



KONAMI

# METAL GEAR RISING

REVENGEANCE

**!** 중요 게임을 시작하기 전에 Xbox 360® 본체 사용 설명서, Kinect® 센서 및 기타 액세스리 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 확인하셔야 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.

『메탈 기어 라이징 리벤전스』를 구입해 주셔서 감사합니다. 먼저 이 소프트웨어 설명서를 읽고 플레이 하면 더 즐겁게 게임을 할 수 있습니다. 올바른 방법으로 사용해 주십시오. 그리고 이 설명서는 재 발행해 드리지 않으므로 소중하게 보관하여 주십시오.

※이 제품을 플레이 할 때 사용하는 TV에 따라 영상과 실제 조작 타이밍이 맞지 않을 경우가 있습니다. 이런 경우에는 게임 플레이에 적합한 TV 제조사 등에 문의하십시오.

※코나미 디지털 엔터테인먼트는 보다 안전하고 재미있는 제품을 고객님께 전달해 드리기 위해 항상 품질 향상을 최 선을 다하고 있습니다. 이로 인해 같은 제품이라도 판매시기에 따라 다소 차이가 있을 수 있으므로 양해해 주시길 바랍니다.

Powered by  
**Wwise®**  
audio pipeline solution

Powered by Wwise © 2006 - 2013 Audiokinetic Inc. All rights reserved.

**DOLBY**  
DIGITAL

이 게임은 돌비® 디지털 5.1을 지원하고 있습니다. 돌비 디지털 5.1 서라운드 음향을 즐기기 위해서는 PlayStation®3 본체와 돌비 디지털 지원 서라운드 시스템을 HDMI 또는 광 디지털 케이블에 접속해 주십시오. 이어서 XMB™에서 「설정」→「사운드 설정」→「음성 출력 설정」을 한 다음, 접속한 케이블의 종류를 결정하여 「Dolby Digital 5.1 ch」을 선택해 주십시오.

**F** FONTWORKS

이 소프트웨어는 폰트웍스 주식회사의 폰트를 사용하고 있습니다. 폰트웍스의 사명, 폰트웍스, Fontworks, 폰트 명칭은 폰트웍스 주식회사의 상표 또는 등록상표입니다.

## 목 차

게임 시작 방법 (타이틀 메뉴 / 스토리 모드 / 일시 정지 메뉴) .....	04
화면 보는 방법 (오그멘트 모드) .....	06
조작 방법 (공격 모드 / 난자런 / 막아내기 / 쿨보 / 록온 / 무기와 아이템) .....	08
무선 (커스터마이즈 / VR 미션) .....	12
알아두기 .....	15

### WARRANTY

Warranty should be provided in the manual to the original end user of the game stating that the game will perform in accordance with its documentation or publisher will refund the purchase price or provide a replacement game at no charge.

NOTE: Publishers must provide a minimum 90-day warranty for North America and 180-day warranty for Korea. Publisher should check with their legal department to ensure that minimum warranty periods are met for each other specific country the package will be distributed into, but must provide no less than a 30 day warranty.

# 게임 시작 방법

## 타이틀 메뉴

타이틀 화면에서 START 단추

타이틀 화면에서 START 단추를 누르면 저장 파일의 선택 화면이 표시됩니다.  
새롭게 플레이 하려면 비어 있는 파일을, 이어서 플레이 하려면 임의의 파일을 선택해 주십시오.  
파일을 선택하면 타이틀 메뉴가 표시됩니다.

- [CONTINUE] ..... 저장된 데이터를 이어서 플레이
- [STORY] ..... 스토리 모드를 플레이 (P.05)
- [VR MISSION] ..... VR 미션을 플레이 (P.14)
- [COLLECTION] ..... 컬렉션 아이템의 열람
- [OPTIONS] ..... 설정 확인 및 변경
- [DOWNLOAD] ..... 추가 데이터의 다운로드

※ 항목에 따라서는 특정 조건을 만족시켜야만 표시되는 것도 있습니다.

### 저장(게임을 중단하려면)

게임의 진행 상황을 저장 (기록)하면 타이틀 메뉴의 [CONTINUE] 부터 이어서 플레이 할 수 있습니다.

### 자동 저장

이 게임은 자동으로 저장됩니다. 게임 내의 특정 포인트 (체크 포인트)에 도달하면 저장 아이콘이 표시됩니다.  
※게임을 종료할 때는 저장 아이콘이 꺼져 있을 때 Xbox 가이드 단추를 눌러 주십시오.



저장 아이콘

### 임의 저장

게임 중 무선 (P.12) 으로 COURTNEY 에게 연락하면 저장이 실행됩니다.  
※ 저장한 장소에 상관없이 게임을 재개할 때에는 체크포인트로 되돌아 갑니다.

### 게임 오버

주인공인 라이덴이 사망하면 게임 오버가 됩니다.

## 스토리 모드

타이틀 메뉴에서 [STORY]를 선택

주인공인 라이덴을 조작하여 적과 싸우면서 스토리를 진행하는 이 게임의 본편입니다.

[CHAPTER] ..... 장 (스테이지) 을 선택하여 플레이

[NEW GAME] ..... 스토리 모드를 처음부터 플레이

[CUSTOMIZE] ..... 라이덴을 커스터마이징 (P.13)

※ [CHAPTER]와 [CUSTOMIZE]는 해당되는 저장 데이터가 있는 경우에 표시됩니다.

### 난이도와 튜토리얼

#### 난이도

[NEW GAME] 또는 [CHAPTER]에서 게임을 시작하면 난이도를 선택할 수 있습니다.

간단					어려움
EASY	NORMAL	HARD	VERY HARD	REVENGEANCE	

※ [VERY HARD] 이상의 난이도는 일정 조건을 만족시켜야 선택이 가능합니다.

※ [EASY]를 선택한 경우 막아내기 (P.10) 의 방향을 자동으로 결정하는 이지 어시스트의 사용을 선택할 수 있습니다.

#### 튜토리얼

[NEW GAME]에서 게임을 시작하면 맨 처음에 튜토리얼을 실행할 수 있습니다.

튜토리얼은 타이틀 메뉴 및 무선 (P.12) 의 [VR MISSION]에서도 플레이 할 수 있습니다.

## 일시 정지 메뉴

게임 중에 START 단추

게임을 일시 정지하여 조작 방법이나 설정 확인 및 변경 등을 할 수 있습니다.

[RESUME] ..... 게임을 재개

[HELP] ..... 조작 방법 및 콤보 리스트의 확인

[OPTIONS] ..... 설정 확인 및 변경

[TITLE] ..... 타이틀 화면으로 이동

[RESTART] ..... 체크 포인트로 이동

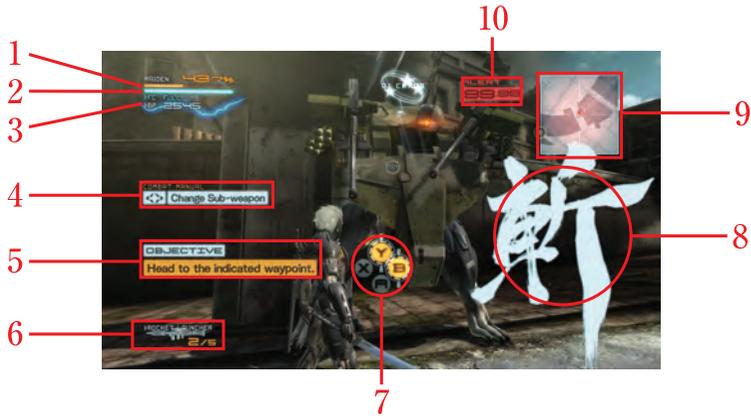
### 무비 재생중의 일시 정지 메뉴

이벤트 무비 중에는 다음과 같은 메뉴가 됩니다.

[CONTINUE] ... 이벤트 무비를 재개합니다.

[SKIP] ..... 이벤트 무비를 스킵하여 다음으로 이동합니다.

※ RB 로 자막의 ON/OFF 를 설정할 수 있습니다.



**1 LIFE** — 라이텐의 보디 상태 공격을 받으면 손상되어 감소합니다. LIFE가 0%가 되면 사망합니다. 자기수복 유닛의 참탈(P.08) 또는 회수나 특정 아이템에 의해 회복합니다.

**2 FC (연료전지)** — 라이텐의 에너지 참격 모드(P.08)에서 사용합니다. 적에게 공격을 가하면 전해질을 흡수하여 회복합니다. 자기수복 유닛이나 특정 아이템으로도 회복할 수 있습니다.

**3 BP (배틀 포인트)** 전투를 통해 얻은 데이터를 포인트로 환산한 것입니다. BP를 이용하여 라이텐의 커스터마이징(P.13)을 할 수 있습니다.

**4 COMBAT MANUAL** 조작의 힌트입니다. 특정 타이밍에서 표시됩니다.

**5 OBJECTIVE** — 현재의 목적 스토리를 진행하기 위해 달성해야 할 목적입니다. 특정 타이밍에서 표시됩니다.

**6 보조 무기** 장비중인 보조 무기(P.11)입니다.

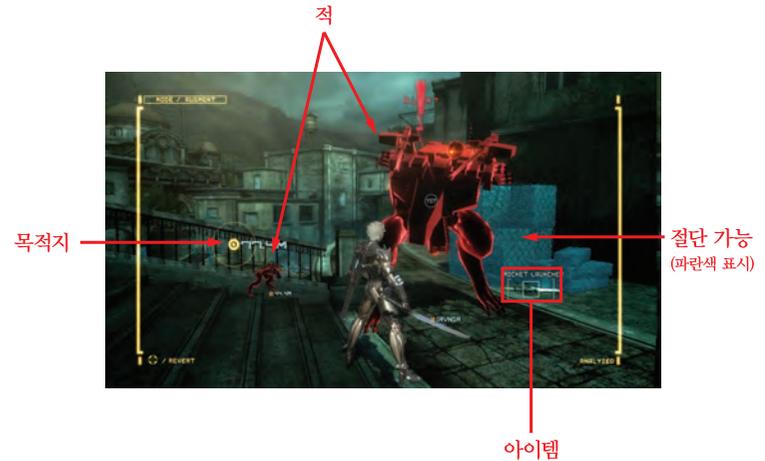
**7 버튼 힌트** 특정 조작이 권장되는 타이밍에서 표시됩니다.

**8 라이텐의 보디 상태** 특정 조작이 권장되는 타이밍에서 표시됩니다. <斬>... 참격 모드 <奪>... 참탈 <走>... 난자런

**9 라이텐의 보디 상태** 적 ■이나 목적지 ○의 위치가 표시됩니다.

**10 라이텐의 보디 상태** 주위의 적의 경계 상태를 표시합니다.

다양한 데이터를 해석하여 시야에 투영합니다. 목적지나 적, 아이템의 위치 및 절단 가능한 물체를 판별하며, 어둠 속에서도 유효합니다. 공격하거나 공격을 당하거나, 혹은 난자런(P.09)을 실행하면 해제됩니다.



## 프롤로그의 라이텐에 대해

스토리 모드의 프롤로그에서는 여러 기능이 제한되어 있습니다. 스토리가 진행되어 라이텐이 보디를 개조하면 모든 기능이 사용 가능하게 됩니다.

- 오그먼트 모드는 사용할 수 없습니다.
- FC(연료전지) 게이지가 존재하지 않습니다.
- 특정 타이밍 이외에서는 참격 모드(P.08)를 발동해도 시간의 흐름이 지연되지 않으며, 적을 절단 할 수 없습니다.
- 참탈(P.08)을 할 수 없습니다.
- 무선(P.12)을 사용할 수 없습니다.

# 조작 방법 (TYPE A)

※ 조작 방법은 일시 정지 메뉴의 [OPTIONS]에서 선택할 수 있습니다.  
이 소프트웨어 설명서의 내용은 초기 설정인 TYPE A를 기준으로 하고 있습니다.

## 참격 모드

LT + 오른쪽 스틱

오른쪽 스틱으로 자유로이 고주파 블레이드를 휘둘러 줄 수 있습니다.  
FC(연료전지)의 잔량이 충분한 경우 라이덴이 고속화되며, 게임내의 시간 흐름이 지연됩니다. 그로 인해 참격의 위력이 더해지며, 적의 절단이 가능하게 됩니다.

※ 〈斬〉 표시 중에는 FC(연료전지)의 상태와 상관 없이 절단이 가능합니다.

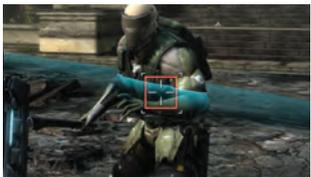
※ 강력한 장갑을 장비한 적은 쉽게 절단할 수 없습니다. 어느 정도 공격을 가하면 파란색의 절단 가능한 AR이 표시되는데, 이때 절단이 가능합니다.



절단 가능 AR

## 참탈 B 단추

참격 모드 중, 빨간색 사각형의 AR이 적의 자기수복 유닛의 장소를 표시합니다. 그 장소를 절단하면 B 단추로 자기수복 유닛을 참탈하여 LIFE를 회복합니다.



참탈 가능 AR

※ 빨간색 사각형을 절단하여 참탈에 실패한 경우 자기수복 유닛은 떨어지며 파손됩니다. 회수하면 LIFE의 회복은 가능하지만, 회복량은 감소합니다.

## 닌자런

RT + 왼쪽 스틱

장애물이나 총탄을 자동으로 피하면서 고속으로 이동합니다.



LB :  
보조 무기  
(P.11)

RB : 록온 (P.10)

왼쪽 스틱 : 이동

오른쪽 스틱 단추 : 카메라 조작

※ 오른쪽 스틱 단추 (오른쪽 스틱을 누름) : 카메라 리셋

START 단추 : 일시 정지 메뉴 (P.05)

Xbox 가이드 단추

BACK 단추

방향키

↑ : 오그멘트 모드 (P.07)

←→ : 무기 · 아이템 선택 (P.11)

↓ : 아이템 사용 (P.11)

Y 단추 : 강한 공격  
X 단추 : 약한 공격  
B 단추 : 참탈 · 닌자킬

## 닌자킬

적에게 들리지 않고 머리 위 또는 등 뒤에서 접근하면 닌자킬에 의해 단칼에 적을 죽일 수 있습니다.

닌자킬이 가능할 때 화면에는 B 단추의 힌트가 표시됩니다.

A 단추 : 점프

※ 진동기능을 즐기려면 Xbox 가이드 단추를 눌러 표시되는 메뉴에서 진동기능이 [ON]으로 설정되어 있어야 합니다.

※ 일시 정지 메뉴 (P.05)의 [OPTIONS]에서 진동의 ON/OFF가 가능합니다.

## 막아내기

왼쪽스틱 + X 단추

적의 공격에 맞춰 상대의 방향으로 왼쪽 스틱을 밀면서 X 단추를 누르면 칼로 공격을 막아낼 수 있습니다.



## 막아내기 카운터

### 왼쪽 스틱 + X 단추

상대의 공격과 타이밍이 맞으면 자동으로 카운터 공격을 실행합니다. 카운터 공격이 히트하면 적은 행동불능이 되며, 참격 모드의 찬스가 됩니다.

※ 연속으로 일정량의 데미지를 입히면 적은 행동 불능으로 빠뜨릴 수 있습니다.



행동불능(사이보그)

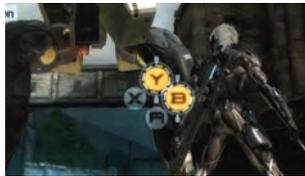


행동불능(무인기)

## 찬스 어택

### Y 단추 + B 단추

FC(연료전지)가 최대치일 때 근처에 행동 불능 상태의 적이 있으면, Y 단추 + B 단추로 강력한 공격을 실행합니다. 절단할 수 없는 장갑을 가진 적도 참격 모드로 절단 가능하게 됩니다.



## 콤보

X 단추 · Y 단추 등의 조합

단추 조합을 조합하면 다양한 연속 공격이 가능합니다. 아래는 그 예입니다.

가사차기 ..... Y, Y 단추      연속베기 ..... Y, X 단추  
삼단베기 ..... Y, Y, Y, X 단추      공인참 ..... 점프 중 X 단추

※ 그 밖의 콤보는 일시 정지 메뉴의 [HELP]에서 확인할 수 있습니다.

## 록온

RT

특정한 적에 목표를 설정하여 카메라가 그 상대를 향하도록 합니다. 복수의 적이 존재할 경우 오른쪽 스틱으로 대상을 변경할 수 있습니다.



록온 상태

## 무기와 아이템

방향키 왼쪽 ← 오른쪽 → 으로 선택 화면



### 1 MAIN

통상적인 공격이나 참격 모드에서 사용하는 무기입니다.

### 2 RECOVERY

LIFE 또는 FC(연료전지)를 회복합니다. 게임 중에 방향키 아래쪽 ↓ 을 눌러 사용합니다.

※ 자기수복용 나노 페이스트를 장비해 두면 LIFE 가 0이 되었을 때 자동으로 사용됩니다.

### 3 SUB

장비 후 게임 중에 LT를 눌러 사용합니다. 사격·투척 계열의 보조 무기는 LT로 조준한 다음 RB로 발사·투척합니다.

### 4 UNIQUE

장비하면 강한 공격(Y 단추)이 무기에 따라 공격하며, 사용할 수 있는 룬모가 바뀝니다.

## 무기와 아이템의 획득

무기와 아이템의 획득 방법은 다음과 같습니다.

- 떨어져 있는 것을 줍는다.
- 아이템 박스를 칼로 잘라 연다.
- 커스터마이즈 (P.13) 로 획득



동료와 무선으로 대화를 통해 정보 수집을 할 수 있습니다.



### [BORIS]

보리스

- 현재의 목적
- 전투의 힌트



### [KEVIN]

케빈

- 파견지의 정보
- 국제 정세



### [COURTNEY]

코트니

- 데이터의 저장 (P04)
- 시리즈의 기초지식



### [DOKTOR]

닥터

- 사이보그에 대해
- 무인기에 대해

※게임의 진행에 따라 무선 상대가 추가됩니다.

### 강제 무선에 대해

게임 중에 동료로부터 무선 연락이 들어 올 수도 있습니다. 장소나 대화 내용에 따라서는 라이텐의 행동이 일부 제한됩니다.

### 음성 스킵 (건너뛰기)

무선 원도우에 Y 단추가 표시되어 있을 때 Y 단추로 음성을 스킵하여 대화를 먼저 진행할 수 있습니다.

Y 단추를 계속 누르면 음성을 건너뛸 수 있습니다.

※ 화면 오른쪽 아래에 [LOADING]의 표시가 있는 동안에는 게임 데이터를 로드중이므로 스킵할 수 없습니다.



행동 제한시

무선 화면에서 [CUSTOMIZE]를 선택하면 BP(배틀 포인트)를 사용하여 라이텐의 장비 등을 커스터마이징 할 수 있습니다.

챕터(장) 클리어 시에도 커스터마이징을 실행할 수 있습니다.

[BODY] ..... 사이보그 보디

[MAIN WEAPON]..... 기본 무기

[UNIQUE WEAPON]..... 특수 무기

[WIG] ..... 사이보그용 인공 두발

[LIFE] ..... LIFE의 강화

[FUEL CELLS]..... FC(연료전지)의 강화

[SKILL] ..... 스킬 추가

※ 커스터마이징에 사용할 수 있는 항목은 게임 중에 조건을 만족시키면 추가됩니다.

※ 게임 중에 커스터마이징을 실행하면, 이전에 자동 저장이 실행된 지점으로 이동합니다.

### BP(배틀 포인트)에 대해

라이텐이 전투를 하면 사이보그 연구에 필요한 전투 데이터가 축적되어 갑니다. 이것을 숫자로 나타낸 것이 BP(배틀 포인트)입니다. 다음은 BP를 효율적으로 늘리기 위한 방법입니다.

#### ■ 부위 절단

사이보그의 팔다리 중 하나를 정확하게 절단

사이보그의 왼손에는 그 사이보그의 전투 데이터도 기록되어 있으므로 왼손을 절단하면 더욱 많은 BP를 얻을 수 있습니다.

#### ■ 불살

사이보그의 몸체 • 머리부위를 베지 않고 전투 능력을 빼앗아 그 장소를 떠난다.

#### ■ 민간인 구출

궁지에 빠진 민간인을 구출한다.

#### ■ 스텔스

적에게 발견되지 않고 에리어 내의 적을 전멸

무선 화면 또는 타이틀 메뉴에서 [VR MISSION]을 선택하면 VR(가상 현실) 공간에서 라이덴을 조작하는 VR 미션을 플레이 할 수 있습니다.

VR 미션 선택 화면의 최상단은 튜토리얼로 되어 있으므로 꼭 플레이하여 주십시오.

- [001] ..... 이동 • 난자런 튜토리얼
- [002] ..... 통상적인 전투 • 막아내기 튜토리얼
- [003] ..... 참격 • 난자킬 • 오그멘트 모드 튜토리얼
- [004] ..... 보조 무기 튜토리얼

※ [003] 이후는 게임의 진행에 따라 추가됩니다.  
 ※ 게임 중에 VR 미션을 실행하면, 이전에 자동 저장이 실행된 지점으로 이동합니다.



VR 미션 선택 화면

## VR 미션의 추가

적 세력의 데이터 단말에서 데이터를 입수하면 새로운 상황을 상정한 VR 미션이 가능하게 됩니다. 데이터를 입수하기 위해서는 데이터 단말 근처에서 B 단추를 누릅니다.



데이터 단말

# 알아두기

## 목적지를 알 수 없는 경우

오그멘트 모드 (P.07)에서 목적지의 방향이나 절단 가능한 것을 표시할 수 있습니다. 전투중이나 뭉가를 찾고 있을 때 등 상황에 따라서는 목적지가 표시되지 않는 경우도 있습니다만, 뭉가 힌트가 될지도 모릅니다.



행동 제한시

## 라이덴이 행동불능이 된 경우

라이덴 자신도 연속으로 공격을 받으면 행동불능이 됩니다. 왼쪽 스틱을 여러 번 움직이면 행동불능 상태에서 복귀합니다.

## 적의 공격을 피할 수 없는 경우

적의 공격의 대부분은 막아내기 (P.10)로 방어할 수 있습니다.

## LIFE가 줄어든 경우

적의 자기수복 유닛을 참탈 (P.08)하거나 떨어진 것을 주우면 회복할 수 있습니다.

## 참격 모드로 적을 절단할 수 없는 경우

적에 따라서는 장갑에 어느 정도의 데미지를 입히지 않으면 절단할 수 없습니다. 참격 모드 (P.08)중에 시간의 흐름이 지연되지 않고, 절단되지 않는 경우는 FC(연료전지)가 부족해서입니다. FC는 적에게 공격을 가하면 회복합니다. ※ 스토리 모드의 프롤로그는 제외

## 게임 진행 중에 적이 강해진 경우

게임의 진행에 따라 라이덴의 커스터마이징 (P.13)를 실행하여 강화하여 주십시오.

※ 난이도가 [EASY]라도 게임이 앞으로 진행되지 않을 경우는 [CHAPTER]에서 플레이를 재개하면 '막아내기'의 방향이 자동으로 결정되는 이지 어시스트를 유효로 할 수 있습니다.

## 컬렉션 아이템

### ■ 왼손

적 사이보그에 따라서는 왼손에 전투 데이터 이외의 특수한 데이터가 기록되어 있는 경우가 있습니다. 그들의 왼팔을 절단하여 데이터를 모으면 강력한 아이템을 작성할 수 있게 됩니다.

### ■ 데이터 스토리지

게임 중 병기의 디자인 등의 데이터를 입수할 수 있습니다. 그 데이터는 타이틀 메뉴의 [COLLECTION]에서 참조할 수 있습니다.

### ■ MEN IN BOXES

전투를 거부하고 상자에 숨어있는 사이보그가 있는 모양입니다.