

SID MEIER'S
CIVILIZATION VI
GATHERING STORM

건강에 대한 중요한 정보:

광과민성 발작

극히 일부의 사람은 비디오 게임 중 등장할 수 있는 반짝이는 빛이나 패턴에 발작 증세를 보일 수 있습니다. 발작이나 간질 이력이 없고 진단을 받지 않은 경우에도 비디오 게임 중 “광과민성 간질 발작”을 일으킬 수 있습니다. 해당 증상으로서는 가벼운 두통, 시력 이상, 눈 또는 얼굴 경련, 팔 또는 다리의 떨림이나 비틀림, 방향 감각 상실, 혼동, 일시적 의식 상실, 쓰러지거나 주변의 물체와 부딪쳐 부상을 일으킬 수 있는 실신 또는 경련 등이 있습니다.

이러한 증상을 경험한 경우 즉시 플레이를 중단하고 의사와 상의하십시오. 부모님께서는 아이들이 이러한 증상을 경험하는지 확인하고 주의를 기울여 주십시오. 이러한 증상은 아이들 및 청소년에게서 자주 나타날 수 있습니다. 화면과 충분히 거리를 두며 작은 화면을 사용하고 조명이 밝은 방에서 피로 또는 어지럼증이 없는 상태로 플레이하면 이런 증상의 발생을 줄일 수 있습니다. 플레이어 또는 가족 중 발작 또는 간질 병력이 있는 경우 플레이 전 의사와 상의하십시오.

SYSTEM REQUIREMENTS(시스템 요구 사항)

최저

OS: Windows 7 64비트/8.1 64비트/10 64비트

프로세서: Intel Core i3 2.5Ghz 또는 AMD Phenom II 2.6Ghz 이상

메모리: 4 GB RAM

하드 드라이브: 12 GB 이상

비디오 카드: 1 GB DirectX 11 비디오 카드(AMD 5570 또는 nVidia 450 또는 Intel 내장 그래픽 530)

권장

OS: Windows 7 64비트/8.1 64비트/10 64비트

프로세서: 4세대 Intel Core i5 2.5Ghz 또는 AMD FX8350 4.0Ghz 이상

메모리: 8 GB RAM

하드 드라이브: 16 GB 이상

DVD-ROM 드라이브: 디스크 기반 설치를 위해 필요

비디오 카드: 2GB DirectX 11 비디오 카드(AMD 7970 또는 Nvidia 770 이상)

기타 요구 사항

최초 설치 중에 Steam 인증을 위한 인터넷 연결이 1회 요구됩니다. (게임을 포함한) 소프트웨어 설치 시 Steam Client, Microsoft Visual C++ 2012 및 2015 Runtime Libraries, Microsoft DirectX 소프트웨어가 반드시 설치되어야 합니다. 활성화를 위해 인터넷 연결 및 Steam™ 이용자 약관 동의가 필요합니다.

자세한 내용은 www.steampowered.com/agreement 를 참조하십시오.

Gathering Storm(몰려드는 폭풍)을 플레이하려면 Sid Meier's Civilization VI(시드 마이어의 문명 VI)이 필요합니다.

OVERVIEW(개요)

Sid Meier's Civilization VI: Gathering Storm(시드 마이어의 문명 VI 몰려드는 폭풍)에서는 지질학과 기후학이 가미되어 독특하고 새로운 도전이 등장하는 변화무쌍한 행성을 경험할 수 있습니다. 경쟁자와 외교전을 벌이며 행성 변화에 따른 위험에도 대비해야 합니다. 이 확장팩은 외교 승리와 세계 의회라는 새로운 게임 승리 방식과 시스템을 통해 영광과 명성을 놓고 세계의 다른 문명과 경쟁합니다. 또한 홍수, 폭풍, 가뭄, 화산 폭발, 해수면 상승 등 환경 영향이 추가되어 도시의 성장과 문명의 확장을 위협합니다. (하지만 숨겨진 장점이 있을지도 모릅니다) 기술 및 사회 제도가 발전하면 미래의 세계가 제공하는 매력적인 가능성이 열립니다. 8개의 새로운 문명과 9명의 지도자를 비롯해 새로운 유닛, 건물, 시설, 불가사의가 추가됩니다. 몰려드는 폭풍에 맞서겠습니까? 폭풍에 휩쓸리시겠습니까?

WORLD CONGRESS(세계 의회)

세계 의회는 문명 간의 수준 높은 외교를 대표하는 새로운 시스템입니다. 이 시스템은 중세 시대부터 등장합니다. 세계 의회는 정기적으로 합의안에 투표하여 게임의 규칙을 변경합니다. 문명끼리는 서로 경쟁하며 때때로 세계 의회는 비상에 대처하기 위해 모입니다. 세계 의회에 어떻게 반응하는지에 따라 다른 문명의 인식에 영향을 주거나 승리로 향하는 길을 제공하기도 합니다.

DIPLOMATIC FAVOR(외교적 환심)

외교적 환심은 화폐로 기능하며 획득하여 다른 문명과 거래할 수 있습니다. 긍정적인 상호 작용과 다른 주요 문명과의 동맹, 도시 국가의 종주권을 통해 외교적 환심을 얻습니다. 도시 국가 또는 문명을 해방하면 외교적 환심이 크게 상승합니다. 세계 의회에서 외교적 환심을 사용하면 특정 제안에 대해 원하는 결과를 얻어낼 수 있습니다.

RESOLUTIONS(합의)

합의는 세계 의회에서 가장 많이 논의되는 주제이며 게임의 규칙을 결정합니다. 각 합의에는 하나의 목표가 있으며 목표는 두 가지 결과에 따라 영향을 받습니다. 유산 기구가 대표적인 예입니다. 유산 기구는 걸작(회화 또는 음악)의 유형을 선택하고 플레이어는 투표를 통해 걸작의 관광 생산량을 두 배로 높이거나 이에 무시할 수 있습니다. 또 다른 합의로는 특정 유형의 사치 자원 목표나 유닛 구매 비용에 영향을 줄 수도 있습니다. 다음 세계 의회가 개최될 때까지 모든 플레이어는 합의에 따라 변경된 규칙을 따라야 합니다. 세계 의회의 회의 중 논의할 합의는 해당 역사 시기에 맞는 가능한 합의 목록 중에서 선택됩니다.

SCORED COMPETITIONS(점수 경쟁)

점수 경쟁은 세계 경기 또는 기후 협정 등 특정 영역에서 각 문명의 우월성을 입증하는 방법입니다. 점수 경쟁에서 승리하는 문명은 세계 의회에서 사용할 수 있는 외교적 관심 등 매력적인 보상을 획득합니다! 결과 등급에 따라 보상의 질이 달라지며 승리하지 못한 경우에도 경쟁을 통해 일부 보상을 얻게 됩니다. 도시 프로젝트와 같은 경쟁에서는 생산력을 사용해 점수를 크게 높일 수 있습니다.

EMERGENCIES(비상)

큰 홍수, 성도 개종 등 비상이 발생한 플레이어는 세계 의회의 특별 회의를 소집해 구호 요청을 할 수 있습니다. 특별 회의에서 각 문명은 비상을 선포할지 여부를 투표로 결정합니다. 투표가 통과되면 각 문명은 구호 활동(구호 요청에 대한 금 기부)이나 비상에 참여하여 특별한 점수 경쟁을 시작합니다. 또한 군사 비상이 발생하면 세계는 공동의 적과 싸우기 위해 행동을 개시할 수 있습니다.

DIPLOMATIC VICTORY(외교 승리)

Civilization VI(문명 VI)에는 새로운 승리 방법이 있습니다! 외교 승리는 세계 의회에서 정치 음모에 대한 숙달도를 나타냅니다. 합의에 참여하거나 특정 점수 경쟁에서 승리하면 외교 승리 점수를 획득할 수 있습니다. 최종적으로 세계 의회가 대상 문명에 외교 승리 점수를 주거나 빼앗기 위한 외교 승리 합의를 시작합니다. (투표 대상 문명이 되면 자신에게 투표하고 싶을 것입니다!) 대상 문명은 합의가 통과될 경우 외교 승리 점수를 획득하고 합의에 실패하면 점수를 잃습니다. 문명이 충분한 외교 승리 점수를 얻으면 게임에 승리합니다! 화면 오른쪽 상단의 “승리” 화면에서 “외교 승리”를 선택해 모든 문명의 외교 승리 상황을 확인할 수 있습니다.

ENVIRONMENTAL EFFECTS(환경 효과)

경계 대상은 다른 문명만이 아닙니다. 기후가 악화되어 계획이 무산될 수 있습니다. CO2 배출로 인해 점점 세계 기온이 상승하고 빙하가 녹으며 해수면 상승을 일으킵니다. 화산 폭발과 강 범람이 도시에 피해를 입히거나 도시를 파괴할 수도 있습니다. 이런 환경 효과의 일부는 도움이 되기도 하지만 변화하는 세계에 대응하는 능력을 시험할 것입니다.

GLOBAL TEMPERATURE(세계 기온)

석탄과 석유를 사용한 발전은 세계의 평균 기온을 높여 해수면 상승을 일으키고 폭풍이 심해질 수 있습니다. 인터페이스 왼쪽 상단의 아이콘을 눌러 나타나는 세계 기후 화면에서 세계 기후의 현재 상황을 확인할 수 있습니다. 각 단계마다 세계에 고유의 효과가 발생합니다.

FLOODING(범람)

강과 인접한 범람원에서는 강 범람이 일어날 수 있습니다. 범람의 정도는 다양해서 천년 홍수가 발생하면 넓은 지역이 영향을 받을 수도 있습니다. 범람에 따른 홍수는 시설 또는 특수지구를 약탈하거나 파괴하고 도시 인구를 감소시킵니다. 댐은 범람으로 인해 세계 불가사의인 대육장이 있는 강 주변 도시가 피해를 입지 않도록 예방합니다. 홍수가 지나가면 영향을 받은 타일의 수확량이 게임 내내 증가할 가능성이 있습니다.

VOLCANOES(화산)

화산은 주로 대륙의 경계 근처에서 발견됩니다. 화산의 상태는 휴면, 활성, 폭발로 나뉩니다. 휴화산은 일반 산과 동일하지만 활화산이 되면 연기가 피어오르며 불길한 빛이 나타납니다. 활화산은 결국 폭발하여 폭발 정도에 따라 주변 타일에 피해를 입힙니다. 폭발은 시설을 약탈하거나 파괴하고 도심부에 피해를 줄 경우 도시 인구가 감소하기도 합니다. 화산이 폭발하면 영향을 받은 타일이 게임 내내 추가로 식량을 생산할 수도 있습니다.

SEA LEVEL RISE(해수면 상승)

대기 중에 CO2가 배출되면 세계 기온이 오르며 빙하가 녹고 해수면이 상승합니다. 해수면 높이에 따라 해안 지형이 침수될 수 있습니다. 해안 지형의 높이는 4단계로 나뉘며 1미터, 2미터, 3미터 및 침수에 영향을 받지 않는 타일이 있습니다. 각 단계의 지구 온난화는 해수면을 0.5미터씩 상승시킵니다. 해수면 상승에 따라 해안 지형 타일이 침수되면 해당 타일에 있는 특수지구 및 시설이 파괴됩니다. (이 경우 게임은 영구적인 약탈을 적용합니다.) 침수가 일어나면 도시에 제방 장벽이 건설될 때까지 타일이 복구되지 않습니다. 제방 장벽 건설을 늦추지 마십시오! 해수면이 다시 상승하면 타일이 완벽하게 가라앉아 전부 파괴될지도 모릅니다!

STORMS(폭풍)

폭풍은 지도 어디에서나 발생할 수 있으며 3턴간 유지된 뒤 사라집니다. 각 폭풍은 지도 위에서 움직이며 시설 및 특수지구를 약탈 또는 파괴하고 도심부의 인구를 줄이며 경로상의 유닛에 피해를 입힙니다. 4 종류의 폭풍이 발생할 수 있으며 강도는 다양합니다. 눈보라는 설원 또는 툰드라 타일에서 발생합니다. 토네이도는 가장 작은 폭풍으로 초원 또는 평원 타일에서만 발생합니다. 사막 폭풍은 사막 타일에서 발생하며 크기는 보통입니다. 허리케인은 가장 큰 폭풍으로 해양 타일에서 발생합니다. 사막 폭풍과 허리케인이 지나가면 영향을 받은 타일의 수확량이 증가할 수도 있습니다.

POWER(전력)

전력은 새로운 자원으로서 각 도시의 잠재력을 최대한 끌어내기 위해 잘 관리해야 합니다. 산업 시대 이후부터 연구소, 방송 센터, 공장 등 강력한 건물을 짓기 위해 도시의 전력 관리를 시작합니다. 소비 자원 및 재생 자원은 효과적으로 관리해야 합니다. 도시에 전력이 충분하지 않으면 건물의 이점이 충분히 발휘되지 않을 것입니다.

FUELING POWER PLANTS(발전소 연료)

발전소는 전력을 생산하기 위해 석탄, 석유, 우라늄을 생산합니다. 비축된 연료 자원은 자동으로 소모됩니다. 일부 군사 유닛은 유지비의 일환으로 석탄, 석유, 우라늄을 요구하므로 계획에 따라 사용하세요. 발전소에서 석탄 또는 석유를 태우면 대기 중 상당한 CO2가 배출되어 세계 기온이 빠르게 상승합니다.

NUCLEAR POWER PLANTS(원자력 발전소)

원자력 발전소는 석유 또는 석탄 발전소보다 CO2 배출량이 적지만 심각한 고장을 예방하기 위해 관리가 필요합니다. 원자력 발전소가 건설되어 일정 시간 가동되면 도시는 원자로 가동 상태를 유지하기 위해 원자로 재승인을 선택할 수 있습니다. 원자로가 노후화되면 핵 사고 발생도가 높아집니다. 핵 사고의 심각도는 다양하지만 영향받은 타일은 핵무기가 폭발한 경우와 같이 방사능 낙진이 발생합니다. 핵 사고 발생 시 시설, 건물, 인구, 유닛이 전부 사라질 수 있습니다.

RENEWABLE RESOURCES(재생 자원)

기술이 발전하면 기후에 영향을 주지 않고 매 턴마다 전력을 추가하는 풍력 발전 단지나 태양광 발전 단지 같은 새로운 시설을 발견할 수 있습니다. 지열 열하는 지열 발전소를 건설할 수 있는 장소를 제공합니다. 수력 발전 댐은 댐 특수지구에 건설될 수 있습니다.

DIPLOMACY CHANGES(외교 변화)

게임 내에서 다른 문명 및 지도자와 상호 작용하는 방식을 변화시킬 수 있습니다. 적대감은 전쟁광 페널티를 부여하고, 동맹은 외교적 환심을 제공하며, 지도자는 새로운 성향을 추구합니다. 첩보 임무를 승인하거나 변화를 거부할 수도 있습니다.

GRIEVANCES(적대감)

적대감은 게임 내 다른 문명의 바람에 반하는 행위를 통해 누적되는 외교 페널티입니다. 쌓인 적대감은 해당 문명과 전쟁을 치르지 않을 경우 서서히 감소합니다. 게임 초기에는 적대감이 빠르게 감소하지만 게임의 시대가 발전함에 따라 감소율이 낮아집니다.

일반적으로 적대감은 문명에 전쟁을 선포하거나 도시를 점령 또는 파괴하는 등의 행동을 통해 쌓입니다. 적의 도시를 점령하면 매 턴마다 적대감이 발생합니다. 다른 문명의 요청을 무시하거나 도시 국가를 점령하는 경우에도 (도시 국가와 접촉한 적이 있는 문명과) 적대감이 쌓입니다. 개전 이유는 전쟁 선포로 생성된 적대감을 감소시키는 방법으로 활용할 수 있으며 기습 전쟁은 대상으로부터 추가 적대감을 발생시킬 확률이 높습니다. 예를 들어 미국이 영국에 전쟁을 선포하고 영국이 프랑스와 동맹을 맺은 경우 프랑스는 미국에 대해 적대감을 쌓습니다. (하지만 영국보다는 높지 않습니다.)

ALLIANCE ADVANTAGES(동맹 이득)

이제 동맹은 더 많은 이득을 제공합니다! 유효한 동맹을 맺고 있는 경우 매 턴마다 일정량의 외교적 환심을 얻을 수 있기 때문에 좋은 친구가 없는 안타까운 문명들보다 세계 의회에서 더 좋은 결과를 얻어내기 쉽습니다. 또한 제3의 문명과 상호 작용하며 얻은 적대감을 활용하여 동맹국의 적들에게 양보를 얻어낼 수도 있습니다.

SNEAKIER SPIES(더욱 은밀해진 스파이)

이제 스파이들은 댐 파괴 임무를 수행할 수 있습니다. 성공하면 목표 댐이 약탈되며 즉시 강을 따라 범람이 발생합니다. 휴대장악 진급을 통해 스파이의 임무 성공도를 더욱 높일 수 있습니다. 첩보망 진급을 하면 스파이가 역스파이 활동 시 스파이가 위치한 특수지구와 인접한 특수지구로 보너스가 제공되며 도시 내 모든 특수지구를 방어할 수 있습니다. 폴리그래프 진급 또한 방어용 진급으로, 스파이가 방어 시 모든 적의 스파이 활동 효과를 낮춥니다.

NEW AGENDAS(새로운 성향)

지도자의 성향에 따라 게임에서 달성하려는 목표가 달라집니다. 각 지도자는 특정 역사 성향과 랜덤하게 정해진 성향, 민족주의 사회 제도를 완료할 경우 생기는 세 번째 성향을 보유합니다. *Gathering Storm* (몰려드는 폭풍)에는 새로운 성향이 추가되었습니다.

- **선동가:** 이 지도자는 외교적 환심을 가장 많이 축적하려고 노력합니다. 또한 이들은 외교적 환심이 많은 문명을 싫어할 것입니다.
- **관광 대국:** 이 지도자는 관광객들에게 가장 인기 있는 문명을 만들기 위해 노력합니다. 이들은 관광 생산량이 낮은 문명에게 호의적으로 대응하며 관광 생산량이 높은 문명에게는 비우호적으로 대응할 것입니다.
- **팽창주의자:** 이 지도자는 해당 문명의 영토를 최대한 넓히기 위해 노력하며 동일한 정책을 갖는 문명에 긍정적으로 반응할 것입니다. 영토가 작은 문명에는 비우호적으로 대응할 것입니다.
- **평면 지구인:** 이 지도자는 기술 발전을 꺼리며 세계 일주를 하거나 우주 프로그램이 활발한 문명에 비우호적으로 대응할 것입니다.
- **대백함대:** 이 문명은 강한 해군 건설에 초점을 맞추고 동일한 정책을 펼치는 문명에 우호적일 것입니다. 이들은 강한 해군의 존재를 무시하는 문명을 좋아하지 않을 것입니다.
- **편협자:** 이 지도자는 제국이 동일한 종교를 따르기 원합니다. 이들은 해당 지도자의 종교와 같은 종교를 가진 문명에 우호적이며 지도자가 다스리는 도시에 다른 종교를 전파하는 문명을 싫어합니다.

- **자유주의자:** 이 지도자는 가장 많은 외교 승리 점수를 모으려고 합니다. 이들은 외교 승리 점수를 모으는 다른 문명을 싫어할 것입니다.
- **약탈자:** 일부 지도자는 지도가 표시될 때부터 세계가 불타는 것을 즐기지만 합니다. 이들은 전쟁 중 약탈을 일삼는 다른 문명을 좋아할 것입니다.
- **수비형 플레이어:** 이 지도자는 외부 위협으로부터 안전한 것을 선호합니다. 이들은 다른 수도를 점령하는 문명을 싫어할 것입니다.
- **광신자:** 이 지도자는 종교 승리를 위해 활발하게 종교를 전파합니다. 이들은 동일한 종교를 갖는 문명에 좋은 반응을 보이지만 동일한 종교를 믿지 않는 이단자에게는 좋지 않은 반응을 보일 것입니다.

MAKING PROMISES AND BREAKING PROMISES (약속 체결 및 약속 어김)

요구 사항이 있는 다른 문명의 지도자가 접근하면 다시는 근처에 정착하지 않거나 앞으로 첩보 활동을 하지 않는 등 이들의 요구를 수락하여 외교적 환심을 얻을 수 있습니다. 만약 어디에나 정착할 수 있다는 권리를 주장하며 이들의 요구를 수락하지 않을 경우 당신에 대한 해당 플레이어의 적대감이 높아집니다.

FUTURE TECHS AND CIVICS(미래의 기술 및 사회 제도)

이제 기술 및 사회 제도가 현 시대에서 미래 시대로 확장됩니다! 미래의 모습을 상상할 수 있지만 다음에 어떤 기술과 문화의 발전이 이뤄질지는 쉽게 알 수 없습니다. 따라서 각 게임 시작 시 미래 시대의 기술과 사회 제도가 발생하는 조건은 랜덤하게 결정됩니다. *Gathering Storm*(몰려드는 폭풍)을 플레이할 때마다 다른 방식으로 미래 시대를 향해 나아가야 할 것입니다.

FUTURE ERA TECHNOLOGIES(미래 시대 기술)

미래 시대 기술은 과학 승리를 위해 필요한 요소를 해제하지만 지배 승리를 목표로 하는 플레이어도 게임의 가장 강력한 유닛이자 해당 유닛 진급의 잠재력을 최대한 끌어내는 이 기술에 관심을 보일 수 있습니다. 정보 시대의 로봇공학 기술이 이제 거대 전투 로봇을 생산합니다!

- **시스템드:** 건설자의 시스템드 시설을 해제해 플레이어에게 외교 승리 점수를 제공합니다.
- **첨단 AI:** 거대 전투 로봇의 드론 대공 방어 진급을 해제해 공중 유닛에 대한 전투력을 높입니다.
- **첨단 전지:** 거대 전투 로봇의 입자빔 공성포 진급을 해제해 도시에 대한 공격력을 높입니다.
- **사이버네틱스:** 거대 전투 로봇의 향상된 기동력을 해제해 이동력을 높입니다.

- **스마트 소재:** 거대 전투 로봇의 보강된 장갑판을 해제해 지상 및 해상 유닛에 대한 공격력을 높이며 과학 승리를 위한 외계 행성 탐험대 프로젝트를 조직합니다.
- **예측 시스템:** 근해 풍력 발전 단지를 해제합니다.
- **오프월드 미션:** 육상 레이저 스테이션과 라그레인지 레이저 스테이션 프로젝트를 해제하여 과학 승리를 앞당길 수 있습니다.

미래 기술은 기술 발전표 마지막에서 반복적으로 연구할 수 있는 기술입니다. 연구가 완료될 때마다 플레이어는 추가 점수와 도시 프로젝트의 생산력 보너스를 얻습니다.

FUTURE ERA CIVICS(미래 시대 사회 제도)

미래 시대 사회 제도는 세계 의회의 추가 특전과 강력한 와일드카드 정책을 해제하기 때문에 외교 승리 또는 세계 의회를 통한 문화 승리 기회를 높이려는 플레이어에게 매우 중요할 것입니다.

NEAR FUTURE GOVERNMENTS(근미래 정부)

정보 시대가 시작되면 새로운 4단계 정부들이 등장하여 선택한 승리를 더욱 강화할 수 있습니다. 각 정부는 5개의 와일드카드 정책 슬롯과 4개의 다른 정책 슬롯이 있어 정부를 더욱 유연하게 구성할 수 있습니다.

- **벤처 정치:** 기업 자유지상주의를 해제합니다(군사 정책 2개, 경제 정책 1개, 외교 정책 1개, 와일드카드 정책 5개). 이제 상업 중심지와 주둔지에서 도시에 생산력 보너스를 제공하고 시설에도 자원 보너스를 제공하지만 도시의 과학 생산량이 낮습니다.
- **분배된 주권:** 디지털 민주주의를 해제합니다(군사 정책 1개, 경제 정책 1개, 외교 정책 2개, 와일드카드 정책 5개). 도시는 추가로 래적도를 획득하고 전문 특수지구마다 문화 보너스를 받지만 유닛의 전투력이 감소됩니다.
- **최적화 정책:** 인위적 테크노크라시를 해제합니다(군사 정책 1개, 경제 정책 2개, 외교 정책 1개, 와일드카드 정책 5개). 도시는 전력 보너스를, 도시 프로젝트는 생산력 보너스를 획득하지만 관광이 감소합니다.

NEAR FUTURE CIVICS(근미래 사회 제도)

- **근미래 통치:** 새로운 4단계 정부를 해제하여 총독 타이틀과 도시 국가 사절을 제공합니다.

- **정보 전쟁:** 통합 공격 병참 지원 정책(자신의 영토에서 시작할 때 더욱 빨리 이동, 거대 전투 로봇에 생산력 보너스)과 대중 선동 정책(턴마다 생성되는 외교적 환심 보너스, 세계 의회에서 외교 승리 점수를 얻으려는 문명에 반대 투표를 할 때 외교적 환심의 일부를 돌려받음)을 해제합니다.
- **강제 대이동:** 항공우주 보급업체 정책(턴마다 우주 공항이 있는 도시에 알루미늄과 전력 보너스)과 우주 관광 정책(적대하는 문명의 관광을 낮춤)을 해제합니다.
- **지구 온난화 완화:** 사절 3, 외교 승리 점수 1을 얻고 문명의 CO2 배출을 줄이는 탄소 재포집 프로젝트를 해제하여 프로젝트 완료 시 외교적 환심을 얻습니다.
- **스마트파워 정책:** 외교 수도 정책(턴마다 추가 외교적 환심)과 전 세계 연합체 정책(우호적 영토에 있는 유닛에 보너스 전투력)을 해제합니다.
- **문화 패권:** 인류 정책(록밴드가 원하는 진급 선택 가능)과 비국가 행위자 정책(스파이가 모든 진급 가능)을 해제합니다.
- **미래의 사회 제도:** 총독 타이틀 1과 외교적 환심 보너스를 얻고 추가 점수 획득을 위해 여러 번 반복할 수 있습니다.

SCIENCE VICTORY CHANGES(과학 승리 변경)

화성 영구 정착지보다 세계를 더욱 자극하는 게 무엇일까요? 머나먼 별 주변 행성에 영구 정착지를 세우는 것입니다! *Gathering Storm*(몰려드는 폭풍)에서는 과학 승리가 업데이트되었습니다.

이제 과학 승리를 위해 플레이어는 외계 행성 탐험대 프로젝트를 마지막으로 점점 난이도가 상승하는 프로젝트를 연속으로 완료해야 합니다.

먼저 플레이어는 우주 공항 특수지구가 있는 도시에서 인공위성 프로젝트를 완료해야 합니다. 이어서 달 상륙 프로젝트와 화성 이주지 프로젝트를 완료해야 합니다.

과학 승리의 마지막 단계는 외계 행성 탐험대입니다. 프로젝트가 완료되면 플레이어는 매 턴마다 과학 승리 점수를 얻습니다. 라그레인지 레이저 스테이션과 육상 레이저 스테이션 프로젝트를 추가로 완료하여 턴마다 얻는 점수를 늘릴 수 있습니다. 플레이어가 세계 의회에서 국제 우주 정거장 프로젝트를 승리한다면 그들 역시 매 턴마다 과학 승리 점수를 얻을 것입니다.

일단 외계 행성 탐험대 프로젝트가 완료되면 카운트다운이 시작됩니다! 다른 플레이어의 승리를 막으려면 이들을 정복하거나 다른 유형의 승리를 달성해야 합니다.

CULTURE VICTORY CHANGES(문화 승리 변경)

문화 승리를 달성하기 위해서는 게임 후반의 특정 사회 제도 및 사회 정책이 중요했습니다. 밸런스가 재조정되었으므로 이제 문화 및 관광을 활발하게 관리해야 합니다. 특정 문화의 관광을 높이기 위해서는 새로 등장한 록밴드 유닛이 중요합니다. 록밴드 유닛에 대한 자세한 안내는 유닛 내 록밴드를 확인하십시오.

STRATEGIC RESOURCE CHANGES(전략 자원 변경)

과거에는 전략 자원을 개발할 경우 단순히 자원 하나가 추가되었습니다. 이제 전략 자원을 개발하면 매 턴마다 특정 양의 자원이 비축됩니다. 특정 유닛, 건물, 시설의 건설 또는 프로젝트는 비축한 자원 일부를 소모합니다. 발전소 역시 전력을 생산하기 위해 전략 자원을 소모합니다. 유닛이 필요한 자원이 부족한 경우 유닛의 전투 능력이 감소됩니다. 예를 들어 탱크 생산 시 석유가 필요하며 매 턴마다 유지를 위한 석유를 소모합니다. 석유가 부족하면 모든 탱크의 기능이 저하됩니다. 이런 변화 덕분에 이후 개발을 위한 자원 저장에 가능해졌습니다. 다른 문명과의 전략 자원 교역은 여전히 가능합니다.

NEW BUILDINGS & IMPROVEMENTS(새로운 건물 및 시설)

Civilization(문명) 확장팩마다 경이로운 신규 건축물이 제공되는데, *Gathering Storm*(몰려드는 폭풍)에서는 자연의 분노를 저지하고 문명에 영광을 가져다 줄 새로운 방법이 등장합니다.

댐은 새로운 특수지구입니다. 댐은 최소 2개의 타일 경계를 갖는 강과 인접한 범람원에 건설해야 합니다. 댐이 건설되면 강 주변에 위치한 도시가 범람으로 피해를 입지 않도록 예방합니다. 강 하나당 댐 특수지구 한 개를 건설할 수 있기 때문에 댐이 완공된 강에는 다른 댐을 건설할 수 없습니다. 댐이 있는 도시에서는 가뭄으로 인한 식량 손실도 예방됩니다. 댐은 주거공간 및 쾌적도를 제공합니다. 게임을 진행하며 이 특수지구에 전력을 생산하는 수력 발전 댐을 건설할 수도 있습니다.

운하 역시 새로운 특수지구입니다. 두 개의 수역이 연결되거나 수역과 도심이 연결되는 평지에 건설할 수 있습니다. 운하는 타일을 직선으로 통과하거나 60도로 꺾일 수 있지만 3갈래로 갈라지는 운하는 허용되지 않습니다. 해군 유닛은 운하가 포함된 타일을 통과해 이동할 수 있습니다. 운하를 통과하는 교역로는 추가 금을 얻습니다.

발전소는 석탄, 석유, 우라늄을 소모하며 산업구역당 한 종류의 발전소만 건설할 수 있습니다. 적절한 기술이 해제되면 발전소 유형을 변경하는 프로젝트를 수행할 수 있게 됩니다.

제방 장벽은 해수면 상승에서 해안 저지대 타일을 보호하는 도심부 건물입니다. 해수면 레벨과 도시가 보유한 해안 저지대 타일의 수에 따라 건설비 및 턴당 관리비가 달라집니다. 숫자가 클수록 제방 장벽의 건설 및 관리비가 높아집니다.

지열 발전소는 전력만을 제공하는 것이 아니라 매 턴마다 과학 및 생산력도 제공합니다! 이 시설은 게임 후반부에 해제되며 지열 열하에만 건설됩니다.

이제 **산악 터널**을 통해 산을 통과할 수 있습니다. 터널 입구 및 출구를 건설하기 위해 산 타일 양쪽에 공병을 배치하십시오. 이제 유닛이 산을 편하게 통과할 수 있습니다!

철도 역시 공병이 건설합니다. 건설 시 석탄과 철을 소모하지만 철도를 따라 이동하는 유닛의 이동 속도를 상당히 높여 줄 것입니다. 철도를 사용한 교역로는 추가 금을 획득합니다.

풍력 발전 단지는 금, 생산력, 전력을 제공합니다. (지구 온난화를 발생시키지도 않습니다!) 게임 후반부가 되면 바다에도 건설할 수 있게 될 것입니다.

태양광 발전 단지는 금, 생산력, 전력을 제공합니다. (역시 지구 온난화를 발생시키지 않습니다.) 그러나 설원이 아닌 평지에만 건설할 수 있습니다.

스키 리조트는 산 타일에 건설할 수 있으며 타일의 매력도에 따라 관광을 제공합니다. 쾌적함도 제공하지만 다른 스키 리조트 주변에는 건설할 수 없습니다.

시스테드는 해안, 호수, 해양 타일에 건설되는 시설입니다. 시스테드는 타일의 문화에 따라 식량, 주거공간, 관광을 제공합니다. 주변에 어선이 있으면 생산력도 제공합니다. 산호초 주변에 건설되면 문화와 관광을 제공합니다.

NEW UNITS(새로운 유닛)

Gathering Storm(몰려드는 폭풍)에서는 신규 문명의 특유 유닛 외에도 신규 군사 유닛을 생성할 수 있습니다. 이 유닛은 기존 유닛 유형 간 역사적 진화를 대표하며 기술 발전표의 공백을 채웁니다. 게임을 중후반으로 진행하며 유닛을 생성할지 또는 업그레이드할지 여부를 추가로 결정하도록 할 것입니다.

중세에서 기계 기술을 통해 정찰병에서 **척후병**으로의 업그레이드가 해제됩니다. 척후병은 원거리 공격이 가능하며 이후 레인저로 업그레이드합니다.

군마는 성 기술을 통해 해제됩니다. 중세 말기에 등장하기 시작하는 경기병 유닛은 평범한 기마병을 업그레이드하면 얻을 수 있습니다. 최종적으로 대기병으로 업그레이드됩니다.

홍갑기병은 탄도학 기술을 통해 해제됩니다. 중기병 유닛은 기사를 업그레이드하여 얻을 수 있으며 최종적으로 탱크로 업그레이드됩니다. 기사 시대의 명예로운 전사 유닛도 꾸준한 업그레이드를 진행하면 이제 산업 시대에서도 싸울 수 있습니다!

가대 전투 로봇이 문명에 돌아옵니다. 미래 시대 유닛 생산을 위해서는 생산력 및 우라늄을 대폭 투자해야 하지만 생산 및 업그레이드를 마치면 거의 무적에 가깝습니다. 미래 시대 유닛을 보내 정복 승리를 마무리 하십시오!

록밴드는 원자 시대의 특수 유닛으로 관광을 많이 생산합니다. 록밴드는 신앙으로만 구매할 수 있으며 고유한 진급 방식을 가집니다. 다른 문명에 록밴드를 보내 공연을 여십시오. 록밴드가 공연하는 장소에 따라 생산하는 관광의 양이 달라집니다. 불가사의가 있다면 많은 관광을 얻을 수 있습니다. 록밴드는 같은 장소에서 두 번 공연할 수 없습니다. 록밴드가 공연할 때마다 다음 공연이 더욱 나아지거나 솔로 프로젝트를 위해 해체될 수 있습니다.

NEW CIVILIZATIONS AND LEADERS(새로운 문명과 지도자)

Gathering Storm(몰려드는 폭풍)에는 9명의 새로운 지도자와 8개의 새로운 문명이 추가됩니다. 일부 지도자와 문명은 세계 의회 같은 신규 시스템을 사용하기에 적합하며 일부는 평균적으로 어떤 승리에도 유리합니다. 플레이어로 진행할 때와 적으로 마주했을 때에 대한 자세한 내용은 다음 정보를 참고하십시오.

INCA(잉카)

남아메리카의 위대한 현지 문명 중 하나인 잉카 문명은 복잡한 도로망과 산지의 수많은 계단식 농장, 풍부한 금과 은, 감자로 유명합니다. 수 세기 동안 이어진 잉카 제국은 서양인과의 접촉 및 잇따른 내전으로 자멸하였습니다. 잉카 문명은 산 타일에서 일할 수 있는 것이 특징입니다.

지도자

잉카의 지도자는 **파차쿠티**입니다. 특유 능력으로 본거지의 산 타일의 갯수에 따라 국내 교역로에 식량 보너스를 추가합니다. 파차쿠티는 잉카 문명이 다른 문명보다 앞서 잉카 특유의 산악 터널인 카팍난을 건설하도록 합니다.

특유 유닛

와라카: 이 유닛은 척후병을 대체하며 향상된 원거리 전투력으로 사용하지 않은 이동력이 있는 경우 매 턴마다 두 번째 공격을 합니다.

특유 기반시설

계단식 농장: 계단식 농장은 언덕에 건설해야 하는 특별한 농장으로 인접한 산 및 계단식 농장에 식량 보너스를 제공합니다. 여러 계단식 농장은 추가로 주거공간을 제공하며 지리적인 제한이 있을 때에도 쉽게 확장할 수 있습니다.

잉카로 플레이하는 경우

계단식 농장과 카팍난 덕분에 잉카는 다른 문명이 불가능한 방식으로 산 타일을 활용할 수 있습니다. 따라서 플레이어는 다른 문명이 일반적으로 살려고 하지 않는 산을 따라 제국을 확장할 수 있습니다. 산의 분지 주변 계단식 농장 지대는 인접 보너스를 최적화합니다. 내부 교역로를 사용하여 새로운 도시의 성장을 강화하며 빠르게 성장시킬 수 있습니다. 와라카은 척후병을 대체하는 강력한 유닛이기는 하지만 게임 중후반 전쟁에서는 전투 및 지원 유닛을 적절히 혼합하는 것이 좋을 것입니다.

잉카를 상대로 플레이하는 경우

사파 잉카라 불리는 역사적 성향을 지닌 파차쿠티는 산 주변에 정착한 유일한 지도자가 되기를 원합니다. 잉카의 많은 능력은 산 타일에 의해 강화되기 때문에 이들은 사람들에게 식량을 공급하고 플레이어의 생각보다 도시를 더욱 크게 성장시키기 위해 산 주변에 정착하여 계단식 농장을 건설하려 합니다. 또한 산은 잉카 유닛에게 큰 장애가 되지 않기 때문에 예상하지 못한 방향에서 공격하는 것에 주의하십시오.

OTTOMANS(오스만)

동서양이 만나는 곳에 세워진 유명한 오스만 제국은 마지막 남은 로마 제국을 정복하고 수 세기 동안 이어지며 무슬림 세계에서 큰 정치력을 발휘했습니다. 오스만 제국은 군사력과 신앙심을 바탕으로 6 세기 가까이 이어졌습니다. 오스만 제국은 공성 유닛 생산 시 보너스를 획득하며 이들의 공성 유닛은 특수지구의 방어를 뚫을 때 더욱 효과적입니다. 오스만이 정복한 도시는 인구가 줄지 않고 턴마다 추가 쾌적도와 충성심을 얻습니다.

지도자

오스만 제국의 지도자는 장엄제 **술레이만**입니다. 술레이만은 특유 능력으로 그의 어린 시절 친구인 이브라힘 수상이라는 특수한 총독을 제공합니다. 이브라힘 수상은 전쟁과 외교를 중심으로 특수하게 진급합니다. 술레이만이 지배하는 오스만 제국에는 예니체리라는 또 다른 특유 유닛이 있습니다. 예니체리는 일반 머스킷병보다 강하고 저렴하며 무료 진급을 갖추고 있습니다. 하지만 이들을 생산할 때는 주의하십시오! 오스만이 건설한 도시에서 예니체리를 생산할 경우 인구가 감소할 것입니다.

특유 유닛

바르바리 해적: 이 중세 시대 유닛은 사략선을 대체합니다. 해안 강습 시 이동력을 소비하지 않으며 주변에 다른 유닛이 없는 경우 유닛이 보이지 않습니다.

특유 기반시설

그랜드 바자르: 이 시설은 상업 중심지의 은행을 대체합니다. 오스만은 해당 도시에서 개발된 모든 유형의 전략 자원을 추가로 1 획득하며, 도시가 개발한 사치 자원마다 쾌적도를 1씩 얻습니다.

오스만으로 플레이하는 경우

게임 내에서 다른 문명보다 뛰어난 도시 통제력을 활용하세요! 중세 또는 초기 르네상스 시대 무렵이면 특유 유닛과 그랜드 바자르를 전부 활용할 수 있을 것입니다. 이에 맞춰 전쟁을 통해 빠른 확장을 할 수만 있다면 제국을 빠르게 성장시키고 게임의 나머지 시간에는 마치 정원을 가꾸듯 선택한 승리를 향해 나아갈 수 있을 것입니다. 초기부터 오스만 특유의 총독을 활용하고 자주 이동시키며 필요한 경우 적의 수도를 차지하며 발생한 적대감을 달래십시오. 적들이 오스만의 능력을 따라잡아 성장을 방해할 수 있는 긴 전쟁은 피하십시오.

오스만을 상대로 플레이하는 경우

솔레이만의 성향은 입법자라 불립니다. 그는 백성의 행복과 충성심을 유지하려 하며 같은 성향을 가진 지도자에게 감동을 받습니다. 만약 플레이어의 도시가 불행하고 충성심이 낮으면 솔레이만이 도시를 빼앗으려 할 것입니다. 만일 게임 중반에서 오스만과 국경을 맞대고 있다면 전쟁을 포기하거나 응전할 수 있도록 오스만의 군사력에 주의를 기울이십시오.

MALI(말리)

말리 제국은 금과 소금 무역으로 성장하였으며 말리 제국에서 가장 유명한 왕은 전 세계의 재능 있는 사람들을 수도로 불러 신앙심 높은 학자들의 황금기를 이끌었습니다. 말리 제국의 활기찬 문화는 오늘날까지도 이어지고 있습니다. 말리의 특유 능력은 젤리의 노래라고 하며 사막 및 사막 언덕 타일과 인접한 도심부에 신앙 및 식량 보너스를 제공합니다. 말리 광산은 생산력은 낮지만 금은 많이 생산하며 신앙으로 상업 중심지 건물을 구입할 수 있습니다. 건물이나 유닛을 건설할 때 생산력 페널티를 통해 모든 밸런스가 유지됩니다.

지도자

말리의 지도자인 **만사 무사**는 메카 순례 때 보여 준 거대한 부로 말리라는 말이 “금”으로 통하게 한 것으로 유명합니다. 만사 무사의 특유 능력은 외부 교역로와 이어진 도시의 평지 사막 타일 갯수마다 추가 금을 제공합니다. 황금기에 진입할 때마다 말리는 추가 교역로를 획득합니다.

특유 유닛

만데칼루 기병대: 이 중세 기사는 4타일 내의 모든 상인 유닛에 대한 약탈 보호 보너스를 제공합니다. 만데칼루 기병대가 전투에서 승리하면 금을 획득합니다.

특유 기반시설

수구바: 이 상업 중심지는 유닛, 건물, 특수지구를 구매할 때 금이나 신앙을 적게 소비합니다. 성지와 강 주변에서는 금 보너스를 얻으며 전문 특수지구 2개마다 또 약간의 금 보너스를 얻습니다.

말리로 플레이하는 경우

말리는 사막에서 번영하는 경제 강대국입니다. 사막에서는 도시를 세우기 위한 공간 경쟁이 치열하지 않지만 수익성 높은 교역로에 대한 경쟁은 치열합니다. 금을 쉽게 얻을 수 있는 대신 국내 생산 페널티가 있으므로 구매를 통해 성장 및 방어를 계획하십시오. 교역, 신앙, 금이 생명이기 때문에 이들이 공급되지 않으면 큰 위기에 처할 것입니다. 턴마다 사용되지 않는 교역로를 없애고 구매력을 높일 수 있는 총독과 정책을 활용하십시오.

말리를 상대로 플레이하는 경우

광산의 대왕인 만사 무사는 다른 문명이 얻는 금의 양을 늘리고 교역로의 생산량을 높이기를 원하며 상인을 일하지 않게 만드는 문명을 싫어합니다. 말리는 국제 무역에 있어 귀중한 파트너이므로 라이벌과의 경쟁을 통해 만사 무사에게 최고의 투자 대상이라는 것을 증명하십시오.

HUNGARY(헝가리)

중앙 유럽이 자랑하는 역사 깊은 왕국인 헝가리는 당연히게도 서로마 제국의 멸망부터 오스만 제국의 확장과 산업 시대의 섬세한 국민국가 외교에 이르기까지 유럽 역사의 흐름과 밀접한 관계를 맺고 있습니다. 헝가리의 특유 능력은 “다뉴브의 진주”라 불리며 특수지구 및 도심지의 강을 따라 건설된 건물에 생산력 보너스를 제공합니다.

지도자

헝가리를 이끄는 **마티아스 코르비누스**는 까마귀 왕으로서 항상 전쟁 태세를 갖추고 있습니다. 마티아스가 도시 국가에서 군사 유닛을 징집하는 경우 전투력과 이동력 보너스를 획득하며 금과 자원을 소모하지 않고 업그레이드를 할 수 있습니다. 마티아스가 도시 국가에서 군대를 징집할 때마다 마티아스는 해당 도시 국가의 사절 보너스를 얻습니다. 또한 성을 연구하면 군마를 대체하는 검은 군대 유닛을 제공하여 주변의 징병된 유닛이 전투력 보너스를 얻습니다.

특유 유닛

후사르: 기병을 대체하는 산업 시대의 유닛인 후사르는 헝가리가 유지 중인 동맹당 전투력 보너스를 얻습니다.

특유 기반시설

온천장: 유흥단지의 동물원을 대체합니다. 6타일 이내 각 도시의 쾌적도와 생산력을 제공합니다. 만약 도시 경계 내에 지열 열화가 있으면 온천은 관광 및 추가 쾌적도를 생산합니다.

헝가리로 플레이하는 경우

헝가리로 플레이하는 경우 자금과 도시 국가와의 관계를 제공하며 큰 힘이 되어 줄 군대를 많이 동원할 수 있는 능력이 있다는 것을 기억하는 것이 중요합니다. 전쟁 중이라면 도시 국가에서 군대를 징집하는 것이 급선무입니다. 평화 시에는 다음 전쟁에 대비하기 위해 종주국 지위를 유지해야 합니다. 즉 라이벌의 의도를 파악하고 약점을 발견한 경우 이를 활용하기 위해 항상 경계해야 합니다. 강 주변에서는 특수지구 및 건물을 저렴하게 건설할 수 있으므로 영토를 어디로 확장하여 무엇을 건설할지 주의하며 범람 이후에도 새롭게 건설할 준비를 해야 합니다.

헝가리를 상대로 플레이하는 경우

마티아스는 군대를 자주 징집하며 마찬가지로 정책을 펼치는 지도자를 좋아합니다. 따라서 헝가리는 전쟁 중 예상하지 않은 방향으로 엄청난 군사를 보내는 짜증나는 능력을 가지고 있습니다. 근처 도시 국가의 종주국이 마티아스라면 특히 주의하십시오. 마티아스가 전쟁을 선포하는 경우 최전선이 될 수 있습니다.

MAORI(마오리)

아오테아로아 또는 뉴질랜드 원주민은 이 행성에서 이주하던 사람들이 마지막으로 차지한 땅에 정착했습니다. 독특하게도 마오리는 항해 및 조선 기술과 바다에서 승선한 채 해양 타일에 진입하는 능력을 보유한 채 게임을 시작합니다. 승선 유닛은 이동 및 전투력 보너스를 얻습니다. 미개발 숲과 열대우림 타일에서 생산 보너스를 얻을 수 있으며 보존 사회 제도가 해제되면 생산이 증가합니다. 어선은 식량 보너스 및 문화 폭탄 효과를 제공합니다(주변 타일에 즉시 추가). 자원 채집이 불가능하고 위대한 작가를 획득할 수 없어 밸런스가 유지됩니다.

지도자

마오리를 이끄는 항해사 **쿠페**는 아오테아로아를 발견한 전설적인 인물입니다. 쿠페는 마오리의 첫 번째 도시에 추가 인구 및 무료 건설자를 제공합니다. 궁전은 추가로 주거공간 및 쾌적도를 제공합니다. 마오리는 첫 번째 도시를 발견할 때까지 매 턴마다 과학과 문명을 획득합니다. 이런 장점은 게임 시작 시 완벽한 정착지를 찾는 기회 비용을 상쇄합니다.

특유 유닛

토아: 고전 시대의 검사를 대체하며 인접 적 유닛의 전투력을 감소시킵니다. 토아는 또한 더욱 강력한 전투력을 가지며 자동으로 공성 보너스를 획득하고 이동 또는 공격을 마친 상태에서도 내부의 마오리 유닛을 치료하는 시설인 파를 건설할 수 있습니다. 파는 언덕 타일에만 건설할 수 있습니다.

특유 기반시설

마라에: 원형 극장을 대체하는 마라에는 지나갈 수 있는 지형 특성이 있는 모든 도시 타일에 문화 및 신앙을 제공합니다. 비행 연구가 완료되면 관광을 제공하기도 합니다. 마라에는 유지 비용이 들지 않지만 걸작 슬롯이 없습니다.

마오리로 플레이하는 경우

마오리처럼 탐험할 수 있는 문명은 많지 않습니다. 첫 정착이 지연되는 것은 문명이 멸망하는 지름길이지만 마오리는 게임 내내 도움이 되는 완벽한 해안 지역에 정착할 때까지 시간을 벌 수 있는 기술이 있습니다. 매력도가 높으면서 자원 또는 자연경관이 잘 조화된 영토에 위치한 도시를 찾으십시오. 토아와 파를 사용해 영토를 보호하고 마오리 본토 공격을 어렵게 하십시오. 게임을 진행함에 따라 승리를 위해 보존과 관광이 중요한 경우 마오리의 깨끗한 세계와 매력도가 높은 타일은 문화 승리를 쉽게 달성할 수 있도록 공원 및 관광 생성 자원으로 쉽게 변경할 수 있어 만족스럽습니다. 그쯤 되면 관광객 무리 외에는 걱정할 필요가 없을 것입니다.

마오리를 상대로 플레이하는 경우

카이티아키탕이라고 불리는 쿠페는 제국의 자연 특성을 개발로부터 보호하려는 성향을 갖고 있습니다. 쿠페는 자신처럼 보존에 헌신하는 지도자를 존경할 것입니다. 마오리는 게임 중 훌륭한 동맹이자 파트너일 것입니다. 그러나 게임 후반의 문화 부흥기에는 기대하지 않았던 다크호스가 될 수 있습니다. 먼 별 탐사 계획을 진행하려고 하는데 세계가 국립공원으로 둘러싸여 그런 에너지로 전기를 공급받는 근처의 반짝이는 마오리 리조트에서 스노클링을 하길 원한다면 기운이 빠질 것입니다.

CANADA(캐나다)

멋진 백색의 북부와 세계에서 두 번째로 넓은 영토를 자랑하는 캐나다는 남쪽의 호전적인 이웃의 대항 세력으로서 외교를 통해 세계적인 지도자가 되었습니다. 캐나다는 기습 전쟁을 선포하거나 기습 전쟁의 대상이 될 수 없습니다. 캐나다는 도시 국가에 전쟁을 선포할 수 없습니다. 캐나다는 관광에 따라 추가로 외교적 환심을 얻고 비상을 성공적으로 완료하면 외교적 환심 보너스를 얻습니다.

지도자

캐나다의 지도자는 윌프리드 로리에입니다. 특유 능력인 “라스트 베스트 웨스트”는 캐나다가 툰드라 타일에서도 농장을 건설할 수 있도록 하며 나중에는 툰드라 언덕 타일에서도 건설이 가능합니다. 캐나다는 설원과 툰드라 타일을 획득하기 위해 금을 적게 소비하며 설원과 툰드라 타일에서 자원 추출 보너스를 얻습니다.

특유 유닛

기마경찰대: 현대 시대의 경기병을 대체하는 기마경찰대는 보존 사회 제도 연구로 해제됩니다. 상당히 강력하고 비교적 빠른 기마경찰대는 국립공원을 설립할 수 있고 국립공원 근처에서 전투 시 이동력 및 전투력 보너스를 얻지만 특히 캐나다의 국립공원 근처에서 전투할 경우 더욱 강해집니다.

특유 기반시설

아이스하키 링크: 이 시설은 주변의 툰드라 또는 설원 타일 갯수에 따라 쾌적도와 문화를 추가합니다. 관광, 식량, 생산력 등 추가 생산량은 다른 사회 제도에 따라 해제됩니다. 경기장 근처에 건설될 경우 추가 문화를 생산하지만 도시당 아이스하키 링크는 한 개만 건설할 수 있습니다.

캐나다로 플레이하는 경우

캐나다는 다른 문명보다 설원과 툰드라에서 성장을 잘 하기 때문에 고위도에서 편안하게 확장할 수 있습니다. 만약 플레이어의 문명이 세계 의회 참가를 위한 기반이 된다면 외교적 환심 보너스를 바탕으로 더 큰 영향력을 행사할 수 있습니다. 세계 의회에서 플레이어의 능력을 더욱 높이는 관광 및 문화를 소홀히 하지 마십시오. 그러나 캐나다는 강력하게 유지되는 동맹 연합의 수장일 때 더욱 뛰어난 능력을 발휘합니다. 동맹국이 게임의 승자가 되려고 할 수도 있지만, 캐나다가 승리를 추구할 때는 이를 존중할 것입니다.

캐나다는 강한 동맹 연합의 수장일 때 더욱 뛰어난 능력을 발휘합니다. 동맹국이 게임의 승자가 되려고 할 수도 있지만 캐나다가 승리를 추구할 때는 이를 존중할 것입니다.

캐나다는 상대로 플레이하는 경우

윌프리드 로리에의 역사적 성향은 캐나다 원정군이라고 불리며 최대한 많은 비상에 참여하려고 합니다. 그는 비상에 참여하는 다른 문명을 존중할 것입니다. 캐나다는 외교적 능력을 최대한 활용해 세계 의회를 통한 외교 승리를 하려고 노력할 것입니다. 세계 의회를 무시하거나 피할 경우 캐나다와 캐나다의 동맹국, 도시 국가의 대표 및 세계의 생각과 갈등을 일으킬 수 있습니다. 캐나다 문명이 툰드라에 건설되었지만 혹한에 내던져지는 건 플레이어가 될 것입니다.

PHOENICIA(페니키아)

페니키아의 도시는 고대 및 고전 세계에서 가장 부유한 도시였으며 청동기 말기 카르타고에 의해 멸망할 때까지 지속되었습니다. 페니키아인은 뛰어난 상인이자 우수한 선박 제작자로 알려졌습니다. 페니키아인은 문자 기술을 위한 유레카를 보유한 채 게임을 시작합니다. (실제 페니키아인은 현재 서양에서 사용하는 형태를 개발했습니다.) 페니키아인이 건설한 해안 도시 및 해당 대륙의 도시는 충성심을 100% 유지합니다. 페니키아 개척자들은 승선 시 추가 시야 및 이동력을 얻으며 승선 및 하선시 이동 비용을 무시합니다.

지도자

페니키아의 지도자는 **디도**입니다. 카르타고를 건설한 전설의 여왕 디도는 페니키아의 도시 티레에서 태어났지만 로마 공화정의 중요한 적 역할을 했던 것으로 가장 유명합니다. 디도는 특유 프로젝트를 완료하고 코톤이 있는 페니키아의 도시로 수도를 이전하는 특유 능력을 보유합니다. 정부 청사 특수지구와 해당 특수지구에 건설된 건물에 대한 교역로 보너스를 제공합니다.

특유 유닛

바이림: 갤리를 대체하며 이동력과 전투력이 우수하고 근처의 교역 유닛이 수상에서 약탈당하지 않도록 보호합니다.

유닛 기반시설

코톤: 페니키아에서는 항만을 대체하며 건설비가 저렴하고 도시의 해군 유닛에 건설 보너스를 제공합니다. 피해를 입은 도시 경계의 해군 유닛이 매 턴마다 빠르게 회복합니다.

페니키아로 플레이하는 경우

페니키아는 게임 초기에 해안을 따라 빠르게 성장해 최적의 도시 위치와 자원을 획득하는 데 유리합니다. 대륙 간 이동하는 경우에도 수도를 이전해 백성의 충성심을 유지하고 연이어 성공적인 확장을 할 수 있습니다. 한편 교역을 통해 도시를 연결하고 강한 해군으로 해상 지배에 도전하는 자들의 접근을 차단하십시오. 페니키아의 도시는 기후 변화에 따른 해수면 상승에 특히 취약하다는 것을 기억하십시오!

페니키아를 상대로 플레이하는 경우

페니키아를 상대로 플레이하는 경우 세계의 해안가를 따라 건설되어 해군력이 빠르고 쉽게 성장할 수 있는 문명이라는 것을 기억하십시오. 시칠리아 전쟁이라는 디도의 성향은 디도 자신은 해안에 도시를 건설하고 내륙에는 다른 이들을 보냅니다. 해상 지배를 두고 페니키아와 싸운다면 쉽게 갈등이 발생할 것입니다.

SWEDEN(스웨덴)

스칸디나비아 왕국은 현대 국제 정치 질서를 가장 크게 옹호하며 *Gathering Storm*(몰려드는 폭풍)에서 정치력을 발휘할 수 있습니다. 스웨덴은 위인을 영입할 때 외교적 환심을 얻고, 공장에서는 위대한 기술자 점수를, 대학교에서 위대한 과학자 점수를 얻습니다. 게임에서 스웨덴이 등장하면 산업 시대의 세계 의회에서 세 가지 독특한 점수 경쟁이 추가됩니다.

지도자

스웨덴의 지도자는 **크리스티나**입니다. 예술과 문화의 위대한 후원자라는 전통을 지키는 크리스티나는 2개의 걸작 슬롯이 있는 불가사의 또는 3개의 걸작 슬롯이 있는 건물의 걸작 슬롯이 채워지면 테마 보너스를 제공합니다. 크리스티나는 청부 청사에 퀸즈 도서관이라는 특유 건물을 짓습니다. 이 건물은 저서, 음악 또는 모든 예술에 대한 2개의 슬롯을 제공하며 완공되면 총독 타이틀을 얻게 됩니다.

특유 유닛

캐롤리언: 이 르네상스 유닛은 파이크와 총보다 빠른 이동력으로 이들을 대체합니다. 캐롤리언은 공격 시 사용하지 않은 이동 점수마다 추가 공격력을 얻습니다.

유닛 기반시설

야외 박물관: 문화라는 개념에 맞는 스웨덴의 야외 박물관은 던마다 도시의 충성심과 문화를 얻을 수 있는 시설입니다. 또한 스웨덴의 도심부가 건설된 각 지형 유형(사막, 툰드라, 평원, 초원, 설원)의 갯수에 따라 관광을 제공합니다. 도시에는 하나의 야외 박물관만 건설할 수 있고 건설 이후 야외 박물관이 존재하는 타일은 다른 도시 타일로 교체할 수 없습니다.

스웨덴으로 플레이하는 경우

세계 의회 활용에 있어 스웨덴에 대항할 수 있는 것은 캐나다 정도입니다. 크리스티나는 자체적으로 강력한 문화 게임을 제공합니다. 세계 의회를 이용해 합의안을 이끌어 낸다면 이미 우수한 문화 및 관공 생산량을 강화해 빠른 승리를 얻을 수 있을 것입니다.

스웨덴을 상대로 플레이하는 경우

크리스티나의 성향은 북방의 미네르바로 불립니다. 크리스티나는 위대한 걸작을 관리하고 싶어하며 걸작을 수집하는 문명을 싫어합니다. 스웨덴과 걸작을 거래하면 크리스티나에게 호감을 살 수 있지만 세계의 위대한 예술을 테마로 한 갤러리가 관광객을 모으기 시작하면 장기적으로 부정적인 결과를 낳을 수 있습니다.

NEW LEADER FOR ENGLAND & FRANCE(영국 및 프랑스의 새로운 지도자)

지도자

살아 있는 동안 실질적으로 프랑스와 영국의 섭정 여왕이었던 **아키텐의 엘레오노르**는 영국 또는 프랑스를 지배할 수 있습니다. 엘레오노르가 지배하는 도시의 걸작은 주변에 있는 외부 세력 도시의 충성심을 낮춥니다. 충성심 부족으로 다른 문명의 도시가 떠난다면 탄마다 엘레오노르에게 충성심을 보이며 자유 도시 단계를 거치지 않고 즉시 엘레오노르 문명에 포함됩니다.

엘레오노르로 플레이하는 경우

영국이나 프랑스 중 어느 곳을 지배하든 엘레오노르는 걸작을 후원하며 걸작을 보관할 장소를 건설해야 합니다. (크리스티나가 있을 경우 갈등을 일으킬 수 있습니다.) 플레이어는 충성심을 통해 이웃 도시를 훌륭하게 제거할 수 있기 때문에 현재 통치자에게 불만을 일으키는 방식으로 이웃 도시를 플레이어의 편으로 만들 수 있습니다. 국경을 따라 걸작 및 총독을 이동시키며 충성심을 올리는 것을 망설이지 마십시오. 플레이어의 부드러운 통치에 대한 소문이 빠르게 퍼질 것입니다.

엘레오노르를 상대로 플레이하는 경우

엘레오노르가 주변에 있는 경우 항상 백성의 충성심에 주의를 기울여야 합니다. 엘레오노르의 성향은 양주 제국으로 인구가 많은 도시를 좋아하며 인구가 많은 도시를 보유한 지도자를 좋아합니다. 작고 인구가 적으며 충성심이 낮은 도시가 엘레오노르 주변에 있을 경우 엘레오노르는 화를 내며 해당 도시를 자신의 도시로 삼을 것입니다.

NEW CITY-STATES(새로운 도시 국가)

Gathering Storm(몰려드는 폭풍)에는 새로운 종주권 보너스를 제공하는 9개의 새로운 도시 국가가 있습니다.

아카드는 군사 도시 국가입니다. 아카드 종주국의 근접, 대기병 유닛은 도시 장벽에 온전한 피해를 입힙니다.

볼로냐는 과학 도시 국가입니다. 볼로냐 종주국의 건물이 있는 특수지구는 유형에 맞는 추가 위인 점수를 제공합니다.

카호키아는 무역 도시 국가입니다. 카호키아 종주국의 건설자는 금, 쾌적도, 주거공간을 제공하는 카호키아 마운드 시설을 건설할 수 있습니다. 카호키아 마운드는 근접 특수지구에 식량을 제공합니다.

카디프는 산업 도시 국가입니다. 카디프 종주국은 항만 건설 시 전력을 얻습니다.

페즈는 과학 도시 국가입니다. 페즈 종주국은 도시가 새로운 종교로 처음 개종할 때마다 인구에 따른 과학 보너스를 얻습니다.

멕시코시티는 산업 도시 국가입니다. 멕시코시티의 종주국은 산업구역에 원거리 효과가 발생하여 유흥단지 건물이 더 많은 타일로 확장됩니다.

나스카는 종교 도시 국가입니다. 나스카 종주국의 건설자는 나스카 라인 시설을 건설할 수 있습니다. 이 시설은 인접한 타일에 신앙(해당 타일에 자원이 있을 경우 보너스)과 매력도를 제공합니다. 나중에 인접한 언덕 타일에서는 식량을, 인접한 평지 타일에서는 생산력을 추가할 수 있습니다.

느가자르가무는 군사 도시 국가입니다. 느가자르가무 종주국은 해당 도시의 각 주둔지 건물마다 지상 전투 또는 지원 유닛 구입에 드는 금이 감소합니다.

라파누이는 문화 도시 국가입니다. 라파누이 종주국의 건설자는 모아이 시설을 건설할 수 있습니다. 모아이는 문화를 제공하며 인접 모아이, 또는 해안이나 호수 타일 주변에 건설된 모아이, 또는 화산토에 건설된 모아이에 문화 보너스를 제공합니다. 게임 후반에는 관광도 생산합니다.

NATURAL WONDERS(자연경관)

Gathering Storm(몰려드는 폭풍)에는 전 세계에 새롭게 등장한 7개의 자연경관이 있습니다.

베수비오산은 항상 활화산 상태인 엄청난 화산이 있는 특별한 단일 타일입니다. 주변 타일에 추가 생산력을 제공합니다. 폭발 시 인접 타일에 높은 생산량을 제공하지만 인구를 크게 잃습니다.

고부스탄은 3개의 타일을 차지하는 자연경관입니다. 문화 및 생산력을 제공합니다.

사하라 엘 베이다는 4개의 타일을 차지하는 자연경관으로 과학, 문화, 금을 제공합니다.

마토 티필라는 놀라운 자연경관이 있는 단일 타일로서 인접 타일에 신앙과 생산력을 제공합니다.

파묵칼레는 2개의 타일을 차지하는 놀라운 자연경관으로서 쾌적도를 제공하고 인접한 유흥단지에 추가 쾌적도를 제공합니다. 극장가, 캠퍼스, 상업 중심지에 주요 인접 보너스를, 성지 및 담수 원천에 기본 인접 보너스를 제공합니다.

초콜릿 힐은 4개의 타일을 차지하는 자연경관으로 식량, 생산력, 과학을 제공합니다.

익킬은 1개의 타일을 차지하는 놀라운 자연경관으로 인접 타일에 불가사의 및 특수지구를 건설하는 경우 생산력 보너스를 제공합니다. 또한 담수도 제공합니다.

WORLD WONDERS(세계 불가사의)

Gathering Storm(몰려드는 폭풍)에는 7개의 새로운 세계 불가사의가 등장합니다. 항상 그렇듯 세계 불가사의는 게임 중 한 번만 건설할 수 있습니다.

금문교는 양 끝이 육지 타일인 해안 타일에 건설해야 합니다. 건설 후에는 유닛이 금문교를 지날 때 승선할 필요가 없습니다. 금문교는 현대 시대 도로로 기능하며 양 끝의 도로를 현대 시대 도로로 업그레이드합니다. 금문교를 건설한 도시는 쾌적도 보너스를 얻고 도시 내 모든 타일의 매력도가 증가하며 도시 내 모든 국립공원에 추가 관광이 발생합니다. 내연기관 기술로 해제됩니다.

대육장은 범람원 타일에 건설되어야 합니다. 건설 후에는 모든 해당 강의 모든 범람원 타일은 홍수 피해에 면역됩니다. 도시에 홍수가 발생할 때마다 신앙을 얻습니다. 도예 기술로 해제됩니다.

마추픽추는 화산이 포함되지 않은 산 타일에 건설해야 합니다. 건설 후에 산들이 플레이어 도시에 있는 모든 상업 중심지, 극장가, 산업구역에 기본 인접 보너스를 제공합니다. 건축 기술로 해제됩니다.

미낙시 사원은 종교를 발견한 상태로 성지 옆에 건설해야 합니다. 건설 후에는 2명의 구루를 제공하고 이후에 구루를 구매하는 비용이 감소합니다. 인접한 종교 유닛은 종교 전투력 및 이동력 보너스를 얻습니다. 공공 행정 사회 제도와 함께 해제됩니다.

국회의사당은 강 옆에 건설되어야 합니다. 건설 후에는 도시 국가의 종주국으로 시작하는 턴마다 외교적 환심 보너스를 제공합니다.

파나마 운하는 일반 운하 특수지구보다 특별히 긴 운하로 건설 시 특별한 규칙을 따라야 합니다. 파나마 운하는 평지에 건설하되 파나마 운하가 건설되는 타일과 인접한 타일은 최소한 다음 조건 중 하나를 만족해야 합니다. 하나의 주변 타일이 파나마 운하 건설 타일과 연결되는 운하 특수지구를 합법적으로 소유하거나 도심지, 물 타일, 또는 운하와 연결될 수 있는 다른 타일이어야 합니다. 이렇게 파나마 운하를 건설하면 해군 유닛이 7개의 육지 타일을 통과할 수 있습니다. 이 불가사의는 증기력 기술과 함께 해제됩니다.

상코레 대학은 사막 또는 사막 언덕 타일에 건설되어야 하며 대학교의 캠퍼스 옆이어야 합니다. 건설 후에 해당 도시와 연결된 교역로를 가진 문명에는 과학 및 금을 제공하며 플레이어는 교역로가 이어질 때마다 더 많은 과학을 획득합니다. 해당 도시와 연결된 국내 교역로는 신앙을 생산합니다. 교육 기술과 함께 해제됩니다.

SCENARIOS(시나리오)

Sid Meier's Civilization VI: Gathering Storm(시드 마이어의 문명 VI 물려드는 폭풍)에는 The Black Death and War Machine(흑사병과 전쟁 기계)라는 2개의 새로운 시나리오가 포함됩니다. 시나리오는 특별한 규칙, 능력, 유닛을 사용하고 역사의 특정 시간대에 집중하는 Civilization VI(문명 VI)의 특별한 버전입니다.

흑사병

4명의 플레이어가 참여하며 최대 85턴으로 진행하고 흑사병 시대의 유럽을 배경으로 합니다. 도시를 휩쓰는 흑사병에서 살아남을 수 있습니까? 배움과 지식의 기반을 세우거나 열렬한 신앙으로 위기를 극복하겠습니까? 흑사병 의사와 학자들을 활용해 흑사병의 효과를 관리하거나 채찍질하는 고행자를 생산해 흑사병이 창궐한 도시에서 경건함을 높이십시오. 성벽으로 둘러싸인 특수지구와 특수 건물이 최악의 사태에서 도시의 생존을 도울 것입니다. 역사의 암흑기에 유럽 4개 왕국 중 하나가 되어 플레이하십시오.

전쟁 기계

1차 세계 대전 발생을 배경으로 40턴으로 제한된 1대 1 멀티 플레이어 시나리오입니다. 전쟁 초기 흐름을 좌우한 프랑스나 독일의 최고 사령부로 플레이하여 프랑스의 수도를 빼앗으십시오. 시간 제한 전에 독일이 파리를 빼앗으면 독일이 승리하고 전선을 고수하면 프랑스가 승리합니다. 이 시나리오는 상대를 노리는 전술 및 전략의 시험대가 될 것입니다.

TECH SUPPORT(기술 지원)

Civilization VI(문명 VI)에 대한 일반적인 오류 해결, 2K 계정 관련 정보, 2K 프로필 변경을 비롯해 최신 도움말 및 지원을 확인하려면 [HTTP://SUPPORT.2K.COM](http://support.2k.com) 를 방문하십시오.

소프트웨어 한정 보증 및 라이선스 계약

본 한정 소프트웨어 보증 및 라이선스 계약(이하 "계약")은 수시로 갱신될 수 있으며 현재 버전은 www.take2games.com/eula (이하 "웹사이트")에 게시되어 있음. 개정된 계약이 게시된 후 소프트웨어를 계속 사용하는 것은 해당 조항에 동의하는 것으로 간주됨. "소프트웨어"라 함은 본 계약에 포함된 모든 소프트웨어, 동봉되는 사용자설명서, 패키지, 기타 서면 파일, 전자, 온라인 자료나 문서, 해당 소프트웨어의 모든 사본과 자료의 사본 등을 포함함. 본 소프트웨어는 판매되는 것이 아니라 라이선스 계약. 본 소프트웨어와 소프트웨어에 동봉된 다른 모든 자료를 개발, 다운로드, 설치, 복사 또는 다른 방법으로 사용하는 것을 통해, 사용자는 미국 회사 TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. (이하 "라이선스 인가자") 와의 본 계약 조항과 www.take2games.com/privacy에 있는 개인정보보호정책 및 www.take2games.com/legal에 있는 사서 이메일과 조건에 승낙하는 것으로 간주됨. 본 계약을 주의하여 확인 바람. 본 계약 조건에 모두 동의하지 않는다면, 소프트웨어를 개발, 다운로드, 설치, 복사 또는 다른 방법으로 사용하는 것을 거부함 수 있음.

본 계약은 "강제적 개발 중재" 절차에 강제적 개발 중재 또는 집단 소송 포기 조항이 포함되어 있습니다. 이 조항은 귀하와 당사사의 '본질'(아래에 명시된 대로)과 관련된 귀하의 권리에 영향을 미치며, 귀하와 당사사가 법정이 아닌 개발 중재를 통해 분쟁을 해결하도록 정하고 있습니다. 귀하는 아래에 설명에 따라 강제적 개발 중재 조항을 거부할 권리를 보유합니다.

이 계약서와 모든 실제 합의 주시십시오. 이 계약서의 조건에 전부 동의하지 않는 경우, 이 소프트웨어를 개발, 다운로드, 설치, 복사 또는 사용할 수 없습니다. 본 라이선스 계약에 동의하려면 귀하가 거주 국가에서 정하고 있는 법적 연령에 따른 성인이어야 합니다. 귀하는 당사사의 소프트웨어를 사용 또는 액세스하여 발생하는 모든 행위에 대해 법적으로 그리고 금전적으로 책임을 지며, 여기에는 귀하의 계정을 사용하도록 귀하가 허용한 본인에 의한 행위도 포함됩니다. 귀하는 본인이 법적 연령 이상의 성인이며 본 계약(분쟁 해결 조항 포함)을 읽고 이에 동의함을 확인합니다. 귀하가 법적으로 미성년자인 경우 부모 또는 법적 후견인은 본 계약에 동의해야 합니다.

라이선스

본 계약 및 거래조건에 따라, 라이선스 인가자는 소프트웨어 문서에 달리 명시되어 있지 않은 한, 사용자에게 단일 게임 플랫폼(컴퓨터, 모바일 기기 또는 게임기)에서 소프트웨어의 사본 1개를 개인적이고 비상업적인 용도로 사용할 수 있는 비독점적이고 비양도적인 제한적이고 유수 가능한 권리를 수여함. 사용자의 라이선스 권리는 본 계약에 대한 동의를 전제로 함. 본 계약하의 사용자 라이선스 조건은 소프트웨어를 설치하거나 다른 방법으로 사용하는 방법의 일부를 날짜부터 개시되며, 사용자가 소프트웨어를 처한 날이나 본 계약 말소(아래에 정의됨) 중 빠른 날짜에 종료함. 소프트웨어는 사용자에게 대해 라이선스가 허가되었음 뿐 판매된 것이 아니며, 사용자는 소프트웨어에 대한 어떠한 소유권도 이전되지거나 양도되지 않는다는 데 동의하며, 본 계약은 소프트웨어에 대한 어떠한 권리의 판매도 허가하는 것으로 해석되지 않음. 라이선스 인가자는 모든 저작권, 상표, 영업 비밀, 실용권, 재산권, 특허권, 소유권, 컴퓨터 코드, 시스템 호환, 기타, 캐피탈, 캐피탈 이름, 스토리, 디자인/로고, 아트, 아이디어, 시운트/코드, 음악, 저작자/작전 등 소프트웨어에 대한 모든 권리, 상표, 실용권, 이익을 유보함. 소프트웨어에는 미국 저작권 및 상표권과 제 세기의 관련 법 및 조항에 의해 보호를 받음. 소프트웨어는 라이선스 인가자로써 사전 서면 동의 없이 그 전부터 미국에 대하여 어떠한 수단이나 매체로 복사, 재생산, 배포할 수 없음. 소프트웨어의 전부나 일부에 대하여 어떠한 수단이나 매체로 복사, 재생산, 배포하는 자는 저작권법을 고의로 위반하는 것이며, 미국 또는 해당 지역에서 라이선스 또는 형사적 처벌을 받을 수 있음. 참고로 미국 저작권법을 위반하는 자는 연금 \$150,000, 이 범법을 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 계약에 의해 명시적으로 부여되지 않은 모든 권리는 라이선스 인가자와, 적용 가능한 경우 상위 인가자에게 유보됨.

라이선스 조건

사용자는 다음 행위를 하지 않을 것을 동의함:

- 소프트웨어의 상업적 이용;
- 라이선스 인가자의 명백한 사전 서면 동의 또는 본 계약서에 미리 지정된 절차에 의하지 않고 소프트웨어 또는 그 사본을 배포, 임대, 라이선스 수여, 판매, 대여, 환전 가능한 통화로 환전, 또는 가상 상품이나 가상 통화(아래 정의됨)를 포함한 기타 다른 방법으로 이전 또는 양도하는 행위;
- 소프트웨어 또는 그 일부의 사본을 만드는 행위가 아닌 것에 지정된 방법은 제외;
- 불특정 다수가 사용하거나 다운로드 할 수 있도록 이 소프트웨어의 사본을 네트워크에 올리는 행위;
- 소프트웨어 또는 본 계약서에 명백히 제시된 경우를 제외하고, 온라인 사용을 목적으로 네트워크나 2대 이상의 컴퓨터 또는 게임장치에 동시에 사용 또는 설치하는 행위 (및 동일한 행위를 타인에게 허락하는 행위);
- 이 소프트웨어를 동봉된 CD-ROM 또는 DVD-ROM에서 실행할 필요성을 우회할 목적으로 이 소프트웨어를 하드 디스크 또는 기타 저장 장치에 복사하지 않을 것(실행을 효율화하기 위해 설치 시 이 소프트웨어 자체에 의해 생성된 전부 또는 일부 사본은 제외);
- 라이선스 인가자가 소프트웨어를 상업적인 목적으로 사용할 수 있도록 별도의 라이선스 계약을 체결한 경우, 컴퓨터 게임센터 또는 기타 다른 지역에서 소프트웨어를 사용하거나 복제하는 행위;
- 소프트웨어의 전부 또는 일부에 대하여 역공학, 역접 및 코드, 전사, 실행, 파싱 상품 제작 또는 수정하는 행위;
- 소프트웨어에 포함된 소유권, 마크, 라벨을 제거하거나 편집하는 행위;
- 다른 사용자가 소프트웨어의 온라인 기능을 사용하고 즐기지 못하게 하는 행위
- 소프트웨어의 온라인 기능과 관련된 치트를 쓰거나 승인되지 않은 로봇, 스파이더 또는 기타 프로그램을 사용하는 행위;
- 소프트웨어의 온라인 기능에 대한 어떠한 조항 또는 행동 규칙도 위반하지 않을 것.
- 미국 수출법, 관련 규정, 기타 국제 제재에 따라 이러한 소프트웨어의 수출이 금지된 국가에 (직접 또는 간접적으로) 운반, 수출, 재수출하거나 수시로 개정되는 법률 및 규정 또는 소프트웨어를 획득하는 국가의 법률에 대한 위반 행위.

디지털 사본을 포함한 특별 기능 및 서비스 접속: 소프트웨어 활성화, 소프트웨어 디지털 사본 접속, 특정 해제 기타, 다운로드 가능, 온라인 또는 기타 콘텐츠, 서비스 및 기능(이하 "특별 기능")

접속하는 소프트웨어가 다운로드, 특수 지원 번호 사용, 소프트웨어 등록, 제3자 서비스 회원 등록, 라이선스 인가자의 서비스 다운로드(아래에 정의된 대로)에 필요할 수 있음. 특별 기능 접속은 일련 번호당 하나의 사용자 계정(아래 정의됨)만 가능하며 특별 기능 접속은 별도로 명시되지 않는 이상 다른 사용자에게 영도, 판매, 임대, 허가, 입차, 환전 가능한 가상 화폐로 환전 또는 재등돌될 수 없음. 본 항목의 조항은 본 계약의 다른 어떠한 약관보다 우선함. 사본 양도.

미리 기록된 사본 라이선스 양도: 사용자는 미리 기록된 소프트웨어의 모든 물리적인 사본 및 수반되는 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 조건에 동의해야 함. 미리 기록된 사본 라이선스 양도는 소프트웨어 문서에 기록된 특정 방법을 따라야 함. 사용자는 계약이 명시되고 있거나 라이선스 인가자의 사전 서면 승인 없이 가상 화폐나 가상 상품을 양도, 판매, 임대, 허가, 입차, 환전 가능한 가상 화폐로 환전할 수 있음. 일회용 일련 번호가 있을 사용될 수 있는 콘텐츠에 포함된 특별 기능이 어떠한 상황에서든 타인에게 양도할 수 없으며, 특별 기능은 최초로 사본된 소프트웨어가 삭제되거나, 사용자가 미리 기록된 사본을 사용할 수 없는 경우 그 기능이 정지됨. 본 소프트웨어는 사적인 용도로만 사용되어야 함. 상기 내용이 있더라도, 사전 배포된 소프트웨어는 본 계약에 따라 양도할 수 없음.

기술 보존: 본 소프트웨어에는 소프트웨어에 대한 접근 제어, 특정 기능 또는 콘텐츠에 대한 접근 제어, 허가되지 않은 사본 예방, 기타 본 계약서에 의해 수여된 제한된 및 라이선스의 범위를 초과하는 행위를 예방하기 위한 수단이 포함되어 있음. 이러한 수단은 시간, 날짜, 접근 또는 기타 통제 장치, 카운터, 일련번호 또는 본 계약 범위를 포함한 소프트웨어 및 그 일부 또는 구성요소의 무단 접근, 사용, 복제를 예방할 목적으로 제작된 통합된 라이선스 관리, 제품 활성화 및 기타 장치를 포함하는 소프트웨어와 사용자 기록 모니터링에 대한 다른 보안 기술이 포함될 수 있음. 라이선스 인가자는 언제든지 소프트웨어 사용을 모니터링할 권리를 가짐. 사용자는 이러한 접근 제어 수단을 침해하거나 그러한 기능을 무력화 또는 우회하려 해선 안 되며, 이같은 시도일 경우 소프트웨어가 정상적으로 작동하지 않을 수 있음. 소프트웨어가 특별 기능에 대한 접근을 허용한 경우, 한 번에 하나의 소프트웨어 사본만 그러한 기능을 활용할 수 있음. 온라인인 라이선스 접근과 소프트웨어 업데이트 및 패치 다운로드에는 추가 조건 또는 별도 절차가 있을 수 있음. 유효한 라이선스 허가가 이루어진 소프트웨어만 온라인 서비스에 접근하고 업데이트 및 패치를 다운로드 할 수 있음. 특정 가능한 법률에서 제한하지 않는 이상, 라이선스 인가자는 언제든지 필요를 판단하고 통보 없이 모든 관련 서비스 및 제품을 포함한, 본 계약이 허용하는 라이선스의 소프트웨어 접근을 제한, 정지 또는 취소할 수 있음.

사용자 생성 콘텐츠: 소프트웨어는 사용자가 게임플레이 맵, 시나리오, 스크립트, 차양 디자인, 아티팩트 또는 게임플레이 동상성 등의 콘텐츠를 생성할 수 있도록 허용함. 본 소프트웨어 사용에 대한 대가, 사용자 자 소프트웨어 사용을 통해 창출한 결과물의 저작권이기에 대하여, 사용자는 이 문서에 의해 라이선스 인가자에게 소프트웨어, 관련 제품 및 서비스와 관련하여 해당 결과물을 수인과 독점 여하에 상관없이 사용할 수 있는 배타적이며, 영구적이고, 취소할 수 없으며, 양도 가능하고, 허위 라이선스를 허가할 수 있는 배제적이지 않은 권리와 인가권을 물론, 관련 법규 및 국제 조약에 의해 부여된 지적재산권의 전체 유효기간 동안 사용자에게 통지하거나 어떠한 형태의 보상을 하지 않고 사용자 간의 결과물을 복제, 복사, 번안, 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 사용자가 관련 법규에 의거 소프트웨어, 관련 제품 및 서비스와 관련하여 그러한 결과물을 사용하고 향유하는 것에 대해 상업적이지, 출판, 번안, 귀속에 대한 모든 저작권 권리를 포기하며 절대로 주장하지 않는다는 데 동의함. 본 라이선스는 라이선스 인가자에 하여되며, 적용 가능한 저작권권에 대한 상기 조건은 본 계약이 소멸된 후에도 유효함.

인터넷 연결: 소프트웨어는 인터넷 기반 기능에 대한 접근, 소프트웨어 인증, 기타 기능의 수행을 위해 인터넷 연결이 필요할 수 있음.

사용자 계정: 본 소프트웨어나 소프트웨어 기능을 이용하거나 소프트웨어의 특정 기능이 정상적으로 작동하려면, 제3자 게임인 플랫폼(아래에 사설 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. 사용자나 이러한 계정을 유지하지 않으면, 소프트웨어 특정 기능의 전체 또는 일부가 작동하지 않거나 정상적으로 기능하지 않을 수 있음. 본 소프트웨어는 라이선스 인가자와 그 기능성 및 기능에 접근하려면 라이선스 인가자나 라이선스 인가자 계열사와 함께 소프트웨어 전용 사용자 계정(이하 "사용자 계정")을 생성하게 할 수 있음, 사용자의 사용자 계정 로그인에는 제3자 계정과 연결될 수도 있음. 사용자는 소프트웨어에 접근하고 이용하는데 사용하는 자신의 사용자 계정과 제3자 계정에 대한 사용과 보안을 전적으로 책임자야 함.

가상 화폐와 가상 상품

소프트웨어가 가상 사용자 가상 화폐와 가상 상품 사용권 구매 또는 플레이를 통해 획득할 수 있게 함한다. 다음 추가 조건이 적용됨.

가상 화폐와 가상 상품: 소프트웨어는 사용자(이)가 자신의 가상 화폐를 소프트웨어 내에서만 사용 가능한 교환 수단(이하 "가상 화폐" 또는 "VG")으로 사용할 때 (i) 소프트웨어 내에서 가상 상품(이하 "가상 상품" 또는 "VG")에 대한 접근(그리고 이를 사용할 특정 제한된 권리)을 획득할 수 있게 함. 사용하는 용어에 상관없이, VG와 VG는 본 계약이 관장하는 제한적 라이선스 권리를 의미함. 본 계약

조화와 준수에 따라, 라이선스 인가자는 인가자에게 사용자자 획득한 VC와 VG를 소프트웨어 내에서만 개인적이고 비상업적인 게임플레이를 위해 사용할 비독점적이고, 영도할 수 없으며, 재허가할 수 없는 권리를 허여할, 적용 가능한 법률에서 금지하지 않는 이상, 사용자가 획득한 VC와 VG는 사용자자 허가된 것이며, 사용자자는 VC와 VG에 대한 어떠한 권리나 소유권도 이전 또는 양도되지 않겠다는 데 동의함. 본 계약은 VC와 VG에 대한 권리상의 판매로 인정되지 않음.

VC와 VG는 실제 화폐와 같은 가치를 가지지 않으며 실제 화폐의 대체제가 되지 못함, 사용자자는 적용 가능한 법률에 의해 금지되지 않는 한, 라이선스 인가자가 인제낸 VC와 VG의 지각된 가치나 구매 가격을 지불하거나 이에 영향을 주는 행동을 주지 않을것으로 합의하고 이에 동의함, VC와 VG는 미사용에 대한 비용을 발생시키지 않음, 단 라이선스 인가자가 소프트웨어 제공을 중단하거나, 본 계약이 다른 방법으로 종료될 때 VC와 VG에 허여된 라이선스는 본 계약 및 소프트웨어 문서 조건에 따라 소멸됨, 라이선스 인가자는 자신의 재량으로 VC나 VG를 접근 또는 이용할 권리에 대한 비용을 청구할 권리를 가지며 VC나 VG를 유료 또는 무료로 배포할 수 있음.

가상 화폐 및 가상 상품 획득과 구매: 사용자자는 소프트웨어 내의 특정 행위나 업적 완수를 위해 VC를 구매하거나 라이선스 인가자로부터 VC를 획득할 수 있음. 예를 들어, 라이선스 인가자는 새로운 레벨 달성, 일부 완수나 사용자자 콘텐츠 제작 같은 게임 내 활동 완수와 동시에 VC나 VG를 제공할 수 있음. 라이선스 인가자는 사용자자 VC와 VG를 사용할 수 있음, 라이선스 인가자 내에서, 또는 제3자 온라인 스토어, 애플리케이션 스토어나 라이선스 인가자가 승인한 다른 애플리케이션 스토어에 참여함으로써 플랫폼을 통해 VC와 VG를 획득할 수 있음. 소프트웨어 내에서만, 또는 특정 게임 내 아이템 또는 화폐의 구매 및 사용은 서비스 이용권과 사용자자 계약을 포함한 소프트웨어 스토어 관리의 적용을 받음. 이 온라인 서비스는 소프트웨어 스토어에 의해 사용자자 재허가되었음, GF 라이선스 인가자는 VC 구매에 합의이나, 행사를 이용할 수 있으며, 이러한 합의인 행사는 라이선스 인가자에 의해 인제낸 사용자자에 대한 통보 없이 수정되질 수 있음. 애플리케이션 스토어에서 승인된 VC 구매를 완료하는 즉시, 구매된 VC 금액은 사용자자 사용자자 계약에 추가됨, 라이선스 인가자는 사용자자 한 번의 거래에서 VC 구매에 사용할 수 있는 최대 금액을 설정하여 하며, 해당 금액은 관련 소프트웨어에 따라 달라질 수 있음, 라이선스 인가자는 자신의 재량으로 사용자자 VC 금액, 사용자자 사용자자 계약에 포함된, 법률, 사용자자의 사용자자 계약에 추가될 수 있는 VC 최대 금액에 추가 제한을 부여할 수 있음, 사용자자는 자신이 승인했는가의 여부와 상관없이, 자신의 사용자자 계정을 통해 이루어진 모든 VC 구매를 전적으로 책임져야 함.

잔액: 사용자자는 자신의 사용자자 계정에 로그인한동안 사용 가능한 VC와 VG에 접근할 권한을 가질 수 있음, 라이선스 인가자는 자신의 재량으로 사용자자의 사용자자 계정에 있는 VC와 VG에 대한 모든 계산을 수행할 권한을 가짐. 또 라이선스 인가자는 사용자자 자신의 재량으로 사용자자 VC 구매나 다른 목적과 관련된 사용자자의 사용자자 계정에 추가 또는 제거되는 VC의 양과 그 방법을 결정할 권리를 가짐. 라이선스 인가자는 지속적으로 할당적인 기준으로 모든 계산을 수행하도록 노력하며, 사용자자는 그러한 계산이 오류적으로 잘못되었음을 입증하는 문서를 라이선스 인가자에게 보내지 않는 이상, 자신의 사용자자 계정에 있는 사용 가능한 VC와 VG에 대한 라이선스 인가자의 판단이 최종적인라는 사실을 인정하고 동의함.

가상 화폐와 가상 상품: 구매된 모든 게임 내 가상 화폐와 가상 상품은 관련 소프트웨어에 따라 달라질지는, 화폐와 상품에 적용되는 게임 규정에 따라 게임플레이에 도중 플레이어가 소비하거나 이용할 수 있음, VC와 VG는 소프트웨어 내에서만 사용할 수 있으며, 라이선스 인가자는 자신의 재량으로 단일 게임에서 사용 가능한 VC와 VG를 제한할 수 있음, VC와 VG의 승인된 사용 및 목적은 특정 게임에 달라질 수 있음, 사용자자의 사용자자 계정에 완료한 사용자자 한 번의 VC와 VG는 사용자자 소프트웨어 내에서 VC와 VG를 사용할 때마다 감소함, VC와 VG 사용은 사용자자 계정에 있는 사용 가능한 VC와 VG에 대한 정확하고 신뢰할 수 있음, 소프트웨어에서 거래를 완료하는 사용자자는 자신의 사용자자 계정에 충분한 VC나 VG가 있어야 함, 그리고 사용자자는 있는 VC와 VG는 사용자자의 소프트웨어 사용자자 계정에 포함된 VC와 VG를 사용 및 통보 없이 감소할 수 있음; 예를 들어, 사용자자는 게임 패배나 캐쉬아웃 시 VC나 VG를 잃을 수 있음, 사용자자는 자신이 승인했는가의 여부와 상관없이, 자신의 사용자자 계정을 통해 이루어진 모든 VC와 VG 구매를 전적으로 책임져야 함, 사용자자는 자신의 사용자자 계정을 통해 VC와 VG의 무언 사용을 발견하는 즉시 www.take2games.com/support 에 지원 요청을 보내 라이선스 인가자에 통보해야 함.

교환 불가: VC와 VG는 게임 내 상품과 서비스로만 교환할 수 있음, 사용자자는 VC나 VG를 판매, 임대, 허가, 양도 또는 환전 가능한 VC로 환전할 수 없음, VC와 VG는 게임 내 상품과 서비스로만 교환할 수 있으며, 본 계약에 명시적으로 규정되거나 적용 가능한 법률을 의해 요구되지 않는 이상, 라이선스 인가자로부터 돈이나 금전적 가치 및 다른 상품으로 교환할 수 없음, VC와 VG는 현금 가치가 없으며, 라이선스 인가자에는 어떤 인건 및 단체도 사용자자의 VCLi-VG를 실제 화폐를 포함한 다른 가치로 교환할 의무가 없음.

한도 불가: 모든 VC와 VG 구매는 최종적인이며 어떠한 상황에라도 환불, 이전 또는 교환될 수 없음, 적용 가능한 법률에 의해 금지되지 않는 이상, 라이선스 인가자는 자신의 재량으로 적절하다고 판단될 때 해당 VC와 VG를 관리, 규제, 조질, 수정, 중지 또는 제거할 절대적인 권리를 가짐. 라이선스 인가자는 이러한 권리의 실행에 대해 사용자자나 다른 인물에 대한 책임을 지지 않음.

양도 금지: 라이선스 인가자가 명시적으로 승인한 방법인 소프트웨어를 이용해 게임 플레이 내에서 이루어지지 않는, 다른 소프트웨어 사용자자를 포함한 인물에 대한 VC나 VG의 양도, 거래, 판매 또는 교환(이하 "무단 거래")는 라이선스 인가자에 의해 승인되지 않으며 엄격하게 금지됨, 라이선스 인가자는 자신의 재량으로 사용자자의 사용자자 계정과 VC 및 VG를 소멸, 정지 또는 수정할 권한과, 사용자자 무단 거래에 참여하거나 이를 지원 또는 요청할 경우 본 계약을 종료할 권한을 가짐, 이러한 행위에 참가한 모든 사용자자는 자신의 위험을 감수하며 이러한 행동으로 발생한 모든 피해, 손실, 비용으로부터 라이선스 인가자와 인가자의 지위를 다, 상위 라이선서, 계열사, 하청업체, 임원, 이사, 직원, 대리인을 포함, 보호하고 피해를 입지않을 것을 동의함, 사용자자는 자, 본 계약 위반, 적용 가능한 법률 또는 규정 위반, 본 소프트웨어의 운영을 방해하거나 이를 저해하는 효과가 있거나 있을것으로 간주되는, 모든 오직적 행동에 대한 증거가 있을 때, 무단 거래 발생 사건에는 일어났는가의 여부와 상관없이 라이선스 인가자가 적용 가능한 애플리케이션 스토어에 무단 거래를 중단, 정지, 소멸, 폐지, 복구할 것을 요청할 수 있음에 동의함, 당사자 사용자자 무단 거래에 참여했다고 믿거나 참여했다고 의심할 이유가 있다면, 사용자자는 라이선스 인가자가 자신의 재량으로 사용자자 계정에 있는 사용 가능한 VC와 VG에 대한 사용자자의 접근을 제한하거나 사용자자 계정 및 사용자자 계정에 있는 VC, VG와 기타 항목에 대한 사용자자의 권리를 소멸 또는 중단할 수 있는 데 동의함.

지역: VC는 특정 지역에 있는 소비자만 사용할 수 있음, 승인된 지역 안에 있지 않다면 사용자자는 VC를 구매하거나 사용할 수 없음.

소프트웨어 스토어 조건

본 계약은 소프트웨어 스토어를 통한 사용자자 제공(VCLi-VG 구매 포함)은 적용 가능한 소프트웨어 스토어에서 규정하거나 요구하는 추가 조건 및 규정의 적용을 받으며, 이러한 모든 적용 가능한 추가 및 규정은 본 참고 자료에 의해 본 계약에 통합함, 라이선스 인가자는 사용자자 소프트웨어 내에서 사용자자 사용자자 모든 거래와 관련된 사용자자 모든 거래와 관련된 사용자자 모든 거래는 본 계약을 책임지지만, 이러한 모든 거래는 라이선스 인가자가 아닌 소프트웨어 스토어가 처리하며, 라이선스 인가자는 이러한 모든 거래에 대한 책임을 명시적으로 부인하며, 사용자자는 모든 거래에 대한 자기의 유일한 구제책은 소프트웨어 스토어에서 인가자가 소프트웨어 스토어를 통해서 이루어진다는 데 동의함.

본 계약은 사용자자 라이선스 인가자 사이의 계약이며, 어떠한 소프트웨어 스토어와의 계약도 아닌, 사용자자는 소프트웨어 스토어가 소프트웨어와 관련된 어떠한 권리나 지원 서비스를 제공할 의무도 없겠다는 데 동의함, 전술한 사항을 제외하고, 적용 가능한 법률이 허용하는 최대 범위 내에서, 소프트웨어 스토어는 소프트웨어와 관련된 어떠한 비용 의무도 제공하지 않음, 세션용 책임, 적용 가능한 법적 또는 규정상의 요구사항 준수 실패, 소비자 보호에 따른 소송이나 기타 유사한 법안 또는 지적 재산 침해와 관련해 소프트웨어에 대해 제기되는 모든 소송은 본 계약의 적용을 받으며, 소프트웨어 스토어는 그러한 소송에 대한 책임을 지지 않음, 사용자자는 소프트웨어 스토어 서비스, 소프트웨어와 다른 모든 소프트웨어 스토어 관련 규정 또는 정책을 준수해야 함, 소프트웨어에 대한 라이선스는 사용자자 소유하거나 조작하는 적용 가능한 기가에서 다른 소프트웨어를 사용할 수 있는 양도 불가능한 라이선스인, 사용자자 사용자자 사이트 미국 포함 기업들을 내린 국가나 다른 법적 영역 또는 미 재무부의 국가 지정 금지 목록이나 미 상무부의 거부 목록 또는 단체 목록에 있는 곳에 거주하지 않음을 보증함, 소프트웨어 스토어는 본 계약의 제3자 수혜자로 사용자자 대해 본 계약을 집행할 수 있음.

정보 수집 및 이용

본 소프트웨어 설치 및 사용은 (적용 가능한 경우) (a) 라이선스 인가자와 제3자, 판매자, 사립 파트너, 그리고 개인정보 보호 기준이 낮은 국가를 포함한 미국과 유럽연합 외의 국가 또는 사용자자의 국에 있는 정부 기관을 포함한 특정 제3자에 대한 모든 개인 정보 및 기타 정보 전송 (b) 사용자자의 사용자자 생성 콘텐츠 표시이나 자신의 계정, 순위, 업적 및 기타 게임 데이터를 웹사이트 또는 플랫폼에 표시하는 등의 사용자자 데이터 공공 전시 (c) 사용자자의 게임플레이 데이터를 하드웨어에 적제사, 플랫폼 호스트, 라이선스 인가자의 마케팅 파트너와 공유 (d) 수시로 변경될 수 있는, 상기 언급된 개인정보 보호정책에 명시된 사용자자의 개인 정보 및 기타 정보의 다른 사용 및 공개를 포함함, 본 조항과 라이선스 인가자의 개인정보 보호정책에 명시된 정보수집 및 이용양식에 대한 동의를 의미함, 이러한 방법을 통한 정보 사용자자 공유를 원지 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 구매자 본인이며 원래 구매자로부터 미리 기록된 소프트웨어와 동봉 문서를 양도받지 않았을 때) 소프트웨어가 지정된 원본 매체가 구입일로부터 90일 동안 일반적이지 않은 사용자자 수행 시 소해 및 품질에 결함이 없음을 사용자자에게 보증함, 라이선스 인가자는 본 소프트웨어가 소프트웨어 문서에 기재된 시스템 최소 요구사항을 만족하는 개인용 컴퓨터 또는 소프트웨어 사용자자 컴퓨터를 가정하지 제작사 보증에서 보증하는 것을 사용자자에게 보증함, 단 하드웨어, 소프트웨어, 인터넷 연결, 개인적 중도나 각각 다르므로, 라이선스 인가자는 사용자자의 특정 컴퓨터 또는 게임장치에서의 본 소프트웨어 성능을 보증하지 않음, 라이선스 인가자는 소프트웨어가 사용자자 환경의 요구사항에 일치할 것, 소프트웨어 작동이 방해 받거나 오류가 발생하지 않음 등, 소프트웨어가 제3의 소프트웨어 또는 하드웨어와 호환될 것, 소프트웨어에 대한 오류가 수정될 것 등 사용자자의 소프트웨어 향유를 저해하는 소프트웨어 작동을 보증하지 않음, 라이선스 인가자 또는 승인된 대표자가 제공한 구매 또는 서비스상의 조건의 보증은 유효하지 않음, 일부 관할 지역에서는 암시적 보증에 대한 배제나 제한 또는 적용 가능한 소비자의 법적 권리에 대한 제한을 인정하지 않으며, 사용자자 대해 상기 기제나 제한에 대한 내용의 전부 또는 일부가 적용되지 않을 수 있음.

보증 기간을 어떠한 이유에서건 정지하거나 소프트웨어에서 결함이 발견된 경우, 라이선스 인가자는 소프트웨어가 현재 제작되고 있는 이상 보증 기간 내 보증 기간에 걸리지 않지만 보증 기간은 소프트웨어를 무료로 교체할 것, 동의함, 소프트웨어가 더 이상 제작되지 않는 경우, 라이선스 인가자는 소프트웨어와 동봉하거나 이 상의 기제나 지니는 유사한 제품으로 교체할 것을 유요함, 이 보증은 라이선스 인가자가 제공한 정지매체 및 소프트웨어에 한하며, 통상의 노후나 손상에는 적용되지 않음. 결함이 오용, 취급 실수, 부주의 때문에 발생한 경우 이 보증은 적용되지 않으며 무효가 됨, 법에 규정된 암시적 보증은 상기에 기술된 90일 기간에 한정됨.

상기 이 기술된 경우를 제외하고, 이 보증은 구두나 서면으로 명시적 또는 암시적으로 이루어진 이상장, 특정 목적이나 사용과 관련하여 사용자자에 대한 적합성에 대한 보증 등 다른 모든 보증을 대신함. 어떤 종류의 표시이나 보증도 라이선스 인가자를 구속하지 않음.

면책

사용자는 사용자자의 행위 또는 본 계약 조항에 따라 소프트웨어를 사용하지 않음에 의해 직간접적으로 발생한 모든 피해, 손실, 비용으로부터 라이선스 인가자와 인가자의 의무를 다, 상위 라이선서, 계열사, 하청업체, 임원, 이사, 직원, 대리인을 포함, 보호하고 피해를 입지않을 것을 동의함.

어떠한 경우에도 라이선스 인가자는 법이 허용하는 제한 재산 손실, 신용 상선, 컴퓨터오류 또는 불량한 소프트웨어와 컴퓨터 오류 또는 오작동, 본 계약이나 소프트웨어와 관련된 행위 때문에 발생하는 개인적 상해, 재산 손실, 이익 손실, 손해 배상금 등 특별손해, 부수적 손해, 결과적 손해에 대해 불법성(과실 포함), 계약, 엄격 책임의 의무를 불문하고, 라이선스 인가자가 그러한 손해의 가능성을 통보받았는가의 여부와

상관없이 어떠한 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 않음. 어떠한 경우에도, 행위 형식에 상관없이 사용자에 의한 계약의 모든 청구에 대한 라이선스 인가자의 책임 합계는 사용자가 소프트웨어와 관련해 지난 12개월 동안 라이선스 인가자에게 지불한 금액과 US\$200 중 더 큰 금액액 초과할 수 없음. 일부 주 또는 국가의 임시적 보증의 추가에 대한 제한이나 부속적 손해, 사망, 또는 부상의 사나고의적 불법행위로 인한 개인적 상해에 대한 배제나 제한을 인정하지 않기 때문에, 사용자에 따라 상기된 제한 사항 및 책임의 배제 또는 상기의 면책으로 인해 발생하는 제한 또는 배제가 적용되지 않을 수 있음. 이 보증의 특정 조항이 연방법, 주법 또는 국내법에 따라 금지되는 한도 내에서 이 보증은 단독으로 적용될 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.

당사는 당사의 네트워크와 기타 인터넷으로, 무선 네트워크 또는 다른 제3자 네트워크에서의 데이터 흐름을 통제하지 않으면 통제할 수도 없음. 이러한 흐름은 제3자가 제공하거나 통제하는 인터넷과 무선 서비스 성능에 크게 좌우될 수 있으며, 해당 제3자의 행동 또는 행동하지 않음이 사용자와 인터넷, 무선 서비스 또는 그 일부와의 연결을 방해하거나 저해할 수 있음. 당사는 이러한 일이 인터넷에 발생하고 발생할 수 없음. 따라서, 당사는 사용자와 인터넷, 무선 서비스 또는 그 일부와의 연결을 방해하거나 저해하는 제3자의 행동 또는 행동하지 않음 또는 소프트웨어와 관련 서비스 및 제품 사용과 관련하여 발생하는 모든 책임을 부인함.

소멸

본 계약은 사용자 라이선스 인가자가 종료할 때까지 유효함. 이 계약은 (온라인에서만 운영되는 게임인 경우) 라이선스 인가자가 소프트웨어 서버 운영을 종료할 때, 라이선스 인가자가 사용자의 소프트웨어 사용에 사기, 동선택 또는 다른 불법 행위기 연루되었다고 판단하거나 간주할 경우, 또는 사용자가 상기의 라이선스 조건을 포함한 본 계약 약관을 이행하지 못했을 때 자동으로 소멸됨. 사용자는 언제든지 (a) 라이선스 인가자에게 사기나 이용권자에게 명시된 방법을 이용해 소프트웨어에 접근하거나 사용할 때 이용한 자신의 사용자 계정을 소멸 또는 삭제하도록 요청하거나 (b) 자신은 소, 보관 또는 관리하는 모든 소프트웨어에 대해 자기 삭제하도록 요청 본 계약을 소멸할 수 있음. 자신의 게임 플랫폼에 접속한 소프트웨어를 삭제해도 사용자 계정과 관련된 VC와 VG를 포함한 사용자 계정 관련 정보는 삭제되지 않음, 사용자 계정과 같은 방법으로 모든 소프트웨어를 삭제하지만, 사용자 계정과 관련된 VC와 VG를 포함한 기존 사용자 계정 정보는 그대로 이용할 수 있음. 단, 적용 가능한 법률로 금지되지 않는 한, 사용자 계정이 유형과 본 계약 소멸에 따라 삭제되면 사용자 계정과 관련된 모든 VC와 VG도 함께 삭제되며, 사용자는 더 이상 소프트웨어에 접속하거나 자신의 사용자 계정과 관련된 VC와 VG를 이용할 수 없음. 본 게임의 사용자 계정의 경우만으로도 소멸되면, 라이선스 인가자는 사용자의 소프트웨어에 재등록 또는 재접근을 금지할 수 있음. 본 계약 소멸과 동시에, 사용자는 소프트웨어의 물리적 사본을 파괴하거나 라이선스 인가자가 반납해야 하며, 모든 소프트웨어 사본과 동본 관련 자, 관련 자료 및 소프트웨어가 설치된 클라이언트 서버, 컴퓨터, 기타 기기나 모바일 기기를 포함한 자신이 소유하는 모든 구성 요소는 영구적으로 폐기해야 함. 본 계약 소멸과 동시에, 사용자 계정과 관련된 VC나 VG를 포함한 사용자의 소프트웨어 사용권은 즉시 소멸되며, 사용자는 모든 소프트웨어 사용을 중단해야 함. 본 계약 소멸은 본 계약에 따라 생성되는 당사의 권리와 사용자 의 의무에 영향을 주지 않음.

미 정부 제한 권리

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

형평법상의 구제

사용자는 본 계약 조건의 특별한 강제되지 않는 경우, 라이선스 인가자가 만회할 수 없는 손실을 보게 됨을 인정하며, 따라서 라이선스 인가자가 구속, 기타의 보증, 손해에 대한 입증 없이도 본 계약에서 다른 입찰 및 미 영구적 금지명령구제를 포함한 적절한 구제책은 물론 기타의 구제책을 사용할 권리가 있음에 동의함.

세금 및 비용

사용자는 라이선스 인가자가 사용자에 송금을 보냈는가 여부에 상관없이, 관련 인의과 벌금(라이선스 인가자의 소니에에 대한 세금 포합을 포함한 본 계약에 대해 발생하는 거래에 대해 정부 기관이 부과하는 모든 세금, 기부, 부담금)을 책임지고 지불하며, 자신의 인가자와 지불하는 모든 계약서, 입찰, 이자, 직원, 판매자에게 세금과 회계를 명시한 거래에 것에 동의함. 현재 자격이 있다면, 사용자는 라이선스 인가자에 모든 면제 증서 사본을 보내야 함, 사용자의 행위와 관련해 사용자에 의해 발생하는 모든 비용은 사용자가 전적으로 책임자가 함, 사용자는 라이선스 인가자로부터 비용을 반납 받을 자격이 없으며, 라이선스 인가자를 이러한 비용으로부터 보호해야 함.

서비스 이용약관

소프트웨어에 대한 모든 접근과 사용은 본 계약의 적용을 받으며, 적용 가능한 소프트웨어로서, 라이선스 인가자의 사용자 이용약관, 라이선스 인가자의 개인정보 보호정책, 그리고 서비스 이용약관의 모든 내용과 규정은 본 접근과 사용은 본 계약에 통합됨. 이러한 계약들은 소프트웨어와 관련 서비스 및 제품 사용과 관련한 사용자와 라이선스 인가자 사이의 완전한 계약을 의미하며 사용자와 라이선스 인가자 사이에서 이전에 체결된 모든 서면 또는 구술 계약에 우선하고 이를 대체함. 본 계약과 서비스 이용약관 사이에 충돌이 있다면, 본 계약이 우선함.

기타

본 계약 규정의 어느 하나가 어떠한 이유로도 시행이 불가능하다고 판단되면, 해당 규정은 시행이 가능해지는 범위에서만 수정되며 본 계약의 다른 규정은 영향을 받지 않습니다.

강제적 개별 중재 - 본 절을 주위 강제 입어 주시십시오. 법적 소송을 제기할 권리를 포함한 하의 권리를 최대한 영향을 미칠 수 있는 내용입니다.

1. 본 강제적 개별 중재 절은 귀하가 거주하는 국가의 법이 이를 금지하는 범위 내에 해당하는 경우 적용되지 않습니다.

2. 당사의 제품 또는 서비스와 관련해 귀하와 당사 사이에 분쟁, 소송 또는 갈등이 발생하는 경우(이하 "분쟁"), 그것이 계약, 법률, 규칙, 규정, 불법행위(사기, 잘못된 정보 전달, 시기상조 유인 행위 또는 과실 포함)로 인한 것이거나 또는 기타 다른 법적 구제에 관계없이 발생할 수 있고, 귀하와 당사는 아래의 중재자 의회와 초회에 명시된 사항을 해결하거나 "강제적 개별 중재" 절의 유효성, 집행 가능성 또는 그 범주를 명시적으로 포함하는 범위에서(여래의 집단 소송 또는 조항의 집행 가능하는 제외), 아래에 설명된 대로 분쟁을 통해 해결이 아닌 강제적 중재를 따르기로 동의합니다. "분쟁"이라는 용어는 용어는 최대한 넓은 범위에서 해석되어야 하며, 예를 들어, 본 계약, 개인정보 취급방침, 서비스 약관 또는 당사와 맺은 기타 다른 계약으로 인해 발생하는 모든 문제를 포함한다. 귀하는 중재 절차에 판사나 배심원이 존재하지 않으며 중재 판정에 대한 불복의 심사는 제한적이라는 것을 이해합니다.

3. 중재 예외, 귀하와 당사는 귀하나 당사자 소액 소송 분쟁에 개별적으로 제기하는 소송은 본 절의 중재 관련 사항의 적용을 받지 않는 것에 동의합니다. 또한, 당사 또는 귀하는 중재가 진행되는 동안 상향의 유지를 위해 상대방에 대한 강제 명령을 법원에 청구할 권리가 있습니다.

4. 집단 소송 포기. 본 절에서 명시하는 중재 절차는 개별적으로만 진행되어야 합니다. 귀하나 당사는 다른 개인이나 실체에 위하거나 그들을 대항으로 진행되는 분쟁에 합류하거나 통합할 수 없으며, 타인을 대항하여 어떠한 분쟁도 중재할 수 없습니다. 여기에는 중재와 관련된 한 집단의 대표로서도 사적 결합중재의 자격으로서의 중재자 포함하고도 이어, 귀하와 당사자 모두 동의하는 경우를 제외하고, 중재자는 일인 이상의 소송을 서로 통합할 수 없습니다. 중재자는 관련 법이 허용하는 구제 판정을 내릴 수 있으며, 당사들이 제공되는 구제 판정을 내릴 수 있지만 다른 사법에 대한 구제 판정을 내릴 수 없습니다.

5. 강제적 중재에 대한 거부권. 강제적 개별 중재를 거부하고 있는 경우, 본 계약에 동의한 날짜로부터 30일 이내에(관련법에 따라 더 긴 기간이 요구되는 경우를 제외하고) 이를 서면으로 당사에 통보해야 합니다. 이 통보에는 (1) 귀하의 전체 이름, (2) 귀하의 우편 주소, (3) 해당하는 경우 소를 설명 할 온라인 ID, 그리고 (4) 귀하가 당사와의 분쟁을 통해 해결하지 않겠다는 명명한 입장에 대한 명시기 반드시 포함되어야 합니다. 귀하의 중재 거부 통보 당사가 수취하도록 하는 것은 귀하의 책임이므로 수취 중령이 제공하는 서비스를 이용해 통보를 전달하는 것이 좋습니다.

6. 분쟁에 대한 통보. 귀하가 당사에 대한 분쟁 사항이 있는 경우, 귀하는 당사에에 합의의 통한 비공식적 방법으로 분쟁을 해결할 수 있는 기회를 주도록 이루어 한 서면 통보를 다음 주소로 전달해야 합니다: TAKE TWO INTERACTIVE SUPPORT, LEGAL DEPARTMENT, ATTN: ARBITRATION OF DISPUTE, 110 West 44th Street, New York, New York, 10036. 이 통보문에는 (1) 귀하의 전체 이름, (2) 귀하의 우편 주소, (3) 해당하는 경우 소를 설명 할 온라인 ID, 그리고 (4) 귀하가 당사와의 분쟁을 통해 해결하지 않겠다는 명명한 입장에 대한 명시기 반드시 포함되어야 합니다. 귀하의 중재 거부 통보 당사가 수취하도록 하는 것은 귀하의 책임이므로 수취 중령이 제공하는 서비스를 이용해 통보를 전달하는 것이 좋습니다.

7. 분쟁에 대한 통보. 귀하가 당사에 대한 분쟁 사항이 있는 경우, 귀하는 당사에에 합의의 통한 비공식적 방법으로 분쟁을 해결할 수 있는 기회를 주도록 이루어 한 서면 통보를 다음 주소로 전달해야 합니다: TAKE TWO INTERACTIVE SUPPORT, LEGAL DEPARTMENT, ATTN: ARBITRATION OF DISPUTE, 110 West 44th Street, New York, New York, 10036. 이 통보는 분쟁이 발생한 시점으로부터 이(2)년 이내에 제공되어야 하며, 어떠한 경우에도 관련 공소시효법 하에서 법적 절차의 진행이 허용되는 날짜가 지난 이후에 제공될 수 없습니다. 적절한 기한 내에 통보가 전달되지 않은 경우 모두 소송은 진행될 수 없습니다. 당사 귀하에 대해 분쟁 사항이 있는 경우, 당사는 가능한 경우 당사자 포기로 하고 있어 귀하의 주소 또는 다른 통보 전달 방법을 전달하십시오. 귀하와 당사는 분쟁에 대한 통보가 발송된 시점으로부터 30일 이내에 명시된 규칙의 원칙을 바탕으로 해당 건에 대해 합의하기를 동의합니다. 분쟁에 대한 통보가 발송된 시점으로부터 30일 이내에 분쟁이 해결되지 않는 경우, 당사 또는 귀하는 본 절에 명시된 대로 해당 건을 중재를 통해 해결하기로 결정할 수 있습니다.

8. 중재 규정 및 절차. 중재자는 이 연방 중재 특별법(U.S. Federal Arbitration Act) 및 연방 중재법을 따르며, 중재에 대한 본 계약의 수정 내용대로, 2014년 7월1일 효력이 발생한 JAMS 늘들중 중재에 대한 규정 및 절차(JAMS Streamlined Arbitration Rules and Procedures)("JAMS 규정")에 따라 중재 조정 사법 서비스(Judicial Arbitration Mediation Services, Inc.)("JAMS")가 실시합니다. 중재를 시작하는 방식에 대한 안내를 포함한 JAMS 규정은 해당 웹사이트 <http://www.jamsadr.com/rules-streamlined-arbitration>에 있어 있습니다. 당사는 JAMS 규정이 정한 대로 중재 비용을 지불하며, 중재 비용이 소송 비용보다 더 높은 과도한 수준임을 귀하가 증명하는 경우 당사는 소송 비용보다 높은 중재 비용으로 중재가 진행되기 어렵지 않도록 중재자가 정하는 대로 귀하의 중재 제기 및 청문회 비용을 대신 지불합니다. 중재 대상의 분쟁(들)에서 소송한 출비 법률 비용 및/또는 소송 비용을 보상 받도록 정하고 있어 중재자가 관련 법에 따라 해당 비용을 지불하도록 판정하는 경우를 제외하고, 양 당사자는 각자의 변호사 수임료 및 기타 비용을 자체적으로 지불합니다.

9. 중재자. JAMS 규정에 따라 당사자가 직접 선출하는 청문회에 필요한 경우, 청문회는 뉴욕 주의 뉴욕 카운티 또는 귀하가 거주하는 미국 내의 카운티 중 귀하가 선택하는 곳에서 진행됩니다.

중재자의 결정. 중재자가 내린 결정이나 판결은 최종적이며 당사자들에 대해 구속력을 가집니다. 별도로 합의된 경우를 제외하고, 중재자의 결정이나 판결은 해당 판결에 대한 사실적 그리고 법적 근거를 포함합니다. 중재자는 판결을 통해 당사자들이 요구하고, 중재자가 신뢰할 수 있는 관련 증거를 검토하고 판단하는 법적 구제판을 제공합니다. 중재자의 결정이나 판단은 판결권을 가진 법원에 의한 최종적 판결로 취급되어 집행될 수 있습니다. 한 당사자가 판결의 정당성 여부를 제기했으므로 인정된 경우, 해당 당사자는 이와 관련해 발생하는 상대 당사자의 비용 및 변호사 수임료를 지불해야 합니다.

10. 효력의 유지. 본 강제적 개별 중재 절은 본 계약 또는 당사자가 귀하에게 제공하는 서비스에 대한 조항이 종료된 후에도 효력을 유지합니다.

11. 약관 변경 권리를 적용 불가. 당사는 당사의 최종 사용자 라이선스 계약, 개인정보 취급방침, 약관, 또는 기타 다른 계약을 자사의 재량에 따라 수정할 수 있으며, 중재를 위해 본 계약이나 분쟁이 발생해 한 후 해당 분쟁과 관련해 본 절이 명시된 변경 사항이 적용될 수 없습니다.

12. 가분성. 본 중재 조항의 일부만이 유효하지 않거나, 집행 가능하지 않거나, 집행 불가능하다고 판단되는 경우, 해당 부분을 제외한 나머지 조항은 계속 효력을 유지하며 그러한 부분이 포함되지 않은 상태에 해독되어야 합니다. 이 때 다른 유일한 유효한 사항은 집단 소송 포기 조항입니다. 집단 소송에 대한 중재 절차에 대한 금지가 유효하지 않거나, 집행 가능하지 않거나, 불법적이라고 판단되는 경우, 본 중재 조항은 무효화되며 해당 분쟁은 관련 집단 소송 규정과 절차에 따라 법정에서 진행됩니다. 어떠한 이유로든 특정 분쟁이 중재가 아닌 법정 소송으로 진행되는 경우, 해당 분쟁 간은 뉴욕 주 뉴욕 카운티의

주 또는 연방 법원에서 독점적으로 관찰하게 됩니다. 당사자가 원하여 법에 따라 허용되는 경우, 주 법원에 제출된 소송 간은 연방 법원으로 옮겨질 수 있습니다.

준거법

계약은 뉴욕 주에서 체결되며, 선택된 해당 법 규정을 제외하고, 뉴욕 주 법의 관찰을 받고 그에 따라 해석됩니다. 강제적 중재 조항의 적용을 받지 않는 분쟁의 경우, 귀하와 당사는 뉴욕 주의 뉴욕 카운티에 소재한 주 및 연방 법원의 독점적 관찰권을 따르기로 동의하며, 관찰권, 장소, 또는 위치와 관련해 해당 법원에 이의를 제기하지 않기로 동의합니다(단, 허용되는 경우 연방 법원으로 해당 건물 옮길 수 있는 상대방의 권리에는 영향을 미치지 않음). 본 단락은 관련 법이 허용하는 범위 내에서 최대한 넓게 해석되어야 합니다. 예를 들어, 귀하가 유럽 연합 회원 국가의 거주자인 경우, 귀하의 거주 국가에 마련된 소비자 보호법의 강제 조항에 근거하여 해당 거주 국가의 법정에서 본 계약과 관련된 법적 절차를 진행할 수 있습니다. 본 계약, 개인정보 취급방침, 서비스 약관 또는 당사와의 기타 다른 계약을 귀하가 위반하는 경우 이는 당사의 소프트웨어 또는 서비스를 관련해 당사를 상대로 귀하가 제기할 수 있는 소송에 대한 항변(법 또는 법적 구제 형태)이 되는 것에 대해 귀하는 동의합니다. 귀하와 라이선스 허가자는 국제 물품 매매 계약에 관한 UN 협약(1980년, 빈)이 본 계약 및 본 계약에서 발생하는 모든 법적 분쟁 혹은 거래에 적용되지 않는 것에 동의하는 것으로 합니다. 당사는 본 최종 사용자 라이선스 계약, 서비스 약관, 개인정보 취급방침 또는 당사의 소프트웨어 및 서비스와 관련된 기타 다른 이용약관과 관련된 모든 위반 행위에 대해 계약 위반, 관습법 하의 권리 침해, 또는 관련 주 또는 연방 법 위반을 근거로 귀하를 상대로 민사 소송을 제기할 권리를 보유합니다.

본 라이선스에 대한 문의사항이 있다면 TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC., 110W 44th Street, New York, NY 10036 UNITED STATES OF AMERICA 에 서면으로 문의할 수 있음.

EULA의 다른 모든 약관 및 조건이 소프트웨어 사용에 적용됩니다.

©1991–2019 Take-Two Interactive Software, Inc. Developed by Firaxis Games. Sid Meier's Civilization, Civilization, Civ, 2K, Firaxis Games, Take-Two Interactive Software and their respective logos are all trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Uses Bink Video. Copyright ©1997–2016 by RAD Game Tools, Inc. Uses Granny Animation. Copyright ©1999–2016 by RAD Game Tools Inc. Fork Copyright ©2016 Fork Particle, Inc. Sid Meier's Civilization VI uses Havok®. ©Copyright 1999–2016 Havok.com, Inc. (and its Licensors). All Rights Reserved. See www.havok.com for details. AMD, the AMD Arrow logo, Radeon, Crossfire, and combinations thereof are either registered trademarks or trademarks of Advanced Micro Devices, Inc. in the United States and/or other countries. Microsoft, DirectX, Visual Studio, and Windows are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Lua Copyright ©1991-2016 Lua.org, PUC-Rio. All other marks and trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved. The content of this videogame is fictional and is not intended to represent or depict an actual record of the events, persons or entities in the game's historical setting.

고객 지원

발매원 : H2인터랙티브 고객센터

고객지원실 : 1544 - 2367