



# MAJOR LEAGUE BASEBALL 2K12



JUSTIN **35** VERLANDER



**⚠ 중요** 게임을 시작하기 전에 Xbox 360® 본체 및 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/support](http://www.xbox.com/support)를 방문하십시오.

## 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)

<b>Xbox LIVE</b> .....	2
<b>Starting a Quick Game(빠른 게임 시작)</b> .....	2
<b>User Profile(사용자 프로필)</b> .....	2
<b>Xbox 360 컨트롤러</b> .....	3
<b>Menu Controls(메뉴 조작)</b> .....	3
<b>Game Controls(게임 조작)</b> .....	3
<b>Batting(타격)</b> .....	3
<b>Pitching(투구)</b> .....	4
<b>Baserunning(주루)</b> .....	5
<b>Fielding(수비)</b> .....	6
<b>My Player(내 선수)</b> .....	6
<b>My Player Baserunning(내 선수 주루)</b> .....	7
<b>My Player Fielding(내 선수 수비)</b> .....	8
<b>Main Menu(메인 메뉴)</b> .....	8
<b>Pause Menu(일시정지 메뉴)</b> .....	9
<b>Limited Software Warranty, License Agreement, &amp; Information Use Disclosures(소프트웨어 제한 보증, 사용권 계약 및 정보 사용 공개)</b> .....	10
<b>Customer Support(고객지원)</b> .....	12



## Xbox LIVE

Xbox LIVE® 에서 다양한 게임과 풍부한 엔터테인먼트를 즐길 수 있습니다. 자세한 내용은 [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live)를 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/countries](http://www.xbox.com/live/countries)를 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 방법도 지정할 수 있습니다. 또한 게임 플레이 시간 제한도 설정할 수 있습니다. 자세한 사항은 [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings)를 참고하십시오.

## STARTING A QUICK GAME(빠른 게임 시작)

게임이 로드되면, **Major League Baseball® 2K12** 메인 화면이 나타납니다. 를 눌러 Quick Game(빠른 게임) 화면으로 이동하십시오.

## USER PROFILE(사용자 프로필)


**Major League Baseball® 2K12**를 처음 플레이하신다면, 바로 사용자 프로필을 만들게 됩니다. **Major League Baseball® 2K12**는 사용자 프로필을 이용해 사용자의 기록, 트로피 및 게임 진행과정을 저장합니다.

사용자 프로필을 만들려면, 이나 를 이용해 키보드에서 글자를 선택하고 를 눌러 결정하십시오.

## Xbox 360 컨트롤러





## MENU CONTROLS(메뉴 조작)

왼쪽 스틱	메뉴 이동
	옵션 선택
	도움말

## GAME CONTROLS(게임 조작)

### Batting(타격)

 (공을 던진 상태)	높은 공 타격 / Bunt Mode(번트 모드)에서 번트 조준
 (공을 던진 상태)	낮은 공 타격 / Bunt Mode(번트 모드)에서 번트 조준
 (공을 던진 상태)	필드 왼쪽으로 타격 / Bunt Mode(번트 모드)에서 번트 조준
 (공을 던진 상태)	필드 오른쪽으로 타격 / Bunt Mode(번트 모드)에서 번트 조준

타격 조작 방법은 4페이지에서 계속됩니다.

	컨택트 스윙
후	파워 스윙
또는	디펜시브 스윙
	주자 리드 폭 증가 / 개인 주자 도루 대기
	주자 리드 폭 감소 / 개인 주자 베이스 귀환 대기
	주자 리드 폭 증가 / 전 주자 도루 대기
	주자 리드 폭 감소 / 전 주자 베이스 귀환 대기
	개인 주자 선택 / 타자 등장화면 건너뛰기
	번트
	Substitution Menu(대타 메뉴)
	Pitch Track(피치 트랙)
	Inside Edge(인사이드 에지) 자료 전환
	스위치 타자 방향 전환
	Pause Menu(일시정지 메뉴)
	Swing Analyzer(스윙 분석기)

Pitching(투구)

	피치 조준
	투구 자세 잡기
	베이스 견제 준비
,  ,  ,  , 또는	피치 선택

투구 조작 방법은 5페이지에서 계속됩니다.




	고의 4구
	피치 선택으로 돌아가기
	내야 / 외야 배치
	기록 / Inside Edge(인사이드 에지) 자료 전환
	Substitution Menu(대타 메뉴)
	마운드 미팅
	Pause Menu(일시정지 메뉴)
	Pitch Analyzer(피치 분석기) 또는 Pitch Out (피치아웃)

Baserunning(주루)

	주자 1루로
	주자 2루로
	주자 3루로
	주자 홈으로
	개인 주자 1루 전진
	개인 주자 1루 후퇴
	전 주자 1루 전진
	전 주자 1루 후퇴
+	주자 대기
	선수 선택
	슬라이딩
	헤드 퍼스트 슬라이딩
	베이스 오른쪽으로 슬라이딩

주루 조작 방법은 6페이지에서 계속됩니다.



	베이스 왼쪽으로 슬라이딩
	피트 퍼스트 슬라이딩
	Pause Menu(일시정지 메뉴)

Fielding(수비)

	선수 이동
 또는 	1루로 송구 (또는 송구 방향 전환)
 또는 	2루로 송구 (또는 송구 방향 전환)
 또는 	3루로 송구 (또는 송구 방향 전환)
 또는 	홈으로 송구 (또는 송구 방향 전환)
	다이빙 캐치
	중계하는 선수 쪽으로 송구 / 수비수로 송구 중계
	송구 취소
	선수 선택
	벽 타기 / 홈런 강탈
	Pause Menu(일시정지 메뉴)

MY PLAYER(내 선수)

**Major League Baseball®** 선수의 선수 생활을 처음부터 끝까지 체험합니다. 좋아하는 팀을 선택해 **Minors™**에서 활약하면서, 명성을 쌓아 **Major League™**에 진출하십시오. 정말로 실력이 좋으면 **Baseball Hall of Fame™**(야구 명예의 전당)에 오를지도 모릅니다.

선수를 생성하고 팀을 선택하면 Hall of Fame(명예의 전당)으로 이어질지도 모르는 선수 생활을 시작하게 됩니다. 커리어를 진행하는 동안 선수를 향상하는 데 도움이 되도록 멘토가 조언해줄 것입니다. 멘토는 스킬 포인트를 적절히 활용하는 방법도 가르쳐줍니다. 그의 의견을 경청하면 당신도 위대한 선수가 될 수 있습니다.

선수는 스스로 만들어가는 것입니다. 열심히 노력해 선수에게 적절한 훈련을 시키고 멘토를 말을 듣는다면, 무한한 가능성이 열릴 것입니다. Rookie of the Year(올해의 신인), All-Star(올스타), MVP, Hall of Fame(명예의 전당)도 남의 얘기가 아닙니다. 역대 최고의 선수가 될 수도 있고, 역대 최악의 선수로 남을 수도 있습니다. 모든 것은 자신과 Hall of Fame(명예의 전당)에 달려 있습니다.

My Player Baserunning(내 선수 주루)

	주자 1루로
	주자 2루로
	주자 3루로
	주자 홈으로
	주자 1루 후퇴
	주자 1루 전진 / 주자 리드 폭 증가 / 도루 대기
	주자 대기
	슬라이딩
	헤드 퍼스트 슬라이딩
	베이스 오른쪽으로 슬라이딩
	베이스 왼쪽으로 슬라이딩
	피트 퍼스트 슬라이딩
	Goal Overlay(목표 오버레이) 표시
	Goal Recap(목표 리캡) 표시
	Pause Menu(일시정지 메뉴)

My Player Fielding(내 선수 수비)

	선수 이동
또는	1루로 송구 (또는 송구 방향 전환)
또는	2루로 송구 (또는 송구 방향 전환)
또는	3루로 송구 (또는 송구 방향 전환)
또는	홈으로 송구 (또는 송구 방향 전환)
	다이빙 캐치
	중계하는 선수 쪽으로 송구 / 수비수로 송구 중계
	중계 취소
	벽 타기 / 홈런 강탈
	Goal Overlay(목표 오버레이) 표시
	Goal Recap(목표 리캡) 표시
	Pause Menu(일시정지 메뉴)

MAIN MENU(메인 메뉴)

게임 기동 시 Xbox LIVE에 연결돼 있다면, **MLB® Today** 화면이 표시됩니다. Xbox LIVE에 연결되어 있지 않다면 Quick Match(빠른 게임) 화면이 나타납니다. 다른 게임 모드를 호출하려면 을 이용하십시오.

<b>MLB® Today</b>	<b>Major League Baseball®</b> 의 점수와 통계를 확인하고 최신 Living Rosters(실시간 로스터)를 다운로드합니다.
<b>Play Ball(플레이볼)</b>	바로 경기를 시작합니다.
<b>Game Modes(게임 모드)</b>	Franchise(프랜차이즈)를 만들고, Online League(온라인 리그)에 참가하고, <b>Home Run Derby®</b> 에 뛰어들고, 기술을 연마하거나 Postseason(포스트 시즌)에서 팀을 이끌어보십시오.
<b>Management(관리)</b>	로스터를 재설정하거나 확인하고, 팀을 만들고, 포지션을 조절하고, 투구 로테이션과 라인업을 설정하고, 선수를 생성합니다.

<b>Features(특수 기능)</b>	2K Share, 2K Settings, 2K Beats, 2K Reelmaker를 설정합니다. 또 Living Rosters(실시간 로스터), Leaderboards(순위표), Credits(제작진)을 확인하거나 V.I.P Viewer를 이용할 수도 있습니다.
<b>Options(옵션)</b>	<b>Major League Baseball® 2K12</b> 의 설정을 변경합니다. 게임 설정, 난이도, 표시사항, 조작 방법을 조절할 수 있습니다.

**알림:** 온라인 기능은 2013년 4월까지 제공될 예정입니다. 본사는 30일 공지 후 온라인 기능을 수정하거나 중단할 수 있는 권리가 있습니다. 자세한 내용은 [www.2ksports.com/serverstatus](http://www.2ksports.com/serverstatus) 를 참조하십시오.

PAUSE MENU(일시정지 메뉴)

Pause Menu(일시정지 메뉴)를 호출하려면 게임 도중 를 누르십시오.

<b>Resume(계속하기)</b>	게임으로 돌아갑니다.
<b>Replay(리플레이)</b>	마지막 플레이어의 리플레이를 확인합니다.
<b>Options(옵션)</b>	게임 옵션을 확인하고 변경합니다.
<b>Stats(통계)</b>	현재 게임의 기록을 확인합니다.
<b>Substitution(교체)</b>	벤치에 대기 중인 선수를 불러 라인업에 변화를 줍니다.
<b>Super Sim(슈퍼 심)</b>	타격, 하프 이닝, 또는 전 게임을 가상 체험합니다.
<b>Quit(종료)</b>	현재 게임을 종료합니다.



## 소프트웨어 한정 보증, 라이선스 계약 및 정보 사용과 공개

본 문서는 수시로 갱신될 수 있으며, 현재 버전은 [www.take2games.com/eula](http://www.take2games.com/eula)에 고지되어 있음. 개정된 버전이 고지된 후 30일 동안 본 소프트웨어를 사용하는 것은 해당 거래 조건에 동의하는 것으로 간주됨.

본 소프트웨어는 판매되는 것이 아니라 라이선스만 본 소프트웨어에 대해 정의를 설치, 복사 또는 다른 방법으로 사용하는 것을 통해, 소프트웨어는 이 특정 보증 및 라이선스 계약이 아닌 "개입, 그리고 하단에 기재된 조건을 준수하는 것에 동의한" 모든 계약에 포함됨. 본 계약에 포함된 모든 소프트웨어, 해당 소프트웨어설명서, 패키지, 기타 서면, 파일, 전자, 온라인 기타나 문서, 그러한 소프트웨어를 사용하여 생성된 자료의 사본 등을 포함한, 소프트웨어 및 그에 포함된 기타 자료의 설치 및 사용은 이 문서에 의해 TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. (라이선스 인가자)와의 본 계약 조항에 동의하는 것으로 간주됨. 사용자가 본 계약에 동의하지 않는 경우, 사용자는 이 소프트웨어를 설치, 복사 또는 다른 방법으로 사용하는 것을 허가받을 수 없음.

## I. 라이선스

라이선스는 계약 및 거래조건에 따라 라이선스의 양자는 소프트웨어 문서 및/또는 명세서 없이도, 한 사용자에게 하나의 컴퓨터나 개인기에 소프트웨어의 일부를 개인적으로 비상업적인 목적으로 사용할 수 있는 비독점적이고 비독점적인 독점적 권리를 수여하며, 라이선사 획득한 권리는 본 계약에 따라 동의를 전제로 할 본 계약에서 사용자 라이선스 조건의 조항은 소프트웨어를 설치하거나 다른 방법으로 사용될 때부터 개시되며, 사용자나 소프트웨어를 지닌한 날에 라이선스 양자의 계약 및/또는 조항은 본 계약에 준하며, 사용자나 소프트웨어에 관련된 기술정보수단을 유지하려는 자를 하거나 그 즉시 라이선스는 소멸함, 사용자는 소프트웨어에 대한 라이선스가 종료되었음을 본, 소프트웨어에 대해 어떠한 수속권 없으며, 본 계약은 소프트웨어에 대해 어떠한 권리의 판매도 하지는 것으로 해석되며, 본 계약에 의해 명백히 수여되지 않은 것들은 각각의 라이선스 하자에게 유하며.

다양한, 리안스프의 지식은 모든 자국 사람, 영업 및 일반 상품들, 재산, 특허권, 컴퓨터 프로그램 지식을 포함, 캐피탈, 캐피탈의 (토지, 노동, 디자인, 로열티, 세팅, 이득들, 서비스들, 음악, 저작권권과도 매우 관련되어) 다른 나라, 소유권, 이익을 포함하는 소프트웨어는 미국 자국 및 신흥국과 전 세계의 관련 법 및 조약에 의해 보호를 받는다 소프트웨어는 리안스프의 라이선스 안가르기로 다른 나라 사람 동의 없이도 전 دنیا 일임에 대하여 이러한 라이선스 매체로 복사, 작성, 배포할 수 있음 소프트웨어의 전 دنیا 일임에 대하여 어떤 승인이 다른 나라, 재산상, 보호하는 것은 저작권법을 완전히 위배하는 것이며, 미국과 다른 많은 지역에서 민권적 또는 형사적 처벌을 받을 수 있음. 참고로 미국 저작권법을 위반하는 것은 경건 \$50,000의 벌금과 징역 5년까지를 받는다 소프트웨어에 라이선스를 부여받은 것으로가 포함되어 있음, 라이선스 안가르기의 상당 부분은 각 계약에 대한 일임이 있음. 그러나 라이선스 안가르기로 보호할 수 없음. 이 문서는 이해 당사자 간에 사자에게 부여되지 않은 모든 권리는 라이선스 하에서 계약에 유보됨.

**라이선스 조건. 사용자는 다음 행위를 하지 않을 것에 동의함**

### (a) 소프트웨어의 상업적 이용

(b) 라이선스 인가자의 명백한 사전 서면 동의 또는 본 계약서에 미리 지정된 절차에 의하지 않고 소프트웨어 또는 그 사본을 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, 리벨을 제거하거나 편집하는 행위

⑩ 미국 수출법 및 관련 규정에 따라 이러한 소프트웨어의 수령이 금지된 국가에 직접 또는 간접적으로 운반, 수출, 재수출하거나 수시로 개정되는 그러한 법률, 규칙에 대한 다른 위반 행위

특정 기능 접속 또는 서비스 중지 시, 소프트웨어 다운로드, 특수 알람 번호 획득, 소프트웨어 등록, 개발자 서비스 화면 등록, 라이선스 만기자의 서비스 이용 등록/인간 및 정책 등의 포함)에는 소프트웨어에 대한 서비스 복사용이 가능한 가장 간단한 제정하고 다운로드 가능한 온라인 또는 다른 콘텐츠, 서비스 및 기능(이하 "특정 기능")이 필요함. 특정 기능 접속은 알람 번호와 하나의 사용자에 제한되며, 특정 기능 접속은 특수한 경우를 제외하면 다른 사용자에게 양도, 판매 또는 재등록될 수 없음. 본 조항은 본 계약의 다른 어떠한 약관보다도 우선함.

본 소프트웨어는 다른 출처의 저작물을 포함하지 않으며, 본 소프트웨어는 문헌을 영구적으로 기록하여 만들고자 하는 의도, 본 소프트웨어 및 그 속에 수록된  
 자료의 전부 또는 일부를 다른 저작물(특히나 어떤 방식의 표현을 부여하지 아니하여, 양언어는 본 개개의 개체조차도 동등하여)로 동등하게 다른  
 번외로 하여 사용할 수 있는 콘텐츠가 포함된 특별한 기능은 어떠한 상황에서도 타인에게 양도할 수 없으며, 특별한 기능은 최초로 설치된 소프트웨어가  
 삭제되거나, 사용자에 의해 다른 용도로 사용할 수 없는 경우 그 기능이 정지됨. 본 소프트웨어는 사적인 용도로만 사용되어야 하며, 상기 내용이 있더라도, 사전  
 배후로 소프트웨어 사용은 다른 용도로 사용할 수 없음.

**기술 보호**, 본 소프트웨어에는 소프트웨어에 대한 접근 제어, 하드웨어 및/또는 시분 생성 메커니즘, 기타 본 계약서에 의해 수여된 제한된 권리 및 라이선스 범위를 초과하는 행위를 변경하기 위한 수단이 포함되어 있지 않습니다. 소프트웨어가 추가된 후의 온라인 기능에 대한 접근을 제한할 경우, 소프트웨어에 본사에 별도로 규정되어 있지 않은 한 한 번에 하나의 소프트웨어에 사본된 그러한 기능을 할 수 있는, 온라인 서비스 접근과 소프트웨어 업데이트 및 패치 다운로드에는 추가 조건 동의 및 등록 절차가 필요할 수 있음, 유효한 라이선스 하가 이루어진 소프트웨어인 온라인 서비스에 접근하고 업데이트 및 패치를 다운로드할 수 있음, 사용자는 그러한 접근 제어 수단을 재해하거나 보호 기능을 해제 또는 우회하려는 시도를 할 수 있음, 기술 보호 수단을 패치에나 달리 수정하는 경우 소프트웨어가 제대로 작동하지 않을 수 있음.

[illegible]

기타 현재 알려지거나 알려지지 않은 우단을 통해 대중에게 전달, 배포할 수 있는 권리를 부여함, 사용자는 이 문서에 의해 라이선스 인가자 및 다른 사용자가 관련 법규에 의거 소프트웨어, 관련 제품 및 서비스와 관련하여 그러한 결과물을 사용하고 향유하는 것에 대해 원저작자임을 주장하여 제재하거나 이익의 귀속을 요구하는 어떠한 저작 인격권도 포기함. 라이선스 인가자에 대한 사용권 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 수단을 구축하고 (b) Windows Live 등 소프트웨어 문서에 미리 지정된 온라인 서비스를 제공하는 라이선스 인가자 또는 라이선스 피인가자가 가입한 유효하고 활성화된 계정을 만들어야 함. 그러한 계정이 없는 경우 소프트웨어 특정 기능의 작동은 일부가 작동하지 않거나 제대로 작동하지 않을 수 있음.

## II. 정보 수집 및 이용

보 소프트웨어 개발 및 사용의 안전을 위한 지침을 포함하고 있음, 유선랜 및 유선랜 케이블의 제조 업체에 대한 자료 등을 내용으로 하는 정보수집 및 이의관리에 대한 동물의 위험을 사용자 소프트웨어 사용 시 Xbove Live 등 개에서 사용하는 네트워크를 통한 인터넷에 연결하면, 라이선스 인자에는 하드웨어 제조업체 또는 플랫폼 제조사 (Microsoft와 같은)로부터 정보를 받을 수 있으며, 사용자의 컴퓨터 또는 웹 장치로부터 하드웨어 특정 정보를 수집하며 있음, 이 정보에는 사용자 ID와/또는 태그, 소프트웨어 버전, 게임 설정, 게임 사용, 게임 설정, 게임 설정, 변경 이력, 하드웨어 MAC 주소, 인터넷 프로토콜 주소, 다양한 게임 간의 정보에 대한 사용자의 이름 등도 포함될 수 있음 라이선스 인자에는 의해 수집된 모든 정보는 사용자의 사용을 모니터링하기 위해 정보를 드러하지 않는 문서에 포함되어 함, 단, 사용자 소프트웨어에 대한 정보/소프트웨어 등을 포함 한 정보 수집은 자동으로 라이선스 인자에서 전송되며, 이는 문서 기재된 용도로 활용되며 사용될 수 있음 라이선스 인자에는 의해 수집된 정보는 라이선스 인자에서 의해 공개되며 소프트웨어에 개지될 수 있음, 하드웨어 제조업체, 플랫폼 제공자, 라이선스 인자의 제휴회사와 공유될 수 있음, 라이선스 인자에는 개가 합법적인 목적으로 사용자들 및, 본 소프트웨어를 사용함으로써 사용자는 라이선스 생성 관련자의 제작자 이름과 같은 사용자 데이터에 대한 공공 접근 또는 사용자의 개인사, 순위, 성과, 게임 개발로부터 자료 등 라이선스 수요자의 관련 자료에 대해 동일한, 이러한 정보 공개를 원치 않다면 소프트웨어에 개지거나 함.

### III. 보증

한정 보유: 라이선스 인가자는 소프트웨어가 가장된 원본 배치가 구입금액보다 90일 이상 일련적 사용에 대해 서비스 소환 시 소환 및 품절에 걸림을 발생시킬 수 있는 소프트웨어의 최초 구매자에게만 제공. 라이선스 인가자는 본 소프트웨어가 소프트웨어 문서에 기입된 사용 목적 요구 사항을 만족하는 개인용 컴퓨터 또는 소프트웨어가 사용될 개인장치와 호환되는 개인장치 제작자가 증명 한다는 점을 사용자에게 보증함. 단, 하드웨어, 소프트웨어, 개인용 컴퓨터, 개인적 용도가 각각 다르므로, 라이선스 인가자는 사용자 및 특정 컴퓨터 또는 개인장치 예외 본 본 소프트웨어 사용을 보증하지 않음. 라이선스 인가자는 소프트웨어가 사용자 장치의 구성에 일치할 수 있도록 라이선스 인가자는 라이선스 인가자가 발행 한 라이선스 소프트웨어가 제3의 소프트웨어 또는 하드웨어와 호환될 수. 소프트웨어에 대한 오류가 수정될 수 등 사용자 소프트웨어에 영향을 미칠 수 있는 모든 사항에 대해 책임이 있음을 보증하지 않음. 라이선스 인가자는 소프트웨어 제공한 구두 또는 서면 상의 조약은 보증을 유발하지 않음. 일부 관할 자치에서는 명시적 보증이 다른 배제나 제한 또는 적용 가능한 소비자법의 법적 권리에 대한 제한을 인정하지 않으므로, 사용자에게 따라 기 배제 및 제한에 대한 내용의 진부 또는 일부가 적용될지 알을 수 있음.

본 조항에 따르면 위자에서 자정매매에 대한 스포츠웨어가 절점이 발견된 경우, 라이선스 기간에 대한 스포츠웨어에 대한 제척기간이 아닌 제척기간 내에 절점이 발견된 경우 스포츠웨어를 무료로 고쳐 해줄 것을 동의한 스포츠웨어가 더 이상 자정매매하지는 않는 경우, 라이선스 기간에서 스포츠웨어의 동등하거나 그 이상의 가치를 지니는 유사한 제품으로 교체해줄 권리를 유보함. 이 보증은 라이선스 기간까지 제공한 자정매매 및 스포츠웨어에 한하며, 통상의 노후나 손상한 경우에는 적용되지 않음. 취급 실수, 부주의 때문에 발생한 경우 이 보증은 적용되지 않으며 90일이 될 법에 규정된 일종의 보증은 57에 기술된 90일 기간에 한정됨.

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

하)의 한정 모순에 따라 소프트웨어를 판매할 때는 원본 소프트웨어를 아래에 명시된 라이선스 만 가지의 주소로만 보내야 하며 다른 사용이 포함되어야 함. 사용자의 이름과 소프트웨어 주소: 날짜가 적힌 구매 영수증 사본, 결함에 대한 강력한 설명과 소프트웨어를 실행시킨 시스템, 라이선스 키가 있는 것이 허용되는 개인 소유 시스템, 결함이 가장 오래 보았을 소프트웨어의 정품 사용 기록, 영장, 계약서나 소프트웨어인

관련된 행위 때문에 야기된 개인적 손해, 재산 손실, 이익 손실, 손해 배상금 등 특별한 손해, 부수적 손해, 결과적 손해에 대해 불법성(과실 포함), 계약, 법적 책임의 유무를 불문하고 그러한 손해의 가능성에 대한 라이선스 수여자가 언급 여부와 상관없이 어떠한 책임도 지지않을, 어떠한 경우에도 관련

또한, 피해 요건은 손해의 발생과 인과관계의 존재를 전제로 하는 것이므로, 피해 발생의 원인이 피해자의 과실로 인한 경우에도 피해가 인정된다. 다만, 피해 발생의 원인이 피해자의 과실로 인한 경우에도 피해가 인정된다. 다만, 피해 발생의 원인이 피해자의 과실로 인한 경우에도 피해가 인정된다.

이 보장은 단적으로 적용되지 않으며 회피할 수 없음. 이 보장은 사용자에게 특별한 법적 권리를 부여하며, 그 권리는 관할 지역에 따라 다를 수 있음.

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 소프트웨어 및 만사는 모두 비리로 개발되었으며, 상업적 컴퓨터 소프트웨어 또는 제한된 컴퓨터 소프트웨어로 제공될 미 정부 또는 미 정부의 하청업자에 의한 사용, 복제, 공개는 DFARS 252.227-7013 기술인식 및 컴퓨터 소프트웨어에 대한 권리 조항의 하위 항목(c)(1),

기술원 지역의 라이선스 인가자임.

따라서 라이선스 인가자가 구축, 기타의 보조, 손해에 대한 입증 없이도 본 계약서에 따른 적절한 구제책은 물론 기타의 구제책을 사용할 권리가 있음에 동의함.

반복 사용되는 계약 조건에 따라 소프트웨어를 사용함에 있어 자신의 자의적적인 행위를 때문에 발생한 손실 및 비용으로부터 라이선스 인가자, 제휴회사, 상위 라이선서, 계열사, 하청업자, 임원, 이사, 직원, 대리인을 면책, 보호하고 피해를 입히지 않을 것에 동의함.

한계선은 본 계약상의 권리금 및 전입금 등 본 계약의 체결과 관련하여 발생하는 모든 법적 분쟁을 해결함에 있어 본 계약상 당사자간의 합의에 따라 결정되는 한계선 상에서 이루어지도록 함을 목적으로 한다.

이하의 서면 실행에 의해서만 수정할 수 있음. 본 계약의 일부 조항이 어떠한 이유 때문에 강제력을 갖지 못하면 해당 조항은 강하게는 갖는데 필요한 한도 내에서 수정 가능하며, 본 계약의 나머지 조항에 대해서는 영향을 미치지 않음

**준거법:** 본 계약은 연방법이 적용되는 경우를 제외하고 법률의 충돌 또는 선택권리와 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.

© 1998-2012 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. Major League Baseball, Minor League Baseball, and Hall of Fame trademarks and copyrights are used with permission of Major League Baseball Properties, Inc., MLB Advanced Media, L.P. and the National Baseball Hall of Fame and Museum, Inc., as applicable. Visit [MLB.com](http://MLB.com) and [MiLB.com](http://MiLB.com). Visit [BaseballHall.org](http://BaseballHall.org). ©MLBPA – Official Licensee, Major League Baseball Players Association. Visit the Players Choice on the web at [www.MLBPlayers.com](http://www.MLBPlayers.com). All other marks and trademarks are the property of their respective owners.

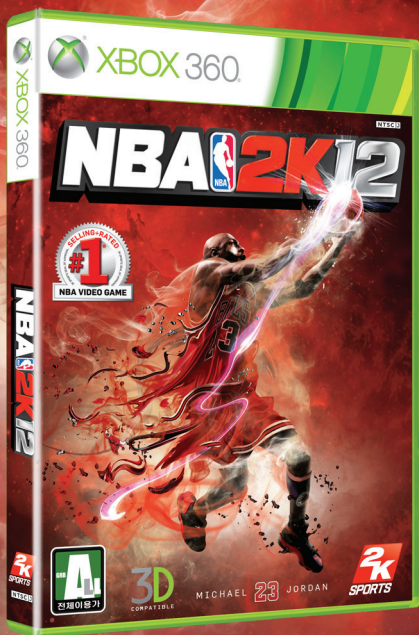
## 고객 지원

발매원 : H2인터랙티브 고객지원

고객지원실 : 080 – 010 – 3439



함께 판매 중



더 많은 정보는 [www.2ksports.com](http://www.2ksports.com) 에서



XBOX 360

XBOX  
LIVE

H2인터랙티브 고객센터

고객지원실 : 080-010-3439

NBA.COM



© 2005-2011 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. © 2011 NBA Properties, Inc. All rights reserved.

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