

 XBOX 360.

NBA 2K13

책임 프로듀서 JAY Z



! 중요 게임을 시작하기 전에 Xbox 360® 본체 사용 설명서, KINECT 센서 및 기타 액세서리 사용 설명서에 명시된 주요 안전 정보와 건강을 위한 주의 사항을 읽으십시오. 나중에 참고하려면 모든 설명서를 잘 보관하십시오. 설명서를 분실한 경우 고객 지원 센터로 문의하거나 www.xbox.com/support를 방문하십시오.

자세한 안전 정보는 2페이지를 참고하십시오.

안전을 위한 주의 사항

광과민성 반응에 대하여

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

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

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

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

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

TV나 모니터를 너무 가까이 보지 마십시오.

작은 화면의 TV를 사용하십시오.

조명이 밝은 곳에서 게임을 하십시오.

피곤할 때는 게임을 하지 마십시오.

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

CONTENTS(목차)

2 PRODUCT SUPPORT(고객 지원)

2 PLAYING KINECT SAFELY(안전한 KINECT 센서 사용)

3 XBOX LIVE

3 XBOX 360 CONTROLLER(XBOX 360 컨트롤러)

3 BASIC OFFENSE(기본 공격)

3 BASIC DEFENSE(기본 수비)

4 ADVANCED OFFENSE(고급 공격)

4 ADVANCED DEFENSE(고급 수비)

5 SHOT BUTTON & CONTROL STICK

(슛 버튼 & 컨트롤 스틱)

5 CONTROL STICK: SHOOTING (BALL IN RIGHT HAND)

(컨트롤 스틱: 슈팅 (공을 오른손으로 들고 있을 때))

6 CONTROL STICK: DRIBBLING (BALL IN RIGHT HAND)

(컨트롤 스틱: 드리블 (공을 오른손으로 들고 있을 때))

6 DEFENSIVE CONTROLS(수비 조작)

7 POST MOVES(포스트 동작)

8 PROTECT MOVES(프로텍트 동작)

8 POST SHOTS(포스트 슛)

9 PROTECT SHOTS(프로텍트 슛)

10 KINECT VOICE COMMANDS(KINECT 음성 명령)

12 NBA 2K13 GAME CREDITS(NBA 2K13 게임 제작진)

17 NBA 2K13 MUSIC CREDITS(NBA 2K13 음악 제작진)

20 LIMITED SOFTWARE WARRANTY, LICENSE AGREEMENT & INFORMATION USE DISCLOSURES (소프트웨어 한정 보증, 라이선스 계약 및 정보 사용과 공개)

고객 지원

발매원 : H2인터랙티브 고객센터

고객지원실 : 080 - 010 - 3439

NBA 2K13 온라인 기능은 **2013년 11월**까지 사용할 수 있으며, 본사는 30일간의 공지 후에 온라인 기능을 중단하거나 중단할 권리를 가집니다. 더 자세한 정보는 www.2ksports.com/serverstatus를 확인하세요.

! 안전한 KINECT 센서 사용

게임을 즐기는 동안 자유롭게 움직일 수 있는 충분한 공간을 확보하십시오.
KINECT 게임에는 다양한 동작이 필요할 수 있습니다. 따라서 공간이 좁은 경우 다른 플레이어거나 구경꾼 또는 애완 동물을 치거나 가구에 부딪히거나 기타 물건에 걸려 넘어질 수 있습니다. 게임을 즐기는 동안 서 있거나 움직여도 영향을 받지 않는 바닥이 안정된 곳에서 플레이하십시오.

플레이하기 전: 모든 방향(오른쪽, 왼쪽, 앞쪽, 뒤쪽, 아래쪽, 위쪽)을 살펴보고 부딪히거나 넘어질 수 있는 장애물이 없는지 확인합니다. 창문, 벽, 계단 등에서 충분히 떨어진 공간에서 플레이하십시오. 주위에 장난감, 가구, 카펫, 어린이, 애완 동물 등이 있으면 걸려서 넘어질 수 있으니 주의해야 합니다. 필요한 경우 물건을 옮기거나 주위 사람을 플레이 공간 밖으로 이동시키고, 머리 위를 살펴 조명 기구나 선풍기 등의 물체가 없는지 확인하십시오.

플레이하는 동안: TV에서 충분히 떨어진 곳에서 플레이하십시오. 다른 플레이어, 구경꾼 및 애완 동물과도 충분한 거리를 유지해야 합니다. 이 거리는 게임마다 다를 수 있으므로 플레이 방법을 고려하여 결정합니다. 주위 사람이나 물건이 플레이 공간으로 들어올 수 있으므로 플레이하는 동안 항상 주의해야 합니다.

지속적으로 바닥이 안정된 곳에서 플레이를 할 수 있는지 확인하십시오. 미끄럽지 않은 바닥에서 플레이하고 알맞은 신발을 신어야 합니다. 하이힐이나 슬리퍼 등을 피하고 실내에서는 맨발로 하는 것도 좋습니다.

어린이의 KINECT 센서 사용을 허락하기 전에: 어린이의 KINECT 센서 사용 방법과 보호자의 관리 감독 여부를 결정합니다. 보호자 없이 KINECT 센서를 사용하도록 허락할 때는 관련된 모든 안전 및 건강 수칙을 설명해야 합니다. 적절한 시간 동안 시스템을 올바르게 사용하여 **어린이가 KINECT 게임을 안전하게 즐길 수 있도록** 하십시오.

눈부심으로 인한 눈의 피로를 최소화하려면: 모니터나 TV 및 KINECT 센서에서 편안한 거리를 유지합니다. 모니터나 TV 및 KINECT 센서를 광원에서 멀리 떨어진 곳에 두어 눈부심을 방지하거나 창문 블라인드를 사용하여 조도를 제어합니다. 또한 눈부심과 눈의 피로를 최소화하는 자연광을 선택하고 대비와 선명도를 높이십시오. 모니터나 TV의 밝기 및 대비를 적절히 조절하는 것도 중요합니다.

무리하지 마십시오. KINECT 센서로 즐기는 게임에는 다양한 신체적 움직임이 요구될 수 있습니다. 신체적 활동 능력에 영향을 주는 건강상의 문제가 있는 경우 KINECT 센서를 사용하기 전에 의사와 상의하십시오. 특히 임신부이거나 임신 가능성이 있거나 심장, 호흡기, 척추, 관절 또는 기타 뼈에 이상이 있는 경우, 혈압이 높거나 운동이 힘든 경우, 신체적 활동을 제한하라는 권고를 받은 경우에는 각별히 주의하십시오. 움직임이 많은 KINECT 게임을 플레이하기 전에 의사와 상의하십시오. 약물을 복용하거나 술을 마신 상태에서 플레이하지 마십시오. 플레이하는 동안 신체적 능력이나 균형 감각이 움직이기에 적절하지 확인하십시오.

근육, 관절 또는 눈이 피로한 경우에는 **게임을 중단하고 쉬십시오.** 피로, 메스꺼움, 호흡 곤란, 흉부 압박감, 현기증, 불쾌감 또는 통증이 있는 경우 게임을 즉시 중지하고 의사와 상의하십시오.

자세한 사항은 www.xbox.com에서 올바른 게임 가이드를 참고하십시오.

Xbox LIVE

Xbox LIVE®는 Xbox 360®에서 즐길 수 있는 온라인 게임 및 엔터테인먼트 서비스입니다. 본체를 인터넷에 연결하면 무료로 가입해 이용할 수 있습니다. 무료 데모 게임 등 다양한 콘텐츠를 다운로드할 수 있습니다. KINECT 센서는 간편하게 손짓으로 프로그램을 제어할 수 있게 도와줍니다. Xbox LIVE 골드 멤버십에 가입하면 전 세계의 친구들과 온라인 게임을 즐기는 등 더 많은 혜택을 누릴 수 있습니다. Xbox LIVE에서 다양한 게임과 엔터테인먼트의 재미를 즐겨보십시오. 자세한 내용은 www.xbox.com/live를 참고하십시오.

Xbox LIVE에 연결하기

Xbox LIVE를 사용하려면 Xbox 360 본체를 인터넷에 연결한 후 Xbox LIVE 서비스에 등록해야 합니다. Xbox LIVE 연결 및 지원되는 국가에 관한 자세한 정보는 www.xbox.com/live/countries를 방문하십시오.

보호자 통제

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

KINECT 센서에 대한 도움이 필요한 경우

Xbox.com 확인

사용 안내 등의 KINECT 센서에 대한 자세한 사항은 www.xbox.com/support를 참고하십시오.

XBOX 360 CONTROLLER(XBOX 360 컨트롤러)

Basic Offense(기본 공격)	Control(조작방법)	Basic Defense(기본 수비)
선수 이동		선수 이동
컨트롤 스틱: 드리블 동작 & 슛		핸드 업 / 런지 / 하드 파울 (+ 달리기)
없음		랩 파울
드리블 스틱 & 슛 스틱 전환		밀착 수비
달리기		달리기
포지션 플레이/픽 컨트롤		더블 팀
아이콘 패스		아이콘 변경
패스/터치 패스		선수 변경 (공과 가장 가까운 선수로)
홀 스텝		전담 수비
펌프 페이크(살짝 누르기)/슛(누르기)		가로채기
포스트 업		블로킹/리바운드
시그니처 스킬 HUD		시그니처 스킬 HUD
OTFC 퍽 플레이		OTFC 수비 세트
OTFC 공격 전술		OTFC 수비 전술
OTFC 선수 교체		OTFC 선수 교체
타임아웃		고의 파울
일시 정지		일시 정지

ADVANCED OFFENSE(고급 공격)

Action(동작)	Command(커맨드)
포지션 플레이 호출	[LB] 를 누르고, 원하는 동료의 선수 아이콘을 누른 다음 플레이 선택
팀원에게 가로막기 명령	[LB] 를 누르고, 원하는 팀원의 아이콘을 누른 다음 [O] 를 가로막으려는 방향으로 이동
픽 컨트롤	[LB] 를 누르고 있기 (누르는 시간에 따라 롤, 팝, 슛랩이 결정됩니다)
아이콘 픽 컨트롤	[LB] 를 누르고, 원하는 스크리너의 아이콘을 계속 누릅니다
바운스 패스	[Y] + [A]
페이크 패스	[A] 2번 누르기
엘리움	[X] + [A]
오프 글래스 엘리움	[X] + [A] 따라오는 팀원이 있을 때
기브 앤 고	[A] + [B]
풋백 덩크 또는 레이업	[RT] + [X]
패스 스틱	[RB] 를 누른 상태에서 [O] 를 움직여 패스
토탈 컨트롤 패스	[RB] 를 누르고, 공을 받을 선수의 아이콘을 계속 누른 상태에서 [O] 으로 해당 선수를 움직입니다. 선수 아이콘을 떼면 패스합니다(Controller Settings menu (컨트롤러 설정 메뉴)에서 Total Control Pass (토탈 컨트롤 패스) 옵션을 활성화해야 합니다).
오프볼 플레이어 락	[LB] 를 누르고, 조작할 동료의 선수 아이콘을 누른 다음 [RB] 를 누릅니다

ADVANCED DEFENSE(고급 수비)

Action(동작)	Command(커맨드)
세이드 스텝스 바꾸기	[Y] + [O] 를 좌/우로
크라우드 드리블러	[Y] (드리블하지 않는 공 보유 선수 근처에서)
퀵 셔플 동작	[Y] + [RT] + [O] 를 좌/우로
핸즈 업 디펜스	[O] 를 아무 방향으로
런지 사이드	[O] 를 좌/우로
런지 오버헤드	[O] 를 플레이어 시선 반대 방향으로
런지 포워드	[O] 를 플레이어 시선 방향으로
플롭	전담 수비([B])를 [B] 때고 다시 누르기 [B]
고의 파울	[RT] + [O] 를 공을 든 선수 쪽으로

SHOT BUTTON & CONTROL STICK (SHOOTING)

Shot Button(슛 단추) 조작을 이용해 최고의 동작을 선보이세요! 예를 들어, 포스트에서 **[B]**를 누르고 왼쪽 스틱을 골대 반대쪽으로 누르면 스텝백 슛을 합니다. 하지만 **[X]**를 누르고 있을 때 왼쪽 스틱을 그렇게 움직이면 페이드 슛을 합니다. 조작방법을 모두 확인하고 싶다면, www.2ksports.com/manual/NBA2K13에서 NBA 2K13 매뉴얼 정식 버전을 다운로드하세요.

CONTROL STICK: SHOOTING (BALL IN RIGHT HAND)

(컨트롤 스틱: 슈팅 (공을 오른손으로 들고 있을 때))

Action(동작)	Shot Stick(슛 스틱)	Shot Button(슛 단추)	Context(상황)
점프 슛	[Y] + [O]	[X]	모든 상황
펄프 페이크	[Y] + [B] 누르기	[X] 누르기	모든 상황
스탠딩 플로터	[Y] + [O] 를 골대 쪽으로	[RT] + [X]	스탠딩 드리블 또는 TPT (중거리)
원 드리블 풀 업	[Y] + [O] 를 후방 좌/우로 2번 누르기	[B] 를 누른 다음 [O] 으로 홈 방향 결정, [X] 계속 누르기	스탠딩 드리블
러너	[Y] + [O] 를 골대 반대쪽으로	[X] + [O] 를 골대 반대쪽으로	돌진 (중거리)
풀 업 점퍼	[Y] + [B]	[X]	돌진 (깊게) 또는 횡이동
스텝백 점퍼	[Y] + [O] 를 골대 반대쪽으로 2번 누르기	[B] + [O] 를 골대 반대쪽으로 한 다음, [X] 계속 누르기	옆으로 돌진
립오버 점퍼	[Y] + [O] 를 골대 쪽으로 2번 누르기	[B] + [O] 를 골대 쪽으로 한 다음, [X] 계속 누르기	옆으로 돌진
흠 점퍼	[Y] + [O] 를 탄력적으로 2번 누르기	[B] + [O] 를 탄력적으로 움직인 다음, [X] 계속 누르기	옆으로 돌진
스내치백 점퍼	[Y] + [O] 를 반대쪽으로 탄력 있게 2번 누르기	[B] + [O] 를 반대쪽으로 탄력 있게 누른 다음, [X] 계속 누르기	옆으로 돌진
스핀 점퍼	[Y] + [B] 시계방향으로 회전	[B] 를 2번 누른 다음, [X] 를 살짝 눌렀다가 계속 누르기	골대에서 멀리 떨어져 있음
하프 스핀 점퍼	[Y] + [B] 를 반시계방향으로 회전	없음	골대에서 멀리 떨어져 있음
노멀 레이업	[Y] + [B] ([B] 방향으로 마무리 결정)	[X] ([O] 으로 마무리 결정)	골대로 돌진
유로 스텝 레이업	[Y] + [O] 를 한쪽으로 움직인 다음 재빨리 반대쪽 방향으로	[X] 2번 누르기	돌진 또는 횡이동
흠 스텝 (레이업)	[Y] + [B] 2번 누르기 (방향으로 마무리 결정)	[B] 를 누른 다음 [O] 으로 홈 방향 결정, [X] 계속 누르기	골대로 돌진
스핀 레이업	[Y] + [B] 회전	[B] 를 2번 누른 다음, [X] 를 살짝 눌렀다가 계속 누르기	돌진 또는 근처에 서 있음
리버스 레이업	[Y] + [O] 를 베이스라인 쪽으로	[X] + [O] 를 베이스라인 쪽으로	베이스 라인을 따라 돌진

Action(동작)	Shot Stick(슛 스틱)	Shot Button(슛 단추)	Context(상황)
덩크	[R] + [L] + [B]	[L] + [X]	골대로 돌진
스핀 덩크	[R] + [L] + [B] 회전	[L] + [B] 를 2번 누른 다음, [X] 을 살짝 눌렀다가 계속 누르기	골대로 돌진

CONTROL STICK: DRIBBLING (BALL IN RIGHT HAND) (컨트롤 스틱: 드리블 (공을 오른손으로 들고 있을 때))

Action(동작)	Input(입력)	Context(상황)
트리플 쓰렛 스텝오버/짹 스텝	[B] 을 좌/우로	트리플 쓰렛
트리플 쓰렛 스피아웃	[B] 회전	트리플 쓰렛
트리플 쓰렛 스타트 드리블	[B] 을 골대 반대쪽으로	트리플 쓰렛
스타터	[B] 을 골대 쪽으로	드리블
헤지테이션	[B] 을 오른쪽으로	드리블
인 앤 아웃	[B] 을 공을 든 손 쪽으로 2번 누르기	드리블
크로스오버 (전방)	[B] 을 왼쪽으로	드리블
크로스오버 (다시 사이로)	[B] 을 후방 왼쪽으로	드리블
비하인드 더 백	[B] 을 골대 반대쪽으로	드리블
스핀	[B] 을 시계방향으로 회전	드리블
크로스 스핀	[B] 을 반시계방향으로 회전	오른쪽 스틱 시계방향으로 회전
하프 스핀	[B] 을 시계 방향 -> 반시계방향으로 회전	드리블
크로스 하프 스핀	[B] 을 반시계 방향 -> 시계방향으로 회전	드리블
스텝백	[B] 을 골대 반대쪽으로	골대로 돌진

DEFENSIVE CONTROLS(수비 조작)

Action(동작)	Input(입력)	Context(상황)
이동	[B]	모든 상황
빠른 셔틀	[L] + [R] + [B]	모든 상황
가로채기	[X]	모든 상황
블로킹	[Y]	모든 상황
리바운드	[Y] (공이 공중에 있을 때)	모든 상황
전담 수비	[B]	모든 상황
플름	[B] 2번 누르기	공을 들고 있을 때 수비
랩 파울	[B] 누르기	모든 상황
밀착 수비	[R]	공을 들고 있을 때 수비
세이드 스탠스 레프트	[R] + [B] 오른쪽으로	공을 들고 있을 때 수비
세이드 스탠스 라이트	[R] + [B] 왼쪽으로	공을 들고 있을 때 수비
세이드 스탠스 이븐	[R] + [B] 반대쪽으로	공을 들고 있을 때 수비
크라우드 드리블러	[R] 계속 누르기	공을 들고 있을 때 수비

Action(동작)	Input(입력)	Context(상황)
런지 레프트	[B] 을 왼쪽으로	모든 상황
런지 라이트	[B] 을 오른쪽으로	모든 상황
런지 오버헤드	[B] 을 슈터 반대쪽으로	모든 상황
런지 포워드	[B] 을 슈터쪽으로	공을 들고 있을 때 수비
핸즈 업	[B] 계속 누르기	공을 들고 있을 때 수비
디나이 볼	[B] 계속 누르기	공을 들고 있지 않을 때 수비
더블 팀	[LB]	모든 상황

POST MOVES (PRESS [Y] TO POST UP) (포스트 동작([Y]로 포스트 업))

Command(커맨드)	From Hold (홀드 상태)	From Dribble (드리블 상태)	No Dribble Left (남은 드리블 없음)
[B] 을 특정 방향으로 고정	포스트 백다운 동작	포스트 백다운 동작	~
[B] 을 골대 쪽으로 누르기	드리블 시작	골대 쪽으로 한 번 백다운 드리블	~
[B] 을 키 쪽으로 누르기	드리블 시작	키 쪽으로 한 번 측면 드리블	~
[B] 을 베이스라인 쪽으로 누르기	드리블 시작	베이스라인 쪽으로 한 번 측면 드리블	~
[B] 을 반대쪽으로 누르기	드리블 시작	골대 반대쪽으로 한 번 드리블	~







POST [Y] MOVES(포스트 [Y] 동작)

Command(커맨드)	From Hold (홀드 상태)	From Dribble (드리블 상태)	No Dribble Left (남은 드리블 없음)
[B] 중립 + [Y]	인사이드 페이스업	드리블 중단	인사이드 페이스업
[B] 을 골대 쪽으로 + [Y]	인사이드 페이스업	골대 쪽으로 페이스업 드리블	인사이드 페이스업
[B] 을 키 쪽으로 + [Y]	인사이드 페이스업	키 쪽으로 페이스업 드리블	인사이드 페이스업
[B] 을 베이스라인 쪽으로 + [Y]	인사이드 페이스업	베이스라인 쪽으로 페이스업 드리블	인사이드 페이스업
[B] 을 반대쪽으로 + [Y]	아웃사이드 페이스업	빠른 드리블 중단	아웃사이드 페이스업

CONTROL STICK [R]: POST MOVES(컨트롤 스틱 [R]: 포스트 동작)

Command(커맨드)	From Hold (홀드 상태)	From Dribble (드리블 상태)	No Dribble Left (남은 드리블 없음)
[B] 골대 쪽으로	린 백	슬더 페이크	린 백
[B] 을 키 쪽으로	시미	드라이브 페이크	시미
[B] 을 베이스라인 쪽으로	시미	스핀 페이크	시미
[B] 을 반대쪽으로	공간 만들기	드라이브 페이크	공간 만들기
[B] 을 시계방향으로 회전	후크 드라이브	후크 드라이브	~
[B] 을 반시계방향으로 회전	스핀	스핀	~









POST MOVES (포스트 동작)

Command(커맨드)	From Hold (홀드 상태)	From Dribble (드리블 상태)	No Dribble Left (남은 드리블 없음)
 +  을 골대 쪽으로 고정	어그레시브 백다운	어그레시브 백다운	~
 +  을 키 쪽으로 고정	키 쪽으로 돌진	키 쪽으로 돌진	~
 +  을 베이스라인 쪽으로 고정	베이스라인 쪽으로 돌진	베이스라인 쪽으로 돌진	~
 +  을 반대쪽으로 고정	포스트 밖으로 드리블	포스트 밖으로 드리블	~

PROTECT MOVES (프로텍트 동작)

Command(커맨드)	From Hold (홀드 상태)	From Dribble (드리블 상태)	No Dribble Left (남은 드리블 없음)
 중립 + 	인사이드 페이스업	프로텍트 드리블 (들락거리기)	인사이드 페이스업
 을 선수 오른쪽으로 + 	인사이드 페이스업	다시 드리블하는 선수에게	인사이드 페이스업
 을 선수 앞쪽으로 + 	인사이드 페이스업	앞쪽으로 일반 드리블	인사이드 페이스업
 을 선수 뒤쪽으로 + 	인사이드 페이스업	아웃사이드 솔더 드라이브 (스핀)	인사이드 페이스업
 을 선수 왼쪽으로 + 	아웃사이드 페이스업	반대쪽으로 일반 드리블 (페이스업)	아웃사이드 페이스업







PROTECT MOVES (프로텍트 동작)

Command(커맨드)	From Hold (홀드 상태)	From Dribble (드리블 상태)	No Dribble Left (남은 드리블 없음)
 +  을 선수 오른쪽으로	오른쪽으로 달리기	오른쪽으로 달리기	~
 +  을 선수 앞쪽으로	앞쪽으로 달리기	앞쪽으로 달리기	~
 +  을 선수 뒤쪽으로	스핀 아웃	스핀 아웃	~
 +  을 선수 왼쪽으로	왼쪽으로 달리기	왼쪽으로 달리기	~

















POST SHOTS(포스트)

SHOT BUTTON(단추)

Command(커맨드)	From Hold (홀드 상태)	From Dribble (드리블 상태)	No Dribble Left (남은 드리블 없음)
 을 골대 왼쪽이나 오른쪽으로 + 	왼쪽이나 오른쪽으로 홀 (링에 가까이 있을 때)	왼쪽이나 오른쪽으로 홀 (링에 가까이 있을 때)	왼쪽이나 오른쪽으로 홀 (링에 가까이 있을 때)
 을 골대 반대쪽 왼쪽이나 오른쪽으로 + 	페이드 (링에서 멀리 있을 때)	페이드 (링에서 멀리 있을 때)	페이드 (링에서 멀리 있을 때)
 을 아무 방향으로 +  2 번 누르기	왼쪽이나 오른쪽으로 시미 슛	왼쪽이나 오른쪽으로 시미 슛	왼쪽이나 오른쪽으로 시미 슛
 을 전방 왼쪽이나 오른쪽으로 +  를 누른 다음 	왼쪽이나 오른쪽으로 드롭스텝	왼쪽이나 오른쪽으로 드롭스텝	~

Command(커맨드)	From Hold (홀드 상태)	From Dribble (드리블 상태)	No Dribble Left (남은 드리블 없음)
 을 반대쪽 왼쪽이나 오른쪽으로 +  를 누른 다음 	왼쪽이나 오른쪽으로 슛 슛	왼쪽이나 오른쪽으로 슛 슛	~
 을 반대쪽으로 +  를 누른 다음 	스텝백 슛	스텝백 슛	~

SHOT STICK(스틱)






Command(커맨드)	Action(동작)
 +  을 골대 왼쪽이나 오른쪽으로	왼쪽이나 오른쪽으로 홀
 +  을 골대 반대쪽 왼쪽이나 오른쪽으로	왼쪽이나 오른쪽으로 페이드
 +  을 왼쪽에서 오른쪽 또는 오른쪽에서 왼쪽으로	왼쪽이나 오른쪽으로 시미 슛
 +  을 전방 왼쪽이나 오른쪽으로 2번 누르기	왼쪽이나 오른쪽으로 드롭스텝
 +  을 왼쪽이나 오른쪽으로 2번 누르기	왼쪽이나 오른쪽으로 홀 슛
 +  반대쪽으로 2번 누르기	스텝백 슛
 +  을 시계방향으로 회전	드라이브 스텝백 슛
 +  을 반시계방향으로 회전	스핀 스텝백 슛

PROTECT SHOTS(프로텍트)

SHOT BUTTON(단추)

Command(커맨드)	From Hold (홀드 상태)	From Dribble (드리블 상태)	No Dribble Left (남은 드리블 없음)
 을 선수 오른쪽으로 + 	프로텍트 점퍼	프로텍트 점퍼	프로텍트 점퍼
 을 선수 앞쪽으로 + 	프로텍트 드리블 레프트 점퍼	프로텍트 드리블 레프트 점퍼	프로텍트 점퍼
 을 선수 뒤쪽으로 + 	프로텍트 드리블 라이트 점퍼	프로텍트 드리블 라이트 점퍼	프로텍트 점퍼
 을 선수 왼쪽으로 + 	프로텍트 페이드어웨이	프로텍트 페이드어웨이	프로텍트 페이드어웨이
 을 특정 방향으로 +  2 번 누르기	왼쪽이나 오른쪽으로 프로텍트 시미	왼쪽이나 오른쪽으로 프로텍트 시미	왼쪽이나 오른쪽으로 프로텍트 시미
 을 선수 앞쪽으로 + 	왼쪽으로 프로텍트 사이트 홀 슛	왼쪽으로 프로텍트 사이트 홀 슛	펄프 페이스
 을 선수 뒤쪽으로 + 	오른쪽으로 프로텍트 사이트 홀 슛	오른쪽으로 프로텍트 사이트 홀 슛	~
 을 선수 왼쪽으로 +  을 누른 다음 	프로텍트 스텝백 슛	프로텍트 스텝백 슛	~

SHOT STICK(스틱)

Command(커맨드)	Action(동작)
 +  을 선수 오른쪽으로	프로텍트 점퍼
 +  을 선수 앞쪽으로	프로텍트 드리블 레프트 점퍼
 +  을 선수 뒤쪽으로	프로텍트 드리블 라이트 점퍼
 +  을 선수 왼쪽으로	프로텍트 페이드어웨이

Command(커맨드)	Action(동작)
Ⓜ + Ⓢ을 왼쪽에서 오른쪽 또는 오른쪽에서 왼쪽으로	시미 슛
Ⓜ + Ⓢ을 선수 뒤쪽으로 2번 누르기	프로텍트 사이드 홀 슛 라이트
Ⓜ + Ⓢ을 선수 앞쪽으로 2번 누르기	프로텍트 사이드 홀 슛 레프트
Ⓜ + Ⓢ을 선수 왼쪽으로 2번 누르기	프로텍트 스탭백 슛
Ⓜ + Ⓢ을 시계방향으로 회전	프로텍트 하프스핀 슛
Ⓜ + Ⓢ을 반시계방향으로 회전	프로텍트 스핀 슛

KINECT VOICE COMMANDS(KINECT 음성 명령)

Kinect Voice Commands(KINECT 음성 명령)을 이용해 플레이 도중 다양한 동작을 실행할 수 있습니다.

Voice Command(음성 명령)	Action(동작)
Always Active(항상 작동)	
“Switch Camera(카메라 변경)”	다음 카메라 위치로 이동
“Gatorade Dunk(Gatorade 덩크)”	적절한 상황이 되면 코치에게 덩크
“Call the f****ing foul(씨* 파울 부르라고),” “That was a f****ing foul(씨* 파울이었다고),” “Bulls****(젠장),” “That’s bulls****(이런 젠장),” “F**** you(씨*놈아!!)”	테크니컬 파울 유발 - (테크니컬 파울은 팀 벤치에 부과) - 여러 번 위반해도 퇴장당하지 않음 (게임 중에 한 번만 일어남)
Offense(공격)	
“Time Out(타임 아웃)”	타임 아웃 요청
“Call(호출)” “Post Play(포스트 플레이)” “for” “LeBron James”	플레이 타입으로 플레이 호출 (“call(호출)” 및 “for”는 추가 사항).
“Isolation(아이슬레이션),” “Post Play(포스트 플레이),” “Pick and Roll(픽 앤 롤),” “Three Point(3점)”	플레이 타입
“Position / Last Name / Full Name(포지션 / 성 / 풀 네임)”	부르는 대상
“Substitute Player Last Name / Full Name / Position(교체 선수 성 / 풀 네임 / 포지션)”	교체 (항상 작동) - 선수를 게임에서 뺌
“Bring in – Bench Player Last Name / Full Name(투입 – 벤치 선수 성 / 풀 네임)”	특정 선수로 교체 시도
“Pick and Roll(픽 앤 롤),” “Quick Isolation(퀵 아이슬레이션),” “Quick Iso(퀵 Iso),” “Clear Out(클리어 아웃),” “Quick Post Up(퀵 포스트 업),” “Quick Spot Up Three(퀵 스팟 업 쓰리),” “Cut to Basket(컷 투 배스킷),” “Backdoor Cut(백도어 컷)”	퀵 플레이 조작
“Set a Screen for me(스크린 세워 줘),” “Set a Pick for me(픽 세워 줘)”	퀵 스크린

Voice Command(음성 명령)	Action(동작)
Defense – active in both regular play and in MyCAREER(수비 – 일반 플레이와 내 커리어 모두 적용)	
“Pick up ball(공 주워)”	가장 가까이 있는 AI 선수가 공을 든 선수를 확보하고 있지 않다면 해당 선수로 변경
“Double Team(더블 팀)”	시에 더블 팀 요청
“Help Me(도와줘)”	팀에 도움 요청
“Intentional Foul(고의 파울)”	고의 파울 요청
“Substitute Player Last Name / Full Name / Position(교체 선수 성 / 풀 네임 / 포지션)”	교체 (항상 작동, MyCAREER에서는 사용 불가) - 선수를 게임에서 뺌
“Bring in – Bench Player Last Name / Full Name(투입 – 벤치 선수 성 / 풀 네임)”	특정 선수로 교체 시도
“Man to Man(맨 투 맨),” “Zone 2-3(존 2-3),” “Zone 3-2(존 3-2),” “Zone 1-3-1(존 1-3-1),” “Halfcourt Press(하프코트 프레스),” “Halfcourt Trap(하프코트 트랩),” “Fullcourt Press(풀코트 프레스),” “Fullcourt Trap(풀코트 트랩)”	수비 세트 요청
MyCAREER Offense(내 커리어 공격)	
“Call time out(타임 아웃 요청),” “Time out(타임 아웃)”	타임 아웃 요청
“Alley-Oop(앨리움),” “Throw the Alley(앨리를 던져)”	앨리움 요청
“Pass the ball to me(패스해),” “Pass me the ball(공을 줘),” “Pass the ball to Player Last Name / Full Name / Position(공을 선수 성 / 풀 네임 / 포지션에 패스해)”	패스 요청
“Quick Post Up(퀵 포스트 업),” “Quick Isolation(퀵 아이슬레이션),” “Quick Iso(퀵 Iso),” “Clear Out(클리어 아웃),” “Quick Spot Up Three(퀵 스팟 업 쓰리)”	퀵 플레이 요청
“Set a Screen for me(스크린 세워 줘),” “Set a Pick for me(픽 세워 줘)”	퀵 스크린 요청
“Shoot the Ball!(공을 던져!)” “Shoot that Shot(슛해!)” “Take that Shot(슛을 던져)” “Shoot that!(슛해!)” “Shoot it(슛)”	시에 슛 명령

NBA 2K13 GAME CREDITS(NBA 2K13 게임 제작진)

VISUAL CONCEPTS ENTERTAINMENT, INC.

DEVELOPMENT TEAM:

Executive Producer
Jeff Thomas

Production & Design
Asif Chaudhri
Erick Boenisch
Felicia Whitehouse
Grant Wilson
Rob Jones
Zach Timmerman
Kyle Lai-Fatt
Jerson Sapida
Mike Wang
Dion Peete
Ocie Henderson
Jay Iwahashi
Jason Souza
Dan Indra
Joe Levesque
Ben Bishop
Abe Navarro
Jonathan Corl

VC Art Team

Jonathan Gregory
Winnie Hsieh
Stephen Ytuarte
Tim Loucks
John Lee
Eric Apel
Fred Wong
Roy Tse
Elias Figueroa
Paulette Trinh
Derek Kurimoto
Willie Phung
Herman Fok
Myra Lim
David Lee
Anthony Yau
Quinn Kaneko
Carrie Dinitz
Justin Cook
Chris Darroca
Nathan Frigard
Don Bhatarakamol
Alex Steinberg
Kurt Lai

2K China Art

Julien Bares
Liu Jing
Su Lu
Xu Xiao Qiang
Liu Shan
Mao Yi Ming
Jin Yi

MOTION CAPTURE:

Supervisor
David Washburn

Coordinator

Steve Park

Specialists

Jose Gutierrez
Gil Espanto
Anthony Tominia
Kirill Mikhaylov

VC AUDIO TEAM:

Audio Director
Joel Simmons

Sr. Audio Engineer & Audio Tools
Daniel Gardopee

Sr. Audio Engineer
Todd Gunnerson

Sr. Sound Designer
Randy Rivas

Script Writers
Tor Unsworth
Rhys Jones

Additional Audio
Additional Script Writing
Kevin Asseo

BROADCAST TEAM & VOICE TALENT:

Play-by-Play Announcer
Kevin Harlan

Color Analyst
Clark Kellogg

Sideline Reporter
Doris Burke

Studio Announcer
Damon Bruce

PA Announcer
Peter Barto

Promo Announcer
Tony Azzolino

Press Conference
Mark Middleton

Mentor
CJ Norde

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
Casey Cameron

PA Music

Bukue One for Funnyman Entertainment
Chris "The Arsonist" Jenkins for the Fire
Department Productions

Mashitup by Bukue One, produced by Amp Live
It's Time by Bukue One, produced by Ph-7
Ain't No Bull Here, produced by Del the Funky
Homosapien

Produced by APLUS and AGEE
for Compound 7 Productions:

6TABS

C7 H&G

C7 L.O.

C7 SHOWBOAT

LIKE DAT TAKE DAT

Produced by Chris "The Arsonist" Jenkins for The
Fire Department Productions

All Hail

Blaq Anthem

BREAKOUT

club test

convinced

Got Me

GOTTA EAT

I THINK YOU KNOW

IM Hater PProof

IM SO DIRTY

JOGGIN

KEEP HATIN

london grits

Move On

MUCH BETTER

OPEN UP

STAY HUNGRY

SUPERCIZZLE

Special Thanks

Craig Rettmer
Sacramento State Marching Band

Player Chatter

Nick Powers
Carney Lucas
Michael Distad
Will Dagnino
Michael Turner
Spencer Douglass
Todd Bergmann
Cecil Hendrix
Sean Pacher
Brian Shute
Eric White

Crowd Chatter

Joshua Cervantes
Reinard Coloma
Stephen Bernad
Justin Balague
Joshua Balague
Ryanson S. Aspiras

Nathan Runner
Drew Drucker
Eric Distad
Francis Sameon
Ken Sameon
Christopher Nichols
Jaymi Valdes
Yusuf Hansia
Jason Arnold
Jordan Carson
Byron Deme
Thomas Brewer
Michael McCoy
Choong Man Kim
Rebecca Friedman
Savon Cleveland
Andrew Dragos
Colety Kaltschmidt
Daniel Stafford
Richard Brusa
Megan Knapp
Elliott Whitehurst
Dustin Ragozzino
Guido Sontori
Billy Harris
Leslie Peacock
Rebekah Peacock
Paulette Trinh

FOX STUDIOS

Keith Fox
Emily Seibert
Jake Goodwin
Blue

2K CHINA

General Manager

Julien Bares

Product Director

Liu Jing

Producer

Hu Gang

Quality Assurance

Xiao Liang

2K CHINA QUALITY ASSURANCE

QA Manager

Zhang Xi Kun

QA Supervisor

Steve Manners

QA Testers

Xiao Yao
Gao You Ming

Testers

Wei Dan
Qu Wei
Lu Ting Ting
Wang Yang
Ren Jie
Chen Deng Liang

Special Thanks

Zhao Hong Wei
Zhang Qing He

2K PUBLISHING

President
Christoph Hartmann

C.O.O.
David Ismaier

SVP, Sports Development
Greg Thomas

Executive Producer
Jeff Thomas

Producer
Robert Nelson

Sr. Director of Product Development
Kate Kellogg

Director of Technology
Jacob Hawley

Online Systems Architect
Louis Ewens

PD Operations Coordinator
Ben Kvalo

SVP, Marketing
Sarah Anderson

VP, Sports Marketing
Jason Argent

VP of International Marketing
Matthias Wehner

Sr. Director of Marketing & PR
Chris Snyder

Senior Brand Manager
Mark Goodrich

Brand Manager
Andrew Blumberg

Marketing & PR Coordinator
Ryan Balke

Marketing Assistant
Rebecca Euphrat

Director of Public Relations, North America
Ryan Jones

Director, Marketing Production
Jackie Truong

Art Director, Marketing
Lesley Zinn Abarcar

Web Director
Gabe Abarcar

Web Designer
Keith Echevarria

Sr. Designer, Marketing
Christopher Maas

Marketing Production Assistant
Ham Nguyen

Video Production Manager
J. Mateo Baker

Video Editor
Kenny Crosbie

Jr. Video Editor
Michael Howard

Game Capture Specialist
Doug Tyler

Marketing Project Manager
Renee Ward

Director of Creative Production
Jack Scalici

Senior Manager of Creative Production
Chad Rocco

Manager of Creative Production
Josh Orellana

Consumer Engagement Manager
Ronnie Singh

VP, Business Development
Kris Severson

VP, Legal
Peter Welch

VP & Counsel, Business Affairs
Brad Simon

Director of Operations
Dorian Rehfield

Licensing/Operations Specialist
Xenia Mul

Director of Research and Planning
Mike Salmon

Marketing Manager, Partner Relations
Dawn Burnell

SPECIAL THANKS

Chris Jones
Todd Ingram
Kendell Rogers
Rick Shawalker
Lori Durrant
Jeremy Ford
Daisy Amescua
Michael Speiler

2K GAMES INTERNATIONAL

General Manager
Neil Ralley

International Marketing Manager
Sian Evans

International Product Managers
Yvonne Dawson

International Product Managers
Luis de la Camara Burditt

Sr. Director, International PR
Markus Wilding

Assistant International PR Manager
Sam Woodward

Assistant International PR Executive
Megan Rex

International Digital Marketing Manager
Martin Moore

2K INTERNATIONAL PRODUCT DEVELOPMENT

International Producer
Iain Willows

Localization Manager
Nathalie Mathews

Assistant Localization Manager
Arsenio Formoso

External Localization Teams
Around the Word
Synthesis International Srl
Synthesis Iberia
Robert Böck

2K QUALITY ASSURANCE

VP of Quality Assurance
Alex Plachowski

Test Manager
David Arnspiger

Support Managers
Alexis Ladd

Support Managers
Doug Rothman

Test Lead
Casey Ferrell

Support Lead
Nathan Bell

Support Lead
Scott Sanford

Senior Testers
Matt Newhouse

Testers
Chris Adams

Dale Bertheola
David Antrim
Lauren Haeaga
Bill Lanker
Jeremy Thompson
Frankie Ludena
Robert Klempner
Michael Spailer
Glenn Boyd
Helmo Cardenas
Rey Carmier
Elias Coe
Rodolfo Garcia
Cris Maurera
Kevin Norwood
Tom Roseman

2K INTERNATIONAL QUALITY ASSURANCE

Localisation QA Supervisor
José Miñana

Mastering Engineer
Wayne Boyce

Mastering Technician
Alan Vincent

Localisation QA Project Lead
Fabrizio Mariani

Senior Localization QA Technicians
Florian Genthon

Jose Olivares
Elmar Schubert

Localization QA Technicians
Andrea De Luna Romero
Carine Freund

Christopher Funke
Cristina La Mura
Dimitri Gérard
Enrico Sette
Harald Raschen
Javier Vidal
Pablo Menéndez
Sergio Accettura
Stefan Rossi
Iris Loison

Design Team
James Crocker
Tom Baker

2K INTERNATIONAL TEAM

Agnès Rosique
Ben Lawrence
Ben Seccombe
Bernardo Hermoso
Dan Cooke
Diana Freitag
Dominique Connolly
Erica Denning
Jan Sturm

Jean-Paul Hardy
Jesús Sotillo
Lieke Mandemakers
Matt Roche/Olivier Troit
Richie Churchill
Sandra Melero
Simon Turner
Solenne Antien
Stefan Eder

TAKE-TWO INTERNATIONAL OPERATIONS

Anthony Dodd
Martin always
Rickin Martin

Nisha Verma
Phil Anderton
Robert Willis
Denisa Polcerova

2K ASIA

Asia Marketing Director Karen Teo	Take-Two Asia Operations Eileen Chong
Asia Marketing Manager Diana Tan	Veronica Khuan
Asia Product Manager Chris Jennings	Chermaine Tan
Localization Manager Yosuke Yano	Fumiko Okura
	Take-Two Asia Business Development Julian Corbett
	Andrew Donovan
	Ellen Hsu
	Henry Park
	Satoshi Kashiwazaki

NATIONAL BASKETBALL ASSOCIATION

Senior Vice President, Licensing & Business Affairs Vicky Picca	Senior Manager, Global Marketing Partnerships Rachel Henley
Vice President, Global Marketing Partnerships Brian Oliver	Marketing Specialist, Global Marketing Partnerships Kara Stetler
Senior Director, Entertainment Products Anne Hart	
Senior Manager, Entertainment Products Licensing Matthew "Tiberius" Holt	

SPECIAL THANKS

Jordan Katz	Ryan Dixon
David Cox	Juan Chavez
Take-Two Sales Team	Gail Hamrick
Take-Two Digital Sales Team	Sharon Hunter
Take-Two Channel Marketing Team	Michele Shadid
Siobhan Boes	Zambezi
Hank Diamond	Access Communications
Alan Lewis	KD&E
Daniel Einzig	League contacts
Christopher Fiumano	Big Solutions
Pedram Rahbari	Gwendoline Oliviero
Jenn Kolbe	
2K IS Team	Visual Concepts Special Thanks
Seth Krauss	Scott Patterson
Greg Gibson	Matt Underwood
Take-Two Legal Team	Edwin Melendez
Jonathan Washburn	Everyone at Operation Sports
David Boutry	

MOTION CAPTURE TALENT

NBA Talent Rudy Gay Dwight Howard Andre Iguodala Shaun Livingston Corey Maggette Shaquille O'Neal Chris Paul Gerard Wallace Evan Turner Wesley Johnson Quincy Pondexter	Omar Wilkes Alain Laroche Terrence Hundley Shawn Mallay Charles "Beast" Rhodes Marquis Gilstrap Tim "TP" Parham Brian Laing Brandon Bush Quinnell Brown Kasib Powell Larry "Bone" Williams Terrance Todd Darren Brooks Drew Gibson Johnnie Bryant Patrick Sanders Calvin Henry Gerard Anderson Jesse Byrd Purnell Davis Matthew Elijah Snoop Dogg
Basketball Talent Grayson Boucher aka "The Professor" James "Flight" White Taurian Fontenette aka "Air Up There" Stan Fletcher Noah Ballou Deonte Huff Leigh Gayden Christopher Devine Joe Everly	

NBA 2K13 MUSIC CREDITS(NBA 2K13 음악 제작진)

Music Editing
Rick Fox - Fox Sound Studios

Additional Music Edits
Keith Fox
Emily Seibert

Ali in the Jungle
Performed by The Hours
Courtesy of Adeline Records
Written By Antony Genn and Martin Slattery
Published by Sony/ATV Tunes LLC on behalf of
Sony/ATV Music Publishing UK Limited, EMI Music
Publishing / PMM/Adeline Records / EMI BLACKWOOD
MUSIC INC. (BMI)
Under license from Adeline Records
All Rights Reserved. Used by Permission.

I Ain't No Joke
Performed by Eric B. and Rakim
Written by Eric Barrier and William Griffin
Published by UNIVERSAL - SONGS OF POLYGRAM
INTERNATIONAL, INC. (BMI) o/b/o itself and Robert Hill
Music

1901
Performed by Phoenix
Courtesy of Glassnote Entertainment Group
Written by Laurent Mazzalai, Christian Mazzalai,
Frederic Jean Joseph Moulin, and Thomas Pablo
Croquet
Published by Ghettablaster SARL
Administered by Kobalt Music Publishing America, Inc.

Victory
Performed by Diddy (ft. The Notorious B.I.G. & Busta
Rhymes)
Courtesy of Atlantic Recording Corp. / Bad Boy
Records
By arrangement with Warner Music Group Video
Game Licensing
© 1997 Bad Boy Records
Written by Bill Conti, Sean Combs, Christopher
Wallace, Steven Jordan, Trevor Smith and Jason
Phillips
Published by Starbus, LLC. / EMI APRIL MUSIC INC.
(ASCAP), EMI U CATALOG INC. (ASCAP) and EMI
UNART CATALOG INC. (BMI)
Administered by Kobalt Music Publishing America,
Inc.
© 1997 STEVEN A. JORDAN MUSIC, INC. (ASCAP),
T'ZIAH MUSIC (BMI), EMI APRIL MUSIC INC. (ASCAP),
JUSTIN COMBS PUBLISHING (ASCAP), BIG POPPA
MUSIC (ASCAP), EMI UNART MUSIC, INC. (BMI) AND
JAE WONS PUBLISHING (ASCAP)
ALL RIGHTS ON BEHALF OF STEVEN A. JORDAN
MUSIC, INC.
ADMINISTERED BY WB MUSIC CORP
ALL RIGHTS RESERVED
[CONTAINS SAMPLE FROM «GOING THE DISTANCE»
BY BILL CONTI.
EMI UNART MUSIC (ASCAP)]
All Rights Reserved. Used by Permission.

Around the World
Performed by Daft Punk
Courtesy of Daft Life Ltd./Virgin Music France
Written by Thomas Bangalter and Guy Manuel Homem
Christo
Published by Universal Music - Z Songs (BMI) o/b/o
Imagem London Ltd.
Under license from EMI Film & Television Music

Shove It

Performed by Santigold featuring Spank Rock
Written by Santi White, Naam Juwan, and John Hill
Published by Downtown DLJ Songs (ASCAP) and
Little Jark (ASCAP) c/o Downtown Records / EMI
BLACKWOOD MUSIC INC. (BMI)
All Rights Reserved. Used by Permission.

Amazing

Performed by Kanye West featuring Young Jeezy
Written by Jeffrey Bhasker, Benjamin Hudson-
McIl Dowie, Jay W. Jenkins, Malik Yusef El Shabbaz
Jones, Dexter Raymond Jr. Mills, and Kanye Omari
West
Published by Sony/ATV Songs LLC / Way Above Music
/ Universal Music Corp. (ASCAP) o/b/o itself and
Jabriel Iz Myne / EMI BLACKWOOD MUSIC INC. (BMI) /
Publisher(s) Unknown
All Rights Reserved. Used by Permission.

Stillness Is the Move

Performed by Dirty Projectors
Courtesy of Domino Records
Written by David Longstreth (BMI) and Amber
Coffman (SESAC)
Published by Domino Publishing Company of America,
Inc. (BMI) / Memory Foam (SESAC) administered by
Domino US Publishing Company (SESAC)

The World Is Yours

Performed by Nas
Written by Nasir Jones and Peter O. Phillips
Published by Universal Music - Z Tunes LLC o/b/o
Skemetics Music, Inc. and Universal Music - Z Songs
(ASCAP/BMI) and Pete Rock Publishing (ASCAP) c/o
Reach Music Publishing Inc.
Courtesy of Columbia Records
By arrangement with Sony Music Licensing

Viva La Vida

Performed by Coldplay
Courtesy of EMI Records Ltd.
Written by Guy Rupert Berryman, Jonathan Mark
Buckland, William Champion, and Christopher
Anthony John Martin
Published by Universal Music - MGB Songs (ASCAP)
o/b/o Universal Music Publishing MGB Ltd.
Under license from EMI Film & Television Music

We Live in Brooklyn, Baby

Performed by Roy Ayers
Written by Harry Whitaker
Powered by Missing Link Music (ASCAP)

Stress

Performed by Justice
Courtesy of Atlantic Recording Corp. / Because Music
Written by Gaspard Auge and Xavier De Rosnay
Published by Blue Mountain Music Ltd/Irish Town
Songs (ASCAP) o/b/o Because Editions
By arrangement with Warner Music Group Video
Game Licensing
© 2007 Ed Banger Records under exclusive license to
Because Music

The Bounce

Performed by Jay-Z featuring Kanye West
Written by Tim Mosley, Shawn Carter, and William
Pettaway
Published by EMI APRIL MUSIC INC. (ASCAP)
© 2002 WB MUSIC CORP. (ASCAP), EMI BLACKWOOD
MUSIC INC. (BMI), LIL LU LU PUBLISHING (BMI) AND
BILLEY PETTAWAY MUSIC (BMI)
All Rights Reserved. Used by Permission.

Shook Ones Pt. II

Performed by Mobb Deep
Written by Albert Johnson and Kejuan Waliek Muchita
Published by Universal Music – MGB songs o/b/o itself and Juvenile Hell/Universal Music – Careers o/b/o itself and P. Noid Publishing (ASCAP/BMI)
Courtesy of RCA Records, a division of Sony Music Entertainment
By arrangement with Sony Music Licensing

Ima Boss (Instrumental)

Performed by Meek Mill
Written by William Roberts, Orlando Tucker and Robert Williams
Courtesy of Maybach Music Group / Warner Bros. Records
By arrangement with Warner Music Group Video Game Licensing
P 2011 MMG/Warner Bros. Records Inc.
Published by EMI APRIL MUSIC INC. (ASCAP) / Sony/ATV Songs LLC / First N Gold / Maybach Music Group
© 2011 WB MUSIC CORP. (ASCAP), FOREVER RICH (ASCAP), ROBERT WILLIAMS ASCAP PUB DESIGNEE (ASCAP), 4 BLUNTS LIT AT ONCE PUBLISHING (BMI) AND UNKNOWN PUBLISHER (NS)
ALL RIGHTS ON BEHALF OF ITSELF, FOREVER RICH AND ROBERT WILLIAMS ASCAP PUB DESIGNEE ADMINISTERED BY WB MUSIC CORP.
All Rights Reserved. Used by Permission.

Mercy

Performed by Kanye West featuring Big Sean, Pusha T, and 2 Chainz
Written by Sean Michael Anderson, Twilite Tone, Mike Dean, Tauheed Epps p/k/a 2 Chainz, Stepan Taft, Terrence Le Varr Thornton, Kanye Omari West, *Denzie Beagle, */**Winston Riley, **Reggie Williams, and ***James Thomas and unknown writers
Published by Sony/ATV Songs LLC / Neighborhood Pusha Publishing / Please Gimme My Publishing Inc. / RLFG Music / Songs of Universal Inc. (ASCAP/BMI) o/b/o itself and FF To Def Publishing LLC. / *Universal-Polygram International Publishing, Inc. o/b/o Dub Plate Music Publishers Ltd. / *The Royalty Network / Ty Epps Music (ASCAP) administered by Reservoir Media Music (ASCAP) / EMI BLACKWOOD MUSIC INC. (BMI)
All Rights Reserved. Used by Permission.
*Contains a sample of "Dust A Sound Boy," writer(s) and publisher(s) of which designated by *
**Contains a sample of "Cu-Oonuh," writer(s) and publisher(s) of which designated by **
***Contains a sample of "Lambo," writer(s) and publisher(s) of which designated by ***

Elevation

Performed by U2
Written by Adam Clayton, Dave Evans, Paul David Hewon, and Larry Mullen
Published by UNIVERSAL POLYGRAM INTERNATIONAL PUBLISHING, INC. (ASCAP) o/b/o UNIVERSAL MUSIC PUBLISHING INTERNATIONAL B.V.

On to the Next One

Performed by Jay-Z featuring Swizz Beatz
Written by Michel Andre Auge Gaspard, Shawn C. Carter, Jessie Chaton, Xavier De Rosnay, and Kassem Dean
Courtesy of Atlantic Recording Corp. / Roc Nation
By arrangement with Warner Music Group Video Game Licensing
© 2009 Shawn Carter
Published by Universal Music – MGB Songs (ASCAP/SESAC) o/b/o Universal Music Publishing MGB France and Options/Universal Tunes- a Division of Songs of Universal, Inc. o/b/o itself and Monza Ronza / EMI APRIL MUSIC INC. (ASCAP)
All Rights Reserved. Used by Permission.
Contains a sample of: "D.A.N.C.E."
Performed by Justice
Courtesy of Atlantic Recording Corp. / Because Music
By arrangement with Warner Music Group Video Game Licensing
© 2007 Ed Banger Records under exclusive license to Because Music

Jay-Z – Public Service Announcement

Performed by Jay-Z
Written by Shawn Carter, Justin Smith, and Raymond Levin
Published by EMI APRIL MUSIC INC. (ASCAP)
Contains a sample of "Little Boy Blues," written by Raymond Levin
Published by Edgewater Music
All Rights Reserved. Used by Permission.

H.A.M. (Instrumental)

Performed by
Written by Lexus Arnel Lewis, Kanye Omari West, Mike Dean, and Shawn C. Carter
Published by EMI APRIL MUSIC INC. (ASCAP) and EMI BLACKWOOD MUSIC INC. (BMI)
© WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI), KIMANI MUSIC (BMI), PLEASE GIMME MY PUBLISHING INC. (BMI), CARTER BOYS MUSIC (ASCAP) AND UNKNOWN PUBLISHER (NS)
ALL RIGHTS ON BEHALF OF ITSELF AND KIMANI MUSIC ADMINISTERED BY WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP.
All Rights Reserved. Used by Permission.

We Major

Performed by Kanye West featuring Nas and Really Doe
Written by Warryn S. Campbell, Nasir Jones, Maureen Elizabeth Reid, Russell W. Simmons, Lawrence Smith, Warren Trotter, Kanye Omari West, Antony Von Williams, and Dontae Maurice Winslow
Published by Universal Music – Z Songs/Universal Music Corp./Songs of Universal, Inc. o/b/o itself and Rush Music Corp. / Universal Tunes, A.D.O. Songs of Universal Inc. o/b/o itself and Notting Hill Songs USA / Universal Music Publishing Pty. Ltd. o/b/o itself, Penafire Prod., and Ultra Empire Music (ASCAP/BMI/SESAC) / EMI APRIL MUSIC INC. (ASCAP) and EMI BLACKWOOD MUSIC INC. (BMI)
All Rights Reserved. Used by Permission.

Blow the Whistle

Performed by Too Short
Courtesy of RCA Records, a division of Sony Music Entertainment
By arrangement with Sony Music Licensing
Written by Todd Anthony Shaw, La Marquis Jefferson, James Phillips, Craig D. Love, and Jonathan H. Smith
Published by ME AND MARQ MUSIC (ASCAP) c/o BMG RIGHTS MANAGEMENT (US) LLC and Universal Music - Z Songs o/b/o itself and Grand Music (BMI) / EMI APRIL MUSIC INC. (ASCAP) and EMI BLACKWOOD MUSIC INC. (BMI) / Reservoir 416 (BMI) c/o Reservoir Media Management, Inc.
All Rights Reserved. Used by Permission.

Pump It Up (Freestyle)

Performed by Jay-Z
Written by Robert Earl Bell, Ronald N. Bell, George Melvin Brown, Joseph Anthony Budden, Shawn C. Carter, Robert Spike Mickens, Claydes Eugene Smith, Justin Gregory Smith, Dennis Thomas, and Richard A. Westfield
Produced by Just Blaze for F.O.B. Entertainment/ N.Q.C. Management, LLC
Published by Songs of Universal, Inc. (BMI) / N.Q.C. Music Publishing, LLC o/b/o F.O.B. Music Publishing, LLC
© 2010 WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI), OLD RIVER MUSIC, (BMI), ON TOP PUBLISHING (NS), FOB MUSIC PUBLISHING (ASCAP) AND CARTER BOYS MUSIC (ASCAP)
ALL RIGHTS ON BEHALF OF ITSELF AND OLD RIVER MUSIC, ADMINISTERED BY WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. ALL RIGHTS RESERVED
[CONTAINS SAMPLE OF "PUMP IT UP" BY ROBERT MICKENS, CLAYDES SMITH, RICHARD WESTFIELD, GEORGE BROWN, RONALD BELL, RONALD NATHAN BELL, JOSEPH ANTHONY BUDDEN AND JUSTIN SMITH. WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP., OLD RIVER MUSIC, ON TOP PUBLISHING, FOB MUSIC PUBLISHING]

PUBLISHED BY 2K SPORTS

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

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 2012 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 XL0C, Inc.

Special thanks to Anne Hart, Matthew Holt, and Brian Choi at NBA Entertainment, Inc.

Run This Town

Performed by Jay-Z featuring Kanye West and Rihanna
Courtesy of Atlantic Recording Corp. / Roc Nation
By arrangement with Warner Music Group Video Game Licensing
© 2009 Shawn Carter
Written by Ernest Wilson, Sean Carter, Kanye West, Jeffrey Bhasker, Robyn Rihanna Fenty, *Anthanasios Alatas, *Christos Vlachakis, *Marinos Giamalakakis, *Niko Grapsas, and *Nikos Dounavis
Published by Sony/ATV Songs LLC / Way Above Music / Chrysalis Songs (BMI)/No ID Music (BMI) c/o BMG RIGHTS MANAGEMENT (US) LLC / EMI APRIL MUSIC INC. (ASCAP) and EMI BLACKWOOD MUSIC INC. (BMI) / Publisher(s) Unknown
© 2010 WARNER CHAPPELL MUSIC GREECE LTD (AEPI) AND UNKNOWN PUBLISHER (NS)
ALL RIGHTS RESERVED
THIS WORK SAMPLES "SOMEDAY IN ATHENS" - ATHANASIOS ALATAS AND EIKONAXOS ALATAS. Writer(s) designated by *
All Rights Reserved. Used by Permission.

소프트웨어 한정 보증; 라이선스 계약 및 정보 사용과 공개

본 문서는 수시로 갱신될 수 있으며, 현재 버전은 www.take2games.com/eula에 고지되어 있음. 개정된 버전이 고지된 후 30일 동안 본 소프트웨어를 사용하는 것은 해당 거래 조건에 동의하는 것으로 간주됨.

본 소프트웨어는 판매되는 것이 아니라 라이선스될 소프트웨어(아래에 정의됨)를 설치, 복사 또는 다른 방법으로 사용하는 것을 통해, 사용자는 이 한정 보증 및 라이선스 계약(이하 "계약") 그리고 조항에 기재된 조건을 준수하는 것에 동의함. 소프트웨어의 원본 계약에 포함된 모든 소프트웨어, 해당 사용자설명서, 패키지, 기타 타본, 파일, 전자, 온라인 자료나 논문, 그러한 라이선스 및 자료의 일부 또는 포함할 소프트웨어의 개본, 소프트웨어 및 그에 포함된 기타 자료의 설치 및 사용은 이 문서에 대해 TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. ("라이선스 만가")와의 본 계약 조건에 능하는 것으로 간주됨. 사용자가 본 계약에 동의하지 않는 경우, 사용자는 소프트웨어를 설치, 복사 또는 다른 방법으로 사용하는 것을 허가받지 않음.

I. 라이선스

라이선스: 본 계약 및 개관조항에 따라 라이선스 인가자는 소프트웨어 문서에 대한 영시도 및 지적 재산권, 사용자에게 대한 컴퓨터상 개관기공 소프트웨어의 사용 17개 개관조항에 비사용인용의 용도 사용 할 것은 비독점적이고 비양양적인 것임을 권리를 수행, 사용자에 획득한 것은 본 계약에 대한 동의를 전제로 할, 본 계약상의 사용자 라이선스 조건은 소프트웨어를 설치하거나 다른 방법으로 사용하는 내부망 개관기공, 사용자에 대한 라이선스 권리를 제공하며 라이선스 인가자의 계약 만수 중 배제 나열에 충족하면, 사용자에 소프트웨어와 관련된 기술정보수신을, 유허한행위시도를 하면 즉시 라이선스는 소멸함, 사용자에 소프트웨어에 대한 라이선스가 하되있을 뿐, 소프트웨어에 대한 어떠한 수권도 없으며, 본 계약은 소프트웨어에 대한 어떠한 권리의 판매도 하하는 것으로 해석되지 않음, 본 계약에 의해 양행하 수여되지 않은 모든 권리는 각각의 라이선스 허가자에게 유보됨

[illegible]

라이선스 조건. 사용자는 다음 행위를 하지 않을 것에 동의함

(a) 소프트웨어의 상업적 이용

(b) 라이선스 인가자의 명백한 사전 저면 동의 또는 본 계약서에 미리 지정된 절차에 의하지 않고 소프트웨어 또는 그 시본을 배포, 임대, 라이선스 수여, 판매, 대여, 기타 다른 방법으로 양도하는 행위

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

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

(e) 소프트웨어 또는 본 계약서에 명백히 제시된 경우를 제외하고, 온라인 사용을 목적으로 네트워크나 2대 이상의 컴퓨터 또는 게임장치에 동시에 사용 또는 설치하는 행위 및 동일한 행위를 타인에게 허락하는 행위

(f) 포함된 CD-ROM 또는 DVD-ROM으로부터 소프트웨어의 실행을 위한 요구사항을 우회할 목적으로 소프트웨어를 하드 드라이브 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 지역 라이선스 계약을 체결한 경우, 컴퓨터 게임센터 또는 기타 다른 지역에서 소프트웨어를 사용하거나 복제하는 행위

(h) 소프트웨어의 전부 또는 일부에 대하여 역설계, 역컴파일, 분해, 기타 편집을 목적으로 추출작업을 준비하는 행위

(i) 소프트웨어에 포함된 소유권 고지, 마크, 라벨을 제거하거나 편집하는 행위

① 미국 수출법 및 관련 규정에 따라 이러한 소프트웨어의 수량이 금지된 국가에 직접 또는 간접적으로 운반, 수출, 재수출하거나 수시로 개정되는 그러한 법률, 규칙에 대한 다른 위반 행위

특별 기능 접속 또는 서비스, 디지털 및, 소프트웨어 다운로드, 특수 일련번호 획득, 소프트웨어 등록, 개발자 서비스 회원 등록, 라이선스 인가 등의 서비스 회원 등록(약관 및 정책 등의 포함)에는 소프트웨어 디지털 복사본 또는 특정한 비 제한적이고 다운로드 가능한 온라인 또는 다른 콘텐츠 서비스 및 기능(이하 "특별 기능" 이) 필요함. 특별 기능 접속은 일련번호당 하나의 사용자 계정만 가능하며 특별 기능 접속은 특수한 경우를 제외하면 다른 사용자에게 양도, 판매 또는 재등록될 수 없음. 본 조항은 본 계약의 다른 어떠한 약관보다도 우선함.

사건 양도 사자로서 모든 물건의 소유권이 사본 및 후담되는 문헌을 영구적으로 타인에게 양도할 수 있는 것으로서, 타인으로부터 다른 사람에 대한 권리 또는 의무에 대해 사본/후담이 발생 시 후담되는 물질을 보유하지 않아야 하며, 양수인은 본 계약의 개조조에 동의하며, 이들 가운데 한 명은 변경 없이 사용할 수 있는 콘텐츠가 포함된 특별한 기능은 어떠한 상행에도 타인에게 양도할 수 없으며, 특별한 기능은 최초로 설치된 소프트웨어가 삭제된다. 사용자나 사본을 전송할 수 있는 경우 그 기능이 정지될 뿐, 소프트웨어는 사적인 용도로만 사용되어야 할. 상기 내용이 있다면요, 사전 배제된 소프트웨어 사본은 양도할 수 없음.

기술 보호 본 소프트웨어에는 소프트웨어에 대한 접근 제어, 키워드 압축 시론 생성, 배열, 기어 본 계약서에 의해 수여된 제한된 권리 및 라이선스 범위와 조건을 포함한 행위를 예방하기 위한 수단이 포함되어 있습니다. 소프트웨어가 추가 온라인 기능에 대한 접근을 허용한 경우, 소프트웨어 및 문서가 복제되거나 무단으로 배포될 수 있습니다. 한 번에 하나의 소프트웨어를 사용하며 그러한 기능을 활용 가능할 수 있음, 온라인 서비스 접근과 소프트웨어 업데이트 및 문서 다운로드에는 추가 조건 동의 및 통보 절차가 필요할 수 있음, 유효한 라이선스 하에 기어이 디자인 소프트웨어라면 온라인 서비스로 접근하고 업데이트 및 패치를 다운로드 할 수 있음, 사용자는 그러한 접근 제어 수단을 재해하거나 보호 기능을 해제 또는 우회하는 시도를 할 수 없음. 기술 보호 수단을 해제하거나 다른 수정하는 경우 소프트웨어가 제대로 작동하지 않을 수 있음.

사용자 생성 콘텐츠: 소프트웨어는 사용자가 게임플레이 맵, 시나리오, 스크린 샷, 차량 디자인, 게임플레이 동영상 등 콘텐츠를 생성할 수 있도록 허용함.

본 소프트웨어 사용에 대한 대가로, 사용자가 소프트웨어 사용을 통해 창출한 결과물의 저작권 이익에 대하여, 사용자는 이 문서에 의해 라이선스 인가자에게 소프트웨어, 관련 제품 및 서비스와 관련하여 해당 결과물을 수단과 목적 여하에 상관없이 사용할 수 있는 배타적이며, 영구적이고, 최소한

수 유료제, 양도 가능하고, 하위 라이선스를 부여할 수 있는 비배제적인 권리 및 인간적인 물론, 관련 법규 및 국제 조약에 의해 부여된 저작재산권의 전제 요소에 대한 사용자에 대한 통지할 수 있는 어떠한 형태의 보상을 하지 않고 사용자의 결과물을 복제, 변형, 변경, 공연, 전시, 출판, 방송, 전송, 기타 현재 알려진 것과 유사하지 않은 수단을 통해 디지털로 전송, 배포할 수 있는 권리를 부여, 사용자에 이르게 하는 것에 라이선스인 것이 다른 사용자가 관련 법규에 의거 소프트웨어, 관련 제품 및 서비스와 관련하여 그러한 결과물을 사용하여 허용하는 것에 대해, 원저작자임을 주장하여 재해하지 마는 이익의 요구하는 어떠한 저작 인격권도 포함, 라이선스 인자에게 대한 사용자 귀속 및 상기 저작인격권 포기에 관한 내용은 이 라이선스가 소멸되어도 유효함.

인터넷 연결 본 소프트웨어는 인터넷 기반 기능에 대한 접근, 소프트웨어 인증, 기타 기능의 수행을 위해 인터넷 연결이 필요할 수 있음. 소프트웨어의 특정 기능을 제대로 작동시키려면 (a) 적절한 인터넷 연결 기업을 구축하고 (b) Windows Live 등 소프트웨어 문서에 미리 지정된 온라인 서비스를 제공하는 라이선스 인가자 또는 라이선스 퍼먼간자 기업을 유호하고 활성화된 계정을 만들어야 함. 그러한 계정이 없는 경우 소프트웨어 특정기능의 전체 또는 일부가 작동하지 않거나 제대로 작동하지 않을 수 있음.

II. 정보 수집 및 이용

모바일 장치에 설치 및 사용자 로그인, 인증, 유틸리티 및 유틸리티 장치의 제품 연동에 대한 자료 수집을 제공하는 전용 서비스 및 음악에 대한 동영상을 의미할 사용자 인터페이스 사용자 시 Xbox LIVE 등의 게임에서 사용되는 네트워크를 통해 데이터에 연결하며, 리눅스 인스턴스는 모바일에 제한 없이 모든 플랫폼 사용자 (Microsoft) 접근과 관련된 정보를 받을 수 있으며, 사용자 인터페이스 또는 게임 장치에 대한 특정 정보를 제공할 수 있으며, 이 정보는 사용자 데이터이며, 그 리눅스 데이터, 게임 점수, 게임 점수, 게임 점수, 방문 기록, 기록 목록, 하위 레벨 MAC address, 인터넷 프로토콜 주소, 다양한 게임 기능에 대한 사용자 인터페이스 이용 데이터 포함되는 인터넷에 대해 수집된 모든 정보는 사용자 자신의 정보를 노출하거나, 게임 정보를 드러하지 않는 의도의 정보에 할, 단, 사용자 인터페이스 개인 정보 보호를 통해, 방문 기록은 개인 정보에 대한 지능은 지능으로 리눅스 인스턴스에게 전송되며, 하위 사용자 인터페이스 응용과 방문 기록은 사용자 인터페이스에 전송되며, 리눅스 인스턴스에 의해 공개된 웹사이트에 게시될 수 있으며, 하위 사용자 인터페이스, 플랫폼 제공자, 리눅스 인스턴스 사용자 인터페이스에 공유될 수 있고, 리눅스 인스턴스 인가제, 합법적인 목적으로 사용할 수 있으며, 본 소프트웨어에 사용된 모든 사용자 인터페이스 사용자 생성 콘텐츠의 저작권이 있고, 같은 사용자 데이터에 대한 공공 전지 또는 사용자 인터페이스에 공유, 순위, 게임, 기타 플랫폼에 자료 또는 리눅스 사용자 인터페이스의 관련 자료 이용에 대해, 동영상을, 이러한 정보 공개를 원치 않으며 모든 소프트웨어를 사용하지 않아 함.

III. 보증

정답 보충: 라이선스 안티타입은 소프트웨어가 저장된 물리 매체가 단일인 1GB의 90일 동안 24시간적인 이터나 서비스 사용 시 최대 100일 동안 결함이 없는 상태로 소프트웨어의 최초 구버전에 대해 보증, 라이선스 안티타입은 본 소프트웨어가 소프트웨어 라이선스 계약에 기재된 사용 기간 최초 구매일에 보증하는 기간을 컴퓨터 또는 소프트웨어가 사용될 컴퓨팅이나 호환성을 개선한지 제작자가 증명 한다는 것을 사용자에게 보증함. 단, 하드웨어, 소프트웨어, 이터널 연결, 연결지 유효도가 각각 다른데도, 라이선스 안티타입은 사용자의 특정 컴퓨터 또는 컴퓨팅지에서의 본 소프트웨어를 사용을 보증하지 않음. 라이선스 안티타입은 소프트웨어가 사용자 환경에 요구사항에 적합 할 소프트웨어 제품에 비해 평가나 평가가 발행하지 않은 것 소프트웨어가 제의 소프트웨어 또는 하드웨어와 호환될 것, 소프트웨어가 다른 유사한 수월할 것, 소프트웨어가 소프트웨어에 영향을 지하는 요소에 대한 책임이 있음을 보증하지 않음. 라이선스 안티타입은 대외자가 제공된 두드 또는 사용 시의 조건은 보증을 유발하지 않음. 일부 관련 지역에서는 일시적 보증에 대한 제재나 제한 또는 적절한 사용 소비자의 법적 관례에 대한 제재를 인정하지 않으며, 사용자에 따라 시 제재 및 제재에 대한 보증의 전부 또는 일부가 적용되지 않을 수 있음.

보통 기간 중 어떠한 이유에서든 자재대금 소프트웨어를 지급해야 할 경우, 라이선스 인자는 소프트웨어가 현재 제작되고 있는 상품 또는 기간 내에 개발된 상품에 소프트웨어를 무료로 제공 해줄 것에 동의한 라이선스 인자보다 이상 제재되고 있는 경우 라이선스 인자는 소프트웨어와 동등하거나 그 이상의 가치를 지니는 유사한 제품으로 교체해줄 권리를 유보한 이 보충은 라이선스 인자가 제공한 자재대금 및 소프트웨어에 한하여 통상의 노무나 손상한 경우에 한한 적용되지 않게 함. 결함이 있음, 취급 실수, 부주의 때문에 발생한 경우 이 보충은 적용되지 않으며 무효가 된 후에 극정된 양식과 비용은 상이 이 기술된 양식에 같을 것임.

상기에 기술된 경우를 제외하고, 이 보충은 구두나 서면으로 명시적 또는 암묵적으로 이루어진 시장성, 특정 목적이나 권리 비침해에 대한 적합성에 대한 보충 등 다른 모든 보충을 대신하며, 어떤 종류의 표현이나 보충도 라이선스 인가자를 구속하지 않음.

장기의 한정 보증에 따라 소프트웨어를 민생할 때는 원본 소프트웨어를 아래에 명시된 라이선스 인가자의 주소로만 보내야 하며, 다음 사항 이 포함되어야 함: 사용자의 이름과 수령지 주소, 날짜가 적힌 구매 영수증 사본, 결함에 대한 기록할 설명과 소프트웨어를 실행시킨 시스템.

[illegible]

소멸: 본 계약은 사용자가 거래 조건을 위반한 경우 자동으로 소멸함. 이 경우 사용자는 소프트웨어의 모든 사본과 부속품을 파괴해야 함. 사용자는 소프트웨어 및 소프트웨어의 모든 사본 및 복제품을 폐기하고, 소프트웨어가 설치된 클라이언트 서버나 컴퓨터로부터 소프트웨어를 영구적으로 제거함으로써 본 계약을 소멸시킬 수 있음.

미 정부 제한 권리: 본 소프트웨어는 본 문서의 모두 사비로 개발되었으며, 상업적 컴퓨터 소프트웨어 또는 제한된 컴퓨터 소프트웨어로 제공됨. 미 정부 또는 미 정부의 하청업체에 의한 사용, 복제, 공개는 DFARS 252.227-7013 기술일자 및 컴퓨터 소프트웨어에 대한 권리 조항의 하위 항목인 (c) (1)(b) 또는 FAR 252-227-19 상업적 컴퓨터 소프트웨어의 제한된 권리의 하위 항목인 (c)(1), (2)에 기재된 제한사항에 따라야 함. 하청업체/제조업자는 아래에 기술된 지역의 라이선스 인가자임.

평판상의 구제: 본 문서에 의해 사용되는 본 계약 조항이 특별히 강제되지 않는 경우, 라이선스 인자가 만회할 수 없는 손해를 보게됨을 인정하며, 따라서 라이선스 인자가 구속, 기타의 보충, 손해에 대한 입증 없이도 본 계약서에 따른 적절한 구제책은 물론 기타의 구제책을 사용할 권리가 있음에 동의함.

면책: 사용자는 계약 조건에 따라 소프트웨어를 사용함에 있어 자신의 직간접적인 행위 때문에 발생한 손실 및 비용으로부터 라이선스 인가자, 제후회사, 상위 라이선서, 계열사, 하청업자, 임원, 이사, 직원, 대리인을 면책, 보호하고 피해를 입히지 않을 것에 동의함.

기타: 본 계약은 본 라이선스와 관련된 당사자 간의 완전한 합의이며, 당사자간에 존재하는 기존의 모든 계약 및 문서들에 대체 함. 본 계약은 양당사자에 의한 서면 실행에 의해서만 수정할 수 있음. 본 계약의 일부 조항이 어떠한 이유 때문에 강제력을 갖지 못하면 해당 조항은 강제력을 갖는데 필요한 한도 내에서만 수정 가능하며, 본 계약의 나머지 조항에 대해서는 영향을 미치지 않음.

준거법: 본 계약은 연방법이 적용되는 경우를 제외하고 법률의 충돌 또는 선택원리와 상관없이 뉴욕 거주자간 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.

양 당사자는 관할 법원에 대한 사항에 동의하며, 소송 절차는 본 문서에 기재된 방식으로 심리하거나 뉴욕 주법 또는 연방법에 따라 허용된 법리로 심리할 수 있음에 동의함. 계약 당사자들은 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 10012에 서면으로 문의할 수 있음.

© 2005-2012 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. 2K Sports, the 2K Sports 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. © 2012 NBA Properties, Inc. All rights reserved. All other trademarks are property of their respective owners. © 2012 Christopher Victorio. All rights reserved.

H2인터랙티브 고객지원

고객지원실 : 080-010-3439

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