

XCOM 2



PC
DVD-ROM
SOFTWARE

15
15세이용가

폭력성

NVIDIA
GAMEWORKS

FACEFX

FIRAXIS
GAMES

2K

SYSTEM REQUIREMENTS(시스템 요구사항)

MINIMUM(최소)

운영체제: Windows® 7, 64-bit

프로세서: Intel Core 2 Duo E4700 2.6 GHz or AMD Phenom 9950 Quad Core 2.6 GHz

메모리: 4GB RAM

하드 드라이브: 여유 공간 45GB

그래픽: 1GB ATI Radeon HD 5770, 1GB NVIDIA GeForce GTX 460 또는 그 이상
DIRECTX: DirectX 11

사운드 카드: DirectX 호환 사운드 카드

DVD-ROM DRIVE: 디스크 기반 설치에 필요

RECOMMENDED(권장)

운영체제: Windows® 7, 64-bit

프로세서: 3GHz Quad Core

메모리: 8GB RAM

하드 드라이브: 여유 공간 45GB

그래픽: 2GB ATI Radeon HD 7970, 2GB NVIDIA GeForce GTX 770 또는 그 이상
DIRECTX: DirectX 11

사운드 카드: DirectX 호환 사운드 카드

DVD-ROM DRIVE: 디스크 기반 설치에 필요

OTHER REQUIREMENTS AND SUPPORT(기타 요구사항 및 지원)

처음 설치할 때 Steam 인증을 위한 인터넷 연결이 필요합니다. Steam 클라이언트, Microsoft Visual C++2012 및 2013 런타임 라이브러리 및 Microsoft DirectX 소프트웨어 설치가 필요합니다 (게임에 포함).

XCOM 2는 my2K 서비스를 이용합니다. 문제가 발생하면 my2k 페이지를 방문해보세요

<http://support.2k.com/hc/en-us/articles/201335163-my2K-Frequently-Asked-Questions>

STEAM

XCOM 2는 온라인 게임 플랫폼이자 배급사인 Steam으로 구동됩니다.

Steam은 자동 업데이트, 빠른 DLC 이용, 친구들을 만나 멀티플레이어 게임을 즐기는 편리한 방법을 제공합니다. XCOM 2를 플레이하려면 Steam이 있어야 하고, 인터넷 연결은 게임 최초 구동 시에만 필요합니다. 자세한 사항은 Installation(설치) 부분을 참고하거나 <http://store.steampowered.com/>에서 서비스 이용 정보를 확인해주시고.

CONTROLS(조작방법)

GENERAL(일반)

위/아래/왼쪽/오른쪽 이동 [↑]/[↓]/[←]/[→] 또는 [W]/[S]/[A]/[D]

행동 확정 [ENTER] 또는 [SPACEBAR]

행동 취소 [ESC] 또는 마우스 오른쪽 버튼

THE AVENGER(어벤저) (General Controls(일반 조작)은 그대로 적용)

다음 병사 (병영 안에서) [TAB] 또는 마우스 버튼 4

함교/지오스케이프 [1]

연구 시설 (최고 수준 전략 HUD) [2]

공학 시설 (최고 수준 전략 HUD) [3]

무기고 (최고 수준 전략 HUD) [4]

지휘관 숙사 (최고 수준 전략 HUD) [5]

쉐도우 체임버 (최고 수준 전략 HUD) [6]

GEOSCAPE(지오스케이프)

카메라 이동 [W]/[S]/[A]/[D]

TACTICAL(전술)

(General Controls(일반 조작)은 Pause Menu(일시 정지 메뉴)에서만 적용)

사격 HUD 열기 / 행동 확정 [SPACEBAR]/[ENTER]

다음 병사 / 타깃 [TAB] 또는 마우스 버튼 4

이전 병사 / 타깃 왼쪽 [SHIFT] 또는 마우스 버튼 5

능력 1-10.....	[1]-[0]
능력 살펴보기.....	[Y]
능력 재장전.....	[R]
카메라 위쪽/아래쪽/왼쪽/오른쪽 이동.....	[W]/[S]/[A]/[D]
카메라 왼쪽/오른쪽 회전.....	[Q]/[E]
카메라 확대 수준 변경.....	[G]/[T]
카메라 자유 확대.....	마우스 휠
층 오르기/내려가기.....	[F]/[C]
턴 끝내기.....	[END] 또는 [BACKSPACE]
공중유격병 부르기.....	[P]
웨이포인트 이동.....	[CONTROL] 누르고 있기 + 마우스 오른쪽 버튼
커서로 유닛 이동.....	마우스 오른쪽 버튼
빠른 저장.....	[F5]
빠른 불러오기.....	[F9]

GAME SCREEN(게임 화면)



1. CONCEALMENT STATUS(위장 상태)

후드 아이콘과 파란색 오버레이는 자신의 분대의 존재를 적이 모른다는 뜻입니다. 자신의 분대는 대부분의 임무를 Concealment(위장) 상태로 시작합니다. 이것을 적과 유리하게 교전하는 데 사용하세요.

2. OBJECTIVES(목표)

임무의 주 목표와 부차적 목표를 표시하고 추적합니다. 임무 대부분의 주 목표는 모든 적을 사살하는 것이지만, 임무마다 완료할 수 있는 다양한 부차적인 목표가 존재합니다.

3. END TURN/SQUAD SELECT/CAMERA ROTATE/CALL SKYRANGER (턴 끝내기/분대 선택/카메라 회전/공중유격병 부르기)

이 버튼들은 턴을 끝낼 때, 분대원을 변경할 때, 카메라를 회전할 때, 또는 대피를 위해 Skyranger(공중유격병)을 부를 때 사용할 수 있습니다.

4. UNIT FLAG(유닛 깃발)

현재 선택한 병사의 자세한 정보를 표시합니다. Health(체력), Armor(방어력), Action Points(액션 포인트), Cover Status(엄폐 상태), Overwatch/Concealment Status(감시/위장 상태), 및 다른 Positive(긍정적) 또는 Negative Status(부정적 상태) 효과 등의 정보를 제공합니다.

5. WEAPON/AMMO(무기/탄약)

현재 선택한 병사의 무기 및 탄약 정보를 표시합니다.

6. ACTIONS(액션)

현재 선택한 병사가 이용할 수 있는 모든 액션을 표시합니다. Hack(해킹), Interact(상호작용), 및 Open/Close(열기/닫기) 등, 상황과 관련 있는 능력이 여기에 포함됩니다. 아무 액션 아이콘을 한 번 클릭하여 효과를 확인할 수 있습니다. 수행할 수 없는 Actions(액션)은 회색으로 표시되며, 해당 액션을 다시 사용하기 위해 필요한 턴의 수가 표시될 수도 있습니다. 액션 바 위에 있는 붉은색/노란색/회색 아이콘은 병사의 조준선 내에 있는 적의 수를 나타냅니다.

7. SOLDIER NAME/SPECIAL ACTIONS(병사 이름/특수 액션)

선택한 병사의 이름, 병과 및 계급과 함께 해당 병사가 수행할 수 있는 특수 액션이 표시됩니다.

TACTICAL LAYER(전술의 깊이)

임무 중의 게임플레이에서 XCOM 2의 전술적 깊이가 드러납니다. XCOM 2에 등장하는 거의 모든 전술 맵은 순차적으로 생성되어 임무를 볼러올 때마다 다른 경험을 제공합니다.

HEALTH(체력)

각 병사의 체력은 Unit Flag(유닛 깃발)에 있는 네모 모양의 표시기로 알 수 있습니다. 현장에서 Medikits(메디키트) 또는 Specialist(전문가) 병과가 사용하는 Gremlin(그렘린) 드론으로 병사의 체력을 회복하거나 치명상을 입은 병사를 치료할 수 있습니다. Medikits(메디키트)는 Engineering(공학 시설)을 통해 제작하여 병사에 장착해야 합니다.

알림: 전투에서 사망한 병사는 다시 살릴 수 없으며 부대에서 영구적으로 제거됩니다. 활성화된 병사는 Carry Body(몸 운반) 액션으로 죽거나, 의식이 없거나, 치명상을 입은 전우의 몸을 빼내려 시도할 수 있습니다. 성공적으로 죽은 병사를 빼내면, 들고 있던 무기, 아이템 및 장비를 가질 수 있으며, 치명상을 입은 병사는 시간에 걸쳐 치료되어 다시 부대에 합류할 수 있습니다.

MOVEMENT(이동)

각 병사는 이동, 공격 또는 능력에 사용할 수 있는 2개의 Action Points(액션 포인트)를 가지고 있습니다. 이것은 Unit Flag(유닛 깃발)의 “pips(눈 수)”로 표시됩니다. 병사를 선택할 때, Blue(파란색) 외곽선은 Action(액션) 포인트 하나의 이동 범위를

표시하며, Yellow(노란색) 외곽선은 2 Action Points(액션 포인트)를 소모하는 “Dashing(대시)” 이동 범위를 표시합니다.

위장을 유지하려면 [CTRL]을 계속 눌러 Waypoint Movement(웨이포인트 이동)를 사용하세요. 타일을 선택해 유닛의 경로를 특정할 수 있습니다.

알림: 붉은색 눈 아이콘이 표시된 지역에 들어가면 위장이 해제됩니다. 큰 소리가 난다든가 (예: 유리를 뚫는다든가), 아니면 유닛이 불과 같은 위험한 환경을 지나는 등, 추가 아이콘을 통해 타일을 뚫고 이동할 때 위장이 해제되는지 확인할 수 있습니다.

COVER(엄폐)

엄폐는 부대의 생존을 위해 어떤 교전에서든 필수적이며, 아군 유닛이 적의 사격에 적중당할 확률을 줄여줍니다. 맵에 있는 대부분의 물리적인 오브젝트는 엄폐를 제공하며 이것은 방패 아이콘으로 표시됩니다. 반쪽 방패 아이콘은 낮은 엄폐력을 나타내며, 완전한 방패는 높은 엄폐력을 나타냅니다. 높은 엄폐력은 병력에 최선의 방어 지점을 제공하지만, 낮은 엄폐력은 아예 없는 것보다는 조금 나은 정도입니다.

알림: 노란색 방패는 유닛이 그쪽 방향으로 측면 공격을 받고 있다는 것을 나타냅니다. 붉은색 방패는 유닛이 그쪽 방향으로 이동하면 측면 공격을 받게 될 것을 나타냅니다.

CONCEALMENT(위장)

자신의 부대는 대부분의 임무를 Concealment(위장) 상태로 시작합니다. 즉, 부대의 존재를 적이 모른다는 뜻입니다. Concealment(위장)는 화면의 모서리에 있는 파란색 오버레이와 화면 상단에 있는 후드를 쓴 사람 아이콘, 그리고 Unit Flag(유닛 깃발)에 표시됩니다. 무기를 발사하거나, 적의 조준선으로 이동하거나 (붉은색 눈 아이콘으로 표시됨), 큰 소리를 내면 부대의 Concealment(위장)가 해제됩니다. Concealment(위장)를 활용하여 매복을 준비하거나 유리하게 적과 교전을 시작하세요.

ACTIONS(액션)

액션은 임무 도중 분대가 수행할 수 있는 명령입니다. 모든 병사의 병과에서 사용할 수 있는 기본 액션이 몇 가지 있습니다:



FIRE WEAPON(무기 발사): 유닛이 지정된 목표를 공격합니다. 목표를 하이라이트하여 유닛이 사격에 성공할 확률, 받을 수 있는 대미지 양, 그리고 치명타 확률 등을 확인하세요.



RELOAD(재장전): 병사가 무기를 재장전합니다. 무기의 탄창이 비어있으면 병사는 재장전 액션을 취해야 다시 발사할 수 있습니다.



OVERWATCH(감시): 유닛이 위치에 남아 조준선 내에 이동하려는 적을 자동으로 공격하지만, Aim(조준) 페널티가 적용됩니다. Concealment(위장) 상태에서 활성화하면, Concealment(위장) 상태가 해제됩니다. Overwatch(감시)는 감시가 해제됐을 때만 사용할 수 있습니다.



HUNKER DOWN(쭈그려 앉기): 유닛의 방어력이 늘어나지만, 다음 턴까지 조준선이 감소합니다.



HACK(해킹): 특정 오브젝트와 적은 해킹하여 이용할 수 없게 만들거나 팀의 제어 하에 둘 수 있습니다. 분대원을 해킹 범위 내로 이동하게 하고 Hack(해킹) 액션을 선택하여 시도할 수 있습니다. 유닛에 여러 해킹 티어가 존재하며, 시도 성공을 통해 획득할 수 있는 보상에 영향을 미칩니다. 모든 분대원은 해킹을 수행할 수 있지만, Specialist(전문가) 병과만 Haywire Protocol(하이와이어 프로토콜) 능력을 사용하여 기계/로봇 적을 해킹할 수 있습니다.



INTERACT(상호작용): 문을 열고 닫거나, 폭발물을 심거나, 환경과 상호작용이 필요한 모든 액션에 사용할 수 있습니다.



LOOT(전리품): 적을 쓰러뜨리면 일정 확률로 자원과 장비를 전리품으로 떨어뜨릴 수 있습니다. 전리품이 떨어지면 반경과 턴 타이머를 표시합니다. 턴 타이머가 종료되기 전에 반경 내로 유닛을 이동하게 하여 전리품을 획득할 수 있습니다. 적이 폭발물에 의해 사살되었다면 전리품이 파괴될 수도 있습니다. 임무가 완료되는 시점에서 만료되지 않은 맵의 전리품은 자동으로 수거됩니다.



EXTRACTION(탈출): 탈출 지점은 VIPs 또는 쓰러진 분대원을 구할 때, 또는 모든 병사를 추출할 경우 임무를 끝낼 때 사용합니다. 화면의 우측 상단 모서리에 있는 Call Skyranger(공중유격병 부르기) 액션을

선택하여 탈출 지점을 설정하세요. 색 그리드로 표시됩니다. 붉은색 지역은 이용할 수 없는 지역을 나타냅니다. 탈출 지점을 성공적으로 배치하려면 그리드가 완전히 파란색이어야 합니다. 특정 임무 종류에는 탈출 지점이 이미 배치되어 있습니다.



CARRY(운반): 이 액션을 통해 쓰러지거나 부상당한 병사를 들어올리세요. 쓰러진 병사를 성공적으로 탈출 지점으로 데려가면 그 병사가 가지고 있던 아이템/장비를 획득하거나 병사의 출혈을 막을 수 있습니다.

각 병사의 병과에는 여러 고유한 능력이 있으며, 유닛의 계급이 오를 때마다 추가 능력을 해제할 수 있습니다. 특정 Facilities(시설) 또한 필드에서 추가 능력을 제공할 수 있습니다.

SOLDIER CLASSES(병사 병과)

병사의 병과는 전장에서의 역할을 결정합니다. 각 병과는 계급이 오를 때마다 해제할 수 있는 여러 고유한 능력을 가지며, 두 가지 전문화로 나뉩니다.

RANGER(유격병)

Rangers(유격병)는 은폐의 달인이며 근접전에서 굉장히 효율적입니다. Scout(정찰병) 전문화는 위장을 유지하는 능력에 집중합니다. Assault(돌격) 전문화는 Ranger(유격병)의 전투 및 이동 옵션에 집중하는 능력을 제공합니다.



SPECIALIST(전문가)

Specialists(전문가)는 Gremlin(그렘린) 드론을 이용하여 분대를 필드에서 지원합니다. Battle Medic(전투 의무병) 능력은 아군을 치료하거나 추가 보너스를 제공할 수 있으며, Combat Hacker(전투 해커) 능력은 적 시스템에 침입하거나 공격하는 Specialist(전문가)의 재능을 올려줍니다.





GRENADIER(척탄병)

Grenadiers(척탄병)은 크고 무거운 무기나 폭발하는 걸로 세계 때리는 것을 좋아합니다. Demolitions Expert(파괴 전문가) 전문화는 Grenadier(척탄병)의 유탄 발사기를 포함한 폭발 무기류의 효율을 개선하는 능력을 제공합니다. Heavy Gunner(중화기) 전문화는 장갑과 중화기의 효율성을 늘려주는 능력을 제공합니다.



SHARPSHOOTER(저격수)

Sharpshooter(저격수)는 저격소총과 권총의 전문가입니다. Sniper(스나이퍼) 능력은 장거리 공격에 집중하며, Gunslinger(건슬링어) 능력은 Sharpshooter(저격수)의 권총 실력을 개선합니다.



PSI OPERATIVE(PSI 요원)

ADVENT 기술의 심화 연구로 태어난 Psi Operatives(Psi 요원)는 최근야 XCOM 분대에 투입됐습니다. 그들의 능력에 대해 알려진 것은 별로 없지만, 필드에서 동료의 효율을 올려주거나 적의 액션을 방해할 수 있다는 소문이 있습니다. Psi Operatives(Psi 요원)은 필드에서의 성과가 아닌 Psi Lab(Psi 연구소)에서의 훈련을 통해 계급을 올립니다.

STRATEGY LAYER(전략의 깊이)

임무 사이에 수행한 모든 액션을 통해 XCOM 2의 전략적 깊이가 나타납니다.

이런 액션에는 다음 임무를 결정하거나 XCOM의 기동 본부인 Avenger(어벤저)를 확장하는 것 등이 포함됩니다.

THE AVENGER(어벤저)



ADVENT로부터 독립된 거대한 기동 기지인 Avenger(어벤저)는 XCOM이 집이라고 부르는 곳입니다. 처음에는 기본 시설만 가지고 시작합니다. Avenger(어벤저)에 있는 대부분의 방은 외계 잔해로 가득합니다. 새로운 시설이 필요할 때마다 엔지니어를 배정해 방을 치우고, 그 과정에서 소중한 자원을 획득할 수도 있습니다.

STARTING FACILITIES(기본 시설)

COMMANDER'S QUARTERS(지휘관 숙소 시설): 월별 Avenger(어벤저) 보고서, XCOM Archives(기록 보관소) 및 현재 목표를 확인하세요.

BRIDGE(함교): Geoscape(지오스케이프)를 이용하고, ADVENT 활동을 찾아보고, Resistance(레지스탕스)를 키우세요.

RESEARCH(연구 시설): 연구와 개발이 이곳에서 이루어집니다. 새로운 연구 프로젝트를 이용할 수 있을 때 방문하도록 알림을 받지만, 한 번에 하나의 프로젝트만 연구할 수 있습니다. 또한, Research Archives(연구 기록 보관소)와 현 과학자들의 명단을 확인할 수 있습니다.

ARMORY(무기고): 이곳에서 병사를 확인하고 관리하세요. 진급시키거나, 이름이나 외형을 커스터마이징하고, 신병을 모집하고, 로드아웃을 변경하고, 무기 업그레이드를 적용하세요. Memorial(기념비)을 통해 전투에서 쓰러진 자들을 확인하세요.

ENGINEERING(공학 시설): 이곳에서 새로운 아이템, 무기, 장갑 및 시설을 만드세요. 현재 인벤토리와 엔지니어의 명단을 확인할 수 있습니다.

BAR(술집)/MEMORIAL(기념비): 전투와 일이 끝난 후, 요원들이 이곳에서 피로를 푼다. 쓰러진 병사들의 기념비도 확인할 수 있습니다.

LIVING QUARTERS(거주 지역): 병사, 엔지니어 및 과학자들이 이곳에서 살고 있습니다. 이곳을 방문하여 현 인력 명단과 그들이 맡은 과업을 확인할 수 있습니다.

STAFFING(요원 배치)

과학자, 엔지니어 및 Gremlins(그렘린)을 특정 방에 배정해 연구 시간 감소 또는 부상당한 병사의 치료 증가와 같은 보너스를 받을 수 있습니다. 새로운 시설을 짓기 전에 엔지니어가 Avenger(어벤저)에서 새로운 방을 발굴해야 합니다.

GEOSCAPE(지오스케이프)



Avenger(어벤저)의 함교에서 이용할 수 있는 Geoscape(지오스케이프)는 XCOM 작전을 감독할 수 있는 곳입니다. 적대적인 외계 활동을 스캔하거나, 레지스탕스 조직과 연락하거나, 소중한 자원을 찾거나, Avenger(어벤저)를 움직일 수 있습니다. Avenger(어벤저)의 현재 위치 옆에 있는 스캔 아이콘을 클릭하여 ADVENT 활동과 전진 시간을 확인해보세요.

DARK EVENTS(다크 이벤트): ADVENT는 Resistance(레지스탕스)를 무너뜨리기 위한 계획을 실행하고 있으며, 완료되면 적에게 보너스가 제공됩니다. Dark Events(다크 이벤트)는 ADVENT가 목표를 달성하기까지의 진행 상황을 알려줍니다. 특정 Guerrilla Ops(게릴라 작전) 임무를 선택하면 진행 상황에 대항할 수 있습니다.

MISSION TYPES(임무 종류)

CRITICAL MISSIONS(중요한 임무): ADVENT의 비밀스러운 Avatar Project(아바타 프로젝트)를 저지하는 것이 목표입니다.

GUERRILLA OPS(게릴라 작전): 이 임무를 완료하면 ADVENT의 부차적인 목표(Dark Events(다크 이벤트))를 저지할 수 있으며 레지스탕스의 보급에 도움이 됩니다.

RESISTANCE COUNCIL MISSIONS(레지스탕스 의회 임무): 완료하면 레지스탕스가 강화되며 확장됩니다.

RETALIATION MISSIONS(보복 임무): ADVENT가 레지스탕스의 전초 기지를 파괴하는 것을 막고 최대한 많은 사람을 구하세요.

RUMORS FROM THE RESISTANCE(레지스탕스의 소문): 소문을 조사하여 소중한 자원 또는 정보를 발견하세요. 이 임무는 분대의 배치가 필요하지 않지만 완료하는데 일정 시간이 소모됩니다.

AVENGER DEFENSE MISSIONS(어벤저 방어 임무): Avenger(어벤저)가 ADVENT 세력의 공격을 받아 수리를 위해 착륙해야 합니다. 수리가 완료될 때까지 Avenger(어벤저)를 방어하세요.

SUPPLY LINE RAIDS(보급선 습격): ADVENT의 보급선을 공격하여 소중한 자원을 획득하세요.

ALIEN FACILITY MISSIONS(외계 시설 임무): 중요한 ADVENT 시설을 파괴하고 Avatar Project(아바타 프로젝트)에 도움이 되는 일이 없도록 막으세요.

MULTIPLAYER(멀티플레이어)

XCOM 2에서 다른 플레이어와 정면 대결을 펼치세요. XCOM 병사, ADVENT 및 외계인의 혼합 분대로 다른 사람들과 온라인으로 분대 기반 전투를 펼칠 수 있습니다. LAN을 이용해 로컬 멀티플레이어 매치를 플레이할 수 있습니다.

RANKED MATCH(랭크 매치)

랭킹 매치는 Multiplayer(멀티플레이어) 메뉴에 있는 XCOM 2 Leaderboards(순위표)에서의 순위에 영향을 줍니다.

QUICK MATCH(퀵 매치)

Quick Match(퀵 매치)를 선택하면 참가 가능한 비랭킹 공개 매치를 자동으로 검색합니다.

CUSTOM MATCH(커스텀 매치)

원하는 규칙과 옵션을 선택해 Public(공개) 또는 Private(비공개) 매치를 만드세요. 다른 플레이어가 만든 온라인 커스텀 매치에 참가할 수도 있습니다.

CHARACTER POOL(캐릭터 풀)

Character Pool(캐릭터 풀)은 유닛의 커스터마이징을 가능하게 하며, 게임 내에서 신병을 모집하거나 임무의 VIP가 등장할 때 나타납니다.

CREDITS

FIRAXIS GAMES

TEAM LEADERSHIP

Creative Director

Jake Solomon

Lead Engineer

Ryan McFall

Art Director

Greg Foertsch

Senior Producer

Garth DeAngelis

DESIGN TEAM

Creative Director

Jake Solomon

Designer/Programmer

Mark Nauta

Additional Design

Ananda Gupta

Brian Urbanek

Lead Level Designer

Brian Hess

Level Designer and Scripter

James Brawley

Level Designers

Todd Broadwater

Matthew D'Arcangelo

Additional Level Design

Orion Burcham

Liam Collins

Lead Writer

Scott Wittbecker

Narrative Designer

Chad Rocco

PRODUCTION TEAM

Senior Producer

Garth DeAngelis

Producers

Clint McCaul

Amy Pickens

Rosalie Kofsky-Schumpert

Technical Producer

Griffin Funk

ENGINEERING TEAM

Lead Engineer

Ryan McFall

Lead Systems Engineer

Ned Way

Systems Engineer

Russell Aasland

Lead Graphics Engineer

Scott Boeckmann

Graphics Engineers

Jeremy Shopf

Michael Donovan

Kenneth Derda

Lead User Interface Engineer

Brittany Steiner

User Interface Engineers

Sam Batista

Joe Cortese

Brian Whitman

Lead Gameplay Engineers

Dan Kaplan

Casey O'Toole

Señor Gameplay Engineer

David Burchanowski

Gameplay Engineers

Alex Cheng

Joshua Bouscher

Josh Watson

Damian Slonneger

Joseph Weinhoffer

Multiplayer Engineers

Tim Talley

Todd Smith

Additional Engineering Support

Shaun Seckman

Pat Miller

ART TEAM

Art Director

Greg Foertsch

Lead Animator

Dennis Moellers

Senior Animators

Justin Thomas

Kevin Bradley

Louis Ferina

Animators

Rachel Anchors

Hector Antunez

Bryan Twomey

John Stewart

Additional Animation

Aaron Andersen

Senior Technical Animator

John Stewart

Technical Animator

Brian Evans

Lead Cinematic Artist

Andrew Currie

Cinematic Artist

John Heeter

Lead Character Artist

Chris Sulzbach

Character Artists

Andrew Kincaid

Alan Denham

Stephanie Gitlin

Marie-Michelle Pepin

Additional Character Art

Matthew Kean

Peter Anderson

Lead Weapon Artist

David Pacanowsky

Weapon Artist

Ben Leary

Lead Environment Artists

Toby Franklin

Brian Theodore

Nathanael Broach

Environment Artists

Justin Rodriguez

David Pacanowsky

Brian Mahoney

Brian Theodore

Andrew Griffin

Morgan Hill

Neal Jany

David Black

Rambo Siu

Lee Arnest

Mike Unkrich

Additional Environment Art

Steve Egrie

Evan Herbst

Vincent Mayeur

Matt Demaray

Lead Technical Artist

Zeljko Strkalj

Technical Artists

John Heeter
David Black

Lead Effects Artist

Stephen Jameson

Effects Artists

John Heeter
Rick Menkhaus

Effects Support

Jennifer Kraft
Kelsey Orem

Lighting Artists

Chris Perrella
Zeljko Strkalj

User Interface Artists

Jason Montgomery
Zeljko Strkalj

Additional User

Interface Art
Rob Sugama
Steve Ogden

Motion Graphics Lead

Steve Ogden

Concept Artists

Piero Macgowan
Aaron Yamada-Hanff
Seamas Gallagher
Dongmin Shin
Aaron Whitehead

Additional Concept Art

Mike Tassie
Taylor Fischer

Art Interns

Daniella Zeman
John Dunford
Matt McAuliffe

AUDIO TEAM

Lead Audio Designer

Chris D'Ambrosio

Audio Engineers

Dan Price
Griffin Cohen
Roland Rizzo
Daniel Costello

Additional Audio Support

Alex Ortiz

QUALITY ASSURANCE TEAM

QA Supervisor

Timothy McCracken

QA Lead

Michael Kotey

Quality Assurance

Jennifer Kraft
Terrance Meyers
Kelsey Orem
Dominic Mancuso
Daron Carlock
Carlton Harrison
Matt Shirk

FIRAXIS LIVE TEAM

Producer

Clint McCaul

Lead Architect

Michael Springer

Sr. Engineers

Rob Dye
Adam Sherburne

FIRAXIS

MANAGEMENT TEAM

President & Studio Head

Steve Martin

Creative Director

Sid Meier

Executive Producer

Kelley Gilmore

Director of Gameplay Development

Barry Caudill

Director of Software Development

Steve Meyer

Studio Art Director

Arne Schmidt

Marketing Director

Lindsay Riehl

Marketing Associate

Pete Murray

Community Manager

Kevin Schultz

Human Resources Director

Shawn Kohn

Human Resources Assistant

Beth Petrovich

Office Manager

Donna Milesky

Accounting Assistant

Joanne Miller

IT Manager

Josh Scanlan

Systems/Network Technician

Matt Baros
David McFall

Special Projects Coordinator

Susan Meier

Production Babies

Calvin Steiner-Bloyer
Leah Emily Schneider
Chase Xavier Boeckmann
Morgan Joleigh Currie
Dominic Ferina

2K PUBLISHING

Published by 2K

2K is a publishing label of Take-Two Interactive Software, Inc.

President

Christoph Hartmann

C.O.O.

David Ismaier

2K PRODUCT DEVELOPMENT

VP, Product Development

John Chowanec

Director of Product Development

Melissa Miller

Sr. Producer

Garrett Bittner

Producer

Iain Willows

Associate Producers

Casey Coleman
Doug MacLeod

Additional Production Support

Tiffany Nagano

Digital Release Manager

Tom Drake

Digital Release Assistant

Myles Murphy

2K CREATIVE DEVELOPMENT

VP, Creative Development
Josh Atkins

Creative Director
Eric Simonich

Design Director
Joe Quadara

Art Director
Robert Clarke

Media Producer
Mike Read

Associate Media Producer
Scott James

Developer Support Team-Producer
Etienne Grunenwald

Developer Support Team-Cinematic Leads
Jarrette Torcedo
Leslie Harwood

Developer Support Team-Cinematics
Ly Chung
Justin Mettam
Ryan Hanscom
Perry Cucinotta

Developer Support Team-Visual Effects Lead
Stephen Babb

Developer Support Team-Animation Lead
PJ Leffelman

Developer Support Team-Animation
Keiko Taka
Si Tran
Morgan Earl
Lizz Kupfer
Shun Li
Jonathon Marshall

Developer Support Team-Modeling Lead
Peter Turner

Developer Support Team-Lighting Artist
Ramnath Sundaresan

Director, Creative Production
Jack Scalici
Chad Rocco

Sr. Manager, Creative Production
Josh Orellana

Creative Production Coordinator
William Gale

Creative Production Assistants
Cathy Neeley
Megan Rohr

Director of Research and Planning
Mike Salmon

Sr. Market Researcher
David Rees

User Testing Assistant
Jonathan Bonillas

Motion Capture Supervisor
David Washburn

Motion Capture Lead Integrator
Anthony Tominia

Motion Capture Stage Technicians
Jen Antonio
Emma Castles
Jeremy Schichtel
Alexandra Grant
Christopher Barton

Motion Capture Production Manager
Charles Ghislandi

Motion Capture Specialists
Ryan Girard
Michelle Hill
Jose Gutierrez
Gil Espanto
Jeremy Wages

Motion Capture Media Supervisor
J. Mateo Baker

2K CORE TECH

VP, Technology
Naty Hoffmam

Director of Technology
Mark James

Sr. Online Architect
Louis Ewens

Principal Technical Artist
Jonathan Tilden

Software Engineer
Jack Liu

my2K TEAM

Sr. Architect
David R. Sullivan

Lead Engineer
Adam Lupinacci

Producer
Jason Johnson

Jr. Technical Producer
Nick Silva

Sr. Software Engineers
Alberto Covarrubias
Dale Russell
Robin Lavallee
Sky Schulz

Software Engineer
Scott Barrett

Jr. Engineer
Sourav Dey

Associate Software Engineer
Taylor Owen-Millner

Intern
Nicholas Crowley

Sr. Dev Ops Engineer
Matthew Rich

QA Manager
Ian Moore

Testers
Greg Vargas
Mackenzie Hume

2K MARKETING

SVP, Marketing
Sarah Anderson

VP, Marketing
Matt Gorman

VP, International Marketing
Matthias Wehner

Director of Marketing, North America
Kelly Miller

Sr. Brand Manager

Matt Knoles

Product Manager

Jenny Tam

**VP of Communications,
The Americas**

Ryan Jones

**Sr. Communications
Manager**

Jessica Lewinstein

Communications Manager

Jennifer Heinser

**Sr. Manager, Community
Content**

Darren Gladstone

**Community and Social
Media Manager**

David Hinkle

Content Designer

Adrienne Pugh

Community Associate

Marion Dreo

**Creative Director,
Marketing**

Gabe Abarcar

**Sr. Director, Marketing
Production**

Jackie Truong

**Associate Marketing
Production Manager**

Ham Nguyen

**Marketing Production
Assistant**

Nelson Chao

Sr. Graphic Designer

Christopher Maas

Project Manager

Heidi Oas

Video Production Manager

Kenny Crosbie

**Video Editor & Motion
Graphics Designers**

Michael Regelean

Eric Neff

Video Editor

Peter Koepfen

Associate Video Editors

Doug Tyler

Nick Pylvanainen

Web Director

Nate Schaumberg

Sr. Web Designer

Keith Echevarria

Web Developers

Alex Beuscher

Gryphon Myers

Web Producer

Tiffany Nelson

**Channel Marketing
Managers**

Anna Nguyen

Marc McCurdy

**Digital Marketing
Coordinator**

Kelsie Lahti

Sr. Director of Events

Lesley Zinn Abarcar

Events Manager

David Iskra

Director, Customer Service

Ima Somers

Customer Service Manager

David Eggers

**Knowledge Base
Coordinator**

Mike Thompson

**Customer Service
Coordinator**

Jamie Neves

**Customer Service
Associate Lead**

Crystal Pittman

**Senior Customer Service
Associates**

Alicia Nielsen

Patrick Moss

Sean Barker

**Director, Partnerships &
Licensing**

Jessica Hopp

**Partnerships & Licensing
Manager**

Ryan Ayalde

**Partner Marketing
Coordinator**

Ashley Landry

Marketing Assistant

Kenya Sancristobal

2K OPERATIONS**SVP, Senior Counsel**

Peter Welch

Counsels

Justyn Sanderford

Aaron Epstein

VP, Publishing Operations

Steve Lux

**Director of Label
Operations**

Rachel DiPaola

Director of Operations

Dorian Rehfield

**Partner Marketing
Manager**

Dawn Earp

**International Project
Manager**

Ben Kvalo

**Licensing & Operations
Specialist**

Xenia Mul

Operations Coordinators

Peter Driscoll

Aaron Hiscox

2K IT**Sr. Director, 2K IT**

Rob Roudebush

IT Manager

Bob Jones

Sr. Network Manager

Russell Mains

Systems Engineers

Jon Heysek

Lee Ryan

Systems Administrators

Fernando Ramirez

Tareq Abbassi

Scott Alexander

Davis Krieghoff

IT Analyst

Michael Caccia

2K QUALITY ASSURANCE

Sr. VP of Quality Assurance

Alex Plachowski

Test Manager

Doug Rothman

Submission Manager

Scott Sanford

Project Lead

Jason Kolesa

Support Leads

Chris Adams

Nathan Bell

Associate Leads

Alex Coffin

Ruben Gonzalez

Steve Yun

Senior Testers

Joshua Vance

Regina Moinichen

Kayla Mager

Kristine Romine

Zack Gartner

Testers

Adam Junior

Alexis White

Ashley Sears-Romano

Barbara Mullen

Branden Nash

Brian Reiss

Cassandra Del Hoyo

Charlene Artuz

Cody Roemen

Ericka Cole

Greg Jefferson

Jae Maidman

Jake Merryman

James Hagen

James Schindler

Jordan Leano

Kristina Benitez

Kyle Cobos

Kyle Marton

Lionel Brandon

Mailanee Anderson

Miguel Garcia

Oswaldo Carrillo-Ureno

Robert Bryant

Sophia Medeiros

Todd White

Travis Allen

Zacaree Walters

IT Manager

Chris Jones

2K Las Vegas IT

Kris Jolly

Juan Corral

Eric Chung

Todd Ingram

Cameron Steed

Special Thanks

Alexandria Belk

Ashley Fountaine

Candice Javellonar

David Barksdale

Eric Zala

Jeremy Ford

Jeremy Richards

Joe Bettis

Leslie Cullum

Louis Napolitano

Rachel Hajewski

2K INTERNATIONAL

General Manager

Neil Ralley

Senior International

Product Manager

David Halse

International PR Manager

Wouter van Vugt

International Social Media

and Content Executive

Ibrahim Bhatti

2K INTERNATIONAL

PRODUCT DEVELOPMENT

International Producer

Sajjad Majid

Head of Creative Services

and Localisation

Nathalie Mathews

Localisation Project

Manager

Emma Lepeut

External Localisation

Teams

Around the Word

Effective Media GmbH

Synthesis Iberia

Synthesis International srl

QLOC S.A.

Localisation tools and support provided by XLOC Inc.

2K INTERNATIONAL QUALITY ASSURANCE

Localisation QA Manager

José Miñana

Mastering Engineer

Wayne Boyce

Mastering Technician

Alan Vincent

Localization QA Senior

Lead

Oscar Pereira

Localization QA Project

Leads

Elmar Schubert

Jose Olivares

Localization QA Leads

Fabrizio Mariani

Florian Genthon

Karim Cherif

Associate Localization QA

Lead

Cristina La Mura

Senior Localization QA

Technicians

Alba Loureiro

Christopher Funke

Enrico Sette

Harald Raschen

Jihye Kim

Johanna Cohen

Pierre Tissot

Sergio Accettura

Localization QA

Technicians

Carlos Muñoz Díaz

Christiane Molin

David Swan

Dimitri Gerard

Etienne Dumont

Gabriel Uriarte

Gulnara Bixby

Iris Loison

Javier Vidal

Julio Calle Arpon

Luca Magni

Manuel Aguayo

Martin Schücker

Namer Merli

Nicolas Bonin

Norma Hernandez

Pablo Menéndez

Roland Habersack

Rüdiger Kolb

Samuel Franca
Seon Hee C. Anderson
Shawn Williams-Brown
Sherif Mahdy Farrag
Stefan Rossi
Timothy Cooper
Yury Fesechka

Design Team

James Quinlan
Tom Baker

2K INTERNATIONAL MARKETING AND PR TEAM

Agnès Rosique
Alan Moore
Aaron Cooper
Belinda Crowe
Ben Seccombe
Bernardo Hermoso
Carlo Volz
Caroline Rajcom
Chris Jennings
Chris White
Dan Cooke
Daniel Hill
Dennis de Bruin
Devon Stanton
Diana Freitag
Francois Bouvard
Gemma Woolnough
Jan Sturm
Jean Paul Hardy
Jesus Sotillo
Julien Brossat
Lieke Mandemakers
Maria Martinez
Oliver Keller
Sandra Melero
Sean Phillips
Simon Turner
Stefan Eder
Tim Smith
Warner Guinée

TAKE-TWO INTERNATIONAL OPERATIONS

Anthony Dodd
Nisha Verma
Phil Anderton
Robert Willis
Denisa Polcerova

2K ASIA TEAM

Asia Sr. Publishing Director
Jason Wong

Marketing Director (Packaged Goods and Digital)

Diana Tan

Asia Marketing Manager

Daniel Tan

Product Executives

Rohan Ishwarlal
Sharon Lim

Senior Brand Manager

Jason Dou

Japan Marketing Manager

Maho Sawashima

Localization Manager

Yosuke Yano

Localization Coordinator

Pierre Gujjarro

Localization Assistant

Yasutaka Arita

TAKE-TWO ASIA OPERATIONS

Eileen Chong
Veronica Khuan
Chermine Tan
Takako Davis
Ryoko Hayashi

TAKE-TWO ASIA BUSINESS DEVELOPMENT

Erik Ford
Syn Chua
Ellen Hsu
Paul Adachi
Fumiko Okura
Hidekatsu Tani
Kelvin Ahn
Fred Johnson
Ken Tilakaratra
Anna Choi

2K CHINA QUALITY ASSURANCE

QA Director

Zhang Xi Kun

Localization QA Manager

Du Jing

Localization QA Project Leads

Chu Jin Dan
Zhu Jian

Lead QA Tester

Shigekazu Tsuuchi

Senior QA Testers

Qin Qi
Kan Liang
Cho Hyunmin

QA Testers

Ning Xu
Tan Liu Yang
Bai Xue
Tang Shu
Jin Xiong Jie
Hu Meng Meng

Junior QA Testers

Mao Ling Jie
Yan Yan
Zhou Qian Yu
Song Shi Xue
Zhao Yu
Li Ling Li
Wang Ce
Liu Kun Peng
Zou Zhuo Ke
Tang Dan Ru
Cheng Xue Mei
Xiao Yi

IT Engineers

Zhao Hong Wei
Hu Xiang
Li Ting Zhu

FOX SOUND STUDIOS

Rick Fox
Victoria Fox

CAST

Central

Brian Bloom

Shen

Carlye Pollack

Tygan

Gary Anthony Williams

Advent Speaker

Brandon Keener

Councilman

Jon Bailey

Soldiers/Additional Voices

Chris Jai Alex
Cherise Boothé
Feodor Chin
Brian T. Delaney
Dimitri Diatchenko
Greg Eagles
Kate Higgins
Andrew Kishino
Misty Lee
Erica Luttrell
Elizabeth Maxwell
Matt Mercer
Dave B. Mitchell
Sumalee Montano
Melissa Pino
Jonathan Roumie
April Stewart
Courtenay Taylor
Rick Wasserman
Fryda Wolff

VO Directors

JB Blanc
Liam O'Brien
Amanda Wyatt

FRENCH CAST

Central

Pierre Tessier

Shen

Adeline Chetail

Tygan

Philippe Catoire

Advent Speaker

Cyrille Monge

Councilman

Pierre Dourlens

Soldiers/Additional Voices

Jessica Barrier
Christine Bellier
Audrey Botbol
Julia Boutteville
Fabien Briche
Pascal Casanova
Marie Chevalot
Catherine Desplaces
Cathy Diraison
Geneviève Doang
Nadine Girard
Claudine Gremy
Damien Hartmann
Laëtitia Lefebvre
Fabrice Lelyon
Bertrand Liebert
Stéphane Marais

Bruno Meyere
Jean-Marco Montalto
Bertrand Nadler
Benjamin Pascal
Jean-Philippe Pertuit
Véronique Picciotto
Geoffrey Vigier
Isabelle Volpe
Marie Zidi

GERMAN CAST

Central

Erik Schäffler

Shen

Antje von der Ahe

Tygan

Thomas Dehler

Advent Speaker

Renier Baaken

Councilman

Manfred Erdmann

Soldiers/Additional Voices

Achim Barrenstein
Andrea Dewell
Birte Siehling
Christoph Maasch
Dirk Harddegen
Gergana Muskalla
Gero Wachholz
Gisa Bergmann
Heiko Grauel
Julia Rothfuchs
Katalyn Bohn
Katrin Laksberg
Marco Reinbold
Michael Lucke
Nina Hecklau
Nora Johkosha
Oliver Schmitz
Peter Dischkow
Peter Wenke
Pirkko Cremer
Renier Baaken
Sabina Godec
Sandra Lühr
Sebastian Huther
Stefan Senf
Steffen Wilhelm
Tanja Landgraf
Tanja Lipinski

ITALIAN CAST

Central

Zanotti Paolo

Shen

Francesca Chiara

Tygan

Pandolfi Silvio

Advent Speaker

Corbetta Oliviero

Councilman

Ciravolo Natale

Soldiers/Additional Voices

Appetiti Luca
Atepi Giuliana
Avateneo Giovanna
Baldoin Diego
Bertocchi Alice
Bongiorni Alice
Brioschi Domenico
Caggiula Beatrice
Calatroni Jacopo
Ciravolo Natale
Colombo Sonia
Conte Alessandro
Corbetta Oliviero
De Cesarei Jenny
Decio Carlo
Ferrari Stefano
Francesca Chiara
Fumagalli Davide
Germano Alessandro
Lussiana Alessandro
Magri Rebecca
Marchingiglio Gabriele
Marengi Maura
Matera Lucy
Molos Eleni
Morese Deborah
Palumeri Federico
Pandolfi Silvio
Perilli Francesca
Schirolli Elisa
Sorrentino Katia
Starna Stefano
Testa Alessandro
Tretto Francesca

SPANISH CAST

Central

Vicente Gil

Shen

Olga Velasco

Tygan

Adolfo Pastor

Advent Speaker

Carlos López Benedi

Councilman
Ángel Amorós

Soldiers/Additional Voices

Alfredo Martínez
Alma Naranjo
Ana Isabel Rodríguez
Ana Jiménez
Ana Plaza
Arantxa Franco de Sarabia
Arturo López
Carlos López Benedí
David Blanco
Emma Cifuentes
Enrique Suárez
Gema Carballedo
Javier Gámir
Juan Carlos Lozano
Juan Navarro
Juan Rueda
Marta Méndez
Marta Sáinz
Miguel Ángel Pérez
Olga Velasco
Ramón Reparaz
Roberto Cuadrado
Rosa Vivas
Salomé Larrucea
Salvador Serrano
Sergio Goicoechea
Silvia Salgado
Yolanda Pérez

UK CAST

Soldiers/Additional Voices

Adam Howden
Alan Turkington
Beatriz Romily
Denise Gough
Kezia Burrows
Naomi Mcdonald
Russ Bain
Sandy Batchelor
Shane Taylor
Whitney Boyd

Motion Capture Performers

Ray Carbonel
Paul Ghiringhelli
Thomas Gorrebeeck
Lucas Hutton
Jamerson Johnson
Edward Kahana
Lyndsy Kail
Noah Lahat
Gary Neil
Danielle O'Dea
Lucas Okuma
Carlye Pollack

Allen Pontes
Dennis Ruel
Sari Sabella

VO RECORDING STUDIOS

Lime Studios

Dialog Recordist
Tom Paolantonio

Producer
Susie Boyajan

Polarity Post Studio

Dialog Recordists
Jerel Bromley
Mik Dinko
Jim Lively

VO EDITORS

Supervising Dialogue Editor
Dante Fazio

Additional Editors

Austin Krier
Garrett Montgomery M.P.S.E.
Rick Polanco
Stephen Selvaggio
Anthony Sorise
Robert Weiss

Music Composed by
Tim Wynn

Cinematic Sound Design - Source Sound, Inc.

Sound Supervision
Charles Deenen
Tim Gedemer

Lead Sound Designer
Csaba Wagner

Dialog & Foley Supervision
Braden Parkes

Sound Editors
Paul Gorman
Mike Schapiro
Colin Hart
Ricardo Hernandez
Jim Schaefer
Travis Pratert
Bryan Jerden

Mixers
Tom Brewer
Charles Deenen

Concept Artwork - Opus Artz

Concept Artists
Chee Ming Wong
Bjorn Hurri
Alex Heath
Daniel Matthews
Felix Bauer-Schlichtegroll

Cinematic Production Services - Waterproof Studios Inc.

Director of Business Development
Carl Whiteside

Chief Technology Officer/ Chief Science Officer
Martin Kumor

Chief Financial Officer
Albert Lim

Creative Director
Ian Fenton

Director
Matt Holdenried

Studio Producer
Jo'Sun Fu

Production Coordinator
Colin Davidson

CG Supervisor
Aaron Zacher

Rigging Lead
Arron Robinson

Senior Modeler
Max Wahyudi

Modelers
Bo Yeon Kwon
Manuel Armonio
Richard Trska

Senior Animator
Blake Piebenga

Animators
Richard Gillies
Kelly Starke
Alex Ushijima
Rob Yau

Lighting Lead
Max Wahyudi

Compositing and FX Lead
Winston Fan

Compositing Artist

Guillem Rovira

Unreal EngineersTrent Atwood
David Cheung**Cinematic Production Services - HALON**

Entertainment LLC

Cinematic Director

Daniel D. Gregoire

Supervisor

Ryan McCoy

Engine SpecialistsJason Choi
Youna Kang**Engine TD**

Casey Christopher Benn

Cinematic AnimatorsIgor Choromanski
Andrew Moffett
Garrett O'Neal
Todd Patterson
Andrew Rose
Ruel Smith
Randy Wilson
Timothy Xenakis
Paolo Joel Ziemba**Motion Capture Actors**Richard Dorton
Alina Andrei**Comp Artist**

Bryan Locantore

ModelersAlex Chiles
Maggie Chung
Timothy C. Graybill
Christina Hall
Brian Magner**Storyboard Artist**

Vania Astarti Arrifin

Concept Art

One Pixel Brush

Senior Producer

Patrice Avery

Producer

Richard Enriquez

Production Assistant

Taylor Finan

Additional Motion CaptureFacilities provided by
Profile Studios**Additional Support****Additional Animation**
Scott Dossett**Additional Environment Modeling**

Gameshastra Solutions

Cinematic Production Services: Applied CinematicsMike O'Rourke
Jason Flynn**Additional Development: The Workshop****Project Lead/Producer**

Mike Luyties

Lead Programmer

Mark Domowicz

Lead Artist

Sunni Han

CodeRick Matchett
Aaron Smith
Adam Smith
Yu Tak Ting
Bryan Topp
Chang You Wong**Art**Gary Huang
Brett Lo
Mario Wiechec
Paul Wu**Production****Executive Producer**

Matt Stokes

Also For The Workshop**President/CEO**

Peter T. Akemann

General Manager

Christopher A. Busse

Chief Technical Officer

Charles Tolman

Head of Operations

Tiffany Tolman

Office Assistant

Andra Petru

SPECIAL THANKSStrauss Zelnick
Karl Slatoff
Lainie Goldstein
Dan Emerson
Jordan Katz
David Cox
Steve Glickstein
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
Ashish Popli
Chris McCown
David Boutry
Juan Chavez
Rajesh Joseph
Gaurav Singh
Alexander Raney
Barry Charleton
Mehmet Turan
Jon Titus
Gail Hamrick
Tony MacNeill
Chris Bigelow
Brooke Grabrian
Katie Nelson
Chris Burton
Christina Vu
Betsy Ross
Pete Anderson
Oliver Hall
Maria Zamaniego
Nicholas Publitz
Nicole Hillenbrand
Danielle Williams
Gwendoline Oliviero
Ariel Owens-Barham
Kyra Simon
Visual Concepts**AGENCIES**Access Communications
Freddie Georges Production
Group
Kathy Lee-Fung
MODCo Media
Modus Operandi
Petrol

되지 않는 경우, 라이선스 인가자가 만
회할 수 없는 손실을 보게 될을 인정하
며, 따라서 라이선스 인가자가 구속, 기
타의 보충, 손해에 대한 입증 없이도 본
계약서에 따른 일시적 및 영구적 금지
명령구제를 포함한 적절한 구제책을 물
론 기타의 구제책을 사용할 권리가 있
음에 동의함.
세금 및 비용
사용자는 라이선스 인가자가 사용자에
송징을 보냈는가의 여부에 상관없이, 관
련 이민국과 법규(라이선스 인가자의 손익
에 대한 세금 포함)을 포함한 본 계약
에 따라 발생하는 거래에 대해 정부 기
관이 부여하는 모든 세금, 의무, 부담금
을 책임지고 지불하며, 라이선스 인가
자와 인가자의 모든 계약서, 일원, 이
사, 직원, 대리인을 면책하고 피해를 입
히지 않을 것에 동의함. 면제 자격이 있
다면, 사용자는 라이선스 인가자에 모

든 증거 증서 사본을 보내야 함. 사용자
의 행위와 관련해 사용자에게 의해 발생하
는 모든 비용은 사용자가 전적으로 책
입해야 함. 사용자는 라이선스 인가자로
부터 비용을 변제 받을 자격이 없으며,
라이선스 인가자를 이러한 비용으로부
터 보호해야 함.
서비스 이용약관
소프트웨어에 대한 모든 접근과 사용
은 본 계약의 적용을 받으며, 적용 가능
한 소프트웨어 문서, 라이선스 인가자의
서비스 이용약관, 라이선스 인가자의 개
인정보 보호정책, 그리고 서비스 이용약관
의 모든 조건과 규정은 본 참고자료
에 의해 본 계약에 통합됨. 이러한 계약
들은 소프트웨어와 관련 서비스 및 제
삼 사용과 관련한 사용자와 라이선스 인
가자 사이의 완전한 계약을 의미하며 사
용자와 라이선스 인가자 사이에서 이전
에 체결된 모든 서면 또는 구술 계약에

우선하고 이를 대체함. 본 계약과 서비
스 이용약관 사이에 충돌이 있다면, 본
계약이 우선함.
기타
본 계약의 일부 조항이 어떠한 이유 때
문도 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 제
외하고 (법률의 충돌 또는 선택외리와
상관없이) 뉴욕 거주자간 체결되고 이행
되는 계약에 적용되는 뉴욕주법에 따라
해석됨. 라이선스 인가자가 서면으로 특
정소송을 명시하거나 지역 법에 반하는
경우가 아니라면, 본 문서
의 내용과 관련된 소송에 대한 독점적이
고 배타적인 관할은 라이선스 인가자의
주요 사업장 소재지(미국 뉴욕주 뉴욕군)

의 지역 관할권을 지닌 주법 및 연방
법원에 있음. 사용자와 라이선스 인가자
는 관할 법원에 대한 사항에 동의하며,
소송 절차는 본 문서에 기재된 방식으로
심리하거나 뉴욕 주법 또는 연방법에 따
라 허용된 법리로 심리할 수 있음에 동
의함. 사용자와 라이선스 인가자는 국제
물류매개계약에 관한 UN 협약(1980년
비협약)이 본 계약 또는 본 계약에서 파
생된 분쟁이나 조항에 적용되지 않을 수
있음에 동의함.
본 라이선스에 대한 문의사항이 있
다면 TAKE-TWO INTERACTIVE
SOFTWARE, INC., 622 BROADWAY,
NEW YORK, NY 10012에 뉴욕에서 문
의할 수 있음.
사용자가 소프트웨어를 사용할 시 EULA
의 기타 모든 약관 및 조항이 적용됨.

고객 지원

발매원 : H2인터랙티브 고객지원
고객지원실 : 080 - 010 - 3439

기술 지원

기술적인 어려움을 겪고 있으시다면 저희 지원 사이트를 방문하여 최신
지원 연락처 정보 및 자주 하는 질문과 답변을 참고하십시오:

GENERAL SUPPORT AND FAQS(일반 지원 및 FAQS):

<http://support.2k.com/>

END USER LICENSE AGREEMENT(최종사용자 라이선스 계약)

본 타이틀의 최신 EULA는 다음 주소에서 확인할 수 있습니다:
<http://www.take2games.com/eula/>

my2K SUPPORT(my2K 지원)

<http://support.2k.com/hc/en-us/articles/201335163-my2K-Frequently-Asked-Questions>

©1994–2016 Take-Two Interactive Software, Inc. Take-Two Interactive Software, Inc., 2K, Firaxis Games, XCOM, XCOM 2, and their respective logos are trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Unreal® Engine. Copyright 1998–2015, Epic Games, Inc. All rights reserved. Unreal® is a registered trademark of Epic Games, Inc. Uses Bink Video. Copyright ©1997–2015 by RAD Game Tools, Inc. This software product includes Autodesk® Scaleform® software, ©2015 Autodesk, Inc. All Rights Reserved. Portions hereof ©2002–2015 by NVIDIA® Corporation. NVIDIA®, NVIDIA®GameWorkstm and PhysXtm are trademarks of NVIDIA Corporation. All rights reserved. Facial animations generated with FaceFX. ©2002–2015, 0C3 Entertainment Inc. and its licensors. All rights reserved. All other marks and trademarks are property of their respective owners. 이 비디오게임의 내용은 허구이며 이 게임의 배경은 실제의 사건, 인물, 지역 또는 존재를 묘사하거나 표현하고 있지 않습니다. 이 비디오게임의 제작사 및 배급사는 이 비디오게임에 묘사된 행동에 대하여 어떠한 추천, 묵인 또는 정죄도 하지 않습니다.