

! WARNUNG Lesen Sie das Xbox 360® Handbuch und die Handbücher sämtlicher Peripheriegeräte, bevor Sie diesen Titel spielen, um wichtige Sicherheits- und Gesundheitsinformationen zu erhalten. Bewahren Sie alle Handbücher zum späteren Nachschlagen auf. Besuchen Sie www.xbox.com/support, um Ersatzhandbücher zu bekommen.

Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während der Nutzung von Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm, verwenden Sie einen kleineren Bildschirm, spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer und vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie Videospiele nutzen.

PEGI-Alterseinstufungen und Empfehlungen gelten nur für PEGI-Märkte

Was ist das PEGI-System?

Das Alterseinstufungssystem PEGI schützt Minderjährige vor Spielen, die nicht für ihre jeweilige Altersgruppe geeignet sind. BITTE BEACHTEN Sie, dass es sich nicht um eine Einstufung des Schwierigkeitsgrades des Spieles handelt. PEGI beinhaltet zwei Teile und ermöglicht Eltern und anderen Personen, die Spiele für Kinder kaufen möchten, eine sachkundige, dem Alter des Kindes entsprechende Auswahl zu treffen. Der erste Teil umfasst die Alterseinstufung:



Den zweiten Teil stellen Symbole dar, die auf den Inhalt des Spiels hinweisen. Im Einzelfall können für ein Spiel auch mehrere Symbole angegeben sein. Die Alterseinstufung des Spiels spiegelt wider, wie intensiv dieser Inhalt im Spiel umgesetzt wurde. Es werden folgende Symbole eingesetzt:



Weitergehende Informationen finden Sie auf: <http://www.pegi.info> und <http://www.pegionline.eu>

INHALTSVERZEICHNIS

- 2 **Xbox 360 CONTROLLER**
- 2 **STANDARDSTEUERUNG OFFENSE /STANDARDSTEUERUNG DEFENSE**
- 3 **ERWEITERTE STEUERUNG OFFENSE**
- 3 **WURF-STICK**
- 4 **ISOMOTION™**
- 5 **PASSEN**
- 5 **ON-BALL-DEFENSE**
- 6 **TRIPLE THREAT**
- 7 **POST-MOVES**
- 8 **POST-SPIEL – DEFENSE (ON-BALL)**
- 8 **OFF-BALL-OFFENSE**
- 8 **OFF-BALL-DEFENSE**
- 9 **WERFEN**
- 9 **ON THE FLY COACHING (OTFC)**
- 9 **SCHNELLES SPIEL & SPIELERFOKUS**
- 9 **TEAM-UP**
- 10 **MIT Xbox LIVE VERBINDEN**
- 10 **ANSCHLIESSEN**
- 10 **JUGENDSCHUTZ**
- 10 **3D-EINSTELLUNGEN**
- 10 **NEU IN NBA 2K12**
- 12 **SCHNELLES SPIEL**
- 12 **HAUPTMENÜ**
- 12 **HAUPTMENÜ-OPTIONEN**
- 14 **SPIELMODI**
- 14 **NBA 2K12-FEATURES**
- 15 **OPTIONEN**
- 16 **PAUSENMENÜ**
- 17 **NBA 2K12 – DAS TEAM**
- 22 **NBA 2K12 – DIE MUSIK**
- 24 **GARANTIE- UND LIZENZBEDINGUNGEN UND GEBRAUCHSINFORMATION**
- 25 **KUNDENDIENST**

Xbox 360 CONTROLLER



STANDARDSTEUERUNG OFFENSE	STANDARDSTEUERUNG DEFENSE
	Spieler bewegen
	Spieler bewegen
	Wurf
	Hände hoch / Deny-Defense
	Entfällt
	Cutoff
	Entfällt
	Absichtliches / Hartes Foul
	Entfällt
	Festhalten
	Dribbeln / Wurf-Modifikator
	Intensive Defense
	Sprinten
	Sprinten
	Positionsspielzüge / Pick-Steuerung
	Doppeln
	Symbolpass
	Symbolwechsel
	Pass / Direkter Pass (vor Fangen drücken)
	Spieler wechseln (der dem Ball am nächsten ist)
	Fake-Pass
	Offensive-Foul forcieren
	Alley-Oop
	Entfällt
	Pump Fake (antippen) / Werfen (drücken)
	Steal
	Aufposten ein / aus
	Block / Rebound
	Kamera ändern
	Kamera ändern

STANDARDSTEUERUNG OFFENSE	STANDARDSTEUERUNG DEFENSE
	OTFC Schnellspielzüge
	OTFC Defensiv-Spielzüge
	OTFC Angriffsstrategie
	OTFC Verteidigungsstrategie
	OTFC Auswechslungen
	OTFC Auswechslungen
	Auszeit
	Absichtliches Foul
	Pause
	Pause

ERWEITERTE OFFENSE

Positionsabhängige Spielzugsansage	Tippe und dann das gewünschte Spielersymbol an und wähle den Spielzug aus dem Menü.
Mitspieler einen Cut laufen lassen	Tippe und dann das gewünschte Spielersymbol an und bewege in die gewünschte Richtung.
Pick-Steuerung	Halte und lasse los, um ein Pick & Roll anzusagen (drücke erneut, um dem Block auszuweichen); halte , bis der Blocksteller für einen Pick & Pop bereit ist.
Symbolsteuerung	Tippe an, halte das Spielersymbol des gewünschten Blockstellers und lasse dann früh los für einen Pick & Roll und später für einen Pick & Pop.
Alley-Oop	+
Alley-Oop über das Brett	+ , mit einem nachkommenden Mitspieler
Doppelpass	+
Putback-Dunk / -Korbleger	+
Passen	Drücke oder halte und bewege , um zu passen.
Total Control-Pässe	Tippe an, halte das Spielersymbol des gewünschten Empfängers und bewege diesen mit , lasse dann das Spielersymbol los, um zu passen (Total Control-Pässe müssen im Menü „Controller-Einstellungen“ aktiviert sein.).
Spielerfokus Off-Ball	Tippe an, drücke das Spielersymbol des Mitspielers, den du steuern möchtest, und tippe dann an.














WURF

Sprungwurf	bewegen und halten, um Wurf einzuleiten. loslassen, um zu werfen.
Fadeaway	Bewege im Stand weg vom Korb und bewege .
Dribble Pull-up	Zentriere aus einem bewegten Dribbling und bewege in die gewünschte Richtung.
Escape Dribble Pull-up	Halte aus einem stehenden Dribbling oder der Triple Threat-Position und bewege in eine beliebige Richtung.
Spin-Sprungwurf	Drehe aus einem bewegten Dribbling in einer kreisförmigen Bewegung.
Stepback-Sprungwurf	Bewege vom Korb weg, während du zum Korb dribbelst.









WURF-STICK (Fortsetzung)

Side Hop-Sprungwurf	Während du zum Korb dribbelst, zentriere  , halte  + bewege  nach links / rechts vom Korb weg.
Runner	Während du zum Korb dribbelst, halte  gedrückt, halte  + bewege  vom Korb weg.
Korbleger links / rechts	Bewege  während du dribbelst nach links / rechts vorne zum Korb.
Reverse-Korbleger	Wenn du entlang der Grundlinie zum Korb dribbelst, bewege  in Richtung Grundlinie.
Eurostep-Korbleger	Dribble auf den Korb zu, halte  + bewege  in Richtung Korb.
Hopstep-Korbleger	Dribble auf den Korb zu, halte  + bewege  nach links / rechts.
Spin-Korbleger	Wenn du zum Korb dribbelst, halte  + drehe  in einer kreisförmigen Bewegung.
Normaler oder Signature Dunk	Halte  , während du zum Korb dribbelst + bewege  in Richtung Korb.
Reverse Dunk	Halte  , während du zum Korb dribbelst + bewege  weg vom Korb.
Spin Dunk	Wenn du zum Korb dribbelst, halte  + bewege  in einer kreisförmigen Bewegung.
Wurfwechsel in der Luft	Starte einen Dunk oder Korbleger, zentriere  + bewege  dann in die Richtung, in die du abschließen möchtest.
Pump Fake	Starte einen der oben aufgeführten Würfe oder Korbleger + bewege  sofort wieder in die Mitte.
Up & Under / Stepthrough	Mach einen Pump Fake + bewege  vor dem Ende des Pump Fakes erneut.


















ISOMOTION™

Sizeup	Halte während eines stehenden Dribblings  + bewege  in Richtung Korb.
Sizeup Cross	Halte aus einem stehenden Dribbling  + bewege  von der Ballhand zur Hand ohne Ball.
Sizeup Inside Out	Halte während eines stehenden Dribblings  + bewege  zur Ballhand.
Sizeup Escape	Halte während eines stehenden Dribblings  + bewege  weg vom Korb.
Verzögern	Tippe während eines stehenden Dribblings  an.
Crossover	Halte  + bewege  zur Hand ohne Ball.
Double Cross	Halte  + bewege  rhythmisch zur Hand ohne Ball und dann wieder zurück zur Ballhand.




ISOMOTION™ (Fortsetzung)

In and Out	Halte  + bewege  zur Hand ohne Ball und sofort wieder zurück zur Ballhand.
Spin	Halte  + bewege  im Kreis.
Half-Spin	Tippe während eines bewegten Dribblings  an.
Hinter dem Rücken	Drehe  in einem Kreis von der Ballhand zur gegenüberliegenden Hand (um den Rücken des Spielers herum).
Stepback	Drücke und halte beim Zug zum Korb  + bewege  gegen die Bewegungsrichtung des Spielers.

PASSEN

Alley-Oop	 + 
Alley-Oop über das Brett	 +  , mit einem nachkommenden Mitspieler
Doppelpass	 + 
Gerollter Einwurf	 +  , bei Einwüfen an der Grundlinie
Fake-Pass	 (im Stand)
Pässe mit dem rechten Stick	Drücke und halte die Symbolpass-Aktivierung. Bewege  zum Passen. „Richtung“ wählt den Empfänger in der Richtung, in die  zeigt (Standardoption). „Zone“ passt allgemein in den Bereich des Spielfelds (diese Option kann in den Controller-Einstellungen aktiviert werden).
Total Control-Pässe	Tippe  an, halte das Spielersymbol des gewünschten Empfängers und bewege diesen mit  , lasse dann das Spielersymbol los, um zu passen (Total Control-Pässe müssen im Menü „Controller-Einstellungen“ aktiviert sein).
Weite Symbolpässe	Tippe  an. Bewege  in die Richtung, in die der Empfänger laufen soll, und drücke dann seine entsprechende Aktionstaste.
Post-Ballannahme mit lösen	Tippe  an. Bewege  weg von dem Post-Verteidiger, der den gewünschten Passempfänger verteidigt, und drücke dann die Aktionstaste des gewünschten Empfängers, um ihn aus seiner Post-Position zu lösen.

ON-BALL-DEFENSE

Aggressiver Block	Halte  + drücke 
Steal	Drücke 
Hände hoch	Bewege  in der Nähe des Ballführenden in eine beliebige Richtung.
Deny-Defense	Bewege  in der Nähe eines Gegners ohne Ball in eine beliebige Richtung.
Cutoff Move	Halte  + bewege  in eine beliebige Richtung, um einen Quick Hop auszuführen.

ON-BALL-DEFENSE (Fortsetzung)

Hartes Foul	Halte + bewege in Richtung des Werfers.
Festhalten	Drücke in der Nähe eines Gegners, der eine Wurfbewegung ausführt.
Schnelle Shuffle-Bewegung	Halte + , um dich schnell seitwärts zu bewegen.
Absichtliches Foul	Halte + bewege in Richtung des Ballführenden.
Doppeln	Tippe an, um die Spielersymbole einzublenden + drücke die Aktionstaste des Spielers, mit dem du doppeln möchtest (Drückst du normal, wird Doppeln automatisch ausgewählt).

TRIPLE THREAT

Jab Step / Step Over	Halte + bewege zur linken oder rechten Seite des Spielers.
Jab & Go / Cross	Führe einen Jab Step aus, lasse dann sofort los + bewege nach links / rechts.
Ball schützen	Halte + bewege vom Korb weg.
Schützen für Zug zum Korb	Wenn du dich in Ball schützen-Haltung befindest, bewege in die Blickrichtung des Spielers und lasse schnell los.
Protect Spin Out	Wenn du dich in „Ball schützen“-Haltung befindest, bewege entgegen der Blickrichtung des Spielers und lasse schnell los.
Aus Schutzstellung losdribbeln	Halte aus der „Ball schützen“-Haltung weg vom Korb und lasse los.




POST-MOVES

Post betreten / verlassen	Drücke .
Post-Bewegung	Wenn du dich aufpostest, bewege in beliebiger Richtung.
Inside Faceup	Drücke , während du den Ball im Post hältst.
Outside Faceup	Während du den Ball im Post hältst, bewege weg vom Korb + drücke .
Dribbling lösen	Wenn du dich mit aktivem Dribbling aufpostest, bewege vom Korb weg + drücke .
Stepback	Wenn du dich mit aktivem Dribbling aufpostest, bewege vom Korb weg + drücke .
Zug zum Korb	Wenn du dich mit aktivem Dribbling aufpostest, bewege zum Korb + drücke .
Aggressives Backdown	Wenn du dich mit aktivem Dribbling aufpostest, bewege zum Korb + drücke .












POST-MOVES (Fortsetzung)

Schneller Spin	Wenn du dich mit aktivem Dribbling aufpostest, bewege zur Grundlinie + drücke .
Drive to Spin	Wenn du dich mit aktivem Dribbling aufpostest, bewege zur Grundlinie + drücke .
Zug zur Zone	Wenn du dich mit aktivem Dribbling aufpostest, bewege zur Zone + drücke .
Aggressiver Zug zur Zone	Wenn du dich mit aktivem Dribbling aufpostest, bewege zur Zone + drücke .
Drive-Fake	Während du dich aufpostest, halte + bewege zur Zone.
Spin Fake	Wenn du dich mit aktivem Dribbling aufpostest, halte + bewege zur Grundlinie.
Schulter-Fake	Wenn du dich mit aktivem Dribbling aufpostest, halte + bewege zum Korb.
Lean Back	Während du den Ball im Post hältst, halte + bewege zum Korb.
Platz schaffen	Während du den Ball im Post hältst, halte gedrückt + bewege weg vom Korb.
Shimmy links / rechts	Bewege aus dem Aufposten auf die linke oder rechte Seite des Spielers, dann schnell auf die gegenüberliegende Seite.
Doppelter Shimmy-Wurf links / rechts	Bewege aus dem Aufposten auf die linke oder rechte Seite des Spielers, auf die gegenüberliegende Seite und dann wieder zurück.
Post Hook links / rechts	Wenn du dich in Korbnähe aufpostest, bewege nach links / rechts + halte ihn dort.
Post Fade links / rechts	Wenn du dich in mittlerer bis weiter Entfernung aufpostest, bewege nach links / rechts und halte ihn dort.
Post Hop Shot links / rechts	Wenn du dich mit aktivem Dribbling aufpostest, halte gedrückt + bewege nach links / rechts weg vom Korb.
Post-Stepback-Wurf	Wenn du dich mit aktivem Dribbling aufpostest, halte gedrückt + bewege weg vom Korb.
Dropstep-Korbleger	Wenn du dich mit aktivem Dribbling aufpostest, halte gedrückt + bewege nach links / rechts vorne zum Korb.
Dropstep Dunk	Wenn du dich in Korbnähe aufpostest und noch dribbeln darfst, halte , bewege nach vorne links / rechts zum Korb + drücke .
Hakenwurf aus dem Lauf	Ziehe nach einem Facing durch die Zone + bewege in Laufrichtung des Spielers.
Fadeaway-Wurf aus dem Lauf	Ziehe nach einem Facing durch die Zone + bewege weg vom Korb.
Spin-Wurf aus dem Lauf	Ziehe nach einem Facing durch die Zone + bewege im Kreis.
Floater aus dem Lauf	Ziehe nach einem Facing durch die Zone + bewege Richtung Korb.







POST-SPIEL – DEFENSE (ON-BALL)

Move neutralisieren	Wenn du im Post verteidigst und der Angreifer einen Move ausführt, versuche, den Move zu neutralisieren, indem du  in Richtung des Angreifers bewegst.
Post Steal	Drücke beim Aufposten oder während eines Post-Moves die  -Taste.
Stuhl wegziehen oder Flop	Wenn dein Gegenspieler im Post ein aggressives Backdown ausführt, bewege  vom ballführenden Spieler weg.

OFF-BALL-OFFENSE


Ball fordern	
Block stellen	Halte 
Block fordern	Halte 
Off-Ball Cut	Bewege  in die Richtung des gewünschten Cuts.
Post-Angriff	Drücke und halte  , wenn der Spieler mit dem Rücken zum Verteidiger steht.
Post-Spin-Out für Lob	Lasse im Post  los + bewege  auf die linke oder rechte Seite des Verteidigers.
Post-Kampf um die Position	Halte  + bewege  in Richtung des Verteidigers, um ihn von seiner Position auf dem Platz zu verdrängen.
Konter gegen Deny / Im Post vor den Mann	Wenn du in ein Post-Duell abseits des Balles verwickelt bist, halte  + bewege  , um dich besser um den Verteidiger herum zu bewegen.

OFF-BALL-DEFENSE

Post-Angriff	Drücke und halte neben einem Offense-Spieler im Post  .
Deny-Defense	Bewege neben einem Angreifer  in Richtung des Spielers.
Im Post um Position kämpfen	Halte im Post  + bewege  in Richtung des Verteidigers, um ihn in die gewünschte Richtung zu schieben.
Deny / Im Post vor den Mann	Wenn du in ein Post-Duell abseits des Balles verwickelt bist, halte  + bewege  , um dich besser um den Angreifer herum zu bewegen.
Pass in den Post stealen	Halte im Post  + drücke  , wenn der ballführende Spieler in den Post passen will.

WERFEN

Wurfanzeige


Die Wurfanzeige zu Füßen des Ballführenden blinkt auf, damit du den Ball im richtigen Moment loslassen kannst. Du leitest einen Wurf ein, indem du  in eine Richtung hältst oder  drückst. Schließe den Wurf ab, indem du die Taste im dem Moment loslässt, wenn die Anzeige grün aufleuchtet.

Hinweis: Im Trainingslager kannst du dein Wurf-Timing trainieren.


Wurfgenauigkeitsanzeige

Anhand der Wurfgenauigkeitsanzeige siehst du, wie wahrscheinlich es ist, dass dein Spieler von seiner momentanen Position aus einen Korb wirft. Je mehr Balken, desto höher die Wahrscheinlichkeit für einen Treffer. Die Wurfgenauigkeitsanzeige ist jeweils abhängig von den tatsächlichen Wurfteigenschaften des ballführenden Spielers.

ON THE FLY COACHING (OTFC)

Basketball ist ein sehr schnelles Spiel, bei dem du deine Strategie in Echtzeit anpassen musst. Mit  rufst du das On The Fly Coaching-Menü auf und kannst die Teamstrategie einstellen.

Schnelles Spiel & Spielerfokus

	OFFENSE	DEFENSE
	Kamera ändern	Kamera ändern
	OTFC Schnellspielzüge	OTFC Defensiv-Spielzüge
	OTFC Freelance-Strategie	OTFC Defensiv-Strategie
	OTFC Auswechslungen	OTFC Auswechslungen
	Auszeit	Absichtliches Foul
	Pause	Pause

Team-Up

	OFFENSE	DEFENSE
	OTFC Kamerawechsel	OTFC Kamerawechsel
	OTFC Schnellspielzüge	Entfällt
	OTFC Auswechslungen	OTFC Auswechslungen
	Auszeit	Absichtliches Foul
	Beenden / Schnellstatistik	Beenden / Schnellstatistik

- Point Guards sagen Spielzüge an, unabhängig davon, ob sie Kapitän sind oder nicht.
- Nur während des normalen Spiels kann ein Spieler für einen selbst eingewechselt werden.
- Nur Kamerawechsel sind für Spieler verfügbar, die weder Point Guard noch Kapitän sind.

Xbox LIVE

Xbox LIVE® ist Ihre Verbindung zu mehr Spielen, Unterhaltung und Spaß. Weitere Informationen erhalten Sie unter www.xbox.com/live.

Anschließen

Bevor Sie Xbox LIVE nutzen können, müssen Sie Ihre Xbox 360 mit einem Breitband-Internetanschluss – beispielsweise DSL – verbinden und eine Xbox LIVE-Mitgliedschaft abschließen. Die kostenlose Xbox LIVE-Silbermitgliedschaft ist bereits im Kaufpreis der Xbox 360 enthalten, sodass Sie gleich loslegen können. Um in den Genuss aller Xbox LIVE-Funktionen und -Services zu kommen, müssen Sie eine kostenpflichtige Xbox LIVE-Goldmitgliedschaft abschließen. Weitere Informationen zur Verbindung mit Xbox LIVE und Hinweise zur Verfügbarkeit des Services erhalten Sie auf der Webseite www.xbox.com/live/countries.

Jugendschutz

Mithilfe der Xbox 360 Jugendschutzfunktion können Eltern und Erziehungsberechtigte bestimmen, welche Inhalte junge Spieler nutzen können und wie lange sie täglich spielen dürfen. Auch können Erziehungsberechtigte festlegen, mit wem und auf welche Weise auf Xbox LIVE kommuniziert werden darf. Zudem lässt sich vorgeben, wer auf für Erwachsene bestimmte Inhalte zugreifen darf. Weitere Informationen erhalten Sie auf www.xbox.com/familysettings.

3D SETTINGS

Um NBA 2K12 in 3D spielen zu können, wähle die 3D-Einstellungen im Optionsmenü.

WICHTIG: 3D-Features erfordern Full HD 3D-Fernsehergerät mit kompatibler 3D-Aktivbrille und Highspeed-HDMI-Kabel. In der Bedienungsanleitung deines Fernsehgerätes findest du Informationen zur 3D-Kompatibilität und Sicherheitsinformationen.

ACHTUNG: Einige Personen könnten Unbehagen (einschl. Belastung u. Ermüdung der Augen od. Übelkeit) beim Ansehen von 3D-Videobildern od. beim Spielen von 3D-Spielen auf 3D-Fernsehern verspüren. Wenn du solches Unbehagen verspürst, solltest du sofort aufhören, das Spiel anzusehen bzw. zu spielen, bis es nachlässt. Wir empfehlen Zuschauern regelmäßige Pausen, wenn sie 3D-Videos ansehen od. 3D-Spiele spielen. Die Länge und Häufigkeit der nötigen Pausen variiert v. Person zu Person. Lege Pausen ein, die lang genug sind, dass jegliches Unbehagen nachlässt. Wenn du starkes Unbehagen oder Schmerzen verspürst oder wenn die Symptome anhalten, höre sofort mit dem Spielen auf und suche einen Arzt auf. Stelle sicher, dass du Sicherheitswarnungen und Anweisungen des 3D-Fernsehers und der 3D-Brille überprüft und einhältst.










NEU IN NBA 2K12

- **Umfassende Wurfsteuerung**
Führe alle offensiven IsoMotion™-Moves mit dem rechten Stick aus und profitiere von der intuitiveren Steuerung und blitzschnellen Wurfänderungen.
- **Neues Post-Spiel-System**
 - Drücke **Y**, um in den Post einzutreten bzw. den Post zu verlassen.
 - Profitiere von der vollständigen 360-Grad-Spielerbewegung.
 - Nutze Defense-Konter und Moves wie Züge zum Korb, Stepbacks und Backdowns.
 - Kombiniere Moves und reihe Moves aneinander.


- **Neues Spiel-Branching-System**
Offensive Spielzüge entstehen augenblicklich. Ändere Spielzüge mittendrin, um die Defense zu kontern.
- **Die Besten der NBA**
Erlebe mit 15 NBA-Legenden die epischen Showdowns, die sie zu Superstars gemacht haben. MJ, Bird, Magic Johnson, Kareem Abdul-Jabbar und 11 andere NBA-Größen spielen in klassischen, historisch korrekt nachempfundenen Spielen. Die Spieler, die Teams, die Schauplätze – *alles ist wie echt*. Gehe sogar zurück in die Zeit vor den 3-Punkte-Würfen – und spiele wie im damaligen Fernsehen: schwarz-weiß! Schalte klassische Teams für Schnelle Spiele gegen moderne NBA-Teams frei. Die endlosen Diskussionen über den „besten Spieler aller Zeiten“ sollten damit vorbei sein.
- **Verbesserter Mein Spieler-Modus**
Erstelle und manage die Karriere deines Traumspielers – Höre, wie Commissioner Stern beim Draft deinen Namen ruft, spiele bei der brandneuen Rookie-Präsentation, handle Verträge aus und ziehe neue Sponsoren an Land.
- **The Association Online**
Gestalte deine eigene NBA-Liga mit bis zu 29 anderen Spielern und triff GM-Entscheidungen an deiner Konsole. Kaufe und verkaufe Spieler und setze online Partien an. Deine Saison läuft in Echtzeit und angesetzte Spiele werden simuliert, wenn du gerade keine Zeit hast. Erhalte regelmäßig E-Mail-Updates, die dich mit deinem Team nonstop in Verbindung halten.
- **Dynamische Schuh-Updates**
Du möchtest an Weihnachten in Kobes neuen Schuhen spielen? Oder D-Wade in den Air Jordan 2012 All-Stars? Wenn die Profis es in echt tragen, dann tragen sie es auch in **NBA 2K12**, denn wenn neue Schuhe von Nike und Jordan erscheinen, können sie auch im Spiel heruntergeladen werden!
 - Mit NIKEiD kannst du deine Schuhe mit eigenen Designs versehen.
 - Lade Schuhe mit Fähigkeitspunkten auf, um spezielle Spielereigenschaften zu verbessern.
- **NBA: Erstellung einer Legende**
In dieser stark erweiterten Version von Mein Spieler wählst du einen etablierten Spieler und führst dessen Karriere als Superstar *auf deine Weise* fort, indem du mit ihm die verbleibenden Seasons seiner Karriere spielst.
- **NBA 2K Online**
Erstelle ein Mein2K-Konto für einen Zugang zu NBA 2K Online und einem noch umfassenderen Online-Erlebnis. Je aktiver du bist, desto schneller steigst du auf.
 - Finde schneller Online-Freunde.
 - Spiele schnelle 5-gegen-5-Spiele.
 - Stelle Highlight-Videos mit HP Media Zone zusammen, lade sie auf YouTube und Facebook hoch und twittere über deinen letzten Sieg.
 - Dein Rang wird laufend auf der Startseite aktualisiert.

- **NBA-Trainingslager**
Aktuelle und ehemalige NBA-Legenden zeigen dir anhand von Beispielen und konkreten Hilfestellungen beim Training, wie du spielen musst. Das Training ist nach Fähigkeiten aufgeteilt.
- **Verbesserte Spielgenauigkeit**
So wie die NBA sich verändert, verändert sich auch **NBA 2K12**. Sämtliche Details werden dynamisch aktualisiert, einschließlich der Spieler- und Spielortdetails. Verbesserte Übertragungen umfassen Schnellübersichten zu Spielern mit anstehenden Spielen sowie dynamischen Highlight-Videos vor den Spielen zu 2K Beats-Musik.
- **2K Beats-Soundtrack**
Neue Soundtrack-Musik von Künstlern wie 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 und Cyhi da Prynce.

SCHNELLES SPIEL

1. **Das Spiel starten**
Drücke im Titelschirm .
2. **Erstelle ein Profil, wenn du zum ersten Mal spielst.**
Wenn du das Spiel zum ersten Mal spielst, wirst du aufgefordert, ein Profil anzulegen, damit Spielfortschritt, Statistik und Erfolge festgehalten werden können. Gib mithilfe der virtuellen Tastatur einen Namen ein und drücke .
3. **Richte dein Spiel ein**
 - Wähle auf der Startseite Schnelles Spiel.
 - Wähle mit  Heim oder  Gast für das Team, das mit deinem Controller gesteuert wird.
 - Drücke  / , um dein Team auszuwählen.
 - Drücke  / , um dein Trikot auszuwählen.
 - Drücke .

HAUPTMENÜ

Bewege auf der Startseite , um das Hauptmenü aufzurufen.


HAUPTMENÜ-OPTIONEN

- **Startseite**
Wähle diese Option, um das Hauptmenü zu schließen und die Startseite aufzurufen.
- **Die Besten der NBA**
15 legendäre NBA-Spieler, 15 echte Spiele, die sie zum Superstar gemacht haben. Schlüpfte in die Rolle eines dieser Spieler und erlebe sein bestes Spiel. Gewinne ein Spiel, um beide Teams freizuschalten. Du kannst sogar zusätzliche Bonus-Teams freischalten. Freigeschaltete Teams sind für Schnelle Spiele verfügbar.

Die 15 Basketball-Größen sind:

• Bill Russell	Center
• Oscar Robertson	Point Guard
• Wilt Chamberlain	Center
• Julius Erving	Forward
• Larry Bird	Small Forward
• Kareem Abdul-Jabbar	Center
• Isiah Thomas	Small Guard
• Earvin "Magic" Johnson	Point Guard
• Michael Jordan	Shooting Guard / Small Forward
• Jerry West	Guard
• Patrick Ewing	Center
• Hakeem Olajuwon	Center
• Scottie Pippen	Small Forward
• John Stockton	Point Guard

- **Mein Spieler**
Erstelle deinen eigenen NBA-Rookie und mache aus ihm einen legendären Superstar der NBA. Steigere seine Fähigkeitenpunkte, indem du Spielziele erfüllst und Drills abschließt. Der Spieler wird nach seinem Talent und seinem Teamspiel eingestuft, während er in der Team-Hierarchie immer weiter aufsteigt. Fang bei null an und erklimme den Gipfel der NBA.
- **Spielmodi**
Wähle einen Spielmodus. Die Spielmodi werden auf Seite 14 beschrieben.
- **Online**
Gehe online und spiele ein Schnelles Spiel gemeinsam mit deinen Freunden oder gegen sie. Vergleiche Statistiken und sieh dir Virgin Gaming an.
- **Features**
Die bereits bekannten und neuen Features garantieren ein einmaliges NBA 2K12-Erlebnis. Die Features werden auf Seite 14 beschrieben.
- **Kader verwalten**
Sieh dir Kader, Rotationen, Aufstellungen, Tendenzen von Spielern und Teams und Playbooks an und passe sie deinen Vorstellungen an. Über „Spieler erstellen“ und „Team erstellen“ kannst du deine eigenen Spieler entwickeln. Lade, bearbeite und erstelle einen neuen Draftjahrgang.

Spieler ändern: Wähle einen Spieler aus einem Kader, drücke , wähle „Spieler bearbeiten“ und bestimme anschließend, was du ändern möchtest. Mithilfe der Regler änderst du die Einstellungen.
- **Optionen**
Passe die Spieloptionen an dein Spiel an. Die Optionen werden auf Seite 15 beschrieben.

SPIELMODI

- **The Association Online**
Erstelle und verwalte jede Einzelheit deines eigenen Online-Teams mit bis zu 29 Spielern.
- **NBA: Erstellung einer Legende**
In dieser frisierten Alternative zur Erstellung eines Rookies in „Mein Spieler“ kannst du die Karriere eines beliebigen NBA-Stars übernehmen. Dein Superstar kann seine bereits gesammelten Fähigkeitspunkte und Eigenschaften noch weiter verbessern, indem du mit ihm Spielziele erfüllst und Drills abschließt.
- **The Association**
Erstelle, bearbeite und verwalte dein eigenes NBA-Team.
- **Saison**
Spiele eine Saison.
- **Playoffs**
Komm gleich zur Sache und spiele, wie du willst.
- **NBA Blacktop**
Zurück auf den Asphalt. Die besten Spieler der Welt vergessen niemals, woher sie kommen.
- **Trainingslager**
Trainiere deine Fähigkeiten, während ein NBA-Mentor dir wichtige Tipps gibt. Drücke die SELECT-Taste, damit dein Mentor dir einen Move oder Wurf vorführt. Das Training umfasst Dribble-Moves, Würfe, Post-Spiel, Off-Ball-Offense, Defense, Pässe und Offense.
 - Beim Werfen erscheint ein grünes Symbol, wenn du den Ball im richtigen Moment losgelassen hast. Ein rotes Symbol zeigt an, dass dein Timing nicht optimal war. Diese Symbole erscheinen nur im Trainingsmodus.
- **Training**
Spiele frei oder absolviere Drills zur Verbesserung spezieller Spielfähigkeiten.

NBA 2K12-FEATURES

- **2K-Schuhe**
 - **Meine Schuhe**
Statte Spieler mit coolen Markenschuhen aus. Diese Schuhe steigern Fähigkeitspunkte und ermöglichen so spezielle Spielfähigkeiten – nicht nur Sprünge und Einsatz, sondern auch Pässe, 3-Punkte-Würfe, Steals, Low-Post-Fähigkeiten und mehr. Sieh dir an, welche Fähigkeit ein Paar Schuhe verbessert, bevor du sie dir zulegst. Je weiter du im Spiel voranschreitest, desto mehr Schuhe werden freigeschaltet.
 - **NIKEiD**
Bring etwas Farbe ins Spiel und erstelle einen eigenen Schuh, der bestehenden und selbst erstellten Spielern passt.

- **HP Media Zone**
 - Erstelle, schaue und teile ReelMaker-Videos.
 - Steuere die Musik im Spiel mit 2K Beats.
 - Benutze den Stadionmusik-Manager.
- **Mein2K**
 - Erstelle ein Mein2K-Profil mit einem eigenen Spieler.
 - Verbinde dich mit dem **NBA 2K12**-Netzwerk und anderen sozialen Netzwerken wie Facebook, Twitter und YouTube.
 - Sieh dir auf der Startseite deinen 2K-Rang in Echtzeit an.
- **NBA2K.com**
 - Sieh dir die Tabellen und Statistiken deiner Online-Association an.
 - Sieh dir deine Mein Spieler-Meilensteine, Karrierestatistiken und deine Hall of Fame-Fortschritte an.
 - Sieh dir Highlight-Videos an und kommuniziere direkt mit dem Entwicklerteam von **NBA 2K12**.
- **2K Insider**
Erhalte die neuesten Nachrichten aus dem 2K Insider-Blog und erfahre alles über die Topthemen.
- **2K Share**
Teile erstellte Spieler, Kader, Teams, Draftjahrgänge und Reglereinstellungen.
- **VIP-Viewer**
Sieh dir detaillierte Statistiken und Tendenzen an, einschließlich Leistung nach Kategorien.
- **Extras**
Gib Codes ein und sieh dir das Team hinter **NBA 2K12** an.

OPTIONEN

Du kannst vom Hauptmenü oder vom Pausenmenü aus auf die Optionen zugreifen.

- **Meine NBA-Einstellungen**
 - **Gameplay** – Stelle die Spielschwierigkeit und die Spielgeschwindigkeit ein.
 - **3D-Einstellungen** – Stelle den 3D-Typ, die 3D-Intensität und die Tiefe ein.
 - **Audio/Video** – Stelle Audio-Einstellungen, Text für ballführenden Spieler, Hilfe und Spielqualität-Feedback ein.
 - **Einstellungen für Trainer** – Schalte den Trainer-Modus ein / aus und passe die Einstellungen an.
 - **Spielregler** – Passe die Benutzer- und CPU-Einstellungen an.
 - **Trainerprofile** – Stelle die Trainingsprioritäten ein.
 - **NBA-Regeln** – Schalte die Regeln ein / aus oder setze sie auf Standard.
- **Laden/Speichern**
Passe Benutzerprofile, Einstellungen, Spielregler und Kader an. Schalte Automatisches Speichern und Live Kader ein/aus.

- **Benutzerprofil**
Lade ein gespeichertes Benutzerprofil, stelle Controller-Optionen für dieses Profil ein oder erstelle ein neues Profil.
- **Kader zurücksetzen**
Setze deinen Kader zur Standard-Aufstellung zurück.
- **Mein Controller**
 - Wähle aus 3 Varianten des Standard-Controller-Layouts.
 - Ändere die Controller-Einstellungen.
 - Sieh dir die Erweiterte Steuerung an.
- **Wähle die Seite** (nur im Pausenmenü verfügbar)
Wechsele während eines Spiels die Seiten.

PAUSENMENÜ

- **Fortsetzen**
Zum Spiel zurückkehren.
- **Leistung** (nur Mein Spieler und NBA: Erstellung einer Legende).
Sieh dir die aktuelle Leistung deines Spielers an, einschließlich Mitspieler-Note und erfüllte Ziele.
- **Director's Cut-Replay**
Sieh dir das letzte Spiel noch einmal an. Bearbeite und erstelle in HP Media Zone ein Video des Replays, um es dir anzusehen oder zu teilen.
- **Coaching**
 - Führe Auswechslungen durch, sieh dir die Spielerzuordnung an, fordere Doppeldeckung und Defense mit hohem Druck und sieh dir das Playbook an.
 - Sei ein Vollzeit-Trainer: Wähle Optionen > Meine NBA > Einstellungen für Trainer und aktiviere den Trainer-Modus.
- **Spielstatistiken**
Sieh dir Statistiken, Spielertabelle, Spieldetails und Verletzungen an.
- **Optionen**
Passe Spieleinstellungen, Regeln, Darstellung und Controller-Konfiguration an.
- **Beenden**
Beende das aktuelle Spiel und kehre zum Hauptmenü zurück.

NBA 2K12 – DAS TEAM

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 Horsley
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 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

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 Cort

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 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

Design Team
James Crocker
Tom Baker

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	
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 Veron Khuan Chermine Tan Fumiko Okura
Asia Product Associate Albert Hoolsema	Take Two Asia Business Development Julian Corbett Andrew Donovan Ellen Hs Henry Park Satoshi Kashiwazaki
Japan Marketing Manager Takahiro Morita	
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
Siobhan Boes
Hank Diamond
Alan Lewis
Daniel Einzig
Christopher Fiumano
Pedram Rahbari
Jann 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 Olivier
Robert Nelson
Matt Underwood
Edwin Metendez
Everyone at Operation Sports

VERÖFFENTLICHT VON 2K SPORTS 2K Sports ist eine Abteilung von 2K, ein Publishing-Label von Take-Two Interactive Software, Inc.

Alle Marken und Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber. Die Namen und Logos aller Arenen sind Marken Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber und werden mit Genehmigung verwendet. Bestimmte hierin (oder nachstehend) verwendete Marken sind Eigentum von American Airlines, Inc. und werden unter Lizenz von 2K Sports verwendet. Alle Rechte vorbehalten. Copyright 2011 STATS LLC. Ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung von STATS LLC ist jegliche kommerzielle Nutzung des lizenzierten Materials strengstens untersagt. Basketball-Ausrüstung bereitgestellt von Gared Sports, dem exklusiven Ausrüster der Basketball-Spielbretter und -Körbe in den NBA-Arenen. Teile dieser Software basieren auf der Arbeit der Independent JPEG Group, Lokalisierungstools und Support von XLOC, Inc. Besonderer Dank an Anne Hart, Matthew Holt und Brian Choi von NBA Entertainment, Inc.

NBA 2K12 – DIE MUSIK

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 Downtown 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 Bay

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 Prynce." 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 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), 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, Stefan Taylor, Thomas Dicarito Callaway. Published by That Kind of Music (ASCAP), Stefan 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. Kelth (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.

