

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

#### 안전을 위한 주의 사항

##### 광과민성 반응에 대하여

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

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

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

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

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

TV나 모니터를 너무 가까이 보지 마십시오.

작은 화면의 TV를 사용하십시오.

조명이 밝은 곳에서 게임을 하십시오.

피곤할 때는 게임을 하지 마십시오.

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

## TABLE OF CONTENTS(목차)

<b>XBOX LIVE</b> .....	01
<b>GAME CONTROLS(게임 조작방법)</b> .....	02
<b>CAMPAIGN(캠페인)</b> .....	03
<b>MAIN MENU(메인 메뉴)</b> .....	03
<b>GAME SCREEN(게임 화면)</b> .....	05
<b>PAUSE MENU(일시정지 메뉴)</b> .....	06
<b>MULTIPLAYER(멀티플레이어)</b> .....	07
<b>CHARACTER CUSTOMIZATION(캐릭터 커스터마이징)</b> .....	08
<b>CREDITS(제작진)</b> .....	11
<b>NOTES(노트)</b> .....	22
<b>LIMITED WARRANTY(제한 보증)</b> .....	23
<b>CUSTOMER SUPPORT(고객 지원)</b> .....	25

## Xbox LIVE

Xbox LIVE® 에서 다양한 게임과 풍부한 엔터테인먼트를 즐길 수 있습니다. 자세한 내용은 [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live)를 참고하십시오.

### XBOX LIVE에 연결하기

Xbox LIVE를 사용하려면 Xbox 360 본체를 인터넷에 연결한 후 Xbox LIVE 서비스에 등록해야 합니다. Xbox LIVE 연결 및 지원되는 국가에 관한 자세한 정보는 [www.xbox.com/live/countries](http://www.xbox.com/live/countries)를 방문하십시오.

### 보호자 통제

보호자가 콘텐츠 등급에 따라 아이들이 이용하는 게임을 아이에 맞게 제한할 수 있는 기능입니다. 보호자가 아이들이 성인용 콘텐츠를 이용할 수 없도록 쉽게 설정하고, Xbox LIVE 서비스를 통해 온라인에서 만나는 상대를 승인하고 소통하는 방법도 지정할 수 있습니다. 또한 게임 플레이 시간 제한도 설정할 수 있습니다. 자세한 사항은 [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings)를 참고하십시오.

## GAME CONTROLS(게임 조작방법)

### XBOX 360 CONTROLLER(XBOX 360 컨트롤러)



### MENU CONTROLS(메뉴 조작방법)

Navigate options(옵션 이동) .....	왼쪽 스틱
Select option(옵션 선택) .....	A
Exit menu(메뉴 나가기) .....	B

### GAMEPLAY CONTROLS(게임플레이 조작방법)

Move(이동) .....	왼쪽 스틱
Look(보기) .....	오른쪽 스틱
Cover/Sprint/Context actions(엄폐/질주/상황에 맞는 행동) .....	A
Melee/Vault(근접 공격/뛰어넘기) .....	B
Reload(재장전) .....	X
Pick up(줍기) .....	X 계속 누르기
Switch weapon(무기 변경) .....	Y
Aim(조준) .....	LT
Shoot(사격) .....	RT
Throw grenade(수류탄 투척) .....	LT
Command Squad (Single Player only)(본대 지휘 (싱글 플레이어 전용)) .....	RB
See Squad's current location and target (Single Player Only) (본대의 현재 위치와 타겟 보기 (싱글 플레이어 전용)) .....	RB 계속 누르기
Medic and Officer abilities (Multiplayer only) (위생병 및 장교 능력 (멀티플레이어 전용)) .....	RB
Toggle secondary fire (Single Player only) (보조 무기 전환 (싱글 플레이어 전용)) .....	방향 패드 ↻
Next grenade type(다음 수류탄 종류) .....	방향 패드 ➡
Previous grenade type(이전 수류탄 종류) .....	방향 패드 ⬅
Officer supply drop (Multiplayer only) (장교 보급 (멀티플레이어 전용)) .....	방향 패드 ↻
Crouch(웅크리기) .....	왼쪽 스틱 누르기 ⬇
Toggle Camera (Aim mode)(카메라 변경 (조준 모드)) .....	오른쪽 스틱 누르기 ⬆
Show intel (Single Player only)(정보 표시 (싱글 플레이어 전용)) .....	I
Show scoreboard (Multiplayer only)(점수판 표시 (멀티플레이어 전용)) .....	S
Menu(메뉴) .....	START

## CAMPAIGN(캠페인)

끔찍한 모래폭풍이 두바이를 지도에서 지워버린 지 6개월이 지났다. 수 천명이 사망했고, 그중에는 시민 대피를 위해 파견된 미국 군인들도 있었다. 현재, 도시는 모래에 파묻혀 세계에서 가장 부유한 폐허가 되었다. 첫 번째 모래 폭풍이 두바이를 휩쓴 지 6개월이 지난 지금, 모래에 파묻힌 도시에서 의문의 라디오 신호가 송신되고, 이를 조사하고자 Delta Force Recon Team이 파견된다. 그들의 임무는 간단하다. 생존자와 구출 신호의 근원을 찾는 것이다. 그들이 찾아낸 것은 전쟁에 휩싸인 도시였다. 두바이의 구원을 위해, 그들은 이 광기의 중심에 있는 남자 John Konrad 대령을 찾아야 한다.

## MAIN MENU(메인 메뉴)



### CAMPAIGN(캠페인)

#### RESUME GAME(게임 재개)

가장 최근에 저장한 파일을 불러옵니다.

#### NEW GAME(새 게임)

4가지 저장 슬롯 중 하나를 선택해 새 Campaign(캠페인)을 시작합니다. Walk on the Beach, Combat Op, Suicide Mission 또는 FUBAR 난이도를 선택하세요. FUBAR는 Suicide Mission 난이도를 완수해야 선택할 수 있습니다.

#### SELECT CHAPTER(챕터 선택)

인터랙티브한 지도를 이용해 이전에 완수한 Chapter(챕터)를 다시 플레이합니다.

#### LOAD GAME(게임 불러오기)

선택한 세이브 파일을 계속 플레이합니다.

#### INTEL DATABASE(정보 데이터베이스)

Campaign(캠페인) 도중 획득한 정보를 확인합니다.



## MAIN MENU(메인 메뉴)

### MULTIPLAYER(멀티플레이어)

#### Xbox LIVE

XBOX LIVE 세션을 만들거나 세션에 참가하고, 본부를 방문하는 등의 작업을 합니다.

#### SYSTEM LINK(시스템 링크)

시스템 링크 세션을 만들거나 세션에 참가합니다.

### DOWNLOADABLE CONTENT(다운로드 콘텐츠)

새로운 다운로드 콘텐츠가 있으면 다운로드합니다.

### OPTIONS(옵션)

조작방법, 음향, 게임 화면 크기, 밝기 등의 다양한 게임플레이 설정을 조절하고 Spec Ops: The Line의 제작진을 확인합니다.

#### CONTROLLER(컨트롤러)

현재 조작방법을 확인하고 다양한 설정을 조절합니다.

**V SENSITIVITY(수직 감도):** 보기/조준 시의 수직 감도를 1~10으로 조절합니다.

**H SENSITIVITY(수평 감도):** 보기/조준 시의 수평 감도를 1~10으로 조절합니다.

**INVERT LOOK(보기 반전):** 보기/조준 반전 기능을 설정 또는 해제합니다.

**VIBRATION(진동):** 컨트롤러 진동 기능을 설정 또는 해제합니다.

**AIM SNAP-ON(조준 고정):** 싱글 플레이어 전용 조준 지원 기능을 설정 또는 해제하거나, 현재 임무 난이도에 따라 조정되도록 설정합니다.

**LAYOUT(레이아웃):** Default(기본)과 Alternate(선택) 조작방법 중 하나를 선택합니다.

#### AUDIO(음향)

**SUBTITLES(자막):** 자막을 켜거나 끕니다.

**MUSIC VOLUME(음악 볼륨):** 음악 볼륨을 1~10으로 설정합니다.

**SPEECH VOLUME(대사 볼륨):** 대사 볼륨을 1~10으로 설정합니다.

**SOUND FX VOLUME(효과음 볼륨):** 효과음 볼륨을 변경합니다.

#### BRIGHTNESS(밝기)

**GAMMA(감마):** 게임의 감마 수준을 조절합니다.

**FILTER(필터):** 현재 영상 필터를 설정합니다. Default(기본), Vintage(빈티지), Vibrant(생생함) 필터 중 하나를 선택할 수 있습니다.

### ADJUST IN-GAME SCREEN SIZE(게임 화면 크기 조절)

왼쪽 스틱과 오른쪽 스틱으로 화면 가장자리에 표시되는 경계를 설정하세요.

## MAIN MENU(메인 메뉴)

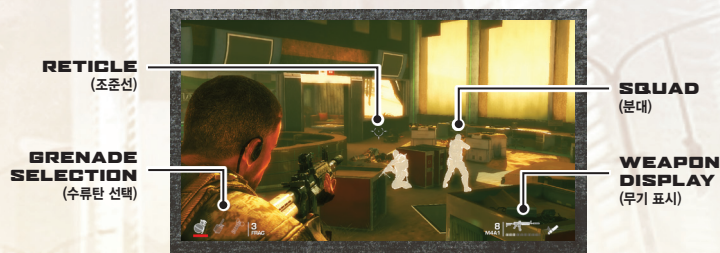
### CHANGE STORAGE DEVICE(저장 장치 변경)

저장 파일을 보관할 저장 장치를 선택합니다.

### CREDITS(제작진)

Spec Ops: The Line의 제작진을 확인합니다.

## GAME SCREEN(게임 화면)



#### RETICLE(조준선)

조준하거나 엄폐하면 화면 중앙에 조준선이 표시됩니다.

#### WEAPON DISPLAY(무기 표시)

현재 장비한 무기, 남은 탄약, 보조 무기 옵션을 표시합니다. 보조 무기 옵션이 없으면 이 옵션은 회색으로 표시됩니다.

#### GRENADE SELECTION(수류탄 선택)

현재 장비한 수류탄 종류와 남은 수량을 표시합니다.

#### SQUAD LOCATION/TARGET(분대 위치/타겟)

**RB** 를 계속 누르면 분대의 현재 위치와 타겟을 볼 수 있습니다.



## GAME SCREEN(게임 화면)

### SQUAD COMMANDS(분대 명령)

#### ATTACK(공격)

**RB**를 누르고 있다가 커서가 적 위에 있을 때 단추를 떼면 분대에 공격 명령을 합니다.

#### CONTEXT COMMANDS(상황에 맞는 명령)

특정 지역에서는 "Tap **RB** Stun Command(**RB** 눌러서 기절 명령)" 같은 상황에 맞는 명령을 사용하게 됩니다. 이러한 명령을 사용하려면, 화면에 표시될 때 **RB**를 누르세요.

## PAUSE MENU(일시정지 메뉴)



게임플레이 도중 **START**를 누르면 Pause Menu(일시정지 메뉴)를 이용할 수 있습니다. 현재 목표와 이번 임무에서 발견한 Intel(정보)의 수도 여기에 표시됩니다.

#### RESUME(계속하기)

Pause Menu(일시정지 메뉴)에서 나와 게임으로 돌아갑니다.

#### RELOAD CHECKPOINT(체크포인트 불러오기)

마지막 체크포인트에서 현재 임무를 다시 시작합니다.

#### OPTIONS(옵션)

컨트롤러, 음향, 게임 화면 크기, 밝기, 난이도를 조절합니다.

#### QUIT(종료)

Main Menu(메인 메뉴)로 돌아갑니다.

## MULTIPLAYER(멀티플레이어)

### XBOX LIVE

Xbox LIVE 세션을 만들거나 세션에 참가하고, 본부를 방문하는 등의 작업을 합니다.

**QUICK MATCH**(퀵 매치): 공개 경기를 검색합니다.

**PRIVATE MATCH**(개인 매치): 개인 XBOX LIVE 게임을 만듭니다.

**HEADQUARTERS**(본부): 로드아웃을 편집하고, 통계를 확인하는 등의 작업을 합니다.

**INVITE FRIENDS**(친구 초대): 친구들을 게임에 초대합니다.

**INVITE XBOX LIVE PARTY**(XBOX LIVE 파티 초대): XBOX LIVE 파티를 게임에 초대합니다.

**FIND XBOX LIVE PARTY**(XBOX LIVE 파티 찾기): 자신의 XBOX LIVE 파티를 찾습니다.

### SYSTEM LINK(시스템 링크)

시스템 링크 세션을 만들거나 세션에 참가합니다.

**HOST GAME**(게임 주최): 시스템 링크 멀티플레이어 세션을 만듭니다.

**FIND GAME**(게임 찾기): 시스템 링크 세션을 검색합니다.

**LOADOUTS**(로드아웃): 병력을 편집합니다.

### GAME MODES(게임 모드)

**CHAOS**(카오스): 자신은 자신이 지켜야 합니다! 적 플레이어가 당산을 죽이기 전에 먼저 그들을 죽여야 합니다.

**RALLY POINT**(렐리 포인트): 렐리 포인트를 지켜 팀의 포인트를 모아야 합니다. 미니맵을 이용하면 위치가 바뀐 렐리 포인트를 쉽게 찾을 수 있습니다.

**BURIED**(베리드): 적의 Vital Points(VP)를 파괴해 적의 High Value Target(HVT)을 찾아 제거해야 경기에서 승리할 수 있습니다. VPs는 폭발물로 파괴하는 쪽이 더 쉽지만, 모든 무기는 HVT를 공격할 수 있습니다. 공격받은 VPs는 수리할 수 있지만, 일단 파괴되면 다시 복구하지 못합니다.

**MUTINY**(뮤터니): 고전적인 팀 데스매치 모드입니다.

**ATTRITION**(어트리션): 목숨이 하나밖에 없으니, 소중히 여겨야 합니다. 팀 엘리미네이션 3 라운드를 부활 없이 완수해야 합니다.

**UPLINK**(업링크): 2팀이 중앙 렐리 포인트를 놓고 싸워 포인트를 모읍니다. 포인트를 얻으려면 자기 팀의 COM Station이 온라인이어야 합니다. 적의 COM Station을 무력화해 점수를 얻지 못하게 하세요. 적이 무력화한 COM Station은 수리할 수 있습니다.

**일람:** 경기 도중 일시정지 메뉴에서 현재 게임 모드에 대한 정보를 확인할 수 있습니다.



## CHARACTER CUSTOMIZATION(캐릭터 커스터마이징)

### CHARACTER CLASSES(캐릭터 병과)

6가지 병과 중에서 자신의 플레이 스타일과 동료의 특성에 맞는 병과를 선택하세요. Gunner(사수)와 Medic(위생병) 병과는 처음부터 사용할 수 있지만, 다른 병과는 멀티플레이어 경기에서 XP를 얻어 레벨을 높여야 사용 가능합니다. 모든 병과로 플레이해 더 좋은 보너스를 받으세요!

#### GUNNER(사수)

Gunners(사수)는 다른 병과에 비해 전반적인 방어력이 높고 플레이어 본인과 주위 동료의 공격력을 높여줍니다. 또 Gunner(사수)는 보조 무기 대신 중화기(M32 MGL, RPG-7, 또는 M249 SAW)를 선택할 수 있습니다.

#### MEDIC(위생병)

Medics(위생병)은 본인과 주위 동료의 체력 재생 속도를 높이고, 다른 병과보다 빠른 속도로 쓰러진 동료를 되살리며 부활 후 약간의 무적 상태까지 제공합니다. 또 Medics(위생병)은 동료에게 아드레날린 부스트를 지원해 헤드샷과 폭탄 이외에는 어떤 공격도 받지 않게 합니다.

#### BREACHER(브리처) (EXILES 전용, 랭크 3에 해제)

Breachers(브리처)는 폭탄 전문가입니다. Breachers(브리처)와 주위 동료들은 더욱 강력한 폭탄을 사용하고, 2배 수준의 수류탄, 지뢰, C4를 휴대할 수 있습니다.

#### SCAVENGER(스캐빈저) (DAMNED 전용, 랭크 3에 해제)

Scavengers(스캐빈저)는 자신과 주위 동료가 사용하는 폭탄의 폭발 반경을 늘려주며, 폭탄으로부터 받는 데미지도 적습니다. 또 Scavengers(스캐빈저)는 VPs를 훨씬 빠르게 회복합니다.

#### SNIPER(저격수) (랭크 6에 해제)

Snipers(저격수)는 자신과 주위 동료의 명중률을 높이며, 적 플레이어를 마크할 수 있습니다. 또 Snipers(저격수)는 고급 Ghillie Suits(길리 슈트)를 착용해 정지해 있을 때 쉽게 은폐할 수 있습니다.

#### OFFICER(장교) (랭크 37에 해제)

Officers(장교)는 팀의 기동으로, 자신과 주위 동료의 방어력을 높이고 각 병과 능력의 효율성을 개선합니다. Officers(장교)는 동료들에게 보급품을 지원하고, 목표 마커를 설치해 근처에 있는 모든 동료의 방어력과 공격력을 높입니다.

## CHARACTER CUSTOMIZATION(캐릭터 커스터마이징)

### LOADOUTS(로드아웃)

Loadouts(로드아웃) 메뉴에서 캐릭터의 외모를 바꾸고 무기와 방어구를 장비할 수 있습니다.

#### WEAPONS(무기)

캐릭터가 전투에서 휴대할 기본 무기, 보조 무기, 폭탄을 선택합니다.

#### ARMOR(방어구)

캐릭터에 다양한 방어구를 장비합니다. 방어구의 클래스가 높을수록 이동성은 줄어들지만 방어력이 높아집니다.

#### KIT(키트)

HEAD(머리): 모자, 헬멧, 얼굴 위장 같은 머리와 얼굴용 아이템입니다.

ACCESSORIES(장신구): 캐릭터에 장신구를 장착해 외형을 바꿉니다.

PATTERN(패턴): 유니폼에 다양한 질감과 패턴을 적용합니다.

#### PERKS(특전)

Perks(특전)은 독특한 능력으로 전투를 지원합니다. 한 번에 2가지 Perks(특전)을 장비할 수 있으며, 3번째 슬롯은 해제해야 사용할 수 있습니다. 각 Perk(특전)은 기본 및 고급형으로 구분됩니다. 고급형을 해제하려면 Perk(특전)을 계속 사용해야 합니다.

ADAPTED(적응): 모래 폭풍 속에서도 달릴 수 있습니다.

ALWAYS PREPARED(언제나 준비 완료): 권총 대신 다른 기본 무기로 시작합니다.

BLOOD THIRST(피의 갈증): 적을 사살할 때마다 공격력이 10% 증가하지만, 사망하거나 30초 이상 사살하지 못하면 공격력이 초기화됩니다.

COMMANDO(특공대): 탄창 2개를 더 들고 전투에 참가합니다.

COVER RAT(커버 랫): 엄폐물 뒤에 있으면 방어력이 증가하지만, 측면 공격은 적용되지 않습니다.



## CHARACTER CUSTOMIZATION(캐릭터 커스터마이징)

**COVERT(코버트):** 적이 조준할 때 적의 조준선이 빨간색으로 변하지 않습니다.

**GHOST(고스트):** 적을 사살하면 사살 목록에 이름이 아닌 "Ghost"라는 단어가 표시되어, 다른 캐릭터가 당신을 죽여 복수 보너스를 받지 못하게 합니다.

**HUNTER(사냥꾼):** 적 미니맵에 자신의 위치가 다르게 표시됩니다.

**IED EXPERTISE(IED 전문가):** 적 지뢰가 발동하면 5초 후에 폭발합니다.

**RESILIENT(리질리언트):** DBNO(쓰러졌지만 사망하지는 않은) 상태일 때 생존하는 시간이 대폭 증가합니다.

**SCRAMBLER(스크램블러):** 섬광탄과 모래 폭탄 때문에 기절하는 시간이 줄어듭니다.

**SITUATIONAL AWARENESS(상황 인식):** 비밀 요원이 일반 플레이어처럼 보이며, 비밀 요원을 선택하면 조준선이 빨간색으로 변합니다.

**STEADY HANDED(떨리지 않는 손):** 표준 조준에서 바로 조준기나 스코프를 이용합니다.

**TACTICIAN(전술가):** 적을 맞출 때마다 적의 속도가 20% 감소합니다.

**WEIGHT TRAINING(근력 운동):** 근접 공격력이 높아집니다.

## CREDITS(제작진)

### YAGER CREDITS

#### CREATIVE LEADS

Cory Davis  
Francois Coulon

#### TECHNICAL DIRECTOR

Hendrik Hoenicke

#### PROGRAMMING LEAD

André Dittrich

#### GAMEPLAY PROGRAMMING

Axel Hylla  
Eckhard Duken  
Keaton VanAuken  
Konstantin Frick  
Mikael Danielsson  
Riad Djemili  
Stephan Ziep

#### AI PROGRAMMING

Daniel Kollmann  
David Bending  
Denis Danielyan  
Jörg Reisig

#### CONSOLE PROGRAMMING

Arne Schober  
Christoph Freundl  
Christoph Reinbothe  
Maik Semder  
Martin Zielinski

#### TECHNICAL ART LEAD

Wojciech Zielinski

#### DESIGN LEAD

Cory Davis

#### TECHNICAL ART

Francisco Javier  
Martínez Palmer  
Jan Deissler  
an David Hassel  
Ken Mayfield  
Marc Blumrich  
Oliver Stubenrauch

#### VISUAL EFFECTS LEAD

Florian Zender

#### VISUAL EFFECTS

Hanno Hinkelbein  
Michael Rutishauser  
Stephane Nepton  
Rafal Fedro

#### BUILD ENGINEERING

Simon Schossleitner  
Timo Hedrich

#### ART DIRECTOR

Mathias Wiese

#### ART LEAD

Jason Flanagan

#### ART ASSET CREATION

Alexander Radünz  
Dominik Luedtke  
Dustin Condie  
Javier O'Neill  
Marco Gromöller  
Tomislav Kis

#### DESIGN

Johannes Kristmann  
Shawn Frison  
Torkel Forner

#### ENVIRONMENT ART

Johannes Böhm  
Robert Bergmann  
Robert Kopf  
Sebastian Schade  
Sebastian Schild  
Viktor Janzen

#### LIGHTING ARTIST

Sebastian Schulz

#### USER INTERFACE

Rafal Fedro



## CONCEPT ART

Michael Oberschneider  
Christopher Steiner

## CHARACTER ART

Calvin Golkowski  
Christopher Rockel

## ANIMATION LEAD

Marco Roeth

## CUT SCENE DIRECTOR

Emmanuel Gorin

## GAMEPLAY ANIMATION

Dennis Vizins  
Jens Heinrich

## CINEMATIC ANIMATION

Claudius Urban  
Manfred Ragosnig  
Nico Ostermann  
Nanette Kaulig  
Marian Woller

## NARRATIVE DESIGN

Richard Pearsey  
Walt Williams

## TECHNICAL ANIMATION

Fridtjof Kühn  
Oleg Solovjov

## AUDIO DEPARTMENT LEAD

Andreas Wengel

## AUDIO DEPARTMENT

Alexander Marian

## EXECUTIVE PRODUCER

Francois Coulon

## PRODUCER

Tarl Raney

## ASSOCIATE PRODUCERS

Bairbre Bent  
Emmanuel Tabarly  
Lila Duken & Mark Liebold  
Michael Kempson  
Rudolf Diogo Klumpp  
Samuli Pöyhtäri

## QUALITY ASSURANCE LEADS

Thomas Schmidt  
Christophe Paquignon

## QUALITY ASSURANCE

Karsten Martin  
Lars Wiete  
Matthew Brady  
Michael Schwahn  
Oliver Hildenbrandt  
Ricardo Ramos de Ory  
Robert Ankarbranth  
Stefan Bermig

## LEVEL DESIGN LEAD

Jörg Friedrich

## CONSOLE PROGRAMMING

Richard Schubert  
Robert Hoffmann

## HEADS OF ART ASSET CREATION

Dominik Luedtke  
Dustin Condie

## LEVEL DESIGN

Bruce Locke  
Enrique Colinet  
Fari Rug  
Oliver Pflug  
Stephan Renelt  
Timm Boukoura  
Ulrich Wurzer  
Wang Nan

## TECHNICAL DESIGN

Dan Banefeld  
Jan Liebetau  
Philipp Hagen

## TACTICAL ADVISOR

Wil "Hawaiian" Makaneole

## 2K QUALITY ASSURANCE

### VP OF QUALITY ASSURANCE

Alex Plachowski

### QUALITY ASSURANCE TEST MANAGER (PROJECTS)

Grant Bryson

### QUALITY ASSURANCE TEST MANAGERS (SUPPORT TEAM)

Alexis Ladd  
Doug Rothman

### LEAD TESTER

Andrew Webster

### LEAD TESTERS (SUPPORT TEAM)

Will Stanley  
Scott Sanford  
Nathan Bell

### SENIOR TESTERS

Darren Miller-Pfeufer  
Justin Waller  
Marc Perret  
Ruben Gonzalez  
Josh Lagerson  
Stephen "Yoshi" Florida

### QUALITY ASSURANCE TEAM

Chad Cheshire  
Daniel Brown  
David Benedict  
Krystle Wallis  
Dasha Jantzen  
Alexander Langham  
Steven Taylor  
Robert Hornbeck  
Christopher Duplessis  
Vien Vien Vivien Pham  
Michael Yarsulik  
Shayna Marshall  
Patrick Thomas

Jonathan Stover  
Djordje Rosic  
Imad Haddad  
Sergio Sanchez  
Stephanie Anderson  
Jason Berlin  
Cris Maurera  
Craig Baroody  
Jordan Espinoza  
Peter Long  
Keane Tanouye  
Troy Maldonado  
Kevin Norwood  
Jacob Aguilar  
James Kagel  
Andrew Haymes  
Luis Nieves  
Luke Williams  
Andrew Garrett  
Bill Lanker  
Josh Glover  
Mark Vazquez  
Brian Hibbard  
Jeremy Thompson  
Chris Adams  
Manny Juarez  
Paul Carrion  
Matthew Foley  
Kevin Scorc  
Noah Ryan-Stout  
Antonio Monteverde-Talarico  
John Hernandez  
Pele Henderson  
Chris Henderson  
Alex Coffin  
Gabe Woods  
Davis Krieghoff  
Keith Doran  
Andrew Vietri  
Micah Grossman  
David Hambardzumyan  
Lynda Miller  
Obed Navas  
Alex Vahle  
Matt Porter  
Alexander Weldon

Christopher Morgan  
Lauren Portner  
Justin Bonaccaro  
Tom Park  
Ronald Tolie  
Dylan Santizo  
Jonathan Castro  
Patrick McDonnell  
Eric Kiraly  
Daniel Kurtz  
Travis van Essen  
Angela Berry  
Bobby Jones  
Justin Stanton  
Brian Carl  
Irma Ward  
Michael Speiler

#### **SPECIAL THANKS**

Merja Reed  
Rick Shawalker  
Daisy Amescua  
Lori Durrant  
Chris Jones  
Pedro Villa  
Eric Lane  
Todd Ingram  
Casey Coleman  
Kristian Guyte  
Nicholas Chavez  
Scott Trono  
Jeremy Pryer  
Nick Pylvanainen  
Lincoln West  
Morgan Sears  
Kellen Yurick  
Ryan Heller  
Artapong Intapatana  
Brent Kiddoo  
Matt Price  
Sam Vicchilli  
Joe Perlas  
Donald Ohlson  
Steve Capri  
Matt Priddy  
Orry Klainman

James Adkins  
Clint Baptiste  
Darryl Austin  
Clay Cashel  
Casey Kealoha  
Clint Baptiste  
Anthony Florez  
Kevin Strohmaier  
Evan Jackson  
Erin O'Malley  
Rob Newman  
Adamah Taylor  
Ivan Preciado  
Derek Bridges  
Charles Ledesma  
Ophir Klainman  
Steven Bogolub  
Colin Campbell  
Anna Kholjavenko  
Frank Meadows  
Maurice Wilson

## **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 Ismailer

#### **SVP, PRODUCT DEVELOPMENT**

Greg Gobbi

#### **DIRECTOR OF PRODUCT DEVELOPMENT**

Greg Gobbi

#### **DIRECTOR OF PD OPERATIONS**

Kate Kellogg

#### **DIRECTOR OF TECHNOLOGY**

Jacob Hawley

#### **ONLINE SYSTEMS ARCHITECT**

Louis Ewens

#### **ONLINE ENGINEER**

Adam Lupinacci

#### **SENIOR PRODUCERS**

Lulu LaMer  
Denby Grace

#### **ASSOCIATE PRODUCER**

Chris Thomas

#### **PRODUCTION ASSISTANTS**

Andrew Dutra  
Dave Blank  
Anton Maslennikov  
Tom Drake  
Scott James  
Brandon Jenkins  
Jordan Limor

#### **ADDITIONAL PRODUCTION SUPPORT**

Josh Morton  
Luke Wasserman  
Greg Kasavin  
Anthony DeLuca  
Sean Scott

#### **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

#### **ADDITIONAL WRITING**

Jack Scalici  
Chad Rocco  
Richard Pearsey  
Shawn Frison

#### **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

#### **VO DIRECTION**

Chad Rocco  
Walt Williams  
Jack Scalici

#### **SVP MARKETING**

Sarah Anderson

#### **VP MARKETING**

Matt Gorman

#### **VP INTERNATIONAL MARKETING**

Matthias Wehner

#### **DIRECTOR OF MARKETING**

Tom Bass

#### **PRODUCT MANAGER**

Philip McDaniel

#### **DIRECTOR OF PUBLIC RELATIONS, NORTH AMERICA**

Ryan Jones



## **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 TRAFFIC MANAGER**

Renee Ward

## **VP BUSINESS DEVELOPMENT**

Kris Severson

## **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 MANAGER, PARTNER RELATIONS**

Dawn Burnell

## **2K INTERNATIONAL**

### **GENERAL MANAGER**

Neil Ralley

### **INTERNATIONAL MARKETING MANAGER**

Sian Evans

### **SENIOR DIRECTOR, INTERNATIONAL PR**

Markus Wilding

### **ASSISTANT INTERNATIONAL PR MANAGER**

Sam Woodward

### **INTERNATIONAL ASSOCIATE PR MANAGER**

Erica Denning

### **INTERNATIONAL DIGITAL MARKETING MANAGER**

Martin Moore

## **2K INTERNATIONAL PRODUCT DEVELOPMENT**

## **INTERNATIONAL PRODUCER**

Jean-Sebastien Ferey

## **LOCALIZATION MANAGER**

Nathalie Mathews

## **ASSISTANT LOCALIZATION MANAGER**

Arsenio Formoso

## **EXTERNAL LOCALIZATION TEAMS AROUND THE WORD**

Synthesis International Srl

Synthesis Iberia

Coda Entertainment

PTW

Localization tools and support provided by XLOC Inc.

## **2K INTERNATIONAL QUALITY ASSURANCE**

### **QA LOCALIZATION SUPERVISOR**

Jose Minana

### **MASTERING ENGINEER**

Wayne Boyce

### **MASTERING TECHNICIAN**

Alan Vincent

### **LOCALIZATION QA PROJECT LEAD**

Luigi Di Domenico

### **LOCALIZATION QA LEADS**

Karim Cherif

Oscar Pereira

### **LOCALIZATION QA SENIOR TECHNICIANS**

Elmar Schubert

Fabrizio Mariani

Florian Genthon

Jose Olivares

Stefan Rossi

## **LOCALIZATION QA TECHNICIANS**

Enrico Sette

Andrea de Luna

Cristina La Mura

Christopher Funke

Pablo Menéndez

Chau Doan

Sergio Accettura

Carine Freund

Javier Vidal

Harald Raschen

## **2K INTERNATIONAL TEAM**

Agnès Rosique

Ben Lawrence

Ben Seccombe

Dan Cooke

David Halse

Diana Freitag

Dominique Connolly

Jan Sturm

Jean-Paul Hardy

Lieke Mandemakers

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

Nisha Verma

Robert Willis

Denisa Polcerova

## **FOX STUDIOS**

Rick Fox

Michael Weber

Tim Schmidt

Cal Halter

Keith Fox  
Dustin Smith  
Joe Schmidt

## 2K ASIA

### ASIA MARKETING DIRECTOR

Karen Teo

### ASIA MARKETING MANAGER

Diana Tan

### ASIA PRODUCT MANAGER

Chris Jennings

### 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

## POP SOUND

### FREELANCE DIALOGUE EDITORS

Garrett Montgomery  
Dan Francis  
Anthony Sorise

### RE-RECORDING MIXERS

Nick Bozzone  
Robert Weiss  
Michael Miller  
Tim Hoogenakker

### DIALOGUE EDITORS

Brett Rothfeld  
Kyle Krajewski  
Courtney Bishop  
Sunny Warkentin  
Kevin McAlpine

### PRODUCERS

Susie Boyajan  
Erin Reilly  
Laura Harley

### ASSISTANTS

Jehan Valiente  
Tina Evanow  
Roxy Munoz  
Rosario Estrella

### ACTORS - CAST

CAPT. MARTIN WALKER  
Nolan North

### 1ST LT. ALPHANSO ADAMS

Christopher Reid

### SSGT. JOHN LUGO

Omid Abtahi

### LT. COL. JOHN KONRAD

Bruce Boxleitner

### THE RADIOMAN

Jake Busey

### AGENT RIGGS

Patrick Quinn

### AGENT GOULD

Chris Cox

### AGENT DANIELS

Rick Pasqualone

### 1ST LT. JOHN MCPHERSON

Steven Walters

### INTERROGATOR

Richard Epcar

### COMMANDO

Michael Yurchak

### MARINES

Brian Bloom

Liam O'Brien  
Daniel Hugh Kelly

### OFFICERS

Daniel Hugh Kelly  
John Cygan

### SOLDIERS

John Curry  
Paul Eiding  
Townsend Coleman

### ELITE SOLDIERS

David Hoffman  
Rick D. Wasserman

### REFUGEES

Aycil Yeltan  
Elizabeth Sung  
Moneer Yaqubi  
Navid Negahaban  
Shaunt Benjamin  
Sunil Malhorta  
Yerman Gur

### ADDITIONAL VOICES

Doug Rye  
Freddy Lehne  
Wally Kurth

### MOCAP STUNT ACTORS

Lucas Okuma  
Ray Carbonel

### SPECIAL THANKS

Jordan Katz  
David Cox  
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  
2K IS Team  
Seth Krauss  
Greg Gibson

Take-Two Legal Team  
Jonathan Washburn  
David Boutry  
Ryan Dixon  
Michael Lightner  
Gail Hamrick  
Sharon Hunter  
Michele Shadid  
Trailer Park Videogames  
Access PR  
KD&E  
Big Solutions  
Gwendoline Olivier  
Benjamin X Chang  
Chris Solis  
Seamas Gallagher  
Jennie Sue  
Iain Willows  
Mark Ward  
Sasha de Guzman  
Merja Reed  
Rick Shawalker  
Daisy Amescua  
Lori Durrant  
Chris Jones  
Pedro Villa  
Eric Lane  
Todd Ingram  
Casey Coleman  
Kristian Guyte  
Nicholas Chavez  
Scott Trono  
Jeremy Pryer  
Nick Pylvanainen  
Lincoln West  
Morgan Sears  
Kellen Yurick  
Ryan Heller  
Artapong Intapatana  
Brent Kiddoo  
Matt Price  
Sam Vicchilli  
Joe Perlas  
Donald Ohlson  
Steve Capri  
Matt Priddy



Orry Klainman  
James Adkins  
Clint Baptiste  
Darryl Austin  
Clay Cashel  
Casey Kealoha  
Clint Baptiste  
Anthony Florez  
Kevin Strohmaier  
Evan Jackson  
Erin O'Malley  
Rob Newman  
Adamah Taylor  
Ivan Preciado  
Derek Bridges  
Charles Ledesma  
Ophir Klainman  
Steven Bogolub  
Colin Campbell  
Anna Kholyavenko  
Frank Meadows  
Maurice Wilson

## **DARKSIDE GAME STUDIOS**

### **ART DIRECTOR**

Marcel Marcado

### **LEAD MODELER**

Adam Glueckert

### **LEAD TEXTURER**

Karen Sanok

### **SENIOR ARTIST**

Henrique Naspolini  
Udell Infante

### **3D ARTIST**

David Phillips  
Josh Dampman  
Ken LeSaint  
Marisa Ainsworth  
Nelson Izquierdo  
Sean Couture  
Steve Buchholz  
Tyler Bronis

### **LIGHTING ARTIST**

Craig Schiller

### **LEAD ANIMATOR**

Devon Browne

### **ANIMATOR**

Luis Batista

### **LEAD LEVEL DESIGNER**

Jonathon Cooper

### **CEO**

Richard Daniels

### **CREATIVE DIRECTOR**

Nicholas Schreiber

### **EXECUTIVE PRODUCER**

Hugh Falk

### **PRODUCER**

Bryan Jury

### **ASSOCIATE PRODUCER**

Jorge Vereá

### **LEAD PROGRAMMER**

Alejandro Garcia-Tunon

### **PROGRAMMER**

Darrell Christmas  
Jeff Hiebert  
Jeffrey Crenshaw  
Joe Cortese  
Les Bird  
Nathan Karpinski

### **QA LEAD**

Ryan Kane

### **QA TESTER**

Brandy Rumiez  
Brian Gluckman  
Daniel Burgos  
Evan Salas  
Julian Davis

### **3D ARTIST**

Andrew Gilmour  
Bruno Melo  
Gabriel Tse  
Geoff Mellon  
Jaco Herbst

Sean Marino  
Tadao Masuyama

### **CONCEPT ARTIST**

Aaron Anderson  
James Mosingo  
Michael "Rusty" Drake  
Patrick McEvoy  
Todd Keller

### **ANIMATOR**

Cory Collins  
John Logsdon  
Josh Burton  
Neal Sukkert

### **FX ARTIST**

David Gasinski

### **UI ARTIST**

Rebecca Wallace

### **LEVEL DESIGNER**

Jason Fleischman

### **OPTIMIZATION**

Boris Batkin

### **PROGRAMMER**

Alex Miller  
James Thompson

### **AUDIO - DSONIC**

Kemal Amarasingham  
Simon Amarasingham  
Michael Carter  
Brian Dutton  
Matteo Stronati  
Kian Yoa  
Brett Apitz  
Robert Cooper  
Bryce Kanzer  
Joanna Iwanowicz  
Matthew Hines

### **VOICE ACTORS**

### **DAMNED MEDIC**

Brian Bloom

### **EXILE BREACHER**

Chad Rocco

### **EXILE GUNNER**

Chris Cox

### **DAMNED SNIPER**

David Hoffman

### **ANNOUNCER**

Jake Busey

### **DAMNED OFFICER**

John Cygan

### **EXILE OFFICER**

Liam Obrien

### **EXILE SNIPER**

Micheal Yurchak

### **DAMNED GUNNER**

Rick Pasqualone

### **DAMNED SCAVANGER**

Rick Wasserman

### **EXILE MEDIC**

Steve Walters

### **ADDITIONAL ART**

Adia  
Art Duck  
Nikitova

### **BLIND SQUIRREL GAMES INC.**

### **CEO/EXECUTIVE PRODUCER**

Brad Hendricks

### **TECHNICAL DIRECTOR/**

### **PROGRAMMER**

Iain Davies

### **LEAD PROGRAMMER**

Adam Lupinacci  
Matthew Fawcett

### **PROGRAMMER**

Matt Campbell  
Daniel Selnick  
Forrest Baker

### **SR. PROGRAMMER**

Dan Goodman



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 라이선스됨. 본 소프트웨어(아래에 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. 소프트웨어와 함께 본 계약에 포함된 모든 소프트웨어, 해당 사용자설명서, 패키지, 기타 서면, 파일, 전자, 온라인 자료나 문서, 그러한 소프트웨어 및 자료의 사본 등을 포함한, 소프트웨어의 개별, 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 소프트웨어 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 동의를 전제로 함. 본 계약하의 사용자 라이선스 조건은 소프트웨어를 설치하거나 다른 방법으로 사용한 날짜부터 개시되며, 사용자가 소프트웨어를 처분한 날이나 라이선스 인가자의 계약 말소 중 빠른 날짜에 종료함. 사용자가 소프트웨어와 관련된 기술보호수단을 우회하려는 시도를 하면 그 즉시 라이선스는 소멸함. 사용자는 소프트웨어에 대한 라이선스가 허가되었을 뿐, 소프트웨어에 대한 어떠한 소유권도 없으며, 본 계약은 소프트웨어에 대한 어떠한 권리의 판매도 허가하는 것으로 해석되지 않음. 본 계약에 의해 명백히 수여되지 않은 모든 권리는 각각의 라이선스 허가자에게 유보됨.

**소유권.** 라이선스 허가자는 모든 저작권, 상표, 영업 비밀, 상품명, 재산권, 특허권, 소유권, 컴퓨터 코드, 시청각 효과, 테마, 캐릭터, 캐릭터 이름, 스토리, 다이얼로그, 세팅, 아트워크, 사운드효과, 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 그 전부나 일부에 대하여 어떠한 수단이나 매체로 복사, 재생산, 배포할 수 없음. 소프트웨어의 전부나 일부에 대하여 어떠한 수단이나 매체로 복사, 재생산, 배포하는 자는 저작권법을 완전히 위배하는 것이며, 미국 또는 해당 지역에서 민사적 또는 형사적 처벌을 받을 수 있음. 참고로 미국 저작권법을 위배하는 자는 간단히 \$50,000의 벌금을 지급해야 함. 소프트웨어에는 라이선스를 부여받은 특정 자료가 포함되어 있으며, 라이선스 인가자의 상위 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 행위(이 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 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)
- (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 수형이 금지된 국가에 직접 또는 간접적으로 운반, 수출, 재수출하거나 수시로 개정되는 그러한 법률, 규칙에 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 소프트웨어 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 수반되는 문서를 영구적으로 타인에게 양도할 수 있음. 단, 소프트웨어 및 그에 수반되는 문서의 전부 또는 일부에 대한 사본(기록이나 백업 사본 포함)을 보유하지 않아야 하며, 양수인은 본 계약의 거래조건에 동의해야 함. 사용 기한이 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 있더라도, 사전 배포된 소프트웨어 사본은 양도할 수 없음.

**기술 보호.** 본 소프트웨어에는 소프트웨어에 대한 접근 제어, 허가되지 않은 시스템 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 1개의 소프트웨어 사본만 그러한 기능을 활용 할 수 있음. 온라인 채널스 접근과 소프트웨어 업데이트 및 패치 다운로드 및는 추가 조건 동의 및 등록 절차가 필요할 수 있음. 유효한 라이선스 하기가 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, 시나리오, 스크린 샷, 차량 디자인, 게임플레이 동영상 등 콘텐츠를 생성할 수 있도록 허용함.



본 소프트웨어 사용에 대한 대가로, 사용자가 소프트웨어 사용을 통해 창출한 결과물의 저작권 이전에 대하여, 사용자는 이 문서에 의해 라이선스 인가자에게 소프트웨어, 관련 제품 및 서비스와 관련하여 해당 결과물을 수신했고 목적 여하에 상관없이 사용할 수 있는 배타적이며, 영구적이고, 취소할 수 없으며, 양도 가능하고, 하위 라이선스를 허가할 수 있는 법제계적인 권리 및 인가권은 물론, 관련 법규 및 국제 조약에 의해 부여된 지적재산권의 전체 유효기간 동안 사용자에게 통지하거나 어떠한 형태의 보상을 하지 않고도 사용자의 결과물을 복제, 복사, 변경, 변경, 공연, 전시, 출판, 방송, 전송, 기타 현재 알려지거나 알려지지 않은 수단을 통해 대중에게 알릴, 배포할 수 있는 권리를 부여한, 사용자는 이 문서에 의해 라이선스 인가자 및 다른 사용자가 관련 법규에 따라 소프트웨어, 관련 제품 및 서비스와 관련하여 그러한 결과물을 사용하고 향유하는 것에 대해 잠재적자임을 주장하여 제재하거나 이익의 귀속을 요구하는 어떠한 지적 지적권도 포기함. 라이선스 인가자에게 대한 사용자권 귀속 및 상기 지적인격권 포기에 관한 내용은 이 라이선스가 소멸되어도 유효함.

**인터넷 연결.** 본 소프트웨어는 인터넷 기반 기능에 대한 접근, 소프트웨어 인증, 기타 기능의 수행을 위해 인터넷 연결이 필요할 수 있음. 인터넷연결의 특정 기능을 제대로 작동시키려면, (a) 적절한 인터넷 연결 수단을 구축하고 (b) Windows Live 등 소프트웨어 문서에 미리 지정된 온라인 서비스를 제공하는 라이선스 인가자 또는 라이선스 파일이 갖기 적합한 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, 유통연할 및 유통경제지역 외부국가내의 제휴 업체에 대한 자료 전송 등을 내용으로 하는 정보수집 및 이용약관에 대한 동의를 의미함. 사용자가 소프트웨어 사용 시 Xbox® LIVE 등의 게임에서 사용하는 네트워크를 통해 인터넷에 연결하면, 라이선스 인가자는 하드웨어 제조업체 또는 플랫폼 제공자 (Microsoft와 같이)로부터 정보를 받을 수 있으며, 사용자의 컴퓨터 또는 게임장치로부터 자동으로 특정 정보를 수집할 수 있음. 이 정보에는 사용자 ID(가게명 태그, 스크린네임 등), 게임 점수, 게임 성과, 게임 설정, 방문 위치, 친구목록, 하드웨어 MAC address, 인터넷 프로토콜 주소, 다양한 게임 기능에 대한 사용자의 이용 등이 포함됨. 라이선스 인가자에 의해 수집된 모든 정보는 사용자의 신분을 노출하거나 개인 정보를 드러내지 않는 익명의 정보여야 함. 단, 사용자가 사용자 ID에 개인 정보(성명 등을) 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 있고, 라이선스 인가자가 기타 합법적인 목적으로 사용할 수 있음. 본 소프트웨어를 사용함으로써 사용자는 사용자 생성 콘텐츠의 제작자 이들과 같은 사용자 데이터에 대한 공공 전시 또는 사용자의 게임스코어, 순위, 성과, 기타 게임플레이 자료 등 라이선스 소유자의 관련 자료 이용에 대해 동의함. 이러한 정보 공개를 원치 않는다면 소프트웨어를 사용하지 않아야 함.

## III. 보증

**한정 보증:** 라이선스 인가자는 소프트웨어가 지정된 원본 매개에 구입일로부터 90일 동안 일반적인 이용과 서비스 수행 시 소재 및 품질에 결함이 없음을 사용자(소프트웨어)의 최초 구매자에게 보증함. 라이선스 인가자는 본 소프트웨어가 소프트웨어 문서에 기재된 시스템 최소 요구사항을 만족하는 개인용 컴퓨터 또는 소프트웨어가 사용될 게임장치와 호환됨을 게임장치 제작사가 증명 한다는 점을 사용자에게 보증함. 단 하드웨어, 소프트웨어, 인터넷 연결, 개인적 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 제하는 요소에 대한 책임이 있음을 보증하지 않음. 라이선스 인가자 또는 대표자가 제공한 구두 또는 서면 서비스의 조인은 보증을 유발하지 않음. 일부 관할 지역에서는 암시적 보증에 대해 배제나 제한 또는 적용 가능한 소비자의 법적 권리에 대한 제한을 인정하지 않으므로, 사용자의 따라 상기 배제 및 제한에 대한 내용의 전부 또는 일부가 적용되지 않을 수 있음.

보증 기간 중 어떠한 이유에서건 장애매체나 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 교체해줄 권리를 유보함. 이 보증은 라이선스 인가자가 제공한 저장매체 및 소프트웨어에 한하며, 통상의 노후나 손상한 경우에는 적용되지 않음. 결함이 오용, 취급 실수, 부주의 때문에 발생 한 경우 이 보증은 적용되지 않으며 무효가 될. 법에 규정된 암시적 보증은 상기에 기술된 90일 기간에 한정됨.

상기에 기술된 경우를 제외하고, 이 보증은 구두나 서면으로 명시적 또는 암시적으로 이루어진 시정성, 특정 목적이나 권리 비제한에 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 사항 이 포함되어야 함: 사용자의 이름과 수령지 주소; 날짜가 적힌 구매 영수증; 모든 결함에 대한 설명과 소프트웨어를 설치시킨 시스템.

라이선스 인가자는 법이 허용하는 한 재산 손실, 신용 상실, 컴퓨터 고장 또는 불량 등 소프트웨어 점유와 사용 또는 오작동, 계약서나 소프트웨어와 관련된 행위 때문에 야기된 개인적 손해, 재산 손실, 이익 손실, 손해 배상금 등 특별손해, 부수적 손해, 결과적 손해에 대해 불법성(과실 포함), 계약, 임의 책임의 유무를 불문하고, 그러한 손해의 가능성에 대한 라이선스 소유자가 언급 여부와 상관없이 어떠한 책임도 지지않음. 어떠한 경우에도(관련 법에 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 대해 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.

**소말:** 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 부속품을 폐기하고, 소프트웨어가 설치된 클라이언트 서버나 컴퓨터로부터 소프트웨어를 영구적으로 제거함으로써 본 계약을 소멸시킬 수 있음.

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

**형평법상의 구제:** 본 문서에 의해 사용자는 본 계약 조건이 특별한 강제되지 않는 경우, 라이선스 인가자가 만회할 수 없는 손실을 보배권을 인정하며, 따라서 라이선스 인가자가 구속, 기타의 보증, 손해에 대한 입증 없이도 본 계약자가 따른 적절한 구제책을 물론 기타의 구제책을 사용할 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 파해를 입히지 않을 것에 동의함.

**기타:** 본 계약은 본 라이선스와 관련된 당사자 간의 완전한 합의이며, 당사자간에 존재하는 기존의 모든 계약 및 문서들에 대해 할 본 계약은 양당사자에 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 선택권리와 상관없이 뉴욕 거주자인 체결되고 이행되는 계약에 적용되는 뉴욕주법에 따라 해석됨.

라이선스 인가자가 서면으로 특정소송을 명시적으로 포기하거나 지역법에 비하는 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 처리하거나 뉴욕 주법 또는 연방법에 따라 허용된 법원에 심리할 수 있음에 동의함. 계약 당사자들은 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.**

© 2006 - 2012 Take-Two Interactive Software, Inc. Take-Two Interactive Software, 2K Games, Spec Ops and Spec Ops:The Line, and their respective logos are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Yager and the Yager logo are trademarks of Yager Development GmbH. Darkside and the Darkside logo are trademarks of Darkside Game Studios, Inc. Unreal® is a registered trademark of Epic Games, Inc. Unreal® Engine, Copyright 1998-2012, Epic Games, Inc. This software product includes Autodesk® Kynapse® software. © 2012 Autodesk, Inc. All rights reserved. Autodesk Kynapse is a registered trademark of Autodesk, Inc., and/or its subsidiaries and/or affiliates in the USA and/or other countries. Uses Link Video Technology. Copyright © 1997-2012 by RAD Game Tools, Inc. Uses FMOD Ex Sound System. Copyright © 2012 by Firelight Technologies. This product includes code licensed from NVIDIA. All other trademarks are property of their respective owners. All rights reserved.

이 비디오게임의 내용은 허위이며 묘사된 내용은 실제 사건 인물, 지역 및 존재하는 아무런 관련이 없습니다. 등장하는 상표, 무기, 지역, 차량, 인물은 이 게임에서 후련, 합친, 보증하지 않습니다. 이 비디오게임의 제작사 및 배급사는 이 비디오게임에 묘사된 행동에 대하여 어떠한 추천, 묵인 또는 허락도 하지 않습니다.

## 고객 지원

발매원 : H2인터랙티브 고객센터

고객지원실 : 080 - 010 - 3439