



XBOX 360

NBA 2K12



MICHAEL 23 JORDAN



! **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/support를 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)

- 2 Xbox 360 CONTROLLER(Xbox 360 컨트롤러)
- 2 BASIC OFFENSE / BASIC DEFENSE(기본 공격 / 기본 방어)
- 3 ADVANCED OFFENSE(고급 공격)
- 3 SHOT STICK(슛 스틱)
- 4 ISOMOTION™(ISO 모션)
- 5 PASSING(패스)
- 6 ON-BALL DEFENSE(온 볼 디펜스)
- 6 TRIPLE THREAT(트리플 쓰렛)
- 7 POST MOVES(포스트 이동)
- 8 POST PLAY - DEFENSE (ON-BALL)(포스트 플레이 - 수비) (공을 들고 있을 때)
- 8 OFF-BALL - OFFENSE(공을 들고 있지 않을 때 - 공격)
- 8 OFF-BALL - DEFENSE(공을 들고 있지 않을 때 - 수비)

9 SHOOTING THE BALL(슛 하기)

- 9 ON THE FLY COACHING (OTFC)(온 더 플라이 코칭)
- 9 QUICK GAMES & QG PLAYER LOCK(빠른 경기 & 빠른 경기 선수 고정)
- 9 TEAM-UP(팀 업)

10 Xbox LIVE

10 CONNECTION(연결)

10 FAMILY SETTINGS(보호자 통제)

10 3D SETTINGS(3D 설정)

10 NEW FOR NBA 2K12(NBA 2K12의 신기능)

12 QUICK GAME(빠른 경기)

12 MAIN MENU(메인 메뉴)

12 MAIN MENU OPTIONS(메인 메뉴 옵션)

14 GAME MODES(게임 모드)

14 NBA 2K12 FEATURES(NBA 2K12 기능)

15 OPTIONS(옵션)

16 PAUSE MENU(일시정지 메뉴)

17 NBA 2K12 GAME CREDITS(NBA 2K12 게임 제작진)

22 NBA 2K12 MUSIC CREDITS(NBA 2K12 음악 제작진)

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

28 PRODUCT SUPPORT (고객지원)

Xbox 360 CONTROLLER(Xbox 360 컨트롤러)



BASIC OFFENSE(기본 공격)

BASIC DEFENSE(기본 수비)

	선수 이동	선수 이동
	슛 스틱	핸즈 업/디나이 볼
	N/A	컷오프
	N/A	고의/하드 파울
	N/A	랩 파울
	드리블/슛 조정	밀착 수비
	달리기	달리기
	포지션 플레이/픽 컨트롤	더블 팀
	아이콘 패스	아이콘 변경
	패스/터치 패스 (잡기 전에 누르기)	선수 변경 (공과 가장 가까운 선수로)
	페이크 패스	파울 유도
	엘리움	N/A
	펌프 페이크 (살짝 누르기)/슛 (누르기)	가로채기
	포스트 업 설정/해제	블로킹/리바운드
	카메라 변경	카메라 변경
	OTFC 킥 플레이	OTFC 수비 세트

BASIC OFFENSE(기본 공격) (계속) BASIC DEFENSE(기본 수비) (계속)

	OTFC 공격 전술	OTFC 수비 전술
	OTFC 선수 교체	OTFC 선수 교체
	타임아웃	고의 파울
	일시 정지	일시 정지

ADVANCED OFFENSE(고급 공격)

포지션 플레이 호출	를 누르고, 원하는 팀원의 아이콘을 누른 다음 메뉴에서 플레이 선택
팀원에게 가로막기 명령	를 누르고, 원하는 팀원의 아이콘을 누른 다음 을 가로막으려는 방향으로 이동
픽 컨트롤	를 누르고 있다가 떼면 픽 앤 롤을 요청합니다(를 다시 누르면 스크리너가 빠져나갑니다). 스크리너가 픽 앤 팝 준비를 할 때까지 를 계속 누르십시오.
아이콘 픽 컨트롤	를 누르고, 원하는 스크리너의 아이콘을 계속 누릅니다. 빨리 떼면 픽 앤 롤을, 느리게 떼면 픽 앤 팝을 합니다.
엘리움	+
오프 글래스 엘리움	따라오는 팀원이 있을 때 +
기브 앤 고	+
풋백 덩크 또는 레이업	+
패스 스틱	를 살짝 누르거나 계속 누른 상태에서 을 움직여 패스
토탈 컨트롤 패스	를 누르고, 공을 받을 선수 아이콘을 계속 누른 상태에서 으로 해당 선수를 움직입니다. 선수 아이콘을 떼면 패스합니다(컨트롤러 설정 메뉴에서 Total Control Pass (토탈 컨트롤 패스) 옵션을 활성화해야 사용 가능합니다).
오프볼 플레이어 락	를 누르고, 조작할 팀원의 아이콘을 선택한 다음 누르기

SHOT STICK(슛 스틱)

점프 슛	을 움직인 채로 고정하면 슛을 할 준비를 하고, 을 떼면 발사합니다.
페이드어웨이	서 있는 상태에서 을 골대 반대쪽으로 +
드리블 풀 업	이동 드리블 도중 을 가운데에 놓고 을 특정 방향으로 이동
이스케이프 드리블 풀 업	트리플 쓰렛이나 스탠드 드리블 도중, 를 누른 상태에서 을 특정 방향으로 이동
스핀 점퍼	이동 드리블하는 도중 을 회전
스텝백 점퍼	골대를 가로질러 드리블하는 도중 을 골대 반대쪽으로

SHOT STICK(슛 스틱) (계속)

사이드 톱 점퍼	골대 쪽으로 드리블하는 도중 L1 을 가운데에 놓고, R2 를 누른 상태에서 L1 을 좌/우로
러너	골대 쪽으로 드리블하는 도중 L1 을 계속 누르고, R2 를 누른 상태에서 L1 을 골대 반대쪽으로
레이업 레프트/라이트	드리블하는 도중 R1 을 골대 왼쪽이나 오른쪽으로
레이업 리버스	베이스라인을 따라 드리블하는 도중 L1 을 베이스라인 쪽으로
유로 스텝 레이업	드리블하는 도중 R2 를 누르고 R1 을 골대 쪽으로
홉 스텝 레이업	드리블하는 도중 R2 를 누르고 R1 을 골대 왼쪽이나 오른쪽으로
스핀 레이업	드리블하는 도중 R2 를 누르고 R1 회전
노멀/시그내쳐 덩크	골대 쪽으로 드리블하는 도중 R2 를 누르고 R1 을 골대 쪽으로
리버스 덩크	골대 쪽으로 드리블하는 도중 R2 를 누르고 R1 을 골대 반대쪽으로
스핀 덩크	골대 쪽으로 드리블하는 도중 R2 를 누르고 R1 회전
공중에서 슛 바꾸기	덩크나 레이업을 하고, R1 을 가운데에 놓은 다음 마무리하고 싶은 방향으로 L1 을 이동
펌프 페이크	슛이나 레이업을 한 다음 바로 R1 을 가운데로
업 & 언더 / 스텝 스톱우 슛	펌프 페이크를 한 다음 펌프 페이크가 끝나기 전에 L1 을 다시 조작

ISOMOTION™(ISO 모션)

사이즈업	서서 드리블하는 도중 R2 를 누르고 L1 을 골대 쪽으로
사이즈업 크로스	서서 드리블하는 도중 R2 를 누르고 L1 을 공을 든 손에서 반대 손 쪽으로
사이즈업 인사이드 아웃	서서 드리블하는 도중 R2 를 누르고 L1 을 공을 든 손 쪽으로
사이즈업 이스케이프	서서 드리블하는 도중 R2 를 누르고 L1 을 골대 반대쪽으로
헤지테이션	서서 드리블하는 도중 R2 누르기
크로스오버	R2 계속 누르기 + L1 을 공을 들고 있지 않은 손 쪽으로
더블 크로스	R2 계속 누르기 + L1 을 공을 들고 있지 않은 손 쪽으로 이동 후 반대쪽으로 리드미컬하게 이동

ISOMOTION™(ISO 모션) (계속)

인 앤 아웃	R2 계속 누르기 + L1 을 공을 가지고 있지 않은 손 쪽으로 이동 후 바로 반대 손 쪽으로
스핀	R2 계속 누르기 + L1 회전
하프 스텝	이동 드리블 도중 R2 누르기
비하인드 백	L1 을 공을 들고 있는 손에서 반대 손 쪽으로 회전 (선수의 등 쪽에서)
스텝백	드리블 도중 R2 계속 누르기 + L1 을 플레이어 이동 방향 반대쪽으로

PASSING(패스)

엘리움	R2 + B
오프 글래스 엘리움	따라오는 팀원이 있을 때 R2 + B
기브 앤 고	R2 + A
롤링 인바운드	베이스라인 인바운드 도중 R2 + A
페이크 패스	서 있을 때 B

R1 패스
Icon Pass Activate(아이콘 패스 활성화)를 계속 누릅니다. **R1** 을 움직여 패스합니다. "**Directional**(방향)"은 **L1** 이 가리키는 리시버를 선택합니다(기본 옵션). "**Zone**(지역)"은 경기장 위치를 기준으로 패스합니다(**Controller Setting**(컨트롤러 설정) 메뉴에서 선택 가능).

RB 를 누르고, 원하는 리시버의 아이콘을 계속 누른 다음 **L1** 으로 리시버를 움직입니다. 선수 아이콘을 떼면 패스합니다(이 옵션은 **Controller Setting**(컨트롤러 설정) 메뉴에서 선택할 수 있습니다)

RB 를 누르고, **L1** 을 리시버가 이동할 방향으로 움직인 다음 대응하는 동작 단추를 누릅니다.

RB 를 누르고, **L1** 을 원하는 리시버를 수비하고 있는 포스트 수비수 반대쪽으로 움직인 다음 원하는 리시버의 동작 단추를 눌러 포스트 포지션에서 빠져나오게 합니다.

ON-BALL DEFENSE(온 볼 디펜스)

어그레시브 블록	R2 계속 누르기 + Y
가로채기	X
핸즈 업	공을 든 선수 가까이에 있을 때 R1 을 특정 방향으로
디나이 볼	공을 들고 있지 않은 공격수 근처에서 L1 을 특정 방향으로
컷오프 무브	R2 계속 누르기 + R1 을 컷오프하고 싶은 방향으로
하드 파울	R2 계속 누르기 + R1 을 슈터 쪽으로

ON-BALL DEFENSE(온 볼 디펜스) (계속)

랩 파울	공격수가 슈팅 자세를 취할 때 근처에서 L1 누르기
퀵 서클 무브먼트	L1 + R1 를 계속 눌러 옆으로 빠르게 이동
고의 반칙	R1 계속 누르기 + R2 을 공을 든 선수 쪽으로
더블 팀	L1 를 눌러 선수 아이콘을 호출하고, 더블하고 싶은 팀원의 아이콘을 누릅니다(L1 를 그냥 누르면 더블할 팀원을 자동으로 선택합니다).

TRIPLE THREAT(트리플 쓰렛)

잼 스텝 / 스텝오버	L1 계속 누르기 + L2 을 선수 왼쪽이나 오른쪽으로
잼 & 고 /크로스	잼 스텝을 한 다음 바로 L1 떼기 + L2 을 좌/우로
공 지키기	L1 계속 누르기 + L2 을 골대 반대쪽으로
프로텍트 투 드라이브	공 지키기 자세에서 L2 을 선수가 바라보는 방향으로 돌리기 + 재빨리 L1 떼기
프로텍트 스핀 아웃	공 지키기 자세에서 L2 을 선수가 바라보는 방향 반대쪽으로 돌리기 + 재빨리 L1 떼기
이스케이프 프롬 프로텍트	공 지키기 자세에서 L2 을 골대 반대쪽으로 고정된 다음 L1 떼기

POST MOVES(포스트 이동)

포스트 들어가기 & 나가기	Y 누르기
포스트 이동	포스트 업 상태에서 L1 을 특정 방향으로
인사이드 페이스업	포스트에서 공을 잡고 있을 때 Y 누르기
아웃사이드 페이스업	포스트에서 공을 잡고 있을 때 L1 을 골대 반대 방향 + Y 누르기
드리블 디스인게이지	드리블할 수 있는 상태로 포스트 업 했을 때 L1 을 골대 반대 방향 + Y 누르기
스텝백	드리블할 수 있는 상태로 포스트 업 했을 때 L1 을 골대 반대 방향 + R1 누르기
골대로 돌진	드리블할 수 있는 상태로 포스트 업 했을 때 L1 을 골대 쪽으로 + Y 누르기
어그레시브 백다운	드리블할 수 있는 상태로 포스트 업 했을 때 L1 을 골대 쪽으로 + R1 누르기
퀵 스핀	드리블할 수 있는 상태로 포스트 업 했을 때 L1 을 베이스라인 쪽으로 + Y 누르기

POST MOVES(포스트 이동) (계속)

드라이브 투 스핀	드리블할 수 있는 상태로 포스트 업 했을 때 L1 을 베이스라인 쪽으로 + R1 누르기
드라이브 투 키	드리블할 수 있는 상태로 포스트 업 했을 때 L1 을 키 쪽으로 + Y 누르기
어그레시브 드라이브 투 키	드리블할 수 있는 상태로 포스트 업 했을 때 L1 을 키 쪽으로 + R1 누르기
드라이브 페이크	드리블할 수 있는 상태로 포스트 업 했을 때 L1 계속 누르기 + L2 을 키 쪽으로
스핀 페이크	드리블할 수 있는 상태로 포스트 업 했을 때 L1 계속 누르기 + L2 을 베이스라인 쪽으로
슬더 페이크	드리블할 수 있는 상태로 포스트 업 했을 때 L1 계속 누르기 + L2 을 골대 쪽으로
린 백	포스트에서 공을 들고 있을 때 L1 계속 누르기 + L2 을 골대 쪽으로
공간 만들기	포스트에서 공을 들고 있을 때 L1 계속 누르기 + L2 을 골대 반대쪽으로
시미 레프트/라이트	포스트에서 공을 들고 있을 때, R1 을 선수 왼쪽이나 오른쪽으로 빠르게 이동한 다음 다시 반대쪽으로
더블 시미 숏 레프트/라이트	포스트 업 했을 때, R1 을 선수 왼쪽이나 오른쪽으로 빠르게 이동한 다음, 반대쪽으로 이동 후 다시 원위치
포스트 훅 레프트/라이트	골대 근처에서 포스트 업 했을 때 이동 + R1 을 왼쪽/오른쪽으로 고정
포스트 페이드 레프트/라이트	골대와 중, 장거리에 있을 때 이동 + R1 을 왼쪽/오른쪽으로 고정
포스트 훅숏 레프트/라이트	드리블할 수 있는 상태로 포스트 업 했을 때 L1 계속 누르기 + R1 을 골대 반대쪽 왼쪽/오른쪽으로
포스트 스텝백 숏	드리블할 수 있는 상태로 포스트 업 했을 때 L1 계속 누르기 + R1 을 골대 반대쪽으로
드롭스텝 레이업	드리블할 수 있는 상태로 포스트 업 했을 때 L1 계속 누르기 + R1 을 골대 전방 왼쪽/오른쪽으로
드롭스텝 덩크	골대 근처에서 드리블할 수 있는 상태로 포스트 업 했을 때 L1 계속 누르기 + R1 을 골대 전방 왼쪽/오른쪽으로 + R1
러닝 훅	페이싱 업 후 페인트를 지나 달리기 + R1 을 선수 이동 방향과 같은 쪽으로
러닝 페이드	페이싱 업 후 페인트를 지나 달리기 + R1 을 골대 반대쪽으로
러닝 스핀 숏	페이싱 업 후 페인트를 지나 달리기 + R1 회전
러닝 플로터	페이싱 업 후 페인트를 지나 달리기 + R1 을 골대 쪽으로

POST PLAY – DEFENSE (ON-BALL)(포스트 플레이 – 수비) (공을 들고 있을 때)

이동 무력화	포스트에서 교전 시 공격수가 이동할 때, 을 공격수 쪽으로 움직여 이동 무력화
포스트 스틸	포스트에서 교전하거나 포스트 이동 도중 누르기
폴 체어 또는 플롭	포스트에서 교전 시 백다운 당했을 때 을 공을 든 선수 반대쪽으로

OFF-BALL – OFFENSE(공을 들고 있지 않을 때 – 공격)

공 요청	
스크린 세우기	계속 누르기
스크린 요청	계속 누르기
오프볼 컷	을 컷하고 싶은 방향으로
포스트 교전	수비수를 등진 상태에서 계속 누르기
포스트 스핀 아웃 포로브	포스트에서 교전 시 를 떼고, 을 수비수 왼쪽이나 오른쪽으로
포스트 자리싸움	계속 누르기 + 을 수비수 쪽으로 이동해 코트에서 밀어내기
카운터 디나이 / 프론트 인 포스트	오프볼 포스트 교전 상태에서 계속 누르기 + 을 움직여 유리한 위치 차지

OFF-BALL – DEFENSE(공을 들고 있지 않을 때 – 수비)

포스트 교전	공격수 옆에서 누르기
디나이 볼	공격수 옆에서 을 선수 쪽으로
포스트 자리싸움	포스트에서 교전 시 계속 누르기 + 을 수비수 쪽으로 이동해 원하는 방향으로 밀어내기
디나이 / 프론트 포스트	오프볼 포스트 교전 상태에서 계속 누르기 + 을 움직여 유리한 위치 차지
포스트 엔트리 패스 가로채기	포스트에서 교전 시 공을 든 선수가 포스트로 패스할 때 누르기

SHOOTING THE BALL(슛 하기)

Shot Release Prompt(슛 릴리즈 신호)

공을 든 선수의 발에 표시되는 **Shot Release Prompt**(슛 릴리즈 신호)로 정확한 슛 타이밍을 알 수 있습니다. 이나 를 계속 눌러 슛을 시도하세요. 녹색 신호가 표시될 때 단추를 떼면 슛을 마무리할 수 있습니다.

알림: **Training Camp**(훈련 캠프)에서 슛 타이밍을 연습할 수 있습니다.

Shot Accuracy Meter(슛 정확도 미터)

Shot Accuracy Meter(슛 정확도 미터)를 보면 선수의 위치에서 슛이 성공할 확률을 알 수 있습니다. 바가 길수록 필드 골 성공률이 높아집니다. **Shot Accuracy Meter**(슛 정확도 미터)는 공을 든 선수의 실제 능력치에 따라 달라집니다.

ON THE FLY COACHING (OTFC)(온 더 플라이 코칭)

농구는 매우 진행이 빠른 경기이기 때문에 원하는 전략을 실시간으로 적용해야 합니다. 를 이용해 **On The Fly Coaching**(온 더 플라이 코칭) 메뉴를 불러 팀에 적용하십시오.

Quick Games & QG Player Lock(빠른 경기 & 빠른 경기 선수 고정)

	OFFENSE(공격)	DEFENSE(수비)
	카메라 변경	카메라 변경
	OTF 킥 플레이	OTF 수비 세트
	OTF 프리랜스 전략	OTF 수비 전략
	OTF 선수 교체	OTF 선수 교체
	작전타임	고의 반칙
	일시정지	일시정지

Team-Up(팀 업)

	OFFENSE(공격)	DEFENSE(수비)
	OTF 카메라 변경	OTF 카메라 변경
	OTF 킥 플레이	N/A
	OTF 선수 교체	OTF 선수 교체
	작전타임	고의 반칙
	종료 / 킥 스태트	종료 / 킥 스태트

- **Point Guards**(포인트 가드)는 주장 여부에 상관없이 플레이를 호출할 수 있습니다.
- 개별 선수는 정규 게임 플레이 도중에만 자신을 교체할 수 있습니다.
- **Camera Changes**(카메라 변경)은 **Point Guards**(포인트 가드)나 **Captains**(주장)이 아닌 선수만 이용할 수 있습니다.

Xbox LIVE

Xbox LIVE®에서 다양한 게임과 풍부한 엔터테인먼트를 즐길 수 있습니다. 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 방법도 지정할 수 있습니다. 또한 게임 플레이 시간 제한도 설정할 수 있습니다. 자세한 사항은 www.xbox.com/familysettings를 참고하십시오.

3D 설정

NBA 2K12에서 3D를 사용하려면, 게임의 **Options**(옵션) 메뉴에서 **3D Settings**(3D 설정)을 선택하십시오.

중요: 3D 기능을 사용하려면 3D 감응용 안경 및 고속 HDMI 케이블을 지원하는 Full HD 3D TV가 필요합니다.

주의: 특정인은 3D TV로 3D 비디오 영상을 감상하거나 입체영상 3D 게임을 플레이할 때 불쾌함(눈의 긴장감, 피로감 또는 멀미)을 경험할 수 있습니다. 이러한 증상이 나타난다면, 즉시 게임을 중단하고 불쾌감이 사라질 때까지 기다리십시오. 3D 비디오 시청 또는 입체영상 3D 게임 플레이 시 적당한 휴식을 취하시기를 권장합니다. 휴식시간과 주기는 사람에 따라 각각 다릅니다. 불쾌감이 사라질 때까지 충분히 휴식을 취하십시오. 심각한 불쾌감이나 고통을 경험하거나 증상이 계속된다면, 즉시 게임을 중단하고 의사와 상의하십시오. 3D TV 및 3D 안경에 동봉된 안전 경고문 및 설명서를 읽고 이에 따르십시오.









NEW FOR NBA 2K12(NBA 2K12의 신기능)

- **Total Shot Stick Control**(토탈 샷 스틱 컨트롤)
오른쪽 스틱으로 모든 IsoMotion™ 공격 기술을 이용할 수 있기 때문에, 조작이 더욱 직관적이며 아주 빠른 시간 안에 샷을 조절할 수 있습니다.
- **New Post Play System**(새로운 포스트 플레이 시스템)
 - **Y**를 눌러 포스트에 들어가거나 나갑니다.
 - 360도 선수 이동을 마음껏 구사합니다.
 - 방어형 반격 시스템과 드라이브, 스텝백, 백다운 같은 동작을 이용할 수 있습니다.
 - 동작 조합하고, 미리 연속 동작을 구상해보세요.
- **New Play Branching System**(새로운 플레이 분기 시스템)
공격 플레이가 순식간에 진화합니다. 플레이를 현장에서 바로 변경해 방어를 돌파하세요.


- **NBA's Greatest**(NBA의 최강자)
15명의 NBA 최강자들을 만나 그들을 슈퍼스타로 각인시켜 준 멋진 승부를 재현해보세요. MJ, Bird, Magic Johnson, Kareem Abdul-Jabbar와 기타 11명의 NBA 전설들이 정확하게 재현된 고전 경기를 다시 펼칩니다. 선수, 팀, 경기장 모두가 그대로입니다. 3점 샷이 없던 시절로 돌아가, 흑백 TV 화면으로 즐길 수도 있죠! 이 옛날 팀들을 해체해 Quick Games(빠른 경기)에서 최신 NBA 팀과 경기를 펼쳐보세요. “누가 최강인가”라는 끝나지 않는 논쟁을 확실히 매듭지을 수 있습니다.
- **향상된 My Player Mode**(내 선수 모드)
당신이 꿈꾸던 농구 선수의 커리어를 만들고 관리해보세요. 드래프트 당일 Stern 위원이 당신의 이름을 부르는 소리를 듣고, 새로운 Rookie Showcase(신인 쇼케이스)에서 경기를 펼치고, 새로운 승인 계약에서 순위를 올리면서 계약 협상에 나서보세요.
- **The Association: Online**(더 어소시에이션; 온라인)
29명의 다른 게이머들과 함께 자신만의 온라인 NBA 리그를 만들고, 컴퓨터나 게임기에서 GM 결정을 내려보세요. 온라인으로 트레이드를 하고 일정을 조절할 수 있습니다. 시즌은 실시간으로 진행됩니다. 예정된 경기는 여러분이 플레이하지 않을 때도 진행됩니다. 정기적으로 이메일 업데이트를 받아 언제 어디서나 팀을 관리할 수 있습니다.
- **Dynamic Shoe Updates**(빠른 신발 업데이트)
크리스마스에 Kobe의 새 신발을 신고 플레이하고 싶으신가요? D-Wade가 Air Jordan 2012 All-Star를 신은 모습은 어떨까요? 이제 프로 선수들이 경기장에 신발을 신고 나오면, NBA 2K12에서도 같은 모습을 볼 수 있습니다. 새로운 Nike와 Jordan 신발이 실제로 출시되면, 게임에서도 다운로드할 수 있으니까요!
 - NIKEiD를 이용해 직접 신발을 디자인해보세요.
 - 기술 포인트가 있는 슈퍼 차지 신발로 특정 선수의 능력을 높일 수도 있습니다.
- **NBA: Creating a Legend**(NBA: 전설 만들기)
My Player(내 선수)의 강화 버전인 이 모드에서는 기존 프로 선수를 선택하고, 그가 밝은 커리어의 남은 시즌을 지휘해 슈퍼스타로 만들어야 합니다.
- **NBA 2K Online**(NBA 2K 온라인)
My2K 계정을 만들고 NBA 2K 온라인에 접속해 더욱 강력한 온라인 게임을 즐겨보세요. 많이 활동할수록 순위도 빠르게 올라갑니다.
 - 온라인으로 친구를 더 빠르게 찾을 수 있습니다.
 - 빠른 5 대 5 온라인 게임을 즐겨보세요.
 - HP Media Zone(HP 미디어 존)을 이용해 YouTube와 Facebook에 하이라이트를 올리고, 최근에 거둔 승리를 트위터에 올려 보세요.
 - 순위는 Home(홈) 화면에서 지속적으로 업데이트됩니다.

- **NBA Training Camp(NBA 훈련 캠프)**
현재와 과거의 **NBA** 전설들이 여러분이 연습하는 즉시 피드백을 해주는 방식으로 농구를 가르쳐줍니다. 훈련은 특정한 기술 세트로 구성됩니다.
- **Improved Game Accurac(더욱 향상된 정확성)**
NBA가 달라지면 **NBA 2K12**에도 변화가 적용됩니다. 선수와 경기장의 세부사항 같은 작은 변화도 게임 그래픽에 바로 적용됩니다. 방송 기능도 향상되어 빠른 선수 표시 기능이 예정된 경기에 적용되고, 이전 경기의 하이라이트가 **2K Beats** 음악에 맞춰 제공됩니다.
- **2K Beats Soundtrack(2K Beats 사운드트랙)**
Travis Barker, Busta Rhymes, Lil Jon, Twista, CeeLo, Q-Tip, Freddie Gibbs, Friendly Fires, Chiddy Bang, Hudson Mohawke, Bassnectar, Middle Class Rut, Jamaica, Shinobi Ninja, Cyhi da Prince 등의 음악가가 참여한 새로운 사운드트랙이 제공됩니다.

QUICK GAME(빠른 경기)

1. 경기 시작하기
Title Screen(타이틀 화면)에서 를 누르세요.
2. 최초 플레이시 프로필 설정
게임을 처음 플레이하신다면, 게임 진행상황, 기록, 도전 과제를 기록할 프로필을 작성하게 됩니다. 가상 키보드를 이용해 이름을 입력하고 를 누르세요.
3. 경기 설정
 - Home Screen(홈 화면)에서 Quick Game(빠른 경기)을 선택하세요.
 - 으로 조작하는 팀의 Home(홈)이나 Away(원정) 경기를 선택하세요.
 -  / 로 팀을 선택합니다.
 -  / 로 팀 의상을 선택합니다.
 - 를 누르세요.

MAIN MENU(메인 메뉴)

Home Screen(홈 화면)에서 으로 Main Menu(메인 메뉴)를 표시하세요.


MAIN MENU OPTIONS(메인 메뉴 옵션)

- **Home(홈)**
Main Menu(메인 메뉴)를 닫고 Home Screen(홈 화면)을 표시합니다.
- **NBA's Greatest(NBA의 최강자)**
15명의 **NBA** 전설과 그들을 슈퍼스타로 만들어 준 15가지 실제 경기가 제공됩니다. 특정 선수로 경기장에 나서 그를 상징하는 경기를 즐겨보세요. 경기에서 승리하면 양 팀을 모두 해제할 수 있습니다. 추가 보너스 팀도 얻을 수 있습니다. 해제한 팀은 Quick Game(빠른 경기)에서 사용 가능합니다.

15명의 대선수 목록은 다음과 같습니다:

• Bill Russell	센터
• Oscar Robertson	포인트 가드
• Wilt Chamberlain	센터
• Julius Erving	포워드
• Larry Bird	스몰 포워드
• Kareem Abdul-Jabbar	센터
• Isiah Thomas	스몰 가드
• Earvin "Magic" Johnson	포인트 가드
• Michael Jordan	슈팅 가드 / 스몰 포워드
• Jerry West	가드
• Patrick Ewing	센터
• Hakeem Olajuwon	센터
• Scottie Pippen	스몰 포워드
• John Stockton	포인트 가드
• Karl Malone	파워 포워드

- **My Player(내 선수)**
NBA 신인 선수를 만들어 그를 전설의 **NBA** 슈퍼스타로 만들어야 합니다. 게임 목표와 연습 과제를 달성해 기술 포인트를 얻으세요. 팀 내 지위가 상승하면, 선수는 자신의 재능과 팀워크를 바탕으로 평가받게 됩니다. 맨손으로 시작해서 **NBA**의 정상에 올라 보세요.
- **Game Modes(게임 모드)**
게임플레이 모드를 선택하세요. 게임 모드 설명은 14페이지에 나와 있습니다.
- **Online(온라인)**
온라인에서 Quick Match(퀵 매치) 팀 플레이나 친구들과 함께 Vs(대전)을 즐겨보세요. 기록을 비교하고 Virgin Gaming을 확인해보세요.
- **Features(기능)**
NBA 2K12를 더욱 재미있게 즐길 수 있는 기존 기능과 신기능을 이용해보세요. 기능 설명은 14페이지에서 시작합니다.
- **Manage Rosters(로스터 관리)**
선수나 팀의 Rosters(로스터), Rotations(로테이션), Situationals(상황), Tendencies(성향), Playbooks(플레이북)을 확인하고 변경할 수 있습니다. Create Player(선수 생성)과 Create Team(팀 생성)을 이용해 나만의 선수를 발전시켜보세요. 새로운 Draft Class(드래프트 클래스)를 불러오고, 편집하고, 생성할 수도 있습니다.

선수 편집 방법: Rosters(로스터)에서 선수를 선택하고, 를 누르고, Edit Player(선수 편집)를 선택한 다음 변경할 선수 특징을 선택하세요. 슬라이더를 움직여 설정을 변경합니다.
- **Options(옵션)**
자신의 게임플레이에 맞게 게임 옵션 설정을 변경합니다. Options(옵션) 설명은 15 페이지에 나와 있습니다.

GAME MODES(게임 모드)

- **The Association: Online**(더 어소시에이션: 온라인)
최대 29명의 다른 플레이어와 함께 자신만의 온라인 조직을 만들어 운영합니다.
- **NBA: Creating a Legend(NBA: 전설 만들기)**
My Player(내 선수)에서 **Rookie**(신인 선수)를 만드는 것보다 더욱 강력한 방법으로, **NBA** 프로 선수를 선택해 시작할 수 있습니다. 게임플레이 목표와 연습 과제를 달성하면 설정된 프로 레벨 기술 포인트와 특성이 상승합니다.
- **The Association**(더 어소시에이션)
자신만의 **NBA Team**(NBA 팀)을 만들고, 변경하고, 운영합니다.
- **Season**(시즌)
한 시즌을 플레이합니다.
- **Playoffs**(플레이오프)
바로 플레이오프에 진출해 원하는 대로 플레이합니다.
- **NBA Blacktop**(NBA 블랙탑)
아스팔트로 돌아갑니다. 세계 최고의 선수들은 자신들의 고향을 잊지 않는 법입니다.
- **Training Camp**(훈련 캠프)
NBA 멘토의 시범을 보고 기술을 연습합니다. **SELECT**를 누르면 멘토의 기술이나 슛 시범을 볼 수 있습니다. 훈련 분야에는 **Dribble Moves**(드리블), **Shooting**(슛), **Post Game**(포스트 게임), **Offball Offense**(오프볼 공격), **Defense**(수비), **Passing**(패스), **Offense**(공격)이 있습니다.
 - 슛 연습 시에는 슛 릴리즈 타이밍이 녹색 아이콘으로 표시됩니다. 릴리즈 타이밍이 부적절하면 빨간색 아이콘이 표시됩니다. 이러한 아이콘은 **Training Mode**(훈련 모드)에서만 표시됩니다.
- **Practice**(연습)
프리스타일 플레이를 즐기거나 연습 과제를 통해 특정 게임 재능을 향상시킵니다.

NBA 2K12 FEATURES(NBA 2K12 기능)

- **2K Shoes**(2K 슈즈)
 - **My Shoes**(마이 슈즈)
선수에게 유명 브랜드 신발을 신겨주세요. 이런 신발들은 특정 재능에 대한 기술 포인트를 올려줍니다. 점프와 몸싸움뿐만 아니라 패스, 3점 슛, 가로채기, 로우 포스트 기술 등도 포함되죠. 신발 한 쌍을 고르기 전에 각 신발에 필요한 기술 점수를 보충하세요. 게임을 진행하면 더 많은 신발을 고를 수 있습니다.
- **NIKEiD**
강렬한 색깔로 기존 선수와 새로 만든 선수에 어울리는, 자신만의 신발을 만들어보세요.

- **HP Media Zone**(HP 미디어 존)
 - **Reelmaker**(릴메이커) 영상을 만들고, 감상하고, 공유합니다.
 - **2K Beats**(2K 비츠)로 게임 음악을 조절합니다.
 - **Arena Music Manager**(아레나 뮤직 매니저)를 이용해보세요.
- **My2K**
 - 직접 만든 선수를 포함한 온라인 My2K 프로필을 작성하세요.
 - **NBA 2K12** 네트워크와 **Facebook**, **Twitter** 및 **YouTube** 같은 다른 소셜 네트워크 사이트에 접속할 수 있습니다.
 - **Home Screen**(홈 화면)에서 실시간으로 **2KRank**(2K 순위)를 확인할 수 있습니다.
- **NBA2K.com**
 - **Online Association**(온라인 어소시에이션) 순위, 기록과 순위표를 확인합니다.
 - **My Player**(내 선수) 진행 기록을 확인하고, 개인 기록과 **Hall of Fame**(명예의 전당) 진행 상황을 비교해보세요.
 - 하이라이트 영상을 감상하고 **NBA 2K12** 개발팀을 만날 수 있습니다.
- **2K Insider**(2K 인사이더)
2K Insider Blog(2K 인사이더 블로그)에서 최신 뉴스를 확인하고 순위 급상승자를 확인합니다.
- **2KShare**(2K 셰어)
생성한 선수, 로스터, 팀, 드래프트 클래스와 슬라이더 설정을 공유합니다.
- **VIP Viewer**(VIP 뷰어)
퍼포먼스를 포함한 기록과 성향에 대한 자세한 정보를 카테고리 별로 확인합니다.
- **Extras**(기타)
Codes(코드)를 입력하고 **NBA 2K12** 제작진을 확인합니다.

OPTIONS(옵션)

Options(옵션)은 Main Menu(메인 메뉴)나 Pause Menu(일시정지 메뉴)에서 이용할 수 있습니다.

- **My NBA Settings**(내 NBA 설정)
 - **Gameplay**(게임 플레이) — **Game Difficulty**(게임 난이도)와 **Game Speed**(게임 속도)를 설정합니다.
 - **3D Settings**(3D 설정) — **3D Type**(3D 타입)을 결정하고, **3D Intensity**(3D 강도)와 **Depth**(심도)를 설정합니다.
 - **Presentation**(프레젠테이션) — **Audio Settings**(음향 설정), **Ball Handler Text**(볼 핸들러 텍스트), **Help**(도움말)과 **Play Quality Feedback**(플레이 퀄리티 피드백)을 설정합니다.
 - **Coach Settings**(코치 설정) — **Coach Mode**(코치 모드)를 설정/해제하고 설정을 조절합니다.
 - **Sliders**(슬라이더) — **User**(사용자)와 **CPU** 설정을 조절합니다.
 - **Coach Profiles**(코치 프로필) — 코칭 우선순위를 조절합니다.
 - **NBA Rules**(NBA 규정) — 규정을 설정/해제하거나 기본 상태로 되돌립니다.

- **Load/Save**(불러오기/저장하기)
User Profiles(사용자 프로필), **Settings**(설정), **Sliders**(슬라이더), **Rosters**(로스터)를 불러옵니다. **Autosave**(자동저장)와 **Living Rosters**(리빙 로스터) 기능을 설정 또는 해제합니다.
- **User Profile**(사용자 프로필)
저장한 사용자 프로필을 불러오고, 해당 프로필의 컨트롤러 옵션을 설정하거나 새로운 프로필을 생성합니다.
- **Reset Roster**(로스터 초기화)
로스터를 기본 상태로 되돌립니다.
- **My Controller**(내 컨트롤러)
 - 기본 조작 방법이나 3가지 다른 조작 방법을 선택합니다.
 - 컨트롤러 설정을 변경합니다.
 - **Advanced Controls**(고급 조작방법)을 확인합니다
- **Choose Side**(진영 선택) (게임 내 **Pause Menu Options**(일시정지 메뉴 옵션)에서만 사용 가능)
게임 도중 진영을 바꿉니다.

PAUSE MENU(일시정지 메뉴)

- **Resume**(계속하기)
게임으로 돌아갑니다.
- **Performance**(퍼포먼스) (**My Player**(내 선수)와 **NBA: Creating a Legend**(NBA: 전설 만들기) 전용)
팀 동료 등급과 달성한 목표를 포함한 선수의 활동 내역을 확인합니다.
- **Director's Cut Replay**(디렉터스 컷 리플레이)
이전 플레이를 다시 감상합니다. **HP Media Zone**(HP 미디어 존)에서 감상하고 공유할 리플레이 영상을 만들고 편집할 수 있습니다.
- **Coaching**(코칭)
 - 교체선수를 부르고, 선수 경기 일정을 확인하고, 더블 팀과 압박 수비를 지시하고, 플레이북을 확인합니다.
 - 폴타임 코치가 되려면: **Options**(옵션)> **My NBA**(내 NBA)> **Coach Setting**(코치 설정)에서 **Coach Mode**(코치 모드)를 설정해주세요.
- **Game Stats**(게임 기록)
Stats(기록), **Box Score**(박스 스코어), **Gametrack**(게임 트랙)과 **Injuries**(부상)을 확인합니다.
- **Options**(옵션)
게임플레이, 규정, 프레젠테이션 설정과 컨트롤러 설정을 변경합니다.
- **Quit**(종료)
현재 경기를 끝내고 **Main Menu**(메인 메뉴)로 돌아갑니다.

NBA 2K12 GAME CREDITS(NBA 2K12 게임 제작진)

VISUAL CONCEPTS ENTERTAINMENT, INC.

Lead Engineer Andrew Marrinson	Production & Design Zach Timmerman
Studio Art Directors Matt Crysdale Alvin Cardona	Kyle Lai-Fatt Jerson Sapida Mike Wang Dion Peete
Art Director Lynell Poonee Jinks	Ocie Henderson Jay Iwahashi Jason Souza Dan Indra
ENGINEERING: AI Engineers Shawn Lee Eddie Park Gordon Read Mark Horsley Ivan Myers Jr. Ben Hester	Joe Levesque Ben Bishop Abe Navarro Jonathan Cort
Engineers Chris Larson Matt Hamre Johnnie Yang Nick Jones Mark Robert Nate Bamberger Evan Harsha David Copelovici Matt Townsend Matthias Wloka Harlan Young Steven Fuller Tim Schroeder Paul Hale Brad Jones Thomas Anderson Sang-Won Kim Kijin Keum Barry LaVergne Jordan Sztanyo Alex O'Konski Bryan Harris Bryan Austin Glen Hempstock John Brough David Burchanowski Doug Hyde Beom Sik Kim Evan Young Brian Townsend	ART TEAM: Character Lead Jonathan Gregory
	Character Artist Winnie Hsieh
	Environment Lead John Lee
	Environment Artist Tim Loucks
	Outsourcing Manager Kurt Lai
	UI Art Lead Herman Fok
	User Interface David Lee Justin Cook Carrie Dinitz Chris Darroca Myra Lim Quinn Kaneko Anthony Yau
	Rigging Nathan Frigard
	Technical Art Alex Steinberg Don Bhatarakamol
	Special Thanks Zhen Tan Ray Wong
	Animation Director "4-Ever" Roy Tse
	Lead Animator Elias Figueroa
	Animators Paulette Trinh Wilster Phung Derrick McGinnis
	MOTION CAPTURE: Supervisor David Washburn
	Coordinator Steve Park
	Specialists Jose Gutierrez Gil Espanto Anthony Tominia
	Audio Director Joel Simmons
	Sr. Audio Engineer & Audio Tools Daniel Gardopee
TECH GROUP: Director of Technology Tim Walter	
Lead Library Engineer Ivar Olsen	
Lead Tools Library Engineer Jason Dorie	
Library Engineers Boris Kazanskii Zhe Peng Brian Ramagli	
PRODUCTION: Executive Producer Jeff Thomas	
Producers Asif Chaudhri Erick Boenisch Felicia Whitehouse Grant Wilson	
Gameplay Producer Rob Jones	

Sr. Audio Engineers
Todd Gunnerson
Randy Rivas

Script Writers
Tor Unsworth
Rhys Jones

Additional Audio
John Crysdale
Justin Rothaug

Additional Script Writing
Kevin Asseo

BROADCAST TEAM & VOICE TALENT:
Play-by-Play Announcer
Kevin Harlan

Color Analysts
Clark Kellogg
Steve Kerr

Sideline Reporter
Doris Burke

Studio Announcer
Damon Bruce

PA Announcer
Peter Barto

Promo Announcer
Tony Azzolino

Press Conference
Mark Middleton

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

Special Thanks
Tim Anderson
Phil Johnson
Fresno State Bulldog Marching Band

Additional Special Thanks
Greg Ortiz
Aggie Pack
California Aggie Marching Band
Craig Rettmer

Player Chatter
Donell Dshone Johnson Jr.
Sean Lasatar
Shane Meston
Matt Pymm
Nick Powers
Carney Lucas
Michael Distad
Will Dagnino
Michael Turner
Spencer Douglass
Todd Bergmann
Cecil Hendrix
Sean Pacher
Brian Shute
Eric White

Crowd Chatter
Niko Ackerman
Steven Baston
Marcus Boddy
Vincent Byrne Davis
Philip Floyd
Ben Hader
Darryl Jones
Khaleisheia Jones
Jesse Langland
Rolan Jed Negranza
Hana Ohira
Danielle Strickland
Joshua Cervantes
Reinard Coloma
Stephen Bernad
Justin Balague
Joshua Balague
Ryanson S. Aspiras
Nathan Runner
Eric Distad
Francis Sameon
Ken Sameon
Christopher Nichols
Jaymi Valdes
Yusuf Hansia
Jason Arnold
Jordan Carson
Byron Deme
Thomas Brewer
Michael McCoy
Rebecca Friedman
Savon Cleveland
Colety Kaltschmidt
Daniel Stafford
Megan Knapp
Elliott Whitehurst
Dustin Ragozzino
Guido Sontori
Billy Harris
Leslie Peacock
Paulette Trinh

2K PUBLISHING

President
Christoph Hartmann

C.O.O.
David Ismaier

SVP, Sports Development
Greg Thomas

Director of PD Operations
Kate Kellogg

Director of Technology
Jacob Hawley

SVP, Marketing
Sarah Anderson

VP, Sports Marketing
Jason Argent

VP of International Marketing
Matthias Wehner

Director of Marketing
Chris Snyder

Senior Brand Manager
Mark Goodrich

Product Manager
Ryan Hunt

Global Director of Public Relations
Markus Wilding

International Associate PR Manager
Erica Denning

Director of Marketing Production
Jackie Truong

Art Director, Marketing
Lesley Zinn

Web Director
Gabe Abarcar

Web Designer
Keith Echevarria

Jr. Graphic Designer
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

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, Sales & Licensing
Steve Glickstein

Strategic Sales and Licensing Director
Paul Crockett

VP, Legal
Peter Welch

Director of Operations
Dorian Rehfield

Licensing/Operations Specialist
Xenia Mul

Director of Analysis & Planning
Phil Shpilberg

Director of Licensing, Strategic Partnerships
& In-game Media
Shelby Cox

Associate Manager of Partner Marketing
Dawn Burnell

2K GAMES INTERNATIONAL

General Manager
Neil Ralley

International Marketing Manager
Sian Evans

International PR Manager
Emily Britt

Assistant International PR Manager
Sam Woodward

International PR Executive
Matt Roche

Licensing Director
Claire Roberts

International Digital Marketing Manager
Martin Moore

2K QUALITY ASSURANCE

Vice President of Quality Assurance Alex Plachowski	Devon Stewart Cody Paterso Cris Maurera Jason Berlin Michael Spoiler Stephanie Anderson Benjamin Sarofman Jeremy Thompson Manny Juarez Chris Adams Matthew Foley Erin O'Malley Luke Williams Andrew Garrett Ivan Preciado Joshua Glover Robert Newman Bill Lanker Mark Vazquez Luis Nieves Keith Doran Nigel Nikitovich Davis Krieghoff Andrew Vietri Noah Ryan-Stout Colin Campbell Kevin Skorcz John Hernande Chris Henderson Gabe Woods Antonio Monteverde-Talarico Josh Lagerson
Quality Assurance Test Manager David Arnsperger	
Quality Assurance Test Manager – Support Teams Alexis Ladd Doug Rothman	
Project Lead Jeremy Ford	
Lead Tester – Support Teams Nathan Bell Scott Sanford Casey Ferrell	
Senior Testers Shant Boyatzian Adam Klingensmith Brian Salazar Justin Waller Maro Perret Ruben Gonzalez	
Quality Assurance Team Shane Coffin Chris Beltran Dewayne Wilbert Jr. Ali Akhavan-Rajabi Edgar Solis Ryan Walter Jordan Rush Alex Maltsev Rico Serrano David Boo Ramon Villacorta Justin Jordan Lee Irvin Craig Baroody Dustin Gibbs Peter Long Kyle Adamson Cody Starr Sergio R. Sanchez	Special Thanks Chris Jones Todd Ingram Pedro Villa Eric Lane Merja Reed Daisy Amescua Rick Shawalker Lori Durrant

2K INTERNATIONAL QUALITY ASSURANCE

QA Manager Ghulam Khan	Localisation QA Senior Technicians Elmar Schubert Fabrizio Mariani Florian Genthon Jose Olivares Stefan Rossi
QA Localisation Supervisor Lena Brenk	
Mastering Engineer Wayne Boyce	Localisation QA Technicians Giovanni De Caro Harald Raschen Javier Vidal Marcella Franzese Tirdad Nosrati
Mastering Technician Alan Vincent	
Localisation QA Project Lead Jose Minana	Design Team James Crocker Tom Baker
Localisation QA Leads Karim Cherif Luigi Di Domenico Oscar Pereira	

2K INTERNATIONAL TEAM

Agnès Rosique Alex Bickham Ben Lawrence Ben Seccombe Dan Cooke David Halse Diana Freitag Luis De La Camara Burditt	Olivier Troit Richie Churchill Ross Purdy Sandra Melero Simon Turner Solenne Antien Stefan Eder
---	---

2K ASIA

Asia Marketing Director Karen Teo	Take Two Asia Operations Eileen Chong Veronica Khuan Chermine Tan Fumiko Okura
Asia Product Associate Albert Hoolsema	
Japan Marketing Manager Takahiro Morita	Take Two Asia Business Development Julian Corbett Andrew Donovan Ellen Hsu Henry Park Satoshi Kashiwazaki
Localization Manager Yosuke Yano	

FOX STUDIOS

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

NATIONAL BASKETBALL ASSOCIATION

Senior Vice President, Licensing & Business Affairs Vicky Picca	Manager, Entertainment Products Licensing Matt Holt
Senior Director, Entertainment Products Anne Hart	Manager, Global Marketing Partnerships Natasha Opong
Senior Director, Global Marketing Partnerships Chad Biggs	Account Executive Amy Blumberg Department Assistant, Retail Licensing Lindsay Milne

MOTION CAPTURE TALENT

NBA Talent Rudy Gay Dwight Howard Andre Iguodala Shaun Livingston Corey Maggette Shaquille O'Neal Chris Paul Gerald Wallace Evan Turner Wesley Johnson	Tim TP Parham Brian Laing Brandon Bush Quinnel 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
Basketball Talent Quincy Pondexter Grayson Boucher aka The Professor James Flight White Taurian Fontenette aka Air Up There Stan Fletcher Noah Bailou Deonte Huff Leigh Gayden Christopher Devine Joe Everly Omar Wilkes Alain Laroche Terrence Hundley Shawn Malloy Charles Beast Rhodes Marquis Gilstrap	Mascot Snoop Dogg Todd Maroldo
	Dancers Jennifer Santich Rebecca Breining
	Special Thanks Motion Sports Management Ben Pensack

SPECIAL THANKS

Michael Jordan
Scott Patterson
Jordan Katz
David Cox
Take-Two Sales Team
Take-Two Channel Marketing Team
Sibhan Boes
Alan Diamond
Alan Lewis
Daniel Einzig
Christopher Fiumano
Pedram Rahbari
Jenn Kolbe
2K IS Team
Seth Krauss
Greg Gibson
Take-Two Legal Team

Jonathan Washburn
David Boutry
Ryan Dixon
Michael Lightner
Gail Hamrick
Sharon Hunter
Kate Ryan
Michele Shadid
72 & Sunny
Access Communications
KD&F
Red Sheet
Hanshaw Ink & Image
Gwendoline Olivierio
Robert Nelson
Matt Underwood
Edwin Metendez
Everyone at Operation Sports

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

All trademarks are the property of their respective owners. The names and logos of all arenas are trademarks of their respective owners and are used by permission. Certain trademarks used herein [or hereon] are properties of American Airlines, Inc. used under license to 2K Sports. All rights reserved. Copyright 2011 by STATS LLC. Any commercial use or distribution of the Licensed Materials without the express written consent of STATS LLC is strictly prohibited. Basketball Equipment Supplied by Gared Sports, the exclusive supplier of basketball backboards and rims to NBA arenas. This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group. Localization Tools and Support provided by XLOC, Inc. Special thanks to Anne Hart, Matthew Holt, and Brian Choi at NBA Entertainment, Inc.

NBA 2K12 MUSIC CREDITS(NBA 2K12 음악 제작진)

Basketball

Performed by Kurtis Blow. (P) 1984 The Island Def Jam Music Group. Courtesy of The Island Def Jam Music Group under license from Universal Music Enterprises.

Fast Lane

Performed by Eminem & Royce Da 5'9". (P) 2011 Shady Records/Interscope Records. Courtesy of Interscope Records under license from Universal Music Enterprises

Let's Go

Performed by Travis Barker feat. Yelowolf, Busta Rhymes, Lil Jon, & Twista. Written by Michael Wayne Atha, Carl Terrell Mitchell, Trevor Taheim Smith Jr. Published by EMI Music Publishing, Universal Music Publishing Group, Kobalt Music Publishing America, Bug Music Publishing. Courtesy Interscope Records.

Awesome

Performed by XV. Written by Donovan Johnson, Terrence Thornton, Michael Summers. Published by: Donovan Johnson, Neighborhood Pusha Publishing (BMI) c/o Sony /ATV, ASCAP Man, I Need My Publishing. Courtesy Warner Brothers Records.

Skeleton Boy

Performed by Friendly Fires. Written by John Frederick Gibson, David MacFarlane, Barnaby Savidge. Published by Universal Music Publishing Group. 2008 XL Recordings.

Let It (Edit Remix) feat. Melo

Performed by Machine Drum. Written by Travis Stewart (Boulder Heave BMI), Sean Rhoden (Meloxtra Publishing BMI). Published by Stones Throw Records.

Sideways (2K Remix)

Performed by Cydel Young. Composer/Lyrics only: Cydel Young aka "Cyhi da Prince." Song Composed and Produced by ENSAYNE Wayne for ENSAYNE Music Group.

We're Through

Performed by James Pants. Written by James Singleton (Boulder Heave BMI). Published by Stones Throw Records

Thunder Bay

Performed by Hudson Mohawke. Written by Ross Birchard. Published by Kobalt Music Publishing. Courtesy of Warp Records

Still A Soldier

Performed by Ancient Astronauts. Written by Tom Strauch, Ingo Moell. Published by Bug Music Publishing. Courtesy ESL Recordings.

Rock Hood

Performed by Shinobi Ninja. Written by: Michael Machinist, David Machinist, David Aaron Gerberer, Edara Johnson, Marcus Hrdina, Jonathan Nunes-Simone. Published by: Shinobi Ninja LLC.

Cozza Frenzy

Performed by Bassnectar. Written by: Lorin Ashton. Published by Blue Mountain Music. Courtesy OM Records.

The Shuffle (instrumental)

Performed by The Freeze Tag. Written by J. Drake (Kid Lucci Music SESAC), B. Smith (Ivee Sessions SESAC). Published by Ivee Sessions. Courtesy Dope Lotus Records.

By The Numbers

Performed by Jamsica. Written by: Antoine Hilaire, Florent Lyonnet, Xavier De Rosnay, Peter Franco. Published by: 2009 Warner Chappell Music France & Control Freak. Courtesy Downtown Records.

It's Another Day

Performed by The Death Set. Written by Johnny Sierakowski (APRA), Daniel Walker (APRA), Jahphet Landis (ASCAP). Published by Just Isn't Music Ltd. Courtesy of NINJA TUNE, 2011.

Make Your Move

Performed by Thunderball. Written by: Sidney Barcelona, Stephen Raskin. Published by Bug Music Publishing. Courtesy ESL Recordings.

Workin' Man Blues

Performed by Aceyalone feat. CeeLo. Written by Eddie Hayes, Stefon Taylor, Thomas Dicarfo Callaway. Published by That Kind of Music (ASCAP), Stefon Taylor Publishing (ASCAP), BMG Chrysalis. (P) + © 2011 Decon Records. CeeLo appears courtesy of Atlantic Records.

Hear You Calling

Performed by Kid Mac feat. Mat McHugh. Written by Nicholas Audino, Lewis Hughes, Mat. McHugh, Macario De Souza. Produced by Twice As Nice. C&P 2011 Move The Crowd Records.

Shapeshift

Performed by DELS. Written by Kieren Dickins (PRS) and Joe Goddard. Published by Just Isn't Music Ltd/ Warner Chappell Music Publishing. Courtesy of NINJA TUNE, 2010.

Haterz

Performed by See-I. Written by: Archie Steels, Salem Steele, Rob Meyers. Published by: See Eye Music (BMI)

Many Stylez

Performed by Zion I feat. Rebelution. Written by A. Anderson, S. Gaines, B. Yonas. Published by Crystal House Music (ASCAP), Gaines For Anja Blue Music (ASCAP), Yonas For Atzwhatimtalkinabout Music (ASCAP). © 2010 Gold Dust Media Part of the Ik7Label Group.

They Come Back

Performed by Project Lionheart. Written by: C. Cunningham, T. Berry, J. Keith (ASCAP). Published by: CC Lionheart Publishing (ASCAP).

New Low

Performed by Middle Class Rut. Written by Zack Lopez, Sean Stockham. Published by EMI Music Publishing. © 2010 Bright Antenna Records.

Here We Go

Performed by Chiddy Bang feat. Q-Tip. Written by: James Patterson Jr III, Benjamin Ruttner, Chidera Anamege, Noah Beresin, Kamaal Ibn John Fareed. Published by: EMI Music Publishing, Song Music, Warner Chappell (P) 2010 EMI Records Ltd.

Look Easy

Performed by Freddie Gibbs. Written by Fredrick Tipton, Sidney Miller. Produced by: Speakerbomb. Published by: Willie Watts Music/Sony Music ATV (ASCAP). Stewart Music/Universal Music Publishing Group (ASCAP). Freddie Gibbs appears courtesy CTE World.

Shout The Winners Out (Duck Down All-Stars 2)

Performed by Skyzoo, Smif N Wessun & Pharoahe Monch. Produced by Illmind. Writers: R. Ibanga Jr, G. Taylor, D. Yates Jr, T. Williams, T. Jamerson. Publishing: Little Trouble Big China (ASCAP), Rudy For Real Publishing (BMI), Bucktown USA (ASCAP), Boot Camp Klik (ASCAP), Trescadecaphobia Music (BMI) Songs of Kobalt Music Publishing.

Now's My Time

Performed by D.J.I.G. Produced by Alex Kresovich. Writers: Alex Kresovich, Isaiah DuPree. Publishing: Alexander Kresovich ASAP

Intermezzo 2 (instrumental)

Performed by Mr. Chop. Written by Corin Littler (Boulder Heave BMI). Published by Stones Throw Records.

NBA 2K12 온라인 기능은 2012년 11월까지 제공될 예정이며, 당사는 고지 후 30일 후에 온라인 기능을 수정 또는 중단할 수 있습니다. 자세한 사항은 www.2ksports.com/serverstatus에서 확인해주시십시오.

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 라이선스됨. 본 소프트웨어(아래에 정의됨)를 설치, 복사 또는 다른 방법으로 사용하는 것을 통해, 사용자는 이 한정 보증 및 라이선스 계약(이하 "계약"), 그리고 하단에 기재된 조건을 준수하는 것에 동의함. 소프트웨어와 함은 본 계약에 포함된 모든 소프트웨어, 해당 사용자설명서, 패키지, 기타 서면, 파일, 전자, 온라인 자료나 문서, 그러한 소프트웨어 및 자료의 사본 등을 포함함. 소프트웨어의 개명, 소프트웨어 및 그에 포함된 기타 자료의 설치 및 사용은 이 문서에 의해 TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. ("라이선스 인가자")와의 본 계약 조건에 순수하는 것으로 간주됨. 사용자가 본 계약에 동의하지 않는 경우, 사용자는 소프트웨어를 설치, 복사 또는 다른 방법으로 사용하는 것을 허가받을 수 없음.

I. 라이선스

라이선스. 본 계약 및 거래조건에 따라 라이선스 인가자는 소프트웨어 문서에 달리 명시되어 있지 않은 한, 사용자에게 1대의 컴퓨터나 게임이기에 소프트웨어의 사본 1개를 개인적이고 비상업적인 용도로 사용할 수 있는 비독점적이고 비양도적인 제한된 권리를 수여함. 사용자가 획득한 권리는 본 계약에 대한 동의를 전제로 함. 본 계약하의 사용자 라이선스 조건은 소프트웨어를 설치하거나 다른 방법으로 사용한 날짜부터 개시되며, 사용자가 소프트웨어를 처분한 날이나 라이선스 인가자의 계약 말소 중 빠른 날짜에 종료함. 사용자가 소프트웨어와 관련된 기술보호수단을 우회하려는 시도를 하면 그 즉시 라이선스는 소멸함. 사용자는 소프트웨어에 대한 라이선스가 허가되었을 뿐, 소프트웨어에 대한 어떠한 소유권도 없으며, 본 계약은 소프트웨어에 대한 어떠한 권리의 판매도 허가하는 것으로 해석되지 않음. 본 계약에 의해 명백히 수여되지 않은 모든 권리는 각각의 라이선스 허가자에게 유보됨.

소유권. 라이선스 허가자는 모든 저작권, 상표, 영업 비밀, 상품명, 재산권, 특허권, 소유권, 컴퓨터 코드, 시창각 효과, 테마, 캐릭터, 캐릭터 이름, 스토리, 다이얼로그, 세팅, 아트웍, 사운드효과, 음악, 저작인격권 등 소프트웨어에 대한 모든 권리, 소유권, 이익을 유보함. 소프트웨어는 미국 저작권 및 상표법과 전 세계의 관련 법 및 조약에 의해 보호를 받음. 소프트웨어는 라이선스 인가자로부터 사전 서면 동의 없이 그 전부나 일부에 대하여 어떠한 수단이나 매체로 복사, 재생산, 배포할 수 없음. 소프트웨어의 전부나 일부에 대하여 어떠한 수단이나 매체로 복사, 재생산, 배포하는 자는 저작권법을 완전히 위배하는 것이며, 미국 또는 해당 지역에서 민사적 또는 형사적 처벌을 받을 수 있음. 참고로 미국 저작권법을 위배하는 자는 건당 \$150,000의 벌금을 지급해야 함. 소프트웨어에는 라이선스를 부여받은 특정 자료가 포함되어 있으며, 라이선스 인가자의 상위 인가자 역시 본 계약에 대한 위반이 있을 경우 자신들의 권리를 보호할 수 있음. 이 문서에 의해 명시적으로 사용자에게 부여되지 않은 모든 권리는 라이선스 허가자에게 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 방법 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 하드드라이브 또는 기타 저장장치에 복사하는 행위(효율적인 실행을 위해 본 금지사항은 소프트웨어가 설치 중에 자체적으로 만들어 내는 사본의 전부 또는 일부에는 적용되지 않음)

(g) 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

(j) 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 복사. 소프트웨어 다운로드, 특수 일련 번호 획득, 소프트웨어 등록, 개발자 서비스 회원 등록, 라이선스 인가자의 서비스 회원 등록(약관 및 정책 동의 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 일련 번호당 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.

사본 양도. 사용자는 모든 물리적인 소프트웨어 사본 및 수반되는 문서를 영구적으로 타인에게 양도할 수 있음. 단, 소프트웨어 및 그에 수반하는 문서의 전부 또는 일부에 대한 사본(기통이나 백업 사본 포함)을 보유하지 않아야 하며, 양수인은 본 계약의 거래조건에 동의해야 함. 사용 가능한 일련 번호가 없어 사용할 수 없는 콘텐츠가 포함된 특별 기능은 어떠한 상황에서도 타인에게 양도할 수 없으며, 특별 기능은 최초로 설치된 소프트웨어가 삭제되거나, 사용자가 사본을 사용할 수 없는 경우 그 기능이 정지됨. 본 소프트웨어는 사적인 용도로만 사용되어야 함. 상기 내용이 있더라도, 사전 배포된 소프트웨어 사본은 양도할 수 없음.

기술 보호. 본 소프트웨어에는 소프트웨어에 대한 접근 제어, 허가되지 않은 사본 생성 예방, 기타 본 계약서에 의해 수여된 제한된 권리 및 라이선스의 범위를 초과하는 행위를 예방하기 위한 수단이 포함되어 있음. 소프트웨어가 추가 온라인 기능에 대한 접근을 허용한 경우, 소프트웨어 문서에 별도로 규정되어 있지 않은 한, 한 번에 1개의 소프트웨어 사본만 그러한 기능을 활용 할 수 있음. 온라인 서비스 접근과 소프트웨어 업데이트 및 패치 다운로드에는 추가 조건 동의 및 등록 절차가 필요할 수 있음. 유효한 라이선스 허가가 이루어진 소프트웨어만 온라인 서비스에 접근하고 업데이트 및 패치를 다운로드 할 수 있음. 사용자는 그러한 접근 제어 수단을 방해하거나 보호 기능을 해제 또는 우회하려는 시도를 할 수 없음. 기술 보호 수단을 해제하거나 달리 수정하는 경우 소프트웨어가 제대로 작동하지 않을 수 있음.

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

본 소프트웨어 사용에 대한 대가로, 사용자가 소프트웨어 사용을 통해 창출한 결과물의 저작권 이의에 대하여, 사용자는 이 문서에 의해 라이선스 인가자에게 소프트웨어, 관련 제품 및 서비스와 관련하여 해당 결과물을 수단과 목적 여하에 상관없이 사용할 수 있는 배타적이며, 영구적인, 취소할 수 없음, 양도 가능하고, 허위 라이선스를 허가할 수 있는 법제제적인 권리 및 인가권은 물론, 관련 법규 및 국제 조약에 의해 부여된 지적재산권의 전체 유효기간 동안 사용자에게 통지하거나 어떠한 형태의 보상을 하지 않고 사용자의 결과물을 복제, 복사, 번안, 변경, 공연, 전시, 출판, 방송, 전송, 기타 현재 알려지거나 알려지지 않은 수단을 통해 대중에게 전달, 배포할 수 있는 권리를 부여함. 사용자는 이 문서에 의해 라이선스 인가자 및 다른 사용자가 관련 법규에 의거 소프트웨어, 관련 제품 및 서비스와 관련하여 그러한 결과물을 사용하고 활용하는 것에 대해 원제적자임을 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 특정기능의 전체 또는 일부가 작동하지 않거나 제대로 작동하지 않을 수 있음.

II. 정보 수집 및 이용.

본 소프트웨어 설치 및 사용은 라이선스 인가자, 유럽연합 및 유럽경제지역 외부국가내의 제휴 업체에 대한 자료 전송 등을 내용으로 하는 정보수집 및 이용약관에 대한 동의를 의미함. 사용자가 소프트웨어 사용 시 게임에서 사용하는 네트워크를 통해 인터넷에 연결하면, 라이선스 인가자는 하드웨어 제조업체 또는 플랫폼 제공자로부터 정보를 받을 수 있으며, 사용자의 컴퓨터 또는 게임장치로부터 자동으로 특정 정보를 수집할 수 있음. 이 정보는 사용자 ID(게임어 태그, 스크린네임 등), 게임 점수, 게임 성과, 게임 성적, 방문 위치, 친구목록, 하드웨어 MAC address, 인터넷 프로토콜 주소, 다양한 게임 기능에 대한 사용자의 이용 등이 포함됨. 라이선스 인가자에 의해 수집된 모든 정보는 사용자의 신분을 노출하거나 개인 정보를 드러내지 않는 익명의 정보여야 함. 단, 사용자가 사용자 ID에 개인 정보(성명 등)를 포함 한 경우 그러한 개인 정보는 자동으로 라이선스 인가자에게 전송되며, 이 문서 기재된 용도와 방법으로 사용됨.

라이선스 인가자에 의해 수집된 정보는 라이선스 인가자에 의해 공개된 웹사이트에 게시될 수 있으며, 하드웨어 제조업체, 플랫폼 제공자, 라이선스 인가자의 제휴회사와 공유될 수 있고, 라이선스 인가자가 기타 합법적인 목적으로 사용할 수 있음. 본 소프트웨어를 사용함으로써 사용자는 사용자 생성 콘텐츠의 제작자 이름과 같은 사용자 데이터에 대한 공공 전시 또는 사용자의 게임스코어, 순위, 성적, 기타 게임플레이 자료 등 라이선스 수요자의 관련 자료 이용에 대해 동의함. 이러한 정보 공개를 원치 않는다면 소프트웨어를 사용하지 않아야 함.

III. 보증

환경 보증: 라이선스 인가자는 소프트웨어가 저장된 원본 매체가 구입일로부터 90일 동안 일반적인 이용과 서비스 수행 시 소재 및 품질에 결함이 없음을 사용자(소프트웨어의 최초 구매자)에게 보증함. 라이선스 인가자는 본 소프트웨어가 소프트웨어 문서에 기재된 시스템 최소 요구사항을 만족하는 개인용 컴퓨터 또는 소프트웨어가 사용될 게임장치와 호환됨을 게임장치 제작사가 증명 한다는 점을 사용자에게 보증함. 단 하드웨어, 소프트웨어, 인터넷 연결, 개인적 용도가 각각 다르므로, 라이선스 인가자는 사용자의 특정 컴퓨터 또는 게임장치에서의 본 소프트웨어 성능을 보증하지 않음. 라이선스 인가자는 소프트웨어가 사용자 환경의 요구사항에 일치할 것, 소프트웨어 작동이 방해 받거나 오류가 발생하지 않을 것, 소프트웨어가 제3의 소프트웨어 또는 하드웨어와 호환될 것, 소프트웨어에 대한 오류가 수정될 것 등 사용자의 소프트웨어에 항유를 지해하는 요소에 대한 책임이 있음을 보증하지 않음. 라이선스 인가자 또는 대표자가 제공한 구두 또는 서면 상의 조언은 보증을 유발하지 않음. 일부 관할 지역에서는 암시적 보증에 대한 배제나 제한 또는 적용 가능한 소비자의 법적 권리에 대한 제한을 인정하지 않으므로, 사용자에 따라 상기 배제 및 제한에 대한 내용의 전부 또는 일부가 적용되지 않을 수 있음.

보증 기간 중 어떠한 이유에서건 저장매체나 소프트웨어에서 결함이 발견된 경우, 라이선스 인가자는 소프트웨어가 현재 제작되고 있는 이상 보증 기간 내에 결함이 발견된 모든 소프트웨어를 무료로 교체 해줄 것에 동의함. 소프트웨어가 더 이상 제작되지 않는 경우, 라이선스 인가자는 소프트웨어와 동등하거나 그 이상의 가치를 지니는 유사한 제품으로 교체해줄 권리를 유보함. 이 보증은 라이선스 인가자가 제공한 저장매체 및 소프트웨어에 한하며, 통상의 노후나 손상한 경우에는 적용되지 않음. 결함의 오용, 취급 실수, 부주의 때문에 발생 한 경우 이 보증은 적용되지 않으며 무효가 됨. 법에 규정된 암시적 보증은 상기에 기술된 90일 기간에 한정됨.

상기에 기술된 경우를 제외하고, 이 보증은 구두나 서면으로 명시적 또는 암시적으로 이루어진 사정성, 특정 목적이나 권리 비침해에 대한 적합성에 대한 보증 등 다른 모든 보증을 대신하며, 어떤 종류의 표현이나 보증도 라이선스 인가자를 구속하지 않음.

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

라이선스 인가자는 법이 허용하는 한 재산 손실, 신용 상실, 컴퓨터 고장 또는 불량 등 소프트웨어 점유와 사용 또는 오작동, 계약서나 소프트웨어와 관련된 행위 때문에 야기된 개인적 손해, 재산 손실, 이익 손실, 손해 배상금 등 특별손해, 부수적 손해, 결과적 손해에 대해 불법성(과실 포함), 계약, 법적 책임의 유무를 불문하고, 그러한 손해의 가능성에 대한 라이선스 수여자가 언급 여부와 상관없이 어떠한 책임도 지지않음. 어떠한 경우에도(관련 법에 의해 요구되는 경우는 제외) 모든 손해에 대한 라이선스 인가자의 책임은 소프트웨어 이용을 위해 사용자가 지 급한 실제 금액을 초과하지 않음.

일부 주 또는 국가는 암시적 보증의 존속기간에 대한 제한이나 부수적 손해 또는 결과적 손해에 대한 배제나 제한을 인정하지 않기 때문에, 사용자에 따라 상기의 제한 사항 및 책임의 배제 또는 제한이 적용되지 않을 수 있음. 이 보증의 특정 조항이 연방법, 주법 또는 국내법에 따라 금지되는 한도 내에서 이 보증은 단독으로 적용되지 않으며 회피할 수 없음. 이 보증은 사용자에게 특별한 법적 권리를 부여하여, 그 권리는 관할 지역에 따라 다를 수 있음.

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 소프트웨어 및 문서는 모두 사비로 개발되었으며, "상업적 컴퓨터 소프트웨어" 또는 "제한된 컴퓨터 소프트웨어"로 제공됨. 미 정부 또는 미 정부의 하청업자에 의한 사용, 복제, 공개는 DFARS 252.227 - 7013 기술일지 및 컴퓨터 소프트웨어에 대한 권리 조항의 하위 항목인 (c)(1)(i), 또는 FAR 52.227 - 19 상업적 컴퓨터 소프트웨어의 제한된 권리의 하위 항목인 (c)(1), (2)에 기재된 제한사항에 따라야 함. 하청업자/제조업자는 아래에 기술된 지역의 라이선스 인가자임.

형평법상의 구제: 본 문서에 의해 사용자는 본 계약 조건이 특별히 강제되지 않는 경우, 라이선스 인가자가 만회할 수 없는 손실을 보게됨을 인정하며, 따라서 라이선스 인가자가 구속, 기타의 보증, 손해에 대한 입증 없이도 본 계약서에 따른 적절한 구제책은 물론 기타의 구제책을 사용할 권리가 있음에 동의함.

면책: 사용자는 계약 조건에 따라 소프트웨어를 사용할에 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 대해 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 선택관리와 상관없이 뉴욕 거주지간 체결되고 이행되는 계약에 적용되는 뉴욕주법에 따라 해석됨.

라이선스 인가자가 서면으로 특정 수소를 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.

© 2005-2011 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. All other trademarks are property of their respective owners.

고객 지원

(주)인플레이 인터렉티브

고객지원실 : 080-508-7590

2012년 봄 발매



더 많은 정보는 www.2ksports.com 을 방문하세요.



(주)인플레이 인터랙티브

고객지원실 : 080-508-7590



© 1998-2011 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. 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 and MiLB.com. ©MLBPA - Official Licensee, Major League Baseball Players Association. Visit the Players Choice on the web at www.MLBPlayers.com. All other marks are property of their respective owners. All rights reserved.

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