

# THE DARKNESS II



청소년이용불가



선정성



폭력성



언어의 부적절성

**2K**  
GAMES

본 「소프트웨어 설명서」 및 PlayStation®3의 「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 읽어보신 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 의식장애(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, 메일와 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.

#### 컨트롤러의 진동 기능에 대응한 소프트웨어에 대해서

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®3 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. 흡입이 나면 플레이할 수 없게 되는 경우가 있습니다. ●PlayStation®3를 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 흡입이나 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 밑각 소리가 날 때까지 눌러 주십시오.

“PS”, “PlayStation”, “PS3”, “DUALSHOCK”, “SIXAXIS” and “PS Move” are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

“Blu-ray Disc” and “Blu-ray” are trademarks of the Blu-ray Disc Association.

“XMB” and “CrossMediaBar” are trademarks of Sony Corporation and Sony Computer Entertainment Inc.

# Table of Contents(목차)

Getting Started(설정)	2
Complete Controls(조작 방법)	3
Navigating In The Darkness II (The Darkness II에서의 진행 방법)	4
Staying Alive(생존)	5
Attacking(공격)	6
Darkness Powers(Darkness 파워)	7
Vendettas(벤데타)	9
Credits(제작진)	10
Warranty(보증)	19
Customer Support(고객 지원)	21

## PlayStation®3의 업데이트에 대하여

(주)소니컴퓨터엔터테인먼트로부터의 안내  
이 디스크에는 PlayStation®3 업데이트(갱신) 데이터가 포함되어 있습니다. 게임을 기동하여 업데이트를 재촉하는 화면이 표시되면, 업데이트가 필요합니다.

**PlayStation®3의 업데이트 실행하기**  
화면의 지시에 따라 조작을 하면 시스템 소프트웨어를 업데이트할 수 있습니다.

업데이트가 중단되면 고장의 원인이 됩니다.  
업데이트할 때에는 아래의 상황에 주의해 주십시오.

- 본체의 전원을 끄거나 본체의 AC 전원 코드를 빼지 마십시오.
- 본체에서 디스크를 빼지 마십시오.

#### 시스템 소프트웨어의 버전 확인

홈 메뉴의 「설정」⇒「시스템 설정」⇒「시스템 정보」를 선택하면 시스템 정보가 표시됩니다.  
「시스템 소프트웨어」에 업데이트 데이터의 버전 번호가 표시되면 정상적으로 업데이트 된 것입니다.

(주)소니컴퓨터엔터테인먼트코리아 인포메이션 센터

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

TEL 02-6677-7771, 080-723-7235(접수시간 9:00~18:00 토 · 일 · 공휴일 제외)

사용하시는 PS3™의 시스템 소프트웨어는 버전 X.XX입니다.  
기동하려면 X.XX 이상으로 업데이트해야 합니다.  
지금 업데이트 하시겠습니까?

예      아니오



# Getting Started(설정)

## 알림

HD 영상 출력을 하려면 별매품인 케이블과 HD 호환 영상 장치가 있어야 합니다.

## PlayStation®3 본체

게임 시작: 사용에 앞서 PS3™와 함께 제공되는 사용설명서를 꼼꼼히 읽으십시오. 사용설명서에는 본체 설정 및 사용 관련 정보 외에도 중요한 안전 정보가 수록되어 있습니다.

본체 후면에 위치한 주전원 스위치가 켜져 있는지 확인하십시오. 라벨 쪽이 위를 향하게 해서 *The Darkness II* 디스크를 디스크 슬롯에 넣으십시오. PS3™본체의 홈 메뉴의 [게임]에서 소프트웨어 제목 아이콘을 선택한 후 **▶** 버튼을 누르십시오. 소프트웨어 사용 방법에 대해서는 이 소프트웨어 설명서를 참조하십시오.

게임 종료: 게임 도중 무선 컨트롤러의 PS 버튼을 2초 이상 누르고 계십시오. 그리고 나서 화면에 나타난 "게임 종료"를 선택하십시오.

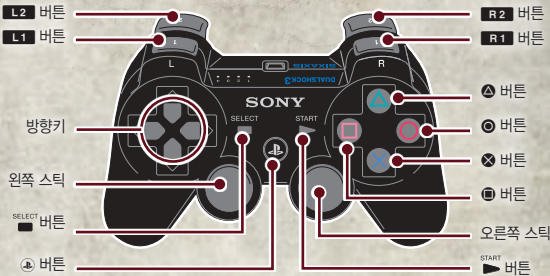
**힌트** 디스크를 꺼내려면, 게임을 종료한 후 꺼냄 버튼을 누르십시오.

### PS3™ 규격 소프트웨어의 저장 데이터

PS3™ 규격 소프트웨어의 저장 데이터는 본체의 하드 디스크 드라이브에 저장됩니다. 저장된 데이터는 게임 메뉴의 "저장 데이터 유틸리티"에 표시됩니다.

# Complete Controls(조작 방법)

## Default Controls(기본 조작 방법)



- Move(이동).....왼쪽 스틱
- Camera(카메라).....오른쪽 스틱
- Sprint(전력 질주) ..... **L3** 버튼
- Crouch(웅크리기) ..... **R3** 버튼
- Aim/Fire Left-hand Weapon(왼손 무기 조준/발사)..... **L1** 버튼
- Fire Right-hand Weapon(오른손 무기 발사)..... **R2** 버튼
- Demon Arm Grab(데몬 암 잡기)..... **L2** 버튼
- Demon Arm Throw(데몬 암 던지기).....Demon Arm Grab(데몬 암 잡기) 이후 **L2** 버튼
- Execute(처형) .....Demon Arm Grab(데몬 암 잡기) 이후 방향키
- Demon Arm Slash/Melee(데몬 암 슬래시/근접 공격)..... **R2** 버튼 누르고 있기 + 오른쪽 스틱
- Eat Enemy Heart/Pick up Weapon(적 심장 먹기/무기 줌기)..... **○** 버튼
- Activate Gun Channeling(Once Acquired)(건 채널링 사용(획득 후)).. **△** 버튼
- Activate Swarm(Once Acquired)(스웜 사용(획득 후))..... **○** 버튼
- Jump(점프)..... **×** 버튼
- Weapon Select(무기 선택).....방향키
- Pause(일시 중지)..... **PS** 버튼
- Objective Pop-up(목표 알림창)..... **SELECT** 버튼





## Navigating In The Darkness II (The Darkness II에서의 진행 방법) HUD

Demon Arms(데몬 암)



Demon Arms  
(데몬 암)

Reticle  
(조준선)

Ammo Count  
(탄약 수)

Darkness  
Powers(Darkness 파워)

Weapon Select Menu  
(무기 선택 메뉴)

## Objectives(목표)

광기로부터의 탈출, 평화, 그리고 Jenny를 향한 Jackie의 모험은 그리 간단하지 않습니다. 풀어야 할 수수께끼도 있고, 보호해야 할 친구와 가족도 있고, 싸워야 할 적도 있으며, Jackie의 목숨을 노리는 의문의 세력도 있습니다. 원활한 진행을 위해, Jackie의 다음 목적지와 해야 할 일을 알려주는 목표가 표시됩니다.

목표에 변경 사항이 생기면 바로 화면에 표시됩니다. 새로운 목표는 흰색으로 표시되며, 완수한 목표는 빨간 선이 그어지고 점점 흐릿해집니다. Objectives(목표) 창을 열려면 **[F]** 버튼을 누르세요. 현재 위치와 남은 거리를 알려주는 노란색 마커가 표시됩니다. 어디로 가야 할지 모르겠다면, 이 마커를 이용해 길을 찾으세요.

## Conversations(대화)

질문을 하지 않으면 정보를 얻을 수가 없습니다. Jackie의 Mansion(저택)이나 Asylum(정신병원)에 있을 때 동료나 다른 NPC에게 말을 걸 수 있습니다. 대화가 가능하다면 화면에 이를 알려주는 아이콘이 표시됩니다. 대화를 시작하려면 **[E]** 버튼을 누르세요. 대화를 끝내거나 특정 부분을 건너뛰려면 **[Esc]** 버튼을 누르세요.

대화는 전체 줄거리와 앞으로의 게임 플레이에 대한 중요한 정보를 알려주고, 다음 목적지에 대한 정보도 제공합니다. 사람들이 하는 말을 잘 들어보시기 바랍니다.

## Staying Alive(생존)

### Health(체력)

Jackie는 데미지를 입지 않고 일정 시간이 지나면 체력의 25%가 자동으로 회복됩니다. 기동, 모퉁이, 낮은 장애물은 충분히 엄폐물로 활용 가능하니, Jackie의 적들과 전투를 벌일 때는 안전한 장소가 있는지 확인해보세요. 데미지를 받으면 Jackie의 체력 회복 시간이 다시 계산되니, 완전히 회복될 때까지 계속 엄폐해야 합니다.

Jackie는 심장을 먹어 체력을 회복하고 Essence(에센스)를 획득할 수 있습니다. 죽은 적의 심장을 먹으려면 **[R]** 버튼을 계속 누르세요. 심장을 먹을 수 있는 시간은 얼마 되지 않으니, 기회가 오면 빨리 움직여 심장이 사라지기 전에 먹어야 합니다. 먹을 수 있는 심장은 적의 피부 속에서 보라색으로 빛납니다.

### Lights(빛)

Jackie의 힘은 어둠을 필요로 합니다. Jackie가 빛 속에 있으면 Darkness 파워를 쓰거나 체력을 회복할 수가 없습니다.

### Attacking Lights(빛 파괴)

강한 조명이나 섬광탄을 들고 다니는 적도 있고, 일부 지역에는 Jackie의 기동성을 심각하게 제한하는 조명이 설치되어 있습니다. 이러한 장애물을 극복하려면, 조명을 쓰고 계속 그림자 속에 있어야 합니다. 조명을 들고 다니는 병사는 사살하거나 조명을 무력화할 수 있습니다. 공격하면 파괴되는 조명도 있지만, 일부 조명은 동력원을 파괴해야 합니다





# Attacking(공격)

## Weapons(무기)

Darkness 파워는 대단히 강력하지만, 때로는 약간의 추가 공격력이 필요하기도 합니다. Jackie는 다양한 무기를 이용해 적을 원거리에서 처리할 수 있습니다.

Jackie는 대형 무기 하나와 소형 무기 2개, 총 3개의 무기를 휴대합니다. 또, Jackie는 소형 무기 2개를 양손으로 다룰 수도 있습니다. 방향키 ↓를 누르면 양손으로 무기를 사용합니다. **L1** 버튼을 누르면 왼손에 있는 총을, **R1** 버튼을 누르면 오른손에 있는 총을 발사합니다. 조준하려면 총을 하나만 정비한 상태에서 **L1** 버튼을 눌러야 합니다.

## Ammo(탄약)

탄약이 부족하다면, 적의 총 위로 걸어가 탄약을 주워야 합니다. 무기 종류가 비슷하다면 Jackie는 적의 탄약을 빼앗습니다. 또 스테이지에 흩어져 있는 탄약 상자를 찾으면 무기 종류에 상관없이 탄약을 보충할 수 있습니다.

## Enemy Vascular System(적의 혈관계)

Jackie는 Darkness 파워를 이용해 적의 공격에 취약한 순간을 분별할 수 있습니다. 적의 심장이나 혈관이 빛난다면, 기절이나 방심 등의 이유로 약해져 있다는 뜻입니다. 기절한 적은 Demon Arm(데몬 암)으로 잡을 수 있습니다.

## Executions(처형)

잡은 적을 어떻게 할지는 여러번 마음입니다. 다른 적에게 던지거나 근접 공격을 해도 좋고, 처형할 수도 있습니다.

**L2** 버튼을 눌러 기절한 적을 잡고 처형을 시작한 다음, 제한 시간 전에 적절한 버튼을 눌러 처형을 마무리하세요.

처형에는 4가지 종류가 있으며, 각 처형은 정면 버튼에 대응합니다. 게임 초기에 Jackie는 한 가지 처형밖에 하지 못합니다. Essence(에센스)를 얻으면 Power(파워), Hitman(히트맨), Demonic(악마) Executions(처형)이 가능하게 됩니다. 일반 처형과는 달리, 이 3가지 처형은 다른 힘의 쿨다운 시간 감소 같은 특별한 혜택이 있습니다.

## Objects(물체)

Demon Arms(데몬 암)은 적을 잡을 뿐만 아니라, 전해를 집어던지거나 방패로 사용하기도 합니다. 잡을 수 있는 물체는 보라색으로 빛납니다. 잘 살펴보고 유익하게 활용하세요. 물체를 잡으려면 근접 공격으로 파괴해야 할 때도 있습니다.

적 다수와 싸워야 할 때는, 방패를 이용하는 것이 좋습니다. 근처에 자동차가 있다면, 자동차 문을 열어 연막하고 유리창으로 사격해보세요. 자동차 문을 던지면 무방비 상태의 적을 양단하거나 목을 날려버릴 수 있어 아주 효과적입니다. 방패를 들고나 손을 대기 어려운 곳에 있는 적과 싸울 때는, 프로판 탱크를 던져버리세요. 덩구재는 훌륭한 족쇄 창이 되어, 자동차 엔진이 아주 강력한 발사 무기입니다.

# Darkness Powers(Darkness 파워)

## Talent Shrines(재능의 신전)

적을 물리치면 Essence(에센스)를 얻게 됩니다. Talent Shrine(재능의 신전)에서는 Essence(에센스)를 이용해 Jackie가 가진 Darkness 파워를 업그레이드하거나 추가할 수 있습니다. Jackie의 힘에는 새로운 공격이나 향상된 탄약 보유량 같은 다양한 업그레이드가 존재합니다.

## Darkness Powers Tree(Darkness 파워 트리)

Eat Hearts(심장 먹기): 쓰러진 적 시체 근처에서 **R2** 버튼을 누르고 있으면 체력을 보충하고 Essence(에센스)를 얻습니다. Cost(비용): 0.

### Executions Tier(처형 계)

**Health Execution(체력 처형):** 약해진 적을 잡고 **R2** 버튼을 누르면 Health Execution(체력 처형)을 하고 체력을 조금 회복합니다. 비용: 400 (선행 조건: Eat Hearts(심장 먹기))

**Health Execution Upgrade(체력 처형 업그레이드):** Health Execution(체력 처형)으로 적을 죽일 때 회복하는 체력이 늘어납니다. 비용: 800 (선행 조건: Health Executions(체력 처형))

**Hitman Execution(히트맨 처형):** **R3** 버튼을 누르면 Hitman(히트맨) 처형을 해 추가 탄약을 얻습니다. 비용: 600 (선행 조건: Health Executions(체력 처형))

**Hitman Execution Upgrade(히트맨 처형 업그레이드):** Hitman Execution(히트맨 처형)으로 적을 죽일 때 받는 탄약이 늘어납니다. 비용: 800 (선행 조건: Hitman Executions(히트맨 처형))

**Power Execution(파워 처형):** **R4** 버튼을 누르면 Power Execution(파워 처형)을 해 Swarm(스웜)과 Gun Channeling(건 채널링) 재충전 속도가 빨라집니다. 비용: 1250 (선행 조건: Hitman Executions(히트맨 처형))

**Power Execution Upgrade(파워 처형 업그레이드):** Power Execution(파워 처형) 후의 Darkness Power(Darkness 파워) 재충전 시간이 훨씬 더 줄어듭니다. 비용: 1000 (선행 조건: Power Executions(파워 처형))

**Demonic Execution(악마 처형):** **R5** 버튼을 누르면 Demonic Execution(악마 처형)을 하고 일시적인 무적 효과를 얻습니다. 비용: 1250 (선행 조건: Hitman Executions(히트맨 처형))

**Demonic Execution Upgrade(악마 처형 업그레이드):** 악마 방패의 내구성이 증가합니다. 비용: 1000 (선행 조건: Demonic Executions(악마 처형))

**Expert Grabber(잡기 전문가):** 기절하거나 쓰러진 적이 정신을 차린 뒤에 더 오랫동안 잡기에 취약한 상태가 됩니다. 비용: 800 (선행 조건: Hitman Executions(히트맨 처형))

### Ground Pound Tier(그라운드 파운드 계)

**Ground Pound(그라운드 파운드):** 적을 공중으로 쳐올린 다음 바닥에 내리꽂아 엄청난 충격을 일으켜, 근처의 적을 기절하게 만듭니다. 비용: 600 (선행 조건: Eat Hearts(심장 먹기))

**Dark Blast(다크 블래스트):** Demon Arm(데몬 암)으로 잡은 물체를 던지면 물체가 폭발합니다. 비용: 1000 (선행 조건: Ground Pound(그라운드 파운드))

**Dark Armor(다크 아머):** 어둠 속에 있으면 적의 공격에 데미지를 입지 않습니다. 비용: 1250 (선행 조건: Dark Blast(다크 블래스트))

**Heart Health(심장 체력):** 심장을 먹었을 때 회복하는 체력이 늘어납니다. 비용: 1000 (선행 조건: Ground Pound(그라운드 파운드))





## Darkness Powers (cont.) (Darkness 파워 (계속))

**Demon Blades(데몬 블레이즈):** 심장을 먹으면 잠깐 동안 Demon Arm(데몬 암)을 한 번만 휘둘러도 실을 찢어버릴 수 있습니다. 비용: 800 (선행 조건: Heart Health(심장 체력))

**Demonic Lift(데모닉 리프트):** 적을 공중으로 쳐올리면 Darkness에 의해 잠깐 동안 공중에 정지합니다. 비용: 400 (선행 조건: Eat Hearts(심장 먹기))

**Black Hole(블랙홀):** 적을 죽이면 때때로 심장 대신 Black Holes(블랙홀)이 생깁니다. Demon Arm(데몬 암)으로 잡고 던지면 죽음의 소용돌이를 만들 수 있습니다. 비용: 1000 (선행 조건: Demon Blades(데몬 블레이즈))

**Air Darkling(에어 다클링):** Darkling(다클링)을 잡고 적에게 던지세요. 적에게 달라붙어 신 나게 산산조각 내버릴 것입니다. 비용: 600 (선행 조건: Demonic Lift(데모닉 리프트))

**Caustic Black Hole(강화 블랙홀):** Black Hole(블랙홀)의 크기가 커집니다. 비용: 1250 (선행 조건: Black Hole(블랙홀))

### Gun Channeling Tier(건 채널링 계)

**Gun Channeling(건 채널링):** ④ 버튼을 누르면 수십 초 동안 Darkness를 무기에 흘려보내, 탄약을 소비하지 않으면서도 엄청난 위력을 발휘하게 됩니다. 비용: 1000 (선행 조건: Eat Hearts(심장 먹기))

**Gun Kata(건 카타):** Gun Channeling(건 채널링)과 Dual Wielding(양손 무기)을 같이 사용하면 적을 자동으로 조준합니다. 비용: 1500 (선행 조건: Expert Channeler(채널러 전문가))

**The Destroyer's Channeling(파괴자의 채널링):** Gun Channeling(건 채널링) 지속 시간이 늘어납니다. 비용: 1250 (선행 조건: Gun Channeling(건 채널링))

**Heart of Darkness(Darkness의 심장):** Gun Channeling(건 채널링)을 하면 총알이 벽을 관통하며, Jackie는 Gun Channeling(건 채널링)이 활성화돼 있을 때 가까운 벽을 투시할 수 있습니다. 비용: 1500 (선행 조건: The Destroyer's Channeling(파괴자의 채널링))

**Expert Channeler(채널러 전문가):** Gun Channeling(건 채널링) 쿨다운 시간이 엄청나게 빨라집니다. 비용: 1250 (선행 조건: Gun Channeling(건 채널링))

### Combat Belt Tier(컴뱃 벨트 계)

**Combat Belt(컴뱃 벨트):** Combat Belt(컴뱃 벨트)는 모든 무기의 탄약 보유량을 늘려줍니다. 비용: 200 (선행 조건: Eat Hearts(심장 먹기))

**Active Pump(액티브 펌프):** 샷건 발사 후 바로 **L1** 버튼을 누르면 빠른 펌프 액션으로 다음 발사까지 걸리는 시간을 줄일 수 있습니다. 비용: 800 (선행 조건: Combat Belt(컴뱃 벨트))

**Weapon Handling(무기 핸들링):** 모든 무기의 재장전 시간이 빨라집니다. 비용: 600 (선행 조건: Combat Belt(컴뱃 벨트))

**Pistol Darkness Mod(권총 Darkness 모드):** 어둠 속에 있으면 모든 Pistols(권총)의 탄창이 하나씩 늘어납니다. 비용: 800 (선행 조건: Combat Belt(컴뱃 벨트))

**Shotgun Darkness Mod(샷건 Darkness 모드):** 어둠 속에 있으면 모든 Shotguns(샷건)의 탄창이 하나씩 늘어납니다. 비용: 800 (선행 조건: Darkness Mod - Pistols(Darkness 모드 - 권총))

**SMG Darkness Mod(기관단총 Darkness 모드):** 어둠 속에 있으면 모든 SMGs(기관단총)의 탄창이 하나씩 늘어납니다. 비용: 1000 (선행 조건: Darkness Mod - Pistols(Darkness 모드 - 권총))

## Darkness Powers (cont.) (Darkness 파워 (계속))

**Small Arms Explosive Rounds(소형 화기 폭발탄):** Pistols(권총)과 SMGs(기관단총)이 일반 탄보다 위력이 강한 폭발탄을 발사합니다. 비용: 1250 (선행 조건: Darkness Mod - SMG(Darkness 모드 - 기관단총))

**Assault Rifle Darkness Mod(돌격 소총 Darkness 모드):** 어둠 속에 있으면 모든 Assault Rifles(돌격 소총)의 탄창이 하나씩 늘어납니다. 비용: 1000 (선행 조건: Darkness Mod - SMGs(Darkness 모드 - 기관단총))

**2 Handed Weapons Explosive Rounds(양손 무기 폭발탄):** Assault Rifles(돌격 소총)과 Shotguns(샷건)이 일반 탄보다 위력이 강한 폭발탄을 발사합니다. 비용: 1250 (선행 조건: Darkness Mod - Assault Rifle(Darkness 모드 - 돌격 소총))

### Swarm Tier(스웜 계)

**Swarm(스웜):** ④ 버튼을 누르면 적을 몇 초간 기절시키는 다크 Swarm(스웜)을 발사합니다. 비용: 1000 (선행 조건: Eat Hearts(심장 먹기))

**Expert Swarm(스웜 전문가):** Swarm(스웜) 쿨다운 시간이 훨씬 빨라집니다. 비용: 1250 (선행 조건: Swarm(스웜))

**Swarms From Limbo(스웜 프롬 림보):** 스웜의 공격 대상이 늘어납니다. 비용: 1500 (선행 조건: Expert Swarm(스웜 전문가))

**Black Swarm(블랙 스웜):** 스웜 당한 적의 기절 시간이 늘어납니다. 비용: 1250 (선행 조건: Swarm(스웜))

**Killer Swarm(킬러 스웜):** 스웜 당한 적이 시간이 지날수록 더 많은 데미지를 받습니다. 비용: 1500 (선행 조건: Black Swarm(블랙 스웜))

## Vendettas(벤데타)

Vendettas(벤데타)는 핵심적인 즐거리에 속하지는 않지만, 이야기의 세부사항을 보충해줍니다. Vendettas(벤데타)만 따로 즐기거나, Inugami, Shoshanna, JP Dumond, Jimmy Wilson 중 하나가 되어 온라인에서 협동 플레이로 할 수 있습니다. 캐릭터마다 특화된 무기와 전술이 존재하며, 특정 상황에서 다른 캐릭터보다 더 뛰어난 능력을 발휘합니다. Vendettas(벤데타)는 협력 캠페인으로 즐기거나, 독립 임무인 Hit List(히트 리스트)에서 맡을 수 있습니다. 온라인 전용 Hit Lists(히트 리스트)도 있지만 대부분은 오프라인에서 즐길 수 있습니다.





# Credits(제작진)

## The Darkness II

Published by 2K Games in association with  
Top Cow Productions, Inc.

## Developed by Digital Extremes

Inspired by the comic book series *The Darkness* created by Marc  
Silvestri, Garth Ennis and David Wohl

Original Story by Paul Jenkins

## Top Cow Executive Producers

Marc Silvestri  
Matt Hawkins

Andy Kemppling  
Brian Keron  
Tristan Lewis  
Hayden Mulholland  
Ernesto Novillo  
Chris Seddon  
Maciej Similo  
Adrian Smith  
Adrian Tokeskov  
Jacques Waller  
Steven Wong

## Additional Programming

Pablo Alonso  
Ryan Baker  
Kevin Wingham  
Howie Yoo

## Lead Designer

Tom Galt

## Lead Designer (Vendettas)

Mathieu Berube

## Narrative Designer

Ryan Mole

## Level Design

Joey Adey  
Joe Buck  
Kol Crosbie  
Ben Edney  
Andrejs Verlis  
Hazel Whorley

## Technical Design

Jon Gogul  
Phil Hoekstra

## Additional Design

Allen Goode  
Scott McGregor  
Steve Sinclair

## Lead Sound Designer

Dustin Crenna

## Sound Design

Jeff Hartling  
Travis Didluck

## Additional Sound Design

George Spanos

## Art Director

Mat Tremblay

## Lead Environment Artist

Ron Davey

## Environment Artists

Kary Black  
James Chew  
Kyle Davis  
Corey Hayes  
Anthony Joseph  
Matt Kazan  
Jason Lavoie  
Michael Leatham  
Andrea Lehnen  
Mike Marquis  
Phil Nguyen  
Emmanuel Pappas  
Jeff Ross  
Mike Towse  
Jonathan Wiley  
Evan Yovanovich  
Kol Crosbie

## FX

Dan Hunter  
Jeremy Mathes

## Layout Art

Erwin Evegaars  
Joonchul Kim  
Lillian Lee  
Will Makra  
Andrew Nelson  
Frank Trzcinski

## Lighting

Cliff Daigle

## Lead Character Artist

Michael Brennan

## Character Art

Hugues Giboire  
Mathew Makin  
Fabricio Torres  
Chris Watson

## Concept Art

Will Makra  
Thomas Pringle  
Mike Sebalj  
Craig Sellars  
Eric Vedder

## Additional Art

Muckney Tipping  
Mario Vasquez

## Animation

Jay Baker  
Geff Crookes  
Rick Gimbel  
Lucy Guo  
Chiwook Han  
Ian Hulbert  
Scott Johnston  
Chris Kniffen  
Jason Teske  
Jason Walmsley

## Producer

Dave Kudirka

## Associate Producer

Jeff Edwards

## Assistant Producer

Daniel Dahl

## Quality Assurance Lead

Ryan Marr

## Quality Assurance

Nick Boehler  
John Dennison  
Trevor Kenny  
Dmitri Linkiewicz  
Alex "Xander" McKenzie  
Cameron Morse  
Corey Sanderson

## Additional QA

Dave Cardoso  
Claire McHendrie  
Mark Ollivierre  
Graham Taylor  
Giles Whitaker

## Operations and Administration

## Operations Manager

Tanya Deaville

## Controller

Murphy Pettypiece

## Human Resources

Kate Roberts  
Karen Janes

## IT Support

Matthew Arnold  
Julie Angelini  
Jake Hansen  
Jason Murphy

## Administration

Christina Banman  
Elaine Deaville  
Rebecca Ford  
Caterine Pittana  
Denise Raymond  
Javier Tavera

## Special Thanks

Alex Ahilov  
Caitlin Andrews  
Kaleb Aylsworth  
Keith Belovay  
Harold Brenes  
Matias Cammisia  
Valerie Cotic  
Peter Dannenberg  
Avinash Hegde  
Martin Holmberg  
Gaz Iqbal  
Race Lancaster  
Jeana Lowes  
Darryl Kee





Haine Kim  
Simon King  
Yuliya Kostyuk  
Will Kuo  
Michael Maggard  
Hiten Mistry  
Alex Muscat  
Dejan Pavlovski  
Andrew Rudson  
Mark Ruscica  
Philip Simmons  
Ryan Smith  
Blake Stephenson  
Robbie Thompson  
Mike Weir  
Karol Wlodarczyk  
Farid Zakaria

To all our families and loved ones for all their support

## Art Bully Productions, LLC

### Co-founder/Art & Project Directors

Marcus Dublin  
Alan Van Ryzin

### Staff

Team Art Bully

### Extra Special Thanks

AMC pixel factory  
Dave Greene (IAMSTATIC)  
Ron Gervais (IAMSTATIC)  
Yaron "LoneWolf" Levi  
WhiteMoon Dreams

Published by 2K Games  
2K Games is a Division  
of 2K, a publishing  
label of Take-Two Interactive  
Software

## 2K PUBLISHING

### President

Christoph Hartmann

### C.O.O.

David Ismaier

### SVP, Product Development

Greg Gobbi

### Director of Product Development

John Chowanec

### Senior Director of PD Operations

Kate Kellogg

### Director of Technology

Jacob Hawley

### Online Systems Architect

Louis Ewens

### Online Engineer

Adam Lupinacci

### Producer

Seth Olshfski

### Associate Producers

Dan Schmittou  
Josh Morton  
Karl Unterholzner

### Production Assistants

Anton Maslennikov  
Tom Drake

### Additional Production Support

Brandon Jenkins  
Andrew Dutra  
Scott James

### Director of Creative Production

Jack Scalici

### Senior Manager of Creative Production

Chad Rocco

### Manager of Creative Production

Josh Orellana

### Production Assistant Creative Production

Dave Blank  
Kaitlin Bleier

### Writers

Paul Jenkins  
Chad Rocco  
Jack Scalici  
Robbie Thompson  
Walt Williams

### Story Editor

Chad Rocco

### Motion Capture Supervisor

David Washburn

### Motion Capture Coordinator

Steve Park

### Motion Capture Lead Artist

Anthony Tominia

### Motion Capture Specialists

Jose Gutierrez  
Gil Espanto

### Motion Capture Assistant

Nick Bishop

### V/O Direction

Chad Rocco  
Jack Scalici

Paul Jenkins  
Walt Williams

### SVP Marketing

Sarah Anderson

### VP Marketing

Matt Gorman

### VP International Marketing

Matthias Wehner

### Director of Marketing

Tom Bass

### Senior Brand Manager

Matt Knoles

### Associate Product Manager

Phil McDaniel

### Director of PR, North America

Ryan Jones

### Senior PR Manager

Charlie Sinhaseni

### PR Manager

Jennie "sp8des" Sue

### PR Assistant

Jennifer Heinser

### International Associate PR Manager

Erica Denning

### Director, Marketing Production

Jackie Truong

### Art Director, Marketing

Lesley Zinn

### Web Director

Gabe Abarcar

### Senior Manager, Interactive Marketing

Elizabeth Tobey

### Community Managers

Greg Laabs  
David Eggers

### Web Designer

Keith Echevarria

### Jr. Graphic Designer

Christopher Maas

### Marketing Production Assistant

Ham Nguyen

### Video Production Manager

J. Mateo Baker

### Video Editor

Kenny Crosbie





## **Jr. Video Editor**

Michael Howard

## **Game Capture Specialist**

Doug Tyler

## **Marketing Project Manager**

Renee Ward

## **VP Business Development**

Kris Severson

## **VP Sales & Licensing**

Steve Glickstein

## **Strategic Sales and Licensing Director**

Paul Crockett

## **VP, Legal**

Peter Welch

## **Director of Operations**

Dorian Rehfield

## **Licensing/Operations Specialist**

Xenia Mul

## **Director of Licensing, Strategic Partnerships & In-game Media**

Shelby Cox

## **Marketing Manager, Partner Relations**

Dawn Burnell

## **Marketing Assistant**

Rebecca Euphrat

## **Special Thanks**

Jordan Katz  
David Cox  
Take-Two Sales Team  
Take-Two Channel  
Marketing Team  
Siobhan Boes  
Hank Diamond  
Alan Lewis

Daniel Einzig  
Christopher Fiumano  
Pedram Rahbari  
Jenn Kolbe  
2K IS Team  
Seth Krauss  
Greg Gibson  
Take-Two Legal Team  
Jonathan Washburn  
David Boutry  
Ryan Dixon  
Michael Lightner  
Gail Hamrick  
Sharon Hunter  
Sasha de Guzman  
Michele Shadid  
Trailer Park  
g-NET  
Access Communications  
SA Studios  
Off Base Productions  
KD&E  
Big Solutions  
Gwendoline Olivier  
Kelly Dolcini  
BreAnne Sylvester  
Bridget Silvestri  
Cale Branson  
Denby Grace  
Anthony DeLuca  
Jordan Limor  
Michael Kelly  
Phil Shpilberg  
Emily Britt  
Evan Hart (NVIDIA)  
Nathan Hoobler (NVIDIA)  
Pliney the Elder  
John Bartkiw  
POP Sound

## **2K Quality Assurance**

## **VP of Quality Assurance**

Alex Plachowski

## **Quality Assurance Test Manager (Projects)**

Grant Bryson

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

Alexis Ladd

Douglas Rothman

## **Lead Tester**

Shawn Watson

## **Lead Tester (Support Team)**

Casey Ferrell  
Nathan Bell  
Scott Sanford  
Will Stanley

## **Senior Tester**

Brian Salazar  
Joseph Bettis  
Josh Lagerson  
Justin Waller  
Marc Perret  
Ruben Gonzalez  
Stephen Florida

## **Quality Assurance Team**

Adan Saenz Carta  
Alex Colby  
Andrew Garrett  
Andrew Vietri  
Antonio Monteverde-Talarico  
Benjamin Sorofman  
Bill Lanker  
Brant Kortman  
Bruno Dueker  
Charles Buckley  
Chris Adams  
Chris Henderson  
Coby Robinson  
Cody Paterson  
Colin Campbell  
Corwin Chapman  
Dave Beukers  
David Boyd  
David Chong  
David Hambardzumyan  
Davis Krieghoff  
Devon Stewart  
Dustin Gibbs  
Erin O'Malley  
Evan Jackson  
Gabe Woods  
George Kalantzis  
Grant Bowers  
Gregg Silberman  
Imad Haddad  
Ivan Preciado  
Jacob Karesch

James Elick  
Jan Navarro  
Jason Berlin  
Jason Kolesa  
Jeffrey Schrader  
Jenn Cunningham  
Jeremy Thompson  
JP Hernandez  
Jessica Wolff  
Joshua Glover  
Keane Tanouye  
Keith Doran  
Kelley Kirtley  
Kevin Skorcz  
Kyle Hertz  
Lincoln West  
Luis Nieves  
Luke Williams  
Manny Juarez  
Mark Vazquez  
Matthew Foley  
Matthew Porter  
Micah Grossman  
Michael Speiler  
Nick Chavez  
Nick Pylvanainen  
Nigel Nikitovich  
Noah Ryan-Stout  
Paul Carrion  
Patrick Benneyworth  
Patrick Bowman  
Pele Henderson  
Peter Goepfinger  
Peter Long  
Robert Hornbek  
Robert Klemppner  
Robert Newman  
Sanji Yapa  
Susan Kim  
Travis Rowland  
Tory DeBiaso  
Vien Pham  
Wesley Thatcher

## **Special Thanks**

Merja Reed  
Rick Shawalker  
Daisy Amescua  
Lori Durrant  
Chris Jones  
Eric Lane  
Todd Ingram  
Pedro Villa

# **2K CHINA**

## **General Manager**

Julien Bares

## **Production Director**

Liu Jing

## **Chief Animator**

Shen Hui

## **Animator**

Yan Sheng Qiang

## **Junior Animator**

Gao Ming Yuan  
Du Xia  
Shen Yi Xin  
Cui Yan Ping

## **Senior Animator**

Yuan Zhi Wei

## **Associate Producer**

Su Lu

# **2K International**

## **General Manager**

Neil Ralley

## **International Marketing Manager**

Sian Evans

## **Senior International Product Manager**

Warner Guinée

## **Senior Director PR, International**

Markus Wilding

## **Assistant International PR Manager**

Sam Woodward

## **International Digital Marketing Manager**

Martin Moore

# **2K International Product Development**

## **International Producer**

Iain Willows

## **Localization Manager**

Nathalie Mathews

## **Assistant Localization Manager**

Arsenio Formoso

## **External Localization Teams**

Around the Word  
Synthesis Iberia  
Synthesis International srl  
Effective Media

# **2K International Quality Assurance**

## **Localization QA Supervisor**

Lena Brenk  
Jose Minana

## **Mastering Engineer**

Wayne Boyce

## **Mastering Technician**

Alan Vincent

## **Localization QA Project Lead**

Karim Cherif

## **Localization QA Leads**

Luigi Di Domenico  
Oscar Pereira

## **Senior Localization QA Technicians**

Elmar Schubert  
Florian Genthon





Fabrizio Mariani  
Jose Olivares  
Stefan Rossi

## Localization QA Technicians

Andrea de Luna  
Chau Doan  
Christopher Funke  
Christina La Mura  
Enrico Sette  
Harald Raschen  
Javier Vidal  
Pablo Menendez  
Sergio Accettura

## Design Team

James Crocker  
Tom Baker

## 2K International Team

Agnès Rosique  
Ben Lawrence  
Ben Seccombe  
Dan Cooke  
David Halse  
Diana Freitag  
Dominique Connelly  
Jan Sturm  
Jean-Paul Hardy  
Karen C.M. Teo  
Luis De La Camara Burditt  
Matt Roche  
Olivier Troit  
Richie Churchill  
Ross Purdy  
Sandra Melero  
Simon Turner  
Solenne Antien  
Stefan Eder

## Take-Two International Operations

Anthony Dodd  
Martin Alway  
Rickin Martin  
Nisha Verma  
Phil Anderton  
Robert Willis  
Denisa Polcerova

# 2K ASIA

## Asia Marketing Director

Karen Teo

## Asia Product Associate

Albert Hoolsema

## Japan Marketing Manager

Takahiro Morita

## Localization Manager

Yosuke Yano

## Take Two Asia Operations

Eileen Chong  
Veronica Khuan  
Chermine Tan  
Fumiko Okura

## Take Two Asia Business Development

Julian Corbett  
Andrew Donovan  
Ellen Hsu  
Henry Park  
Satoshi Kashiwazaki

# TOP COW PRODUCTIONS, INC.

## CEO

Marc Silvestri

## President and COO

Matt Hawkins

## Publisher

Filip Sablik

## Assistant to the Publisher

Bryan Rountree

## Sales Assistant

Elena Salcedo

## Executive Producer for Union Entertainment

Rich Leibowitz

## Original Concept Design

Dan Jevons

## FOX STUDIOS

Rick Fox  
Michael Weber  
Tim Schmidt  
Cal Halter  
Keith Fox  
Dustin Smith  
Joe Schmidt

## POP SOUND

## Lead Dialog Editor

Garrett Montgomery  
Adam Dolin

## Original Dialog Recording and Mix

Tim Hoogenakker  
Dawn Redmann  
Nick Bozzone  
Kyle Krajewski  
Tim West  
Brett Rothfeld  
Joe Garten  
Rob Weiss  
Anthony Vanchure  
Anthony Sorise  
Mark Camperell  
Dan Francis  
Luis Rosario

## Producers

Erin Reilly  
Susie Boyajan  
Laura Harley

# THE DARKNESS II

## Cast List

Jackie Estacado

Brian Bloom

## Darkness

Mike Patton  
Brian Bloom

## Jenny

Stefanie Frame

## Victor

William Salyers

## Giorgio

Allan Steele

## Angelus

Anastasia Baranova

## Frank

Andre Sogliuzzo

## Aunt Sarah

Barbara Goodson

## Bragg

Bill Lobley

## Inugami

Brian Tochi

## Eddie

Chris Tardio

## Muttley

Daniel Hugh Kelly

## JP Dumond

David Fennoy

## Johnny Powell

David Hoffman

## Jimmy Wilson

David Shaughnessy

## Jimmy the Grape/Dr. James

Frank Ashmore

## Peevish

James Murray

## Tony Cannoli

Joe Hanna

## Fred

Joe Sabatino

## Mobster

Joey Russo

## Shoshanna

Johanna Parker





## Enzo

Jonathan Roumie

## Leo

John Cygan

## Plank

Keith Silverstein

## Wiseguy

Ken Garito

## Dolfo

Michael Yurchak

## Darkling

Peter Newman

## Butcher

Phil Idrissi

## Vinnie

Rick Pasqualone

## Crudd

Roger Jackson

## Mobster

Senad Ramovic

## Additional Voices

Alan Blumenfeld  
Allan Steele

Anastasia Baranova

Andre Sogliuzzo

Barbara Goodson

Bill Lobley

Brian Tochi

Daniel Hugh Kelly

Farshad Farafat

Imari Williams

Jack Angel

James Murray  
Joe Hanna  
Joe Sabitino  
Jonathan Roumie  
John Cygan  
Keith Silverstein  
Ken Garito  
Micheal Yurchak  
Rick Pasqualone  
Roger Jackson  
Stefanie Frame  
Troy Baker

## Motion Capture Actors

Anthony Tominia  
Bridger Fox  
Chris Tardio  
David Hoffman  
Nick Bishop  
Rick Pasqualone  
Steve Park

## Special Thanks

Beverly Hynds  
Gabe Abarcas  
Greg Gobbi  
Jennie Sue  
Erica Denning  
Chad Rocco  
Jack Salici  
Tom Bass

## Original Score Composer

Tim Wynn

## Music

Labels and Publishers

[www.2kgames.com/](http://www.2kgames.com/)  
[thedarkness2/music](http://thedarkness2/music)

LibLZF Copyright © 2000-2008  
Marc Alexander Lehmann  
[schmorp@schmorp.de](mailto:schmorp@schmorp.de)

Redistribution and use in  
source and binary forms, with  
or without modification, are  
permitted provided that the

following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE (LibLZF) IS PROVIDED BY THE AUTHOR "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

## 소프트웨어 한정 보증; 라이선스 계약 및 정보 사용과 공개

본 문서는 수시로 갱신될 수 있으며, 현재 버전은 [www.take2games.com/eula](http://www.take2games.com/eula)에 고지되어 있음. 개정된 버전이 고지된 후 30일 동안 본 소프트웨어를 사용하는 것은 해당 거래 조건에 동의하는 것으로 간주됨.

본 소프트웨어는 판매되는 것이 아니라 라이선스된 본 소프트웨어(여기에 정의됨)를 설치, 복사 또는 다른 방법으로 사용하는 것을 통해, 사용자는 이 한정 보증 및 라이선스 계약(이하 "계약") 그리고 하단에 기재된 조건을 준수하는 것에 동의함. 본 계약에 포함된 모든 소프트웨어, 해당 사용자설명서, 패키지 기타 서면, 파일, 전자, 온라인 자료나 문서, 그러한 소프트웨어 및 자료의 사본 등을 포함한, 소프트웨어의 개봉, 소프트웨어 및 그에 포함된 기타 자료의 설치 및 사용은 이 문서에 의해 TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. ("라이선스 인가자")와의 본 계약 조건에 승낙하는 것으로 간주됨. 사용자가 본 계약에 동의하지 않는 경우, 사용자는 소프트웨어를 설치, 복사 또는 다른 방법으로 사용하는 것을 허가받을 수 없음.

### 1. 라이선스

라이선스. 본 계약 및 거래조건에 따라 라이선스 인가자는 소프트웨어가 문서에 달리 명시되어 있지 않은 한, 사용자에게 1대의 컴퓨터나 게임기기에 소프트웨어의 사본 1개를 개인적이고 비상업적인 용도로 사용할 수 있는 비독점적이고 비양도적인 제한된 권리를 수여함. 사용자가 획득한 권리는 본 계약에 대한 동의의 관련 법 및 조약에 의해 보호를 받음. 소프트웨어는 라이선스 인가자로부터 사전 서면 동의 없이 그 전부나 일부에 대하여 어떠한 수단이나 매체로 복사, 재생산, 배포할 수 없음. 소프트웨어의 전부나 일부에 대하여 어떠한 수단이나 매체로 복사, 재생산, 배포하는 자는 저작권법 위반으로 처벌되는 것이며, 미국 또는 해당 지역에서의 민사적 또는 형사적 처벌을 받을 수 있음. 참고로 미국 저작권법을 위반하는 자는 간당 \$50,000의 벌금을 지급해야 함. 소프트웨어에는 라이선스를 부여받은 특정 자료가 포함되어 있으며, 라이선스 인가자의 서명 인가자 역시 본 계약에 대한 위반이 있을 경우 자신들의 권리를 보호할 수 있음. 이 문서에 의해 명시적으로 사용자에게 부여되지 않은 모든 권리는 라이선스 허가자에게 유보됨.

소유권. 라이선스 허가자는 모든 저작권, 상표, 영업 비밀, 상품권, 재산권, 특허권, 소유권, 컴퓨터 코드, 사칭각 효과, 테마, 캐릭터, 캐릭터 이름, 스토리, 디자인로그, 세팅, 이미지, 사운드효과, 음악, 저작권인 등 본 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 그 전부나 일부에 대하여 어떠한 수단이나 매체로 복사, 재생산, 배포할 수 없음. 소프트웨어의 전부나 일부에 대하여 어떠한 수단이나 매체로 복사, 재생산, 배포하는 자는 저작권법 위반으로 처벌되는 것이며, 미국 또는 해당 지역에서의 민사적 또는 형사적 처벌을 받을 수 있음. 참고로 미국 저작권법을 위반하는 자는 간당 \$50,000의 벌금을 지급해야 함. 소프트웨어에는 라이선스를 부여받은 특정 자료가 포함되어 있으며, 라이선스 인가자의 서명 인가자 역시 본 계약에 대한 위반이 있을 경우 자신들의 권리를 보호할 수 있음. 이 문서에 의해 명시적으로 사용자에게 부여되지 않은 모든 권리는 라이선스 허가자에게 유보됨.

라이선스 조건. 사용자는 다음 행위를 하지 않을 것에 동의함

- (a) 소프트웨어의 상업적 이용
- (b) 라이선스 인가자의 명백한 사전 서면 동의 또는 본 계약서에 미리 지정된 절차에 의하지 않고 소프트웨어 또는 그 사본을 배포, 임대, 라이선스 수여, 판매, 대여, 기타 다른 방법으로 양도하는 행위
- (c) 소프트웨어 또는 그 일부의 사본을 만드는 행위가 문서에 지정된 방법은 제외)
- (d) 불특정 다수가 사용하거나 다운로드 할 수 있도록 이 소프트웨어의 사본을 네트워크에 올리는 행위
- (e) 소프트웨어 또는 본 계약서에 명백히 제시된 경우를 제외하고, 온라인 사용을 목적으로 네트워크나 2대 이상의 컴퓨터 또는 게임장치에 동시에 사용 또는 설치하는 행위 및 동일한 행위를 타인에게 허락하는 행위
- (f) 포함된 CD-ROM 또는 DVD-ROM으로부터 소프트웨어의 실행을 위한 요구사항을 포함한 목적으로 소프트웨어를 하드드라이브 또는 기타 저장장치에 복사하는 행위(효율적인 실행을 위해 본 금지사항은 소프트웨어가 설치 중에 자체적으로 만들어 내는 사본 또는 일부에는 적용되지 않음)
- (g) 라이선스 인가자가 소프트웨어를 상업적인 목적으로 사용할 수 있도록 별도의 지역 라이선스 계약을 체결한 경우, 컴퓨터 게임센터 또는 기타 다른 지역에서 소프트웨어를 사용하거나 복제하는 행위
- (h) 소프트웨어의 전부 또는 일부에 대하여 역설계, 역컴파일, 분해, 기타 편집을 목적으로 추출작업을 준비하는 행위
- (i) 소프트웨어에 포함된 소유권 고지, 마크, 라벨을 제거하거나 편집하는 행위
- (j) 미국 수출법 및 관련 규정에 따라 이러한 소프트웨어의 수량이 금지된 국가에 직접 또는 간접적으로 운반, 수출, 재수출하거나 수시로 개정되는 그러한 법률, 규정에 대한 다른 위반 행위

특별 기능 접속 또는 서비스, 디지털 복사. 소프트웨어 다운로드, 특수 일련 번호 획득, 소프트웨어 등록, 개발사 서비스 회원 등록, 라이선스 인가자의 서비스 회원 등록(약관 및 정책 등의 포함)에는 소프트웨어가 디지털 복사본 또는 특정한 비 제한적이고 다운로드 가능한 온라인 또는 다른 콘텐츠, 서비스 및 기능(이하 "특별 기능")이 필요함. 특별 기능 접속은 일련 번호당 하나의 사용자 계정만 가능하며 특별 기능 접속은 특수한 경우를 제외하면 다른 사용자에게 양도, 판매 또는 재등록될 수 없음. 본 조항은 본 계약의 다른 어떠한 약관보다도 우선함.

사본 양도. 사용자는 모든 물리적인 소프트웨어 사본 및 사본되는 문서를 영구적으로 타인에게 양도할 수 있음. 단, 소프트웨어 및 그에 수반하는 문서의 전부 또는 일부에 대한 사본(기록이나 백업 사본 포함)을 보유하지 않아야 하며, 양수인은 본 계약의 거래조건에 동의해야 함. 사용 가능한 일련 번호가 없어 사용할 수 없는 콘텐츠가 포함된 특별 기능은 어떠한 상황에서도 타인에게 양도할 수 없으며, 특별 기능은 최초로 설치된 소프트웨어가 삭제되거나, 사용자가 사본을 사용할 수 없는 경우 그 기능이 정지됨. 본 소프트웨어는 사적인 용도로만 사용되어야 함. 상기 내용이 옳더라도, 사전



배표된 소프트웨어 사본은 양도할 수 없음.

**기술 보호.** 본 소프트웨어에는 소프트웨어에 대한 접근 제어, 허가되지 않은 사본 생성 예방, 기타 본 계약서에 의해 수여된 제한된 권리 및 라이선스의 범위를 초과하는 행위를 예방하기 위한 수단이 포함되어 있음. 소프트웨어가 추가 온라인 기능에 대한 접근을 허용한 경우, 소프트웨어 문서에 별도로 규정되어 있지 않은 한, 한 번에 하나의 소프트웨어 사본만 그러한 기능을 활용 할 수 있음. 온라인 서비스 접근과 소프트웨어 업데이트 및 패치 다운로드에는 추가 조건 및 등록 절차가 필요할 수 있음. 유효한 라이선스 허가자가 이루어진 소프트웨어만 온라인 서비스에 접근하고 업데이트 및 패치를 다운로드 할 수 있음. 사용자는 그러한 접근 제어 수단을 재해하거나 보호 기능을 해제 또는 우회하려는 시도를 할 수 없음. 기술 보호 수단을 해제하거나 달리 수정하는 경우 소프트웨어가 제대로 작동하지 않을 수 있음.

**사용자 생성 콘텐츠:** 소프트웨어는 사용자가 게임플레이 맵, 사운드, 스킨, 차, 차량 디자인, 게임플레이 동영상 등 콘텐츠를 생성할 수 있도록 허용함.

본 소프트웨어 사용에 대한 대가로, 사용자가 소프트웨어 사용을 통해 창출한 결과물의 저작권 이익에 대하여, 사용자는 이 문서에 의해 라이선스 인가자에게 결과물에, 관련 제품 및 서비스와 관련하여 해당 결과물을 소문자 목적 여하에 상관없이 사용할 수 있는 배타적이고, 영구적이고, 취소할 수 없음, 양도 가능하고, 하위 라이선스를 허가할 수 있는 배타적재산권 권리와 인간적인 물론, 관련 법규 및 국제 조약에 의해 부여된 지적재산권의 전체 유효기간 동안 사용자에게 반환하거나 어떠한 형태의 보상을 하지 않고 사용자의 결과물을 복제, 복사, 반인, 변경, 공연, 전시, 출판, 방송, 전송, 기타 현재 알려지지나 알려지지 않은 수단을 통해 대중에게 전달, 배포할 수 있는 권리를 부여함. 사용자는 이 문서에 의해 라이선스 인가자 및 다른 사용자들 관련 법규에 따라 소프트웨어, 관련 제품 및 서비스와 관련하여 그러한 결과물을 사용하고 향유하는 것에 대해 원저작자임을 주장하여 재해하거나 이익의 귀속을 요구하는 어떠한 지적 인격권도 포기함. 라이선스 인가자에 대한 사용권 귀속 및 상기 저작권권 포기에 관한 내용은 이 라이선스가 소멸되어도 유효함.

**인터넷 연결.** 본 소프트웨어는 인터넷 기능에 대한 접근, 소프트웨어 이용, 기타 기능의 수행을 위해 인터넷 연결이 필요할 수 있음. 소프트웨어의 특정 기능을 제대로 작동시키려면, (a) 적절한 인터넷 연결 수단을 구축하고, (b) Windows Live 등 소프트웨어 문서에 이미 지정된 온라인 서비스를 제공하는 라이선스 인가자 또는 라이선스 피인가자가 가입한 유효하고 활성화된 계정을 만들어야 함 . 그러한 계정이 없는 경우 소프트웨어 특정기능의 전체 또는 일부가 작동하지 않거나 제대로 작동하지 않을 수 있음.

## II. 정보 수집 및 이용.

본 소프트웨어 설치 및 사용은 라이선스 인가자, 유권원한 및 유권원제외자 외부구기내의 네트워크에 대한 자료 전송, 전송 내용을 이용한 정보수집 및 이용양관에 대한 동의인함. 사용자는 라이선스 소프트웨어 사용 시 게임에서 사용된 데이터베이스를 통해 인터넷에 연결함. 라이선스 인가자는 하드웨어 제조업체 또는 플랫폼 제공자로부터 정보를 받을 수 있으며, 사용자의 컴퓨터 또는 게임장치로부터 자동으로 특정 정보를 수집할 수 있음. 이 정보에는 사용자 ID(게이머 태그, 스크린네임 등), 게임 점수, 게임 성과, 게임 성적, 방문 위치, 친구목록, 하드웨어 MAC address, 인터넷 프로토콜 주소, 다양한 게임 기능의 이용 등이 포함됨. 라이선스 인가자에 의해 수집된 모든 정보는 사용자의 신분을 노출하거나 개인 정보를 드러내지 않은 익명의 정보여야 함. 단, 사용자가 사용자 ID에 개인 정보(성명 등)를 포함 한 경우 그러한 개인 정보는 자동으로 라이선스 인가자에게 전송되며, 이 문서 기재된 용도와 방법으로 사용됨.

라이선스 인가자에 의해 수집된 정보는 라이선스 인가자에 의해 공개된 웹사이트에 게시될 수 있으며, 하드웨어 제조업체, 플랫폼 제공자, 라이선스 인가자의 제휴회사와 공유될 수 있음. 라이선스 인가자가 기타 합법적인 목적으로 사용할 수 있음. 본 소프트웨어를 사용하면 사용자는 사용자 생성 콘텐츠의 제작자 이름과 같은 사용자 데이터에 대한 공공 전시 또는 사용자의 게임스코어, 순위, 성과, 기타 게임플레이 자료 등 라이선스 소유자의 관련 권리 이용에 대해 동의함. 이러한 정보 공개를 원치 않는다면 소프트웨어를 사용하지 않아야 함.

## III. 보증

**한정 보증:** 라이선스 인가자는 소프트웨어가 지정된 원본 매체가 구입일로부터 90일 동안 일반적인 이윤과 서비스 수형 시 소재 및 품질에 결함이 없음을 사용자(소프트웨어의 최초 구매자에게 보증함. 라이선스 인가자는 본 소프트웨어가 소프트웨어 문서에 기재된 시스템 최소 요구사항을 만족하는 개인용 컴퓨터 또는 소프트웨어가 사용됨 게임장치와 호환됨을 게임장치 제작사가 증명 한다는 점을 사용자에게 보증함. 단 하드웨어, 소프트웨어, 인터넷 연결, 게임장치 용도가 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 소프트웨어 또는 하드웨어와 호환될 것. 소프트웨어에 대한 오류가 수정될 것 등 사용자의 소프트웨어에 향유를 재해하는 요소에 대한 책임이 있음을 보증하지 않음. 라이선스 인가자 또는 대표자가 제공한 구두 또는 서면 상의 조언은 보증을 유발하지 않음. 일부 관할 지역에서는 암시적 보증에 대한 배제나 제한 하는 조항 기능 소비자 법의 법적 권리에 대한 제한을 인정하지 않으므로, 사용자에게 따라 상기 배제 및 제한에 대한 내용의 전부 또는 일부가 적용되지 않을 수 있음.

보증 기간 중 어떠한 이유에서건 저장매체나 소프트웨어에서 결함이 발견된 경우, 라이선스 인가자는 소프트웨어가 현재 제작되고 있는 이상 보증 기간 내에 결함이 발견된 모든 소프트웨어를 무료로 교체 해줄 것에 동의함. 소프트웨어가 더 이상 제작되지 않는 경우, 라이선스 인가자는 소프트웨어와 동등하거나 그 이상의 가치를 지니는 유사한 제품으로 교체함을 권리를 유보함. 이 보증은 라이선스 인가자가 제공한 저장매체 및 소프트웨어에 한하며, 통상의 노후나 손상한 경우에는 적용되지 않음. 결함이 오류, 취급 실수, 부주의 때문에 발생 한 경우 이 보증은 적용되지 않으며 무효가 됨. 법에 규정된 암시적 보증은 상기에 기술된 90일 기간에 한정됨.

상기에 기술된 경우를 제외하고, 이 보증은 구두나 서면으로 명시적 또는 암시적으로 이루어진 사용성, 특정 목적이나 권리 비침해에 대한 적합성에 대한 보증 등 다른 모든 보증들을 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 사항 이 포함되어야 함: 사용자의 이름과 수령자 주소; 날짜와 적힌 구매 영수증 사본; 결함에 대한 강력한 설명과 소프트웨어를 설치한 시 시스템.

라이선스 인가자는 법이 허용하는 한 재산 손실, 신용 상실, 컴퓨터 고장 또는 불량 등 소프트웨어 결함과 사용 또는 오작동, 계약서나 라이선스와의 관련된 행위 때문에 야기된 개인적 재산, 재산 손실, 이익 손실, 손해 배상금 등 특별손해, 부수적 손해, 결과적 손해에 대해 불법성(과실 없음), 계약,

영역 책임의 유무를 불문하고, 그러한 손해의 가능성에 대한 라이선스 수여자가 언급 여부와 상관없이 어떠한 책임도 지지않음. 어떠한 경우에도(관련 법률에 의해 요구되는 경우는 제외) 모든 손해에 대한 라이선스 인가자의 책임은 소프트웨어 이용을 위해 사용자가 지 급한 실제 금액을 초과하지 않음. 일부 주 또는 국가는 암시적 보증의 존속기간에 대한 제한이나 부수적 손해 또는 결과적 손해에 대한 배제나 제한을 인정하지 않기 때문에, 사용자에게 따라 상기의 제한 사항 및 책임의 배제 또는 제한이 적용되지 않을 수 있음. 이 보증의 특정 조항이 연방법, 주법 또는 국내법에 따라 금지되는 한도 내에서 이 보증은 단독으로 적용되지 않으며 회피할 수 없음. 이 보증은 사용자에게 특별한 법적 권리를 부여하며, 그 권리는 관할 지역에 따라 다를 수 있음.

**소매:** 본 계약은 사용자가 거래 조건을 위반한 경우 자동으로 소멸함. 이 경우 사용자는 소프트웨어의 모든 사본과 부속품을 파괴해야 함. 사용자는 소프트웨어 및 소프트웨어의 모든 사본 및 복제품을 폐기하고, 소프트웨어가 설치된 클라이언트 서버나 컴퓨터로부터 소프트웨어를 영구적으로 제거함으로써 본 계약을 소멸시킬 수 있음.

**II. 징부 제정 권리:** 본 소프트웨어 및 문서는 모두 사비로 개발되었으며, "상업적 컴퓨터 소프트웨어"또는 "제한된 컴퓨터 소프트웨어"로 제공됨. 징부 또는 미정부의 하청업자에 의한 사용, 복제, 공개는 DFARS 252.227-7033 기술일자 및 컴퓨터 소프트웨어에 대한 권리 조항의 하위 항목인 (c) (1)(a), (2) 또는 FAR 52.227-19 상업적 컴퓨터 소프트웨어의 제한된 권리의 하위 항목인 (c)(1), (2)에 기재된 제한사항에 따라야 함. 하청업자/제조업체는 아래에 기술된 지역의 라이선스 인가자임.

**허용범위의 구성:** 본 문서에 의해 사용자는 본 계약 조건이 특별한 강제되지 않는 경우, 라이선스 인가자가 만회할 수 없는 손실을 보게됨을 인정하며, 따라서 라이선스 인가자가 귀속, 기타의 보증, 손해에 대한 입증 없이도 본 계약서에 따른 적절한 구제책은 물론 본 계약의 구체적인 사용될 권리가 있음에 동의함.

**면책:** 사용자는 계약 조건에 따라 소프트웨어를 사용함에 있어 자신의 직간접적인 행위 때문에 발생한 손실 및 비용으로부터 라이선스 인가자, 제휴회사, 상위 라이선서, 계열사, 하청업자, 임원, 이사, 직원, 대리인을 면책, 보호하고 피해를 입히지 않을 것에 동의함.

**기타:** 본 계약은 본 라이선스와 관련된 당사자 간의 완전한 합의이며, 당사자간에 존재하는 기존의 모든 계약 및 문서들에 대해 함. 본 계약은 당사자들에 의한 서면 실행에 의해서만 수정할 수 있음. 본 계약의 일부 조항이 어떠한 이유 때문에 강제력을 갖지 못하면 해당 조항은 강제력을 갖는데 필요한 한도 내에서만 수정 가능하며, 본 계약의 나머지 조항에 대해서는 영향을 미치지 않음.

**준거법:** 본 계약은 연방법이 적용되는 경우를 제외하고 법률의 충돌 또는 선택적의 상관없이 뉴욕 거주자인 체결되고 이행되는 계약에 적용되는 뉴욕법이 따라 해됨.

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 뉴욕군의 지역 관할권을 지닌 주법원 및 연방법원에 있음. 양 당사자는 관할 법원에 대한 사항에 동의하며, 소송 절차는 본 문서에 기재된 방식으로 실행하거나 뉴욕 주법 또는 연방법에 따라 허용된 법리로 실시할 수 있음에 동의함. 계약 당사자들은 국제통매매계약에 관한 UN 협약(1980년 빈협약)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.

© 2008-2011 Take-Two Interactive Software, Inc. Take-Two Interactive Software, Inc. 2K, 2K Games, and their respective logos are trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. The Darkness is © 2011 Top Cow Productions, Inc. "The Darkness" The Darkness logos, and the likeness of all featured characters are registered trademarks of Top Cow Productions, Inc. All Rights Reserved. All other marks are property of their respective owners.

## 고객 지원

발매원 : H2인터랙티브 고객센터

고객지원실 : 080 - 010 - 3439



# 곧 발매

## SPEC OPS

# THE LINE



# PS3

PlayStation 3



PlayStation Network



제명	대리점 (The Dorence I)	상호	가맹인/대리점
이용등급	청소년이용불가	등급분류번호	제 CC-NV-120106-001 호
제작·배급 신고번호	제 2011-000001 호	등급분류일자	2012. 01. 06

BLKS 20307

## H2인터랙티브 고객센터

고객지원실: 080-010-3439

Spec Ops, Spec Ops: The Line, 2K Games, and Take-Two Interactive Software, Inc. and their respective logos are trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Yager and the Yager logo are trademarks of Yager Development GmbH. "PS", "PlayStation", "PS3" and "PS" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.