

# BATTLEBORN



  
gearbox  
software



본 「소프트웨어 설명서」 및 PlayStation®4의 「사용설명서」에 기재된 주의 사항을 잘 읽어 보신 후, 올바른 방법으로 사용해 주십시오. 「소프트웨어 설명서」 및 「사용설명서」는 잘 보관해 주십시오. 어린이가 사용할 때에는 보호자가 읽어 보신 후 안전하게 사용해 주십시오.

## 건강상의 주의

### ! 경고

#### 빛의 자극으로 인하여 일어나는 발작에 대하여

깜빡이는 화면이나 그 외 빛의 자극에 의해, 아주 드물게 눈이 아프거나 시력 이상, 편두통, 경련 및 의식 장애(실신 등) 등의 증상(광과민성 발작)이 일어나는 경우가 있습니다. 이런 증상이 있는 분은 사전에 반드시 의사와 상담해 주십시오.

### ! 주의

#### 이런 경우에는 즉시 사용을 중지해 주십시오.

위의 증상에 더하여 두통, 현기증, 구역질, 피로감, 열미와 비슷한 증상 등을 느끼거나 눈, 귀, 손, 팔, 발 등 신체의 일부에 불쾌감이나 통증을 느낄 때에는 즉시 사용을 중단해 주십시오. 사용을 중단해도 나아지지 않는 경우에는 의사의 진찰을 받으십시오.

#### 3D 영상, 3D 입체 게임에 대하여

3D 영상이 보이는 방식에는 개인차가 있습니다. 몸의 이상(예:눈의 긴장 및 피로, 구토 증상)을 느끼거나 입체로 보이지 않는 경우에는 3D 기능의 사용을 피해 주십시오. 최신 정보에 대해서는 아래의 URL을 참조해 주십시오.

<http://www.playstation.co.kr/info/>

또한 어린이(특히 6세 미만)의 시각은 아직 발달 단계에 있으므로 자녀분이 3D 영상을 시청하거나 3D 입체 게임을 플레이하기 전에 소아과나 안과 등의 의사와 상담하시기를 권합니다.

#### 컨트롤러의 진동 기능에 대응한 소프트웨어에 대하여

진동 장치가 있는 분은 진동 기능을 사용하지 말아 주십시오.

※진동 기능의 ON/OFF는 컨트롤러의 PS 버튼을 누르면 표시되는 메뉴에서 설정할 수 있습니다.

- 플레이할 때는 방을 밝게 하고 가능한 한 화면에서 떨어져 주십시오.
- 피곤할 때나 수면 부족 상태에서는 플레이를 피해 주십시오.
- 플레이할 때는 건강을 위해 한 시간에 15분 정도의 휴식을 취해 주십시오.
- 플레이 중에 몸 상태가 나빠지면 즉시 플레이를 중단해 주십시오.

## 사용상의 주의

- 본 소프트웨어는 PlayStation®4 전용입니다. ● 난방기기의 근처나 자동차 안 등 고온/다습한 곳에는 놓지 마십시오. ● 디스크를 손질할 때는 부드러운 천으로 가볍게 닦아 주십시오. ● 디스크에 손상이 가지 않도록 조심해서 다루어 주십시오. 흠집이 나면 플레이할 수 없게 되는 경우가 있습니다. ● PlayStation®4를 PDP나 액정(LCD) 방식 이외의 프로젝션 TV에 연결하면 “잔상 현상”이 나타날 수 있습니다. 특히 정지 화면을 TV 화면에 표시한 채로 장시간 방치해두면 화면에서 잔상이 지워지지 않을 수 있습니다. ● 고객님의 취급 부주의로 인해 생긴 흠집이나 파손 등에 대해서는 보상에 드리지 않으므로 사전에 주의해 주십시오.

## Blu-ray Disc™ 꺼내기/넣기

Blu-ray Disc™를 꺼내거나 넣을 때 손가락이 끼이지 않도록 주의해 주십시오.



### Blu-ray Disc™ 꺼내기

PUSH 버튼을 눌러 디스크가 떠있는 상태가 되면 꺼내 주십시오.



### Blu-ray Disc™ 넣기

디스크의 안쪽 원(나선 부분)을 딸깍 소리가 날 때까지 눌러 주십시오.

## PlayStation®4 시스템 소프트웨어 업데이트

이 디스크에는 PlayStation®4 업데이트(갱신) 데이터가 포함되어 있습니다. 게임을 기동하여 업데이트를 권하는 화면이 표시되면, 업데이트가 필요합니다.

## Trademark Information

“PS4”, “PlayStation”, “PS4” and “DUALSHOCK” are registered trademarks or trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.  
“Sony Entertainment Network” is a trademark of Sony Corporation.  
“Blu-ray Disc™” and “Blu-ray™” are trademarks of the Blu-ray Disc Association.



# Settings (설정) 메뉴에서 중요한 건강 및 안전 경고를 확인하십시오

## GETTING STARTED(설정)

### PlayStation®4 본체

**게임 시작:** 사용에 앞서 PS4™ 와 함께 제공되는 사용설명서를 꼼꼼히 읽으십시오. 사용설명서에는 본체 설정 및 사용 관련 정보 외에도 중요한 안전 정보가 수록되어 있습니다.

PS4™ 본체의 (전원) 버튼을 눌러 시스템을 켜십시오. 전원 표시기가 파란색으로 빛난 다음, 흰색으로 빛날 것입니다. 라벨 쪽이 위를 향하게 해서 **Battleborn** 디스크를 디스크 슬롯에 넣으십시오. 게임이 홈 화면의 콘텐츠 영역에 표시될 것입니다. PS4™ 본체의 홈 화면에서 소프트웨어 제목을 선택한 다음 **○** 버튼을 누르십시오. 소프트웨어 사용 방법에 대해서는 이 소프트웨어 설명서를 참조하십시오.

**게임 종료:** 게임 도중 무선 컨트롤러의 **○** 버튼을 2초 이상 누르고 계십시오. 그리고 나서 화면에 나타난 [애플리케이션 닫기]를 선택하십시오.

**게임에서 홈 화면으로 돌아가기:** 게임을 종료하지 않고 홈 화면으로 돌아가려면, **○** 버튼을 누르십시오. 플레이를 계속하려면 콘텐츠 영역에서 게임을 선택하십시오.

**디스크 제거:** 게임을 종료한 후 (꺼냄) 버튼을 터치하십시오.



**트로피:** 게임 내 도전 과제를 달성해 트로피를 얻고, 다른 사람과 비교하고 공유해 보십시오. 트로피를 이용하려면 Sony Entertainment Network 계정이 있어야 합니다.

# CONTROLS(조작 방법)



이동/기총소사.....	왼쪽 스틱
주변 둘러보기/조준.....	오른쪽 스틱
달리기.....	<b>L3</b> 버튼
	(앞으로 움직이면서)
뛰기.....	<b>X</b> 버튼
사용/상호작용/재장전.....	<b>□</b> 버튼
스킬 1.....	<b>L1</b> 버튼
스킬 2.....	<b>R1</b> 버튼
1차 공격.....	<b>R2</b> 버튼
2차 능력.....	<b>L2</b> 버튼
궁극기.....	<b>△</b> 버튼
빠른 근접.....	<b>○</b> 버튼
헬릭스 메뉴.....	방향키 <b>↑</b>
도발.....	방향키 <b>→</b>
미니맵 확장 (스토리) / 텔레포트 (대전).....	방향키 <b>↓</b>
기어 박스.....	방향키 <b>←</b>
메뉴 보기.....	OPTIONS 버튼
순위표.....	터치패드 버튼
부활하려면 누르기.....	<b>△</b> 버튼
	(스토리에서 죽은 이후)
핑.....	<b>R3</b> 버튼



# MAIN MENU(메인 메뉴)

메인 메뉴는 *Battleborn*에 뛰어들기 위한 허브입니다. 게임 모드를 고르고, 플레이할 수 있는 캐릭터를 확인하고, 함께 게임을 즐길 친구의 온라인 상태를 볼 수 있습니다.

## VERSUS(대전)

온라인으로 다른 플레이어와 5 대 5 경기를 플레이하세요. **VERSUS PUBLIC**(공개 대전)을 선택하여 공개 경기를 플레이하거나 **VERSUS PRIVATE**(비공개 대전)을 선택하여 친구들과 함께 비공개 경기를 진행하세요.

## STORY(스토리)

각 에피소드를 플레이하여 *Battleborn*의 스토리를 알아보세요. **STORY PRIVATE**(비공개 스토리)를 선택하여 혼자서 또는 친구들과 플레이하세요. **STORY PUBLIC**(공개 스토리)을 선택하여 최대 4명의 친구들이나 무작위의 온라인 플레이어와 함께 여러 맵에서 전투를 치르세요.

## COMMAND(지휘)

Command(지휘)에서 *Battleborn* 캐릭터, Gear(기어), 게임 내 업적 등을 관리할 수 있습니다. Gear Loadout(기어 로드아웃)을 다르게 변경할 수 있습니다. 또한, 게임 내 업적 진행 상황을 확인할 수 있습니다.

## FRIENDS(친구)

현재 *Battleborn*을 플레이하는 친구들을 확인하세요.

## MATCH HISTORY(경기 기록)

플레이한 경기 중 하나를 선택하여 Match Summary(경기 요약) 화면, Experience(경험치), Challenges(챌린지), Statistics(통계), 및 Accomplishments(업적)을 확인하세요.

## OPTIONS(옵션)

Gameplay(게임플레이), Audio(음향), Video(영상), Lobby(로비) 및 Controller(컨트롤러) 설정을 변경하세요.

## EXTRAS(추가)

Gearbox Software SHiFT Codes(SHiFT 코드)를 등록하고, Credits(제작진)에서 *Battleborn*에 생명을 불어넣은 팀을 확인하세요.

**알림:** SHiFT Codes(SHiFT 코드)를 등록하려면, Gearbox Software SHiFT 멤버가 되거나 회원으로 로그인해야 합니다.

# GAMEPLAY(게임플레이)

## HUD



### 1. RESPAWNS REMAINING(남은 부활 횟수)

죽으면 사용할 수 있는 Extra Lives(추가 목숨)의 수를 확인하세요 (스토리 모드 전용).

### 2. SCORE(점수)

지금까지 모든 Score(점수)를 확인하세요 (스토리 모드 전용).

### 3. CHARACTER LEVEL(캐릭터 레벨)

캐릭터의 현재 레벨을 확인하고 레벨을 올리며 높아지는 것을 확인하세요.

### 4. SHARDS(파편)

현재 보유한 Shards(파편)의 수를 확인하세요.

### 5. SHIELD(보호막)

(캐릭터가 가지고 있다면) Shield(보호막)을 확인하세요. 이 파란색 바는 Shield(보호막)가 고갈되면서 줄어들지만 일정 시간 동안 피해를 입지 않으면 다시 재생합니다.

## 6. HEALTH(체력)

남은 Health(체력)를 확인하세요. Health(체력)를 회복하려면 주변 환경을 통해 관련 아이템을 줍거나 치유 능력을 이용해야 합니다. 또한, 레벨이 오거나 기지로 다시 텔레포트하면 체력을 전부 회복합니다 (텔레포트는 대전 모드에서만 사용할 수 있습니다).

## 7. MINI-MAP(미니맵)

미니맵을 확인하여 환경 속에서 성공적으로 길을 찾으세요.

## 8. OBJECTIVES(목표)

현재 목표를 확인하세요 (스토리 모드 전용).

## 9. HELIX ICON(헬릭스 아이콘)

이 Helix(헬릭스) 아이콘이 등장하면 방향키 **↑**를 눌러 즉시 Helix Skill Menu(헬릭스 스킬 메뉴)를 이용할 수 있으며, 여기서 활성화하고 싶은 새로운 Augment(강화 요소)를 선택할 수 있습니다.

## 10. SKILLS(스킬)

Skill(스킬)이 다시 충전되기까지 남은 시간 등을 포함한 캐릭터의 Skills(스킬)을 확인하세요.

## 11. GEAR(기어)

Shards(파편)를 소모하여 Loadout(로드아웃)에 장착한 기어를 확인하거나 활성화 할 수 있습니다.

## 12. RESOURCE BAR(자원 바)

캐릭터의 무기에 남은 탄약 수, 주문을 위한 마나량과 다른 능력을 확인하세요.

# COMBAT BASICS(전투 기본)

## SKILLS(스킬)

각 캐릭터는 4가지 스킬을 보유하고 있습니다. 세 가지 Skills(스킬)은 활성화할 수 있으며, 그 중에 Ultimate Skill(궁극기)와 하나의 패시브 스킬이 포함되어 있습니다. HUD의 오른쪽 하단 모서리에서 이용할 수 있는 Skills(스킬)을 확인할 수 있습니다.

Skills(스킬)은 한 번 사용하고 난 다음 다시 사용하려면 일정 시간이 지나야 합니다. 오른쪽 하단 모서리에서 Skill(스킬)이 다시 충전되기까지 남은 시간을 확인할 수 있습니다.

## FINDING YOUR WAY(길 찾기)

미니맵을 이용하여 다음 목표까지의 길을 찾으세요. 또한, 현재 목표는 HUD의 오른쪽에 표시되어 있어 쉽게 참고할 수 있습니다.

길을 잃었다면 방향키 **↓**를 눌러 빠르게 Expanded Minimap(확장 미니맵)을 불러올 수 있으며, 현재 위치를 더 자세히 확인할 수 있습니다. (미니맵 보다 훨씬 큼니다.)

## PICKUPS(픽업)

임무 도중 탐험하며 Shard(파편) 더미와 보상이 들어있는 상자 등을 찾을 수 있습니다. 이런 픽업에는 Shards(파편), Credits(크레딧), Overshields(오버실드) 등이 포함됩니다.

## USING THE ENVIRONMENT(환경 이용하기)

전투에서 환경을 유리하게 활용할 수 있습니다. 가장 좋은 방법 중 하나는 포탑과 드론 같은 홀로그래픽 디펜스를 활성화하는 것입니다. 만약 발견한다면, 가까이 가서 **■** 버튼을 누른 다음, 활성화 하고 싶은 (예시) 드론 중 하나를 선택하세요. 전장의 열기에 따라 대미지를 가하는 종류보다 치유에 도움이 되는 종류를 고를 수도 있습니다. 각 활동은 일정 수의 Shards(파편)를 비용으로 지불해야 합니다.

## LEVELING UP(레벨 올리기)

빠른 Helix(헬릭스) 시스템을 통해 단 한 경기로 캐릭터의 레벨 총 10개를 완전히 올릴 수 있습니다.

캐릭터를 쓰러뜨리면서 화면에 레벨 업 알림을 계속 보게 될 것입니다. 레벨이 오르면 Shield(방어막)과 Health(체력)이 회복되어 계속 싸울 수 있습니다. 또한, Helix(헬릭스)에서 새롭게 활성화할 수 있는 Augment(강화 요소)가 추가되어 경기에서의 캐릭터 Skills(스킬)을 강화할 수 있습니다.

화면 하단에 있는 Helix(헬릭스) 아이콘이 보이면 Augment(강화 요소)를 사용할 수 있습니다. 방향키 **↑**를 눌러 Helix Menu(헬릭스 메뉴)를 열고, Skill(스킬)을 위한 두 가지 업그레이드 방향이 존재하는 두 개의 헬릭스를 확인하세요. **L2** 버튼을 눌러 Left Helix(왼쪽 헬릭스)를 활성화하거나 **R2** 버튼을 눌러 Right Helix(오른쪽 헬릭스)를 활성화하세요. 빠르게 선택하세요! 전장의 액션은 여러분을 기다리지 않습니다!

## EXTRA LIVES(추가 목숨)

죽을 수도 있습니다. Extra Lives(추가 목숨)으로 다시 맵에서 부활하여 처음부터 맵을 진행하지 않고도 이전 진행 상황에서 이어갈 수 있습니다. 적에게 가한 대미지와 완료한 목표도 그대로 남아 있기 때문에 이어서 게임을 진행할 수 있습니다.

화면의 상단에서 남은 Extra Lives(추가 목숨) 수를 확인할 수 있습니다. 전부 떨어지면 죽음으로 임무가 실패하며, 도중에 수집한 모든 XP(경험치)와 Shards(파편)를 모두 잃게 됩니다. 다시 시도할 준비가 되셨다면 Main Menu(메인 메뉴)를 통해 맵으로 돌아오세요!

## GAME MENU(게임 메뉴)

플레이 도중 언제든지 **OPTIONS**를 눌러 게임 메뉴를 불러올 수 있습니다. 여기서 설정을

변경하거나 컨트롤러 레이아웃을 다시 확인할 수 있으며, 게임을 종료하거나 (다른 플레이어와 함께 할 경우) 항복 투표를 할 수 있습니다.

## MATCH SUMMARY(경기 요약)

경기를 완료하거나(실패할 때), 자세한 결과 화면을 보게 됩니다. Final Score(최종 점수), Match Time(경기 시간), 완료한 Challenges(챌린지), Statistics(통계), 및 게임 내 Accomplishments(업적) 등이 포함되어 있습니다.

## FOR EVERY KIND OF BADASS(다양한 캐릭터)

*Battleborn*에서 25명의 거친 캐릭터를 플레이할 수 있으며, 각 캐릭터는 전장에서 자신만의 독특한 개성을 뽐냅니다. Command(지휘) 메뉴에서 모든 캐릭터를 확인할 수 있습니다. Main Menu(메인 메뉴)의 COMMAND(지휘)를 눌러 시작하세요.

## CHARACTER RANKS(캐릭터 랭크)

모든 *Battleborn* 캐릭터는 영구적으로 Character Rank(캐릭터 랭크)를 늘릴 수 있습니다. 그럼으로 총 5개의 Mutations(변이)라 불리는 추가 Augments(강화 요소)를 해제할 수 있습니다. 이것으로 전장에서 생존하고 대미지를 가하는 새로운 방법을 연구해보세요. 경기 외에서 각 캐릭터의 Helix Augments(헬릭스 강화 요소) 및 Mutations(변이)를 Command(지휘) 메뉴에서 확인할 수 있습니다 (COMMAND(지휘) > BATTLEBORN).

## HELIX(헬릭스)

임무 도중 캐릭터의 레벨을 올리며 캐릭터의 Helix Menu(헬릭스 메뉴)를 통해 어떤 Augments(강화 요소)를 사용할 수 있는지 확인하세요. 미리 전략을 짜는 데 도움이 됩니다.

## TAUNTS(도발)

Taunts(도발)로 재미있게 적을 화나게 할 수 있습니다. *Battleborn*의 모든 캐릭터는 각자 고유한 Taunts(도발)을 여러 가지고 있으며, 캐릭터의 계급을 올리거나 Challenges(챌린지)를 완료하면서 해제할 수 있습니다. 이곳에서 보유하고 있는 Taunts(도발)을 확인하세요. 새로운 Taunts(도발)을 이용할 수 있게 되면 이곳에서 미리 확인하여 각 *Battleborn* 캐릭터의 성격을 살짝 맛볼 수 있습니다.

## SKINS(스킨)

멋지게 전장을 활보하세요. 캐릭터의 스킨을 확인하고 입고 싶은 스킨을 선택하세요. 캐릭터의 계급을 올리거나 Loot Packs(전리품 팩)을 통해 스킨을 해제할 수 있습니다.

## COMMAND RANKS(지휘 계급)

Command Rank(지휘 계급)을 통해 플레이하는 캐릭터와 상관 없이 *Battleborn*의 모드 전부 또는 일부의 진행 상황을 추적할 수 있습니다. 플레이 할수록 계급이 올라갑니다.



# PLAYING TOGETHER(함께 플레이하기)

다른 사람들과 *Battleborn*을 플레이하면 다른 팀을 상대로 자신의 실력을 발휘할 수 있습니다. 치명적인 스킬과 강력한 힘이 완벽한 균형을 이루는 팀을 구성하고 온라인 경기에서 경쟁해보세요.

Story Public(공개 스토리)를 통해 다른 사람들과 Story(스토리)를 플레이하거나 Versus Public(공개 대전)에서 경쟁적인 5 대 5 경기를 즐기세요. 또한, VERSUS PRIVATE(비공개 대전)으로 친구들과 온라인으로 비공개 5 대 5 게임을 시작할 수 있습니다.

## VERSUS PUBLIC(공개 대전)

경쟁적인 멀티플레이어 경기를 즐긴다면 Versus Public(공개 대전)을 플레이하세요. 다른 플레이어와 함께 짜릿한 5 대 5 경기를 플레이하거나 친구들을 초대하여 자신만의 팀을 꾸릴 수 있습니다. 세 가지 경쟁 멀티플레이어 모드를 이용할 수 있습니다.

## INCURSION(습격)

아군 미니언의 도움을 받아 적의 Sentry(보초)를 파괴하고 자신의 Sentry(보초)를 지키세요. 상대 팀의 Sentries(보초)를 둘 다 먼저 파괴하거나, 제한 시간이 끝났을 때 Sentries(보초)의 체력이 더 많이 남아 있는 팀이 승리합니다!

## CAPTURE(포획)

Energy Collectors(에너지 콜렉터)를 모으고 적으로부터 지키세요. 가장 먼저 1000점을 획득하거나 제한 시간이 끝났을 때 점수가 더 높은 팀이 승리합니다!

## MELTDOWN(붕괴)

미니언을 그라인더로 데려가세요. 미니언 하나가 그라인더에 도달할 때마다 점수를 획득합니다. 가장 먼저 500점을 획득하거나 제한 시간이 끝났을 때 점수가 더 높은 팀이 승리합니다!

## SUPPORT(지원)

해상도, 일반 오류 메시지, my2K 계정 관련 정보, my2K 프로필 변경 등을 포함한 *Battleborn*의 최신 도움과 지원이 필요하면 <http://support.2k.com> 을 방문하십시오.

# CREDITS

## (A-Z)

### GEARBOX

#### SOFTWARE IS:

David Agabin  
Sean Ahern  
Awais Ahmed  
Kent Alfred  
Daniel Algood  
Andrew Alvarez  
John Anderson  
Robert Anderson  
John Antal  
Aaron Apgar  
Bjarni Arnason  
James Ash-Houchen  
Erik Avalos  
David Avery  
Stephen Bahl  
Ghent Bailey  
Andrew Bair  
Ray Barham  
Jimmy Barnett  
Chuck Bartholomew  
Tris Baybayan  
Kyle Beasley  
Brian Bekich  
Matthew Berner  
Curt Binder  
Christopher Black  
Logan Blackburn  
Scott Bowers  
Troy Bowman  
Jazcek Braden

Chris Brock  
Jeffrey Broome  
Jason Brown  
John Brown  
Brian Burleson  
Paul Burt  
Ruben Cabrera  
Wade Callender  
Mike Carlson  
Manny Carrasquillo  
Sean Cavanaugh  
Matthew Charles  
Andrew Cheney  
Robert Chew  
Christine Choate  
Amanda Christensen  
Jacob Christopher  
Jennifer Chung  
Jonathan Cohen  
Stephen Cole  
Chaz Colvin  
Josh Cook  
Jeramy Cooke  
Brian Cozzens  
Peter Dannenberg  
Max Davenport  
Trey Davenport  
Josh Davidson  
Dustin Davis  
Ian Davis  
Michael Davis  
Patrick Deupree  
Erik Doescher  
Kevin Duc  
James Dwyer  
Dave Eaton

Fredric Echols  
David Eddings  
Derek Escontrias  
Don Eubanks  
Travis Everett  
Robert Faison  
Jonathan Fawcett  
Christopher Faylor  
Patrick Fenn  
Manuel Fernandez  
Ryan Fields  
David Fisk  
Adam Fitzgerald  
Zach Ford  
Jasper Foreman  
Mark Forsyth  
Brent Friedman  
Brad Gaffney  
Michelle Garza  
Benjamin Gettleman  
Steven Gibson  
Evan Gill  
Jim Gilligan  
Maarten Goldstein  
Pat Guarino  
Chris Guthery  
Dia Hadley  
Ell Hamilton  
Jackson Hardesty  
Craig Harrison  
Seth Hawkins  
Michael Hayes  
Philip Hebert  
Jonathan Hemingway  
Jonathan Hernandez  
Daniel Hilburn

Tiffany Hillary  
Andrew Hoffman  
Alex Hollis  
Brent Hollon  
Danny Homan  
Comb Hua  
Jimmie Jackson  
Brad Jacobs  
Josh Jeffcoat  
Skyler Jermyn  
Richard Jessup  
Dan Johnson  
Neil Johnson  
Steven Jones  
Jason Kang  
Grant Kao  
Nick Kaun  
Scott Kester  
Damian Kim  
Seung Kim  
Kyle King  
Daniel Kinnear  
Charles Kostick  
Michael Krivacek  
Sherrie Lacy  
Brian Lam-Bentley  
James Lee  
Jesse Lemons  
Ed Lev Guerra  
Aaron Linde  
Matthew Link  
James Lopez  
Ashley Lyons  
Jeff MacFee  
Andrew Maier  
Nate Mallory

Brian Martel  
Andrew Martz  
Adam May  
David May  
Brian McKee  
Curry McKnight  
Casey McLaughlin  
Brian McNett  
Mike McVay  
Ricky Meisner  
Seneca Menard  
Kevin Messenhimer  
Ryan Metcalf  
Drew Mobley  
Sarah Moore  
Mikhail Mukin  
John Mulkey  
Jack Myers  
Aaron Nations  
Jason Neal  
Christopher Neeley  
Paul Nettle  
Michael Neumann  
Lilith Newman  
Tu Nguyen  
Anthony Nicholson  
Stephen Northcut  
Joshua Olson  
Jason Orsatti  
Nate Overman  
Kelly Padgett  
Shane Paluski  
Kevin Penrod  
Ben Perkins  
Julian Peterson  
Mark Petty

Hung Pham  
Christopher Pickett  
Randy Pitchford  
Rick Porter  
Kevin Powell  
Paul Presley  
Amy Price  
Kelsey Rademaker  
Sean Reardon  
Josh Rearick  
Jason Reiss  
Ashley Rochelle  
Kelly Romeo  
Sarah Rosa  
Michael Roth  
Paul Sage  
James Sanders  
Robert Santiago  
Jett Sarrett  
Alok Sawant  
Keith Schuler  
Chase Sensky  
Michael Sewell  
Darron Shaffer  
Carl Shedd  
Samantha Shepard  
Lloyd Sherman  
Jason Shields  
Ryan Showalter  
Michael Shultz  
Jimmy Sieben  
Bradley Sierzega  
Gabe Simon  
Jeffrey Skal  
Nathan Smith  
Ryan Smith

Jasen Sparacino  
Erica Stead  
Steven Strobel  
Brenden Tennant  
Aaron Thibault  
Brian Thomas  
Justin Thomas  
Graeme Timmins  
Caitlyn Trout  
Kyle Umbenhowe  
Gregory Vanderpool  
Daniel Vanlacy  
Randy Varnell  
Raison Varner  
Scott Velasquez  
Kelley Vest  
Rachel Wagner  
Tyler Walker  
Mike Wardwell  
Michael Weber  
Tim Welch  
Tommy Westerman  
Joshua White  
Kathryn Williams  
Stacie Williams  
Nicholas Wilson  
Lorin Wood  
Hunter Wright  
Tim Wu  
David Ziman

## **2K**

Published by 2K. 2K is a publishing label of Take-Two Interactive Software, Inc.

## **2K PUBLISHING**

### **President**

Christoph Hartmann

### **C.O.O.**

David Ismaier

## **2K PRODUCT DEVELOPMENT**

### **VP, Product Development**

John Chowanec

### **Director of Product Development**

Melissa Miller

### **Producer**

Chris Thomas

### **Associate Producers**

Meghan Lee

John Sweeney

### **Additional Production Support**

Mark Montuya

Doug MacLeod

### **Production Assistants**

Ross Marabella

Nick Syrovatka

Ben Holschuh

### **Digital Release Manager**

Tom Drake

### **Digital Release Assistant**

Myles Murphy

## **2K CREATIVE DEVELOPMENT**

### **VP, Creative Development**

Josh Atkins

### **Design Director**

Jonathan Pelling

Joe Quadara

### **Art Director**

Robert Clarke

### **Media Producer**

Mike Read

### **Associate Media Producer**

Scott James

### **Developer Support Team – Cinematic Leads**

Jarrette Torcedo

Leslie Harwood

### **Developer Support Team – Visual Effects Lead**

Stephen Babb

### **Developer Support Team – Animation Lead**

PJ Leffelman

### **Developer Support Team – Modeling Lead**

Peter Turner

### **Director, Creative Production**

Jack Scalici

**Sr. Manager,  
Creative Production**

Josh Orellana

**Creative Production  
Coordinator**

William Gale

**Creative Production  
Assistants**

Cathy Neeley

Megan Rohr

**Director of Research  
and Planning**

Mike Salmon

**Sr. Market Researcher**

David Rees

**User Testing Assistant**

Jonathan Bonillas

**2K CORE TECH**

**VP, Technology**

Naty Hoffman

**Director of Technology**

Mark James

**Sr. Online Architect**

Louis Ewens

**Software Engineer**

Jack Liu

**2K MARKETING**

**SVP, Marketing**

Sarah Anderson

**VP, Marketing**

Matt Gorman

**VP, International Marketing**

Matthias Wehner

**Director of Marketing,  
North America**

Kelly Miller

**Director, Marketing**

Josh Goldberg

**Product Manager**

Ashley St. Germain

**VP of Communications,  
The Americas**

Ryan Jones

**Sr. Communications  
Manager**

Scott Pytlik

Jessica Lewinstein

**Community and Social  
Media Manager**

Catherine Lukianov

**Sr. Manager,  
Community Content**

Darren Gladstone

**Content Designer**

Adrianne Pugh

**Community Associate**

Marion Dreo

**Creative Director,  
Marketing**

Gabe Abarcá

**Sr. Director,  
Marketing Production**

Jackie Truong

**Associate Marketing  
Production Manager**

Ham Nguyen

**Marketing Production  
Assistant**

Nelson Chao

**Sr. Graphic Designer**

Christopher Maas

**Project Manager**

Heidi Oas

**Video Production Manager**

Kenny Crosbie

**Video Editor & Motion  
Graphics Designers**

Michael Regelean

Eric Neff

**Video Editor**

Peter Koeppen

**Associate Video Editors**

Doug Tyler

Nick Pylvanainen

**Web Director**

Nate Schaumberg

**Sr. Web Designer**

Keith Echevarria

**Web Developers**

Alex Beuscher

Gryphon Myers



**Web Producer**

Tiffany Nelson

**Channel Marketing  
Managers**

Anna Nguyen

Marc McCurdy

**Digital Marketing  
Coordinator**

Kelsie Lahti

**Sr. Director of Events**

Lesley Zinn Abarcar

**Events Manager**

David Iskra

**Director, Customer Service**

Ima Somers

**Customer Service Manager**

David Eggers

**Knowledge Base  
Coordinator**

Mike Thompson

**Customer Service  
Coordinator**

Jamie Neves

**Customer Service  
Associate Lead**

Crystal Pittman

**Senior Customer Service  
Associates**

Alicia Nielsen

Patrick Moss

Sean Barker

**Director, Partnerships  
& Licensing**

Jessica Hopp

**Partnerships &  
Licensing Manager**

Ryan Ayalde

**Partner Marketing  
Coordinator**

Ashley Landry

**Marketing Assistant**

Kenya Sancristobal

**2K OPERATIONS  
SVP, Senior Counsel**

Peter Welch

**Counsels**

Justyn Sanderford

Aaron Epstein

**VP, Publishing Operations**

Steve Lux

**Director of Label  
Operations**

Rachel DiPaola

**Partner Marketing  
Manager**

Dawn Earp

**International Project  
Manager**

Ben Kvalo

**Director of Operations**

Dorian Rehfield

**Licensing &  
Operations Specialist**

Xenia Mul

**Project Manager, Core Tech**

Peter Driscoll

**Operations Coordinator**

Aaron Hiscox

**2K IT****Sr. Director, 2K IT**

Rob Roudebush

**IT Manager**

Bob Jones

**Sr. Network Manager**

Russell Mains

**Systems Engineers**

Jon Heysek

Lee Ryan

**Systems Administrators**

Fernando Ramirez

Tareq Abbassi

Scott Alexander

Davis Krieghoff

**IT Analyst**

Michael Caccia

**2K QUALITY  
ASSURANCE  
Senior VP of Quality  
Assurance and  
Submissions**

Alex Plachowski

**Quality Assurance Test  
Manager (Projects)**

Eric Zala

**Quality Assurance Test  
Manager (Support Team)**

Scott Sanford

**Lead (Projects)**

Stephen "Yoshi" Florida

**Lead (Support Team)**

Chris Adams

Nathan Bell

**Associate Leads  
(Projects)**

Jeffrey Schrader

Phylcia Fletcher

**Associate Leads  
(Support Team)**

Alexander Coffin

Ruben Gonzalez

Jordan Wineinger

**Senior Testers (Projects)**

David Benedict

Jonathan Williams

Phil Lui

Raynard Moreno

**Senior Testers  
(Support Team)**

Andrew Garrett

Ashley Carey

Bar Peretz

Josh Collins

Kristine Romine

Michelle Paredes

Nicole Millette

Robert Klempner

Zack Gartner

**Quality Assurance Team**

Adam Junior

Ahmad Shahin

Alexis White

Alma Hernandez

Amanda Bassett

Andrew Romine

Anthony Zaragoza

Austin Day

Brian Castro

Bryce Fernandez

Cameron Fielder

Carter Davis

Cassandra Del Hoyo

Charlene Artuz

Charles Maidman

Chris Johnson

Christopher Elscoc

Cody Roemen

Dan Im

Daniel Smyth

David Eastwood

David Jackson

Deion Cyriacks

Drew de Los Santos

Eddie Bancud

Eduardo Luna

Gabriela-Diane Ronquillo

Greg Jefferson

Hugo Dominguez

Jae Maidman

Joel Apostol

Jordan Leano

Joshua Manes

Justin Handley

Justin Ward

Keith Rische

Kent Mewborne

Kyle Bellas

Kyle Marton

Max Ehrlich

Max Rohrer

Melanie Heuberg

Michael Bond

Michael Todd

Miguel Garcia

Nathan Craig

Osvaldo Carrillo-Ureno

Patrick Moss

Richard Chatterton

Rob Williams

Sampson Brier

Seth Kent

Spencer Hansen

Steven Barling

TJ Sedgwick

Thomas Sammons

Tiffany Chung

Tim Smith

Tom Quy

Tylan Brock

Tyler Redmann

Vance Lucido

Vanessa Derhousoff

Will Poloski

## **2K INTERNATIONAL QUALITY ASSURANCE**

### **Localisation QA Manager**

José Miñana

### **Mastering Engineer**

Wayne Boyce

### **Mastering Technician**

Alan Vincent

### **Localisation QA Senior Lead**

Oscar Pereira

### **Localisation QA Leads**

Elmar Schubert

Florian Genthon

Jose Olivares

### **Associate Localisation QA Lead**

Cristina La Mura

### **Senior Localisation QA Technicians**

Alba Loureiro

Christopher Funke

Enrico Sette

Harald Raschen

Jihye Kim

Johanna Cohen

Pierre Tissot

Sergio Accettura

### **Localisation QA Technicians**

Carlos Muñoz Díaz

Christiane Molin

David Swan

Dimitri Gerard

Etienne Dumont

Gabriel Uriarte

Gian Marco Romano

Gulnara Bixby

Iris Loison

Javier Vidal

Julio Calle Arpon

Luca Magni

Manuel Aguayo

Martin Schücker

Namer Merli

Nicolas Bonin

Norma Hernandez

Pablo Menéndez

Roland Habersack

Rüdiger Kolb

Samuel Franca

Seon Hee C. Anderson

Shawn Williams-Brown

Sherif Mahdy Farrag

Stefan Rossi

Timothy Cooper

Yury Fesechka

### **2K EAST**

### **QA Director**

Zhang Xi Kun

### **QA Managers**

Du Jing

Steve Manners

### **Project Leads**

Shigekazu Tsuuchi

Wu Xiao Bin

### **Lead QA Testers**

Chu Jin Dan

Zhu Jian

### **Senior QA Testers**

Bai Gui Long

Cho Hyunmin

Kan Liang

Qin Qi

Zhang Rui Bin

### **QA Testers**

Bai Xue

Hu Die

Hu Meng Meng

Hu Yun Xin

Jin Xiong Jie

Li Tong

Liu Ya Qin

Luo Tao

Luo Ting

Ning Xu

Tan Liu Yang

Tang Shu

Wan Yue

Zhang Biao

Zhang Wei

### **Junior QA Testers**

Chen XueMei

Guo Zhen Yi

Lan Shi Bo

Li Ling Li

Liu Kun Peng

Liu Qi

Ma Li

Mao Ling Jie

Ren Ke Yi

Song Shi Xue

Tang Dan Ru

Wang Ce

Wei Han Yu

Wu Di

Xiao Yi  
Yan Yan  
Yang Yu Fan  
Yu Feng  
Zhang Le  
Zhang Yi  
Zhao Yu  
Zhou Qian Yu  
Zou Zhuo Ke

### **IT Engineers**

Hu Xiang  
Zhao Hong Wei

### **Special Thanks**

Alexandria Belk  
Cameron Steed  
Candice Javellonar  
Chris Jones  
David Barksdale  
Joe Bettis  
Juan Corral  
Kris Jolly  
Leslie Cullum  
Louis Napolitano  
Rachel McGrew  
Todd Ingram

### **2K INTERNATIONAL**

#### **General Manager**

Neil Ralley

#### **Senior International Product Manager**

David Halse

#### **International Product Manager**

John Aikins

### **International PR Manager**

Richie Churchill

### **International Community and Social Managers**

Mitko Lambov  
Ibrahim Bhatti

### **2K INTERNATIONAL PRODUCT DEVELOPMENT**

#### **International Producer**

Jean-Sébastien Ferey

### **Head of Creative Services and Localization**

Nathalie Mathews

### **Localization Project Manager**

Emma Lepeut

### **External Localization Teams**

La Marque Rose  
Effective Media GmbH  
Synthesis Iberia  
Synthesis International srl  
Claude Esmein  
Xavier Kemmlein  
Softclub

Localization tools and  
support provided by XLOC  
Inc.

### **2K INTERNATIONAL TEAM**

Agnès Rosique  
Alan Moore

Aaron Cooper  
Belinda Crowe  
Ben Seccombe  
Bernardo Hermoso  
Carlo Volz  
Caroline Rajcom  
Chris Jennings  
Chris White  
Dan Cooke  
Daniel Hill  
Dennis de Bruin  
Devon Stanton  
Diana Freitag  
Francois Bouvard  
Gemma Woolnough  
Jan Sturm  
Jean Paul Hardy  
Jesús Sotillo  
John Ballantyne  
Julien Brossat  
Lieke Mandemakers  
Maria Martinez  
Oliver Keller  
Sandra Melero  
Sean Phillips  
Simon Turner  
Stefan Eder  
Tim Smith  
Warner Guinée  
Zaida Gómez

### **Design Team**

Tom Baker

### **TAKE-TWO INTERNATIONAL OPERATIONS**

Anthony Dodd

Martin Alway  
Nisha Verma  
Phil Anderton  
Denisa Polcerova  
Robert Willis

## **2K ASIA TEAM**

### **Asia Sr. Publishing Director**

Jason Wong

### **Asia Marketing Director**

Diana Tan

### **Asia Marketing Manager**

Daniel Tan

### **Product Executives**

Rohan Ishwarlal  
Sharon Lim

### **Senior Brand Manager**

Jason Dou

### **Japan Marketing Manager**

Maho Sawashima

### **Localization Manager**

Yosuke Yano

### **Localization Coordinator**

Pierre Guijarro

### **Localization Assistant**

Yusaku Minamisawa

### **Take-Two Asia Operations**

Eileen Chong  
Veronica Khuan  
Chermine Tan  
Takako Davis  
Ryoko Hayashi

## **Take-Two Asia Business Development**

Erik Ford  
Syn Chua  
Ellen Hsu  
Kelvin Ahn  
Paul Adachi  
Fumiko Okura  
Hidekatsu Tani  
Fred Johnson  
Ken Tilakaratna  
Anna Choi  
Jookyoung Hyun  
Cynthia Lee  
Zachary Zainuddin

## **SPECIAL THANKS**

Strauss Zelnick  
Karl Slatoff  
Lainie Goldstein  
Dan Emerson  
Jordan Katz  
David Cox  
Steve Glickstein  
Take-Two Sales Team  
Take-Two Digital Sales Team  
Take-Two Channel Marketing  
Team  
Siobhan Boes  
Hank Diamond  
Alan Lewis  
Daniel Einzig  
Christopher Fiumano  
Pedram Rahbari  
Jenn Kolbe  
Greg Gibson  
Take-Two Legal Team

Ashish Popli  
Chris McCown  
David Boutry  
Juan Chavez  
Rajesh Joseph  
Gaurav Singh  
Barry Charleton  
Mehmet Turan  
Jon Titus  
Gail Hamrick  
Tony MacNeill  
Chris Bigelow  
Brooke Grabrian  
Katie Nelson  
Chris Burton  
Christina Vu  
Betsy Ross  
Pete Anderson  
Oliver Hall  
Nicholas Bublitz  
Nicole Hillenbrand  
Danielle Williams  
Maria Zamaniego  
Nicholas Crowley  
Gwendoline Oliviero  
Ariel Owens-Barham

## **AGENCIES**

Access Communications  
BOND  
Freddie Georges Production  
Group  
g-NET  
Kathy Lee-Fung  
MODCo Media



# 소프트웨어 한정 보증, 라이선스 계약, 및 정보 사용과 공개

본 한정 소프트웨어 보증 및 라이선스 계약(이하 "계약")은 수시로 갱신될 수 있으며 현재 버전은 [www.take2games.com/eula](http://www.take2games.com/eula)(이하 "웹사이트")에 고지되어 있음. 개정된 계약이 고지된 후 소프트웨어를 계속 사용하는 것은 해당 조건에 동의하는 것으로 간주됨. "소프트웨어"라 함은 본 계약에 포함된 모든 소프트웨어, 통째로든 사용자설치, 패키지, 기타 서면 파일, 전자, 온라인 자료나 문서, 해당 소프트웨어의 모든 부분과 자료의 사본 등을 포함함. 본 소프트웨어는 판매되는 것이 아니라 라이선스됨. 본 소프트웨어에 포함된 모든 자료를 개본, 다운로드, 설치, 복사 또는 다른 방법으로 사용하는 것을 통해, 사용자는 미국 회사 TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. (이하 "라이선스 인가자")와의 본 계약 조건과 [www.take2games.com/privacy](http://www.take2games.com/privacy)에 있는 개인정보 보호정책 및 [www.take2games.com/legal](http://www.take2games.com/legal)에 있는 서비스 이용조건 조건에 승낙하는 것으로 간주됨. 본 계약을 주의하여 확인 바람. 본 계약 조건에 모두 동의하지 않는다면, 소프트웨어를 개본, 다운로드, 설치, 복사 또는 다른 방법으로 사용하는 것을 허가받을 수 없음.

## 라이선스

본 계약 및 거래조건에 따라, 라이선스 인가자는 소프트웨어 문서에 달리 명시되어 있지 않은 한, 사용자에게 단일 개본(컴퓨터, 모바일 기기 또는 게임기에서 소프트웨어의 사본 1 개를 개인적이고 비상업적인 용도로 사용할 수 있는 비독점적이고 비양도적인 제한적이고 취소 가능한 권리를 수여함. 사용자지 라이선스 권리는 본 계약에 대한 통의를 전제로 함. 본 계약의 사용자 라이선스 조건은 소프트웨어를 설치하거나 다른 방법으로 사용한 날로부터 개시되며, 사용자가 소프트웨어를 처분한 날이나 본 계약 말소(아래에 정의됨) 중 빠른 날짜에 종료함. 라이선스 계약은 사용자에 대해 라이선스가 허가되었을 뿐 판매된 것이 아니며, 사용자는 소프트웨어에 대한 어떠한 소유권도 이전되거나 양도되지 않는다는 데 동의하며, 본 계약은 소프트웨어에 대한 어떠한 권리의 판매도 허가하는 것으로 해석되지 않음. 라이선스 인가자는 모든 저작권, 상표, 영업 비밀, 상품권, 재산권, 특허권, 소유권, 컴퓨터 코드, 저작권, 상표, 디자인, 캐릭터, 캐릭터 이름, 스토리, 데이터로그, 서명, 이미지, 사운드와, 음악, 저작권권 등 소프트웨어에 대한 모든 권리, 소유권, 이익을 유보함. 소프트웨어는 미국 저작권 및 상표법과 전 세계의 관련 법 및 조약에 의해 보호를 받음. 소프트웨어는 라이선스 인가자로부터 사전 서면 동의 없이 이 전자나 일부에 대하여 어떠한 수단이나 매체로 복사, 재생산, 배포할 수 없음. 소프트웨어의 전부나 일부에 대하여 어떠한 수단이나 매체로 복사, 재생산, 배포하는 자는 저작권법을 고의로 위배하는 것이며, 미국 또는 해당 지역에서 민사적 또는 형사적 처벌을 받을 수 있음. 참고로 미국 저작권법을 위배하는 자는 간단히 \$150,000의 벌금을 지급해야 함. 소프트웨어에 대한 라이선스를 부여받은 특정 자료가 포함되어 있으며, 라이선스 인가자의 서면 인가자 역시 본 계약에 대한 위반이 있을 경우 자의 권리를 보호할 수 있음. 이 계약에 의해 명시적으로 부여되지 않은 모든 권리는 라이선스 인가자와, 적용 가능한 모든 상위 인가자에게 유보됨.

## 라이선스 조건

사용자는 다음 행위를 하지 않을 것에 동의함. 소프트웨어의 상업적 이용; 라이선스 인가자의 명백한 사전 서면 동의 또는 본 계약서에 미리 지정한 절차에 의하지 않고 소프트웨어 또는 그 사본을 배포, 임대, 라이선스 수여, 판매, 대여, 환전 가능한 통화로 환전, 또는 가상 상품이나 가상 통화(아래 정의됨)를 포함한 기타 다른 방법으로 이전 또는 양도하는 행위; 소프트웨어 또는 그 일부의 사본을 만드는 행위(이 문서에 지정된 방법은 제외); 불특정 다수가 사용하거나 다운로드 할 수 있도록 이 소프트웨어의 사본을

네트워크에 올리는 행위; 소프트웨어 또는 본 계약서에 명백히 제시된 경우를 제외하고, 온라인 영역을 목적으로 네트워크나 2대 이상의 컴퓨터 또는 게임장치에 동시에 사용 또는 설치하는 행위 및 동일한 행위를 타인에게 허락하는 행위; 포함된 Blu-ray Disc로부터 소프트웨어의 실행을 위한 요구사항을 우회할 목적으로 소프트웨어를 하드디스크 또는 기타 저장장치에 복사하는 행위(효율적인 실행을 위해 본 금지사항은 소프트웨어가 설치 중에 자체적으로 만들어 내는 사본의 전부 또는 일부분에 적용되지 않음); 라이선스 인가자 소프트웨어를 상업적인 목적으로 사용할 수 있도록 별도의 라이선스 계약을 체결한 경우, 컴퓨터 게임엔진 또는 기타 다른 지역에서 소프트웨어를 사용하거나 복제하는 행위; 소프트웨어의 전부 또는 일부에 대하여 역설계, 역컴파일, 분해, 전사, 실행, 패싱, 상용 제작 또는 수정하는 행위; 소프트웨어에 포함된 소유권 고지, 기타, 라벨을 제거하거나 편집하는 행위; 다른 사용자나 소프트웨어의 온라인 기능을 사용하고 즐기지 못하게 하는 행위; 소프트웨어의 온라인 기능과 관련해 치트를 쓰거나 승인되지 않은 루트 스미퍼 또는 기타 프로그램을 사용하는 행위; 미국 수출법, 관련 규정, 미국 경제 제재에 따라 이러한 소프트웨어의 수출이 금지된 국가에 (직접 또는 간접적으로) 운반, 수출, 재수출하거나 수시로 개정되는 법률 및 규정 또는 소프트웨어를 획득하는 국가의 법률에 대한 다른 위반 행위.

## 디지탈 사본을 포함한 특별 기능 및 서비스 접속:

소프트웨어 활성화, 소프트웨어 디지탈 사본 접속, 특정 해체 가능, 다운로드 가능, 온라인 또는 기타 콘텐츠, 서비스 및 기능(이하 "특별 기능") 접속에는 소프트웨어에 다운로드, 즉시 일련 번호 사용, 소프트웨어 등록, 제3자 서비스 회원 등록, 라이선스 인가자의 서비스 회원 등록(약관 및 정책 등의 정보가 필요할 수 있음). 특별 기능 접속은 일련 번호와 하나의 사용자 계정(아래 정의됨)만 가능하며 특별 기능 접속은 별도의 명시되지 않는 이상 다른 사용자에게 양도, 판매, 임대, 허가, 양자, 환전 가능한 가상 통화로 환전 또는 재등록할 수 없음. 본 항목의 조항은 본 계약의 다른 어떠한 약관보다도 우선함. 양도, **미리 기록된 사본 라이선스 양도:** 사용자는 미리 기록된 소프트웨어의 모든 물리적인 소프트웨어 사본 및 수반되는 문서를 영구적으로 타인에게 양도할 수 있음. 단, 소프트웨어 및 그 수반되는 문서의 전부 또는 일부에 대한 사본 (기록이나 백업 사본 포함)을 보유하지 않아야 함. 미리, 양수인은 본 계약의 조건에 동의하여야 함. 하여, 기록된 사본 라이선스 양도는 소프트웨어 문서에 기록된 특정 방법을 따라야 함. 사용자는 계약에 명시된 있거나 라이선스 인가자의 사전

서면 승인 없이 가상 해체나 가상 상품을 양도, 판매, 임대, 허가, 양자, 환전 가능한 가상 통화로 환전할 수 없음. 일회용 일련 번호가 없어 사용할 수 없는 콘텐츠는 포함된 특별 기능은 어떠한 상황에서도 타인에게 양도할 수 없음. 특별 기능은 최초로 설치된 소프트웨어가 삭제되거나, 사용자가 미리 기록된 사본을 사용할 수 없는 경우 그 기능이 정지됨. 본 소프트웨어는 사적인 용도로만 사용되어야 함. 상기 내용이 있더라도, 사전 배포된 소프트웨어 사본은 양도할 수 없음. **기술 보호:** 본 소프트웨어에는 소프트웨어에 대한 접근 제어, 특정 기능 또는 콘텐츠에 대한 접근 제어, 허가되지 않은 사본 예방, 기타 본 계약서에 의해 수여된 제한된 권리 및 라이선스의 범위를 초과하는 행위를 예방하기 위한 수단(이 포함되지는 않음, 이러한 수단은 시간, 날짜, 접근 또는 기타 통제 장치, 카운터, 일련번호 및 본 계약 위반을 포함한 소프트웨어 및 그 일부 또는 구성요소의 무단 접근, 사본, 복제를 예방할 목적으로 제작된 통합된 라이선스 코드, 제품 활성화 및 기타 장치를 포함하는) 소프트웨어와 사용 기록 모니터링에 대한 모든 보안 기술이 포함될 수 있음. 라이선스 인가자는 언제든지 소프트웨어 사용을 모니터링할 권리를 가진. 사용자는 이러한 접근 제어 무효를 침해하거나 본 기능을 무효화 또는 우회하려 해선 안 되며, 이를 시도할 경우 소프트웨어가 정상적으로 작동하지 않을 수 있음. 소프트웨어가 특정 기능에 대한 접근을 허용한 경우, 한 번에 1개의 소프트웨어 사본만 그러한 기능을 활용할 수 있음. 온라인 서비스 접근과 소프트웨어 업데이트 및 패치 다운로드에는 추가 조건 동의 및 등록 절차가 필요할 수 있음. 유효한 라이선스 허가기 이루어진 소프트웨어는 온라인 서비스에 접근하고 업데이트 및 패치를 다운로드 할 수 있음. 적용 가능한 법률에서 제한하지 않는 이상, 라이선스 인가자는 언제든지 이의를 막고나 통보 없이 모든 관련 서비스 및 제품을 포함한, 본 계약에 허락하는 라이선스와 소프트웨어 접근을 제한, 금지 또는 취소할 수 있음. **사용자 생성 콘텐츠:** 소프트웨어는 사용자가 게임플레이 맵, 사운드, 스킨 등, 창작물, 이미지, 아이템 또는 게임플레이 동영상 등의 콘텐츠를 생성할 수 있도록 허용함. 본 소프트웨어 사용에 대한 대가로, 사용자가 소프트웨어 사용을 통해 창출된 결과물의 저작권 이익에 대하여, 사용자는 이 문서에 의해 라이선스 인가자에게 소프트웨어, 관련 제품 및 서비스와 관련하여 해당 결과물을 수단에 목적치하여 상관없이 사용할 수 있는 배타적이며, 영구적이고, 취소할 수 없음. 양도 가능하고, 하위 라이선스를 할 수 있는 법적제정된 권리 및 인가권을 물론, 관련 법규 및 국제 조약에 의거하여 부여된 지적재산권의 전체 유효기간 동안 사용자에게 통지하거나 어떠한

현재의 보상을 하지 않고 사용자의 결과물을 복제, 복사, 반인, 변경, 공연, 전신, 출판, 방송, 전송, 기타 현재 알려지지 않거나 알려지지 않은 수단을 통해 타인에게 전달, 배포할 수 있는 권리를 부여함.

사용자는 이 문서에 의해 라이선스 인가자 및 다른 사용자에 관한 법규에 의거 소프트웨어, 관련 제품 및 서비스와 관련하여 그러한 결과물을 사용하고 허용하는 것에 대해 성명표시, 출처, 명성, 귀속에 대한 모든 지적 인격권을 보호하며 제대로 주장할 수 있다는 데 동의함. 본 라이선스는 라이선스 인가자에 하여되며, 적용 가능한 지적인격권에 대한 상기 조항은 본 계약이 소멸된 후에도 유효함. **인타이트 조건:** 본 소프트웨어는 인타이트 기반 기능에 대한 접근, 소프트웨어 인종, 기타 기능의 수행을 위해 인타이트 연결이 필요할 수 있음. **사용자 계정:** 소프트웨어나 소프트웨어 기능을 이용하여 소프트웨어의 특정 기능이 정상적으로 작동하려면, 제3자 게임링 플랫폼이나 소셜 네트워크 계정 (이하 "제3자 계정"), 라이선스 인가자나 라이선스 인가자 계열사의 계정 같은 소프트웨어 문서에 기재된 온라인 서비스를 지원하는 유효하고 사용 가능한 사용자 계정을 만들고 유지해야 함. 사용자가 이러한 계정을 만들고 싶다면, 소프트웨어 특정 기능의 전체 또는 일부가 작동하지 않거나 정상적으로 기능하지 않을 수 있음. 또 소프트웨어는 소프트웨어와 그 기능성 및 기능에 작동하려면 라이선스 인가자나 라이선스 인가자 계열사와 함께 소프트웨어 전용 사용자 계정(이하 "사용자 계정")을 생성해야 할 수 있음. 사용자가 사용자 계정 로깅은 제3자 계정과 연계될 수도 있음. 사용자는 소프트웨어에 접근하고 이용하는 데 사용하는 자신의 사용자 계정과 제3자 계정에 대한 사용과 보안을 전적으로 책임자 함.

#### 가상 화폐와 가상 상품

소프트웨어가 사용자에 가상 화폐와 가상 상품 사용권을 구매 또는 제공함을 통해 획득할 수 있게 한다. 다음 추가 조항이 적용됨.

**가상 화폐와 가상 상품:** 소프트웨어는 사용자가 (a) 가상 가상 화폐를 소프트웨어 내에서만 사용 가능한 교환 수단(이하 "가상 화폐" 또는 "VC")으로 사용하며 (b) 소프트웨어 내에서 가상 상품 (이하 "가상 상품" 또는 "VG")에 대한 접근 (그리고 이를 사용할 특정 제한된 권리를 획득할 수 있게 함. 사용자는 용어에 상관없이, VG와 VG는 본 계약이 관장하는 제한적 라이선스 권리를 의미함. 본 계약 조항과 준수에 따라, 라이선스 인가자는 사용자에게 사용자가 획득한 VG와 VG를 소프트웨어 내에서만 개인적이고 비상업적인 게임플레이를 위해 사용할 비독점적이고, 양도할 수 없으며, 재허가할 수 없는 권리를 허락함. 적용 가능한 법률에서 금지하지 않는 이상, 사용자가 획득한 VG와 VG는 사용자에게 허가된 것이며, 사용자는 VG와 VG에 대한 어떠한 권리나 소유권도 이전 또는 양도되지 않는다는 데 동의함. 본 계약은 VG와 VG에 대한 권리의 판매로 해석되지 않음. VG와 VG는 실제 화폐와 같은 가치를 가지지 않으며 실제 화폐의 대체재가 되지 못할, 사용자는 적용 가능한 법률에 의해 금지되지 않는 한, 라이선스 인가자가 언제든지 VG와 VG의 지분을 갖거나 구매 가격을 수정하거나 이에 영향을 주는 행동을 할 수 있음을 인정하고 이에 동의함. VG와 VG는 미사용에 대한 보상을 발생시키지 않음. 단 라이선스 인가자가 소프트웨어 재정을 중단하거나, 본 계약이 다른 방법으로 종료될 때 VG와 VG에 하여된 라이선스는 본 계약 및 소프트웨어 문서 조건에 따라 소멸됨.

라이선스 인가자는 자신의 재량으로 VC나 VG를 접근 또는 이용할 권리에 대한 비용을 청구할 권리를 가지며 VC나 VG를 유료 또는 무료로 배포할 수 있음.

**가상 화폐 및 가상 상품 획득과 구매:** 사용자는 소프트웨어 내의 특정 행위나 일적 완료를 위해 VC를 구매하거나 라이선스 인가자로부터 VC를 획득할 수 있음. 예를 들어, 라이선스 인가자는 새로운 레벨 달성, 임무 완수나 사용자 콘텐츠 제작 같은 게임 내 활동 완수와 동시에 VC나 VG를 제공할 수 있음. 획득한 VC나 VG는 사용자의 사용자 계정에 추가됨. 사용자는 소프트웨어 내에서만, 또는 제3자 온라인 스토어, 애플리케이션 스토어나 라이선스 인가자가 승인한 다른 스토어(이하 통칭 "라이선스 인가자 스토어")에 참여함으로써 플랫폼을 통해 VG와 VG를 획득할 수 있음. 소프트웨어 구매를 통한 게임 내 아이템 또는 화폐의 소멸 및 사용은 서비스 이용약관과 사용자 계약을 포함한 소프트웨어 사용 관련 문서의 적용을 받음. 이 온라인 서비스는 소프트웨어 스토어에 의해 사용자에게 제공되더라도, GF 라이선스 인가자는 VC 구매에 할인이나 행사를 이용할 수 있으며, 이러한 할인과 행사는 라이선스 인가자에 의해 언제든지 사용자에게 대한 통보 없이 수정되거나 중단될 수 있음. 애플리케이션 스토어에서 승인된 VC 구매를 완료하는 즉시, 구매한 VG 금액은 사용자의 사용자 계정에 추가됨. 라이선스 인가자는 사용자가 한 번의 거래에서 VC 구매에 사용할 수 있는 최대 금액을 설정해야 하며, 해당 금액은 관련 소프트웨어에 따라 달라질 수 있음. 라이선스 인가자는 자신의 재량으로 사용자가 구매하거나 사용하는 VG 금액, 사용자가 VC를 사용하는 방법, 사용자의 사용자 계정에 추가될 수 있는 VC 최대 금액과 추가 제한을 부여할 수 있음. 사용자는 자신이 승인했거나의 여부와 상관없이, 자신의 사용자 계정을 통해 이루어진 모든 VC 구매를 전적으로 책임자 함.

**잔액 계산:** 사용자는 자신의 사용자 계정에 로그인하면 사용 가능한 VG와 VG에 접근해 확인할 수 있음. 라이선스 인가자는 자신의 재량으로 사용자의 사용자 계정에 있는 VG와 VG에 대한 모든 계산을 수행할 권리를 가짐. 또 라이선스 인가자는 자신의 재량으로 사용자의 VG 구매나 다른 목적과 관련해 사용자의 사용자 계정에 추가 또는 제거되는 VG의 양과 그 방법을 결정할 권리를 가짐. 라이선스 인가자는 자신의 재량으로 할리저런 기준으로 모든 계산을 수행하도록 노력하며, 사용자는 그러한 계산이 고지적으로 정확되었음을 입증하는 문서를 라이선스 인가자에게 보내지 않는 이상, 자신의 사용자 계정에 있는 사용 가능한 VG와 VG에 대한 라이선스 인가자의 판단이 최종적이라는 사실을 인정하고 동의함.

**가상 화폐와 가상 상품 사용:** 구매 또는 게임 내 가상 화폐와 가상 상품은 관련 소프트웨어에 따라 달라지며, 화폐와 상품에 적용되는 게임 규정에 따라 게임플레이에 종종 제한되거나 소비하거나 일어바될 수 있음. VG와 VG는 소프트웨어 내에서만 사용할 수 있으며, 라이선스 인가자는 자신의 재량으로 단일 거래에서 사용 가능한 VG와 VG를 제한할 수 있음. VG와 VG의 승인된 사용 및 목적은 언제든지 달라질 수 있음. 사용자의 사용자 계정에 표시되는 사용 가능한 VG와 VG는 사용자가 소프트웨어 내에서 VG와 VG를 사용할 때마다 감소함. VG와 VG 사용은 사용자 계정에 있는 사용 가능한 VG와 VG에 대한 청구와 철회를

구성함. 소프트웨어에서 거래를 완료하려면 사용자는 자신의 사용자 계정에 충분한 VG나 VG가 있어야 함. 사용자 계정에 있는 VG와 VG는 사용자의 소프트웨어 사용과 관련된 특정 이벤트 발생시 통보 없이 감소할 수 있음. 예를 들어, 사용자는 게임 패배나 캐릭터 사망 시 VC나 VG를 잃을 수 있음. 사용자는 자신이 승인했거나의 여부와 상관없이, 자신의 사용자 계정을 통해 이루어진 모든 VG와 VG 사용을 전적으로 책임자 함. 사용자는 자신의 사용자 계정을 통해 VC나 VG의 무단 사용을 발견하는 즉시 [support@take2games.com](mailto:support@take2games.com)에 지원을 위한 요청을 보내 라이선스 인가자에 통보해야 함.

**교환 불가:** VG와 VG는 게임 내 상품과 서비스로만 교환할 수 있음. 사용자는 VC나 VG를 판매, 임대, 허가, 임차 또는 환전 가능한 VC로 환전할 수 없음. VG와 VG는 게임 내 상품과 서비스로만 교환할 수 있으며 본 계약에 명시적으로 규정되거나 적용 가능한 법률에 의해 요구되지 않는 이상, 라이선스 인가자로부터 돈이나 금전적 가치 및 다른 상품으로 교환할 수 없음. VG와 VG는 현금 가치가 없음. 라이선스 인가자는 다른 어떤 인종 및 단채도 사용자의 VC나 VG를 실제 화폐를 포함한 다른 가치로 교환할 의무가 없음.

**환불 불가:** 모든 VG와 VG 구매는 최종적이며 어떠한 상황에서도 환불, 이전 또는 교환될 수 없음. 적용 가능한 법률에 의해 금지되지 않는 이상, 라이선스 인가자는 자신의 재량으로 적절하다고 판단될 때 해당 VG나 VG를 관리, 규제, 조절, 수정, 중지 또는 제거할 절대적인 권리를 가지며, 라이선스 인가자는 이러한 권리의 실행에 대한 사용자나 다른 인물에 대한 책임을 지지 않음.

**양도 금지:** 라이선스 인가자가 명시적으로 승인한 방법인 소프트웨어를 이용해 게임 플레이 내에서 이루어지지 않는, 다른 소프트웨어 사용자들 포함할 인물에 대한 VC나 VG의 양도, 거래, 판매 또는 교환(이하 "무단 거래")는 라이선스 인가자에 의해 승인되지 않으며 엄격하게 금지됨. 라이선스 인가자는 자신의 재량으로 사용자의 사용자 계정과 VC 및 VG를 소멸, 정지 또는 수정할 권리를 가짐. 사용자가 무단 거래에 참가하거나 이를 지원 또는 요청할 경우 본 계약을 종료할 권한을 가짐. 이러한 행위에 참가한 모든 사용자는 자신이 위법을 감수하며 이러한 행동으로 인해 지적재산적으로 발생한 모든 피해, 손실, 비용으로부터 라이선스 인가자와 인가자의 파트너, 상위 라이선스, 계열사, 하청업체, 임원, 이사, 직원, 대리인을 면책, 보호하고 배해를 입항해 적용 가능에 동의함. 사용자는 자기, 본 계약 위반, 적용 가능한 법률 또는 규정 위반, 또는 소프트웨어 운영을 방해하거나 이를 해하는 효과와 있거나 발생할 것으로는 고의적 행동에 대한 통보가 있을 때, 무단 거래 발생 시 (또는 일어난거나의 여부에 상관없이) 라이선스 인가자가 적용 가능한 애플리케이션 스토어에 무단 거래를 중단, 정지, 소멸, 폐지, 복구할 것을 요청할 수 있음에 동의함. 당사자 사용자가 무단 거래에 참여했다고 믿거나 참여했다고 의심할 이유가 있다면, 사용자는 라이선스 인가자의 자신의 재량으로 사용자 계정에 있는 사용 가능한 VG와 VG에 대한 사용자의 접근을 제한하거나 사용자 계정 및 사용자 계정에 있는 VG, VG와 기타 항목에 대한사용자의 권리를 소멸 또는 중단할 수 있다는 데 동의함.

**지역:** VG는 특정 지역에 있는 소비자만 사용할 수

있음. 승인된 지역 안에 있지 않다면 사용자는 VC  
를 구매하거나 사용할 수 없음.

## 소프트웨어 스토어 조건

제각각 소프트웨어 사용자들을 통한 소프트웨어 계약과/나 VG 구매 포함은 적용 가능한 소프트웨어에 대하여서도 규정하거나 요구하는 추가 조건 및 규정의 적용을 받으며, 이러한 모든 적용 가능한 조건 및 규정은 본 참고 자료에 의해 본 계약에 통합됨. 라이선스 인자는 소프트웨어에 내세우는 소프트웨어 사용자를 통해 이루어진 사용자의 구매 거래와 관련된 사용자들은 은행권 청구 및 기타 청구 모든 비용을 책임지지 않음, 이러한 모든 거래는 라이선스 인자가 아닌 소프트웨어 사용자가 처리함. 라이선스 인자는 이러한 모든 거래에 대한 책임을 명시적으로 부인함; 사용자는 모든 거래에 대한 자신의 유일한 구체적인 소프트웨어 사용자에 나고나 소프트웨어 사용자를 통해서 이루어진 것에 동의함. 본 계약은 사용자와 라이선스 인자 사이의 계약임; 어떠한 소프트웨어 사용자와도 계약이 아님. 사용자는 소프트웨어 사용자나 소프트웨어와 관련해 어떠한 권리나 지원 서비스를 제공할 의무도 없으나 데 동의함. 전술한 사항을 제외하고, 적용 가능한 법들이 허용하는 최대 범위 내에서, 소프트웨어 인자는 소프트웨어와 관련된 어떠한 보증도 제공하지 않음. 사용자는 책임, 적용 가능한 법적으로도 규정상의 요구사항 준수, 실패, 소비자에게 따른 소송이나 기타 유사한 법안 도해 조치에 따른 손해와 관련해 소프트웨어에 대해 제기되는 모든 소송은 본 계약의 적용을 받으며 소프트웨어 사용자에 그러한 소송에 대한 책임을 지지 않음. 사용자는 소프트웨어 사용자 서비스 이용약관과 다른 모든 소프트웨어 사용자 관련 규정들을 정중히 준수해야 함. 소프트웨어에 대해 라이선스는 사용자가 소유하거나 조항하는 적용 가능한 기기에만 소프트웨어를 사용할 수 있는 양도 불가능한 라이선스임. 사용자는 자신이 미국이 통상 금지령을 내린 국가나 다른 지리적 영역 또는 미 재무부의 특수 지정 국가 목록이나 미 상무부의 거부 이용 목록 모든 단체 목록에 있는 곳에 거주하지 않음을 보증함. 소프트웨어 사용자 본 계약의 제3자 서해자로 사용자에게 모든 본 계약을 전할 수 있음.

## 정보 수집 및 이용

본 소프트웨어 설치 및 사용은 다음의 지침을 따른다.  
 (a) 라이선스 인자자와 그 저자, 출판자, 수입자, 그리고 개인정보 보호 기구가 낚은 국가를 포함한 미국과 유럽연합 외국의 국가 또는 사용자에 대한 모든 개인 기기를 포함한 특정 제3자에 대한 모든 정보 및 기타 정보. 전산 (b) 사용자지 사용자 생성 콘텐츠 데이터. 전산의 접수, 순위, 업로드 및 기타 개인 데이터를 웹사이트 다른 플랫폼에 표시하는 등의 사용자 데이터 공공 전산 (c) 사용자지 컴퓨팅 데이터들 하드웨어 제작사, 게임용 하드웨어 라이선스 인자자와 마케팅 파트너들과 공유 (d) 수시로 변경될 수 있는, 상기 언급된 개인정보 보호정책에 명시된 사용자지 개인 정보 또는 기타 정보에 대한 사용 및 공개를 포함한, 모 조항과 라이선스 인자자의 개인정보 보호정책에 명시된 접수 및 기타 이용권에 대한 통보를 의미한다. 이러한 방법을 통한 정보 사용자지 공유를 원치 않거나, 본 소프트웨어를 사용하지 않거나, 사용자지 개인 정보 및 기타 정보의 접수, 사용, 공개, 전송을 거부하고 모든 데이터 개인정보

문제에 대해서는, [www.take2games.com/privacy](http://www.take2games.com/privacy)  
에 있는 개인정보 보호정책이 본 계약의 다른 모든  
조항에 우선함.

종보

**정비 보증:** 라이선스 인가자는 (사용자가 소프트웨어를 최초 구매자 본인인 원래 구매자를으로부터 미리 기록된 소프트웨어와 동봉 문서를 양도받지 않았을 때) 소프트웨어가 저장된 원본 매체가 구입일로부터 90일 동안 일반적인 이용과 서비스 수행 시 소액 및 품질에 결함이 없음을 사용자에게 보증함. 라이선스 인가자는 본 소프트웨어가 소프트웨어 문서에 기재된 시스템 최소 요구사항을 만족하는 개인용 컴퓨터 또는 소프트웨어가 사용될 게임장치와 호환됨을 게임장치 제작사가 증명한다는 점을 사용자에게 보증함. 단, 하드웨어, 소프트웨어, 인터넷 연결, 개인적 용도에 각각 다르므로 라이선스 인가자는 사용자의 특정 컴퓨터 또는 게임장치에서의 본 소프트웨어 성능을 보증하지 않음. 라이선스 인가자는 소프트웨어가 사용자 환경의 요구사항에 일치할 것, 소프트웨어 작동이 방해 받거나 오류가 발생하지 않을 것, 소프트웨어가 제3의 소프트웨어와 호환될 것, 소프트웨어에 대한 오류가 수정될 것 등 사용자의 소프트웨어 향유를 저해하는 요소에 대한 책임이 없음을 보증하지 않음. 라이선스 인가자는 모든 승인된 대표자가 제공한 구두 또는 서면상의 조건의 보증을 유발하지 않음. 일부 관할 지역에서는 임시적 보증에 대한 배제나 제한 또는 적용 가능한 소비자법의 법제 권리에 대한 제한을 인정하지 않으므로, 사용자에게 상기 배제 및 제한에 대한 내용의 전부 또는 일부가 적용되지 않을 수 있음. 보증 기간 중 어떠한 이유에서건 저작권 침해나 소프트웨어에서 결함이 발견된 경우, 라이선스 인가자는 소프트웨어가 현재 제작되고 있는 이상 보증 기간 내에 결함이 발견된 모든 소프트웨어를 무료로 교체해 줄 것임 등 동의함. 소프트웨어에 더 이상 제작되지 않는 경우, 라이선스 인가자는 소프트웨어와 동등하거나 그 이상의 가치를 지니는 유사한 제품으로 교체해줄 권리를 유보함. 이 보증은 라이선스 인가자가 제공한 저장매체 및 소프트웨어에 한하며, 통상의 노후나 손상에는 적용되지 않음. 결함이 있음, 취급 실수, 부주의 때문에 발생한 경우 이 보증은 적용되지 않을 무렵 그 밖의 규정된 일시적 보증은 상기에 기술된 90일 기간에 한정됨. 상기에 기술된 경우를 제외하고, 이 보증은 구두나 서면으로 명시되지 않은 임시적으로 이루어진 시장성, 특정 목적이나 권리 비침해에 대한 적합성에 대한 보증 등 다른 모든 보증을 대신하며, 어떤 종류의 표현이나 보증도 라이선스 인가자를 구속하지 않음. 상기의 한정 보증에 따라 소프트웨어를 반송할 때는 원본 소프트웨어를 아래에 명시된 라이선스 인가자의 주소로만 보내야 하며 다음 사항을 포함되어야 함: 사용자의 이름과 수령지 주소; 날짜가 찍힌 구두 영수증 사본; 결함에 대한 간단한 설명과 소프트웨어를 실행하기 시스템.

## 면책

사용자는 사용자의 행위 또는 본 계약 조항에 따라 소프트웨어를 사용하지 않음에 의해 직간접적으로 발생한 모든 피해, 손실, 비용으로부터 라이선스 인가자와 인가자의 파트너, 상위 라이선서, 계열사, 하청업자, 임원, 이사, 직원, 대리인을 면책, 보호하고 피해를 입히지 않을 것에 동의함.

• 어떠한 경우에도 라이선스 인가자는 법이

모르는 한 재산 손실, 신용 상실, 컴퓨터 고장 또는 불량 등 소프트웨어 점유와 관련된 모든 것은 오직점, 본 계약이나 소프트웨어와 관련된 행위 때문에 야기된 개인적 손해, 재산 손실, 이익 손실, 손해 배상권 등 특별한 경우, 부수적 손해, 결과적 손해에 대해 불분식(과실 포함), 계약, 임의적 책임의 의무를 포함하지 않습니다. 그러나 그러한 손해의 가능성을 통보받았거나 그 여부와 상관없이 어떠한 적어도 지지 않을, 어떠한 경우에도(관련 법에 의해 요구되는 경우는 제외) 모든 손해에 대한 라이선스 인자의 손해는 소프트웨어 이용을 위해 사용자가 지급한 실제 금액을 초과하지 않습니다., 어떠한 경우에도, 행위 형식에 상관없이 사용자가 모든 청구에 대한 라이선스 인자의 실제 할계는 사용자가 소프트웨어와 관련된 지난 12개월 동안 라이선스 인자에게 지불한 금액과 US\$200은 그 큰 금액을 초과할 수 없음. 아무도 모든 국가에 입국시 보증의 존속기간에 대한 제한이나 부수적 또는 결과적 손해, 사망 또는 부주의, 사나고 의적 불법행위로 인한 개인적 손해에 대한 배제나 제한을 인정하지 않되 때문에, 사용자가 따라 상기의 제한 사항 및 책임의 배제 또는 상기의 면책으로 인해 발생한 제한 또는 배제가 적용되지 않을 수 있음. 이 보증의 특정 조항이 연방법, 주법 또는 국내법에 따라 금지되는 한도 내에서 이 보증은 국내법에 적용되지 않으며, 회피할 수 없음. 이 보증의 특정 조항이 연방법, 주법 또는 국내법에 따라 금지되는 한도 내에서 이 보증은 단독으로 적용되지 않으며, 회피할 수 없음. 이 보증은 사용자가 특별한 법적 권리를 부여하며, 그 권리는 관할 지역에 따라 다를 수 있음., 당사는 당사의 네트워킹 기타 인터넷으로, 무선 네트워킹 또는 다른 제3자 네트워킹에서의 데이터 흐름을 통제하지 않으면 통제할 수 없음. 이러한 흐름은 제3자가 제공하거나 통제하는 인터넷과 무선 서비스 성능에 크게 좌우됨. 때때로, 해당 제3자의 행동 또는 행동하지 않음이 사용자와 인터넷, 무선 서비스 또는 그 일부와의 연결을 방해하거나 제한할 수 있음. 당사는 이러한 일이 일어나지 않도록 노력할 수 있음. 따라서, 당사는 사용자와 인터넷, 무선 서비스 또는 그 일부와의 연결을 방해하거나 제한하는 제3자의 행동 또는 행동하지 않음 또는 소프트웨어와 관련 서비스 및 제품 사용과 관련하여 발생하는 모든 책임을 부인함.

## 소멸

본 계약은 사용자나 라이선스 인가자가 종료할 때까지 유효한데, 이 계약은 (온라인에서만 운영되는 게임인 경우) 라이선스 인가자가 소프트웨어 서버 운영을 종료할 때, 라이선스 인가자가 사용자나 소프트웨어 사용자에 사용이 지, 돈세탁 또는 다른 불법 행위가 연루되었다고 판단하거나 간혹할 경우 또는 사용자나 상기의 라이선스 조항을 위반한 경우 본 계약 약관을 이행하지 못했을 때 자동으로 소멸될. 사용자는 언제든지 라이선스 인가자에 서비스 이용요청에 명시된 방법을 이용해 소프트웨어에 접근하거나 사용할 때 사용자나 사용자나 사자 계정을 소멸 또는 삭제하도록 요청하거나 (a) 사용자 소, 보관 또는 관리하는 모든 소프트웨어 사용자 계정 및 삭제하도록 요청해 본 계약을 소멸할 수 있음, 자신의 게임 플랫폼에서 소프트웨어를 삭제해도 사용자 계정과 관련된 VC와 VG를 포함한 사용자 계정 관련 정보는 삭제되지 않음, 사용자 계정과 같은 방법으로 소프트웨어를 재설치하면 사용자



계정과 관련된 VC와 VG를 포함한 기존 사용자 계정 정보는 그대로 이용할 수 있음. 단, 적용 가능한 법률로 금지되지 않는 한, 사용자 계정이 이유를 불문하고 본 계약 소멸에 따라 삭제되면 사용자 계정과 관련된 모든 VC와 VG도 함께 삭제되며, 사용자는 더 이상 소프트웨어나 자신의 사용자 계정과 관련된 VC와 VG를 이용할 수 없음. 본 계약이 사용자의 계약 위반으로 소멸되면, 라이선스 인가자는 사용자의 소프트웨어 재등록 또는 재접근을 금지할 수 있음. 본 계약 소멸과 동시에, 사용자는 소프트웨어의 물리적 사본을 파괴하거나 라이선스 인가자에 반납해야 하며, 모든 소프트웨어 사본과 동반 문서, 관련 자료 및 소프트웨어가 설치된 클라우드 서버, 컴퓨터, 게임 기기나 모바일 기기를 포함한 자신이 소유하거나 통제하는 모든 구성 요소를 영구적으로 폐기해야 함. 본 계약 소멸과 동시에, 사용자 계정과 관련된 VC나 VG를 포함한 사용자의 소프트웨어 사용권은 즉시 소멸되며, 사용자는 모든 소프트웨어 사용을 중단해야 함. 본 계약 소멸은 본 계약에 따라 생성되는 당시의 권리나 사용자의 의무에 영향을 주지 않음.

**미 정부 제한 권리.** 본 소프트웨어 및 문서는 모두 사비로 개발되었으며, "상업적 컴퓨터 소프트웨어" 또는 "제한된 컴퓨터 소프트웨어"로 제공될, 미 정부 또는 미 정부의 하청업자에 의한 사용, 복제, 공개는 DFARS 252.227-7013 기술일지 및 컴퓨터 소프트웨어에 대한 권리 조항의 하위 항목인 (c)(1)(ii), 또는 FAR 52.227-19 상업적 컴퓨터 소프트웨어의 제한된 권리의 하위 항목인 (c)(1), (2)에 기재된 제한사항에 따라야 함. 하청업자/제조업자는 아래에 기술된 지역의 라이선스 인가자.

**형평법상의 구제.** 사용자는 본 계약 조건이 특별히 강제되지 않는 경우, 라이선스 인가자가 만회할 수 없는 손실을 보게 됨을 인정하며, 따라서 라이선스 인가자가 구축, 기타의 보충, 손해에 대한 입증 없이도 본 계약서에 따른 일시적 및 영구적 금지명령구제를 포함한 적절한 구제책은 물론, 기타의 구제책을 사용할 권리가 있음에 동의함.

**세금 및 비용.** 사용자는 라이선스 인가자가 사용자에게 송징을 보냈는가의 여부에 상관없이, 관련 이익과 벌금(라이선스 인가자의 순이익에 대한 세금 포함)을 포함한 본 계약에 따라 발생하는 거래에 대해 정부 기관이 부여하는 모든 세금, 의무, 부담금을 책임지고 지불하며, 라이선스 인가자와 인가자의 모든 계열사, 임원, 이사, 직원, 대리인을 면책하고 피해를 입히지 않을 것에 동의함. 현재 자적이 있다면, 사용자는 라이선스 인가자에 모든 면제 증서 사본을 보내야 함. 사용자의 행위와 관련해 사용자에게 의해 발생하는 모든 비용은 사용자가 전적으로 책임자 한 사용자 라이선스 인가자로부터 비용을 변제 받을 자격이 없으며, 라이선스 인가자를 이러한 비용으로부터 보호해야 함.

**서비스 이용약관.** 소프트웨어에 대한 모든 접근과 사용은 본 계약의 적용을 받으며, 적용 가능한 소프트웨어 문서, 라이선스 인가자의 서비스

이용약관, 라이선스 인가자의 개인정보 보호정책, 그리고 서비스 이용약관의 모든 조건과 규정은 본 참고자료에 의해 본 계약에 통합됨. 이러한 계약들은 소프트웨어와 관련 서비스 및 제품 사용과 관련한 사용자와 라이선스 인가자 사이의 완전한 계약을 의미하며 사용자 라이선스 인가자 사이에서 이전에 체결된 모든 서면 또는 구술 계약에 우선하고 이를 대체함. 본 계약과 서비스 이용약관 사이에 충돌이 있다면, 본 계약이 우선함.

**기타.** 본 계약의 일부 조항이 어떠한 이유 때문에 강제력을 갖지 못하면 해당 조항은 강제력을 갖는 데 필요한 한도 내에서만 수정 가능하며, 본 계약의 나머지 조항에 대해서는 영향을 미치지 않음.

**준거법.** 본 계약은 연방법이 적용되는 경우를 제외하고 (법률의 충돌 또는 선택원리와 상관없이) 뉴욕 거주자간 체결되고 이행되는 계약에 적용되는 뉴욕주법에 따라 해석됨. 라이선스 인가자가 서면으로 특정소송을 명시적으로 포기하거나 지역법에 반하는 경우가 아니라면, 본 문서의 내용과 관련된 소송에 대한 독점적이고 배타적인 관할은 라이선스 인가자의 주요 사업장 소재지(미국 뉴욕주 뉴욕군)의 지역 관할권을 지닌 주법원 및 연방법원에 있음. 사용자와 라이선스 인가자는 관할 법원에 대한 사항에 동의하며, 소송 절차는 본 문서에 기재된 방식으로 처리하거나 뉴욕 주법 또는 연방법에 따라 허용된 법리로 심리할 수 있음에 동의함. 사용자와 라이선스 인가자는 국제물품매매계약에 관한 UN 협약(1980년 빈 협약)이 본 계약 또는 본 계약에서 파생된 분쟁이나 조정에 적용되지 않을 수 있음에 동의함.

**본 라이선스에 대한 문의사항이 있다면 TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012에 서면으로 문의할 수 있음.**

사용자가 소프트웨어를 사용할 시 EULA의 기타 모든 약관 및 조항이 적용됨.

## 고객 지원

**발매원 : H2인터랙티브 고객센터**

**고객지원실 : 080 - 010 - 3439**

©2016 Necromonger, LLC. Gearbox, Battleborn, and the Gearbox Software logos are registered trademarks, and the Battleborn logos are trademarks, all used courtesy of Gearbox Software, LLC. All rights reserved. Published and distributed by 2K, 2K, the 2K logo, and Take-Two Interactive are trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. in the U.S. and other countries and are used here under license. Unreal® is a registered trademark of Epic Games, Inc. Unreal® Engine, copyright 1998-2015, Epic Games, Inc. All rights reserved. Uses Bink Video. Copyright ©1997-2015 by RAD Game Tools, Inc. This software product includes Autodesk® Scaleform® software ©2015 Autodesk, Inc. All rights reserved. Autodesk Scaleform is a registered trademark of Autodesk, Inc., and/or its subsidiaries and/or affiliates in the USA and/or other countries. ©2015 NVIDIA Corporation. NVIDIA, the NVIDIA logo, GeForce, PhysX and The Way It's Meant To Be Played are trademarks and/or registered trademarks of NVIDIA Corporation. Uses Simplifygon™, Copyright ©2015 Donya™ Labs AB. All other marks are property of their respective owners. All rights reserved.