

NBA 2K12



MICHAEL **23** JORDAN



본 「소프트웨어 설명서」 및 PlayStation®3의 「사용설명서」에 기재된 주의 사항을 잘 읽어 보신 후, 올바른 방법으로 사용해 주십시오. 「소프트웨어 설명서」 및 「사용설명서」는 잘 보관해 주십시오. 어린이가 사용할 때에는 보호자가 읽어보신 후 안전하게 사용해 주십시오.

건강상의 주의

⚠ 경고

빛의 자극으로 인하여 일어나는 발작에 대하여

깜빡이는 화면이나 그 외 빛의 자극에 의해, 아주 드물게 눈이 아프거나 시력 이상, 편두통, 경련 및 의식 장애(실신 등) 등의 증상(광과민성 발작)이 일어나는 경우가 있습니다. 이런 증상이 있는 분은 사전에 반드시 의사와 상담해 주십시오.

⚠ 주의

이런 경우에는 즉시 사용을 중지해 주십시오.

위의 증상이 더하여 두통, 현기증, 구역감, 피로감, 열미와 비슷한 증상 등을 느끼거나 눈, 귀, 손, 팔, 발 등 신체의 일부에 불쾌감이나 통증을 느낄 때에는 즉시 사용을 중단해 주십시오. 사용을 중단해도 나아지지 않는 경우에는 의사의 진찰을 받으십시오.

3D 영상, 3D 입체 게임에 대하여

3D 영상이 보이는 방식에는 개인차가 있습니다. 몸의 이상(예:눈의 긴장 및 피로, 구두 증상을 느끼거나 입체로 보이지 않는 경우에는 3D 기능의 사용을 피해 주십시오. 최신 정보에 대해서는 아래의 URL을 참조해 주십시오.
<http://www.playstation.co.kr/info/>

또한 어린이(특히 6세 미만)의 시각은 아직 발달 단계에 있으므로 자녀분이 3D 영상을 시청하거나 3D 입체 게임을 플레이하기 전에 소아과나 안과 등의 의사와 상담하시기를 권합니다.

컨트롤러의 진동 기능에 대응한 소프트웨어에 대해서

진동 장치가 있는 분은 진동 기능을 사용하지 않아 주십시오.

※ 진동 기능의 ON/OFF는 컨트롤러의 PS 버튼을 누르면 표시되는 메뉴에서 설정할 수 있습니다.

- 플레이할 때는 방을 밝게 하고 가능한 한 화면에서 떨어져 주십시오.
- 피곤할 때나 수면 부족 상태에서는 플레이를 피해 주십시오.
- 플레이할 때는 건강을 위해 한 시간에 15분 정도의 휴식을 취해 주십시오.
- 플레이 중에 몸 상태가 나빠지면 즉시 플레이를 중단해 주십시오.

■ 사용상의 주의

● 본 소프트웨어는 PlayStation®3 전용입니다. ● 난방기기의 근처나 자동차 안 등 고온/다습한 곳에는 놓지 마십시오. ● 디스크를 손질할 때는 부드러운 천으로 가볍게 닦아 주십시오. ● 디스크에 손상이 가지 않도록 조심해서 다루어 주십시오. 흠집이 나면 플레이할 수 없게 되는 경우가 있습니다. ● PlayStation®3를 PDP나 액정(LCD)방식 이외의 프로젝션 TV에 연결하면 「잔상 현상」이 나타날 수 있습니다. 특히 정지 화면을 TV 화면에 표시한 채로 장시간 방치해두면 화면에서 잔상이 지워지지 않을 수 있습니다. ● 고객의 취급 부주의로 인해 생긴 흠집이나 파손 등에 대해서는 보상해 드리지 않으므로 사전에 주의해 주십시오.

■ Blu-ray Disc™ 꺼내기/넣기

Blu-ray Disc™를 꺼내거나 넣을 때 손가락이 끼이지 않도록 주의해 주십시오.



Blu-ray Disc™ 꺼내기

PUSH 버튼을 눌러 디스크가 떠있는 상태가 되면 꺼내 주십시오.



Blu-ray Disc™ 넣기

디스크의 안쪽 원(나선 부분)을 딸깍 소리가 날 때까지 눌러 주십시오.

“PS”, “PlayStation”, “PS3”, “DUALSHOCK”, “SIXAXIS” and “PS Move” are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
 “Blu-ray Disc™” and “Blu-ray™” are trademarks of the Blu-ray Disc Association.

PlayStation®3의 업데이트에 대하여

(주)소니컴퓨터엔터테인먼트로부터의 안내
 이 디스크에는 PlayStation®3 업데이트(갱신) 데이터가 포함되어 있습니다. 게임을 실행하여 업데이트를 재촉하는 화면이 표시되면, 업데이트가 필요합니다.

PlayStation®3의 업데이트 실행하기

화면의 지시에 따라 조작을 하면 시스템 소프트웨어를 업데이트할 수 있습니다.

업데이트가 중단되면 고장의 원인이 됩니다.

업데이트하실 때에는 아래의 사항에 주의해 주십시오.

- 본체의 전원을 끄거나 본체의 AC 전원 코드를 빼지 마십시오.
- 본체에서 디스크를 빼지 마십시오.

시스템 소프트웨어의 버전 확인

홈 메뉴의 「설정」⇒「시스템 설정」⇒「시스템 정보」를 선택하면 시스템 정보가 표시됩니다.
 「시스템 소프트웨어」에 업데이트 데이터의 버전 번호가 표시되면 정상적으로 업데이트 된 것입니다.

사용하시는 PS3™의 시스템 소프트웨어는 버전 X.XX입니다.
 실행하려면 X.XX 이상으로 업데이트해야 합니다.
 지금 업데이트 하시겠습니까?
 예 아니요

(주)소니컴퓨터엔터테인먼트코리아 인포메이션 센터

<http://www.playstation.co.kr/info>

TEL 02-6677-7771, 080-723-7235(접수시간 9:00~18:00 토·일·공휴일 제외)

CONTENTS(목차)

- 2 3D SETTINGS(3D 설정)
- 2 GETTING STARTED(설정)
- 2 NBA 2K12 GAME CONTROLS(NBA 2K12 게임 조작방법)
- 3 CONTROLS(조작방법)
- 3 USING THE PlayStation®Move motion controller(PlayStation®Move 모션 컨트롤러 사용 시)
- 3 PlayStation®MOVE MOTION CONTROLLER (PlayStation®MOVE 모션 컨트롤러)
- 3 BASIC OFFENSE / BASIC DEFENSE(기본 공격 / 기본 방어)
- 3 ADVANCED OFFENSE / ADVANCED DEFENSE(고급 공격 / 고급 방어)
- 4 DUALSHOCK®3 WIRELESS CONTROLLER (DUALSHOCK®3 무선 컨트롤러)
- 4 BASIC OFFENSE / BASIC DEFENSE(기본 공격 / 기본 방어)
- 4 ADVANCED OFFENSE(고급 공격)
- 5 SHOT STICK(슛 스틱)
- 6 ISOMOTION™(ISO 모션)
- 7 PASSING(패스)
- 7 ON-BALL DEFENSE(온 볼 디펜스)
- 8 TRIPLE THREAT(트리플 쓰렛)
- 8 POST MOVES(포스트 이동)
- 9 POST PLAY - DEFENSE (ON-BALL)(포스트 플레이 - 수비) (공을 들고 있을 때)
- 10 OFF-BALL - OFFENSE(공을 들고 있지 않을 때 - 공격)
- 10 OFF-BALL - DEFENSE(공을 들고 있지 않을 때 - 수비)
- 10 SHOOTING THE BALL(슛 하기)
- 11 ON THE FLY COACHING (OTFC)(온 더 플라이 코칭)
- 11 QUICK GAMES & Q6 PLAYER LOCK(빠른 경기 & 빠른 경기 선수 고정)
- 11 TEAM-UP(팀 업)
- 12 NEW FOR NBA 2K12(NBA 2K12의 신기능)
- 14 QUICK GAME(빠른 경기)
- 14 MAIN MENU(메인 메뉴)
- 14 MAIN MENU OPTIONS(메인 메뉴 옵션)
- 15 GAME MODES(게임 모드)
- 17 NBA 2K12 FEATURES(NBA 2K12 기능)
- 18 OPTIONS(옵션)
- 19 PAUSE MENU(일시정지 메뉴)
- 20 NBA 2K12 GAME CREDITS(NBA 2K12 게임 제작진)
- 26 NBA 2K12 MUSIC CREDITS(NBA 2K12 음악 제작진)
- 28 LIMITED SOFTWARE WARRANTY, LICENSE AGREEMENT & INFORMATION USE DISCLOSURES (소프트웨어 한정 보증, 라이선스 계약 및 정보 사용과 공개)
- 31 PRODUCT SUPPORT(고객 지원)

3D SETTINGS(3D 설정)

다음 3D Settings(3D 설정) 메뉴에서 3D 효과를 켜거나 끌 수 있습니다: Options(옵션) -> 3D Settings(3D 설정).

다음 옵션에서 3D 효과를 조절할 수 있습니다:

- 3D Type(3D 타입) - 보고 싶은 3D 효과를 선택하거나, 완전히 끕니다.
- 3D Intensity(3D 강도) - 편안하고 효과적인 3D 효과 감상을 위한 밸런스를 조절합니다.
- 3D Depth(3D 심도) - 경기장에서 서 있는 듯이 볼 수 있도록 심도를 설정합니다.

알림:

HD 영상 출력을 하려면 별매품인 케이블과 HD 호환 디스플레이가 있어야 합니다. 영상 채팅을 하려면 별매품인 헤드셋이 있어야 합니다. 본 제품은 대부분의 블루투스와 USB 헤드셋을 지원합니다. 일부 기능은 제한됩니다.

GETTING STARTED(설정)

PlayStation®3 본체

게임 시작: 사용에 앞서 PS3™와 함께 제공되는 사용설명서를 꼼꼼히 읽으십시오. 사용설명서에는 본체 설정 및 사용 관련 정보 외에도 중요한 안전 정보가 수록되어 있습니다. 본체 후면에 위치한 주전원 스위치가 켜져 있는지 확인하십시오. 라벨 쪽이 위를 향하게 해서 NBA 2K12 디스크를 디스크 슬롯에 넣으십시오. PS3™ 본체의 홈 메뉴의 [게임]에서 소프트웨어 제목 아이콘을 선택한 후  버튼을 누르십시오. 소프트웨어 사용 방법에 대해서는 이 소프트웨어 설명서를 참조하십시오.

게임 종료: 게임 도중 무선 컨트롤러의 PS 버튼을 2초 이상 누르고 계십시오. 그리고 나서 화면에 나타난 “게임 종료”를 선택하십시오.

힌트 디스크를 꺼내려면 게임을 종료한 다음 게임 버튼을 누르십시오.



트로피: 게임에서 업적을 달성해 트로피를 얻고, 다른 사람과 비교하고 공유해 보십시오. 트로피를 이용하려면 PlayStation®Network 계정이 있어야 합니다.

PS3™ 소프트웨어의 저장 데이터

PS3™ 규격 소프트웨어의 저장 데이터는 본체의 하드 디스크 드라이브에 저장됩니다. 저장된 데이터는 게임 메뉴의 “저장 데이터 유틸리티”에 표시됩니다.

NBA 2K12 GAME CONTROLS(NBA 2K12 게임 조작방법)

NBA 2K12는 PlayStation®Move 모션 컨트롤러와 DUALSHOCK®3 무선 컨트롤러를 모두 지원합니다. 본 매뉴얼에 수록된 조작방법은 기본 조작방법입니다. Main Menu(메인 메뉴)와 Pause Menu(일시정지 메뉴)에서 이용 가능한 Options Menu(옵션 메뉴)에서 다른 조작방법을 선택할 수 있습니다. 다른 조작방법에 대한 정보는 화면 상의 지시를 참고해 주십시오.

Controls (조작 방법)

PlayStation®Move 모션 컨트롤러 사용 시

정면

후면



알림: 반드시 동봉된 스트랩을 모션 컨트롤러에 연결해 사용하십시오. 모션 컨트롤러를 사용하려면 먼저 PlayStation®3 본체에 "페어링"해 등록한 뒤 번호를 지정해야 합니다. 자세한 내용은 동봉된 사용설명서를 참고해 주십시오.

PlayStation®Move MOTION CONTROLLER (PlayStation®Move 모션 컨트롤러)

BASIC OFFENSE(기본 공격)

BASIC DEFENSE(기본 수비)

Move 버튼	패스 (커서가 팀원을 향하고 있을 때)/ 드라이브 (커서가 골대를 향하고 있을 때)	가로채기 (공 소유자와 가장 근접한 선수)
T 버튼	슛 (누르기)/펌프 페이크 (살짝 누르기)	블로킹/리바운드 (커서가 선수를 향하고 있을 때)

ADVANCED OFFENSE(고급 공격)

ADVANCED DEFENSE(고급 수비)

○ 버튼	드라이브/컷 투 베스킷 (커서가 선수를 향하고 있을 때)	팀 수비 전환 (트랩/프레스/맨투맨)
× 버튼	켓 오픈 포 쓰리 (커서가 선수를 향하고 있을 때)	파울 유도 (커서가 선수를 향하고 있을 때)
◎ 버튼	픽 앤 롤 (커서가 선수를 향하고 있을 때)	개인 수비 압박 전환 (커서가 선수를 향하고 있을 때)
△ 버튼	포스트 업 (커서가 선수를 향하고 있을 때)	더블 팀 (커서가 선수를 향하고 있을 때)
Move 버튼	리드 패스 (커서가 팀 동료 근처 빈 공간을 향하고 있을 때)	N/A
SELECT 버튼	N/A	고의 파울

DUALSHOCK®3 WIRELESS CONTROLLER (DUALSHOCK®3 무선 컨트롤러)

BASIC OFFENSE(기본 공격)

BASIC DEFENSE(기본 수비)

왼쪽 스틱	선수 이동	선수 이동
오른쪽 스틱	슛 스틱	헨즈 업/디나이 불
오른쪽 스틱 + [L2] 버튼	N/A	컷오프
오른쪽 스틱 + [R2] 버튼	N/A	고의/하드 파울
오른쪽 스틱 누르기	N/A	랩 파울
[L2] 버튼	드리블/슛 조정	밀착 수비
[R2] 버튼	달리기	달리기
[L1] 버튼	포지션 플레이/픽 컨트롤	더블 팀
[R2] 버튼	아이콘 패스	아이콘 변경
× 버튼	패스/터치 패스 (잡기 전에 누르기)	선수 변경 (공과 가장 가까운 선수로)
◎ 버튼	페이크 패스	파울 유도
◎ 버튼 + [L2] 버튼	엘리움	N/A
○ 버튼	펌프 페이크 (살짝 누르기)/슛 (누르기)	가로채기
△ 버튼	포스트 업 설정/해제	블로킹/리바운드
방향키 ↑	카메라 변경	카메라 변경
방향키 ⇨	OTFC 킥 플레이	OTFC 수비 세트
방향키 ⇩	OTFC 공격 전술	OTFC 수비 전술
방향키 ↓	OTFC 선수 교체	OTFC 선수 교체
SELECT 버튼	타임아웃	고의 파울
START 버튼	일시 정지	일시 정지

ADVANCED OFFENSE(고급 공격)

포지션 플레이 호출	[L1] 버튼을 누르고, 원하는 팀원의 아이콘을 누른 다음 메뉴에서 플레이 선택
팀원에게 가로막기 명령	[L1] 버튼을 누르고, 원하는 팀원의 아이콘을 누른 다음 오른쪽 스틱을 가로막으려는 방향으로 이동
픽 컨트롤	[L1] 버튼을 누르고 있다가 떼면 픽 앤 롤을 요청합니다. [L1] 버튼을 다시 누르면 스크리너가 빠져나갑니다. 스크리너가 픽 앤 잡 준비를 할 때까지 [L1] 버튼을 계속 누르십시오.
아이콘 픽 컨트롤	[L1] 버튼을 누르고, 원하는 스크리너의 아이콘을 계속 누릅니다. 빨리 떼면 픽 앤 롤을, 느리게 떼면 픽 앤 잡을 합니다.

ADVANCED OFFENSE(고급 공격) (계속)

엘리음	L2 버튼 + ○ 버튼
오피 클래스 엘리움	따라오는 팀원이 있을 때 L2 버튼 + ○ 버튼
기브 앤 고	L2 버튼 + × 버튼
풋백 덩크 또는 레이업	R2 버튼 + ○ 버튼
패스 스틱	R1 버튼을 살짝 누르거나 계속 누른 상태에서 오른쪽 스틱을 움직여 패스
토탈 컨트롤 패스	R1 버튼을 누르고, 공을 받을 선수 아이콘을 계속 누른 상태에서 왼쪽 스틱으로 해당 선수를 움직입니다. 선수 아이콘을 떼면 패스합니다(컨트롤러 설정 메뉴에서 Total Control Passing(토탈 컨트롤 패스) 옵션을 활성화해야 사용 가능합니다).
고급 슈팅	L2 버튼+오른쪽 스틱
덩크	R2 버튼+오른쪽 스틱

SHOT STICK(슛 스틱)

점프 슛	오른쪽 스틱을 움직인 채로 고정하면 슛을 할 준비를 하고, 스틱을 떼면 발사합니다.
페이드어웨이	서 있는 상태에서 왼쪽 스틱을 골대 반대쪽으로 + 오른쪽 스틱
드리블 풀 업	이동 드리블 도중 왼쪽 스틱을 가운데에 놓고 오른쪽 스틱을 특정 방향으로 이동
이스케이프 드리블 풀 업	드리블 쓰렛이나 스텝드 드리블 도중, L2 버튼을 누른 상태에서 오른쪽 스틱을 특정 방향으로 이동
스핀 점퍼	이동 드리블하는 도중 오른쪽 스틱을 회전
스텝백 점퍼	골대를 가로질러 드리블하는 도중 오른쪽 스틱을 골대 반대쪽으로
사이드 홈 점퍼	골대 쪽으로 드리블하는 도중 왼쪽 스틱을 가운데에 놓고, L2 버튼을 누른 상태에서 오른쪽 스틱을 좌/우로
러너	골대 쪽으로 드리블하는 도중 왼쪽 스틱을 계속 누르고, L2 버튼을 누른 상태에서 오른쪽 스틱을 골대 반대쪽으로
레이업 레프트/라이트	드리블하는 도중 오른쪽 스틱을 골대 왼쪽이나 오른쪽으로
레이업 리버스	베이스라인을 따라 드리블하는 도중 오른쪽 스틱을 베이스라인 쪽으로
유로 스텝 레이업	드리블하는 도중 L2 버튼을 누르고 오른쪽 스틱을 골대 쪽으로
출 스텝 레이업	드리블하는 도중 L2 버튼을 누르고 오른쪽 스틱을 골대 왼쪽이나 오른쪽으로
스핀 레이업	드리블하는 도중 L2 버튼을 누르고 오른쪽 스틱 회전
노필/시그내처 덩크	골대 쪽으로 드리블하는 도중 R2 를 누르고 오른쪽 스틱을 골대 쪽으로
리버스 덩크	골대 쪽으로 드리블하는 도중 R2 를 누르고 오른쪽 스틱을 골대 반대쪽으로
스핀 덩크	골대 쪽으로 드리블하는 도중 R2 를 누르고 오른쪽 스틱 회전
공중에서 슛 바꾸기 이동	덩크나 레이업을 하고, 오른쪽 스틱을 가운데에 놓은 다음 마무리하고 싶은 방향으로 이동

SHOT STICK(슛 스틱) (계속)

펄프 페이크	슛이나 레이업을 한 다음 바로 오른쪽 스틱을 가운데로
업 & 언더 / 스텝 스로우 슛	펄프 페이크를 한 다음 펄프 페이크가 끝나기 전에 오른쪽 스틱을 다시 조작
뱅크 슛	특정 점프 슛을 합니다. 오른쪽 스틱을 가운데에 놓는 대신, 재빨리 반대쪽으로 움직입니다.

ISOMOTION™(ISO 모션)

사이즈업	서서 드리블하는 도중 L2 버튼을 누르고 왼쪽 스틱을 골대 쪽으로
사이즈업 크로스	서서 드리블하는 도중 L2 버튼을 누르고 왼쪽 스틱을 공을 든 손에서 반대 손 쪽으로
사이즈업 인사이드 아웃	서서 드리블하는 도중 L2 버튼을 누르고 왼쪽 스틱을 공을 든 손 쪽으로
사이즈업 이스케이프	서서 드리블하는 도중 L2 버튼을 누르고 왼쪽 스틱을 골대 반대쪽으로
헤지태이션	서서 드리블하는 도중 L2 버튼 누르기
헤지태이션 투 고	헤지태이션을 한 다음 볼 사이드에서 왼쪽 스틱을 골대 쪽으로
헤지태이션 투 크로스	공을 왼손에 들고 있을 때 헤지태이션을 하고, 왼쪽 스틱을 12시와 2시 방향 사이로 (오른손에 들고 있을 때는 10시와 12시 방향 사이)
헤지태이션 투 비하인드 백	공을 왼손에 들고 있을 때 헤지태이션을 하고, 왼쪽 스틱을 2시와 4시 방향 사이로 (오른손에 들고 있을 때는 8시와 10시 방향 사이)
헤지태이션 투 스피ن	공을 왼손에 들고 있을 때 헤지태이션을 하고, 왼쪽 스틱을 4시와 6시 방향 사이로 (오른손에 들고 있을 때는 6시와 8시 방향 사이)
크로스오버	L2 버튼 계속 누르기 + 왼쪽 스틱을 공을 들고 있지 않은 손 쪽으로
더블 크로스	L2 버튼 계속 누르기 + 왼쪽 스틱을 공을 들고 있지 않은 손 쪽으로 이동 후 반대쪽으로 리드미컬하게 이동
인 앤 아웃	L2 버튼 계속 누르기 + 왼쪽 스틱을 공을 가지고 있지 않은 손 쪽으로 이동 후 바로 반대 손 쪽으로
스핀	L2 버튼 계속 누르기 + 왼쪽 스틱 회전
하프 스피ن	이동 드리블 도중 R2 버튼 누르기
비하인드 백	왼쪽 스틱을 공을 들고 있는 손에서 반대 손 쪽으로 회전 (선수의 등 쪽에서)
스텝백	드리블 도중 L2 버튼 계속 누르기 + 왼쪽 스틱을 플레이어 이동 방향 반대쪽으로
스텝백 & 고	스텝백을 한 다음, 볼 사이드에서 왼쪽 스틱을 골대 쪽으로
스텝백 투 크로스	공을 왼손에 들고 있을 때 스텝백을 하고, 왼쪽 스틱을 12시와 2시 방향 사이로 (오른손에 들고 있을 때는 10시와 12시 방향 사이)
스텝백 투 비하인드 백	공을 왼손에 들고 있을 때 스텝백을 하고, 왼쪽 스틱을 2시와 4시 방향 사이로 (오른손에 들고 있을 때는 8시와 10시 방향 사이)

ISOMOTION™ (ISO 모션) (계속)

스텝백 투 스피ن 공을 왼손에 들고 있을 때 스텝백을 하고, 왼쪽 스틱을 4시와 6시 방향 사이로 (오른손에 들고 있을 때는 6시와 8시 방향 사이)

PASSING(패스)

앨리움 **[L2]** 버튼 + **[○]** 버튼

오프 글래스 앨리움 따라오는 팀원이 있을 때 **[L2]** 버튼 + **[○]** 버튼

기브 앤 고 **[L2]** 버튼 + **[X]** 버튼

플링 인바운드 베이스라인 인바운드 도중 **[L2]** 버튼 + **[X]** 버튼

페이크 패스 시 있을 때 **[○]** 버튼

오른쪽 스틱 패스 **Icon Pass Activate**(아이콘 패스 활성화)를 계속 누릅니다. 오른쪽 스틱을 움직여 패스합니다. **“Directional**(방향)은 오른쪽 스틱이 가리키는 리시버를 선택합니다(기본 옵션). **“Zone**(지역)은 경기장 위치를 기준으로 패스합니다(**Controller Setting**(컨트롤러 설정) 메뉴에서 선택 가능).

토탈 컨트롤 패스 **[R1]** 버튼을 누르고, 원하는 리시버의 아이콘을 계속 누른 다음 왼쪽 스틱으로 리시버를 움직입니다. 선수 아이콘을 떼면 패스합니다(이 옵션은 **Controller Setting**(컨트롤러 설정) 메뉴에서 선택할 수 있습니다)

아이콘 리드 패스 **[R1]** 버튼을 누르고, 왼쪽 스틱을 리시버가 이동할 방향으로 움직인 다음 대응하는 동작 버튼을 누릅니다.

디스인게이지 포스트 캐치 **[R2]** 버튼을 누르고, **PlayStation®Move** 모션 컨트롤러를 원하는 리시버를 준비하고 있는 포스트 수비수 반대쪽으로 움직인 다음 원하는 리시버의 동작 버튼을 눌러 포스트 포지션에서 빠져나오게 합니다.

ON-BALL DEFENSE(온 볼 디펜스)

어그레시브 블록 **[R2]** 버튼 계속 누르기 + **[△]** 버튼

가로채기 **[○]** 버튼

핸즈 업 공을 든 선수 가까이 있을 때 오른쪽 스틱을 특정 방향으로

디나이 볼 공을 들고 있지 않은 공격수 근처에서 오른쪽 스틱을 특정 방향으로

컷오프 무브 **[L2]** 버튼 계속 누르기 + 오른쪽 스틱을 컷오프하고 싶은 방향으로

하드 파울 **[R2]** 버튼 계속 누르기 + 오른쪽 스틱을 슈터 쪽으로

랩 파울 공격수가 슈팅 자세를 취할 때 근처에서 오른쪽 스틱 누르기 (**[R3]** 버튼)

퀵 서블 무브먼트 **[L2]** 버튼 + **[R2]** 버튼을 계속 눌러 옆으로 빠르게 이동

고의 반칙 **[R2]** 버튼 계속 누르기 + 오른쪽 스틱을 공을 든 선수 쪽으로

더블 팀 **[L1]** 버튼을 눌러 선수 아이콘을 호출하고, 더블하고 싶은 팀원의 아이콘을 누릅니다 (**[L1]** 버튼을 그냥 누르면 더블할 팀원을 자동으로 선택합니다).

TRIPLE THREAT(트리플 쓰렛)

젯 스텝 / 스텝오버 **[L2]** 버튼 계속 누르기 + **PlayStation®Move** 모션 컨트롤러를 선수 왼쪽이나 오른쪽으로

젯 & /크로스 젯 스텝을 한 다음 바로 **[L2]** 버튼 떼기 + 왼쪽 스틱을 좌/우로

공 지키기 **[L2]** 버튼 계속 누르기 + **PlayStation®Move** 모션 컨트롤러를 골대 반대쪽으로

프로젝트 투 드라이브 공 지키기 자세에서 **PlayStation®Move** 모션 컨트롤러를 선수가 바라보는 방향으로 돌리기 + 재빨리 **[L2]** 버튼 떼기

프로젝트 스피ن 아웃 공 지키기 자세에서 **PlayStation®Move** 모션 컨트롤러를 선수가 바라보는 방향 반대쪽으로 돌리기 + 재빨리 **[L2]** 버튼 떼기

이스케이프 프롬 프로젝트 공 지키기 자세에서 **PlayStation®Move** 모션 컨트롤러를 골대 반대쪽으로 고정할 다음 **[L2]** 버튼 떼기

POST MOVES(포스트 이동)

포스트 들어가기 & 나가기 **[△]** 버튼 누르기

포스트 이동 포스트 업 상태에서 왼쪽 스틱을 특정 방향으로

인사이드 페이스업 포스트에서 공을 잡고 있을 때 **[△]** 버튼 누르기

아웃사이드 페이스업 포스트에서 공을 잡고 있을 때 왼쪽 스틱을 골대 반대 방향 + **[△]** 버튼 누르기

드리블 디스인게이지 드리블할 수 있는 상태로 포스트 업 했을 때 왼쪽 스틱을 골대 반대 방향 + **[△]** 버튼 누르기

스텝백 드리블할 수 있는 상태로 포스트 업 했을 때 왼쪽 스틱을 골대 반대 방향 + **[R2]** 버튼 누르기

골대로 돌진 드리블할 수 있는 상태로 포스트 업 했을 때 왼쪽 스틱을 골대 쪽으로 + **[△]** 버튼 누르기

어그레시브 백다운 드리블할 수 있는 상태로 포스트 업 했을 때 왼쪽 스틱을 골대 쪽으로 + **[R2]** 버튼 누르기

퀵 스피ن 드리블할 수 있는 상태로 포스트 업 했을 때 왼쪽 스틱을 베이스라인 쪽으로 + **[△]** 버튼 누르기

드라이브 투 스피ن 드리블할 수 있는 상태로 포스트 업 했을 때 왼쪽 스틱을 베이스라인 쪽으로 + **[R2]** 버튼 누르기

드라이브 투 키 드리블할 수 있는 상태로 포스트 업 했을 때 왼쪽 스틱을 키 쪽으로 + **[△]** 버튼 누르기

어그레시브 드라이브 투 키 드리블할 수 있는 상태로 포스트 업 했을 때 왼쪽 스틱을 키 쪽으로 + **[R2]** 버튼 누르기

드라이브 페이크 드리블할 수 있는 상태로 포스트 업 했을 때 **[L2]** 버튼 계속 누르기 + 왼쪽 스틱을 키 쪽으로

스핀 페이크 드리블할 수 있는 상태로 포스트 업 했을 때 **[L2]** 버튼 계속 누르기 + 왼쪽 스틱을 베이스라인 쪽으로

POST MOVES(포스트 이동) (계속)

슬더 페이크	드리블할 수 있는 상태로 포스트 업 했을 때 [L2] 버튼 계속 누르기 + 왼쪽 스틱을 골대 쪽으로
린 백	포스트에서 공을 들고 있을 때 [L2] 버튼 계속 누르기 + 왼쪽 스틱을 골대 쪽으로
공간 만들기	포스트에서 공을 들고 있을 때 [L2] 버튼 계속 누르기 + 왼쪽 스틱을 골대 반대쪽으로
시미 레프트/라이트	포스트에서 공을 들고 있을 때, 오른쪽 스틱을 선수 왼쪽이나 오른쪽으로 빠르게 이동한 다음 다시 반대쪽으로
더블 시미 숏 레프트/라이트	포스트 업 했을 때, 오른쪽 스틱을 선수 왼쪽이나 오른쪽으로 빠르게 이동한 다음, 반대쪽으로 이동 후 다시 원위치
포스트 훅 레프트/라이트	골대 근처에서 포스트 업 했을 때 이동 + 오른쪽 스틱을 왼쪽/오른쪽으로 고정
포스트 페이드 레프트/라이트	골대와 중, 장거리에 있을 때 이동 + 오른쪽 스틱을 왼쪽/오른쪽으로 고정
포스트 흡수 레프트/라이트	드리블할 수 있는 상태로 포스트 업 했을 때 [L2] 버튼 계속 누르기 + 오른쪽 스틱을 골대 반대쪽 왼쪽/오른쪽으로
포스트 스텝백 숏	드리블할 수 있는 상태로 포스트 업 했을 때 [L2] 버튼 계속 누르기 + 오른쪽 스틱을 골대 반대쪽으로
드롭스텝 레이업	드리블할 수 있는 상태로 포스트 업 했을 때 [L2] 버튼 계속 누르기 + 오른쪽 스틱을 골대 전방 왼쪽/오른쪽으로
드롭스텝 톱크	골대 근처에서 드리블할 수 있는 상태로 포스트 업 했을 때 [L2] 버튼 계속 누르기 + 오른쪽 스틱을 골대 전방 왼쪽/오른쪽으로 + [R2] 버튼
러닝 훅	페이싱 업 후 페인트를 지나 달리기 + 오른쪽 스틱을 선수 이동 방향과 같은 쪽으로
러닝 페이드	페이싱 업 후 페인트를 지나 달리기 + 오른쪽 스틱을 골대 반대쪽으로
러닝 스피ن 숏	페이싱 업 후 페인트를 지나 달리기 + 오른쪽 스틱 회전
러닝 플로터	페이싱 업 후 페인트를 지나 달리기 + 오른쪽 스틱을 골대 쪽으로

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

이동 무력화	포스트에서 교전 시 공격수가 이동할 때, 왼쪽 스틱을 공격수 쪽으로 움직여 이동 무력화
포스트 스틱	포스트에서 교전하거나 포스트 이동 도중 [L2] 버튼 누르기
플 체어 또는 플룸	포스트에서 교전 시 백다운 당했을 때 왼쪽 스틱을 공을 든 선수 반대쪽으로

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

공 요청	[X] 버튼
스크린 세우기	[C] 버튼 계속 누르기
스크린 요청	[L1] 계속 누르기
오프볼 컷	오른쪽 스틱을 컷하고 싶은 방향으로
포스트 교전	수비수를 등진 상태에서 [L2] 버튼 계속 누르기
포스트 스피ن 아웃 포 로브	포스트에서 교전 시 [L2] 버튼을 떼고, 왼쪽 스틱을 수비수 왼쪽이나 오른쪽으로
포스트 자리싸움	[L2] 버튼 계속 누르기 + 왼쪽 스틱을 수비수 쪽으로 이동해 코트에서 밀어내기
카운터 디나이 / 프론트 인 포스트	오프볼 포스트 교전 상태에서 [L2] 버튼 계속 누르기 + 오른쪽 스틱을 움직여 유리한 위치 차지

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

포스트 교전	공격수 옆에서 [L2] 버튼 누르기
디나이 볼	공격수 옆에서 오른쪽 스틱을 선수 쪽으로
포스트 자리싸움	포스트에서 교전 시 [L2] 버튼 계속 누르기 + 왼쪽 스틱을 수비수 쪽으로 이동해 원하는 방향으로 밀어내기
디나이 / 프론트 포스트	오프볼 포스트 교전 상태에서 [L2] 버튼 계속 누르기 + 오른쪽 스틱을 움직여 유리한 위치 차지
포스트 엔트리 패스 가로채기	포스트에서 교전 시 공을 든 선수가 포스트로 패스할 때 [C] 버튼 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. 오른쪽 스틱이나 **[C]** 버튼을 계속 눌러 슛을 시도하세요. 녹색 신호가 표시될 때 버튼을 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. 방향키를 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)
방향키 ↑	카메라 변경	카메라 변경
방향키 ⇨	OTF 릭 플레이	OTF 수비 세트
방향키 ⇐	OTF 프리랜스 전략	OTF 수비 전략
방향키 ↓	OTF 선수 교체	OTF 선수 교체
SELECT 버튼	작전타입	고의 반칙
START 버튼	일시정지	일시정지

Team-Up(팀 업)

	BASIC OFFENSE(기본 공격)	BASIC DEFENSE(기본 수비)
방향키 ↑	OTF 카메라 변경	OTF 카메라 변경
방향키 ⇨	OTF 릭 플레이	N/A
방향키 ↓	OTF 선수 교체	OTF 선수 교체
SELECT 버튼	작전타입	고의 반칙
START 버튼	종료 / 릭 스탯	종료 / 릭 스탯

- **Point Guards(포인트 가드)는 Captain(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)가 아닌 선수만 이용할 수 있습니다.**

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)**
 - Ⓞ 버튼을 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 슈트가 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 밝아온 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.
- **Enhanced My Player Mode(더욱 향상된 정확성)**
NBA가 달라지면 NBA 2K12에도 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 **START** 버튼을 누르세요.
2. 최초 플레이시 프로필 설정
게임을 처음 플레이하신다면, 게임 진행상황, 기록, 도전 과제를 기록할 프로필을 작성하게 됩니다. 가상 키보드를 이용해 이름을 입력하고 **START** 버튼을 누르세요.
3. 경기 설정
 - **Home Screen**(홈 화면)에서 **Quick Game(빠른 경기)**를 선택하세요.
 - 왼쪽 스틱으로 조작하는 팀의 **Home**(홈)이나 **Away**(원정) 경기를 선택하세요.
 - **[L2]** 버튼 / **[R2]** 버튼으로 팀을 선택합니다.
 - **[L1]** 버튼 / **[R1]** 버튼으로 팀 의상을 선택합니다.
 - **START** 버튼을 누르세요.

MAIN MENU(메인 메뉴)

Home Screen(홈 화면)에서 오른쪽 스틱으로 **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 스플 가드
- Earvin “Magic” Johnson 포인트 가드
- Michael Jordan 슈팅 가드 / 스플 포워드
- Jerry West 가드
- Patrick Ewing 센터
- Hakeem Olajuwon 센터
- Scottie Pippen 스플 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 NBA의 정상에 올라 보세요.

- **Game Modes**(게임 모드)
게임플레이 모드를 선택하세요. 게임 모드 설명은 16페이지에 나와 있습니다.

- **Online**(온라인)
온라인에서 **Quick Match**(퀵 매치) 팀 플레이나 친구들과 함께 **Vs**(대전)을 즐겨보세요. 기록을 비교하고 **Virgin Gaming**을 확인해보세요.

- **Features**(기능)
NBA 2K12를 더욱 재미있게 즐길 수 있는 기존 기능과 신기능을 이용해보세요. 기능 설명은 17페이지에서 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, ⊗ 버튼을 누르고, **Edit Player**(선수 편집)을 선택한 다음 변경할 선수 특징을 선택하세요. 슬라이더를 움직여 설정을 변경합니다.

- **Options**(옵션)
자신의 게임플레이에 맞게 게임 옵션 설정을 변경합니다. **Options**(옵션) 설명은 18페이지에 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** 버튼을 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 늘려줍니다. 점프와 몸싸움뿐만 아니라 패스, 3점 슈트, 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 비트)**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)
팁 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.
 - 풀타임 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)를 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

Studio Art Directors
Matt Crysdale
Alvin Cardona

Art Director
Lynell Poonee Jinks

ENGINEERING:
AI Engineers
Shawn Lee
Eddie Park
Gordon Read
Mark Horstley
Ivan Myers Jr.
Ben Hester

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 Hate
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

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

Production & Design
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

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

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 Hartan

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 Retmer

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

Daryll 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 Burnett

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 INTERNATIONAL PRODUCT DEVELOPMENT

International Producer
Mark Ward

Localization Manager
Jean-Sébastien Ferey

Assistant Localization Manager
Arsenio Formoso

External Localization Teams
Around the World
Synthesis International Srl
Synthesis Iberia
Code Entertainment
Entalize

Localisation Tools and Support Provided by
XLOC Inc.

2K QUALITY ASSURANCE

Vice President of Quality Assurance
Alex Plachowski

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
Marc 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

Devon Stewart
Cody Paterso
Cris Maurera
Jason Berlin
Michael Speiler
Stephanie Anderson
Benjamin Sorofman
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
Niget Nikitovich
Davis Krieghoff
Andrew Vietri
Noah Ryan-Stout
Colin Campbell
Kevin Storz
John Hernande
Chris Henderson
Gabe Woods
Antonio Monteverde-Talarico
Josh Lagerson

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

QA Localisation Supervisor
Lena Brenk

Mastering Engineer
Wayne Boyce

Mastering Technician
Alan Vincent

Localisation QA Project Lead
Jose Minana

Localisation QA Leads
Karim Cherif
Luigi Di Domenico
Oscar Pereira

Localisation QA Senior Technicians
Elmar Schubert
Fabrizio Mariani
Florian Genthon
Jose Olivares
Stefan Rossi

Localisation QA Technicians
Giovanni De Caro
Harald Raschen
Javier Vidal
Marcella Franzese
Tirdad Nosrati

Design Team
James Crocker
Tom Baker

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

Asia Product Associate
Albert Hoolsema

Japan Marketing Manager
Takahiro Morita

Localization Manager
Yosuke Yano

Take Two Asia Operations
Eileen Chong
Veronica Khuan
Chermine Tan
Fumiko Okura

Take Two Asia Business Development
Julian Corbett
Andrew Donovan
Ellen Hsu
Henry Park
Satoshi Kashiwazaki

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

Senior Director, Entertainment Products
Anne Hart

Senior Director, Global Marketing Partnerships
Chad Biggs

Manager, Entertainment Products Licensing Affairs
Matt Holt

Manager, Global Marketing Partnerships
Natasha Opong

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

Basketball Talent

Quincy Pondexter
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
Omar Wilkes
Alain Laroche
Terrence Hundley
Shawn Malloy
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

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
Siobhan Boes
Hank 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&E
Red Sheet
Hanshaw Ink & Image
Gwendoline Oliviero
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 JPEC 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. Yelawolf, 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 (Meloxta 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, Edera 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 Jamaica. 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), Jahpheth 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. CeeloLo. Written by Eddie Hayes, Stefon Taylor, Thomas Dicarlo Callaway. Published by That Kind of Music (ASCAP), Stefon Taylor Publishing (ASCAP), BMG Chrysalis. (P) + © 2011 Decon Records. CeeloLo 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 Dickens (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 Steele, 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 !llmind. 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 Clik (ASCAP), Trescadecaphobia Music (BMI) Songs of Kobalt Music Publishing.

Now's My Time
Performed by D.J.I.C. Produced by Alex Kresovich. Writers: Alex Kresovich, Isiah DuPree. Publishing: Alexander Kresovich ASCAP

Intermezzo 2 (instrumental)
Performed by Mr. Chop. Written by Corin Littler (Boulder Heave BMI). Published by Stones Throw Records.

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

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 본 소프트웨어(이하에 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 같은 본 계약에 포함된 모든 소프트웨어, 해당 사용자설명서, 패키지, 기타 서면, 파일, 전자, 온라인 자료나 문서, 그러한 소프트웨어 및 자료의 사본 등을 포함함. 소프트웨어의 개발, 소프트웨어 및 그에 포함된 기타 자료의 설치 및 사용은 이 문서에 의해 TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. ("회사")와 이 본 계약 조건에 순하는 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 게임기기에 소프트웨어의 사본 1개를 개인적이고 비상업적인 용도로 사용할 수 있는 비독점적이고 비양도적인 제한된 권리를 수여함. 사용자가 획득한 권리는 본 계약에 대한 동의를 전제로 할 본 계약상의 사용자 라이선스 조건은 소프트웨어를 설치하거나 다른 방법으로 구매한 날짜부터 개시되며, 사용자가 소프트웨어를 지분한 날이나 라이선스 인가자의 계약 말소 중 빠른 날짜에 종료함. 사용자는 라이선스 계약에 포함된 기술보존수단을 우회하려는 시도를 하면 그 즉시 라이선스는 소멸함. 사용자는 소프트웨어에 대한 라이선스가 허가되었음을 본 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 코드사상권 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 받을. 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 위반하는 것이며, 미국 또는 해당 지역에서 민사적 또는 형사적 처벌을 받을 수 있음. 참고로 미국 저작권법을 위반하는 자는 건당 \$160,000의 벌금을 지급해야 함. 소프트웨어에는 라이선스를 부여받은 특정 자료가 포함되어 있으며, 라이선스 인가자의 상위 인가자 역시 본 계약에 대해 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

- 소프트웨어의 상업적 이용
- 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
- 소프트웨어 또는 그 일부의 사본을 만드는 행위가 문서에 지정된 방법은 제외)
- 불특정 다수가 사용하거나 다운로드 할 수 있도록 이 소프트웨어의 사본을 네트워크에 올리는 행위
- 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 허가하는 행위
- 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)
- 라이선스 인가자가 소프트웨어를 상업적인 목적으로 사용할 수 있도록 별도의 지역 라이선스 계약을 체결한 경우, 컴퓨터 게임센터 또는 기타 다른 지역에서 소프트웨어를 사용하거나 복제하는 행위
- 소프트웨어의 전부 또는 일부에 대하여 역설계, 역컴파일, 분해, 기타 편집을 목적으로 추종작업을 준비하는 행위
- 소프트웨어에 포함된 소유권 고지, 마크, 라벨을 제거하거나 편집하는 행위
- 미국 수출법 및 관련 규정에 따라 이러한 소프트웨어의 수출이 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, 개발사 서비스 회원 등록, 라이선스

인간의 서비스 화면 등극이란 및 정책 등의 포함에는 소프트웨어 디지털 복사본 또는 특정한 비 제한적이고 다운로드 가능한 온라인 또는 다른 콘텐츠, 서비스 및 기능(이하 "특별 기능")이 필요함. 특별 기능 접수는 일련 번호당 하나의 사용자 계정만 가능하며 특별 기능 접수는 특수한 경우를 제외하면 다른 사용자에게 양도 판매 또는 재배포될 수 없음. 본 장항은 본 계약의 다른 어떠한 약관보다도 우선함.

사본 양도. 사용자는 모든 물리적인 소프트웨어 사본 및 수반하는 문서를 영구적으로 타인에게 양도할 수 있음. 단, 소프트웨어 및 그에 수반하는 문서의 전부 또는 일부에 대한 사용자(기타의 백업 사본 포함)를 보유하지 않아야 하며, 양수인은 본 계약의 거래조건에 동의하여야 함. 사용자 간의 일련 번호가 있어 사용자 수 있는 콘텐츠가 포함된 특별 기능은 어떠한 상황에서도 타인에게 양도할 수 없으며, 특별 기능이 포함된 소프트웨어가 사본과 다른 사본이 사용자 사본을 양도할 수 없는 경우 그 기능이 정지됨. 본 소프트웨어는 사적인 용도로만 사용되어야 함. 상기 내용이 양도되어, 실제 백업본 소프트웨어 사용자 양도할 수 없음.

기술 보호. 본 소프트웨어에는 소프트웨어에 대한 접근 제어, 하드웨어 인증, 사본 생성 예방, 기타 본 계약서에 의해 수여된 제한권과 기타 및 라이선스의 범위를 초월하는 행위를 예방하기 위한 수단이 포함되어 있음. 소프트웨어가 추가되거나 변경에 대한 접근을 허용할 경우, 소프트웨어 문에 별도로 규정되어 있지 않더라도, 한 번에 하나의 소프트웨어가 사본만 그러한 기능을 활용 할 수 있음, 온라인 서비스 접근과 소프트웨어 업데이트 및 패치 다운로드에는 추가 조건 등의 및 등록 절차가 필요함 수 있음. 유한한 라이선스 보호가 이루어진 소프트웨어 온라인 서비스에 접근하고 업데이트 및 패치를 다운로드 할 수 있음, 사용자는 그러한 접근 제어 수단을 재해하거나, 그러한 접근을 해제 또는 우회하는 시도를 할 수 있음. 기술 보호 수단을 해제하거나 달리 수정하는 경우 소프트웨어가 제대로 작동하지 않을 수 있음.

사용자 생성 콘텐츠: 소프트웨어는 사용자 게임플레이 및, 사나리온, 크롤 및, 차량 디자인, 게임플레이 동영상 등 콘텐츠를 생성할 수 있도록 허용함.

본 소프트웨어 사용에 대한 기타로, 사용자가 소프트웨어 사용을 통해 창출한 것들의 저작권이 이에 대해, 사용자는 이 문서에 의해 라이선스 인자에게서 소프트웨어, 관련 제품 및 서비스와 관련하여 해당 결과물을 수인과 목격 하에 상업적인 사용됨. 이는 배제되며, 영구적이고, 취소할 수 없으며, 양도 가능하고, 하위 라이선스를 허가할 수 있는 범제적이며 권리 및 이익편은 물론, 민권, 범규 및 법적 조제에 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 알려지지 않거나 알려지지 않은 수단을 통해 대중에게 전달, 배포할 수 있는 권리를 부여함. 사용자는 이 문서에 의해 라이선스 인자가 및 다른 사용자(가) 관련 제품이나 기타 소프트웨어, 관련 제품 및 서비스와 관련하여 그러한 결과물을 사용하고 공유하는 것에 대해 일차적임을 주장하여 재해하거나 이익의 귀속을 요구하는 어떠한 지적 저작권도 포기함. 라이선스 인자에게 대한 내용은 상기 지적재산권 포기에 관한 내용은 라이선스자가 설명되어도 있음함.

인터넷 연결. 본 소프트웨어는 인터넷 기반 기능에 대한 접근, 소프트웨어 인증, 기타 기능의 사용을 위해 인터넷 연결이 필요함 수 있음. 소프트웨어의 특정 기능 제대로 작동시키려면, (a) 적절한 인터넷 연결 수단을 포함하고 (b) Windows 및 소프트웨어 문에 미리 지정된 온라인 서비스를 제공하는 라이선스 인자가 또는 라이선스 파트너(가)가 지원할 유효하고 활성화된 계정을 만들어야 함. 그러한 계정이 없는 경우 소프트웨어 특정 기능의 작동 또는 일부가 작동하지 않거나 제대로 작동하지 않을 수 있음.

II. 정보 수집 및 이용.

본 소프트웨어 설치 및 사용은 라이선스 인자가, 유럽연합 및 유럽경제지역 외부국가의 자유 연체에 대한 자료 전송 등을 내용으로 하는 정보수집 및 이용약관에 대한 동의를 의미함. 사용자(가) 소프트웨어 사용 시 게임에서 사용하는 데이터워크를 통해 인터넷에 연결하면, 라이선스 인자는 이들에 대해 제조업체 또는 플랫폼 제공자로부터 정보를 발송 수 있으며, 사용자의 컴퓨터 또는 게임장치로부터 자동으로 특정 정보를 수집할 수 있음. 이 정보에는 사용자 ID(게임에 태그, 스크린네임 등), 게임 점수, 게임 상태, 게임 성적, 방문 위치, 친구목록, 하드웨어(MAC address, 인터넷 프로토콜 주소, 다양한 게임 기능에 대한 사용자의 이용 등)이 포함될. 라이선스 인자에게 의해 수집된 모든 정보 또는 라이선스의 신원을 노출하거나 개인 정보를 드러하지 않는 이름의 정보여야 함. 단, 사용자가 사용자 ID에 개인 정보(성명) 등을 포함 한 경우 그러한 개인 정보는 다운로드 라이선스 인자에게 전송되며, 이 문서 기재된 용도와 방법으로 사용됨.

라이선스 인자에게 의해 수집된 정보는 라이선스 인자에게 의해 공개된 웹사이트에 게시될 수 있으며, 하드웨어 제조업체, 플랫폼 제공자, 라이선스 인자의 제휴회사와 공유될 수 있고, 라이선스 인자가 기타 합법적인 목적으로 사용할 수 있음. 본 소프트웨어를 사용하여 사용자(가)는 사용자 생성 콘텐츠의 제작자 및 일부는 사용자 데이터에 대한 공중 전시 또는 사용자(가)에, 순위, 성과, 기타 게임플레이에 자료 등 라이선스 수주자의 관련 자료 이용에 대해 동의함. 이러한 정보 공개를 원치 않는다면 소프트웨어를 사용하지 않아야 함.

III. 보증

한정 보증: 라이선스 인자는 소프트웨어가 저장된 원본 매체가 구입일로부터 90일 동안 일반적이고 사용자 서비스 수행 시 소재 및 품질에 결함이 없음을 사용자(소프트웨어)의 최종 구매자에게 보증함. 라이선스 인자는 본 소프트웨어가 소프트웨어 문서에 기재된 시스템 최소 요구사항을 만족하는 개인용 컴퓨터 또는 소프트웨어가 사용자 게임장치와 호환됨을 게임장치 제작사가 증명 한다는 점을 사용자에게 보증함. 단, 사용자가 소프트웨어, 인터넷 연결, 개인적 용도가 각각 다르므로, 라이선스 인자는 사용자의 특정 컴퓨터 또는 게임장치 에서의 본 소프트웨어 성능을 보증하지 않음. 라이선스 인자는 소프트웨어 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 항의를 재하는 오스에 대한 책임이 있음을 보증하지 않음. 라이선스 인자는 라이선스 인자가 대표자가 제공한 구두 또는 서면 상의 조언은 보증을 유발하지 않음. 일부 관할 지역에서는 합리적 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 인자는 소프트웨어가 현재 제작되고 있는 이상 보증 기간 내에 결함이 발견된 모든 소프트웨어를 무료로 교체 해줄 것에 동의함. 소프트웨어가 더 이상 제작되지 않는 경우, 라이선스 인자는 소프트웨어와 동등하거나 그 이상의 가치를 지니는 유사한 제품으로 교체해줄 권리를 유보함. 이 보증은 라이선스 인자가 제공한 저장매체 및 소프트웨어에 한하며, 통상의 노후나 손상된 경우에는 적용되지 않음. 결함이 오용, 취급 실수, 부주의 때문에 발생 한 경우 이 보증은 적용되지 않으며, 후유가 될. 법에 규정된 합리적 보증은 상기에 기술된 90일 기간에 한정됨.

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

상기의 한정 보증에 따라 소프트웨어를 반송할 때는 원본 소프트웨어에 아래에 명시된 라이선스 인자의 주소로 보내야 하며 다음 사항이 포함되어야 함: 사용자의 이름과 수정자 주소; 날짜; 전화; 팩; 영수증 사본; 결함에 대한 간략한 설명과 소프트웨어를 실행시킨 시스템.

라이선스 인자는 법이 허용하는 한 재산 손실, 신용 상실, 컴퓨터 고장 또는 불량 등 소프트웨어와 점유와 사용 또는 오작동, 계약사나 소프트웨어와 관련된 행위 때문에 야기된 재산 손실, 재산 손실, 이익 손실, 손해 배상금 등 특별손해, 부수적 손해, 결과적 손해에 대해 배상(과실 포함), 계약, 법적 책임의 의무를 부담하고, 그러한 손해의 가능성에 대한 라이선스 수여자(가) 어떤 의무와 상관없이 어떠한 책임도 지지않음. 이러한 계약에 포함된 것에 의해 요구되는 경우는 제외) 모든 손해에 대한 라이선스 인자의 책임은 소프트웨어 사용을 위해 사용자가 시 급한 실제 금액을 초과하지 않음.

일부 주 또는 국가는 암시적 보증의 존속가능성에 대한 배제이나 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 부여하며, 그 권리는 관할 지역에 따라 다를 수 있음.

소멸: 본 계약은 사용자의 거래 조건을 위반한 경우 자동으로 소멸함. 이 경우 사용자는 소프트웨어의 모든 사본과 부속품을 폐기하여야 함. 사용자는 소프트웨어 및 소프트웨어의 모든 사본 및 복제본을 폐기하고, 소프트웨어가 설치된 컴퓨터(여러 사본) 컴퓨터(여러부) 소프트웨어를 영구적으로 제거함으로써 본 계약을 소멸시킬 수 있음.

미 지정 사항 권리: 본 소프트웨어 및 문서는 모두 사본로 개발되었으며, "상업적 컴퓨터 소프트웨어" 또는 "제한된 컴퓨터 소프트웨어"로 제한될 미 지정 또는 미 정본의 하형인자로 인한 사용, 복제, 공개는 DFARS 252.227- 7013 기술조항 및 컴퓨터 소프트웨어에 대한 권리 조항의 범위 항목인 (a)(1)(ii), 또는 FAR 52.227- 10 상업적 컴퓨터 소프트웨어의 제한된 권리의 범위 항목인 (a)(i), (2)에 기재된 제한사항에 따라야 함. 하형인자/제조업자는 아래에 기술된 지역(의 라이선스) 인자임.

행위방식상의 규제: 본 문서에 의해 사용자는 본 계약 조항이 특별히 강제되지 않는 경우, 라이선스 인자가 만화할 수 있는 손실의 부개제를 인정하며, 따라서 라이선스 인자가 구적, 미국의 보증, 손해에 대한 책임도 있는 계약에 대한 책임도 본 적절한 관제책은 물론 기타의 규제책은 사용자 권리가 있음에 동의함.

면책: 사용자는 계약 조건에 따라 소프트웨어를 사용함에 있어 자신의 자진적행위 행위 때문에 발생한 손실 및 비용으로부터 라이선스 인자가, 제휴회사, 상위 라이선스, 개발사, 하형인자, 인자, 이사, 직원, 대리인을 면책, 보호하고 피해를 인양지 않을 것에 동의함.
기타: 본 계약은 본 라이선스 와 관련된 당사 간의 완전한 대리인됨. 당사자(가)에 존재하는 기존의 모든 계약 및 문서를 대체 할, 본 계약은 당사자(가)에 의한 서면 실명에 의해서만 수정할 수 있음. 본 계약의 일부 조항이 어떠한 이유 때문에 강제력을 갖지 못하면 해당 조항은 강제력을 갖지 않는 것으로 간주되며 수정 가능하며, 본 계약의 나머지 조항에 대해서는 영향을 미치지 않음.

준거법: 본 계약은 연방법 및 조항을 제외하고 법률의 충돌 또는 선택원리와 상관없이 뉴욕 거주자인 제3절과 이 행되는 계약에 적용되는 뉴욕주법에 따라 해석됨.

라이선스 인자가 서면으로 특정소송을 명시적으로 포기하거나 지역법에 반하는 경우가 아니라면, 본 문서의 내용과 관련된 소송에 대한 관할권과 배제적 관할은 라이선스 인자의 주소 지정 소재지(미국 뉴욕주 뉴욕군)의 지역 관할권으로 주법 및 연방법에 의해 인정됨. 양 당사자는 계약 범위에 대한 동의하며, 소송 사항은 본 문서에 기재된 방식으로 정리하거나 뉴욕 주법 또는 연방법에 따라 허용될 법리로 심리할 수 있음에 동의함. 계약 당사자들은 국제통상거래계약에 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.

This game incorporates advertisement serving technology ("Technology"), which allows certain items, objects or images (e.g. advertisements) to be placed in the game via console. The Technology collects information about your console, including but not limited to, the IP address (e.g. the game is played, how the game is played, interactions with the advertisements served into the game and other items). This information is processed by a third party provider of the Technology for purposes of calculating fees owed by advertisers and monitoring advertisement efficiency. Your IP address and other information described above may be sent to a foreign jurisdiction for processing via the world wide web. Third party provider will not know who you are, to be, to identify or contact you.

고객 지원

발매원 : 인플레이 인터랙티브

고객지원실 : 080-508-7590

2012년 봄 발매



PS3

PlayStation 3



PlayStation Network

더 많은 정보는 www.2ksports.com 을 방문하세요.



© 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. "PS" , "PlayStation" , "PS3" and "PS" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

제 명	NBA 2K12 (엔터테인먼트이 12)	상 호	투스피시 인플레이블리터티브
이 용 등 급	전체이용가	등급분류번호	제CC-NV-110902-006호
제작·배급업 신 고 번호	제2006-000020호	등급분류일자	2011. 09. 02

BLKS 20306

(주)인플레이 인터랙티브

고객지원실:080-508-7590