

XBOX

XBOX

JSRF™

JETSETRADIOFUTURE™

젯 셋 라디오 퓨처



sega
GT2002™

세가 GT 2002



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.

광과민성 간질 발작의 위험을 줄이려면 TV 화면에서 멀리 떨어져 앉거나, TV 화면이 작은 것을 사용하거나, 조명이 밝은 곳에서 게임을 하거나, 나른하고 피곤할 때는 게임을 하지 않는 등의 예방 조치를 취하십시오.

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

건강 및 안전을 위한 기타 주의 사항 Xbox 제품 설명서에는 소프트웨어를 사용하기 전에 반드시 알고 있어야 하는 건강 및 안전을 위한 주의 사항이 들어 있습니다.

TV 손상 방지

특정 TV와는 사용하지 마십시오. 일부 TV 중에서 특히 전면 또는 후면 프로젝션 TV에서 Xbox 게임을 비롯한 비디오 게임을 할 경우 TV 화면이 손상될 수 있습니다. 정상적으로 게임을 하는 동안에 화면에 표시된 정적인 이미지가 화면에 “새겨지는(burn in)” 현상이 발생할 수 있습니다. 이럴 경우 비디오 게임을 하지 않을 때에도 정적인 이미지의 그림자가 항상 화면에 나타나게 됩니다. 비디오 게임을 대기 상태로 두거나 일시 중지할 경우에도 이와 유사한 손상이 있을 수 있습니다. TV 제조업체의 설명서를 참조하여 귀하의 TV에서 비디오 게임을 해도 문제가 없는지 알아보십시오. TV 설명서에서 이러한 정보를 찾을 수 없을 경우에는 TV 판매 대리점이나 제조업체에 문의해서 비디오 게임을 해도 문제가 없는지 문의하십시오.

Sega GT 2002™를 구입해 주셔서 감사합니다. 이 소프트웨어는 Xbox™ 전용으로 제작되었습니다. 게임을 시작하기 전에 이 설명서를 자세히 읽으십시오.

목 차

Xbox 비디오 게임 시스템 사용하기.....	2
Xbox 컨트롤러 사용하기.....	3
컨트롤.....	4
시작하기.....	5
레이스 화면.....	8
Sega GT 2002 모드.....	9
퀵 베틀 모드.....	19
클래식 모드.....	20
타임 이력 모드.....	22
제생.....	23
제작진.....	25
보증.....	28
고객 지원.....	29

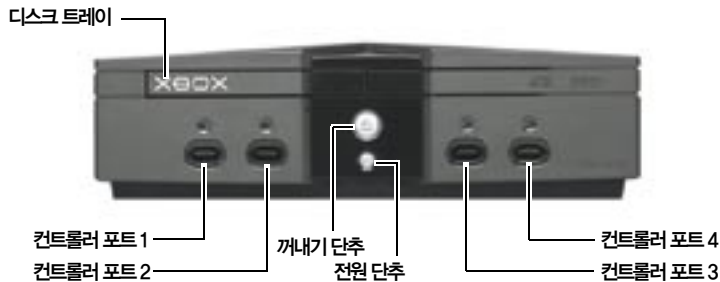
경 고

이 소프트웨어의 내용은 실제 상황과는 많은 차이가 있습니다. 게임에 나오는 자동차는 실제 자동차의 성능이나 사용법과 다를 수 있습니다. 게임 중에 실행되는 상황을 실제 도로에서 모방하거나 따라하지 마십시오.

이 게임의 백업 파일은 Xbox에 내장된 하드 디스크에만 저장할 수 있습니다. 파일을 저장하는 동안에는 Xbox™ 본체의 전원을 끄지 마십시오. 이 게임은 별도로 판매되는 메모리 카드를 지원하지 않습니다. Sega GT 2002의 백업 파일은 Xbox 대시보드를 통해 메모리 카드로 옮길 수 있습니다.

Xbox 비디오 게임 시스템 사용하기

1. Xbox 제품 설명서의 지침에 따라 Xbox™ 비디오 게임 시스템을 설치합니다.
2. 전원 단추를 누르면 상태 표시등에 불이 들어옵니다.
3. 꺼내기 단추를 누르면 디스크 트레이가 열립니다.
4. Sega GT 2002 디스크를 레이블이 위를 향하도록 디스크 트레이에 올려 놓고 디스크 트레이를 닫습니다.
5. 화면에 나타나는 지시에 따릅니다. Sega GT 2002 게임에 대한 자세한 정보는 본 설명서를 참조하십시오.



디스크 또는 디스크 드라이브의 손상 방지

디스크 또는 디스크 드라이브 손상을 방지하려면

- Xbox와 호환 디스크만을 디스크 드라이브에 넣으십시오.
- 별 모양이나 하트 모양과 같은 모양이 이상한 디스크를 사용하지 마십시오.
- Xbox 본체를 장기간 사용하지 않을 경우 디스크를 넣어 두지 마십시오.
- 전원이 켜지거나 디스크를 넣는 상태에서 Xbox 본체를 움직이지 마십시오.
- 디스크에 레이블, 스티커 또는 다른 이물질이 붙어있거나 바르지 마십시오.

Xbox 컨트롤러 사용하기



1. Xbox 컨트롤러를 Xbox 본체 앞쪽의 컨트롤러 포트에 꽂습니다. 여러 명이 게임을 하려면 추가 컨트롤러를 꽂습니다.
2. Xbox 메모리 카드와 같은 주변 장치를 컨트롤러 확장 슬롯에 적절하게 삽입합니다.
3. 화면에 나타나는 지시에 따릅니다. Sega GT 2002 게임을 하는 중 Xbox 컨트롤러 사용에 대한 자세한 정보는 본 설명서를 참조하십시오.

컨트롤

Sega GT 2002는 1~2인용 게임입니다. Xbox 컨트롤러를 Xbox 본체의 컨트롤러 포트 1번과 2번에 연결합니다. Xbox를 켤 때 **오른쪽/왼쪽 엄지스틱**이나 **트리거**를 움직이면 컨트롤러의 보정이 잘못되어 게임이 제대로 작동하지 않을 수 있으니 주의하십시오.

메뉴 컨트롤

커서 이동	왼쪽 엄지스틱/방향 패드
선택	A 단추
취소/이전 메뉴로 돌아가기	B 단추
설정 변경	왼쪽 엄지스틱/방향 패드 ←→ (왼쪽/오른쪽)

레이스 컨트롤

* 다음은 기본 컨트롤러 구성에 대한 설명입니다.

MT(수동): 저단 기어로 변속
AT(자동): (1단-중립-후진)

MT(수동): 고단 기어로 변속
AT(자동): (후진-중립-1단)



시작하기

새 게임을 하려면 “NEW GAME(새 게임)”을 선택하고, 이전에 저장한 Sega GT 2002 게임을 불러오려면 “LOAD GAME(게임 불러오기)”을 선택합니다. Xbox 하드 디스크에 저장된 Sega GT 2002 게임이 하나뿐이면 이전 게임을 자동으로 불러옵니다.



저장/불러오기

게임을 저장하거나 불러오려면 처음 화면에서 “LOAD GAME(게임 불러오기)”을 선택하거나 모드 선택 메뉴(7페이지) 또는 Sega GT 2002 모드의 주 메뉴(9페이지)에서 “SAVE/LOAD(저장/불러오기)”를 선택합니다.

저장/불러오기 메뉴가 나타나면 **왼쪽 엄지스틱**이나 **방향 패드**를 **↑↓** 방향으로 사용해 “SAVE(저장)”, “LOAD(불러오기)” 또는 “NEW GAME(새 게임)”을 선택합니다. 이전 화면으로 돌아가려면 “EXIT(끝내기)”를 선택하거나 **B** 단추를 누릅니다.



- SAVE(저장)** 현재 게임을 저장합니다.
- LOAD(불러오기)** 저장된 게임을 불러옵니다.
- NEW GAME(새 게임)** 새 게임 파일을 만듭니다.

저장/불러오기 메뉴에서 메뉴 항목을 선택하거나 타이틀 화면에서 “LOAD GAME(게임 불러오기)”을 선택하면 해당 화면이 나타납니다.

왼쪽 엄지스틱이나 **방향 패드**를 **←→** 방향으로 사용해 “SAVE(저장)” 또는 “LOAD(불러오기)”로 이동하거나 파일을 지우려면 “DELETE(삭제)”로 이동하고 **A** 단추를 눌러 선택합니다. 그런 다음 **←→** 방향으로 사용해 파일 슬롯으로 이동하고 **A** 단추를 눌러 선택합니다.



불러오기



저장

이전에 선택한 메뉴나 화면으로 돌아가려면 “EXIT(끝내기)”를 선택하거나 **B** 단추를 누릅니다.

시작하기

옵션

다양한 게임 설정을 조정합니다. 아래와 같은 메뉴 항목을 선택하려면 **왼쪽 엄지스틱**이나 **방향 패드를** **↑↓** 방향으로 사용하고 설정을 변경하려면 **←→** 방향으로 사용합니다. 게임 설정을 원래대로 되돌리려면 **“DEFAULT(원래대로)”**를 선택합니다. 모드 선택 메뉴로 돌아가려면 **“EXIT(끝내기)”**를 선택하거나 **B** 단추를 누릅니다.



VIEW POSITION(기본 시점)

레이스를 시작할 때 기본 카메라 시점을 **DRIVER(운전자)**, **REAR 1(후방 1)**, **REAR 2(후방 2)** 등으로 설정합니다.

BMG VOLUME(배경 음악 볼륨)

배경 음악의 볼륨을 조정합니다.

SE VOLUME(효과음 볼륨)

효과음의 볼륨을 조정합니다.

CONTROLLER(컨트롤러)

A 단추를 눌러 컨트롤러 옵션 화면을 표시합니다. **왼쪽 엄지스틱**이나 **방향 패드를** **←→** 방향으로 사용하여 컨트롤러 설정의 **Type(유형)**을 변경하고 **A** 단추를 눌러 선택합니다. 그런 다음 **←→** 방향으로 사용해 원하는 **Vibration(진동)** 설정으로 이동하고 **A** 단추를 눌러 선택합니다.



CALIBRATION(보정)

A 단추를 눌러 아날로그 컨트롤을 조정할 수 있는 보정 화면을 표시합니다. 아날로그 키를 건드리지 말고 **A** 단추를 누른 후 엄지스틱을 사용합니다.



TCS

트랙션 제어 시스템을 조정합니다. ON/OFF: 켜기/끄기

SCS

스핀 제어 시스템을 조정합니다. ON/OFF: 켜기/끄기

CAR PROFILE(자동차 프로필)

재생하는 동안 자동차 프로필을 표시하거나 숨깁니다. ON/OFF: 켜기/끄기

HEADPHONE(헤드폰)

헤드폰 설정을 전환합니다. ON/OFF: 켜기/끄기

시작하기

NAVIGATION SYS.(네비게이션 시스템)

레이스의 코스 지도(8페이지)를 설정합니다(2D/3D).

SELECT BGM(배경 음악 선택)

레이스 중에 나오는 배경 음악을 Xbox 하드 디스크에 저장된 음악으로 변경합니다.

모드 선택

처음 화면에서 **START** 단추를 눌러 모드 선택 메뉴로 이동합니다. **방향 패드/왼쪽 엄지스틱**을 **↑↓** 방향으로 사용하여 원하는 메뉴 항목(아래 참조)으로 이동하고 **A** 단추를 눌러 선택합니다.



SEGA GT 2002(9페이지)

개인 차고에서 차량 및 운행 기록을 관리합니다. **OFFICIAL RACE(공식 레이스)**와 **EVENT RACE(이벤트 레이스)**에 출전하여 상금과 함께 부상으로 새 자동차와 부품을 받을 수 있습니다. 월드 토너먼트 챔피언에 도전하십시오.

QUICK BATTLE(퀵 배틀: 19페이지)

직접 선택한 코스에서 원하는 자동차로 레이스를 즐길 수 있습니다. Sega GT 2002 모드에서 저장한 자동차의 데이터를 불러와서 레이스에 출전할 수 있습니다.

CHRONICLE MODE(클래식 모드: 20페이지)

70년대부터 80년대 초반의 클래식 자동차로 레이스에 출전하여 일정 순위를 기록하면 그 다음 스테이지로 넘어갈 때마다 보다 최신의 자동차로 레이스를 즐길 수 있습니다.

TIME ATTACK(타임 어택: 22페이지)

직접 선택한 코스에서 원하는 자동차로 레이스에 출전하여 가장 빠른 랩 타임 기록에 도전합니다. 고스트 카의 기록을 갱신해 보십시오.

REPLAY STUDIO(재생 스튜디오: 23페이지)

저장된 재생 화면을 다양한 각도에서 감상하거나 특수 효과를 사용하여 편집할 수 있습니다.

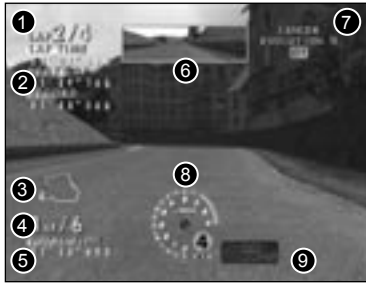
SAVE/LOAD(저장/불러오기: 5페이지)

게임 파일을 저장하거나 불러옵니다. 재생 화면을 불러오거나 삭제할 수도 있습니다.

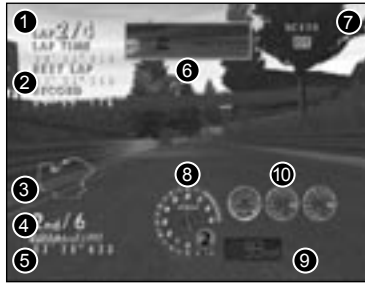
OPTION(옵션: 6페이지)

다양한 게임 설정을 변경합니다.

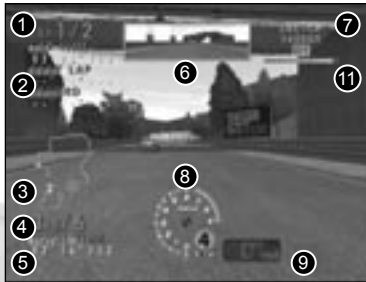
레이스 화면



순정 자동차



튜닝된 자동차



SEGA GT 2002 모드



2인용 레이스

- ① 현재 랩 수/총 랩 수
- ② 위: 현재 랩 타임 기록
가운데: 가장 빠른 랩 타임 기록
아래: 최종 랩 타임 기록
- ③ 코스 지도
- ④ 현재 순위/총 자동차 수
- ⑤ 현재 레이스에 걸린 총 시간
- ⑥ 룸미러
- ⑦ 자동차 이름과 번호

- ⑧ RPM 게이지
- ⑨ 속도계
- ⑩ 튜닝된 자동차에서만 표시
왼쪽: 부스트 게이지
가운데: 수온 게이지
오른쪽: 오일 온도 게이지
- ⑪ Sega GT 2002 모드에서만 표시
순상 게이지

Sega GT 2002 모드

개인 차고에서 자동차를 업그레이드하고 "월드 토너먼트" 챔피언에 도전하십시오.

시작

Sega GT 2002 모드에서 새 게임을 시작할 때 플레이어에게 총 13,000이 주어집니다. 먼저 **CAR SHOP(자동차 매장: 15페이지)**에 가서 자동차를 구입합니다. 자동차를 구입한 후에는 **OFFICIAL RACE(공식 레이스)**나 **EVENT RACE(이벤트 레이스)**에 출전합니다. 상금이 모이면 **PARTS SHOP(부품 매장)**이나 **USED PARTS SHOP(중고 부품 매장)**에서 자동차 부품을 구입하거나 **CAR SHOP(자동차 매장)**에서 새 차를 구입합니다.



주 메뉴

저장된 파일이 있을 경우 Sega GT 2002 모드를 선택하면 Sega GT 2002 모드의 주 메뉴 항목이 모두 활성화 되어 표시됩니다. **왼쪽 엄지스틱**이나 **방향 패드를 ↑↓** 방향으로 사용하여 원하는 항목으로 이동하고 **A** 단추를 눌러 선택합니다. 모드 선택 메뉴로 돌아가려면 "EXIT(끝내기)"를 선택하거나 **B** 단추를 누릅니다.



OFFICIAL RACE(공식 레이스: 12페이지)

EVENT RACE(이벤트 레이스 14페이지)

CAR SHOP(자동차 매장: 15페이지)

PARTS SHOP(부품 매장: 15페이지)

USED PARTS SHOP(중고 부품 매장: 16페이지)

MY GARAGE(차고: 16페이지)

SAVE/LOAD(저장/불러오기: 5페이지)

주 메뉴에서 이벤트 레이스 차트를 보려면 **오른쪽 트리거**를 누르고, 자동차 상태 차트를 보려면 **왼쪽 트리거**를 누릅니다.



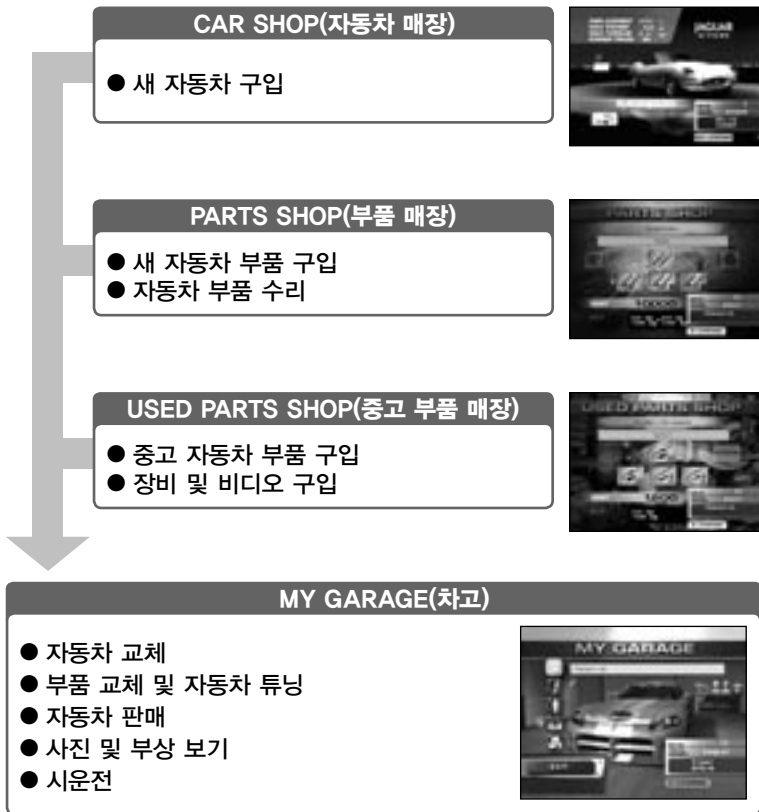
이벤트 레이스



자동차 상태

게임 진행 방식

다음은 Sega GT 2002 모드의 기본적인 게임 진행 방식입니다. 이 모드는 기본적으로 OFFICIAL RACE(공식 레이스)와 EVENT RACE(이벤트 레이스)를 선택할 수 있는 레이스와 CAR SHOP(자동차 매장), PARTS SHOP(부품 매장), USED PARTS SHOP(중고 부품 매장) 및 My Garage(차고)를 선택할 수 있는 자동차 관리로 구성되어 있습니다.



자동차 정비가 끝나면 공식 레이스 또는 이벤트 레이스에 출전하십시오!

OFFICIAL RACE(공식 레이스)

- 상금 및 부상 수상
- 자격 취득(각 스테이지마다 필수)

스테이지

레이스 1

레이스 2

레이스 3

스테이지의 모든 레이스에서 상위 3위 안에 들어야 합니다.

* 각 스테이지에는 총 3~5개의 레이스가 있습니다.

자격 시험

다음 스테이지로 넘어가려면 자격 시험을 통과해야 합니다.

* 두 번째 시즌에는 자격 시험을 보지 않습니다.

EVENT RACE(이벤트 레이스)

- 상금 및 부상 수상

이벤트 레이스에는 게임 도중 언제든지 출전할 수 있습니다. 일부 레이스에 출전하려면 특수한 자동차가 필요합니다. 레이스 목록은 14페이지를 참조하십시오.

레이스가 끝나면 방금 끝난 레이스의 재생(23페이지) 화면이 이어집니다.

OFFICIAL RACE(공식 레이스)

스테이지의 모든 공식 레이스에서 상위 3위 안에 들어야 다음 스테이지로 넘어갈 수 있는 자격을 얻을 수 있습니다(첫 시즌에만 해당). 각 레이스의 상금은 레이스 결과에 따라 다릅니다. 상위 3위 안에 들면 부상이 주어집니다.

스테이지 레이스

공식 레이스 메뉴가 나타나면 **왼쪽 엄지스틱**이나 **방향 패드**를 **←→↑↓** 방향으로 사용해 원하는 레이스로 이동하고 **A** 단추를 눌러 선택합니다. 주 메뉴로 돌아가려면 **“EXIT(끝내기)”**를 선택하거나 **B** 단추를 누릅니다.



왼쪽 엄지스틱이나 **방향 패드**를 **↑↓** 방향으로 눌러 자동차의 기어 변속 모드를 **AT(자동)** 또는 **MT(수동)**로 선택합니다.



레이스가 끝나면 수상 장면이 나타납니다. 레이스에서 상위 3위 안에 들면 상금과 함께 부상이 주어집니다. 손상 게이지에 표시 되는 자동차의 손상은 레이스에서 받은 상금으로 자동 수리됩니다.



부상



상금

레이스가 끝나면 **방금 끝난 레이스의 재생(23페이지) 화면**이 이어집니다.

자격 시험

자격 시험을 보려면 스테이지의 각 레이스에서 상위 3위 안에 들어야 합니다. 공식 레이스 메뉴에서 **왼쪽 엄지스틱**이나 **방향 패드**를 **↑↓** 방향으로 사용해 **LICENSE TEST(자격 시험)**로 이동하고 **A** 단추를 눌러 선택합니다. 주 메뉴로 돌아가려면 **“EXIT(끝내기)”**를 선택하거나 **B** 단추를 누릅니다.



왼쪽 엄지스틱이나 **방향 패드**를 **↑↓** 방향으로 눌러 자동차의 기어 변속 모드를 **AT(자동)** 또는 **MT(수동)**로 선택합니다.



자격 시험에 대한 안내문이 표시됩니다. **“START(시작)”**로 이동하고 **A** 단추를 눌러 선택합니다. 각 시험에는 미리 지정된 자동차가 사용됩니다.



자격 시험은 시간뿐만 아니라 운전 실력까지 측정합니다. 운전이 서투르면 그때마다 화면 오른쪽에 있는 게이지가 레이스 도중 조금씩 떨어지다가 **“0”**까지 떨어지면 불합격 판정을 받게 됩니다.

스테이지의 자격 시험을 통과하고 나면 다음 스테이지로 넘어가기 위한 공식 레이스에 출전할 수 있습니다. 일단 첫 시즌에서 **SS** 자격을 취득하면 두 번째 시즌에서는 다음 스테이지로 넘어가기 위해 자격 시험을 보지 않아도 됩니다.

Sega GT 2002 모드

EVENT RACE(이벤트 레이스)

이벤트 레이스에 출전하여 공식 레이스에서 처럼 상금과 부상을 수상할 수 있습니다. 각 스폰서가 후원하는 6개의 레이스와 스폰서 자체에서 개최하는 9개의 레이스가 있습니다.

이벤트 레이스 메뉴가 나타나면 **왼쪽 엄지스틱**이나 **방향 패드를 ←→** 방향으로 사용하여 원하는 레이스로 이동하고 **A** 단추를 눌러 선택합니다. 그런 다음 **↑↓** 방향으로 눌러 기어 변속 모드를 **AT(자동)** 또는 **MT(수동)**로 선택합니다. 주 메뉴로 돌아가려면 **"EXIT(끝내기)"**를 선택하거나 **B** 단추를 누릅니다.



레이스가 끝나면 수상 장면이 나타납니다(12페이지).

레이스 선택

이 모드에서는 언제든지 다음 레이스를 시작할 수 있습니다.

CASIO SPORTS CUP	Battle of 90's
MOTOLORA ONE MAKE RACE	Hot Hatch Event
BRIDGESTONE AMAZING RACE	Group B Monsters
SEGA DRAG RACING	Super Car Event
Microsoft SPEED CUP	Touring Car Race
FUJIFILM Circuit Battle	Entry One Make Race
Battle of 70's	Winding Road Race
Battle of 80's	

레이스가 끝나면 방금 끝난 레이스의 재생(23페이지) 화면이 이어집니다.

Sega GT 2002 모드

CAR SHOP(자동차 매장)

레이스에서 획득한 상금으로 새 자동차를 구입합니다. 새로 구입한 자동차는 차고에 보관됩니다. 일부 자동차는 자동차 매장에서 구입할 수 없으며 레이스를 통해 부상으로만 받을 수 있습니다.

왼쪽 엄지스틱이나 **방향 패드를 ↑↓←→** 방향으로 사용해 원하는 자동차 메이커로 이동하고 **A** 단추를 눌러 선택합니다. 차고에 있는 자동차를 팔려면 **"SELL(판매)"**를 선택합니다. 주 메뉴로 돌아가려면 **"EXIT(끝내기)"**를 선택하거나 **B** 단추를 누릅니다.



왼쪽 엄지스틱이나 **방향 패드를 ←→** 방향으로 사용하여 자동차 모델을 변경하고 **↑↓** 방향으로 사용하여 자동차 색상을 바꿉니다. 자동차의 시야를 바꾸려면 **Y** 단추를 누릅니다. 현재 선택된 자동차(화면에 표시된 자동차)를 구입하려면 **A** 단추를 누릅니다.



자동차를 팔기 위해 **"SELL(판매)"**를 선택한 경우 **왼쪽 엄지스틱**이나 **방향 패드를 ↑↓** 방향으로 사용하여 해당 자동차로 이동하고 화면에 표시된 가격에 팔려면 **A** 단추를 누릅니다.



PARTS SHOP(부품 매장)

새 자동차 부품을 구입하거나 서스펜션과 엔진을 정비합니다. 그리고 성능 향상을 위해 부품 매장에서 자동차 부품을 업그레이드합니다.

왼쪽 엄지스틱이나 **방향 패드를 ←→** 방향으로 사용해 원하는 부품 종류로 이동하고 **A** 단추를 눌러 선택합니다. 그런 다음 **←→** 방향으로 사용해 원하는 부품 항목으로 이동하고 **A** 단추를 눌러 구입합니다. 주 메뉴로 돌아가려면 **"EXIT(끝내기)"**를 선택하거나 **B** 단추를 누릅니다.



부품을 정비하려면 **"Overhaul(오버홀)"**를 선택합니다. 자동차 부품은 **MY GARAGE(차고: 16페이지)**에서도 설치할 수 있습니다.

Sega GT 2002 모드

Sega GT 2002 모드

USED PARTS SHOP(중고 부품 매장)

중고 자동차 부품이나 비디오를 구입합니다. 일부 희귀한 부품은 중고 부품 매장에서만 구입할 수 있습니다.

왼쪽 엄지스틱이나 방향 패드를 \leftrightarrow 방향으로 사용해 원하는 부품 종류로 이동하고 **A** 단추를 눌러 선택합니다. 그런 다음 \leftrightarrow 방향으로 사용해 원하는 부품 항목으로 이동하고 **A** 단추를 눌러 구입합니다. 주 메뉴로 돌아가려면 "EXIT(끝내기)"를 선택하거나 **B** 단추를 누릅니다.



비디오

비디오 종류에는 "REPLAY VIDEO(녹화 비디오)", "GHOST CAR(고스트 카)"가 있으며 모두 중고부품 매장에서 구입할 수 있습니다.



녹화 비디오



고스트 카

REPLAY VIDEO(녹화 비디오)

일반 레이스의 재생 화면처럼 감상할 수 있습니다. 이 비디오에는 구입하기 힘든 희귀한 자동차의 레이스 화면이 촬영되어 있습니다.

GHOST CAR(고스트 카)

타임 어택 모드(22페이지)의 고스트 카와 같습니다. 전문 카레이서가 운전하는 고스트 카를 촬영한 귀중한 비디오입니다.

MY GARAGE(차고)

자동차와 부상을 보관하는 전용 차고입니다. 게임을 계속하다 보면 차고의 규모가 점차 커지게 됩니다.

차고 메뉴가 나타나면 왼쪽 엄지스틱나 방향 패드를 \updownarrow 방향으로 사용하여 원하는 메뉴 항목으로 이동하고 **A** 단추를 눌러 선택합니다. 주 메뉴로 돌아가려면 "EXIT(끝내기)"를 선택하거나 **B** 단추를 누릅니다.



차고 메뉴

변경

현재 사용하고 있는 자동차를 바꿀 수 있습니다. 왼쪽 엄지스틱이나 방향 패드를 \updownarrow 방향으로 사용해 자동차를 바꾸고 **A** 단추를 눌러 선택합니다.



부품

구입하거나 부상으로 받은 자동차 부품을 설치하고 튜닝합니다. 왼쪽 엄지스틱이나 방향 패드를 \updownarrow 방향으로 사용해 "CHANGE(변경)" 또는 "TUNE(튜닝)"으로 이동하고 **A** 단추를 눌러 선택합니다.



"CHANGE(변경)"를 선택하면 Suspension(서스펜션), Tier(타이어), Gear Kit(변속기) 항목이 있는 메뉴가 나타납니다. 왼쪽 엄지스틱이나 방향 패드를 \updownarrow 방향으로 사용해 원하는 부품으로 이동하고 **A** 단추를



눌러 선택합니다. 그런 다음 \updownarrow 방향으로 사용해 부품을 변경하고 **A** 단추를 눌러 선택합니다. 변경을 마치려면 "EXIT(끝내기)"를 선택합니다.

"TUNE(튜닝)"을 선택하면 Suspension(서스펜션), Camber Angle(캠버각) 및 Boost Pressure(부스트) 항목이 있는 메뉴가 나타납니다. 왼쪽 엄지스틱이나 방향 패드를 \updownarrow 방향으로 사용해 원하는 항목으로



이동하고 **A** 단추를 눌러 선택합니다. 그런 다음 \updownarrow 방향으로 사용해 게이지를 선택하고 \leftrightarrow 방향으로 사용하여 각 게이지를 조정합니다. 변경을 마치려면 "EXIT(끝내기)"를 선택하고 변경 내용을 취소하려면 "UNDO(실행 취소)"를 선택합니다.

Sega GT 2002 모드

부 상

지난 레이스의 트로피와 사진을 봅니다. **왼쪽 엄지스틱**이나 **방향 패드**를 **↑↓** 방향으로 사용해 자동차를 바꾸고 **A** 단추를 눌러 선택합니다.



판 매

자동차를 팔려면 판매할 자동차에 가격표를 붙이고 차고 앞에 전시합니다. **왼쪽 엄지스틱**이나 **방향 패드**를 **↑↓** 방향으로 사용해 원하는 자동차로 이동하고 **A** 단추를 눌러 선택합니다. 그런 다음 **↑↓←→** 방향으로 사용해 자동차의 가격을 정하고 **A** 단추를 눌러 선택합니다.

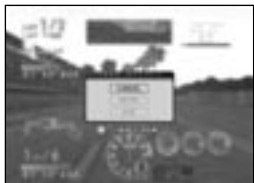


시운전

차고 뒤에 있는 시험 코스에서 시운전을 할 수 있습니다. 새 자동차 부품을 설치하고 튜닝한 후에 자동차 상태를 시험할 수 있습니다. 시운전을 마치려면 **START** 단추를 눌러 일시 중지 메뉴(아래 참조)를 표시하고 **"EXIT(끝내기)"**를 선택합니다. 시운전이 끝나면 방금 끝난 시운전의 재생(23페이지) 화면이 이어집니다.

일시 중지 메뉴

레이스 도중 **START** 단추를 누르면 일시 중지 메뉴가 나타납니다. **왼쪽 엄지스틱**이나 **방향 패드**를 **↑↓** 방향으로 사용해 원하는 메뉴 항목으로 이동하고 **A** 단추를 눌러 선택합니다. 레이스 도중 배경 음악을 바꾸거나 다양한 사운드 설정을 조정하려면 **Y** 단추를 누릅니다.



- CANCEL(취소)** 레이스를 계속합니다.
- RETRY(다시 시도)** 현재 레이스를 다시 시작합니다.
- EXIT(끝내기)** 레이스 메뉴로 돌아갑니다.

릭 배틀 모드

선택한 자동차와 코스로 레이스에 출전합니다. **왼쪽 엄지스틱**이나 **방향 패드**를 **↑↓** 방향으로 사용해 **Single Race(1인용 레이스)**, **Dual Race(2인용 레이스)** 또는 **CPU Race(CPU 레이스)**로 이동하고 **A** 단추를 눌러 선택합니다. 주 메뉴로 돌아가려면 **"EXIT(끝내기)"**를 선택하거나 **B** 단추를 누릅니다.



자동차 선택



1인용 레이스



2인용 레이스



CPU 레이스

왼쪽 엄지스틱이나 **방향 패드**를 **↑↓←→** 방향으로 사용해 원하는 자동차 메이커로 이동하고 **A** 단추를 눌러 선택합니다. Sega GT 2002 모드에서 자동차를 불러오려면 **GARAGE(차고)**를 선택합니다. **←→** 방향으로 사용해 자동차 모델을 변경하고 **↑↓** 방향으로 사용하여 자동차 색상을 바꾼 다음 **A** 단추를 눌러 선택합니다. 그리고 **↑↓** 방향으로 눌러 자동차의 기어 변속 모드를 **AT(자동)** 또는 **MT(수동)**로 선택하고 자동차의 튜닝 여부에 따라 **NORMAL(순정 자동차)**, **LIGHT TUNE(튜닝된 자동차)**를 선택합니다.

코스 선택



코스



난이도



랩

왼쪽 엄지스틱이나 **방향 패드**를 **↑↓** 방향으로 사용해 원하는 코스로 이동하고 **A** 단추를 눌러 선택합니다. 1인용 레이스에서는 **왼쪽 엄지스틱**이나 **방향 패드**를 **←→** 방향으로 사용해 레이스의 난이도와 랩 수를 변경하고 **A** 단추를 눌러 선택합니다. 2인용 레이스와 CPU 레이스에는 **↑↓** 방향으로 사용하여 레이스의 랩 수를 변경하고 **A** 단추를 눌러 선택합니다. CPU 레이스에서는 **↑↓** 방향으로 사용하여 자동차의 수를 변경하고 **A** 단추를 눌러 선택합니다.

레이스가 끝나면 방금 끝난 레이스의 재생(23페이지) 화면이 이어집니다.

클래식 모드

70년대부터 80년대 초반의 클래식 자동차를 선택하여 상위 3위 안에 들면 다음 스테이지로 넘어갈 수 있습니다. 상위 3위 안에 들지 못하면 게임이 종료됩니다.

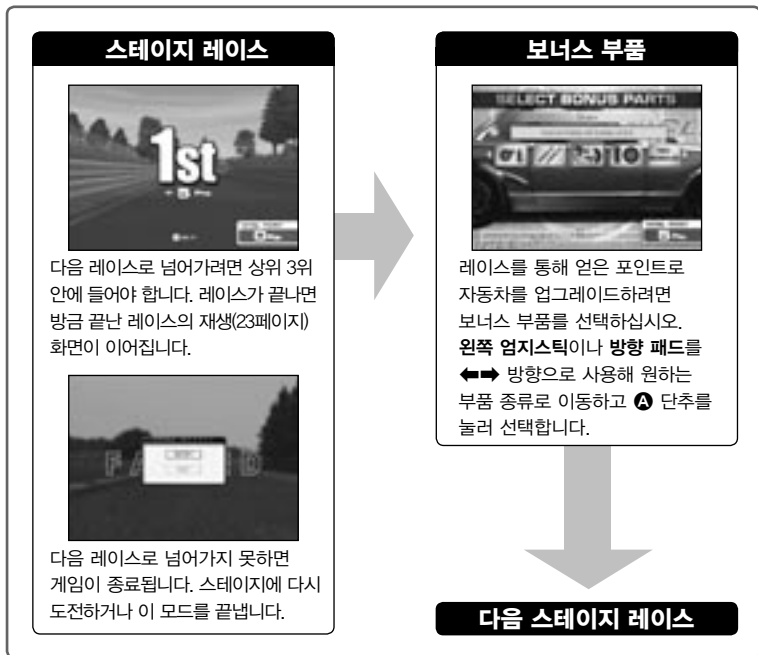
자동차 선택

왼쪽 엄지스틱이나 방향 패드를 ←→ 방향으로 사용해 자동차 모델을 변경하고 ↑↓ 방향으로 사용하여 자동차 색상을 바꾼 다음 **A** 단추를 눌러 선택합니다. 그런 다음 ↑↓ 방향으로 눌러 기어 변속 모드를 AT(자동) 또는 MT(수동)로 선택합니다.
모드 선택 메뉴로 돌아가려면 **B** 단추를 누릅니다.



게임 진행 방식

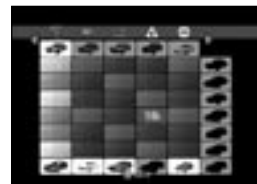
다음은 클래식 모드의 기본 진행 방식입니다.



클래식 모드

빙고 화면

한 스테이지를 통과하면 빙고 모양의 표가 나타납니다. 이 표의 각 셀은 클래식 모드에서 선택할 수 있는 클래식 자동차의 스테이지를 나타냅니다. 스테이지를 통과할 때마다 아래와 같은 메달이 주어집니다. 왼쪽 엄지스틱이나 방향 패드를 ←→ 방향으로 사용해 표 전체를 볼 수 있습니다. 획득한 메달로 채워진 표는 저장/불러오기(5페이지) 메뉴에서 저장할 수 있습니다.



메달



1위
(금메달)



2위
(은메달)



3위
(동메달)

가로 또는 세로 한 줄을 메달로 가득 채우면 퀵 배틀 모드에서 사용할 수 있는 새 자동차가 부상으로 주어집니다. 부상으로 받은 자동차는 표의 가장 아래쪽 행과 오른쪽 열에 표시됩니다.

일시 중지 메뉴

레이스 도중 **START** 단추를 누르면 일시 중지 메뉴가 나타납니다. 왼쪽 엄지스틱이나 방향 패드를 ↑↓ 방향으로 사용해 원하는 메뉴 항목으로 이동하고 **A** 단추를 눌러 선택합니다.



- CANCEL(취소)** 레이스를 계속합니다.
- RETRY(다시 시도)** 현재 레이스를 다시 시작합니다.
- EXIT(끝내기)** 레이스 메뉴로 돌아갑니다.

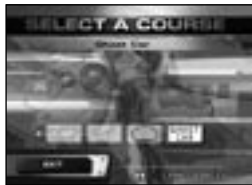
타임 어택 모드

선택한 자동차와 코스로 레이스에 출전하여 가장 빠른 랩 타임 기록에 도전하십시오. 코스의 최고 기록인 랩 타임을 “Ghost Car(고스트 카)”로 기록하면 나중에 고스트 카를 상대로 레이스를 펼칠 수 있습니다.

왼쪽 엄지스틱이나 방향 패드를 **↑↓←→** 방향으로 사용해 원하는 자동차 메이커로 이동하고 **A** 단추를 눌러 선택합니다. Sega GT 2002 모드에서 자동차를 불러오려면 **GARAGE(차고)**로 들어갑니다. 모드 선택 메뉴로 돌아가려면 “EXIT(끝내기)”를 선택합니다.



자동차를 선택한 후 왼쪽 엄지스틱이나 방향 패드를 **←→** 방향으로 사용해 원하는 코스를 선택하고 **A** 단추를 눌러 선택합니다. 저장된 고스트 카를 상대로 레이스를 시작하려면 오른쪽 끝에 있는 “GHOST CAR(고스트 카)” 항목으로 이동하고 **A** 단추를 눌러 선택합니다. 이 모드의 상위 메뉴로 돌아가려면 “EXIT(끝내기)”를 선택합니다.



고스트 화면이 표시되면 왼쪽 엄지스틱이나 방향 패드를 **←→** 방향으로 사용하여 “LOAD(불러오기)”로 이동하거나 파일을 지우려면 “DELETE(삭제)”로 이동하고 **A** 단추를 눌러 선택합니다. 왼쪽 엄지스틱이나 방향 패드를 **←→** 방향으로 사용하여 Ghost Car(고스트 카)로 이동하고 **A** 단추를 눌러 레이스를 시작합니다.



고스트 데이터 저장

레이싱하고 있는 랩의 고스트 카는 타임 어택 모드의 일시 중지 메뉴에서 다른 이름으로 저장할 수 있습니다. 현재 랩의 고스트 카를 저장하려면 **START** 단추를 눌러 일시 중지 메뉴를 표시합니다.

왼쪽 엄지스틱이나 방향 패드를 **↑↓** 방향으로 사용하여 “GHOST CAR(고스트 카)”로 이동하고 **A** 단추를 눌러 자동차 화면에서 저장합니다.



또한 모드 선택 메뉴로 돌아가려면 일시 중지 메뉴에서 “EXIT(끝내기)”를 선택하고 타임 어택 모드를 계속하려면 “CANCEL(취소)”을 선택합니다.

재생

타임 어택 모드를 제외한 모든 레이스 모드에서는 레이스가 끝나면 방금 끝난 레이스를 다양한 카메라 각도에서 감상할 수 있는 재생 화면이 이어집니다.

재생 화면 아래쪽에 표시된 단추를 사용하여 다양한 카메라 각도에서 레이스 장면을 다시 볼 수 있습니다.



Sega GT 2002 모드의 레이스에서 상위 3위 안에 들면 재생하는 동안 6장의 레이스 사진을 캡처할 수 있습니다. 재생이 끝나면 6장의 사진 중에서 **My Garage(차고)**에 걸어 놓을 사진을 하나 선택합니다.



재생 장면을 캡처하려면 **Y** 단추를 누릅니다. 캡처된 장면은 오른쪽 위 모서리에 표시됩니다.

재생이 끝나면 아래의 일시 중지 메뉴에서 “SAVE REPLAY(재생 화면 저장)”를 선택하여 재생 화면을 표시합니다. 왼쪽 엄지스틱이나 방향 패드를 **←→** 방향으로 사용하여 “SAVE(저장)” 또는 “DELETE(삭제)”로 이동하고 **A** 단추를 눌러 선택합니다. 그런 다음 **←→** 방향으로 사용해 파일 슬롯으로 이동하고 **A** 단추를 눌러 선택합니다. 파일을 덮어쓰려면 기존 파일을 선택합니다.



일시 중지 메뉴

재생 화면을 감상하는 동안 **START** 단추를 누르면 다음 메뉴 항목이 나타납니다. 왼쪽 엄지스틱이나 방향 패드를 **↑↓** 방향으로 사용해 원하는 메뉴 항목으로 이동하고 **A** 단추를 눌러 선택합니다.

- CANCEL(취소)**
- SAVE REPLAY(재생 화면 저장)**
- EXIT(끝내기)**

계속 재생합니다.

재생 화면을 저장합니다.

모드 선택 메뉴로 돌아갑니다.

재생모드

재생 스튜디오

Xbox 하드 디스크에 저장된 퀵 배틀, Sega GT 2002 및 클래식 모드의 재생 화면을 재생하고 편집합니다.

왼쪽 엄지스틱이나 방향 패드를 **↑↓** 방향으로 사용해 **PLAY(재생)** 또는 **EDIT(편집)**로 이동하고 **A** 단추를 눌러 선택합니다.



재생 화면이 표시되면 왼쪽 엄지스틱이나 방향 패드를 **↑↓** 방향으로 사용하여 **SAVE(저장)** 또는 파일을 지우려면 **DELETE(삭제)**로 이동하고 **A** 단추를 눌러 선택합니다. 그런 다음 **←→** 방향으로 사용해 파일 슬롯으로 이동하고 **A** 단추를 눌러 선택합니다. 주 메뉴로 돌아가려면 **EXIT(끝내기)**를 선택하거나 **B** 단추를 누릅니다.



재생 화면 편집

재생 화면을 녹화하고 특수 효과 필터를 사용하여 편집합니다.



편집용 재생 스튜디오에서 왼쪽 엄지스틱이나 방향 패드를 **↑↓** 방향으로 사용하여 선택한 효과를 켜거나 끕니다(**FILTER ON/FILTER OFF: 필터 켜기/필터 끄기**). 재생하는 동안 효과를 바꾸려면 **FILTER OFF(필터 끄기)**를 선택하고 다른 필터로 이동합니다. 재생 스튜디오에서 일시 중지하려면 **Y** 단추를 누릅니다.

편집한 재생 화면을 저장하려면 **EXIT(끝내기)**를 선택하고 저장 메시지 화면에서 **YES(예)**를 선택한 후 **A** 단추를 눌러 재생 화면을 저장합니다.



제작진

- Names, emblems and body designs of Adam Opel AG automobiles used on "Sega GT 2002" are trademarks and/or intellectual properties of Adam Opel AG and used under license to Sega Corporation.
- Trademarks, design patents and copyrights are used with the approval of the owner AUDI AG.
- Names, emblems and body designs of Chaterham cars Ltd. automobiles used on "Sega GT 2002" are trademarks and/or intellectual properties of Chaterham cars Ltd. and used under license to Sega Corporation.
- The Mr. Horsepower Logo is a registered trademark of Clay Smith Engineering, Inc. All Rights Reserved.
- Dodge is a registered trademark of DaimlerChrysler Corporation. Dodge® Viper GTSR and Charger and their trade dress are used under license from DaimlerChrysler and is used under license by Sega Corporation. © 2002 DaimlerChrysler Corporation.
- Names, emblems and body designs of DOME CO., LTD. automobiles used on "Sega GT 2002" are trademarks and/or intellectual properties of DOME CO., LTD. and used under license to Sega Corporation.
- MUSTANG, FORD GT90 and FORD GT are registered trademarks owned and licensed by Ford Motor Company.
- "Alfa Roméo" is a trademark and is used with permission from Fiat Auto (Belgio) S.A.
- Punto HGT ABARTH 2002, Barchetta 1.8 16V 2002, Coupe 20V Turbo 1993, 1000TCR BERLINA CORSA 1965, ABARTH 121 Rally 1974, emblems and body designs are trademarks and/or other intellectual property of Fiat Auto S.p.A and are used under license to Sega Corporation.
- Chevrolet, Corvette, Z06, Stingray, Camaro, Z28, SS, Chevelle, Emblems and vehicle body designs are General Motors Trademarks used under license to Sega Corporation.
- Official Honda Licensed Product. The game features trademarks, copyrighted material, and/or automobile designs of cars actually produced and/or distributed by Honda Motor Co., Ltd. (Japan). All rights reserved.
- Names, emblems and body designs of Honda Motor Co.,Ltd. automobiles used on "Sega GT 2002" are trademarks and/or intellectual properties of Honda Motor Co.,Ltd. and used under license to Sega Corporation.
- The word "Jaguar", the leaping cat device, and the characters "E Type Sr.1" and "Mk.II" are the trademarks of Jaguar Cars Ltd., England and are used under license.



제작진

- Names, emblems and body designs of JIOTTO CASPITA automobiles used on "Sega GT 2002" are trademarks and/or intellectual properties of Wacoal Corp. and used under license to Sega Corporation.
- Lotus, Elise, Esprit, ELAN, EUROPA and associated logos, emblems and body designs are trademarks and/or other intellectual property of Group Lotus Limited and are used under license to Sega corporation.
- Names, emblems and body designs of Savanna RX-3, RX-7, Cosmo sport, Roadster, Eunos Roadster, RX-7 automobiles used on "Sega GT 2002" are trademarks and/or intellectual properties of Mazda Motor Corporation and used under license to Sega Corporation.
- DaimlerChrysler, Three Pointed Star in a Ring and Mercedes-Benz are Trademarks of and licensed courtesy of DaimlerChrysler AG and are used under license to Sega Corporation.
- Names, emblems and body designs of MITSUBISHI MOTORS CORPORATION automobiles used on "Sega GT 2002" are trademarks and/or intellectual properties of MITSUBISHI MOTORS CORPORATION and used under license to Sega Corporation.
- Names, emblems and body designs of NISSAN MOTOR CO., LTD. automobiles used on "Sega GT 2002" are trademarks and/or intellectual properties of NISSAN MOTOR CO., LTD. and used under license to Sega Corporation.
- Peugeot trademarks and logo and body designs are the intellectual property of Automobiles Peugeot and are used under license to Sega Corporation.
- Renault cars appear courtesy of RENAULT, Société Anonyme.
- SUBARU, IMPREZA, WRX, STI and SVX names, emblems and body designs are properties of Fuji Heavy Industries Ltd. and used under license by Sega Corporation.
- Names, emblems and body designs of TOYOTA MOTOR CORPORATION and used under license to Sega Corporation.

제작진

제작진

Quality Assurance and Product Development

VP of Product Development

Jun Shimazaki

Localization

Ji Young Kim
Eun Hee Lee
Won Kyoung Kim
Min Woo Lee
Suk Hyun Yi
YBM/Si-sa.com

Localization Producer

Howard Gipson

Test Manager

Arnold Feener

Lead Tester

Demetrius Griffin

Testers

Jason Bianchi
Zach Zito
Stephen Ritchie
David Robinson
Cecil McGriff III

Entertainment Product Marketing

Vice President - Entertainment Marketing

Mike Fischer

Product Managers

Noah Musler
Rich Briggs

Public Relations Manager

Kirsten Merit

Public Relations Specialist

Bryce Baer

Senior Advertising Manager

Caroline McNeil

Senior Advertising Specialist

Teri Higgins

Senior Strategic Relations Manager

Roxana Hui

Creative Services

Robert Schonfisch - Art Director
Erica Forte - Project Manager
Vicki Morawietz - Graphic Designer
Arianne McCarthy - Specialist

Special Thanks

Sandy Castagnola
Jo Aragones
Mike McCollum
Ben Briones
Whitney Pease
Takuma Hatori
Kats Sato
Hiratsuka Takeshi
Shinobu Shindo
Kinuyo Saito
Chase
Peter O'brien
Mark Horneff

SEGA OF JAPAN

Manual Production

Supervisor

Sakuta Yoshihiro

Designer

Satoru Ishigami

Editor

Tetsuya Honda

See the in-game credits for the complete list of the original development staff of sega GT 2002.





한국에서 구입한 Xbox 게임 소프트웨어("게임")를 위한 제한 보증서

보증

Microsoft 코퍼레이션("Microsoft")은 본 게임의 최초 구입자인 귀하께 본 게임이 구입 후 6개월 동안 실질적으로 동봉한 매뉴얼에 기재된 바와 같이 실행됨을 보증합니다. 이 기간 내에 본 보증서가 보증하는 바와 달리 본 게임에 이상이 있는 경우 아래 기재된 절차에 따라 귀하께서 구입하신 판매점의 선택에 따라 무료로 이를 수리하거나 교환 받을 수 있습니다. 본 제한 보증서는 본 게임이 영입용 또는 영리를 목적으로 사용되거나, 본 게임에 발생하는 문제가 사고, 남용, 바이러스 또는 오용과 관련된 경우에는 적용되지 아니합니다.

6개월 내 반환

보증과 관련한 요청은 귀하께서 구입하신 판매점에 하여야 합니다. 본 게임을 구입 영수증 사본과 귀하께서 경험한 문제점에 대한 설명과 함께 귀하의 판매점에 반환하십시오. 판매점은 그 선택으로 본 게임을 수리 또는 교환하여 드릴 것입니다. 어떠한 이유로 본 게임을 수리 또는 교환할 수 없는 경우 귀하께서 게임 구입을 위하여 지출한 가격의 범위 내에서 귀하께서 입은 통상 예상되는 직접적인 손해(그 밖의 손해는 제외함)만을 보상 받으실 수 있습니다. 위와 같은 사항(수리, 교환 또는 손해 제한)은 귀하께서 받으실 수 있는 유일한 구제 수단입니다.

제한

본 제한 보증서는 다른 모든 명시적인 또는 법령상의 보증, 조건 또는 의무를 대체하는 것으로, 그 밖에 Microsoft, 그 판매점 또는 공급자 등을 구속하는 다른 성격의 보증은 없습니다. 본 게임 또는 그에 포함된 매체에 적용되는 묵시적인 보증은 위에 기재된 기간에 한정됩니다. 법률상 허용되는 최대 한도로, Microsoft, 그 판매점 또는 공급자는 본 게임의 소지, 사용 또는 잘못된 작동으로 인하여 발생한 특별, 부수적, 징벌적, 간접적 또는 결과적인 손해에 대하여는 책임을 지지 아니합니다. 상기 내용은 어떠한 구제 수단인 그 본질적인 목적을 달성하지 못한 경우에도 적용됩니다. 해당 법률이 묵시적 보증 기간의 제한 및 부수적 또는 결과적 손해의 배제 또는 제한을 허용하고 있지 아니한 경우 그러한 배제 또는 제한은 귀하께 적용되지 아니할 수 있습니다. 본 제한 보증서는 귀하께 특유한 권리를 부여하는 것으로, 귀하는 해당 법률에 따라 다른 권리를 가질 수 있습니다.

본 제한 보증서에 대하여 질의 사항이 있으시면, 아래 기재된 귀하의 판매점이나 Microsoft로 연락 주시기 바랍니다.

대한민국: 00368 440 0090 (수신자 부담)

Microsoft Xbox 전용 타이틀 고객 지원 서비스

Microsoft Game Studios가 직접 제작, 유통하는 Xbox 타이틀과 관련해 발생한 문제에 대해서는 아래의 서비스 센터로 문의하십시오.

Microsoft Xbox 타이틀 고객 지원 서비스 센터: 00368 440 0090
(월-금 9:00~16:00, 토/일요일과 공휴일 제외)

- 상기 고객 서비스 센터의 전화는 수신자 부담 전화입니다.
- 제품에 대한 검사, 교환 등에는 다소 시간이 걸릴 수도 있습니다.
- 소비자의 부주의로 미디어에 손상이 생긴 경우는 A/S 대상에서 제외됩니다.
- Microsoft가 지정한 정상적인 유통방식을 따르지 않은 제품은 A/S 대상에서 제외됩니다.

URL 및 다른 인터넷 웹 사이트 참조를 포함한 이 설명서의 내용은 예고 없이 변경될 수 있습니다. 다른 설명이 없는 한, 용례에 사용된 회사, 기관, 제품, 도메인 이름, 전자 메일 주소, 로고, 사람, 장소 및 이벤트 등은 실제 데이터가 아닙니다. 어떠한 실제 회사, 기관, 제품, 도메인 이름, 전자 메일 주소, 로고, 사람, 장소 또는 이벤트와도 연관시킬 의도가 없으며 그렇게 유추해서도 안 됩니다. 해당 저작권법을 준수하는 것은 사용자의 책임입니다. 저작권에서의 권리와는 별도로, 이 설명서의 어떠한 부분도 Microsoft의 명시적인 서면 승인

없이 어떠한 형식이나 수단(전자적, 기계적, 복사기에 의한 복사, 디스크 복사 또는 다른 방법) 또는 목적으로도 복제되거나, 검색 시스템에 저장 또는 도입되거나, 전송될 수 없습니다.

Microsoft가 이 설명서 본안에 관련된 특허권, 상표권, 저작권 또는 기타 지적 재산권 등을 보유할 수도 있습니다. 서면 사용권 계약에 따라 Microsoft로부터 귀하에게 명시적으로 제공된 권리 이외에, 이 설명서의 제공은 귀하에게 이러한 특허권, 상표권, 저작권 또는 기타 지적 재산권 등에 대한 어떠한 사용권도 허여하지 않습니다.

© & © 2003 Microsoft Corporation. All rights reserved.

Microsoft, Microsoft Game Studios 로고, Xbox 및 Xbox 로고는 미국, 대한민국 및/또는 기타 국가에서의 Microsoft Corporation 등록 상표 또는 상표입니다.

Sega, the Sega logo, and Sega GT are either registered trademarks or trademarks of Sega Corporation or its affiliates.

Manufactured under license from Dolby Laboratories.