

NBA **2K18**





건강상의 주의

빛의 자극으로 인하여 일어나는 발작

깜빡이는 화면이나 그 외 빛의 자극 때문에, 아주 드물게 광과민성 발작이 일어나는 경우가 있습니다. 과거에 이러한 발작 또는 간질 병력이 없었던 분도 비디오 게임 플레이 시 “광과민성 간질 발작”을 일으킬 수 있는 상태가 될 수 있습니다. 빛에 의한 두통, 시력 저하, 눈 또는 얼굴의 경련, 팔다리의 떨림, 방향 감각 상실, 현기증, 일시적 인식 불가, 무의식 상태 등의 증상으로 쓰러지거나 주변의 물체에 부딪힐 수 있습니다.

이런 증상이 보인다면 즉시 게임을 멈추고 의사가 상담하십시오. 특히 어린이와 청소년은 이러한 증상이 나타나기 더 쉬우므로 자녀분을 잘 지켜보거나 증상을 물어보십시오. 화면을 가까이 보지 않거나, 더 작은 화면을 보거나, 밝은 방에서 플레이하거나, 수면 부족 또는 피곤한 상태에서 플레이하지 않으면 이 증상을 방지할 수 있습니다. 만약 본인 또는 친척에게 발작 또는 간질 증세 병력이 있다면, 플레이하기 전에 의사와 상담하십시오.

TABLE OF CONTENTS(목차)

1 PRODUCT SUPPORT(제품 지원)

1 CONTROLS(조작 방법)

3 BASIC OFFENSE(기본 공격)

3 BASIC DEFENSE(기본 수비)

4 ADVANCED OFFENSE(고급 공격)

6 PRO STICK™: SHOOTING(프로 스틱: 슈팅)

7 PRO STICK™: DRIBBLING(프로 스틱: 드리블)

8 POST MOVES(포스트 동작)

9 POST SHOTS(포스트 쏘)

10 DEFENSIVE CONTROLS(수비 조작)

11 NBA 2K18 GAME CREDITS (NBA 2K18 게임 제작진)

18 LIMITED SOFTWARE WARRANTY, LICENSE AGREEMENT & INFORMATION USE DISCLOSURES(제한 보증 & 고객 지원)

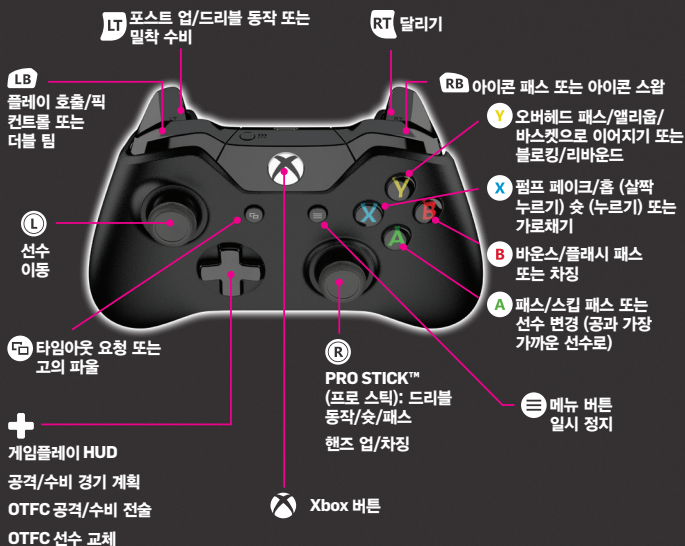


제품 지원:
<http://support.2k.com>

NBA 2K18 온라인 기능은 **2019년 12월 31일**까지 사용할 수 있으며, 본사는 30일간의 공지 후에 온라인 기능을 변경 또는 중지할 수 있는 권리를 가진다는 것을 **알려드립니다**. 자세한 사항은 www.nba2k.com/status를 확인하십시오.

Controls(조작 방법)

해당 매뉴얼은 Xbox One Wireless Controller(Xbox One 무선 컨트롤러)와 관련이 있습니다. 다른 게임패드도 사용할 수 있습니다. 컨트롤러의 각 버튼에는 다른 명칭이 있을 수 있습니다. 귀하의 컨트롤러에 해당하는 문서 또는 Windows 제어판의 게임 조작 방법 부분을 따릅니다.



XBOX ONE WIRELESS CONTROLLER (XBOX ONE 무선 컨트롤러)	LOGITECH RUMBLE PAD 2	KEYBOARD(키보드)
	왼쪽 스틱	A / S / D / W
	버튼 1	숫자패드 5
	버튼 2	Spacebar
	버튼 3	숫자패드 1
	버튼 4	숫자패드 3
	버튼 5	왼쪽 ⇧ Shift
	버튼 6	숫자패드 ↵ Enter
	버튼 7	Tab
	버튼 8	숫자패드 +
	버튼 10	Esc
	버튼 9	Pg Up
	D-패드	↑ / ← / → / ↓
	오른쪽 스틱	숫자패드 2 / 4 / 6 / 8

BASIC OFFENSE (기본 공격)	CONTROLLER (컨트roller)	KEYBOARD (키보드)	BASIC DEFENSE (기본 수비)
선수 이동		A / S / D / W	선수 이동
PRO STICK™(프로 스틱): 드리블 동작/슛/패스		숫자패드 2 / 4 / 6 / 8	핸즈 업/차징
포스트 업/드리블 동작		왼쪽	밀착 수비
스프린트		숫자패드 Enter	달리기
플레이 호출/픽 컨트롤		Tab	수비 조정 / 더블 팀
아이콘 패스		숫자패드 +	아이콘 스왑
패스(살짝 누르기)/스킵 패스(누르고 있기)		Spacebar	선수 변경 (공과 가장 가까운 선수로)
바운스 패스(살짝 누르기), 플래시 패스(두 번 누르기), 리시버 컨트롤(누르고 있기)		숫자패드 1	차징
슛 (누르기) 펌프 페이크/훔 (살짝 누르기) 스핀 게더 (두 번 누르기)		숫자패드 5	가로채기 (누르기) 고의 파울 (계속 누르기)
오버헤드 패스(살짝 누르기), 엘리움(두 번 누르기), 바스켓으로 이어지기(누르고 있기)		숫자패드 3	블로킹/리바운드
게임플레이 HUD			게임플레이 HUD
공격적 경기 계획			수비적 경기 계획
OTFC 공격 전술			OTFC 수비 전술
OTFC 선수 교체			OTFC 선수 교체

ADVANCED OFFENSE(고급 공격)

포지션 플레이 호출	LB 또는 [Tab] 을 누르고, 원하는 동료의 선수 아이콘을 누른 다음 메뉴에서 플레이 선택
픽 컨트롤	LB 또는 [Tab] 을 계속 누릅니다. RB 또는 숫자패드 [+] 로 볼이나 패이드를 결정하고 RT 또는 숫자패드 [Enter] 로 픽 사이드를 선택.
바운스 패스	B 또는 숫자패드 [1] 살짝 누르기
오버헤드 패스	Y 또는 숫자패드 [3] 살짝 누르기
플래시 패스	B 또는 숫자패드 [1] 두 번 누르기
엘리움	Y 또는 숫자패드 [3] 두 번 누르기
바스켓 패스로 이어지기	Y 를 계속 눌러 선택한 팀원이 바스켓 컷을 하도록 하고, 선수가 범위로 들어가도록 기다리거나 Y 에서 손을 떼어 일찍 패스합니다
리시버 컨트롤	B 또는 숫자패드 [1] 을 계속 누른 뒤, L 또는 A / [S] / [D] / [W] 를 눌러 선택한 리시버를 움직이고, B 또는 숫자패드 [1] 에서 손을 떼어 공을 패스합니다.
페이크 패스	Y + B 또는 숫자패드 [3] + 숫자패드 [1] (서 있거나 드리블 하는 도중)
점프 패스	X + A 또는 숫자패드 [5] + [Spacebar]
기브 앤 고	A 또는 [Spacebar] 를 계속 눌러 패스하는 선수의 조작을 유지한 다음, A 또는 [Spacebar] 에서 손을 떼어 공을 다시 패스합니다
풋백 덩크/레이업 피니시 엘리움 (공을 받는 선수를 조작할 때)	X 또는 숫자패드 [5] 계속 누르기
PRO STICK™(프로 스틱) 패스	RB + [R]
타임아웃 요청	보기 버튼

ADVANCED DEFENSE(고급 수비)

이동	Ⓐ
패스트 셔플	LT + RT + Ⓐ
가로채기	ⓧ 살짝 누르기
블로킹	Ⓨ
리바운드	Ⓨ (공이 공중에 있을 때)
차징	Ⓑ
플롭	Ⓑ 두 번 누르기
클라우드 드리블러	LT 계속 누르기
핸즈 업	Ⓢ 위로 올리고 있기
디나이 핸드 아웃	Ⓢ 계속 누르기 (공을 들고 있지 않을 때 수비하는 도중)
더블 팀	LB 계속 누르기
아이콘 더블 팀	LB를 누른 다음 원하는 더블 팀 선수의 동작 버튼 계속 누르기

PRO STICK™(프로 스틱)

PRO STICK™(프로 스틱)을 이용하면 그 어느 때보다도 정교하게 공격 동작을 조작할 수 있습니다.

PRO STICK™: SHOOTING(프로 스틱: 슈팅)

Action(동작)	Input(입력)
점프 슛	Ⓔ를 아무 방향으로 이동 후 고정 (골대 쪽으로 고정하면 뱅크 슛)
펌프 페이크	점프 슛을 시작한 다음, 재빨리 Ⓔ 떼기
러너/플로터 (중거리에서 돌진)	Ⓔ를 골대 반대쪽으로 고정
흠 게더	서 있거나 드리블할 때 ⓧ 살짝 누르기 (Ⓕ으로 흠 방향 결정)
스핀 게더	서 있거나 드리블할 때 ⓧ 두 번 누르기
노멀 레이업 (골대로 돌진)	돌진 도중 Ⓔ를 왼쪽, 오른쪽 또는 골대 쪽으로 고정 (Ⓔ 방향으로 마무리 손 동작 결정)
유로 스텝 레이업 (골대로 돌진)	공이 없는 손 쪽으로 Ⓕ을 고정하며 ⓧ 두 번 누르기
크래들 레이업 (골대로 돌진)	공이 있는 손 쪽으로 Ⓕ을 고정하며 ⓧ 두 번 누르기
리버스 레이업 (베이스라인을 따라 돌진)	Ⓔ를 베이스라인 쪽으로 고정
투 핸드 덩크 (골대로 돌진)	Ⓜ + Ⓔ를 골대쪽으로 고정
도미넌트/오프 핸드 덩크 (골대로 돌진)	Ⓜ + Ⓔ를 왼쪽이나 오른쪽으로 고정하여 해당 손으로 덩크
플레이시 덩크 (골대로 돌진)	Ⓜ + Ⓔ를 골대 반대쪽으로 고정
공중에서 슛 변경	덩크/레이업을 시작한 다음, 공중에서 Ⓔ를 아무 방향으로
스텝 스루	펌프 페이크를 한 다음, 펌프 페이크가 끝나기 전에 Ⓔ를 다시 고정

PRO STICK™: DRIBBLING(프로 스틱: 드리블)

아래의 차트에서, 입력 동작은 **R**에 해당합니다.

Action(동작)	Input(입력)	Context(상황)
트리플 쓰렛 잭 스텝	R 을 좌/우/앞쪽으로	트리플 쓰렛
트리플 쓰렛 스핀아웃	R 회전 후 재빨리 중립 상태로	트리플 쓰렛
트리플 쓰렛 스텝백	RT + R 을 골대 반대쪽으로	트리플 쓰렛
헤지테이션 (킥)	R 을 공을 든 손 쪽으로	드리블
인 앤 아웃	RT + R 을 골대 쪽으로	드리블
크로스오버 (전방)	R 을 공이 없는 손 쪽으로	드리블
크로스오버 (다리 사이로)	R 을 공이 없는 손과 선수의 등 사이로	드리블
비하인드 더 백	R 을 골대 반대쪽으로	드리블
스핀	R 을 공을 든 손에서 선수의 등 주위로 회전한 다음, 재빨리 중립 상태로	드리블
하프 스핀	R 을 공을 든 손에서 골대 쪽으로 4분의 1 회전한 다음, 재빨리 중립 상태로	드리블
스텝백	RT + R 을 골대 반대쪽으로	드리블

POST MOVES (HOLD TO POST UP) (포스트 동작(를 계속 눌러 포스트 업))

Action(동작)	Input(입력)
포스트 동작	Ⓐ 계속 누르기
쿼 스프인	Ⓑ을 바깥쪽 어깨까지 회전
후크 드라이브	Ⓑ을 안쪽 어깨까지 회전
페이크	Ⓑ을 골대 방향을 제외한 아무 방향으로 살짝 누르기
드리블하는 손 변경	Ⓑ을 골대 반대 방향으로 살짝 누르기
픽업 드리블	Ⓑ을 골대 쪽으로 살짝 누르기
포스트 훔	Ⓐ을 골대 반대 방향 왼쪽이나 오른쪽으로 움직인 다음, ⓧ 누르기
포스트 스텝백	Ⓐ을 골대 반대쪽으로 움직인 다음, ⓧ 누르기
드롭스텝	Ⓐ을 골대 방향 왼쪽이나 오른쪽으로 움직인 다음, ⓧ 누르기

POST SHOTS(포스트 슛)

Action(동작)	Input(입력)
포스트 후크 (근거리)	Ⓡ을 골대 쪽으로 (Ⓛ은 중립 상태)
후크	Ⓜ + Ⓡ을 골대 쪽으로 (Ⓛ은 중립 상태)
포스트 페이드 (근거리가 아닐 때)	Ⓡ을 골대 반대 방향 왼쪽이나 오른쪽으로
포스트 레이업 (근거리가 아닐 때)	Ⓡ을 골대 왼쪽 또는 오른쪽으로 (Ⓛ은 아래로)
스텝 스루 레이업	Ⓡ을 골대 쪽으로 (Ⓛ은 골대 쪽으로 고정)
시미 페이드	Ⓜ를 계속 누른 채 Ⓡ을 골대 반대 방향 왼쪽이나 오른쪽으로 (중립 상태)
펌프 페이크	위에 나오는 슛을 시작한 다음 Ⓡ을 중립으로
업 & 언더 / 스텝 스루	펌프 페이크를 한 다음, 펌프 페이크가 끝나기 전에 Ⓡ을 다시 조작

DEFENSIVE CONTROLS(수비 조작)

Action(동작)	Input(입력)	Context(상황)
이동		모든 상황
패스트 셔플	+ +	모든 상황
가로채기	살짝 누르기	모든 상황
블로킹		모든 상황
리바운드	(공이 공중에 있을 때)	모든 상황
차징		모든 상황
플롭	두 번 누르기	공을 들고 있을 때 수비하는 도중
밀착 수비	계속 누르기	공을 들고 있을 때 수비하는 도중
클라우드 드리블러	를 누른 채 을 드리블러 쪽으로	공을 들고 있을 때 수비하는 도중
핸즈 업	아무 방향으로 계속 누르기	공을 들고 있을 때 수비하는 도중
디나이 볼	아무 방향으로 계속 누르기	공을 들고 있지 않을 때 수비하는 도중
더블 팀		모든 상황

NBA 2K18 GAME CREDITS

VISUAL CONCEPTS ENTERTAINMENT, INC.

LEAD ENGINEER
Andrew Marrinson

ART DIRECTOR
Joel Friesch

ENGINEERING

AI ENGINEERS
Matt Hamre
Shawn Lee
Gordon Read
Eddie Park
Andrew Brown
Ben Hester
Karthik Krishnamurthy
David Brown

ENGINEERS
Tim Meekins
Johnnie Yang
Mark Horsley
Chris Larson
Nick Jones
Mark Roberts
Nate Bamberger
Evan Harsha
Tim Schroeder
Steven Fuller
David Copelovici
Matthias Wloka
Hartan Young
Paul Hale
Brad Jones
Barry LaVergne
Kijin Keum
Qiong Wang
Anthony Lundquist
Ian Citti
Jeff Brizzolara
Nathan DeGrand
Scott Kohn
Katherine Hayton
Kyung-Kun Ko
Wen Chi Gu
David Yu
Eleftherios "Leftos" Aslanoglou
Bihua "Bella" Qiu
Yu Gu
Arvind Gopalakrishnan
Kefei Lei
Ivan Gusev
Heem Patel
Doug Marien
Jingjing Wang
Kiran George
Kai-Chaun Hsiao
Igor Pevac
Anish Ramaswamy
Mark Chatfield
Goksu Ugur
Zongye Yang
Li Lin
Daniel Finch
John Friar
Pujan Dave
Tianyi Yang
Jacob Longazo
JD Minwong
Sagar Mistry
Sang-Won Kim
Alex Cordova
Dominic Nicholson
Kevin Dec
Evan Li
John Conover
Apurva Kumar
Kemi Peng
Chi-Hao Kuo

ENGINEER INTERNS
Kshitij Jain

Emre Findik
Samuel Flores
Zhen Feng
Alex Longazo

TECH GROUP

DIRECTOR OF TECHNOLOGY
Tim Walter

LEAD LIBRARY ENGINEER
Ivar Olsen

LIBRARY ENGINEERS
Boris Kazanskii
Zhe Peng
Brian Ramagli

**MAYA TOOLS SOFTWARE
ENGINEER**
Andras Jambori

TOOLS ENGINEER
Prajwal Manjunath

BUILD TOOLS ENGINEER
Nick Contini

PRODUCTION

EXECUTIVE PRODUCER
Jeff Thomas

SENIOR PRODUCERS
Asif Chaudhri
Erick Boenisch
Felicia Steenhouse
Ben Bishop
Rob Jones
Zach Timmerman

GAMEPLAY DIRECTOR
Mike Wang

PRODUCTION & DESIGN

Jerson Sapida
Dion Peete
Jay Iwahashi
Jason Souza
Dan Indra
Joe Levesque
Abe Navarro
Jon Cort
Eric Dillard
Nino Samuel
Dan Bickley
Jesse Bean
Dave Zdyrko
Matt Underwood
Robert Nelson
Kurtis Hon
Erik O'Keady
Michael Stauffer
Scott O'Gallagher
Charles Williams
Jesse Hamburger
Pierre Luc-Grenon
Ben Horne
Himanshu Vartak
Brett Hawkins
Shane Coffin
Peter Cornforth
Grant Wilson

ART TEAM

CHARACTER LEAD
Ann Sidenblad

CHARACTER ARTIST
Evan Ahlheim
Tim Auer
Andy Foster
Chris Darroca
Winnie Hsieh
Yuki Yamamura

ADDITIONAL CHARACTER ART
Matt Fagan

3D SCANNING TECHNICIAN
Chris O'Neill

TECHNICAL ART LEAD
Stewart Graff

TECHNICAL ART
Joe Hultgen
Bugi Kaigwa
Roger Ridley
Emre Yilmaz
Tenghao Wang

ADDITIONAL TECHNICAL ART
Crysta Frost

ENVIRONMENT LEAD
John Lee

ENVIRONMENT ARTIST
Tim Doonan
Tim Loucks
Ray Wong
Alfonso Villar

LIGHTING LEAD
Joe Clark

LIGHTING ARTIST
Randy Cooper

ANIMATION DIRECTOR
Roy Tse

LEAD GAMEPLAY ANIMATOR
Elias "ELI" Figueroa

GAMEPLAY TECHNICAL LEAD
Jamie Wicks

ANIMATOR
Eric Perrier
Wilster Phung

ADDITIONAL ANIMATION
Robert Firestone
Sam Yazaji

PERFORMANCE CAMERA
Jonathan Lyons

**ADDITIONAL PERFORMANCE
CAMERA**
Justin Mettam

PERFORMANCE FACIAL LEAD
Joel Flory

PERFORMANCE FACIAL ANIMATION
Alex Bittner
Jean Lin
Rhea Shetty
Tim Waddy

UI ART DIRECTOR
Herman Fok

UI ART LEAD
Justin Cook

UI VISUAL DESIGN
Zhen Xiong Tan
Anthony Yau

USER INTERFACE
Albert Carmona
Andrew Michael Chin
Blake Landry
David Lee
Jared Rubio Delamora
Jeffrey Davis
Myra Shadle
Quinn Kaneko
Rob Simmons

USER INTERFACE SPECIAL THANKS

Matt Chalwell
Chris O'Neil

STUDIO ART DIRECTOR

Matt Crysdale
Anton Dawson

ART PRODUCER

Karen Huang
Stephanie Gene Morgan
Corie Zhang

FACE CAPTURE

Pixelgun Studio

SPECIAL THANKS

2K Mocap
Matt Chalwell
Lee Olsen
Miquel Carrasquillo
Scape Martinez
Tony Reynolds
Virtuos
XPEC Art Center

VC AUDIO TEAM

AUDIO DIRECTOR
Joel Simmons

SR. AUDIO ENGINEER & AUDIO TOOLS

Daniel Gardopee

SR. AUDIO ENGINEERS

Todd Gunnerson
Randy Rivas

AUDIO ENGINEER

James Yanisko

SCRIPT WRITERS

Tor Unsworth
Rhys Jones

ADDITIONAL AUDIO

John Crysdale

AUDIO ASSISTANT

Mason Thomas

ADDITIONAL AUDIO PRODUCTION SUPPORT

Brian Buel

ADDITIONAL AUDIO POST

Casey Cameron
Paul Courselle

ADDITIONAL SCRIPT WRITING

Kevin Asseo
Sean Sullivan
Dan Schultz

**BROADCAST TEAM
& VOICE TALENT**

PLAY-BY-PLAY ANNOUNCER

Kevin Harlan

COLOR ANALYSTS

Greg Anthony
Brent Barry
Doris Burke
Clark Kellogg
Steve Smith
Chris Webber

SPECIAL GUEST

Kobe Bryant
Kevin Garnett

SIDELINE REPORTER

David Aldridge

STUDIO HOST

Ernie Johnson

STUDIO ANALYST

Shaquille O'Neal
Kenny Smith

PA ANNOUNCER

Peter Barto

PROMO ANNOUNCER

Jay Styne
Jimmy Hodson

SPANISH ANNOUNCERS

Sixto Miguel Serrano
Antoni Dalmiel
Jorge Quiroga

2KTV CAST

HOST & PRODUCER

Rachel A. DeMita

LEAD CAMERA & EDITOR

Alan Palmer

GAME EXPERT & PRODUCER

Jonathan Smith

PRODUCER

Jessica Teuscher

EXECUTIVE PRODUCER

Joel Simmons

EDITOR & CAMERA

Rodney Johnson
David Park

EDITOR

Mary Dorochovicz

EDITOR & CAMERA

Rodney Johnson
David Park

LEAD GRAPHICS

Jolan Wood

AUDIO MIX

James Yanisko
Brian Buel

ADDITIONAL CAMERA

Ian Levasseur

VC SOUTH

TECHNICAL DIRECTOR

Steve Ranck

CREATIVE DIRECTOR

Brian Silva

DIRECTOR OF PRODUCT DEVELOPMENT

Chien Yu

ENGINEERS

Mike Bowman
Thang Nguyen
David Msika
Dave Wagner

**MYCAREER CAST
& CREW STARRING**

MYPLAYER/DJ
Shane Paul McGhie
Shammy Wells
Cameron Bedford
B Fresh
Sherry Cola
Bryan Lee
Scott Allen Perry
Coach Draught
Donathan Walters
Boo Boo Thompson
Nelson Scott
Hannah Shapiro
Veronika West
Chartie Skiddoes

Tom Gelo
Aron Agrawal
Eli Ezra
Lil Juug
Siddharth Dhananjay
Derick Merrick/Erick Merrick
Charles Parker Newton
Doc Johnson
Byron Bowers
Jules Thompson
Brian Moses
Marco Spinelli
Jeremy Berrick Gotch

MIKE REP

Meghan Lennox

JORDAN REP

Ally Quinn

UNDER ARMOUR REP

Aly Trasher

ADIDAS REP

George Kareman

GLOBAL SHOE REP

Paul Ghiringhelli

GATORADE REP (TED)

Sam Cohan

MOUNTAIN DEW REP

Ben Knoll

COMMERCIAL/BILLBOARD SHOOT DIRECTOR

Matt Sampietro

ATM

Sheldon Bailey

PROVING GROUND MC

Mason Thomas
Chris Ernst

PROVING GROUND REGISTRATION

Kat Ann Nelson

NBA TEAM SCOUT

Roy Werner

PROVING GROUND TEAMMATE

Austin Simon

Rachel A. DeMita, as Herself
Ronnie 2K, as Himself

TEAM TRAINER 1

Dennis Ruel

TEAM TRAINER 2

Ray Carbonel

ALLEY-OOPS TATTOO EMPLOYEE

Danielle O'Dea

SWAG'S EMPLOYEE

Melissa O'Keefe

NBA STORE EMPLOYEE

Evan deRouin

FOOT LOCKER EMPLOYEE

Joel Ferreira-Clifton

GATORADE FUEL BAR ATTENDANT

Xander McNally

JBL HEADPHONE STORE ATTENDANT

Jake Bohigian

DJ FAN BOY

Christian Papierniak

REPORTERS

Evan deRouin
Alexandra Grant
Christian Papierniak

NBA STARS

Joel Embiid, as Himself
Devin Booker, as Himself
Karl-Anthony Towns, as Himself
D'Angelo Russell, as Himself
Isaiah Thomas, as Himself
Kyrie Irving, as Himself
Kristaps Porzingis, as Himself
Damian Lillard, as Himself
Paul George, as Himself
DeMar DeRozan, as Himself

PRODUCTION

DIRECTOR

Christian Papierniak

PRODUCTION MANAGER

Evan deRouin

WRITERS

Jason Concepcion

WRITERS

Jay Larson

WRITERS

Jamal Olori

ADDITIONAL WRITING & EDITING

Ben Bishop

ADDITIONAL WRITING

Dan Indra

ADDITIONAL WRITING

Christian Papierniak

CASTING DIRECTOR

Dean Fronk

MyGM STORY

WRITER

James Marceda

STORY BY

Erick Boenisch

DIRECTED BY

Barry LaVergne

MOTION CAPTURE DEPARTMENT

SUPERVISOR

David Washburn

STAGE MANAGER

Anthony Tominia

SENIOR PRODUCTION MANAGER

David Voci

RESEARCH AND DEVELOPMENT

J. Mateo Baker

TECHNICAL MANAGER

Nateon Ajello

PIPELINE ENGINEER

Charles Harris III

ASSISTANT DIRECTOR

Alexandra Grant

STAGE TECHNICIAN II

Jennie Antonio
Emma Castles
Jeremy Schichtel

STAGE TECHNICIAN I

Roy Matos

MOTION CAPTURE STAGE BUILDER

Viqui Peralta

MOTION CAPTURE SPECIALIST II

Ryan Girard
Jose Gutierrez
Gil Espanto

MOTION CAPTURE SPECIALIST I

Jeremy Wages
Michelle Hill

PRODUCTION ASSISTANTS

Marilyn Escobar
Erica Cunningham
Kenneth Ellis

MOTION CAPTURE AUDIO ENGI- NEERS

Anthony Garcia
Daniel Morales
Garrett Montgomery

MAKE-UP ARTISTS

Danielle O'Dea
Chrystal Linaja
Emily Jones

CAMERA OPERATORS

Alan Ricardez
Mike Montoya
Cody Flowers
Garrett Saur
Italo Robinson
Stephanie Sanchez

ADDITIONAL AUDIO

ARENA ORGAN, BEATS
Music, & Additional

IN-GAME MUSIC

Casey Cameron
STUDIO SHOW MUSIC
Cody Mills

BEAT MACHINE MUSIC

Gramoscope Music

NATIONAL ANTHEM VOCALIST

Linda Lind

ADDITIONAL CAPTURE SUPPORT

Christopher Jones

PLAYER CHATTER

Derek Breakfield

PLAYER CHATTER

Michael Patterson
Gleb Kaminer
Marlon Cowart
Davin Glischinski
P.J. King
Christian Nielson-Buckholdt
Dorian Lockett
Eric Larsen
Jacob Battersby Gordon
Donell Dshone Johnson Jr.

CROWD CHATTER

Ben Anderson
Scott Darone
Marion Dreo
William Gale
Michael Howard
Anaoshak Khavarian
Kelsie Lahti
Ashley Landry
Wilster Phung
Adrianne Pugh
Jonathan Smith
Charles Williams
Niko Ackerman
Steven Baston
Marcus Boddy
Vincent Byrne Davis
Philip Floyd
Ben Hader
Daryll Jones
Khaleisheia Jones
Jesse Langland
Rolan Jed Negranza
Hana Ohira
Danielle Strickland

Joshua Cervantes
Reinard Coloma
Christopher Nichols
Jaymi Valdes
Rebecca Friedman
Daniel Stafford
Megan Knapp

CAMERA OPERATORS

Alan Ricardez
Michael Montoya
Stephanie Sanchez
Connor Vickers
Brian Bisby

MYCAREER MUSIC & SCORE

Linda Lind

BURNING" AND "ALL NIGHT LONG"

Written and Produced by Linda Lind

2K SPORTS THEME MUSIC

THE CONTEST AND NETWORK SPORTS TONIGHT

Written, Engineered, and Produced
by Bill Kole

THE COMEBACK, THE RIVALRY, AND THE BREAKDOWN

Written by Joel Simmons
Engineered and Produced by Bill Kole

2K THEMES

Performed by CosmoSquad

**ARENA ORGAN, BEATS, MUSIC,
& ADDITIONAL IN-GAME MUSIC**
Casey Cameron

**MY PARK LOADING MUSIC
& STUDIO SHOW MUSIC**
Cody Mills

NATIONAL ANTHEM VOCALIST

Linda Lind

ADDITIONAL CAPTURE SUPPORT

Christopher Jones

SPECIAL THANKS

Tim Anderson
Phil Johnson
Fresno State Bulldog
Marching Band
Greg Ortiz
Craig Rettmer
Aggie Pack
California Aggie
Marching Band

PLAYER CHATTER

Derek Breakfield
Michael Patterson
Gleb Kaminer
Marlon Cowart
Davin Glischinski
P.J. King
Christian Nielson-Buckholdt
Dorian Lockett
Eric Larsen
Jacob Battersby Gordon
Donell Dshone Johnson Jr.
Sean Lasatar
Shane Meston
Matt Pym
Nick Powers
Carney Lucas
Michael Distad
Will Dagnino
Michael Turner
Spencer Douglass
Todd Bergmann
Cecil Hendrix
Sean Pachter
Brian Shute
Eric White

CROWD CHATTER

Ben Anderson
Scott Darone
Marion Dreo

William Gale
Michael Howard
Anaoshak Khavarian
Kelsie Lahti
Ashley Landry
Wilster Phung
Adrianne Pugh
Jonathan Smith
Charles Williams
Niko Ackerman
Steven Baston
Marcus Boddy
Vincent Byrne Davis
Philip Floyd
Ben Hader
Daryll Jones
Khaleisheila Jones
Jesse Langland
Rolan Jed Negranza
Hana Ohira
Danielle Strickland
Joshua Cervantes
Reinard Coloma
Christopher Nichols
Jaymi Valdes
Rebecca Friedman
Daniel Stafford
Megan Knapp
Leslie Peacock

2K

PRESIDENT
David Ismailier

SVP, SPORTS OPERATIONS
Jason Argent

PRESIDENT, SPORTS DEVELOPMENT
Greg Thomas

2K CREATIVE DEVELOPMENT

VP, CREATIVE DEVELOPMENT
Josh Atkins

CREATIVE DIRECTOR
Eric Simonich

SR. DIRECTOR OF CREATIVE PRODUCTION
Jack Scalici

SR. MANAGER OF CREATIVE PRODUCTION
Josh Orellana

CREATIVE PRODUCTION ASSISTANTS
William Gale
Cathy Neeley
Megan Rohr

SR. MARKET RESEARCHER
David Rees

USER TESTING MANAGER
Francesca Reyes

USER RESEARCHER
Jonathan Bonillas

2K MARKETING TEAM

VP OF MARKETING
Alfie Brody

DIRECTOR OF MARKETING
Mike Rhinehart

SR. BRAND MANAGERS
Andrew Blumberg
William Inglis

VP OF COMMUNICATIONS, THE AMERICAS
Ryan Jones

SR. COMMUNICATIONS MANAGER
Ryan Peters

SR. DIRECTOR, MARKETING PRODUCTION
Jackie Truong

PROJECT MANAGER
Heidi Oas

MANAGER, MARKETING PRODUCTION
Ham Nguyen

PRODUCTION DESIGNER
Nelson Chao

SR. GRAPHIC DESIGNER
Christopher Maas

GRAPHIC DESIGNER
Chris Cratty

DIRECTOR, VIDEO PRODUCTION
Kenny Crosbie

VIDEO EDITOR / MOTION GRAPHIC DESIGNERS
Michael Regelean
Eric Neff

VIDEO EDITOR
Shane McDonald

ASSOCIATE VIDEO, PRODUCTION MANAGER
Nick Pylvanainen

ART DIRECTOR, WEB
Gabe Abarcar

WEB DIRECTOR
Nate Schaumburg

SR. WEB DESIGNER
Keith Echevarria

WEB DEVELOPER
Gryphon Myers

WEB PRODUCER
Tiffany Nelson

SR. CHANNEL MARKETING MANAGER
Anna Nguyen

CHANNEL MARKETING MANAGER
Marc McCurdy

PARTNER MARKETING SPECIALIST
Kelsie Lahti

DIRECTOR, DIGITAL MARKETING
Ronnie Singh

SOCIAL MEDIA MANAGER
Chris Manning

ASSOCIATE MANAGER
Michael Howard

MARKETING ASSISTANT
Jessica Perez

SR. DIRECTOR, PARTNERSHIPS & LICENSING
Jessica Hopp

MANAGER, PARTNERSHIPS & LICENSING
Greg Brownstein

ASSOCIATE MANAGER, PARTNERSHIPS & LICENSING
Ashley Landry

ASSOCIATE MANAGER, PARTNERSHIPS
Aaron Hiscox

SR. DIRECTOR, TRADESHOWS & EVENTS
Leslie Zinn Abarcar

EVENTS MANAGER
David Iskra

DIRECTOR, CUSTOMER SERVICE
Ima Somers

CUSTOMER SERVICE MANAGER
David Eggers

KNOWLEDGE BASE COORDINATOR
Mike Thompson

CUSTOMER SERVICE LEAD
Crystal Pittman

SENIOR CUSTOMER SERVICE ASSOCIATES
Alicia Nielsen
Ryosuke Kurosawa

2K OPERATIONS

SVP, SR. COUNSEL
Peter Welch

COUNSEL
Justyn Sanderford
Aaron Epstein

VP, PUBLISHING OPERATIONS
Steve Lux

DIRECTOR OF ANALYTICS
Mehmet Turan

SR. DATA ANALYST
Adam Dobrin

SR. ANALYST
Tuomo Nikulainen

DIRECTOR OF OPERATIONS
Dorian Rehfield

LICENSING/OPERATIONS SPECIALIST
Xenia Mul

2K IT

SR. DIRECTOR, 2K IT
Rob Roudebush

TECHNICAL DIRECTOR
Russell Mains

SR. IT MANAGER
Bob Jones

SR. ENGINEERING MANAGER
Jon Heysek

SR. NOC MANAGER
Vaclav Dolezal

SR. IT MANAGER
Lee Ryan

ONLINE MANAGER
Scott Darone

NETWORK ENGINEER
Don Claybrook

SYSTEMS ENGINEERS
Joseph Davila
Manish Patel
Petr Fiala
Peter Pribylinec
Radek Trojan

SYSTEMS ADMINISTRATORS
Fernando Ramirez
Tareq Abbasi
Scott Alexander
Davis Kriehoff
Joseph Thompson

IT SUPPORT SPECIALIST
Christopher Smith

IT ANALYST
Michael Caccia

2K INTERNATIONAL

VP, PUBLISHING & OPERATIONS
Murray Pannell

**DIRECTOR, INTERNATIONAL
MARKETING AND COMMUNICATIONS**
Jon Rooke

**HEAD OF INTERNATIONAL
PRODUCT MARKETING**
David Halse

**SENIOR INTERNATIONAL
BRAND MANAGER**
Aurélien PalteGamage

**INTERNATIONAL JUNIOR
BRAND MANAGER**
James Dodd

**HEAD OF INTERNATIONAL
COMMUNICATIONS**
Wouter van Vugt

**INTERNATIONAL
COMMUNICATIONS MANAGER**
Amy White

**INTERNATIONAL COMMUNITY
SOCIAL MANAGER**
Roy Boateng

SPECIAL THANKS
Dan Warren

2K INTERNATIONAL PRODUCT DEVELOPMENT

INTERNATIONAL PRODUCER
Mark Ward

2K INTERNATIONAL CREATIVE SERVICES

**DIRECTOR OF CREATIVE
SERVICES & LOCALIZATION**
Nathalie Mathews

LEAD PROJECT MANAGER
Emma Lepeut

SR. DESIGN MANAGER
Tom Baker

GRAPHIC DESIGNER
James Quinlan

EXTERNAL LOCALIZATION TEAMS
Around the World
Robert Böck
Synthesis Iberia
Synthesis International srl

2K INTERNATIONAL TERRITORY MARKETING AND COMMUNICATIONS

Aaron Cooper
Agnès Rosique
Alison Gram
Alan Moore
Ben Secombe
Carlo Volz
Carlos Villasante
Caroline Rajcom
Dave Blank
Dennis de Bruin
Gemma Woolnough
Jan Sturm
Jean-Paul Hardy
John Ballantyne
Julien Brossat
Maria Martinez
Roger Langford
Sandra Mauri

Sandra Melero
Sean Phillips
Simon Turner
Stefan Eder
Warner Guinée
Yoon Kim
Zaida Gómez

**TAKE-TWO INTERNATIONAL
OPERATIONS**
Anthony Dodd
Phil Anderton
Nisha Verma
Denisa Polcerova
Robert Willis

2K ASIA

GENERAL MANAGER, ASIA
Jason Wong

MARKETING DIRECTOR, ASIA
Diana Tan

SR. MARKETING MANAGER, ASIA
Daniel Tan

JAPAN MARKETING MANAGER
Maho Sawashima

KOREA MARKETING MANAGER
Dina Chung

SR. PRODUCT EXECUTIVE
Rohan Ishwarlal

JAPAN MARKETING ASSISTANT
Yukiko Hanzawa

SR. LOCALIZATION MANAGER
Yosuke Yano

LOCALIZATION COORDINATORS
Pierre Guijarro
Mao Iwai

TAKE-TWO ASIA

OPERATIONS
Eileen Chong
Veronica Khuan
Chermin Tan
Takako Davis
Ryoko Hayashi

BUSINESS DEVELOPMENT
Erik Ford
Syn Chua
Felix Ng
Paul Adachi
Fumiko Okura
Hidekatsu Tani
Aiki Kihara
Ken Tilakaratna
Anna Choi
Cynthia Lee
Jookyong Hyun

2K QUALITY ASSURANCE

**SR. VICE PRESIDENT OF
QUALITY ASSURANCE**
Alex Plachowski

QUALITY ASSURANCE DIRECTOR
Scott Sanford

**QUALITY ASSURANCE TEST
MANAGER**
Jeremy Ford

**QUALITY ASSURANCE TEST
MANAGER - SUPPORT TEAMS**
Josh Lagerson

PROJECT LEAD
Luis Nieves

LEAD TESTERS - SUPPORT TEAMS
Chris Adams
Nathan Bell

Ashley Carey
Phylcia Fletcher
Timothy Erbil

ASSOCIATE LEAD TESTERS

Alexander Coffin
Joshua Collins
Jeffrey Schrader
Ana Garza
Michelle Paredes
Jordan Wineinger
Steve Yun

SENIOR TESTERS

Philip Lui
Thomas Sammons
Tim Parham
Rob Marrazzo
Johnathon Lak
Anthony Wair
Adam Junior
Cory Waterman
James Schindler
Joshua Brown-Sage
Jemel Jordan-Butler
Shaylea Gallagher
Cassandra Del Hoyo
Bar Peretz
Greg Jefferson
Kristine Naces
Andrew Garrett
Bryan Fritz
Hugo Dominguez
Robert Klempner
Brian Reiss

QUALITY ASSURANCE TESTERS

Eduardo Bancud
Deion Cyriacks
Taylor Galauska
Austin Anderson
Bobby Cofield
Max Ehrlich
Jessica Mitchell
Scott Luedtke
Charles Maidman
Edward Nieckowski
Richard Pugh
Jeff Mott
Darwin Layco
Dolores Reynolds
Kyle Bellas
Charlene Artuz
Jasun Graf
Bryce Fernandez
Douglas Reilly
Julian Molina
David Dally
Charles Golanco
Josh Hull
Alexandro Calderon
Zachary Little
Sommer Sherfey
Jace McEwen
Daniel Walsh
Arthur Garza-Trevino
Derek Hayes
Dejon Cage
Isaiah Cardenas
Andre Cruz
Nicolas Demoranville
Cameron Ess-Haghabadi
Michaela Galindo
Brianna Hughes
Maranatha Malonzo
Maximiliano Martinez
Drew Morris
Nicholas Beauparlant
In Sin (Tiffany) Cheong
Reginald Clark
Zachary Conover
Michelle Foley
Sierra Roberts
Adam Schaefer
Wenceslao Concina

SPECIAL THANKS
Leslie Cullum
Alex Belk
Louis Napolitano
Joe Bettis
David Barksdale
Rachel McGrew

Chris Jones
Juan Corral
Cam Steed
Travis Allen
Candice Javellonar
Jeremy Richards

2K INTERNATIONAL QUALITY ASSURANCE

LOCALIZATION QA MANAGER
José Miñana

MASTERING ENGINEER
Wayne Boyce

MASTERING TECHNICIAN
Alan Vincent

**LOCALIZATION
QA SENIOR LEAD**
Oscar Pereira

**LOCALIZATION
QA PROJECT LEAD**
Oscar Pereira

LOCALIZATION QA LEADS
Elmar Schubert
Florian Genthon
Jose Olivares
Sergio Accettura

**SENIOR LOCALIZATION QA
TECHNICIAN**
Christopher Funke
Harald Raschen
Namer Merli
Pablo Menéndez

**LOCALIZATION QA
TECHNICIANS**
Antoine Grélin
Benny Johnson
Clément Mosca
Daniel Tim
David Sung
Dimitri Gerard
Dmitry Kuzmin
Ernesto Rodriguez-Cruz
Etienne Dumont
Frédéric Créhin
Gabriel Uriarte
Gian Marco Romano
Javier Vidal
Julio Calle Arpon
Luca Magni
Luca Rungi
Manuel Aguayo
Martin Schücker
Matteo Lanteri
Nicolas Bonin
Noriko Staton
Patricia Ramón
Samuel França
Sarah Dembet
Seon Hee C. Anderson
Shawn Williams-Brown
Sherif Mahdy Farrag
Stefan Rossi
Stefanie Schwamberger
Timothy Cooper
Toni López
Tristan Breeden
Will Vossler
Yury Fesechka

2K CHINA QUALITY ASSURANCE

QA DIRECTOR
Zhang Xi Kun

QA MANAGER
Steve Manners

QA LEAD
Gao You Ming

QA ASSOCIATE LEADS
Huang Cheng
Wang Yi Min

QA TESTERS
Chen Ji Zhou
Chen Jie Yu
Chen Si Yu
Chen Tai Ji
Fan Fu Qiang
Fu Ting Yao
Gong Yi Ren
Huang Hua
Jia Jun Yu
Jiang Xiao Yu
Tian Meng Qi
Long Fu Yu
Wan Yue
Wu Di
Xie Zhong Hao
Xin De Hua
Xu Rui
Yang Wen Jing
Yue Chang Yue
Zhang Wei
Zhang Yin Xue
Zhang Yong Bin
Zhao Ju Hao
Zhou Dan

2K CHINA LOCALIZATION QUALITY ASSURANCE

QA DIRECTOR
Zhang Xi Kun

QA MANAGER
Du Jing

PROJECT LEAD
Zhu Jian

LEAD QA TESTERS
Chu Jin Dan
Shigekazu Tsuchi

SENIOR QA TESTERS
Qin Qi
Kan Liang
Cho Hyunmin

QA TESTERS
Zhao Yu
Wang Ce
Tan Liu Yang
Bai Xue
Tang Shu
Jin Xiong Jie
Hu Meng Meng
Li Ling Li
Chen Xue Mei
Zhao Jin Yi
Ou Xu
Wang Rui
Guo Xi
Jia Kang
Dai Fang Jie
Huang Hai

IT ENGINEERS
Zhao Hong Wei
Hu Xiang
Wang Peng

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

NATIONAL BASKETBALL ASSOCIATION

**PRESIDENT, GLOBAL
PARTNERSHIPS**
Salvatore LaRocca

**VICE PRESIDENT, LEGAL
& BUSINESS AFFAIRS**
Hrishi Karthikeyan

**SENIOR MANAGER, LEGAL
& BUSINESS AFFAIRS**
Vince Kearney

**EXECUTIVE VICE PRESIDENT,
GLOBAL PARTNERSHIPS**
Emilio Collins

**VICE PRESIDENT,
GLOBAL PARTNERSHIPS**
Matt Holt

**DIRECTOR, GLOBAL
PARTNERSHIPS**
Adrienne O'Keefe

**SPECIALIST GLOBAL
PARTNERSHIPS**
Mary O'Laughlin

**COORDINATOR GLOBAL PARTNER-
SHIPS**
Harley Opolinsky

**ASSOCIATE COORDINATOR GLOBAL
PARTNERSHIPS**
Daniel Lupin

MOTION CAPTURE TALENT
Karl-Anthony Towns
D'Angelo Russell
Glenn Robinson III
Marquese Chriss
Aaron Gordon
Zach LaVine
Ben McLemore
Austin Rivers
Lance Stephenson
Evan Turner
Dion Walters

BASKETBALL TALENT
Trev Abraham
Josh Akognon
Dakari Allen
Josh Amey
Doug Anderson
Dominic Artis
Dominique Barnes
Charles Boozer
Grayson "The Professor" Boucher
Myree "Reemix" Bowden
C.J. Brown
Jerry Brown
Michael Bryson
Lydell Cardwell
Amir Carraway
Christian Cavanaugh
Collin Chiverton
Marcus Crawford
James Davis
Cody Damps
Treaven Duffy
E.J. Farris
Brian Goins
Vincent Golsen
Tim Harris
Tyler Idowu
Chuks Iroegbu
Rae Jackson
Darin Johnson
Tajai Johnson
Theo Johnson
Tony Johnson
Chris Jones
Erik Kinney
Carson MackNate Maxey
Corey McIntosh

Arron Mollet
Marcus MorganLangston Morris-
Walker
Devin Murphy
Chris Murry
Devon Mynhier
Scott O'Gallagher
Akachi Okugo
Herman Pratt IV
Jerald "J.P." Pruitt
Jeff Remington
Dulani Robinson
Joey Rodriguez
Morgan Sabia
Julian Scott
Matt Scott
Austin Simon
Chris Smith
Gary "G" Smith
Jordan Southerland
Kammron Taylor
T.J. Taylor
Kyi Thomas
Elijah White
Larry Wickett
Roshun Wynne, Jr.

MYPARK DANCERS

Denzel "Meachie" Harris
Daquan "Toots" High
Judson Laipply
Eric "Kidd Strobe" Bassett
Gary "Noh-Justice" Morgan
David "Kid David" Shreibman
Tony Ly

SPECIAL THANKS

Hameed Ali
Billy "Dunkademics" Doran
Simon Enciso
Nate Garth
Allen Huddleston II
Tony Husary
Aalim Moor
James Nunnally
Michael Nunnally
Calvin Otiono
Chris Roberts
Franklin Session
Carlos Smothers
Ryan Sympkins
Jay Washington

VISUAL CONCEPTS

SPECIAL THANKS

Strauss Zelnick
Karl Slatoff
Lainie Goldstein
Dan Emerson
Jordan Katz
David Cox
Steve Gluckstein
Scott Patterson
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
Greg Gibson
Take-Two Legal Team
David Boutry
Juan Chavez
Rajesh Joseph
Gaurav Singh
Alexander Raney
Barry Charleton
Jon Titus
Gail Hamrick
Tony MacNeill
Chris Bigelow
Brooke Grabrian
Katie Nelson
Chris Burton
Daniella Gutierrez
Betsy Ross
Pete Anderson
Maria Zamaniego
Nicholas Bublitz
Nicole Hillenbrand
Danielle Williams
Gwendoline Oliviero
Ariel Owens-Barham
Kyra Simon
Ashish Popli
Mark James
Christina Vu
Mark Little
Jean-Sabastien Ferey
Access Communications
Operation Sports
David Cook
Cameron Goodwin
Simon Cooke
Andrew Farrier
Tracy Carnahan
Sandra Smith Congdon
Chris Casanova
Ethan Abeles
Joseph Gomez
Zachary Romer
Jeff Schrader
Max Ehrlich
Jessica Mitchell
The Lee Family

Published by 2K, a publishing label of Take-Two Interactive Software, Inc. All trademarks are the property of their respective owners. The names and logos of all arenas are trademarks of their respective owners and are used by permission. Certain trademarks used herein [or hereon] are properties of American Airlines, Inc. used under license to 2K Sports. All rights reserved. Copyright 2017 by STATS LLC. Any commercial use or distribution of the Licensed Materials without the express written consent of STATS LLC is strictly prohibited. Basketball Equipment Supplied by Gared Sports, the exclusive supplier of basketball backboards and rims to NBA arenas. This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group. Localization tools and support provided by XLOC Inc. Bankers Life Fieldhouse and the Bankers Life Fieldhouse logo are trademarks owned by CNO Financial Group, Inc. and are used by permission.

Uses Simplygon (TM), Copyright (c) 2016 Donya (TM) Labs. Portions of this software are Copyright (c) 2014, Pablo Fernandez Alcantarilla, Jesus Nuevo. All Rights Reserved. Emoji provided free by <http://emojione.com>

The NBA and NBA member team identifications are the intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective NBA member teams. Copyright 2017 NBA Properties, Inc. All Rights Reserved.

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 조건에 동의하는 것으로 간주됨. "소프트웨어"라 함은 본 계약에 포함된 모든 소프트웨어, 통용되는 사용자설명서, 패치지, 기타 시연 파일, 전자, 온라인 자료나 문서, 해당 소프트웨어의 모든 사본과 자료의 사본 등을 포함함. 본 소프트웨어는 판매되는 것이 아니라 라이선스됨. 본 소프트웨어와 소프트웨어에 동봉된 다른 모든 자료를 개봉, 다운로드, 설치, 복사 또는 다른 방법으로 사용하는 것을 통해, 사용자는 미국 회사 TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. (이하 "라이선스 인가자")와의 본 계약 조건과 www.take2games.com/privacy에 있는 개인정보 보호정책 및 www.take2games.com/legal에 있는 서비스 이용약관 조건에 순복하는 것으로 간주됨. 본 계약을 주의하여 확인 바람. 본 계약 조건에 모두 동의하지 않는다면, 소프트웨어를 개봉, 다운로드, 설치, 복사 또는 다른 방법으로 사용하는 것을 허가받을 수 없음.

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 취소 가능한 권리를 수여함. 사용자의 라이선스 권리는 본 계약에 대한 동의의 전제로 함. 본 계약의 사용자 라이선스 조건은 소프트웨어를 설치하거나 다른 방법으로 사용한 날짜부터 개시되며, 사용자가 소프트웨어를 처분한 날이나 본 계약 말소(아래에 정의됨) 중 빠른 날짜에 종료함. 소프트웨어는 사용자에게 라이선스가 허가되었을 뿐 판매된 것이 아니며, 사용자는 소프트웨어에 대한 어떠한 소유권도 이전되거나 양도되지 않는다는 데 동의하며, 본 계약은 소프트웨어에 대한 어떠한 권리의 판매도 허가하는 것으로 해석되지 않음. 라이선스 인가자는 모든 저작권, 상표, 영업 비밀, 상품권, 재산권, 특허권, 소유권, 컴퓨터 코드, 시청각 효과, 테마, 캐릭터, 캐릭터 이름, 스토리, 다이얼로그, 세팅, 아트웍, 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 저작권법에 고의로 위배하는 것이며, 미국 또는 해당 국가에서 민사적 또는 형사적 처벌을 받을 수 있음. 참고로 미국 저작권법을 위배하는 자는 건당 \$150,000의 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 계약에 의해 명시적으로 부여되지 않은 모든 권리는 라이선스 인가자와, 적용 가능한 경우 상위 인가자에게 유보됨.

라이선스 조건

사용자는 다음 행위를 하지 않을 것에 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 일부를 사본을 만드는 행위(이 문서에 지정된 방법만 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 하람하는 행위); 포함된 Blue-ray Disc로부터 소프트웨어의 실행을 위한 요구사항을 우회할 목적으로 소프트웨어를 하드드라이브 또는 기타 저장장치에 복사하는 행위(효율적인 실행을 위해 본 금지사항은 소프트웨어가 설치 중에 자체적으로 만들어 내는 사본의 전부 또는 일부에는 적용되지 않음); 라이선스 인가자가 소프트웨어를 상업적인 목적으로 사용할 수 있도록 별도의 라이선스 계약을 체결한 경우, 컴퓨터 게임엔터 또는 기타 다른 지역에서 소프트웨어를 사용하거나 복제하는 행위; 소프트웨어의 전부 또는 일부에 대하여 역공학, 역컴파일, 분해, 전시, 실행, 패싱, 상품 제작 또는 수정하는 행위; 소프트웨어에 포함된 소유권, 기호, 마크, 라벨을 제거하거나 편집하는 행위; 다른 사용자나 소프트웨어의 온라인 기능을 사용하고 즐기지 못하게 하는 행위; 소프트웨어의 온라인 기능과 관련해 지위를 쓰거나 승인되지 않은 로봇, 스미머 또는 기타 프로그램을 사용하는 행위; 미국 수출법, 관세 규정, 미국 경제 제재에 따라 이러한 소프트웨어의 수출이 금지된 국가에(직접 또는 간접적으로) 운반, 수출, 재수출하거나 수시로 개정되는 법률 및 규정 또는 소프트웨어를 획득하는 국가의 법률에 대한 다른 위반 행위. **디지털 사본을 포함한 특별 기능 및 서비스 접속:** 소프트웨어 활성화, 소프트웨어 디지털 사본 접속, 특정 해제 가능, 다운로드 가능, 온라인 또는 기타 콘텐츠, 서비스 및 기능(이하 "특별 기능") 접속에는 소프트웨어 다운로드, 특수 일련 번호 사용, 소프트웨어 등록, 제3자 서비스 회원 등록, 라이선스 인가자의 서비스 회원 등록(약관 및 정책 등의 포함)이 필요할 수 있음. 특별 기능 접속은 일련 번호당 하나의 사용자 계정(아래 정의됨)만 가능하며, 특별 기능 접속은 별도로 명시되지 않는 이상 다른 사용자에게 양도, 판매, 임대, 허가, 인차, 환전 가능한 가상 화폐로 환전 또는 재등록될 수 없음. 본 항목의 조항은 본 계약의 다른 어떠한 약관보다도 우선함. 사본 양도. **미리 기록된 사본 라이선스 양도:** 사용자는 미리 기록된 소프트웨어의 모든 물리적인 소프트웨어 사본 및 수반되는 문서를 영구적으로 타인에게 양도할 수 있음. 단, 소프트웨어 및 그에 수반되는 문서의 전부 또는 일부에 대한 사본(기록이나 백업 사본 포함)을 보유하지 않아야 하며, 양수인에 본 계약의 조건에 동의해야 함. 미리 기록된 사본 라이선스 양도는 소프트웨어 문서에 기록된 특정 방법을 따라야 함. 사용자는 계약에 명시된 일련 라이선스 인가자의 사전 서면 승인 없이 가상 화폐나 가상 상품을 양도, 판매, 임대, 허가, 인차, 환전 가능한 가상 화폐로 환전할 수 없음. 일회용 일련 번호가 없어 사용할 수 없는 콘텐츠를 포함한 특별 기능은 어떠한 상황에서도 타인에게 양도할 수 없으며, 특별 기능은 최초로 설치된 소프트웨어에 삭제되나, 사용자가 미리 기록된 사본을 사용할 수 없는 경우 그 기능이 정지됨. 본 소프트웨어는 사전적으로만 사용되어야 함. 상기 내용이 아니라도, 사전 배포된 소프트웨어 사본은 양도할 수 없음. **기술 보호:** 본 소프트웨어에는 소프트웨어에 대한 접근 제어, 특정 기능 또는 콘텐츠에 대한 접근 제어, 허가되지 않은 사용, 예방, 기타 본 계약서에 의해 수여된 제한된 권리 및 라이선스의 범위를 초과하는 행위를 예방하기 위한 수단,이 포함되어 있음. 이러한 수단에는 시간, 날짜, 사용 또는 기타 통제 장치, 카운터, 일련번호 및 본 계약 위법을 포함한 소프트웨어 및 그 일부 또는 구성요소의 무단 접근, 사용, 복제를 예방할 목적으로 제작된 통합된 라이선스 관리, 제품 활성화 및 기타 장치들을 포함하는 소프트웨어와 사용 기록 모니터링에 대한 다른 보안 기술이 포함될 수 있음. 라이선스 인가자는 언제든지 소프트웨어를 모니터링할 권리를 가짐. 사용자는 이러한 접근 제어 수단을 침해하거나 보안 기능을 무력화 또는 우회하려 해선 안 되며, 이를 시도할 경우 소프트웨어가 정상적으로 작동할 수 없음. 이 경우 라이선스 인가자는 특별 기능에 대한 접근을 허용한 경우, 한 번에 1개의 소프트웨어 사본만 그러한 기능을 활용할 수 있음, 온라인 서비스 접근과 소프트웨어 업데이트 및 패치 다운로드에는 추가 조건 동의 및 등록 절차가 필요할 수 있음. 유효한 라이선스 허가기 이후에인 소프트웨어인 온라인 서비스에 접근하고 업데이트 및 패치를 다운로드 할 수 있음, 적용 가능한 법률에서 제한하지 않는 이상, 라이선스 인가자는 언제든지 이유를 막론하고 통보 없이 모든 관련 서비스 및 제품을 포함한, 본 계약이 허용하는 라이선스와 소프트웨어 접근을 제한, 정지 또는 취소할 수 있음. **사용자 생성 콘텐츠:** 소프트웨어는 사용자가 게임플레이에, 시나리오, 스크린 샷, 차라 디자인, 이미지, 다른 게임플레이 동영상 등의 콘텐츠를 생성할 수 있도록 허용함. 본 소프트웨어 사용에 대한 대가로, 사용자가 소프트웨어 사용을 통해 창출한 결과물의 저작권 및 인격에 대하여, 사용자는 이 문서에 의해 라이선스 인가자에게 소프트웨어, 관련 제품 및 서비스와 관련하여 해당 결과물을 수단에 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 범위와 같은 사용자에게 할지하거나 어떠한 형태의 보상을 하지 않고 사용자의 결과물을 복제, 복사, 번안, 변경, 공연, 전시, 출판, 방송, 전송, 기타 현재 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 설명표시, 출판, 명시, 귀속에 대한 모든 저작 인격권을 포기하며 절대로 주장하지 않는다는 데 동의함. 본 라이선스는 라이선스 인가자에 하여되며, 적용 가능한 저작권권에 대한 상기 조건은 본 계약이 소멸된 후에도 유효함. 인터넷 연결: 본 소프트웨어는 인터넷 기반 기능에 대한 접근, 소프트웨어 인증, 기타 기능의 수행을 위해 인터넷 연결이 필요할 수 있음. **사용자 계정:** 소프트웨어는 인터넷 기반 기능을 이용하거나 소프트웨어의 특정 기능이 정상적으로 작동하려면, 제3자 게임플랫폼이나 소셜 네트워크 계정 (이하 "제3자 계정"), 라이선스 인가자나 라이선스 인가자 게임사의 계정 같은 소프트웨어 문서에 기재된 온라인 서비스를 지원하는 유효하고 사용 가능한 사용자 계정을 만들고 유지해야 함. 사용자가 이러한 계정을 유지하지 않으면, 소프트웨어 특정 기능의 전체 또는 일부가 작동하지 않거나 정상적으로 기능하지 않을 수 있음. 본 소프트웨어는 소프트웨어와 그 기능성 및 기능에 접근한 라이선스 인가자나 라이선스 인가자 게임사와 함께 소프트웨어 전용 사용자 계정(이하 "사용자 계정")을 생성하게 할 수 있음. 사용자가 사용자 계정 로그인 제3자 계정과 연결될 수도 있음. 사용자는 소프트웨어에 접근하고 이용하는 데 사용하는 자신의 사용자 계정과 제3자 계정에 대한 사용과 보안을 전적으로 책임져야 함.

가상 화폐와 가상 상품

소프트웨어가 사용자가 가상 화폐와 가상 상품 사용권을 구매 또는 플레이를 통해 획득할 수 있게 한다면, 다음 추가 조건이 적용됨. **가상 화폐와 가상 상품:** 소프트웨어는 사용자가 (i) 가공의 가상 화폐를 소프트웨어 내에서만 사용 가능한 교환 수단(이하 "가상 화폐" 또는 "VC")으로 사용하며 (ii) 소프트웨어 내에서 가상 상품(이하 "가상 상품" 또는 "VG")에 대한 접근(그리고 이를 사용할 특정 제한된 권리를 획득할 수 있게 함. 사용자는 용어에 상관없이, VC와 VG는 본 계약이 관장하는 제한적 라이선스 권리를 의미함. 본 계약 조항과 조수에 따라, 라이선스 인가자는 사용자에게 획득한 VC와 VG를 소프트웨어 내에서만 개인적이고 비상업적인 게임플레이를 위해 사용할 비독점적이고, 양도할 수 없으며, 재판매가할 수 없는 권리를 허용함. 적용 가능한 법률에서 금지하지 않는 이상, 사용자가 획득한 VC와 VG는 사용자에게 허가된 것이며, 사용자는 VC와 VG에 대한 어떠한 권리나 소유권도 이전 또는 양도되지 않는다는 데 동의함. 본 계약은 VC와 VG에 대한 권리의 판매로 해석되지 않음. VC와 VG는 실제 화폐와 같은 가치를 가지지 않으며 실제 화폐의 대가재가 되지 못함. 사용자는 적용 가능한 법률에 의해 금지되지 않는 한, 라이선스 인가자가 언제든지 VC와 VG의 지각된 가치나 구매 가격을 수정하거나 이에 영향을 주는 행동을 할 수 있음을 인정하고 이에 동의함. VC와 VG는 미사용에 대한 보상을 발생시키지 않음. 단 라이선스 인가자가 소프트웨어 제공을 중단하거나, 본 계약이 다른 방법으로 종료될 때 VC와 VG에 하여된 라이선스는 본 계약 및 소프트웨어 문서 조항에 따라 소멸됨. 라이선스 인가자는 자신의 재량으로 VC나 VG를 접근 또는 이용할 권리에 대한 보상을 청구할 권리를 가지며 VC나 VG를 유료 또는 무료로 배포할 수 있음.

가상 화폐 및 가상 상품 획득과 구매: 사용자는 소프트웨어 내의 특정 행위를 위해 VC를 구매하거나 라이선스 인가자로부터 VC를 획득할 수 있음. 예를 들어, 라이선스 인가자는 새로운 레벨 달성, 임무 완수나 사용자 콘텐츠 제작 같은 게임 내 활동 완수과 동시에 VC나 VG를 제공할 수 있음. 획득한 VC나 VG는 사용자의 사용자 계정에 추가됨. 사용자는 소프트웨어 내에서만, 또는 제3자 온라인 스토어, 애플리케이션 스토어나 라이선스 인가자가 승인한 다른 스토어(이하 통칭 "소프트웨어 스토어")에 참여함으로써 플랫폼을 통해 VC와 VG를 획득할 수 있음. 소프트웨어 스토어를 통한 게임 내 아이템 또는 화폐의 구매 및 사용은 서비스 이용약관과 사용자 계약을 포함한 소프트웨어 스토어 관리 문서의 적용을 받음. 이 온라인 서비스는 소프트웨어 스토어에 의해 사용자에게 제공되었음. GF 라이선스 인가자는 VC 구매에 합의한 행사를 이용할 수 있으며, 이러한 할인과 행사는 라이선스 인가자에 의해 언제든지 사용자에게 대한 통보 없이 수정되거나 중단될 수 있음. 애플리케이션 번외 거래에서 승인된 VC 구매를 완료하는 즉시, 구매한 VC 금액은 사용자의 사용자 계정에 추가됨. 라이선스 인가자는 본 계약에서 한 번의 라이선스 VC 구매에 사용할 수 있는 최대 금액을 설정해야 하며, 해당 금액은 관련 소프트웨어에 따라 달라질 수 있음. 라이선스 인가자는 자신의 재량으로 사용자가 구매하거나 사용하는 VC 금액, 사용자가 VC를 사용하는 방법, 사용자의 사용자 계정에 추가될 수 있는 VC 최대 잔액에 추가 제한을 부여할 수 있음. 사용자는 자신이 승인했거나 거부와 상관없이, 자신의 사용자 계정을 통해 이루어진 모든 VC 구매를 전적으로 책임져야 함.

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

가상 화폐와 가상 상품 사용: 구매한 모든 게임 내 가상 화폐와 가상 상품은 관련 소프트웨어에 따라 달라지며, 화폐와 상품에 사용되는 게임 규정에 따라 게임플레이에 도출 플레이어가 소비하거나 잃어버릴 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 언제든지 달라질 수 있음. 사용자의 사용자 계정에 표시되는 사용 가능한 VC와 VG는 사용자가 소프트웨어 내에서 VC와 VG를 사용할 때마다 감소함. VC와 VG 사용은 사용자 계정에 있는 사용 가능한 VC와 VG에 대한 청구와 철회를 구성함. 소프트웨어에 거래를 완료하려면 사용자는 자신의 사용자 계정에 충분한 VC나 VG가 있어야 함. 사용자 계정에 있는 VC와 VG는 라이선스 소프트웨어 사용과 관련된 특정 이벤트 발생시 통보 없이 감소할 수 있음: 예를 들어, 사용자는 게임 패배나 캐릭터 사망 시 VC나 VG를 잃을 수 있음. 사용자는 자신이 승인했거나 거부와 상관없이, 자신의 사용자 계정을 통해 이루어진 모든 VC와 VG 사용을 전적으로 책임져야 함. 사용자는 자신의 사용자 계정을 통해 VC나 VG의 무단 사용을 발견하는 즉시 www.take2games.com/support에 지원 요청을 보내 라이선스 인가자에 통보해야 함.

교환 불가: VC와 VG는 게임 내 상품과 서비스로 교환할 수 있음. 사용자는 VC나 VG를 판매, 임대, 허가, 임차 또는 환전 가능한 VC로 환전할 수 있음. VC와 VG는 게임 내 상품과 서비스로만 교환할 수 있으며, 본 계약에 명시적으로 규정되거나 적용 가능한 법률에 의해 요구되지 않는 이상, 라이선스 인가자로부터 돈이나 금전적 가치 및 다른 상품으로 교환할 수 없음. VC와 VG는 현금 가치가 없으며, 라이선스 인가자나 다른 어떤 인물 및 단체도 사용자의 VC나 VG를 실제 화폐를 포함한 다른 가치로 교환할 의무가 없음.

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

양도 금지: 라이선스 인가자가 명시적으로 승인한 방법인 소프트웨어를 이용해 게임 플레이 내에서 이루어지지 않는 다른 소프트웨어 사용자를 포함한 인물에 대한 VC나 VG의 양도, 거래, 판매 또는 교환(이하 "무단 거래")은 라이선스 인가자에 의해 승인되지 않으며 엄격하게 금지됨. 라이선스 인가자는 자신의 재량으로 사용자의 사용자 계정과 VC 및 VG를 소멸, 정지 또는 수정할 권한과, 사용자가 무단 거래에 참가하거나 이를 지원 또는 요청할 경우 본 계약을 종료할 권한을 가짐. 이러한 행위에 참가한 모든 사용자는 자신이 무엇을 간수하며 이러한 행동으로 인해 직간접적으로 발생할 모든 피해, 손실, 비용으로부터 라이선스 인가자와 인가자의 파트너, 상류 라이선서, 개발사, 하청업체, 임원, 이사, 직원, 대리인을 면책, 보호하고 피해를 입히지 않을 것을 동의함. 사용자는 상기, 본 계약 위반, 적용 가능한 법률 또는 규정 위반, 본 소프트웨어 운영을 방해하거나 이를 저해하는 효과와 있거나 있을지도 모르는 고의적 행동에 대한 증거가 있을 때, 무단 거래 발생 시간(또는 일어났는가)의 여부)에 상관없이 라이선스 인가자가 적용 가능한 애플리케이션 스토어에 대한 통보를 중단, 정지, 소멸, 폐지.

복구할 것을 요청할 수 있음에 동의함. 당사 사용자가 무단 거래에 참여했다고 믿거나 참여했다고 의심할 이유가 있다면, 사용자는 라이선스 인가자가 자신의 재량으로 사용자 계정에 있는 사용 가능한 VC와 VG에 대한 사용자의 접근을 제한하거나 사용자 계정 및 사용자 계정에 있는 VC, VG와 기타 항목에 대한 사용자의 권리를 소멸 또는 중단할 수 있다는 데 동의함.

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

소프트웨어 스토어 조건

본 계약과 소프트웨어 스토어를 통한 소프트웨어 제공(VC나 V6 구매 포함)은 적용 가능한 소프트웨어 스토어에서 규정하거나 요구하는 추가 조건 및 규정의 적용을 받으며, 이러한 모든 적용 가능한 조건 및 규정은 본 참고 자료에 의해 본 계약에 통합됨. 라이선스 인가자는 소프트웨어 내에서나 소프트웨어 스토어를 통해 이루어진 사용자의 구매 거래와 관련된 내용물 또는 은행 관련 청구 및 기타 청구 또는 비용을 책임지지 않음. 이러한 모든 거래는 라이선스 인가자가 아닌 소프트웨어 스토어가 처리함. 라이선스 인가자는 이러한 모든 거래에 대한 책임을 명시적으로 부인하며, 사용자는 모든 거래에 대한 자신의 유일한 구체적인 소프트웨어 스토어에서 나오거나 소프트웨어 스토어를 통해서 이루어진다는 데 동의함. 본 계약은 사용자와 라이선스 인가자 사이의 계약이며, 어떠한 소프트웨어 스토어와의 계약도 아님. 사용자는 소프트웨어 스토어가 소프트웨어와 관련해 어떠한 권리나 지원 서비스를 제공할 의무도 없다는 데 동의함. 전술한 사항을 제외하고, 적용 가능한 법률이 허용하는 최대 범위 내에서, 소프트웨어 스토어는 소프트웨어와 관련된 어떠한 보증 의무도 제공하지 않음, 생산물 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, 사용자는 소프트웨어 스토어 서비스 이용약관과 다른 모든 소프트웨어 스토어 관련 규정 또는 정책을 준수해야 함. 소프트웨어에 대한 라이선스는 사용자가 소유하거나 조작하는 적용 가능한 기기에서만 소프트웨어를 사용할 수 있는 양도 불가능한 라이선스임. 사용자는 자신이 미국이 통상 금지령을 내린 국가나 다른 지리적 영역 또는 미 재무성의 특수 지정 국가 목록이나 미 상무부의 거부 인물 목록 또는 단체 목록에 있는 곳에 거주하지 않음을 보증함. 소프트웨어 스토어는 본 계약의 제3자 손해자로 사용자에게 대해 본 계약을 집행할 수 있음.

정보 수집 및 이용

본 소프트웨어 설치 및 사용은 (적용 가능한 경우) (i) 라이선스 인가자와 그 제휴사, 판매자, 사업 파트너, 그리고 개인정보 보호 기준이 낮은 국가를 포함한 미국과 유럽연합 외부의 국가 또는 사용자의 모국에 있는 정부 기관을 포함한 특정 제3자에 대한 모든 개인 정보 및 기타 정보 전송 (ii) 사용자의 사용자 생성 콘텐츠 포식이나 자신의 접속, 사용, 입점 및 기타 게임 데이터를 웹사이트나 다른 플랫폼에 게시하는 등의 사용자 데이터 공공 전시 (iii) 사용자의 게임플레이 데이터를 하드웨어 제작사, 플랫폼 호스트, 라이선스 인가자의 마케팅 파트너와 공유 (iv) 수시로 변경될 수 있는, 상기 언급된 개인정보 보호정책에 명시된 사용자 및 개인 정보 또는 기타 정보의 다른 사용 및 공개를 포함한, 본 조항과 라이선스 인가자의 개인정보 보호정책에 명시된 정보 수집 및 이용과에 대한 동의를 의미함. 이러한 방법을 통한 정보 공유이나 공유를 원치 않는다면, 소프트웨어를 사용하지 않아야 함. 사용자의 개인 정보 및 기타 정보의 수집, 사용, 공개, 전송을 포함한 모든 데이터 개인정보 문제에 대해서는, www.take2games.com/privacy 에 있는 개인정보 보호정책이 본 계약의 다른 모든 조항에 우선함.

보증

한정 보증: 라이선스 인가자는 (사용자가 소프트웨어 최초 구매자 본인이며 원래 구매자로부터 미리 기록된 소프트웨어와 동봉 문서를 양도받지 않았을 때) 소프트웨어가 저장된 원본 매체가 구입일로부터 90일 동안 일반적인 이용과 서비스 수행 시 소재 및 품질에 결함이 없음을 사용자에게 보증함. 라이선스 인가자는 본 소프트웨어가 소프트웨어 문서에 기재된 시스템 최소 요구사항을 만족하는 개인용 컴퓨터 또는 서버에서 사용될 경우 게임장치와 호환됨을 게임장치 제작사가 증명한다는 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 소프트웨어 합의를 저해하는 요소에 대한 책임이 있음을 보증하지 않음. 라이선스 인가자는 모든 승인된 대주자가 제공한 구두 또는 서면상의 조건의 보증은 유보하지 않음. 일부 관할 지역에서는 암시적 보증에 대한 배제나 제한 또는 적용 가능한 소비자의 법적 권리에 대한 제한을 인정하지 않으므로, 사용자에게 따라 상기 배제 및 제한에 대한 내용의 전부 또는 일부가 적용되지 않을 수 있음. 보증 기간 중 어떠한 이유에서건 자정매체나 소프트웨어에서 결함이 발견된 경우, 라이선스 인가자는 소프트웨어가 현재 제작되지 않은 이상 보증 기간 내에 결함이 발견된 모든 소프트웨어를 무료로 교체할 것을 동의함. 소프트웨어가 더 이상 제작되지 않은 경우, 라이선스 인가자는 소프트웨어와 동봉하거나 그 이상의 가치를 지니는 유사한 제품으로 교체할 권리를 유보함. 이 보증은 라이선스 인가자가 제공한 저장매체 및 소프트웨어에 한하며, 통상의 지나 후 손상에는 적용되지 않음. 결함이 없음, 취급 손상, 부주의 때문에 발생한 경우 이 보증은 적용되지 않으며 수요가 될, 또는 적용된 암시적 보증은 상시에 기술된 90일 기간에 한정됨. 상기에 기술된 경우를 제외하고, 이 보증은 구두나 서면으로 명시적으로 암시적으로 이루어진 상상성, 특정 목적이나 권리 비침해에 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 사항이 포함되어야 함: 사용자의 이름과 수령지 주소; 날짜가 적힌 구매 영수증; 결함에 대한 간략한 설명과 소프트웨어를 실행시킨 시스템.

면책

사용자는 사용자의 행위 또는 본 계약 조항에 따라 소프트웨어를 사용하여 얻음에 의해 직간접적으로 발생한 모든 피해, 손실, 비용으로부터 라이선스 인가자와 인가자의 파트너, 상위 라이선서, 계열사, 하청업체, 임원, 이사, 직원, 대리인을 면책, 보호하고 피해를 입히지 않을 것에 동의함. * 어떠한 경우에도 라이선스 인가자는 법이 허용하는 한 재산 손실, 손상 상실, 컴퓨터 고장 또는 불량 및 소프트웨어 점유와 사용 또는 오작동, 본 계약이나 소프트웨어와 관련된 행위 때문에 야기된 개인적 손해, 재산 손상, 이익 손실, 손해 배상금 등 특별손해, 부수적 손해, 결과적 손해에 대해 불법성(과실 포함), 계약, 임의 책임의 의무를 부인하고, 라이선스 인가자가 그러한 손해의 발생을 통보받았는가와 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 사용자의 모든 청구에 대한 라이선스 인가자의 책임 합계는 사용자가 소프트웨어와 관련해 지난 12개월 동안 라이선스 인가자에 지불한 금액과 US\$200 중 더 큰 금액을 초과할 수 없음. 일부 주 또는 국가는 암시적 보증의 존속기간에 대한 제한이나 부수적 또는 결과적 손해, 사망, 또는 부주의, 사기나 고의적 불법행위로 인한 개인적 손해에 대한 배제나 제한을 인정하지 않기 때문에, 사용자에게 따라 상기의 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 적용되지 않으며, 회피할 수 없음. 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 해당 지역에 따라 다를 수 있음. * 당사는 당사 인터넷워크와 기타 인터넷으로, 무선 네트워크 또는 다른 제3자 네트워크에서의 데이터 흐름을 통제하지 않으면서 통제할 수 없음. 이러한 흐름은 제3자가 제공하거나 통제하는 인터넷과 무선 서비스 성능에 크게 좌우되며, 때때로, 해당 제3자의 행동 또는 행동하지 않음이 사용자와 인터넷, 무선 서비스 또는 그 일부와의 연결을 방해하거나 저해할 수 있음. 당사는 이러한 일이 일어나지 않는다고 보장할 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 사용자나 라이선스 인가자가 종료할 때까지 유효함. 이 계약은 (온라인에서만 운영되는 게임인 경우) 라이선스 인가자가

소프트웨어 서버 운영을 종료할 때, 라이선스 인가자가 사용자의 소프트웨어 사용에 사기, 돈세탁 또는 다른 불법 행위가 연루되었다고 판단하거나 간주할 경우, 또는 사용자가 상기의 라이선스 조건을 포함한 본 계약 약관을 이행하지 못했을 때 자동으로 소멸될, 사용자는 언제든지 (i) 라이선스 인가자에 서비스 이용약관에 명시된 방법을 이용해 소프트웨어에 접근하거나 사용할 때 이용한 자신의 사용자 계정을 소멸 또는 삭제하도록 요청하거나 (ii) 자신이 소유, 보관 또는 관리하는 모든 소프트웨어 사본을 폐기 및 삭제하도록 요청해 본 계약을 소멸할 수 있을, 자신의 게임 플랫폼에서 소프트웨어를 삭제해도 사용자 계정과 관련된 VC와 VG를 포함한 사용자 계정 관련 정보는 삭제되지 않을, 사용자 계정과 같은 방법으로 소프트웨어를 재설치하면, 사용자 계정과 관련된 VC와 VG를 포함한 기존 사용자 계정 정보는 그대로 이용할 수 있을, 단, 적용 가능한 법률로 금지되지 않는 한, 사용자 계정이 이유를 불문하고 본 계약 소멸에 따라 삭제되면 사용자 계정과 관련된 모든 VC와 VG도 함께 삭제되며, 사용자는 더 이상 소프트웨어나 자신의 사용자 계정과 관련된 VC와 VG를 이용할 수 없을, 본 계약이 사용자의 계약 위반으로 소멸되면, 라이선스 인가자는 사용자의 소프트웨어 재등록 또는 재접근을 금지할 수 있을, 본 계약 소멸과 동시에, 사용자는 소프트웨어의 물리적 사본을 파괴하거나 라이선스 인가자에 반납해야 하며, 모든 소프트웨어 사본과 동반 문서, 관련 자료 및 소프트웨어가 설치된 클라이언트 서버, 컴퓨터, 게임 기기나 모바일 기기나 플랫폼을 포함한 자신이 소유하거나 통제하는 모든 구성 요소를 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 권리나 사용자의 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 기술일자 및 컴퓨터 소프트웨어에 대한 권리 조항의 하위 항목인 (c)(1)(ii), 또는 FAR 52.227-19 상업적 컴퓨터 소프트웨어의 제한된 권리의 하위 항목인 (c)(1), (2)에 기재된 제한사항에 따라야 함. 하청업자/제조업자는 아래에 기술된 지역의 라이선스 인가자인.

형법범상의 구제. 사용자는 본 계약 조건이 특별히 강제되지 않는 경우, 라이선스 인가자가 만회할 수 없는 손실을 보게 됨을 인정하며, 따라서 라이선스 인가자가 구속, 기타의 보충, 손해에 대한 입증 없이도 본 계약서에 따른 일시적 및 영구적 금지명령구제를 포함한 적절한 구제책은 물론 기타의 구제책을 사용할 권리가 있음에 동의함.

세금 및 비용. 사용자는 라이선스 인가자가 사용자에 송장을 보냈는가 여부에 상관없이, 관련 이익과 벌금(라이선스 인가자의 수익에 대한 세금 포함)을 포함한 본 계약에 따라 발생하는 거래에 대해 정부 기관이 부여하는 모든 세금, 의무, 부담금을 책임지고 지불하며, 라이선스 인가자와 인가자의 모든 계열사, 인원, 이사, 직원, 대리인을 면책하고 피해를 입히지 않을 것에 동의함, 면책 자격이 있다면, 사용자는 라이선스 인가자에 모든 면제 증서 사본을 보내야 함, 사용자의 행위와 관련해 사용자가 이해 발생하는 모든 비용을 사용자가 전적으로 책임져야 함. 사용자는 라이선스 인가자로부터 비용을 받지 않으며, 라이선스 인가자를 이러한 비용으로부터 보호해야 함.

서비스 이용약관. 소프트웨어에 대한 모든 접근과 사용은 본 계약의 적용을 받으며, 적용 가능한 소프트웨어 문서, 라이선스 인가자의 서비스 이용약관, 라이선스 인가자의 개인정보 보호정책, 그리고 서비스 이용약관의 모든 조건과 규정은 본 참고자료에 의해 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 계약의 일부 조항이 어떠한 이유 때문에 강제력을 갖지 못하면 해당 조항은 강제력을 갖는 데 필요한 한도 내에서만 수정 가능하며, 본 계약의 나머지 조항에 대해서는 영향을 미치지 않음.

준거법. 본 계약은 연방법이 적용되는 경우를 제외하고 (법률의 충돌 또는 선택원리와 상관없이) 뉴욕 거주자가 체결되고 이행되는 계약에 적용되는 뉴욕주법에 따라 해석됨. 라이선스 인가자가 서면으로 특정소송을 명시적으로 포기하거나 지역법에 반하는 경우가 아니라면, 본 문서의 내용과 관련된 소송에 대한 독점적이고 배타적인 관할은 라이선스 인가자의 주요 사업장 소재지(미국 뉴욕주 뉴욕군)의 지역 관할권을 지닌 주법원 및 연방법원에 있음. 사용자와 라이선스 인가자는 관할 법원에 대한 사항에 동의하며, 소송 절차는 본 문서에 기재된 방식으로 심리하거나 뉴욕 주법 또는 연방법에 따라 허용된 법리로 심리할 수 있음에 동의함. 사용자와 라이선스 인가자는 국제물품매매계약에 관한 UN 협약(1980년 빈협약)이 본 계약 또는 본 계약에서 파생된 분쟁이나 조정에 적용되지 않을 수 있음에 동의함.

본 라이선스에 대한 문의사항이 있다면 TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC., 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012 에 서면으로 문의할 수 있음.

© 2005-2017 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. 2K, the 2K logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. The NBA and individual NBA member team identifications used on or in this product are trademarks, copyrights designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective NBA member teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. © 2017 NBA Properties, Inc. All rights reserved. All other trademarks are property of their respective owners. Patents and Patent Pending: www.take2games.com/Legal.

고객 지원

발매원 : H2인터티브 고객센터

고객지원실 : 080 - 010 - 3439