

BATTLEBORN



gearbox
software

2K

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, 멀미와 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 장애가 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 플레이 할 수 없게 되는 경우가 있습니다. ● PlayStation®4를 PDPLA 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 보상해 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

"PS", "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	L3 버튼 (앞으로 움직이면서)
뛰기	X 버튼
사용/상호작용/재장전	□ 버튼
스킬 1	L1 버튼
스킬 2	R1 버튼
1차 공격	R2 버튼
2차 능력	L2 버튼
궁극기	△ 버튼
빠른 근접	○ 버튼
헬릭스 메뉴	방향키 ↑
도발	방향키 →
미니맵 확장 (스토리) / 텔레포트 (대전)	방향키 ↓
기어 박스	방향키 ←
메뉴 보기	OPTIONS 버튼
순위표	터치패드 버튼
부활하려면 누르기	△ 버튼 (스토리에서 죽은 이후)
핑	R3 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 알아가세요. 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 모은 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 오르거나 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 큅니다.)

PICKUPS(픽업)

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

USING THE ENVIRONMENT(환경 이용하기)

전투에서 환경을 유리하게 활용할 수 있습니다. 가장 좋은 방법 중 하나는 포탑과 드론 같은 홀로그래피 디펜스를 활성화하는 것입니다. 만약 발견한다면, 가까이 가서 ◻ 버튼을 누른 다음, 활성화하고 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)을 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)을 모두 잃게 됩니다. 다시 시도할 준비가 되셨다면 Main Menu(메인 메뉴)를 통해 맵으로 돌아오세요!

GAME MENU(게임 메뉴)

플레이 도중 언제든지 OPTIONS를 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 여럿 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 즐기다면 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)

이군 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

(クレジット)

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
Jeremy 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 Taylor
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	2K PUBLISHING	2K CREATIVE
Erica Stead	President	DEVELOPMENT
Steven Strobel	Christoph Hartmann	VP, Creative Development
Brenden Tennant		Josh Atkins
Aaron Thibault	C.O.O.	
Brian Thomas	David Ismailer	Design Director
Justin Thomas		Jonathan Pelling
Graeme Timmins	2K PRODUCT	Joe Quadara
Caitlyn Trout	DEVELOPMENT	
Kyle Umberhauer	VP, Product Development	Art Director
Gregory Vanderpool	John Chowanec	Robert Clarke
Daniel Vanlacy	Director of Product	Media Producer
Randy Varnell	Development	Mike Read
Raison Varner	Melissa Miller	Associate Media Producer
Scott Velasquez	Producer	Scott James
Kelley Vest	Chris Thomas	Developer Support Team –
Rachel Wagner	Associate Producers	Cinematic Leads
Tyler Walker	Meghan Lee	Jarrette Torcedo
Mike Wardwell	John Sweeney	Leslie Harwood
Michael Weber	Additional Production	Developer Support Team –
Tim Welch	Support	Visual Effects Lead
Tommy Westerman	Mark Montuya	Stephen Babb
Joshua White	Doug MacLeod	Developer Support Team –
Kathryn Williams	Production Assistants	Animation Lead
Stacie Williams	Ross Marabella	PJ Leffelman
Nicholas Wilson	Nick Syrovatka	Developer Support Team –
Lorin Wood	Ben Holschuh	Modeling Lead
Hunter Wright	Digital Release Manager	Peter Turner
Tim Wu	Tom Drake	Director,
David Ziman	Digital Release Assistant	Creative Production
	Myles Murphy	Jack Scalici

2K

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

Sr. Manager, Creative Production Josh Orellana	VP, Marketing Matt Gorman	Sr. Director, Marketing Production Jackie Truong
Creative Production Coordinator William Gale	VP, International Marketing Matthias Wehner	Associate Marketing Production Manager Ham Nguyen
Creative Production Assistants Cathy Neeley Megan Rohr	Director of Marketing, North America Kelly Miller	Marketing Production Assistant Nelson Chao
Director of Research and Planning Mike Salmon	Director, Marketing Josh Goldberg	Sr. Graphic Designer Christopher Maas
Sr. Market Researcher David Rees	Product Manager Ashley St. Germain	Project Manager Heidi Oas
User Testing Assistant Jonathan Bonillas	VP of Communications, The Americas Ryan Jones	Video Production Manager Kenny Crosbie
2K CORE TECH VP, Technology Naty Hoffman	Sr. Communications Manager Scott Pytlik Jessica Lewinstein	Video Editor & Motion Graphics Designers Michael Regelean Eric Neff
Director of Technology Mark James	Community and Social Media Manager Catherine Lukianov	Video Editor Peter Koeppen
Sr. Online Architect Louis Ewens	Sr. Manager, Community Content Darren Gladstone	Associate Video Editors Doug Tyler Nick Pylvanainen
Software Engineer Jack Liu	Content Designer Adrianne Pugh	Web Director Nate Schaumberg
2K MARKETING	Community Associate Marion Dreo	Sr. Web Designer Keith Echevarria
SVP, Marketing Sarah Anderson	Creative Director, Marketing Gabe Abarcar	Web Developers Alex Beuscher Gryphon Myers

Web Producer Tiffany Nelson	Director, Partnerships & Licensing Jessica Hopp	Licensing & Operations Specialist Xenia Mul
Channel Marketing Managers Anna Nguyen Marc McCurdy	Partnerships & Licensing Manager Ryan Ayalde	Project Manager, Core Tech Peter Driscoll
Digital Marketing Coordinator Kelsie Lahti	Partner Marketing Coordinator Ashley Landry	Operations Coordinator Aaron Hiscox
Sr. Director of Events Lesley Zinn Abarcar	Marketing Assistant Kenya Sanchristobal	2K IT Sr. Director, 2K IT Rob Roudebush
Events Manager David Iskra	2K OPERATIONS SVP, Senior Counsel Peter Welch	IT Manager Bob Jones
Director, Customer Service Ima Somers	Counsels Justyn Sanderford Aaron Epstein	Sr. Network Manager Russell Mains
Customer Service Manager David Eggers	VP, Publishing Operations Steve Lux	Systems Engineers Jon Heysek Lee Ryan
Knowledge Base Coordinator Mike Thompson	Director of Label Operations Rachel DiPaola	Systems Administrators Fernando Ramirez Tareq Abbassi Scott Alexander Davis Krieghoff
Customer Service Coordinator Jamie Neves	Partner Marketing Manager Dawn Earp	IT Analyst Michael Caccia
Customer Service Associate Lead Crystal Pittman	International Project Manager Ben Kvalo	2K QUALITY ASSURANCE Senior VP of Quality Assurance and Submissions Alex Plachowski
Senior Customer Service Associates Alicia Nielsen Patrick Moss Sean Barker	Director of Operations Dorian Rehfield	

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
Phylicia 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 Elscoe
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	International PR Manager	Aaron Cooper
Yan Yan	Richie Churchill	Belinda Crowe
Yang Yu Fan	International Community and Social Managers	Ben Seccombe
Yu Feng	Mitko Lambov	Bernardo Hermoso
Zhang Le	Ibrahim Bhatti	Carlo Volz
Zhang Yi		Caroline Rajcom
Zhao Yu		Chris Jennings
Zhou Qian Yu	2K INTERNATIONAL PRODUCT DEVELOPMENT	Chris White
Zou Zhuo Ke	International Producer	Dan Cooke
IT Engineers	Jean-Sébastien Ferey	Daniel Hill
Hu Xiang		Dennis de Bruin
Zhao Hong Wei		Devon Stanton
Special Thanks	Head of Creative Services and Localization	Diana Freitag
Alexandria Belk	Nathalie Mathews	Francois Bouvard
Cameron Steed		Gemma Woolnough
Candice Javellonar		Jan Sturm
Chris Jones	Localization Project Manager	Jean Paul Hardy
David Barksdale	Emma Lepeut	Jesús Sotillo
Joe Bettis		John Ballantyne
Juan Corral	External Localization Teams	Julien Brossat
Kris Jolly	La Marque Rose	Lieke Mandemakers
Leslie Cullum	Effective Media GmbH	Maria Martinez
Louis Napolitano	Synthesis Iberia	Oliver Keller
Rachel McGrew	Synthesis International srl	Sandra Melero
Todd Ingram	Claude Esmein	Sean Phillips
	Xavier Kemklein	Simon Turner
2K INTERNATIONAL General Manager	Softclub	Stefan Eder
Neil Ralley		Tim Smith
Senior International Product Manager	Localization tools and support provided by XLOC Inc.	Warner Guinée
David Halse		Zaida Gómez
International Product Manager	2K INTERNATIONAL TEAM	Design Team
John Aikins	Agnès Rosique	Tom Baker
	Alan Moore	
		TAKE-TWO INTERNATIONAL OPERATIONS
		Anthony Dodd

Martin Alway	Take-Two Asia	Ashish Popli
Nisha Verma	Business Development	Chris McCown
Phil Anderton	Erik Ford	David Bountry
Denisa Polcerova	Syn Chua	Juan Chavez
Robert Willis	Ellen Hsu	Rajesh Joseph
2K ASIA TEAM	Kelvin Ahn	Gaurav Singh
Asia Sr. Publishing Director	Paul Adachi	Barry Charleton
Jason Wong	Fumiko Okura	Mehmet Turan
Asia Marketing Director	Hidekatsu Tani	Jon Titus
Diana Tan	Fred Johnson	Gail Hamrick
Asia Marketing Manager	Ken Tilakaratna	Tony MacNeill
Daniel Tan	Anna Choi	Chris Bigelow
Product Executives	Jookyoung Hyun	Brooke Grabrian
Rohan Ishwarlal	Cynthia Lee	Katie Nelson
Sharon Lim	Zachary Zainuddin	Chris Burton
Senior Brand Manager	SPECIAL THANKS	Christina Vu
Jason Dou	Strauss Zelnick	Betsy Ross
Japan Marketing Manager	Karl Slatoff	Pete Anderson
Maho Sawashima	Lainie Goldstein	Oliver Hall
Localization Manager	Dan Emerson	Nicholas Bublitz
Yosuke Yano	Jordan Katz	Nicole Hillenbrand
Localization Coordinator	David Cox	Danielle Williams
Pierre Guijarro	Steve Glickstein	Maria Zamaniego
Localization Assistant	Take-Two Sales Team	Nicholas Crowley
Yusaku Minamisawa	Take-Two Digital Sales Team	Gwendoline Oliviero
Take-Two Asia Operations	Take-Two Channel Marketing	Ariel Owens-Barham
Eileen Chong	Team	
Veronica Khuan	Siobhan Boes	AGENCIES
Chermine Tan	Hank Diamond	Access Communications
Takako Davis	Alan Lewis	BOND
Ryoko Hayashi	Daniel Einzig	Freddie Georges Production
	Christopher Fiumano	Group
	Pedram Rahbari	g-NET
	Jenn Kolbe	Kathy Lee-Fung
	Greg Gibson	MODCo Media
	Take-Two Legal Team	

소프트웨어 학정 보증, 라이선스 계약, 및 정보 사용과 공개

본 항장 소프트웨어 보증 및 라이선스 계약(이하 “계약”)은 수시로 갱신될 수 있으며 현재 배포판은 www.take2games.com/eauid/0/0/웹사이트에 고지되어 있음. 개정된 계약이 고지된 후 소프트웨어를 계속 사용하는 것은 해당 조건에 동의하는 것으로 간주됨. “소프트웨어”라 함은 본 계약에 포함된 모든 소프트웨어, 동봉되는 사용자설명서, 키가지, 기타 서면 파일, 전자, 온라인 자료나 문서, 해당 소프트웨어의 모든 사본과 자료와 다른 모든 포함된 문서를 포함함. 본 소프트웨어는 해당하는 것을 아니라면 라이선스판, 본 소프트웨어와 소프트웨어에 동봉된 다른 모든 자료를 개별, 다른으로, 소스 또는 다른 방법으로 사용하는 것을 통해, 사용자는 미국 회사 터틀소프트 인터랙티브 소프트웨어 LLC, Inc. (이하 “라이선스 회사”) 와의 계약 조건과 www.take2games.com/privacy에 있는 개인정보 보호정책 및 www.take2games.com/legal에 있는 서비스 이용약관 조건에 승낙하는 것으로 간주됨. 본 계약을 주의하여 확인한 후 계약 조건에 모두 동의하지 않는다면 소프트웨어를 개별, 다른으로 설치, 복사 또는 다른 방법으로 사용하는 것을 하기로 험수. 수 없을

라이선스

본 계약 및 거래조건에 따라, 라이선스 인기자는 소프트웨어 문서에서 딜리 명시되어 있지 않은 한, 사용자에게 단일 계정 플랫폼 컴퓨터, 모바일 기기 또는 게임기에서 소프트웨어의 시본 1개를 개인적으로 비상업적인 용도로 사용할 수 있는 비독점적이며 비양도적인 제한적이고 취소 가능한 권리들을 수여함. 사용자의 라이선스 권리는 본 계약에 대한 동의를 전제로 함. 본 계약의 이용 사용자 라이선스 조건은 소프트웨어를 설치하거나 다른 방법으로 사용한 날짜부터 시작되며, 사용자가 소프트웨어를 처음 분석하거나 본 계약 약속(아래에 정의됨) 중 빠른 날짜에 종료함. 소프트웨어는 사용자에 대해 라이선스가 하기되었을 뿐 판매된 것이다 아니며, 사용자는 소프트웨어에 대한 어떠한 소유권도 이전되지거나 양도되지 않는다는 데 동의함. 본 계약은 소프트웨어에 대한 모든 어떠한 권리의 판매도 하기하는 것으로 해석되지 않음. 라이선스 인기자는 모든 저작권, 상표, 영업 비밀, 상품명, 상식권, 특허권, 소유권, 컴퓨터 코드, 시각적 효과, 테마, 캐릭터, 캐릭터 이름, 스토리, 디자인일자, 세팅, 아트워크, 사용기준, 음악, 저작인격권 등 소프트웨어에 대한 모든 권리, 소유권, 이익을 우보함. 소프트웨어에는 미국 저작권 및 상표법과 전 세계의 관련 법 및 조약에 의해 보호를 받음. 소프트웨어는 라이선스 인기자로부터 사전 서면 동의 없이 그 전부터 일부에 대해서 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 건강 \$150,000의 벌금금액 지급해야 함. 소프트웨어에는 라이선스 인기자의 성적 위인기자 역시 본 계약에 대한 위반인을 경우 자신들의 권리 보호할 수 있음. 이 계약에 의해 면서적으로 부여되지 않은 모든 권리는 라이선스 인기자와, 적용 가능할 경우 상위 인기자에게 보유됨.

라이선스 조건

사용자는 다음 행위를 허지 입을 것에 동의함:
소프트웨어의 상업적 이용: 라이선스 인가자의 명백한 사전 서면 풍문 또는 그 계약에서 미리 지정된 절차에 의하지 않고 소프트웨어 또는 그 사용본을 배포, 일대, 리아이센스 판매, 패턴, 대여, 확전 가능한 통화로 환전 또는 가상 상품이나 가상 통화(이하 정의됨)를 포함한 기타 다른 방법으로 이전 또는 양도하는 행위: 소프트웨어 또는 그 일부의 사용본을 만드는 행위(이 문서에 지정된 방법은 제외); 불특정 다수가 사용하거나 다운로드 할 수 있도록 이 소프트웨어의 사용본을

네트워크에 올리는 행위; 소프트웨어 또는 본 계약서에 명백히 제시된 경우를 제외하고, 온라인 사용을 목적으로 네트워크나 2대 이상의 컴퓨터 또는 개인장치에 동시에 사용 또는 설치하는 행위(및 동일한 행위를 타인에게 허락하는 행위) 포함된 Blu-ray™로부터 소프트웨어의 실행을 위한 요구사항을 우회할 목적으로 소프트웨어를 하드드라이브 또는 기타 저장장치에 복사하는 행위(효율적인 실행을 위해 본 금지사항은 소프트웨어가 설치 중에 자체적으로 만들어 내는 사본의 전부 또는 일부에는 적용되지 않음) 라이선스 인기자가 소프트웨어를 상업적인 목적으로 사용할 수 있도록 별도의 라이선스 계약을 체결한 경우. 기타 계약서에 게재되는 또는 기타 다른 지역에서 소프트웨어를 사용하거나 복제하는 행위. 소프트웨어의 전부 또는 일부에 대하여 역설계, 역파일화, 번역, 전시, 실행, 평생 사용 제작 또는 수정하는 행위; 소프트웨어에 포함된 소유권 고지, 마크, 라벨을 제거하거나 편집하는 행위; 다른 사용자가 소프트웨어의 온라인 기능을 사용하고 즐기지 못하게 하는 행위; 소프트웨어의 온라인 기능과 관련해 치트를 쓰거나 승인되지 않은 로봇, 스파이더 또는 기타 프로그램을 사용하는 행위; 미국 수출법, 관련 규정, 미국 경제 제재에 따라 이란으로 소프트웨어의 수령이 금지된 국가에(직접 또는 간접적으로) 운반, 수출, 재수출하거나 시수로 개정되는 법률 및 규정 또는 소프트웨어를 획득하는 국가의 법률에 대한 다른 위반 행위. 디지털 사본을 포함한 특별 기능 및 서비스 접속: 소프트웨어 활용성. 소프트웨어 디지털 사본 및 특별 기능 제공, 다른 도로 가능, 온라인 또는 기타 콘텐츠, 서비스 및 기능(이하 “특별 기능”) 접속에는 소프트웨어에 딜로드, 특수 일련 번호 사용, 소프트웨어 등록, 제3자 서비스 회원 등록, 라이선스 인기자의 서비스 회원 등록(약관 및 정책 등의 포함이 필요할 수 있음). 특별 기능 접속은 일련 번호당 하나의 사용자 계정(아래 정의의)임을 가능하여 특별 기능 접속은 별도로 명시되지 않는 이상 다른 사용자에게 양도, 판매, 임대, 대여, 임차, 전환 가능한 경우 화폐로 환전 또는 재등록될 수 없음. 본 항목의 조항은 본 계약의 다른 어떠한 약관보다도 우선함. 사본 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 그에 수반하는 문서의 전부 또는 일부에 대한 사본(기타(이거나)별로 사본) 문서를 보유하지 않아야 하며, 양수인은 본 계약의 조건에 동의해야 함. 미리 기록된 사본 라이선스 양도는 소프트웨어 문서에 기록된 특정 방법을 따라야 함. 사용자는 계약에 명시돼거나 라이선스 인기자의 사전

서면 승인 없이 가상 환페나 가상 상품을 암도, 판매, 임대, 허가, 입자, 환전 기능한 가상 환페로 환전할 수 없음. 일화용 일련 번호가 없어 사용할 수 없는 콘텐츠를 포함한 특별 기능은 어떠한 상황에서도 타인에게 양도할 수 없으며, 특별 기능은 최초로 설치된 소프트웨어가 삭제되거나, 사용자가 미리 기록된 사본을 사용할 수 있는 경우 그 기능이 정지됨. 본 소프트웨어는 사업적인 용도로만 사용되어야 함. 상기 내용이 있다면, 다음 세부문은 소프트웨어 사본은 암도 할 수 없음.

기술 **보유**: 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 수단이 포함되어 있음. 이러한 수단에는 시간, 날짜, 접근 또는 기타 절차 설정, 카운터, 일련번호 및 별 계약의 부인을 포함한 소프트웨어 및 그 일부 혹은 구성을 소유자의 무단 접근, 사용, 복제를 예방할 목적으로 제작된 통합된 라이선스 권리, 제제 활용성 및 기타 장치를 포함하는 소프트웨어와 사용 기록 모니터링에 대한 다른 보안 기술이 포함될 수 있음. 라이선스 인가자는 언제는 소프트웨어 사용을 모니터링할 권리를 가짐. 사용자는 이러한 접근 제어 수단을 침해하거나 보안 기능을 무력화 또는 우회하여 해선 안 되며, 이를 시도할 경우 소프트웨어가 정상적으로 작동하지 않을 수 있음. 소프트웨어가 특별 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 등을 절차가 필요할 수 있음. 유효한 라이선스 허가는 이루어진 소프트웨어에 온라인 서비스에 접근하고 업데이트 및 패치를 다운로드할 수 있음. 적용 가능한 법률에서 제한하지 않는 이상, 라이선스 인가자는 언제든 이유를 막론하고

통보이 없이 모바일, 관련 서비스 및 제품을 포함한, 본 계약이 하여하는 라이선스와 소프트웨어 접근을 제한, 정지 또는 취소할 수 있음. **사용자 쟁쟁 콘텐츠** 소프트웨어는 사용자가 게임플레이 시 시나리오, 스크린샷, 차량 디자인, 아이템 또는 게임플레이 동영상 등으로 콘텐츠를 생성할 수 있도록 하용함. 본 소프트웨어에 사용에 대한 대금으로, 사용자가 소프트웨어 사용에 통한 청출한 결과물의 저작권 이에 대하여, 사용자는 이 문서에 의해 라이선스 인가자에게 소프트웨어, 관련 제물 및 서비스와 관련하여 해당 결과물을 수단과 목적 아래에 상관없이 사용할 수 있는 베타적이며, 영구적이고, 취소할 수 있으며, 양도 가능하고, 하위 라이선스를 허가할 수 있는 범위제한적인 권리 및 인권은 물론, 관련 법규 및 국제 조약에 의해 부여된 지역자산권의 전체 유효기간 동안 사용자에게 통지하거나 어떠한

형태의 보상을 하지 않고 사용자의 결과물을 복제, 복사, 번역, 변경, 공연, 전시, 출판, 방송, 전송, 기타 현재 일리거자거나 일리거지 않은 수단을 통해 대중에게 전달, 배포할 수 있는 권리로 부여함. 사용자는 이 문서에 의해 라이선스 인가자 및 다른 사용자를 관련 법규에 의거 소프트웨어, 관련 제품 및 서비스와 관련하여 그러한 결과물을 사용하고 향유하는 것에 대해 성명표시, 출판, 명예, 귀속에 대한 모든 저작 인권을 포함하여 절대로 주장하지 않는다는 데 동의함. 본 라이선스는 라이선스 인가자에 하여되어, 적용 가능한 저작인권에 대한 상기 조건은 본 계약이 소멸된 후에도 유효함. **인터넷 연결:** 본 소프트웨어는 인터넷 기반 기능에 대한 접근, 소프트웨어 인증, 기타 기능의 수행을 위해 인터넷 연결이 필요할 수 있음. **사용자 계정:** 소프트웨어나 소프트웨어 기능을 이용하거나 소프트웨어의 특정 기능이 정상적으로 작동하려면, 제3자 게임(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. 사용자는 이러한 계정을 유지하지 않으면, 소프트웨어 특정 기능의 전체 또는 일부가 작동하지 않거나 정상적으로 기능하지 않을 수 있음. 또 소프트웨어는 소프트웨어와 그 기능성 및 기능에 접근하여 라이선스 인가자나 라이선스 인가자 계열사와 함께 소프트웨어에 접근하여 할 수 있음. 사용자의 사용자 계정으로 제3자 계정에 대한 사용자는 소프트웨어에 접근하고 이용하는데 사용하는 자신의 사용자 계정과 제3자 계정에 대한 사용과 보인을 전적으로 책임져야 함.

가상 화폐와 가상 상품

소프트웨어가 사용자가 가상 화폐와 가상 상품 사용권을 구매 또는 플레이를 통해 획득할 수 있게 한다면, 다음 주제 조건이 적용됨.

가상 화폐와 가상 상품: 소프트웨어는 사용자가 (i) 가공의 가상 화폐를 소프트웨어 내에서 사용 가능한 고령 수단(이하 “가상 화폐” 또는 “VC”)으로 사용하고 (ii) 소프트웨어 내에서 가상 상품(이하 “가상 상품” 또는 “VG”)에 대한 접근(접근) 그리고 이를 사용할 특정 제한된 권리)를 획득할 수 있게 함. 사용하는 응어에 상관없이, VC와 VG는 본 계약이 관하는 제한적 라이선스 권리를 의미함. 본 계약 조항과 준수에 따라, 라이선스 인가자는 사용자에게 사용자가 획득한 VC와 VG를 소프트웨어 내에서만 사용하고 비상업적인 계임플레이를 위해 사용할 비밀점검과 양도할 수 없으며, 재허가할 수 없는 권리를 하여함. 적용 가능한 법률에서 금지하지 않는 이상, 사용자는 획득한 VC와 VG 사용자에 하가된 것이며.

사용자는 VC와 VG에 대한 어떠한 권리나 소유권도 이전 또는 양도되지 않는다는 데 동의함. 본 계약은 VC와 VG에 대한 권리의 판례에 해석되지 않음. VC와 VG는 실제 화폐와 같은 가치를 가지지 않으며 실제 화폐의 대체제가 되지 못함. 사용자는 적용 가능한 법률에 의해 금지되지 않는 한,

라이선스 인가자는 언제든 VC와 VG의 지각된 가치나 구매 기록을 사용하거나 이에 영향을 주는 행동을 할 수 있음을 인정하고 이에 동의함. VC와 VG는 미사용에 대한 비율을 발생시키지 않음. 단 라이선스 인가자가 소프트웨어 제공권을 중단하거나, 본 계약이 다른 방법으로 종료될 때 VC와 VG를 하여금 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 화폐와 가상 상품 획득과 구매: 사용자는 소프트웨어 내의 특정 행위나 업적 원수를 위해 VC를 구매하거나 라이선스 인가자로부터 VC를 획득할 수 있음. 예를 들어, 라이선스 인가자는 새로운 레벨 달성을, 임무 완수나 사용자 콘텐츠 제작 같은 게임 내 활동 완수와 동시에 VC와 VG를 제공할 수 있음. 획득한 VC나 VG는 사용자의 사용자 계정에 추가됨. 사용자는 소프트웨어 내에서만, 또는 제3자 온라인 스토어, 애플리케이션 스토어나 라이선스 인가자와 승인한 다른 스토어(이하 통칭 “소프트웨어 스토어”)에 참여함으로써 플랫폼을 통해 VC와 VG를 획득할 수 있음. 소프트웨어 스토어를 통한 게임 내 아이템 또는 화폐의 구매 및 사용은 서비스 이용약관과 사용자 계약을 포함한 소프트웨어 스토어 관리 문서의 적용을 받음. 이 온라인 서비스는 소프트웨어 스토어에 의해 사용자에 대처가 되었음. GF 라이선스 인가자는 VC 구매에 할인이나 행사를 이용할 수 있으며, 이러한 할인이나 행사는 라이선스 인가자에 의해 언제든 사용자에 대한 토큰 없이 수령되거나 중단될 수 있음. 애플리케이션 스토어에서 승인된 VC 구매를 원료하는 즉시, 구매한 VC 금액은 사용자의 사용자 계정에 추가됨. 라이선스 인가자는 사용자가 한 번의 거래에서 VC 구매에 사용할 수 있는 최대 금액을 설정하거나 하며, 해당 금액은 관련 소프트웨어에 따라 달리할 수 있음. 라이선스 인가자는 자신의 재량으로 사용자가 구매하거나 사용하는 VC와 VG를 사용하는 방법, 사용자의 사용자 계정에 추가될 수 있는 VC 최대 잔액에 추가 제한을 부여할 수 있음. 사용자는 자신이 승인하는 가격의 여부와 상관없이, 자신의 사용자 계정을 통해 이루어진 모든 VC 구매를 전적으로 책임져야 함.

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

가상 화폐와 가상 상품 사용: 구매한 모든 게임 내 가상 화폐와 가상 상품은 관련 소프트웨어에 따라 달리지거나, 화폐와 상품에 적용되는 게임 규정에 따라 게임플레이가 되거나 플레이어가 소비하거나 일어버릴 수 있음. VC와 VG는 소프트웨어 내에서만 사용할 수 있으며, 라이선스 인가자는 자신의 재량으로 모든 게임에서 사용 가능한 VC와 VG를 제한할 수 있음. VC와 VG의 승인된 사용 및 목적은 게임마다 달리질 수 있음. 사용자의 사용자 계정에 표시되는 사용 가능한 VC와 VG는 사용자가 소프트웨어 내에서 VC와 VG를 사용할 때마다 금소화 및 VC와 VG 사용은 사용자 계정에 있는 사용 가능한 VC와 VG에 대한 청구와 철회를

구성함. 소프트웨어에서 거래를 원료 하려면 사용자는 자신의 사용자 계정에 충분한 VC나 VG가 있어야 함. 사용자 계정에 있는 VC와 VG는 사용자의 소프트웨어 계정과 관련된 특정 이벤트 발생시 통지 없이 감소할 수 있음. 예를 들어, 사용자는 게임 배포나 캐릭터 사망 시 VC나 VG를 잃을 수 있음. 사용자는 자신이 승인했는가의 여부와 상관없이, 자신의 사용자 계정을 통해 이루어진 모든 VC와 VG 사용을 전적으로 책임져야 함. 사용자는 자신의 사용자 계정을 통해 VC나 VG의 무단 사용을 발견하는 즉시 www.2t2games.com/support에 지원 요청을 보내 라이선스 인가자에 통보해야 함.

교환 불가: VC와 VG는 게임 내 상품과 서비스로만 교환할 수 있음. 사용자는 VC나 VG를 판매, 임대, 허가, 임차 또는 환전 가능한 VC와 VG를 환원할 수 없음. VC와 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. VC와 VG는 현금 가치가 없으며, 라이선스 인가자나 다른 어떤 인물 및 단체도 사용자의 VC나 VG를 실제 환불을 포함한 다른 기준으로 교환할 의무가 없음.

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

당금 금지: 라이선스 인가자가 명시적으로 승인한 방법인 소프트웨어를 이용해 게임 플레이 내에서 이루어지지 않는 다른 소프트웨어 사용자를 포함한 이용에 대한 VC나 VG의 양도, 거래, 판매 또는 교환(이하 “무단 거래”)은 라이선스 인가자에 의해 승인되지 않으며 양측하게 금지됨. 라이선스 인가자는 자신의 재량으로 사용자의 사용자 계정과 VC 및 VG를 소멸, 정지 또는 수정할 권리와, 사용자가 무단 거래에 참가하거나 이를 지원 또는 운영할 경우 본 계약을 종료할 권한을 가짐. 이러한 행위에 참가하는 모든 사용자는 자신이 혐의를 갚아 수면에 대한 책임을 부여함. 이러한 행동으로 인해 직간접적으로 발생한 모든 피해, 손실을 비용으로부터 라이선스 인가자와 인가자의 피artner, 상위 라이선서, 계약사, 하정업체, 일원, 이사, 직원, 대리인을 면책, 보호하고 피해를 입히지 않을 것을 동의함. 사용자는 사기, 본 계약 위반, 적용 가능한 법적 법률 또는 규정 위반, 또는 소프트웨어 운영을 방해하거나 이를 저해하는 행위가 있거나 있음지도 모르는 고의적 행동에 대한 증거가 있을 때, 무단 거래 발생 시간(또는 일어났는가의 여부에 상관없이 라이선스 인가자가 적용 가능한 애플리케이션 스토어에 무단 거래를 중단, 정지, 소멸, 폐지, 복구할 것을 요청할 수 있음에 동의함. 당시가 사용자가 무단 거래에 참여했다고 믿거나 참여했다고 의심할 이유가 있다면 사용자는 라이선스 인가자 자신의 재량으로 사용자 계정에 있는 사용 가능한 VC와 VG에 대한 사용자의 접근을 제한하거나 사용자 계정 및 사용자 계정에 있는 VC, VG와 기타 항목에 대해서 사용자의 권리와 소유권을 소멸 또는 중단할 수 있다는 데 동의함.

지역: VC는 특정 지역에 있는 소비자만 사용할 수

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

소프트웨어 스튜어 조거

정보 수집 및 이용

본 소프트웨어 설치 및 사용은 (적용 가능한 경우) (i) 라이선스 인가자와 그 제휴사, 판매사, 사용 파트너, 그리고 개인정보 보호 기준이 낮은 국가를 포함한 미국과 유럽연합 외부의 국가 또는 사용자의 모국에 있는 정부 기관을 포함한 정부 기관에 대한 모든 개인정보 및 기타 정보 전송 (ii) 사용자의 사용자 생태 콘텐츠 표지이나 자신의 점수, 순위, 업적 및 기타 개인 데이터를 웹사이트나 다른 플랫폼에 표시하는 등의 사용자 데이터 공공 전시 (iii) 사용자의 게임플레이 데이터를 하드웨어 제작사, 플랫폼 허스트, 라이선스 인가자와 마케팅 파트너와 공유 (iv) 수시로 변경될 수 있는, 상기 언급된 개인정보 보호정책에 명시된 사용자의 개인 정보 또는 기타 정보의 다른 사용 및 공개를 포함한, 소프트웨어 및 라이선스 인가자의 개인정보 보호정책에 명시된 정보수집 및 이용약관에 대한 동의를 의미함. 이러한 방법을 통한 정보 사용이나 공유를 원치 않는다면 소프트웨어를 사용하지 않아야 함. 사용자의 개인 정보 및 기타 정보의 수집, 사용, 공개, 전송을 포함한 모든 데이터 개인정보

문제에 대해서는, www.take2games.com/privacy
에 있는 개인정보 보호정책이 본 계약의 다른 모든
조항에 우선함.

보증

한정 보증: 라이선스 인가자는 (사용자가 소프트웨어 최초 구매 분야이며 원래 구매자로부터 미리 기록된 소프트웨어와 동봉 문서를 양도받지 않았을 때) 소프트웨어가 저정된 원본 매체가 구입일로부터 90일 동안 일반적인 이용과 사용사 수행 시 소재 및 품질에 결함이 없음을 사용자에게 보증한다. 라이선스 인가자는 본 소프트웨어가 소프트웨어에 문서에 기재된 시스템 최소 요구사항을 만족하는 개인용 컴퓨터 또는 소프트웨어가 사용될 개임장치와 함께 설치되는 경우에 한하여 저정된 원본 매체를 개임장치 제작자가 중명한다는 점을 사용자에게 보증한다. 단 하드웨어, 소프트웨어, 인터넷 연결 개인적 유통과는 각각 다르므로, 라이선스 인가자는 사용자의 특정 컴퓨터 또는 개임장치에서의 본 소프트웨어 성능을 보증하지 않음. 라이선스 인가자는 소프트웨어가 사용자 환경의 요구사항에 일치할 것, 소프트웨어 작동이 빙결 방지거나 오류가 발생하지 않을 것, 소프트웨어가 제3의 소프트웨어 또는 하드웨어와 호환될 것, 소프트웨어에 대한 오류가 수정될 것을 등 사용자의 소프트웨어 향유를 저해하는 요소에 대한 책임이 있음을 보증하지 않음. 라이선스 인가자는 또는 승인된 대표자가 제공한 구두 또는 서면서약의 조언은 보증을 유발하지 않을 일부 관할 지역에서는 암시적 보증에 대한 배제나 제한 또는 적용 가능한 소비자의 법적 권리에 대한 제한을 인정하지 않으므로, 사용자에 따라 상기 배제 및 제한에 대한 내용의 전부 또는 일부가 적용되지 않을 수 있음. 보증 기간 중 어떠한 이유에서건 저정장마체나 소프트웨어에서 결함이 발견된 경우, 라이선스 인가자는 소프트웨어가 현재 재작되고 있는 이상 보증 기간 내에 결함이 발견된 모든 소프트웨어를 무료로 교체해줄 것에 동의함. 소프트웨어가 더 이상 제작되지 않는 경우, 라이선스 인가자는 소프트웨어와 동등하거나 그 이상의 가치를 지니는 유사한 제품으로 교체해줄 것을 유보함. 이 보증은 라이선스 인가자가 제공한 저정장마체 및 소프트웨어에 한하며, 통상의 노루나 손상에는 적용되지 않음. 결함이 있음. 취급 수칙 수수. 주무기 때문에 발생한 경우 이 보증은 적용되지 않음. 무효화. 헐. 법에 규정된 암시적 보증은 상기 기준에 기술된 90일 기간에 한정됨. 상기 기준은 경우를 제외하고, 이 보증은 구두나 서면으로 명시적 또는 암시적으로 이루어진 시장성, 특정 목적이나 권리 비침해에 대한 적합성에 대한 보증 등 다른 모든 보증을 대신함. 어떤 종류의 표현이나 보증도 라이선스 인가자를 속구하지 말음. 상기의 한정 보증에 따라 소프트웨어를 반송할 때는 원본 소프트웨어를 아래에 명시된 라이선스 인가자의 주소로만 보내야 하며 다음 사항이 포함되어야 함: 사용자의 이름과 수령자 주소; 날짜가 적힌 구매 영수증 사본; 결함에 대한 간략한 설명과 소프트웨어를 살피면서 시스템

四

사용자는 사용자의 행위 또는 본 계약 조항에 따라 소프트웨어를 사용하지 않음에 의해 직간접적으로 발생한 모든 피해, 손실, 비용으로부터 라이선스 인가자와 인가자의 파트너, 상위 라이센서, 계열사, 하청업체, 임원, 이사, 직원, 대리인을 면책, 보호하고 피해를 입히지 않을 것을 동의함.
- 어떤 경우에도 라이선스 인가자는 법이

허용하는 한 재산 손실, 신용 상실, 컴퓨터 고장 또는 불량 등 소프트웨어 점유와 사용 또는 오작동, 본 계약이나 소프트웨어와 관련된 행위 때문에 야기된 개인적 상해, 재산 손실, 이의 손실, 순내 배상금 등 특별손해, 부득이 손해, 결과적 손해에 대해 불법성(설명 및 표기), 계약, 업적 책임의 유무를 둘째하고, 라이선스 인가지가 그러한 손해의 가능성을 통보받았는가의 여부와 상관없이 어떤 책임도 지지 않음, 어떠한 경우에도(관련 법에 의해 요구되는 경우는 제외) 모든 손해에 대한 라이선스 인가자의 책임은 소프트웨어 이용을 위해 사용자가 지급한 실제 금액을 초과하지 않을임. ~ 어떤 경우에도, 행위 형식에 상관없이 사용자의 모든 청구에 대한 라이선스 인가자의 책임 합계는 사용자가 소프트웨어와 관련해 지난 12개월 동안 라이선스 인가지에 시정한 금액과 US\$200 중 더 큰 금액을 초과할 수 없음. 일부 주 또는 국가는 일정액 보증의 손준기제에 대한 제한이나 부수적 또는 결과적 손해, 사망 또는 부주의, 사기나 고의적 불법행위로 인한 개인적 상해에 대한 배제나 제한을 인정하지 않거나 때문에, 사용자에 따라 상기의 제한 사항 및 책임의 베제 또는 상기의 면책으로 인해 발생한 제한 또는 배제가 적용되지 않을 수 있음. 이 보증의 특정 조항이 면법령, 주법 또는 국내법에 따라 금지되는 한도 내에서 이 보증은 단독으로 적용되지 않으며, 회피할 수 없음. 이 보증의 특정 조항이 면법령, 주법 또는 국내법에 따라 금지되는 한도 내에서 이 보증은 단독으로 적용되지 않으며, 회피할 수 없음. 이 보증은 사용자에게 특별한 법적 권리를 부여하며, 그 권리는 법적 지역에 따라 다를 수 있음. ~ 당시는 당시의 네트워크와 기타 인터넷 요소, 무선 네트워크 또는 다른 제3자 네트워크에서의 데이터 흐름을 통제하지 않으면 통제할 수도 없음, 이러한 흐름은 제3자에게 공제하거나 통제하는 인터넷과 무선 서비스 성능에 크게 좌우됨. 때때로, 해당 제3자의 통행 또는 행동하지 않음이 사용자와 인터넷, 무선 서비스 또는 그 일부와의 연결을 방해하거나 저해할 수 있음. 당시는 이러한 일이 일어나지 않는다고 보장할 수 없음. 따라서, 당시는 사용자와 인터넷, 무선 서비스 또는 그 일부와의 연결을 방해하거나 저해하는 제3자의 통행 또는 행동하지 않음 또는 소프트웨어와 관련 서비스 및 제품 사용과 관련되어 발생하는 모든 책임을 보이기 어렵음.

人體

본 계약은 사용자나 라이선스 인가자가 종료할 때까지 유효합니다. 이 계약은 (온라인)에서만 운영되는 계약인 경우) 라이선스 인가자나 소프트웨어 서비스 운영을 종료할 때, 라이선스 인가자나 사용자의 소프트웨어 사용에 시기, 도면 또는 다른 불법 행위로 연루되거나 단속하거나 기소할 경우, 또는 사용자가 상기의 라이선스 조건을 포함한 본 계약 약관을 이행하지 못했을 때 자동으로 종료됩니다. 사용자는 (i) 라이선스 인가자에게 서비스 이용약관에 명시된 방법을 이용해 소프트웨어에 접근하거나 사용할 때 이용한 자신의 사용자 계정을 소멸 또는 삭제하도록 요청하거나 (ii) 자신이 소유, 보관 또는 관리하는 모든 소프트웨어 사용본을 폐기 및 삭제하도록 요청해 본 계약을 소멸할 수 있음. 자신의 개인 플랫폼에서 소프트웨어를 삭제해도 사용자 계정과 관련된 VCA와 VG를 포함한 사용자 계정 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 이유로 불문하고 본 계약 소면에 따라 삭제되며 사용자 계정과 관련된 모든 VC와 VG도 함께 삭제되며, 사용자는 더 이상 소프트웨어나 자신의 사용자 계정과 관련된 모든 VC와 VG를 이용할 수 없음. 본 계약이 사용자의 계약 위반으로 소멸되며, 라이선스 인기자는 사용자의 소프트웨어 재등록 또는 재접근을 금지할 수 있음. 본 계약 소멸과 동시에, 사용자는 소프트웨어의 물리적 사본을 파괴하거나 라이선스 인기자에 반납해야 하며, 모든 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 차관 권리, 본 소프트웨어 및 문서는 모두 서비스 개발되었으며, “상업적 컴퓨터 소프트웨어” 또는 “제한된 컴퓨터 소프트웨어”로 제공됨. 미 정부 또는 미 정부의 하청업체에 의한 사용, 복제, 공개는 252.227-7013 기술일자 및 컴퓨터 소프트웨어에 대한 권리 조항의 하위 항목인 (c)(1)(ii), 또는 FAR 252.227-19 상업적 컴퓨터 소프트웨어의 제한된 권리의 하위 항목인 (d)(1), (2)에 기재된 제한사항에 따라야 함. 하청업체/제조업체는 아래에 기술된 지역의 라이선스 인기자임.

형평법상의 구제, 사용자는 본 계약 조건이 특별히 강제되지 않는 경우, 라이선스 인기자가 만회할 수 있는 손해를 보게 될 것을 인정하여, 따라서 라이선스 인기자가 구속, 기타의 보증, 손해에 대한 일중 없이도 본 계약서에 따른 일시적 및 영구적 금지명령구제를 포함한 적절한 구제책은 물론 기타의 구제책을 사용할 권리가 있음을 동의함.

세금 및 비용, 사용자는 라이선스 인기자가 사용자에 송장을 보냈는가의 여부에 상관없이, 관련 이익과 별금(라이선스 인기자의 순이익에 대한 세금 포함)을 포함한 본 계약에 따라 발생하는 거래에 대해 청부 기관이 부여하는 모든 세금, 의무, 부당금을 책임지고 지불하며, 라이선스 인기자와 인기자의 모든 계열사, 임원, 이사, 직원, 대리인을 면책하고 피해를 입힐지 않을 것에 동의함. 면제 자격이 있다면, 사용자는 라이선스 인기자에 모든 면제 증서 사본을 보내야 함. 사용자의 행위와 관련해 사용자에 의해 발생하는 모든 비용은 사용자가 전적으로 책임져야 함. 사용자는 라이선스 인기자로부터 비용을 변제 받을 자격이 있으며, 라이선스 인기자를 이러한 비용으로부터 보호해야 함.

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

이용약관, 라이선스 인기자의 개인정보 보호정책, 그리고 서비스 이용약관의 모든 조건과 규정은 본 첨고자료에 의해 본 계약에 통합됨. 이러한 약관들은 소프트웨어와 관련 서비스 및 제품 사용과 관련한 사용자와 라이선스 인기자 사이의 원전한 계약을 의미하며 사용자와 라이선스 인기자 사이에서 이전에 체결된 모든 서면 또는 구술 계약에 우선하고 이를 대체함. 본 계약과 서술 서비스 이용약관 사이에 충돌이 있다면, 본 계약이 우선함.

기타, 본 계약의 일부 조항이 어떠한 이유 때문에 강제력을 갖지 못하면 해당 조항은 강제력을 갖는 더 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 거주지간 체결되고 이행되는 계약에 적용되는 뉴욕주법에 따라 해석됨. 라이선스 인기자는 서면으로 특정소송을 명시적으로 포기하거나 지역법에 반하는 경우가 아니라면, 본 문서의 내용과 관련된 소송에 대한 독점적이고 배타적인 관권은 라이선스 인기자의 주요 사업장 소재지(미국 뉴욕주 뉴욕군)의 지역 관할권을 자zn 주법원 및 연방법원에 있음. 사용자와 라이선스 인기자는 관할 법원에 대한 사랑에 동의하며, 소송 절차는 본 문서에 기재된 방식으로 실리하거나 뉴욕 주법 또는 연방법에 따라 허용된 법리로 실리할 수 있음에 동의함. 사용자와 라이선스 인기자는 국제물품매매계약에 관한 UN 협약(1980년 빙법협약)이 본 계약 또는 본 계약에서 파생된 분쟁이나 조장에 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 : H2인터렉티브 고객지원

고객지원실 : 080 - 010 - 3439