



XBOX 360

# XCOM ENEMY UNKNOWN



청소년이용불가



폭력성



**!** **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.

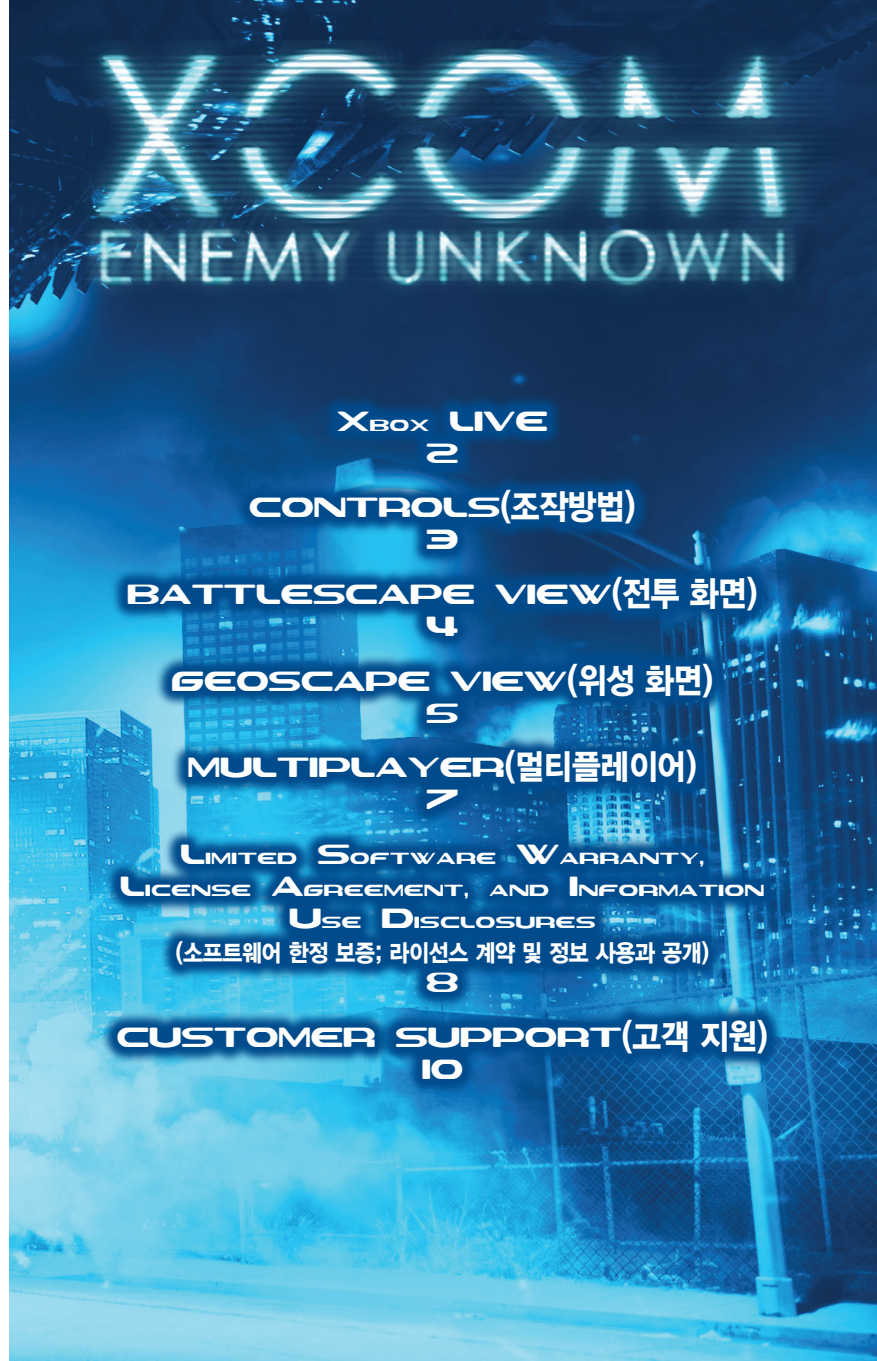
TV나 모니터를 너무 가까이 보지 마십시오.

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.





## CONTROLS(조작방법)

XBOX 360 CONTROLLER(XBOX 360 컨트롤러)



### 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.

#### GEOSCAPE (위성 화면)

메뉴 탐색



카메라 회전



메뉴 탐색



메뉴 탐색



선택 확정/행동



취소/뒤로



임무 통제



인터셉터 이동(격납고)



메뉴 좌/우 전환



이벤트 목록 확장



카메라 확대



일시정지



연구 기록 보관소



#### BATTLESCAPE (전투 화면)

커서 이동

카메라 자유 이동

카메라 회전

고도 변경

선택 확정/행동

취소/뒤로

감시

무기 변경

유닛/타겟 좌/우 전환

유닛 지정 / 액션 UI

축소

일시정지

턴 끝내기



## BATTLESCAPE VIEW(전투 화면)

### HEALTH(체력)

각 병사의 체력은 Unit Flag(유닛 깃발)에 있는 표시기로 알 수 있습니다. Engineering(공학)에서 제작해 병사 구성 화면에서 장비하는 Medikits(메디키트)로 병사의 체력을 회복하거나 전장에서 치명적인 부상을 입은 병사를 치료할 수 있습니다. 주의: 전투에서 사망한 병사는 다시 살릴 수 없으며 부대에서 영구적으로 제거됩니다.

### MOVEMENT(이동)

각 병사는 이동량이 제한되어 있으며, 이는 HUD에 “점”으로 표시됩니다. 병사를 선택하면, 해당 유닛이 한 번에 이동 가능한 최대량(기본적으로 턴 당 2칸)을 표시하는 외곽선이 나타날 것입니다. 추가 완충 지역은 한 번에 사용 가능한 이동량을 늘려주는 “Dashing(대시)”로 이동 가능한 범위를 표시합니다.

### COVER(엄폐)

엄폐 기능은 전장에 배치된 병력의 효율성과 생존을 결정하는 대단히 중요한 요소입니다. 벤치, 쓰레기통 같은 물건에서 건물과 차량에 이르는 모든 것을 엄폐물로 사용할 수 있습니다. 물체의 방어력은 완전한 방패(High Cover(높은 엄폐력))이나 반쪽 방패(Low Cover(낮은 엄폐력))으로 표시됩니다. 낮은 엄폐력은 엄폐하지 않은 상태보다는 낫지만, 높은 엄폐력은 병력에 엄청난 방어력을 제공합니다. 노란색 방패는 유닛이 측면 공격받고 있다는 뜻을 명심하십시오.

### ACTIONS(액션)

표준 공격 외에, 각 병사 병과는 야전에서 부대 전체를 지원해주는 다양한 능력을 보유하고 있습니다. 병력의 순위가 높아지면, 추가 특수 능력을 사용할 수 있게 됩니다. 각 병사의 장비를 다양하게 구성하면 야전에서 독특한 혜택을 누리고 추가 전투 기동도 이용할 수 있습니다. 알림: 액션을 사용하면 이동력이 남아 있더라도 턴이 끝납니다(한 턴에서 이동하고 사격하게 하는 “Run and Gun(런 앤 건)” 특수 능력은 제외).

## GEOSCAPE VIEW(위성 화면)

### MANAGING FACILITIES(시설 관리)

XCOM 본부의 화면에서는 기지 전체와 현재 시설을 확인할 수 있습니다. 프로젝트가 성장하고 신기술이 개발되면, 새로운 시설을 지어 현재 목표를 달성하고 병력의 전투 준비 상황을 개선해야 합니다. 새로운 시설을 위한 공간이 부족해지면, 기지 지하를 파야 할 것입니다.

### MISSION CONTROL(임무 통제)

Mission Control(임무 통제)에서는 입체 지구본을 통해 접근하는 외계인을 확인할 수 있습니다. 새로운 대상이 발견되면, Mission Control(임무 통제)에서 해당하는 임무가 시작될 것입니다. 모든 부서가 임무를 맡은 상태라면, Mission Control(임무 통제)에서 새로운 대상을 검색해 현재 프로젝트 달성에 필요한 시간을 소비할 수 있습니다.

### SCIENCE LAB(연구소)

Dr. Vahlen과 그의 연구팀은 Research Lab(연구소)에서 XCOM의 모든 연구와 개발을 진행합니다. Research Lab(연구소)에서는 실행 가능한 새로운 연구 프로젝트 생기면 화면에 표시되고, 현재 연구의 선택지 목록도 제공합니다. 프로젝트는 한 번에 하나씩만 진행할 수 있으며, 다른 프로젝트로 전환하면 현재 프로젝트에 대한 연구는 중단된다는 점을 주의하십시오. 또 연구소에서는 이전에 완료한 연구 보고서가 모두 보관된 연구 기록 보관소도 이용할 수 있습니다.

### ENGINEERING(공학)

Dr. Shen과 그의 Engineering(공학) 팀은 연구팀이 개발한 아이템과 장비 제작을 담당합니다. Engineering(공학)에서는 바로 제작되는 새 아이템과 무기를 구매할 수 있습니다. 또 제작에 시간이 좀 더 걸리는 새 차량도 주문 가능합니다. Engineering(공학)은 XCOM HQ의 새로운 시설 건설을 담당하기도 합니다.

### BARRACKS(막사)

Barracks(막사)에서는 현재 병사 명단을 확인하고, 추가 병력을 고용해 부대를 강화할 수 있습니다. 다양한 커스터마이즈 옵션으로 유닛의 외모, 목소리, 어조를 바꿔보세요. Officer Training School(사관학교)도 Barracks(막사)에서 이용할 수 있습니다.



## HANGAR(격납고)

Hangar(격납고)는 Mission Control(임무 통제)에서 발견한 적 우주선과의 교전에서 대단히 중요한 역할을 하는 XCOM의 인터센터 함대를 관리하는 곳입니다. 인터센터는 모든 대륙의 Hangars(격납고)에 정착할 수 있으며, 새로운 위성 영역이 확립되는 곳을 보호해야 합니다. Hangar(격납고)에서는 추가 인터센터를 주문하거나, 각 우주선이 사용한 무기 구성을 변경할 수 있습니다.

## SITUATION ROOM(상황실)

Situation Room(상황실)은 XCOM의 자금을 조달하는 Council(위원회) 소속 국가들을 끊임없이 감시합니다. 국가마다 현재 상태를 표시하는 패닉 게이지가 있습니다. Council(위원회) 소속 국가의 패닉 수준이 위험 수준에 도달하면, 해당 국가는 자금 및 물질적 지원과 함께 Council(위원회)에서 탈퇴합니다.

“Doom Tracker” 화면은 Council(위원회) 내에서의 자신의 전반적인 상태를 추적합니다. 너무 많은 국가가 탈퇴하면, XCOM 프로젝트도 끝나버립니다.

## MULTIPLAYER(멀티플레이어)

XCOM에서 플레이어는 온라인으로 다른 사람들을 상대로 1 대 1 부대 기반 전투를 벌일 수 있습니다. 시스템 링크로 멀티플레이어 경기를 플레이하는 방법도 있습니다.

- **RANKED MATCH:**  
(랭킹 매치)

랭킹 매치는 Multiplayer(멀티플레이어) 메뉴에 있는 XCOM Leaderboards(XCOM 순위표)에서의 순위에 영향을 줍니다.

- **QUICK MATCH:**  
(퀵 매치)

Quick Match(퀵 매치)를 선택하면 참가 가능한 비랭킹 공개 경기를 시간제한이나 옵션 없이 자동으로 검색합니다.

- **CUSTOM MATCH:**  
(커스텀 매치)

규칙과 옵션을 선택해 커스텀 매치를 만드세요. 다른 플레이어가 만든 온라인 커스텀 매치에 참가할 수도 있습니다.



## 소프트웨어 한정 보증; 라이선스 계약 및 정보 사용과 공개

본 문서는 우리 게임실 실행할 수 있으며, 현재 버전은 [www.take2games.com/eula에](http://www.take2games.com/eula에) 고지되어 있음. 개정된 버전이 고지된 후 30일 동안 라이선스 계약서를 사용하는 것은 해당 거래 조건에 동의하는 것으로 간주될.

본 소프트웨어는 판매되는 것이 아니라 라이선스될 뿐 소프트웨어(아래에 정의됨)를 설치, 복사 또는 다른 방법으로 사용하는 것을 통해, 사용자가 이 한정 보증 및 라이선스 계약에 동의한다. "계약", 그리고 하기에 기재된 조건을 준수하는 것에 동의함. 소프트웨어 라이선스 계약에 포함된 모든 소프트웨어, 해당 소프트웨어를 복사, 퍼지거나, 사들, 판매, 전질, 온라인 자료나 문서, 그러한 소프트웨어 및 자료의 사본 등을 포함함. 소프트웨어의 개발, 소프트웨어 및 그에 포함된 기타 자료의 설치 및 사용은 이 문서에 의해 TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. ("라이선스 인가자")와의 본 계약 조건에 순복하는 것으로 간주될. 사용자가 본 계약에 동의하지 않는 경우, 사용자는 소프트웨어를 설치, 복사 또는 다른 방법으로 사용하는 것을 허가받을 수 없음.

### I. 라이선스

**라이선스** 본 계약 및 거래조건에 따라 라이선스 인가자는 소프트웨어 문서에 달리 명시되어 있지 않은 한, 사용자에게 1대의 컴퓨터나 게임기기에 소프트웨어의 사본 17를 개인적이고 비상업적인 용도로 사용할 수 있는 비독점적이고 비반독점인 제한된 권리를 수여함. 사용자가 획득한 권리는 본 계약에 대한 동의와 전제로 한 본 계약하의 사용자 라이선스 조건은 소프트웨어를 설치하거나 다른 방법으로 사용한 납부물과 관계되며, 사용자가 소프트웨어를 처분한 날이나 라이선스 인가자의 계약 종료 조 때만 날짜에 종료함. 사용자가 소프트웨어와 관련된 기술보조수단을 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 명명된 수여되지 않은 모든 권리는 각각의 라이선스 허가자에게 유보됨.

**소유권** 라이선스 허가자는 모든 저작권, 상표, 영업 비밀, 상품권, 재산권, 특허권, 소유권, 컴퓨터 코드 작성자 حق과, 테마, 캐릭터, 캐릭터 이름, 스토리, 디자인, 그리고, 사운드트랙, 음역, 저작권비율 등 소프트웨어에 대한 모든 권리, 소유권 이익을 유보함. 소프트웨어에 대한 저작권 및 상표권은 전 세계의 관련 법 및 조약에 의해 보호를 받음. 소프트웨어는 라이선스 인가자의 라이선스 인가자 사본 동의 없이 그 전체나 일부에 대하여 어떠한 수단이나 매체로 복사, 재생산, 배포할 수 없음. 소프트웨어의 전이나 일부에 대하여 어떠한 수단이나 매체로 복사, 재생산, 배포하는 자는 저작권법을 위반한 죄책하는 것이며, 미국 또는 해당 지역에서 민사적 또는 형사적 처벌을 받을 수 있음. 참고로 미국 저작권법을 위반하는 자는 건당 \$50,000의 벌금을 지급해야 함. 소프트웨어에는 라이선스를 부여받은 특정 자료가 포함되어 있으며, 라이선스 인가자의 상위 인가자 역시 본 계약에 대한 권한이 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 상업적인

(b) 라이선스 인가자의 명명한 사전 사면 동의 또는 본 계약서에 미리 지정된 절차에 의하지 않고 소프트웨어 또는 그 사본을 배포, 임대, 라이선스 수여, 판매, 대여, 기타 다른 방법으로 인도하는 행위

(c) 소프트웨어 또는 그 일부의 사본을 만드는 행위(이 문서에 지정된 방법만 제외)

(d) 불특정 다수가 사용하거나 다운로드 할 수 있도록 이 소프트웨어의 사본을 네트워크에 올리는 행위

(e) 소프트웨어 또는 본 계약서에 명백히 제1항 경우를 제외하고, 온라인 사용자 목록으로 네트워크나 2대 이상의 컴퓨터 또는 게임장치에 동시에 사용 또는 설치하는 행위 및 동일한 컴퓨터로 인터넷에 허락하는 행위

(f) 포함된 CD-ROM 또는 DVD-ROM으로 된 소프트웨어의 실행을 위한 요구자원을 우회한 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 상업적으로 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, 기타 라벨을 제거하거나 편집하는 행위

(j) 미국 수출법 및 관련 규정에 따라 이러한 소프트웨어의 수출이 금지된 국가에 직접 또는 간접적으로 운반, 수출, 재수출하거나 수시로 개정되는 그러한 법률, 규약에 대한 다른 위반 행위

**특정 기능 접속 또는 서비스, 디지털 복사**, 소프트웨어 다운로드, 특수 일련 번호 획득, 소프트웨어 등록, 개발자 서비스 회원 등록, 라이선스 인가자의 서비스 회원 등록(이들 및 특정 또는 포함하는 소프트웨어 디지털 복사본 또는 특정한 비 제한적인 다운로드 가능한 온라인 또는 다른 콘텐츠, 서비스 및 기능) 이하 "특정 기능"이) 필요한, 특별 기능 접속은 일련 번호당 하나)의 사용자 지정 기능이며 특별 기능 접속은 특수한 경우를 제외하면 다른 사용자에게 양도, 판매 또는 재등록될 수 없음. 본 조항은 본 계약의 다른 어떠한 약관에도 우선함.

**사본 양도**, 사용자는 모든 물리적인 소프트웨어 사본 및 수반되는 문서를 영구적으로 타인에게 양도할 수 있음. 단, 소프트웨어 및 그에 수반하는 문서의 전부 또는 일부에 대한 사본(소프트웨어 사본만 그러한 기능)을 허용 할 수 있음. 온라인 서비스 접근과 라이선스 계약이 없어도 패치 다운로드에는 추가 조건 없이도 사용할 수 있는 콘텐츠가 포함된 특별 기능을 어떠한 상황에서도 타인에게 양도할 수 없음. 특별 기능을 최초로 받은 소프트웨어가 삭제되거나, 사용자가 사본을 사용할 수 없는 경우 그 기능이 정지될. 본 소프트웨어는 사적인 용도로만 사용되어야 할 상기 내용이 있더라도, 사전 배포된 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 1개의 소프트웨어 사본만 그러한 기능을 허용 할 수 있음. 온라인 서비스 접근과 라이선스 계약이 없어도 패치 다운로드에는 추가 조건 없이도 등록 할 수 있음. 필요한 특별 기능 허가 이루어진 소프트웨어만 온라인 서비스에 접근하고 업데이트 및 패치를 다운로드 할 수 있음. 사용자는 그러한 접근 수단을 사용하지 않도록 보호를 해야 함. 기술 보호 수단을 해제하거나 달리 수정하는 경우 소프트웨어가 제대로 작동하지 않을 수 있음.

**사용자 생성 콘텐츠**: 소프트웨어는 사용자가 게임플레이에 맵, 사나리오, 스킨 및 기타 디자인, 게임플레이에 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 소프트웨어, 관련 제품 및 서비스와 관련하여 해당 결과물을 수인과 목적 이외에 상업없이 사용할 수 있는 배타적이며, 영구적이고, 취소할 수 없음, 양도 가능하고, 하위 라이선스를 허가할 수 있는 비배제적인 권리와 인터넷을 물론, 관련 법규 및 국제 조약에 의해 부여된 지적재산권의 전체 소유기간 동안 사용자에게 통하거나 어떠한 형태의 보호를 하지 않고 사용자의 결과물을 복제, 복사, 변환, 편집, 공연, 전질, 출판, 판매, 전송, 기타 현재 알려지지 않거나 알려지지 않은 수단을 통해 대중에게 전달, 배포할 수 있는 권리를 부여함. 사용자는 이 문서에 의해 라이선스 인가자 및 다른 사용자가 관련 법규에 의거 소프트웨어, 관련 제품 및 서비스와 관련하여 그러한 결과물을 사용하고, 유통하는 것에 대해 원저작자임을 주장하여 제재하거나 이익의 귀속을 요구하는 어떠한 지적 인격권도 포괄함. 라이선스 인가자에 대한 사용권 귀속 및 상기 저작권권력 포기에 관한 내용은 이 라이선스가 소멸되에도 유효함.

**인터넷 연결**, 본 소프트웨어는 인터넷 기반 기능에 대한 접근, 소프트웨어 인증, 기타 기능의 수행을 위해 인터넷 연결이 필요할 수 있음. 소프트웨어의 특정 기능을 제대로 작동시키려면 (a) 적절한 인터넷 연결 수단을 구축하고 (b) Windows Live 등 소프트웨어에 문서에 미리 지정된 온라인 서비스를 제공하는 라이선스 인가자 또는 라이선스 피인가자 간의 연결 유효하고 활성화된 계정을 만들어야 함. 그러한 위치가 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, 유럽연합 및 유럽경제지역 외부국가내의 제휴 업체에 대한 자료 전송 등을 내용으로 하는 전송수 및 이용약관에 대한 종의를 의미함. 사용자가 소프트웨어 사용 시 Xbox LIVE 등의 게임에서 사용하는 네트워크를 통해 인터넷에 연결하면, 라이선스 인가자는 하드웨어 제조업체 또는 플랫폼 제공자(Microsoft와 같은)로부터 정보를 받을 수 있으며, 사용자의 컴퓨터 또는 게임장치로부터 자동으로 특정 정보를 수집할 수 있음. 이 정보에는 사용자 ID(게임에 태그, 스크린샷인 등), 게임 점수, 게임 성과, 게임 성적, 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 의도의 정보에 의해, 단, 사용자가 사용자 ID에 개인 정보(성명 등을) 포함 한 경우 그러한 개인 정보는 자동으로 라이선스 인가자에게 전송되며, 이 문서 기재된 용도와 방반으로 사용함. 라이선스 인가자에 의해 수집된 정보는 라이선스 인가자에 의해 공개된 웹사이트에 게시될 수 있으며, 하드웨어 제조업체, 플랫폼 제공자, 라이선스 인가자, 제휴회사와 공유될 수 있고, 라이선스 인가자가 기타 합법적인 목적을 위해 사용할 수 있음. 본 소프트웨어를 사용함으로써 사용자는 사용자 생성 콘텐츠의 제작자 이름과 같은 사용자 데이터에 대한 공공 전파 또는 사용자의 개인소재, 순위, 실적, 기타 게임플레이 자료 등 라이선스 수요자의 관련 자료 이용에 대해 동의함. 이러한 정보 공개를 원치 않는다면 소프트웨어를 사용하지 않아야 함.

### III. 보증

**한정 보증**: 라이선스 인가자는 소프트웨어가 보증된 원본 패키지 구입일로부터 90일 동안 일방적인 이용과 서비스 사용 시 소재 및 품질에 결함이 없음을 사용자에게 이용상의 최초 구매자에게 보증함. 라이선스 인가자는 본 소프트웨어가 소프트웨어에 문서에 기재된 시스템 최소 요구자원을 만족하는 개인용 컴퓨터 또는 소프트웨어가 사용할 게임장치와 호환되는 게임장치 제작자가 특정하는 점은 사용자에게 보증함. 단, 하드웨어, 소프트웨어, 인터넷 연결, 개인용 컴퓨터 각각 다량으로 라이선스 인가자는 사용자의 특정 컴퓨터 또는 게임장치에서의 본 소프트웨어 성능을 보증하지 않음. 라이선스 인가자는 소프트웨어가 사용자 환경의 요구자원을 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 합의를 저해하는 요소에 대한 책임이 있을 수 없음. 라이선스 인가자 또는 대리자가 제공한 구두 또는 서면 상의 지인은 보증을 유발하지 않음. 일부 관할 지역에서는 암시적 보증에 대한 예외를 제공 하는 것을 가한 소비자회 법칙 조항에 대한 제한을 인정하지 않으므로, 사용자에 따라 상기 배제 및 제한에 대한 내용의 전부 또는 일부가 적용되지 않을 수 있음.

보증 기간 중에 어떠한 이유에서든 장애때문에 소프트웨어에 결함이 발견된 경우, 라이선스 인가자는 소프트웨어에 한해 제정되어 있는 이상 보증 기간 내에 결함이 발견된 모든 소프트웨어를 무료로 교체 해줄 것에 동의함. 소프트웨어가 다른 이상 재직되지 않는 경우, 라이선스 인가자는 소프트웨어와 동등하거나 그 이상의 가치를 지니는 유사한 제품으로 교제해줄 것을 유보함. 이 보증은 라이선스 인가자가 제공한 장애때에 한 소프트웨어에 한하며, 통상의 노후나 손상한 경우에는 적용되지 않음. 결함이 오류, 침수, 실수, 부주의 때문에 발생 한 경우 이 보증은 적용되지 않을 수도 있음. 법에 규정된 암시적 보증은 상기에 기술된 90일 기간에 한정됨.

상기에 기술된 경우를 제외하고, 이 보증은 구두나 서면으로 명시적 또는 암시적으로 이루어진 사정상, 특정 목적이나 권리 침해하에 대한 적합성, 대한 보증 등 다른 모든 보증을 대신하며, 어떤 법률의 표현이나 보증도 라이선스 인가자를 구속하지 않음.

상기의 한정 보증과 다른 소프트웨어를 제공하는 것을 비롯한 본 소프트웨어를 아래에 명시된 라이선스 조항의 주소만 보내야 하며 다음 사항 이 포함되어야 함: 사용자의 이름과 수락자 주소; 날짜가 적힌 양식 명수 있음; 결함에 대한 강력한 설명과 소프트웨어를 실행시킨 시스템

**라이선스 인가자는 법이 허용하는 한 재산 손실, 이용 손실, 컴퓨터 고장 또는 불법 등 소프트웨어 점유와 사용 또는 오작동, 계약사나 소프트웨어 관련된 행위 때문에 야기된 개적 손해, 재산 손실, 이용 손실, 손해 배상금 등 특별한 손해, 결하자 손해에 대한 불법성(과실 포함), 계약, 법적 책임의 의무를 보증하지 않으며, 그러한 손해의 가능성에 대한 라이선스 수여자가 언급 여부와 상관없이 어떠한 책임도 지지않음. 어떠한 경우에도(관련 법에 의해 요구되는 경우 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, 사용자에 따라 상기의 제한 사항 및 책임의 배제 또는 제한이 적용되지 않을 수 있음. 이 보증은 사용자에 특별 조항이 명백함, 주별 또는 국내법에 따라 금지되는 한 내에서 이 보증은 단독으로 적용되지 않거나 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 파헤쳐야 함. 사용자는 소프트웨어 및 소프트웨어의 모든 사본 및 재제품을 폐기하고, 소프트웨어가 설치된 클라이언트 서버나 컴퓨터로부터 소프트웨어를 영구적으로 제거함으로써 본 계약을 소멸시킬 수 있음.

**이 정부 재청 권리**: 본 소프트웨어 및 문서는 모두 사본로 개발되었으며,"상업적 컴퓨터 소프트웨어"또는"제한된 컴퓨터 소프트웨어"로 제공됨. 이 정부 또는 이 정부의 하청당자에 의한 사용, 복제, 공개는 DFARS 252.227-7013 기술인자 및 컴퓨터 소프트웨어에 대한 권리 조항의 하위 항목인 (c)(4)(i), 또는 FAR 52.227-9 상업적 컴퓨터 소프트웨어의 제한된 권리의 하위 항목인 (c)(1), (2)에 기재된 제한사항에 따라야 함. 하청당자/제3당자는 아래에 기술된 지역의 라이선스 인가자임.

**형평성상의 구제**: 본 문서에 의해 사용자는 본 계약 조건이 특별히 강제되지 않는 경우, 라이선스 인가자가 만회할 수 없는 손실을 보배됨을 인정하며, 따라서 라이선스 인가자가 구식, 기타의 보증, 손해에 대한 입증 없에도 본 계약서에 따른 적절한 구제책을 사용할 권리가 있음에 동의함.

**면책**: 사용자는 계약 조항에 따라 소프트웨어를 사용함에 있어 자신의 최강자적인 행위 때문에 발생할 손실 및 비용으로부터 라이선스 인가자, 제휴회사, 협력사에게, 계열사, 하청당자, 임원 이자, 직원, 대리인을 면책, 배상할 권리를 가지며, 그러한 면책 조항을 인정 한 것에 동의함.

**기타**: 본 계약은 본 라이선스조항과 관련된 당사자 간의 완전한 합의이며, 당사자간에 존재하는 기존의 모든 계약 및 문서들에 대체 할, 본 계약은 양당사자에 의한 사전 실명에 의해서나 수정할 수 있음. 본 계약의 일부 조항이 어떠한 이유 때문에 강제력을 갖지 못하면 해당 조항은 강제력을 갖는데 필요한 한도 내에서만 수정 가능하며, 본 계약의 일부 조항에 대해서는 영향을 미치지 않음.

**준거법**: 본 계약은 연방법이 적용되는 경우를 제외하고 법률의 충돌 또는 선택판권과 상관없이 뉴욕 거주자간 체결되고 이행되는 계약에 적용되는 뉴욕주법에 따라 해석됨.

라이선스 인가자가 서면으로 특정소송을 명시적으로 포기하거나 자리에 반하는 경우가 아니라면, 본 문서의 내용과 관련된 소송에 대한 목적적이고 포괄적인 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 법리로 심리할 수 있음에 동의함. 계약 당사자들은 국제통상법에계약에 관한 UN 합약(1980년 빈협약)이 본 계약 또는 본 계약에서 파생된 분쟁이나 조정에 적용되지 않을 수 있음에 동의함.

**본 라이선스에 대한 동의사항**은 라이선스 TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012에 서면으로 동의할 수 있음.

© 1994 - 2012 Take-Two Interactive Software, Inc. Take-Two Interactive Software, Inc., 2K, 2K Games, Fraxis Games, XCOM, and XCOM: Enemy Unknown, and their respective logos are trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. All rights reserved. All other marks are property of their respective owners.

## 고객 지원

발매원 : H2인터렉티브 고객지원

고객지원실 : 080 - 010 - 3439



2013년 2월 26일



## 게임상 80개 이상 수상작

수상 내역:



“이 타이틀은 다가올 시대의 비디오 게임에  
새로운 지평을 정의하는 듯하다”

-GAME INFORMER MAGAZINE-

## 지금 예약 주문하세요

H2인터랙티브 고객지원

고객지원실 : 080-010-3439

[WWW.BIOSHOCKINFINITE.COM/PREORDER](http://WWW.BIOSHOCKINFINITE.COM/PREORDER)



© 2002-2012, Take-Two Interactive Software, Inc. Developed by Irrational Games. BioShock, BioShock Infinite, Irrational Games.  
2K Games and their respective logos are trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc.

KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE 및 Xbox 로고는 Microsoft 그룹사의 상표이며 Microsoft에서 제공하는 라이선스에 따라 사용됩니다.