



LIGHTNING RETURNS: FINAL FANTASY XIII

**!** **중요** 게임을 시작하기 전에 Xbox 360® 본체 사용 설명서, Kinect® 센서 및 기타 액세서리 사용 설명서에 명시된 주요 안전 정보와 건강을 위한 주의 사항을 읽으십시오. 나중에 참고하려면 모든 설명서를 잘 보관하십시오. 설명서를 분실한 경우 고객 지원 센터로 문의하거나 [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support)를 방문하십시오.

#### 안전을 위한 주의 사항: 광과민성 반응에 대하여

극소수의 사람들은 비디오 게임 등에서 볼 수 있는 번쩍이는 빛이나 무늬 같은 시각적 이미지에 노출될 경우 발작을 일으킬 수 있습니다. 발작 증세나 간질 병력이 없던 사람도 비디오 게임을 하는 동안 알 수 없는 원인으로 이러한 "광과민성 간질 발작"을 일으킬 수 있습니다.

광과민성 간질 발작은 현기증, 환각, 눈이나 얼굴의 경련, 팔이나 다리의 경련이나 떨림, 방향 감각 상실, 정신 착란, 일시적인 의식 상실 등과 같은 여러 가지 증상으로 나타날 수 있습니다. 발작으로 인한 의식 상실이나 경련으로 쓰러지거나 가까운 물체에 부딪혀서 다칠 수도 있습니다.

**이런 증상 중 한 가지라도 경험하게 되면 즉시 게임을 중단하고 의사와 상의하십시오.**

어린이와 청소년은 어른에 비해 이러한 발작을 일으키기 쉬우므로 부모님께서 자녀가 이러한 증상을 보이지 않나 살펴보고 자녀에게 위와 같은 증상이 나타난 적이 있는지 확인하여야 합니다.

다음의 예방 조치를 취하면 광과민성 간질 발작의 위험을 줄일 수 있습니다.

- TV나 모니터를 너무 가까이 보지 마십시오.
- 작은 화면의 TV를 사용하십시오.
- 조명이 밝은 곳에서 게임을 하십시오.
- 피곤할 때는 게임을 하지 마십시오.

본인은 물론 친척 중에서 발작 또는 간질 병력이 있는 사람이 있다면 게임을 하기 전에 의사와 상의하십시오.

- 04 Prologue
- 06 Characters
- 08 Getting Started
- 09 Configuration
- 10 Controls
- 12 Game Flow
- 14 Field
- 16 Field Objects
- 17 Quest
- 18 Shops
- 19 Field TIPS
- 20 Battle
- 27 Battle TIPS
- 28 Customize
- 30 Outworld





# 신화의 끝

그녀가 잠이 든 지 수백 년 ——

# 인간의 이야기

세계는 붕괴를 향하여 설 새 없이 시간을 새겨 나갔다.  
혼돈이라 불리는 독기에 침식되어 무너져가는 세계를,  
사람들은 그저 지켜볼 수밖에 없었다.

이윽고 종말의 위기가 닥쳐오자 그녀가 다시 눈을 뜬다.

마지막 희망 “라이트닝”.

그러나 세계에 남겨진 시간은 고작 「13일」 뿐이다.  
라이트닝은 사람들의 마음을 구원하여  
새로운 세계로 인도하는 「해방자」로서 눈을 뜨고,  
끝나가는 세계에서 최후의 싸움에 임한다.

라이트닝의 마지막 “사명”.

라스트 배틀의 막이 열린다 ——

**LIGHTNING RETURNS**  
FINAL FANTASY® XIII



## Lightning 라이트닝

“영혼을 구원하는 해방자”  
그것이 라이트닝에게 부여된 “사명”.  
끝나가는 세계에서 눈을 뜬 그녀는  
붕괴 전까지 사람들의 영혼을 구할 수 있을까?  
과연 그녀는 세계를 구원할 “구세주”일까,  
아니면 영혼을 침식하는 “사신”일까…….

세계가 끝나는  
그 시작점에서 나는 눈을 떴다  
13일



대단하시니까  
아무튼 우리  
해방자님은

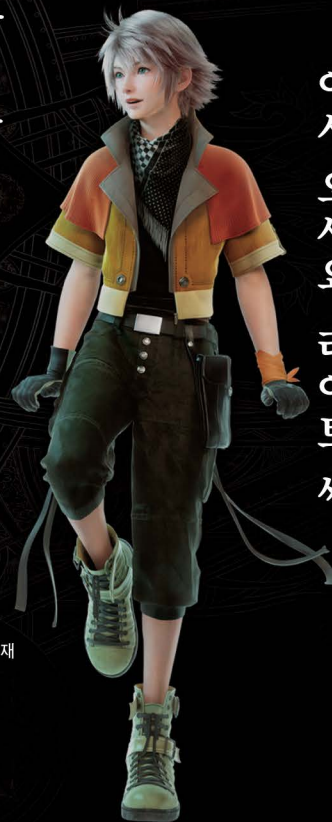
## Barret 루미나

“신출귀몰한 소녀”  
라이트닝이 가는 곳마다 나타나  
변덕스러운 행동으로 사람들을 혼란케 하고,  
가끔은 라이트닝을 인도하는 수수께끼의 소녀.  
어딘가 여동생 세라와 닮은 구석이 있지만,  
모든 것이 베일에 싸여 있다.



## Barret 호프 에스트하임

“라이트닝의 좋은 파트너”  
만능신 「부니벨레」의 선택을 받아  
해방자인 라이트닝의 여행을  
안내해 준다.  
수백 년이 흐른 세계에서 유독 호프만이  
역행하여 소년의 모습으로 되돌아갔지만,  
항상 정확한 어드바이스를 해주는 믿음직한 존재



어서 오세요  
라이트닝 씨



# Getting Started / Configuration

## 게임의 시작 방법

### 저장되는 데이터에 대해서

게임 중에 저장되는 데이터와 Xbox 360 하드 드라이브 또는 Xbox 360 메모리에 필요한 공간은 다음과 같습니다.

게임 데이터/트로피 데이터	[2 MB 이상] 최초 게임 기동 시에 저장됩니다. 빈 용량이 부족하면 게임을 기동할 수 없습니다.
설치 데이터	[4,600MB 이상(폴인스톨)/ 3,200MB 이상(픽인스톨)] 인스톨하면 데이터의 불러오기 속도가 빨라집니다.

### 시작 메뉴

게임을 기동하면 시작 메뉴가 표시됩니다.


처음부터 플레이할 때는 [NEW GAME], 이어서 플레이할 때는 [이어서 하기]를 선택하십시오.

NEW GAME	이야기의 처음부터 게임을 시작합니다. 일단, 배틀의 난이도를 [NORMAL MODE]와 [EASY MODE] 중에서 선택하십시오. 난이도는 플레이를 개시하면 임의로 변경할 수 없습니다. 이제, 화면 지시에 따라 저장 데이터를 작성하십시오.
이어서 하기	저장 데이터를 선택하고 게임을 이어서 플레이합니다.
설정	게임에 관한 설정을 확인·변경합니다.
인스톨	인스톨 데이터를 Xbox 360 본체의 하드 디스크 드라이브 또는 HDD에 인스톨합니다. '폴인스톨'과 '픽인스톨' 중에서 선택할 수 있습니다.
다운로드 콘텐츠	Xbox 360 본체를 네트워크에 접속해서 다양한 콘텐츠를 다운로드할 수 있습니다.
INFORMATION	Xbox 360 본체를 네트워크에 접속해서 게임에 관한 정보를 확인할 수 있습니다.

### 저장에 대해서

플레이 중에는 진행 상황 등이 자동으로 덮어쓰기 저장됩니다.

자동저장 중에는 화면에 저장 아이콘이 표시됩니다. 아이콘 표시 중에는 Xbox 360의 전원을 끄지 마십시오. 자동 저장되는 파일은 플레이어가 작성한 파일이나 자동저장 전용 파일 중에서 선택할 수 있습니다.

또, 필드에서  단추를 누른 후, 일시정지 메뉴에서 [저장하기]를 선택하면 원할 때 저장할 수 있습니다.



## 설정

### 설정

게임과 관련된 아래의 설정을 확인·변경합니다.

필드 카메라 타입	조작에 대한 카메라의 이동 방향을 설정합니다. - 다이렉트 타입: 조작한 방향으로 - 리버스 타입: 상하 방향만 반전 - 좌우 리버스 타입: 좌우 방향만 반전 - 더블 리버스 타입: 상하좌우 모두 반전
카메라 조작 감도	카메라의 조작 감도를 설정합니다. 숫자가 클수록 민감해집니다.
화면 밝기	화면의 밝기를 설정합니다.
문자 확대	[ON]으로 설정하면 자막과 메시지의 문자가 크게 표시됩니다.
자막 표시	자막 표시를 ON/OFF합니다.
화자명 표시	자막에 표시되는 화자의 이름 표시를 ON/OFF합니다.
필드 대화 메시지 표시	필드에서의 대화 메시지 표시를 ON/OFF합니다.
NAVI 맵의 회전 방법	필드에서 표시되는 NAVI 맵의 회전 방법을 설정합니다.
지도의 회전 방법	필드에서 열리는 지도의 회전 방법을 설정합니다.
배틀 개시 시의 카메라 모드	배틀 개시 시의 카메라 모드를 [디폴트(근거리 모드)]와 [롱(원거리 모드)] 중에서 선택합니다.
아웃월드 커뮤니케이션	네트워크 접속을 통한 커뮤니케이션 기능을 ON/OFF합니다. (-P.30).
아웃월드 캐릭터*	다른 유저가 공유한 메시지를 전달해 주는 캐릭터의 등장 조건을 설정합니다.
Facebook 연동*	[ON]으로 설정하면 Facebook 연동 기능을 사용할 수 있습니다.
Twitter 연동*	[ON]으로 설정하면 Twitter 연동 기능을 사용할 수 있습니다.
자동 저장의 덮어쓰기 방법	자동 저장 시에 덮어쓸 파일을 선택합니다.
오픈소스 소프트웨어 라이선스	오픈소스 소프트웨어의 라이선스 정보를 확인할 수 있습니다.

※\*표시의 설정을 변경하기 위해서는 「아웃월드 커뮤니케이션」을 ON으로 설정해야 합니다.



## 조작 방법

### Xbox 360 컨트롤러

기본적인 조작 방법은 아래와 같습니다.  
빨간색 글자가 필드에서의 조작, 파란색 글자가 배틀에서의 조작입니다.  
메뉴 화면의 조작 방법은 화면의 조작 도움말 표시를 참조하십시오.

#### 필드 조작 배틀 조작



### 필드 조작

필드에서는 아래와 같은 조작을 할 수 있습니다.

#### 일시정지 메뉴(START 단추)

START 단추를 누르면 게임이 일시 정지되고 아래의 일시정지 메뉴가 표시됩니다.

저장하기	게임 데이터를 저장합니다. 상황에 따라서 선택하지 못할 때도 있습니다.
게임 종료하기	게임을 종료하고 시작 메뉴로 돌아갑니다.
취소	일시정지 메뉴를 닫고 게임으로 돌아갑니다.

#### 메인 메뉴(Y 단추)

필드에서 Y 단추를 누르면 게임이 일시 정지되고 아래의 메인 메뉴가 표시됩니다.

회복 아이템	회복 아이템을 사용합니다.
GP 어빌리티	라이프닝의 특별한 힘 'GP 어빌리티'를 사용합니다.
스타일 커스터마이징	라이프닝의 장비 조합 '스타일'을 커스터마이징합니다 (→P.28).
퀘스트 리스트	발견하거나 의뢰 받은 퀘스트를 확인합니다 (→P.17).
소지품 리스트	가지고 있는 아이템을 확인합니다.
지도	지도를 표시합니다.
오토 클립	지금까지 수집한 정보를 확인합니다.
리워드 교환소	DLC나 각종 리워드를 입수 구입합니다 (→P.30).
설정	게임에 관한 설정을 확인·변경합니다 (→P.09).

#### 지도(X 단추)

X 단추를 누르거나 메인 메뉴에서 [지도]를 선택하면 주위의 지도를 확인할 수 있습니다. 지도 위에는 현재 위치, 상점, 목적지 등이 아이콘으로 표시됩니다. 지도는 왼쪽 스틱으로 스크롤, 오른쪽 스틱으로 확대할 수 있습니다. 왼쪽 스틱을 누르면 현재 위치로 돌아갑니다. 마커를 세팅하면 메뉴가 열리고 Y 단추를 누르면 월드 맵을 참조할 수 있습니다.





## 게임의 흐름

### 해방자의 하루

라이트닝은 사람들을 구원하는 「해방자」로서, 공중 거점인 〈방주〉와 필드 사이를 왔다갔다합니다.

#### 필드(→P.14)

사람들이 생활하는 세계입니다. 필드 안에서는 시간이 시시각각 흐릅니다. 필드 안을 모험하고 퀘스트와 배틀을 클리어하면서 이야기를 진행하십시오.



#### 퀘스트(→P.17)

필드에서는 사람들의 의뢰와 해결해야 할 사건 「퀘스트」가 발생합니다. 퀘스트를 클리어하면 라이트닝의 능력이 점점 성장합니다.



#### 배틀(→P.20)

필드 안에서 적과 조우하면 배틀이 시작됩니다. 배틀에서 승리하면 「GP」와 아이템을 입수할 수 있습니다.



#### 〈방주〉

매일 아침 6시가 되면 라이트닝은 거점인 방주로 자동으로 돌아옵니다. 퀘스트로 「휘력」을 많이 입수하면 세계의 수명이 늘어납니다. 방주로 되돌아가면 HP(체력)와 사용한 GP가 모두 회복됩니다.

호프: 아이템을 보급하거나 대화할 수 있습니다. 강마의 서: 라이트닝이 싸웠던 적의 정보가 축적됩니다.

정보를 살펴보면 그 적과 다시 싸울 수 있습니다. 전송진: 필드로 전송됩니다. 튜토리얼이 모두 종료되면 사용할 수 있게 됩니다.



### 세계 여명에 대해서

세계는 13일 후에 종말을 맞이하게 됩니다. 종말까지 남은 시간은 「세계 여명」이라 부르지만, 이야기의 시작 단계에서 남은 수명은 7일밖에 안 됩니다. 라이트닝이 「휘력」을 모아서 신에게 바치면 여명을 연장할 수 있습니다.



### 휘력에 대해서

휘력이란, 세계 여명을 연장하기 위해 필요한 힘입니다. 퀘스트를 클리어해서 사람들의 영혼을 해방시키면 입수할 수 있습니다.



### GP와 GP 어빌리티

라이트닝이 사용하는 스킬과 마법을 「어빌리티」라 하며, 그 중에 「GP 어빌리티」라는 것이 있습니다. 이것은 GP라는 포인트를 소비하는 특별한 마법으로, 메인 메뉴와 배틀 중의 일시정지 메뉴에서 발동할 수 있습니다. (→P.11). GP 어빌리티에는 다양한 효과가 있습니다. 예를 들어 「크로노스태시스」는 필드에서의 시간 경과를 일정 시간 멈출 수 있는 어빌리티입니다. GP는 배틀에서 적을 쓰러트리면 입수할 수 있습니다.

### 게임 오버

세계 여명이 다하여 세계 최후의 날 「제13일」을 맞이하기 전에 세계가 끝나 버리면 게임이 끝납니다. 배틀 중에 HP(체력)가 0이 되면 전투 불능에 빠지게 되지만, 게임이 끝나지는 않습니다.





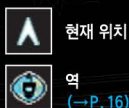
## 필드

## 필드 화면

필드 화면에는 아래와 같은 정보가 표시됩니다.



- 1 NAVI 맵 ... 주위 상황을 확인할 수 있는 지도입니다.



- 2 세계 여명 (-P. 13) ... 현재의 세계 여명입니다.

- 3 현재 시각 ... 필드 상에서의 현재 시각입니다. 시각에 따라서는 인물의 행동과 서터의 동작이 변화합니다.

- 4 게이지

- A GP: 현재의 GP입니다. 배틀에서 승리하거나 방주에 돌아가면 회복됩니다.  
B 액션 게이지: 대기하면 소비되며, 모두 없어지면 대시나 적을 향한 어택이 일정 시간 불가능해집니다.  
C HP 게이지: 현재 HP입니다. 아이템과 GP 어빌리티를 사용하거나 방주에 돌아가면 회복됩니다.



## 필드 액션

왼쪽 스틱으로 이동하고 A 단추로 점프합니다. 건물 등에 걸려 있는 사다리나 기둥과 같은 포인트에서는 그곳을 향해 이동하여 오르내리거나 잡고 미끄러져 내릴 수 있습니다. 또, 스위치 등은 B 단추로 조작할 수 있습니다. X를 누르면서 이동하면 액션 게이지를 소비하여 대시할 수 있습니다. 액션 게이지가 없어지면 대시나 적을 향한 어택이 일정 시간 불가능해집니다.



## 적과의 조우

필드 내에서 적에게 접근한 후 B 단추를 누르면 적에게 어택을 가하여 배틀이 시작됩니다. 어택한 타이밍에 따라서는 선제 공격이 발동해 배틀이 유리하게 시작됩니다.



## 혼돈의 결계

필드 안에서 갑자기 출현하는 「혼돈」의 에너지에 뒤덮인 공간을 「혼돈의 결계」라 부릅니다. 혼돈의 결계 안에서는 평소보다 강한 적이 출현합니다. 혼돈의 결계 안의 적에게 승리하면 레어 아이템을 입수할 수 있습니다.



## 대륙간 이동

세계는 몇 개의 대륙으로 나뉘어 있습니다. 지도에서 Y 단추를 누르고 월드 맵을 표시하면, 세계 전체를 볼 수 있습니다. (-P. 11). 역에서 열차를 타면 다른 대륙으로 이동할 수 있습니다 (-P. 16). GP 어빌리티 「텔레포」로 순간이동도 가능합니다.





## 필드의 상황

### 인물

필드에 있는 인물 가운데 특별한 인물에는 아이콘이 표시됩니다. 아이콘이 붙은 인물에게 다가가서 **B** 단추를 누르면 말을 걸 수 있습니다.



대화 가능



아웃월드 캐릭터

### 아웃월드 TIPS

파란색 글자 이름의 인물은, 네트워크를 경유해 다른 플레이어의 메시지를 전달해 주는 사람들입니다. 대화하면 다른 플레이어의 프로필을 보거나 선물 아이템을 구입할 수 있습니다

### 보물상자

필드나 방주의 「보물상자」라 불리는 물체에 다가가서 **B** 단추를 누르면 안에 들어 있는 아이템 등을 손에 넣을 수 있습니다. 보물상자 중에는 어떠한 조건을 맞춰야 열리는 것도 있습니다.

### 문(서터)

필드 안에서는 문(서터)으로 구획이 구분됩니다. 서터는 필드 안의 시각과 특정 조건에 따라 개폐됩니다. 옆에 있는 게시문에 다가가서 **B** 단추를 누르면 개폐 시각과 조건을 확인할 수 있습니다. 개폐 정보를 확인한 서터의 정보는 메인 메뉴의 지도에서 언제든지 확인할 수 있습니다 (→P.11).

### 역

지역마다 존재하는 역에서는 열차를 타고 다른 지역으로 이동할 수 있습니다. 역무원에게 말을 걸어 보십시오.

## 퀘스트

### 퀘스트란

퀘스트란, 특정 목적을 달성하면 클리어하게 되는 작은 모험을 말합니다. 퀘스트를 클리어하면 라이트닝이 점점 성장합니다. 적이 너무 강해서 더 이상 진행할 수 없을 때는, 일단 현재 수행 가능한 퀘스트를 클리어하십시오.

### 퀘스트를 받으려면

퀘스트에는 스토리의 진행에 따라서 발생하는 「메인 퀘스트」, 필드에 있는 특정 캐릭터에게 말을 걸면 발생하는 「사이드 퀘스트」, 역 앞 선전판 옆에 있는 안내인(초코리나)에게 말을 걸면 소개 받을 수 있는 「기도의 캔버스」가 있습니다. 받은 퀘스트의 내용은 메인 메뉴의 [퀘스트 리스트]에서 확인할 수 있습니다 (→P.11). 단, 한번 클리어한 퀘스트는 다시 받을 수 없습니다.

### 퀘스트를 클리어하면

퀘스트의 목적을 달성하고 의뢰인에게 다시 말을 걸면 퀘스트를 클리어하게 됩니다. 퀘스트를 클리어하면 GIL(돈)을 입수하거나 라이트닝의 HP, ATB 최대치, 물리 공격, 마법 공격 등의 스타티스가 성장합니다.











## 상점

### 상점

필드 안에는 다양한 상점이 있습니다. 상점에는 점포 형식의 가게와 인물만 존재하는 행상인 형식의 가게가 있습니다. 두 형식 모두, 말을 걸어서 물건을 사고 팔 수 있습니다. 상점에는 아래와 같은 종류가 존재합니다. 점포 이름 뒤의 아이콘은 NAVI 맵과 지도 상에서의 아이콘입니다.

	<b>잡화점</b> 회복 아이템 등의 소비 아이템을 취급합니다.
	<b>마법 상점</b> 어빌리티 (스킬과 마법)를 합성합니다.
	<b>장비 상점</b> 웨어와 데코레이션을 취급합니다.
	<b>대장간</b> 무기와 방어구를 취급합니다.
	<b>여관</b> 특정 시간까지 휴식하면 HP를 회복할 수 있습니다.
	<b>음식점</b> 식사를 하면 HP를 회복할 수 있습니다.

## 필드의 힌트

### 시간을 유념하라

필드 안의 인물은 시간 경과에 따라 행동을 바꿉니다. 또, 상점도 개점 시각과 폐점 시각이 있으며, 셔터도 시각에 따라 개폐됩니다. 언제 누가 어떤 행동을 하는지, 몇 시에 어디에서 행동하는지 생각하면서 행동하여야 합니다. 특히, 셔터의 개폐 시각을 파악해놓지 않으면 가고 싶을 때에 가고 싶은 곳에 갈 수 없게 됩니다. 셔터를 발견했다면 반드시 개폐 정보를 확인해 두고, 목적지에 가기 전에 지도에서 정보를 확인해 두십시오.



### 주위를 잘 살피라

새로운 장소에서는 주위를 잘 관찰하십시오. 예를 들어, 현재 달려 있는 셔터라도 근처의 사다리를 타고 건너편으로 이동할 수 있는 것도 있습니다.

### GIL 버는 법

필드 안에는 적이 발생하기 쉬운 장소와 시각이 있습니다. 대량으로 적이 출몰하는 장소나 시각을 파악해서 단시간에 많은 적을 쓰러트리면 효율적으로 GIL(돈)을 벌 수 있습니다.

### GP 어빌리티의 활용

필드 안에서 사용할 수 있는 GP 어빌리티에는 다양한 종류가 있습니다. GP 어빌리티를 활용하면 배틀과 퀘스트를 유리하게 진행할 수 있습니다. 예를 들어, 필드에서의 시간 경과를 일정 기간 멈출 수 있는 「크로노스테시스」는 제한 시간이 있는 퀘스트를 수행할 때 유용합니다.

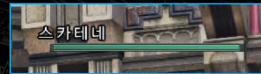




## 배틀

### 배틀 화면

배틀 화면에는 아래와 같은 정보가 표시됩니다.



1 적의 이름과 HP 게이지



- 2 GP: 현재의 GP입니다. 배틀에서 이기거나 방주에 돌아오면 회복됩니다.
- 3 ATB (액티브 타임 배틀) 게이지: 현재 스타일에 대응하는 ATB입니다.
- 4 HP 게이지: 현재 HP입니다. 아이템과 GP 어빌리티를 사용하거나 방주에 돌아오면 회복됩니다.



- 5 스타일: 현재의 스타일입니다.
- 6 어빌리티: 각 버튼에 설정되어 있는 어빌리티입니다.



## 배틀의 기본

배틀 중에는 리얼타임으로 시간이 흐르며, 어빌리티를 선택하면서 행동하게 됩니다. 어빌리티를 발동하면 ATB(액티브 타임 배틀) 게이지가 소비됩니다. 각 어빌리티에 설정된 소비량만큼의 게이지가 없으면 발동하지 못합니다.



## 어빌리티

어빌리티에는 물리 공격과 마법 공격, 가드 등의 종류가 있으며 각 ATB 게이지의 소비량이 설정되어 있습니다. 어빌리티는 어빌리티가 부착된 웨어를 구입하거나 적을 쓰러트리면 입수할 수 있습니다. 또, 가지고 있는 어빌리티를 마법 상점에서 합성하면 강화할 수도 있습니다(→P. 18).



## GP 어빌리티

어빌리티 중에는 ATB 게이지가 아니라 GP를 소비하는 어빌리티「GP 어빌리티」가 있습니다. GP 어빌리티를 발동하려면 START 단추를 누른 후, 일시정지 메뉴에서 선택하십시오(→P. 11).

## 오토 어빌리티

어빌리티 중에는 발동하지 않아도 자동으로 효과가 발휘되는「오토 어빌리티」가 있습니다. 오토 어빌리티는 ATB 게이지를 소비하지 않습니다.

## 어빌리티

ATB 게이지는 배틀 중의 행동을 위해 필요한 포인트입니다. 어빌리티를 발동하면 소비되며, 시간이 흐르면 저절로 회복됩니다. ATB 게이지는 스타일마다 다르게 설정되어 있으므로, 한 스타일의 ATB 게이지가 모두 없어져서 어빌리티를 발동하지 못해도, 다른 스타일로 전환하면 쉬지 않고 계속 행동할 수 있습니다. 또, 선택하지 않은 스타일의 ATB 게이지는 회복 속도가 빨라집니다.



## 스타일 체인지

「스타일」이란, 라이트닝의 웨어와 무기·방어구 등의 조합을 말합니다. 배틀 중에 **LB** 단추/**RB** 단추를 누르면 스타일을 전환할 수 있습니다. 3종류의 스타일을 설정할 수 있으며, 전환하면 배틀 중에 순식간에 변화합니다. 배틀에 사용하는 스타일의 내용은 자유롭게 커스터마이징할 수 있습니다.(→P. 28)



## 배틀 중의 일시정지 메뉴

배틀 중에 START 단추를 누르면 게임이 일시 정지되고 아이템 목록이 표시됩니다. 목록에서 선택하면 그 아이템을 사용할 수 있습니다. **LB** 단추/**RB** 단추로 어빌리티 목록으로 전환하면 GP 어빌리티를 발동할 수 있습니다.




## 타깃 변경

여러 마리의 적과 배틀할 때는 왼쪽, 오른쪽 방향으로 타깃을 전환할 수 있습니다.





## 속성에 대해서

장비와 공격에는 「화」 「뇌」 등의 「속성」이 붙은 것이 있습니다. 또, 어떤 적은 특정 속성의 공격을 하거나 어느 속성에 대한 내성을 지니기도 하며, 반대로 어떤 속성이 약점인 적도 있습니다. 약점 속성으로 공격하면 평소보다 큰 대미지를 줄 수도 있지만, 내성이 있는 적에게 해당 속성의 공격을 하면 대미지가 경감됩니다. 한번 싸운 적의 정보는  단추를 눌러 라이브라에서 확인할 수 있습니다.




## 녹아옴

적의 약점을 연속해서 노리거나 공격의 빈도를 찌르면 적의 태세가 크게 무너지는 「녹아옴」 상태가 됩니다. 약점을 공략하면 적의 HP 게이지에 「녹아옴 웨이브」가 표시됩니다. 유효한 공격을 가하면 파동이 커지고, 빨갛게 되면 녹아옴이 가깝다는 뜻입니다. 녹아옴 상태가 되면 평소보다 많은 대미지를 줄 수 있으며, 새로운 공격 기회가 생겨납니다.




























## 오버 클럭

 단추를 누르면 GP를 소비해서 「오버 클럭」을 발동합니다. 발동하면 일정 시간 라이트닝 이외의 시간 흐름이 극단적으로 느려지며, 연속 공격을 할 수 있게 됩니다. 적을 녹아옴시켰을 때 오버 클럭을 발동하면 유리한 시간을 더욱 늘릴 수 있습니다.



## 상태 변화

배틀 중에 상태 변화가 발생하면 HP 게이지에 아이콘이 표시됩니다. 상태 변화에는 아래와 같은 종류가 있습니다.

	브레이브	물리 공격 UP		위블리자	빙 대미지 약점 추가
	디브레이	물리 공격 DOWN		위선더	뇌 대미지 약점 추가
	페이스	마법 공격 UP		위에어로	풍 대미지 약점 추가
	디페이	마법 공격 DOWN		위크	속성 대미지 내성 (화/뇌/빙/수) 한 단계 DOWN
	헤이스트	ATB 속도 UP		거초	상대 공격에 대한 내성 UP
	슬로우	ATB 속도 DOWN		커스	상대 공격에 대한 내성 DOWN
	프로테스	물리 내성 UP		페인	물리계 어빌리티 사용 불가
	디프로	물리 내성 DOWN		포그	마법계 어빌리티 사용 불가
	셀	마법 내성 UP		리제네	시간 경과와 함께 HP 회복
	디셀	마법 내성 DOWN		바이오	시간 경과와 함께 HP 감소
	위프로테	물리 대미지 약점 추가		죽음의 선고	카운트다운 후에 즉사
	위셀	마법 대미지 약점 추가		덜	대미지 받을 때까지 행동과 ATB 스톱 & 받는 대미지 배가
	위파이	화 대미지 약점 추가		리레이즈	전투불능에서 부활

※아이콘이 육각형인 상태 변화의 효과는 없앨 수 없습니다.



# Battle / Battle TYPE

## 라이브라

한번 싸운 적은 배틀 중에 **라이브라** 단추를 눌러서 라이브라(적 정보)를 확인할 수 있습니다. 라이브라에는 이하의 정보가 표시됩니다.

- 이름
- 현재 HP/최대 HP
- 주요 서식지
- 서식상황
- 드롭 아이템
- 상태변화 내성 (→P.25)
- 속성내성 (→P.24)
- 녹아웃 조건 (→P.24)



## 배틀 리절트

배틀에서 승리하면 결과 화면이 표시되고, 획득한 GP와 아이템을 확인할 수 있습니다.

### 배틀 스코어

특정 적에게 승리했을 때는 배틀 스코어 화면이 표시됩니다. 배틀 스코어 화면이 표시된 적은, 방주에서 몇 번이고 다시 싸울 수 있습니다(→P.12). 배틀 스코어 화면에서는 아래의 정보가 표시됩니다.

- 이름
- BATTLE TIME  
배틀에 소요된 시간
- SCORE  
배틀의 스코어
- RANK  
시간과 스코어로부터 산출된 랭크 (값을수록 높은 랭크)
- HIGH SCORE  
지금까지의 최고 점수



### 아웃월드 TIPS

배틀 스코어의 결과를 「공유」하고 「Facebook 앱」을 사용하면 당신의 배틀 스코어 순위와 다른 플레이어들의 집계 데이터를 확인할 수도 있습니다.

## 배틀의 힌트

### 어택으로 기선을 제압하라

필드 안에서 적과 조우했을 때 재빨리 **어택** 단추를 눌러 어택에 성공하면 HP 등이 유리한 상태에서 배틀을 시작할 수 있습니다. 거꾸로, 어택이 늦어지면 불리한 상황에 빠지고 맙니다. NAVI 맵과 주위를 잘 확인하면서 항상 기선을 제압하도록 노력하십시오.

### 스타일을 활용하라

배틀에 사용하는 스타일의 내용은 자유롭게 커스터마이징할 수 있습니다(→P.28). 공격에 특화된 스타일, 방어에 적합한 스타일, 일격필살의 어빌리티에 특화된 스타일 등을 상황에 따라 전환하면서 배틀을 유리하게 진행하십시오.

### 어빌리티를 강화하라

마법 상점에서는 필드와 배틀에서 손에 넣은 재료를 사용해 어빌리티를 강화할 수 있습니다. 배틀 스타일과 상황에 따라 효율적으로 강화해 나가십시오.

### 가드와 회피로 전투를 유리하게

어빌리티는 입력 타이밍에 따라 효과가 상승할 수도 있습니다. 또, 적의 공격이 적중하는 순간에 가드를 하면 데미지를 크게 줄일 수 있습니다.





## 커스터마이징

### 커스터마이징 화면

메인 메뉴에서 [스타일 커스터마이징]을 선택하면 스타일을 커스터마이징할 수 있습니다. [스타일 새로 만들기]를 선택하면 새로운 스타일을 작성할 수 있으며, 기존의 스타일을 선택하면 내용을 변경할 수 있습니다.



### 스타일의 개수에 대해서

스타일은 배틀용으로 최대 3종류, 서브로 최대 6종류까지 설정할 수 있습니다. 단, 하나의 웨어나 장비를 여러 스타일에서 사용할 수는 없으므로 스타일을 구성하는 웨어, 무기, 방어가구가 모두 갖춰진 개수까지만 스타일을 작성할 수 있습니다. 필드 안에서는 배틀용으로 선택한 3종류 중에 스타일을 선택할 수 있습니다.

### 새로 만들기

아래와 같은 방법으로 새로운 스타일을 만들 수 있습니다.

#### 1. 웨어 선택

착용할 웨어를 선택합니다. 착용할 웨어에 따라 외양이 바뀔 뿐 아니라 ATB 게이지의 초기값, 최대값, 초기 설정된 어빌리티, 오토 어빌리티의 내용 등도 변경됩니다. 목적에 맞는 웨어를 선택하십시오.



#### 2. 무기 선택

사용할 무기를 선택합니다. 무기에 따라 물리 공격과 마법 공격 등의 스테이터스가 변화합니다. 무기 가운데에는 오토 어빌리티가 설정된 것도 있습니다.



#### 3. 방어구 선택

사용할 방어구를 선택합니다. 방어구에 따라서 HP와 ATB 게이지, 가드의 효율 등이 변화합니다. 오토 어빌리티가 설정된 것도 있습니다.



#### 4. 액세서리/데코레이션 선택

액세서리와 데코레이션을 가지고 있다면 스타일에 장착할 수 있습니다. 액세서리에는 공격력과 HP 상승 등 다양한 효과가 있습니다. 한편, 「암 액세서리」는 3종류의 메인 스타일 모두에 효과가 있습니다.



#### 5. 어빌리티 선택

사용할 어빌리티를 선택합니다. 단추를 선택한 후, 그 단추로 발동할 어빌리티를 선택하십시오. 어빌리티 목록은 **LB** 단추/**RB** 단추로 카테고리 전환할 수 있습니다.



#### 6. 스타일명 변경

스타일명을 변경할 때는 스타일명 표시를 선택하고 새로운 스타일명을 입력하십시오.

#### 7. 저장

설정을 완료했다면 [스타일 작성 종료]를 선택하고 저장할 슬롯을 선택하십시오. 이미 스타일이 저장된 슬롯을 선택하면 덮어씁니다.



## 아웃월드

### 아웃월드란

아웃월드란, Xbox360 본체를 네트워크에 접속하여 당신과 다른 플레이어를 연결해 주는 온라인 공간을 말합니다. 아웃월드는 「설정」에서 설정할 수 있습니다(→P. 09). 필드 상의 「아웃월드 캐릭터」를 통해서 커뮤니케이션할 수 있습니다. 누군가가 공유한 메시지나 사진이 당신 세계의 아웃월드 캐릭터에게 전달됩니다. 당신이 공유한 내용 역시 같은 방식으로 모르는 누군가의 세계로 전달됩니다. Facebook 앱을 사용하면 특정 친구를 당신의 세계로 「소환」할 수도 있습니다.



### 아웃월드를 활성화하려면

Xbox 360 본체를 네트워크에 접속한 후, 「설정」의 「아웃월드 커뮤니케이션」을 「네트워크 접속 ON」으로 설정하십시오(→P. 09).

### 공유의 종류

공유 가능한 정보의 종류는 아래와 같습니다. 공유 화면을 처음 열었을 때는 자동으로 프로필 등록 화면으로 넘어갑니다. 화면의 지시에 따라 닉네임과 자기소개를 등록하십시오.

### 스냅샷 공유

화면의 사진을 공유할 수 있습니다. 필드나 배틀에서 일시정지 메뉴를 열고, 화면 아래에 「스냅샷 올리기」라고 표시되었을 때 X 단추를 누르십시오. 자랑하고 싶은 장면이나 마음에 드는 장면을 공유해 보십시오.



### 배틀 스코어 공유

보스 에너지 등 특정한 적과 싸운 후에는 배틀 스코어가 산출되며, 배틀 스코어 표시 중에 X 단추를 누르면 스코어를 공유할 수 있습니다(→P. 26). 배틀 스코어가 산출되는 적과는 방주의 책장에 있는 「강마의 서」에서 언제든지 다시 싸울 수 있습니다(→P. 12).



### 라이트닝 메시지 공유

게임의 진행에 따라 라이트닝의 메시지를 공유할 수 있습니다. 필드에서 라이트닝의 머리 위에 아이콘이 표시되어 있을 때, 일시정지 메뉴를 열고 Y 단추를 누르면 공유할 수 있습니다.



공유 가능



### 타임라인 연동 기능에 대해서

「설정」에서 「Facebook 연동」과 「Twitter 연동」을 ON으로 설정하면 스냅샷, 배틀 스코어, 라이트닝 메시지를 공유했을 때 Facebook과 Twitter의 타임라인에도 같은 메시지가 공유됩니다. 다만, Twitter의 타임라인에는 라이트닝 메시지는 표시되지 않고, 당신의 메시지만 표시됩니다.

### 「선물」에 대해서

모든 공유에는 게임 내에서 입수한 아이템을 「선물」로 첨부할 수 있습니다. 공유에 「선물」을 첨부하면 아웃월드 캐릭터가 다른 플레이어에게 「선물」을 전달해 줍니다.

### 리워드 교환소

메인 메뉴의 「리워드 교환소」에서는 「다운로드 콘텐츠」와 「아웃월드로부터의 각종 특전 아이템」, 「트로피 획득 포상 아이템」을 입수할 수 있습니다. 새로운 콘텐츠나 아이템을 입수할 수 있게 되면, 화면 왼쪽 위에 알림 메시지가 표시됩니다.





## 고객지원 및 WARRANTY

### 기술지원

저희 (주)인트라게임즈의 제품을 구입하여 주셔서 감사합니다. 제품에 하자가 없도록 만전을 기하고 있으나 만일 제품에 하자가 있을 경우에는 아래의 방법을 통하여 연락하여 주시면 친절히 상담하여 드리도록 하겠습니다.

홈페이지: [www.intragames.co.kr](http://www.intragames.co.kr)

이메일: [help@intragames.co.kr](mailto:help@intragames.co.kr)

전화: 080-782-8347

기술 지원 담당자들은 월요일~금요일(주말/공휴일 휴무), 오전 9시 30분~오후 5시 30분까지 근무하며 연락을 하신 후 기술 지원 담당자의 지시를 따라주시기 바랍니다.

### 제품보증(WARRANTY)

저희 (주)인트라게임즈가 제작한 매체는 소비자 기본법에 의거하여 구입일을 증명할 수 있는 경우 제품 구입 후 1년간 해당 제품에 대한 모든 사항을 지원하여 드릴 것을 보증합니다. 어떠한 형태의 보증서 없이 판매된 제품 혹은 비정상적, 불법적으로 개조한 제품과 그런 제품의 사용으로부터 기인하는 어떠한 손실이나 손상에 대하여 (주)인트라게임즈는 책임을 지지 않습니다.

### 보증제한

아래와 같은 사항에 해당될 경우 제품에 대한 기술 지원 및 제품 보증을 받으실 수 없습니다.

1. 제품의 결함이 오용, 부적절한 사용, 잘못된 처리 및 보관이나 관리 소홀로 인하여 발생한 경우
2. 제품을 원 제작자 및 (주)인트라게임즈의 허가 없이 수정하거나 변경할 경우
3. 제품의 일련번호가 변경, 손상, 제거된 경우







SQUARE ENIX.



Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.

이 게임은 5.1ch 서라운드 사운드에 대응하고 있습니다. 서라운드 사운드로 즐길 위해서는 Xbox 360® 본체와 돌비® 디지털 대응 사운드 시스템을 HDMI 케이블 또는 광학 디지털 오디오 케이블을 연결하십시오. 따라서 Xbox 360 본체의 오디오 설정을 "돌비 디지털 5.1"로 변경하십시오.



SIMPLYGON™

고객 문의 번호 및 기타 회사 정보

영업시간 19:30~07:30(월~금) 주일/공휴일 제외  
이메일 주소 help@nragames.co.kr

TEL (고객지원)

080-782-8347

© 2013 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA  
LIGHTNING RETURNS is a registered trademark or trademark of Square Enix Co., Ltd. FINAL FANTASY, SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX  
logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd.  
Uses Simplygon®, Copyright © 2012 Donya Labs AB  
Uses Bink Video. Copyright © 1997-2013 by RAD Game Tools, Inc.  
Uses Miles Sound System. Copyright © 1991-2013 by RAD Game Tools, Inc.