

The cover art features Shaquille O'Neal in a black and orange Orlando Magic jersey, dribbling a basketball. The background is a large, blue-tinted close-up of his face. The text 'SEGA SPORTS' is in the top left, 'NBA 2K' is in large orange letters with a blue outline in the center, and 'MANUAL' is at the bottom center.

SEGA  
SPORTS

# NBA 2K

MANUAL

## EPILEPTIC WARNING

Please read the manual and particularly this paragraph, before using this video game system or allowing your children to use it. A responsible adult should go through with any minors, the operator instructions of the Dreamcast before allowing play to take place. Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy, or has never had an epileptic seizure. Certain conditions may include undetected epileptic symptoms even in persons who have no history of seizures or epilepsy. If you or anyone in your family have ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing.

We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitching, loss of consciousness, disorientation, eye involuntary movement or constriction, **IMMEDIATELY** discontinue use and consult your doctor.

### For your health

- Sit away from the television screen, as far as the length of the Controller cable allows. We advise that you sit a minimum of 65 (six) inches (about 2 meters) away from the television screen.
- Preferably, the game should be played on a small television screen.
- Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Rest for at least 10 minutes per hour while playing any video game.

## GETTING STARTED

This CD-ROM can only be used with the Dreamcast System. Do not attempt to play this CD-Rom on any other CD player - doing so may damage the headphones and speakers.

1. Set up your Dreamcast system by following the instructions in your Dreamcast System instruction manual. Plug in Control pad 1. For 2-4 player games, plug in pads 2-4 also.
2. Place the Dreamcast CD-ROM, label side up, in the well of the CD tray and close the lid.
3. Press the Power Button to load the game. The game starts after the Dreamcast logo screen. If nothing appears, turn the system OFF and make sure it is set up correctly.
4. If you wish to stop a game in progress or the game ends and you want to restart, press A, B, X, Y and Start simultaneously to return to the game title screen. Press A, B, X, Y and Start simultaneously again to return to the Dreamcast control panel.
5. If you turn on the power without inserting a CD, the Dreamcast control panel appears. If you wish to play a game, place the Dreamcast CD-ROM in the unit and the game will automatically boot up.

**Important:** Your Dreamcast CD-ROM contains a security code that allows the disc to be read. Be sure to keep the disc clean and handle it carefully. If your Dreamcast System has trouble reading the disc, remove the disc and wipe it carefully, starting from the center of the disc and wiping straight out towards the edge.

## HANDLING YOUR DREAMCAST CD-ROM

- The Dreamcast CD-ROM is intended for use exclusively with the Dreamcast System.
- Be sure to keep the surface of the CD-ROM free of dirt and scratches.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other sources of heat.

## AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

Voici les leçons, et ce paragraphe en particulier, sont conçus pour être joués sur console Dreamcast avant de laisser des enfants y jouer. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie en écoutant des parties de contenu audio à la suite de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments incrustés dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certains images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédents médicaux ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (ou se ou parle de convulsions) ou précoce de symptômes similaires, veuillez contacter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous remarquez de votre enfant présenter un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contractions des yeux ou des muscles, perte de conscience, tremble de l'épilepsie, nous vous recommandons d'arrêter immédiatement de jouer et consultez un médecin.

## Pratiques d'emploi

- Évitez vous le plus possible de l'écran de télévision en vous essayant avec lui qui le permettrait les câbles de la console. Nous vous recommandons de vous asseoir à deux mètres ou moins de télévision.
- Nous vous recommandons d'utiliser un poste de télévision doté d'un écran de petite taille.
- Ne jouez pas si vous êtes fatigué(e) ou si vous n'avez pas assez dormi.
- Assurez-vous que le pièce dans laquelle vous jouez est bien aérée.
- Lorsque vous jouez à un jeu vidéo, ne posez-vous ou mettez des mains par terre de jeu.

## DEMARRAGE

Ce CD-ROM est conçu exclusivement pour le système Dreamcast. Mévoyez pas de l'utiliser sur un autre type de console, sous peine d'endommager les composants et les données.

1. Configurez le système Dreamcast conformément aux instructions du manuel. Connectez le câble de la console à la console.
2. Insérez le CD-ROM Dreamcast et appuyez sur le bouton, dans le trou du CD et appuyez le volet.
3. Appuyez sur le bouton Power pour charger le jeu. Le jeu démarre après l'affichage du logo Dreamcast. Si vous ne se produit, appuyez la console (interrupteur sur OFF) et vérifiez qu'elle est correctement configurée.
4. Puis insérez une partie en cours ou redémarrer une partie qui s'est terminée, appuyez simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start pour mettre à l'écran de titre du jeu. Appuyez à nouveau simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start pour revenir au panneau de contrôle Dreamcast.
5. Si vous utilisez le câble (interrupteur sur ON) sans insérer le CD-ROM, le panneau de contrôle Dreamcast apparaît. Pour jouer une partie, insérez le CD-ROM Dreamcast dans le lecteur et le jeu se chargera automatiquement. Appuyez sur le bouton Start pour accéder à un code de sécurité qui permet la lecture de disque. Connectez le disque préféré et manipulez le avec précaution. Si votre système Dreamcast a des difficultés à lire le disque, retirez le du lecteur et remplacez le disque en portant du centre du disque vers les bords extérieurs.

## MANIPULATION DU CD-ROM DREAMCAST

- Le CD-ROM Dreamcast est conçu exclusivement pour le système Dreamcast.
- Manipulez le disque de CD-ROM à l'aide de la poussoir et des ongles.
- N'appuyez pas le CD-ROM à la lumière directe du soleil ou à proximité d'un radiateur ou d'une source de chaleur.

## EPILEPSIE-WARNING

Bitte lesen Sie die Gebrauchsanweisung und Instruktionen dieses Akzocefs, bevor Sie dieses Nahrungsergänzungsmittel konsumieren oder Ihren Körper einnehmen, so zu konsumieren. Die Erhaltungsepileptiker sollte mit Akzocefälen die Dosisanpassung der Dosisleistung, bevor diese zu spielen anfangen. Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Bestandteilen oder Inhaltsstoffen im Nahrungsergänzungsmittel sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Nahrungsergänzungsmitteln konsumieren oder bestimmte Nahrungsergänzungsmittel konsumieren. Es können auch Personen daran beteiligt sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls ein Benutzer oder einem ihrer Familienmitglieder unter Einnahme von Akzocefälen mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewusstseinsstörungen) aufweisen, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel konsumieren. Eltern sollten ihre Kinder bei der Einnahme von Nahrungsergänzungsmitteln. Sollten bei einem oder mehreren Kindern während der Einnahme eines Nahrungsergänzungsmittels Schwindelgefühle, Schläfrigkeit, Augen- oder Pulsbeschleunigung, Nervosität, Verwirrung, Desorientiertheit, jugendliche Art von unkontrollierten Bewegungen oder Krämpfe auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und kontaktieren Sie Ihren Arzt.

## Für Ihre Gesundheit

- Setzen Sie sich so weit vom Fernsehbildschirm weg, wie es die Hebel der Normalität gestatten (ca. 2 Meter).
- Das Spiel sollte bevorzugt auf einem kleinen Bildschirm gespielt werden.
- Spielen Sie regelmäßig nicht, wenn sie müde sind oder nicht ausreichend geschlafen haben.
- Stellen Sie sicher, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Halten Sie beim Spielen mindestens eine Pause von 10 Minuten pro Stunde ein.

## DREAMCAST STARTEN

Dieses CD-ROM kann nur mit dem Dreamcast System abgelesen werden. Versuchen Sie nicht, ein CD-ROM auf einem anderen CD-Gerät abzuspielen – Kopierfähige und Lesefähige Medien dabei beschädigt werden.

1. Schließen Sie Ihr Dreamcast-System an und legen Sie dabei die Anleitung in Ihrem Dreamcast Handbuch. Schließen Sie Controller 1 an Ihr System für zwei oder mehrere Spieler schließen Sie zusätzlich Controller 2 bis 4 (optional erhältlich) an.
2. Legen Sie das Dreamcast-CD-ROM mit dem Aufdruck nach oben in die Vertiefung der CD-Einheit ein und schließen Sie den Deckel.
3. Drücken Sie den Power Knopf, um das Spiel zu laden. Das Spiel wird, nachdem das Dreamcast Logo auf dem Bildschirm erscheint. Wenn nichts erscheint, schließen Sie das System ab und überprüfen Sie, ob es korrekt angeschlossen ist.
4. Wenn Sie das Spiel weiterabsuchen wollen oder wenn das Spiel endet und Sie neu starten möchten, drücken Sie A, B, X, Y und Start gleichzeitig, um zum Titelbild zurückzukommen. Drücken Sie erneut A, B, X, Y und Start gleichzeitig, um zum Dreamcast System-Menü zurückzukommen.
5. Wenn Sie das Spiel verlassen, ohne ein CD einzulegen, erscheint der Dreamcast Systembildschirm. Wenn Sie ein Spiel beenden möchten, legen Sie das Dreamcast-CD-ROM in die Einheit ein. Das Spiel wird automatisch geladen.

**WICHTIG:** Ihr Dreamcast-CD-ROM enthält einen Sicherheitscode, der so möglichst macht, daß die CD gelassen wird. Halten Sie die CD möglichst sauber und behandeln Sie sie vorsichtig. Wenn Ihr Dreamcast System Sicherheitsprobleme beim Lesen der CD hat, entfernen Sie diese heraus und reinigen Sie sie vorsichtig. Reiben Sie nicht in der Mitte der CD mit etwas, Sie drückt von der Mitte aus zur Außenkante.

## BEHANDLUNG DER DREAMCAST-CD-ROM

- Die Dreamcast CD-ROM ist ausschließlich für den Gebrauch mit dem Dreamcast System bestimmt.
- Halten Sie die Oberfläche der CD-ROM frei von Schmutz und Kratzern.
- Lagern Sie diese in der perfekten Stelle – nicht in der Nähe der Heizung oder ein er anderen Wärmequelle liegen.

## ADVERTENCIA SOBRE LA EPILEPSIA

Antes de usar este sistema de videojuegos o dejar que sus hijos lo usen, lea el manual, y en particular este párrafo. Por motivos de responsabilidad, se recomienda a los adultos que supervisen la instalación de funcionamiento de la consola Dreamcast en compañía de sus menores hijos de porvenir a jugar. Algunos usuarios son susceptibles de padecer ataques epilépticos o períodos del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o tareas desafiantes en su videojuego. Tales personas pueden sufrir un ataque epiléptico sea cuando instigados por los videos o mientras juegan videojuegos de video. Esta puede causar lesiones si la persona sufre un lateral médico de epilepsia si nunca ha sufrido ataques epilépticos. Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido algunos vez ataques relacionados con la epilepsia (ataques o períodos de conocimiento) que solo se haya expuesto a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar. Podemos recomendarlos que los padres supervisen la sesión de juego de sus hijos fuera de los juegos de video. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los síntomas siguientes: mareos, vómitos, náuseas, o cualquier otro efecto o reacción, período de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, cesar de usar un juego de video. En ningún momento la utilización del sistema y consulte a su médico.

## Precauciones a tener en cuenta durante el funcionamiento

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Sitúese bien separado de la pantalla del video, tan lejos como la permita la longitud del cable. Le aconsejamos que se sitúe al menos a dos metros de distancia de la pantalla de televisión.
- Es preferible jugar a este juego en una pantalla pequeña de televisión.
- Evite jugar al mismo tiempo en una televisión o en un monitor de ordenador.
- Asegúrese de que la habitación donde está jugando está bien iluminada.
- Descanso al menos 30 minutos por cada hora de juego.

## INICIO

Este CD-ROM autónomo se puede usar con el sistema Dreamcast. Para iniciar el juego en este CD-ROM sin ningún otro requerimiento de CD, hacerlo puede suministrar datos a los sus jugadores o usuarios.

1. Para comenzar el sistema Dreamcast, siga los pasos del manual de instrucciones Dreamcast. Cerciorse el estado de inicial 1. En los juegos de video participativa de diez a cuatro jugadores, reinicie también los niveles 2 y 4.
  2. Coloque el CD-ROM Dreamcast con la etiqueta hacia arriba en la bandeja de la unidad de disco y cierre la cubierta.
  3. Pulse el botón Power para cargar el juego. El juego dará comienzo después de que aparezca la pantalla del logotipo de Dreamcast. Si no aparece nada, apague el sistema y compruebe que está correctamente conectado.
  4. Si desea iniciar un juego en ejecución o si el juego termina y desea reiniciarlo, pulse simultáneamente los botones A, B, X, Y y Start para acceder a la pantalla de Inicio Principal de la consola Dreamcast.
  5. Si desea la consola sin haber intentado un CD, apasione el Menu Principal de la consola Dreamcast. Si desea jugar, o aunque el CD-ROM Dreamcast en la unidad de disco y el juego se inicia automáticamente.
- Importante: El CD-ROM Dreamcast contiene un código de seguridad que permite su lectura. Asegúrese de que el disco está limpio y manéjalo con cuidado. Si surge problemas en la lectura del disco, retívalo y limpie con cuidado, retirando un nivelizado radial desde el centro hasta el borde del disco.

## MANEJO DEL CD-ROM DREAMCAST

- El CD-ROM Dreamcast está diseñado a ser manejado exclusivamente con el sistema Dreamcast.
- Compruebe que la superficie del CD-ROM no tiene polvo o manchas.
- No lo deje expuesto a la luz directa del sol o cerca de un radiador u otros fuentes de calor.

## AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

Si prega di leggere attentamente l'intero manuale e queste avvertenze in particolare, prima di usare questo sistema di videogiochi o permettere ai vostri figli di utilizzarlo. Tutti i videogiochi dovrebbero essere comunque usati da un adulto responsabile nella lettura delle istruzioni della istruttoria per l'uso di Dreamcast, prima di utilizzarli e giocare con i videogiochi. Alcune persone sono suscettibili di attacchi epilettici o di perdita della coscienza se esposte a particolari luci (in particolare a luci lampeggianti o a luci a stroboscopo) durante la vita quotidiana. Tali persone possono subire un attacco durante la visione di alcune immagini animate o utilizzando alcuni videogiochi. Questo può accadere anche se la persona non ha precedenti episodi di epilessia. Popolazioni a cui è mai stata tolta da alcuni ospedali la visione di particolari luci sono famiglie (per sperimentare i sistemi costituiti all'epilessia) (patologia o perdita di conoscenza) durante l'esposizione a luci lampeggianti, consultate il vostro medico prima di giocare. Consigliamo che i genitori tengano sotto controllo l'utilizzo da parte dei loro figli di tutti i videogiochi, perché di conoscenza, da orientamento, un qualsiasi maltrattamento ricevuto o o convulsioni, durante l'utilizzo di un videogiochi. Interruzione: POCO IMMEDIATAMENTE o consultate il vostro medico.

### Per la vostra Salute

- Seduti lontani dallo schermo del televisore, utilizzando l'intera lunghezza del cavi della Console.
- Vi consigliamo di sedervi almeno a 2 metri di distanza dello schermo del televisore.
- Se possibile, abbandonate il gioco se uno schermo televisivo di piccole dimensioni.
- Evitate di giocare se vi sentite stanchi oppure se avete dormito poco.
- Accettate che lo stesso in cui intendete giocare sia ben illuminato.
- Riposate per almeno 10 minuti ogni ora durante l'utilizzo di videogiochi.

## COME INIZIARE

Questo CD-ROM può essere usato indifferentemente con il Dreamcast System. Non tenete il cassetto CD-ROM sul lato col CD di diverso tipo - in caso contrario il rischio di danneggiare cassetto e diffusori audio.

1. Iniettare il sistema Dreamcast in base alle istruzioni date nel manuale di istruttoria in dotazione con il vostro Dreamcast System. Iniettare il Cassetto CD-ROM in presenza di 2-4 giocatori, iniettare anche il Cassetto 2-4.
2. Iniettare il CD-ROM di Dreamcast nell'apposita slot (iniettore) del vostro disco per CD, con il lato etichetta lato rivolto verso l'alto. Una chiusura di copertura sarà chiusa.
3. Premere il Tasto Power (Alimentazione) per avviare il gioco. Il gioco prende il via dopo lo schermo con il logo Dreamcast. Se sullo schermo non è gioco nulla, spegnere il sistema e controllare il corretto inserimento del cassetto.
4. Se desiderate terminare un gioco in fase di svolgimento oppure se il gioco finisce e voi volete ricominciare, premere simultaneamente A, B, X, Y e Tasto Start per tornare alla schermata di controllo del gioco. Premere simultaneamente A, B, X, Y e Tasto Start) avrete una volta per volta il controllo di controllo di Dreamcast.
5. Se desiderate la corrente senza leggere il CD, se schermo appare il pannello di controllo di Dreamcast. Se desiderate iniziare un gioco, inserire il CD-ROM di Dreamcast nel cassetto. Ora il gioco in carica in modo automatico.

Importante: Il vostro CD-ROM Dreamcast contiene un codice di sicurezza che permette la lettura del disco. Tenere il disco sempre pulito e proteggerlo con cura. Se il Dreamcast System ha difficoltà a leggere il disco, estrarre il disco e passarlo attentamente con un panno, partendo dal centro e proseguendo in linea retta verso i bordi.

## COME MANGGIARE IL CD-ROM DI DREAMCAST

- Il CD-ROM di Dreamcast è realizzato esclusivamente per uso al Dreamcast System.
- Cercate di non sporcare né graffiare la superficie del CD-ROM.
- Non lasciare il disco esposto alle luce diretta del sole o vicino ad un termosifone o ad altre sorgenti di calore.

---

## ENGLISH

---

### THE DREAMarena

Dreamcast is the only console that lets you communicate with the rest of the world. As a Dreamcast owner, the Dreamarena is exclusive to you. This special online area not only allows you to surf the Internet, but also is designed to maximize your enjoyment of your Dreamcast games.

Check it out and you can:

- Pick up hints and tips to improve your scores.
- Write your own game reviews and post them on the site.
- Chat to other gamers.
- Send and receive e-mail.
- Buy the latest equipment to keep one step ahead of other players.
- Find lifestyle articles, news and sport designed especially for you.

To visit the Dreamarena, just insert your Dreamkey GD into the console and follow the simple instructions.

---

## FRANÇAIS

---

### DREAMarena

Dreamcast est la seule console qui vous permet de communiquer avec le reste du monde ! Tous les utilisateurs de Dreamcast bénéficient d'un accès exclusif à Dreamarena. Cet espace Online vous est réservé, et vous permet non seulement de surfer sur Internet, mais aussi d'obtenir des informations sur votre console ainsi de rejoindre vos parties sur Dreamcast encore plus épanouissantes.

Entrez dans l'arène et vous pourrez :

- Glaner des astuces et des conseils pour améliorer vos scores.
- Rédiger vos propres critiques de jeux vidéo et les mettre sur le site.
- "Chatter" avec d'autres joueurs.
- Envoyer et recevoir des mails.
- Acquérir les équipements les plus modernes du marché pour rester à la page.
- Consulter nos articles sur la vie quotidienne, l'actualité ou le sport.

Pour vous rendre sur Dreamarena et surfer sur le Web, insérez le GD Dreamkey dans votre console et suivez les instructions.

---

## DEUTSCH

---

### DIE DREAMARENA

Dreamcast ist die einzige Konsole, die Sie mit dem Rest der Welt verbindet. Als Dreamcast-Besitzer stellt Ihnen die Dreamarena alles. Dieser spezielle Online-Zufittpunkt macht es Ihnen nicht nur möglich, im Internet zu surfen, sondern es auch dafür eingerichtet, damit Sie den maximalen Dreamcast-Spielpass haben.

Schauen Sie sich um. Hier können Sie:

- Hinweise und Tipps bekommen, um Ihren Punktestand zu verbessern.
- Ihre eigenen Spielrezepte schreiben und sie im Netz veröffentlichen.
- Mit anderen Spielern chatten.
- E-Mail verschicken und empfangen.
- Das neueste Zubehör kaufen – das andere Spielern bevor eine Neuentlage raus!
- Lifestyle-Anstil, Nachrichten und Sportereignisse finden, die speziell für Sie designt sind!

Wenn Sie die Dreamarena besuchen wollen, legen Sie einfach Ihre Dreamkey CD-ROM in die Konsole ein und folgen Sie einfach den Anweisungen auf dem Bildschirm.

---

## ESPAÑOL

---

### LA DREAMARENA

¡Dreamcast es la única consola que te dejó conectado con el resto del mundo! Sale por tener una Dreamcast, podrás acceder en cualquier a la Dreamarena. Esta página online especial no solo te permitirá navegar por Internet, está diseñada con el fin de que disfrutes al máximo de los juegos de la Dreamcast.

¡Pasa todo lo que puedes hacer:

- Buscar pistas y consejos para mejorar tu puntuación.
- Escribir las propias opiniones sobre los juegos y revísteles a la página web.
- Chatar con otros jugadores por el chat.
- Enviar y recibir correo.
- Comprar los últimos equipos para ir un paso por delante de los otros jugadores.
- Leer artículos sobre el estado de vida, noticias y deportes actualizados especialmente para ti.

Para visitar la Dreamarena, sólo tienes que introducir tu CD Dreamkey en la consola y seguir las sencillas instrucciones que te damos.



SEGA  
ENTERPRISES

# NBA 2K

## Table of Contents



**Intro** 11

**Starting the Game** 12

**Control Summary** 13

**Offence with Ball** 14

**Basic Offence** 15

**Advanced Offence** 17

**Defence** 22

**Basic Defence** 23

**Advanced Defence** 24

**Offence Without Ball** 26

**Game Set-Up** 28

**Coach** 32

**Time Outs** 32

**Pause Menu** 34

**Replay Controls** 35

**Credits** 118

Blood rushes to your head *as you*  
get up from the final timeout.

The crowd is deafening, but you block it out,  
because quite simply - it's crunch time, and you want the rock.

**6 seconds left in the game,**

and you're down 1. You come off the pick and grab the inbound pass,  
and immediately **you're double-teamed.**

**Fake left** with a quick step, but spin right and sprint down the sideline.

You take a look at the clock and **it's down to 3.**

There's one man between you and the basket.

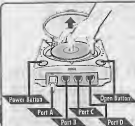
Like a ray of light, you notice the weight of his body shift ever so slightly to your

right, it's your only chance so **you crossover left** leaving

him on his heels, pull up with 1 second on the clock and launch the tray... **it's**  
**up at the buzzer, and... IT'S GOOD, IT'S GOOD!!!**

Are you the hair opponent?

## STARTING THE GAME



When using a *Visual Memory* (sold separately), insert it into Expansion Socket 1 of the Dreamcast controller if you wish to use VM Play Calling.



*Netscape Sports™ NBA 2K* is a one-to-four-player game.

Purchase additional controllers (sold separately) to play with two or more people. Before turning the Dreamcast power ON, connect the controller(s) or other peripheral equipment into the controller ports of the Dreamcast.

To return to the title screen at any point during game play, simultaneously press and hold Buttons **△**, **○**, **□**, **×** and the Start Button. This will cause the Dreamcast to soft-reset the software and display the title screen.

When using a *Vibration Pack* (sold separately), insert it into Expansion Socket 2 of the Dreamcast controller. When the *Vibration Pack* is inserted into Expansion Socket 1 of the controller, the *Vibration Pack* does not lock into place and may fall out during game play or otherwise inhibit game operation.

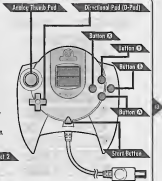
### Quick Menu

*SEGA Sports NBA 2K* uses "radial menus." This new, innovative menu system allows you quicker overall navigation. What used to be tedious is now effortless. Press and hold your analog stick in the direction of any option you want, then press Button **△** to select the highlighted option.

# CONTROL SUMMARY

NBA 2K is designed with analog functionality in mind. Analog not only gives you a much fuller range of motion, but also adds to the overall depth of the game due to the level of precision control it provides. Note that the controls and tips offered below refer to NBA 2K's default controls, but alternative control schemes are available as well - in particular, one with the D-Pad as the primary control for all you old-schoolers.

**NOTE:** Never touch the Analog Thumb Pad or Triggers A/1 while turning the Discstart power ON. Doing so may disrupt the controller initialization procedure and result in malfunction.



Spend less time writing up the game and more time playing it.

**SEGA** TIPS

If at any time you need help navigating through the menus, press Button X and a Help Screen will help you find your way.

# Offence with Ball

## Offence with Ball

**A**

Pass

**E**

Crossover

**X**

Shoot/Rebound

**Y**

Pass Icons

**L**

Back Down

**R**

Turbo

**D-PAD**

Playcall/Shift

**D-PAD + **A**, **B**, **X**, **Y****

Call Play

**D-PAD + **L****

Call for Pick

**D-PAD + **R****

Alley-Oop

*NOTE: An alternative D-Pad scheme may be chosen from the Controller screen.*




If you press Button **E** you will execute a crossover, however if you are pressing Turbo (Trigger **L**) at the same time, you will do a spin move.

# Basic Offense


## Basic Offense

Here are brief descriptions of all your fundamental offensive functions.

### Directional Passing

You can pass to any of your team-mates by pressing the Analog Thumb Pad in the direction of the intended player, and then pressing Button .

### Icon Passing

Use icon passing to guarantee that your pass goes to the intended receiver. If you press Button , pass icons will appear above each of your team-mates. When you've located the player you want to pass to, press the corresponding button. It's worth noting that the following buttons will always pass to the following player positions:


-  — Point Guard (1 spot)
-  — Shooting Guard (2 spot)
-  — Small Forward (3 spot)
-  — Power Forward (4 spot)
-  — Centre (5 spot)

*NOTE: Memorizing each button/position assignment will help you get the ball to the player you are looking for, even if he is not immediately visible.*

### Crossover Dribbles

Some people use crossovers simply for style points. Others who know how to use them can effectively "take out" their defender by faking one direction and going in another. Crossovers also give the ball handler the opportunity to change the ball from one hand to the other as a protection technique.


### Shooting

The way to shoot is to press and hold Button . When you have reached the top of your jump, release the button to release your shot.


*NOTE: If you do not let go of the Shoot button, you will land with the ball and receive a traveling violation.*



**TIP**

For maximum shot percentage, hold down Button  and release it at the peak of your jump – the better the shooter you're controlling, the more forgiving the timing.

### Layups and Dunks


Both layups and dunks are also on the "Shoot button", and it takes a little practice getting used to knowing what kind of shot will be triggered when pressing Button . The basic rule is that if you are moving to the basket you will perform a dunk or layup. If you are standing, you will perform a jump shot. The exception is if you find yourself directly under the basket. In this case, players who are able to jump right up and dunk the ball, will do so. Others will put in a layup off the glass. Each NBA player has unique dunk and layup skills. Therefore different players will be able to perform different driving moves (dunks/layups) depending on where they are on the court. Also, the better dunkers will be able to dunk from further away than other players. In NBA2K, players DUNK first and LAYUP later. Meaning, if they CAN dunk from a particular spot on the floor they will. Otherwise they'll drive in for the layup.



**TIP**

Experiment with your favourite players in Practice Mode to find out just exactly what they are made of.


### Turbo

Turbo is just like it sounds - it makes you go faster. When the turbo button  is pressed, your player will pick up the speed and his momentum will carry an effect into select, subsequent moves.



# Advanced Offense

## Advanced Offense

### Backing Down

Are you a fan of the post up game? Well NBA2K will let you bang it in just like the pros. To muscle your way into the paint, hold down Trigger , while you move your player toward the basket. Of course, there needs to be a defender there, or you won't have anyone to post up with. When it's a post up battle, your player's physical size, strength and post up skill, versus the defender's, will determine whether you'll get the defender moving backwards or if you'll find yourself banging against a brick wall. Once you work your way close enough to the basket, press the Shoot button to put up a classic low post hook.




For an extra advantage while backing down your player , by pumping the Turbo button  each time your player lunges back - this will give you extra

effectiveness. Pumping turbo also works for the post defender. To keep the poster out of the paint, pump the Turbo button when the poster "throws" his weight at you.

Don't forget the new NBA post up rule. You can only have your back to the basket for 6 seconds. Bang it in quick and get the shot off or the ref will blow the whistle.


### Back Down Mode

When in Back Down Mode, release Trigger  and press the Analog Thumb Pad towards the basket to perform a spin out of back down move.

*NOTE: The success of your spin move will be based on how favorably the ball handler's speed compares to the defensive player's.*



### Alley-Oops D-Pad +

Press the D-Pad then Trigger  to throw your team-mate an alley-oop.

Two things are certain with alley-oops:

1. You will ALWAYS throw an alley-oop pass regardless of whether or not your player is in a position to finish the play.
2. An alley-oop pass will always be passed to the team-mate who is closest to the basket – so check to see who it is and if he has an open lane.



**TIP**

If your player wants you to throw an alley-oop pass, you will see him wave his hand while running towards the basket. However, it is not necessary for him to wave his hand for you to complete the play.

### Pivot Mode

If you do not move your player upon receiving a pass, he will be in Pivot Mode. He will automatically attempt to protect the ball by shielding it with his body while your stick is in neutral. Don't wait too long however, because he won't be able to shield them off all day!

### Pump Fakes

To get an open shot, tap the Shoot button (O) and pump fake the defender into the air. An "uncontested" shot has a much higher probability of going in, so if you wait until your defender is on his way back down before you initiate your shot, your odds of making the shot will greatly improve.



**TIP**

To perform a "Show and Go", try doing a pump fake, then when your defender has gone for the fake, you can quickly drive around him to the basket.

*NOTE: A show and go is only possible if you have not already used your dribble.*

### Calling for Pick

Try having a team-mate set a pick for you to get that pesky defender off. To do this, hit the D-Pad and then Trigger (L) - your nearest team-mate will create a wall for you to go around to shed your defender.



## Playcalling

Each team has 18 plays in their playbook. You can select from (4) plays via the in-game playcall menu, which is brought up by pressing the D-Pad. From there you call the play you want with the corresponding button. If you want to assign different plays to the playcall menu, you do so in the coach/playbook menu. While in the game press the D-Pad and then Button **△**, **○**, **□** or **×** to activate a particular play.



**SEAP TIP**

If you have memorised which plays are on which button, it is not necessary to even view the menu. Hit the D-Pad and the corresponding button immediately afterwards before the menu comes up.

### Touch Passing

Press Button **(P)** to pass the ball to your team-mate. Then before he receives the ball, tap the Pass button again to execute a touch pass to the next player you want to pass to. Touch passing is a useful technique for those who can quickly anticipate where they want the ball to go to next.

### Clearing Out

After you grab a rebound, if you repeatedly press Button **(P)** BEFORE YOU LAND, you will "clear out" defenders around you. This is a good way of protecting the ball from defenders trying to swipe at the ball as you land.

### Pass Out of Shot

Try passing out of your shot by pressing the Shoot button **(S)**, then pressing the Pass button **(P)** while on your way up. You MUST roll your finger from the Shoot button over to the Pass button to execute this move – if you release your finger from the Shoot button, the shot will be released before you can pass the ball.

### SEB TIP

If you can draw an extra defender to you by initiating a jump shot, passing out of your shot to the open man is an extremely effective way of exploiting the defence.



# Defence

## Defence

A

Swap

B

Steal

X

Block/Rebound

Y

Last Defender

L

Face Up

R

Turbo

D-PAD

Defensive Set/Shift

D+ A B X Y

Call Set

D+ L

Call for Double Team

D+ R

Call for Intentional Foul

*NOTE: An alternative D-Pad scheme may be chosen from the Controller screen.*

# Basic Defence


## Basic Defence

The following are general descriptions of the basic defensive controls.

### Swapping



Swapping allows you to switch to the player closest to the ball handler. The purpose of swap is to always give you a chance of making the defensive play by selecting the player with the best chance of stopping the offence.

### Stealing


Press Button  to execute a steal – you must get your hand on the ball to knock it away, or else you'll be called for a reach-in foul.



**TIP**

For the best chance at getting a steal, try facing up the ball handler by pressing Trigger  and then Steal  and get ready to hit your outlet man for the fast break. You can also attempt running steals which knock the ball loose.

### Blocking

Blocking is an effective way of stopping a ball handler's shot from going in the basket. If you are in front of an opponent that is attempting a shot, pressing Block  will either knock the ball down, or diminish the probability of the shot's success.

### Last Defender

This will give you the player closest to your opponent's basket. This is a particularly useful button when you need to defend against a breakaway basket and you only have 1 man back. It is also useful if you simply want to gain control of one of your low post players in the half court.

# Advanced Defense

## Advanced Defence

The following are general descriptions of the advanced defensive controls.

### Facing Up

This is the best position you can be in to stop a player from driving past you by essentially making you a "bigger" object to get around. The disadvantage is that you have slower movement in this lateral position, however you can compensate for this by simultaneously pressing Turbo (X).

### Defending Passes

You can actually jump in front of passes to deflect them away from their target and into your own possession – however, you need to be quick to get the loose balls.



**TIP**

To pick up a loose ball, simply guide your player to the ball and he will automatically pick it up.

### Defensive Sets

Options available are: Full Court Press, Half Court Press, Half Court Trap and Half Court Set. Defensive sets work in the same way as the offensive playcall menu. Press the D-Pad to bring up the menu and press Button (A), (B), (X) or (Y) to select the defensive set.

- ◊ Full Court Press. Defenders pick up their man AT THE INBOUND.
- ◊ Half Court Press. Defenders pick up their man at the half court line.
- ◊ Half Court Trap. Defenders try to TRAP the ball handler at the half court line.
- ◊ Half Court Set. Instructs players on your team to set up in a basic half court set.

### Intentional Foul

Whether your opponent is going to make an easy, uncontested basket or you just need to stop the clock, you can do so by executing an intentional foul – this is done by first holding down Trigger **Q**, and then pressing Trigger **R** while making contact with the ball handler.

*NOTE: The difference between calling for an LE and committing one, is that by calling for one, you've told the rest of your team-mates to commit one as well, so whoever is most able will do so. All team-mates will be in LE mode until either a foul is committed or there is a dead ball situation, in which case you would have to call for LE again to re-enable the mode.*

### Calling for Double Team

You can call for a double team at any time, by pressing the D-Pad, and then Trigger **R**. The nearest team-mate will switch from his man over to yours and help tighten the defence on the ball handler.



**Defending the Post.** To keep a post-up player from backing you in, try pumping turbo at the same time that the poster is throwing his weight at you.



# Offence without Ball

## Offence Without Ball

A

Change Player

B

Set Pick

X

Rebound

Y

Call for pass

L

Call for shot

R

Turbo

D-PAD

Playcall

D-PAD+    

Call Play

D-PAD+ 

N/A

D-PAD+ 

N/A

## Free Throws

NBA 2K has developed an innovative, new Free Throw system. The trick to successful FT shooting is to press both Triggers **L1** and **R1** simultaneously and also at the same level for each. When you have managed to line the arrows together over the basket, press the Shoot button (**X**) to release your shot.

**NOTE:** Each player does their signature Free Throw routine – however, if you want to bypass this and go straight to the shot, press your triggers to bring up the FT screen.



**SEGA TIP**  
THE SEGA CONNECTION

If you don't squeeze both triggers **AT THE SAME TIME**, your shot will be off. You cannot press one down, then try to compensate with the other trigger - the two must become one. Daniel-wan!

# Game Set Up

## Main Menu

### Exhibition

Choose any two teams in the league and take it out on the court.

### Quick Start

Go straight to the tip-off with two randomly selected teams.

**NOTE:** The team you control will always default to the home team.

### Season

Take your team(s) through a full 82 game season, or customize to 56, 28 or 14. We'll track your player and team stats, and let you see how you stack up against the rest of the league. Enter a User Profile, and your own personal records will be kept as well.

**NOTE:** Before you tip off your season, make sure you have a file to save it to.



You can take a created team through Season mode or Playoffs.

### Playoffs

There's nothing like playoff basketball. Playoff mode lets you bypass the regular season yet still gun for the prize. The structure follows NBA regulated rules, but you can customize each series to be either 7, 5, 3 games or just 1.

## Practice

NBA legends weren't built overnight – hey, it might take 100 jump shots a day! The Shot Rater will help you perfect your form and timing. In fact, you can refine all aspects of your offensive game, either solo or with a buddy, in the exclusive SEGA Sports arena.

In practice, all 5 of your starters are going to be on the sideline at the beginning, so that you can practice with anyone (and it is easy to have more controllers come in). If players want to change who they are practicing with, they can go to the substitutions menu. Having a bunch of players in practice also lets people practice icon passing and touch passing, and makes it a great place to practice pass out of shot.

*NOTE: You can practice with any player you want, by selecting them off the Roster menu.*

## Options

Exactly what are your options? Adjust game parameters here.

## NBA Rules

Every rule in the game is adjustable, or can be turned OFF – so check them out, you may want to make your “own rules”.

*NOTE: The NBA has implemented new rules for the 1999-2000 season, and these are incorporated into the game.*

## Game Play

Here you can adjust difficulty level, game speed, quarter lengths, injuries and more.

### Simulation Mode vs. Arcade Mode

Simulation mode is going to give you the closest NBA action available: player fatigue, fouls, injuries, you name it. If you're looking for more of a casual experience, you may want to try out Arcade mode, where the jumps are a little bit higher, the dunks are a little bit bigger and all of the rules are thrown out the window.

### Presentation

Adjust sound effects, commentary, music, overlays and more.

### Controller

Check out the different control schemes, you may find one your thumbs like better.

### Codes

Free, hidden stuff! We got 'em but we're not telling!

## Customize

Create your own players or team, and check out your user records.

### Create Player

Whether you want to create a 7-foot monster or just recreate a hot college prospect, you can mastermind it here. Scale each individual body part, shape the face any way you want, and distribute the attribute points to find that perfect fit for your team.

### Pre-Set Players

To make things a little easier for you, there are 3 groups of preset attributes laid out for each position available. Whether you're looking for that prototypical point guard or that defensive-minded big man, you can find them here. If you want, you can simply use their attributes as a base, and then modify the points as you see fit.

**NOTE:** You also have 10 additional points to distribute wherever you want.

# Create Team

## Create Team

### Rosters

Check out any player on any roster, complete with statistics and ratings.

### Trades

Searching for that impact player? Take a shot at GM, and strike a deal for your beloved. Up to 3 players from each team may be traded in any single transaction.

### Lineups

This allows you to create up to 8 customized lineups to choose from in the Substitution menu. Whether you need a 3 point lineup, a rebounding unit or maybe you want your best ball handling personnel on the court, you can arrange it all here, and save yourself from the tedious player by player substitution.

### Importing

Let's say you're at a friend's house and you want to use your created team, created player and/or user records, simply insert your VM into their Dreamcast, and all of your personalized information will be there.

**NOTE:** All information is retrievable from their appropriate areas, i.e. Created Teams can be selected from Team Select.

### User Records

Go here to enter your user name and create your profile. After you've got some games under your belt, check back here to see if your scores crack the Top 10.

# In Game

## Coach

Coach lets you do just that - coach your team. Make all necessary strategy adjustments.

## Orders

Here you can determine these various assignments for your team's players:

- ➔ Defensive pressure: Regular, Tight or Loose
- ➔ Position defended: Make your defensive assignments, i.e. if you want Pippen to guard the other team's point guard, do it here.
- ➔ Double team: Determine who your defensive focus will be centered upon.

## Timeouts

When looking to call a timeout, press the Start Button and go to the Pause menu. You will always be shown how many timeouts you have left before you choose whether to use one or not - you only have 3 per half, use them wisely.

## Substitutions

Keep your lineup fresh and out of foul trouble. Substitute any of your chosen bench players. You can make single player-for-player substitutions, multiple player substitutions OR change the whole lineup. Press Triggers **[L]** and **[R]** to scroll through the available lineups.



Getting abused in the paint? Send in your Big lineup. Can't get any easy baskets? Send in your small lineup and try to make speed and quickness work for you. Need a quick 3? Use the 3 point lineup. Lineups are a quick and easy way to change the look of your team.

## Substitutions (Cont.)

### Settings

The settings determine how you want substitutions to take place (Auto or Manual), what pace you want your team to play at (Game Tempo), their fast break, and their rebounds.

### Playbook

What plays do you want your team to be able to choose from? Check out animated, playthrough diagrams, and reassign specific plays to each button if you so wish.



**TIP**

If you're in the final throws of a playoff game and the game is pretty much decided (you're winning by a ton or losing by a ton), use the lineups feature to sub in your 3rd stringers. No point in risking an injury to your star players in the final seconds. Pull out your starters and save them for the next game!



## Pause Menu

## Pause Menu

### Stats

Current game stats from both teams, as well as an updated injury report can be accessed here.

*Note: All stats in the game are sortable by pressing **Sort**  on any category.*

### Cameras

There are 8 camera angles to choose from. You can preview each one and select which is best for your preferred playability.

### Settings

All of the cameras have some advanced settings that you can modify. These are:

- Key Zoom**  Will cause the camera to zoom in on the point, whenever the ball enters the low post.
- Auto Flip**  When on, in Full Court camera mode, swings the camera on every change of possession.
- Reverse Angle**  Places the camera on the opposite side of the court while maintaining the same angle.

# Replay Controls

## Replay Controls

A

Play at real time speed

B

Zoom out

X

Zoom in

Y

Replay panel ON/OFF

L

Rewind (analog)

R

Fast forward (analog)

D-PAD

Moves aim indicator

*Note: While moving the aim indicator, you can also "lock on" to any player to follow them throughout the entire replay. To do so, simply move the aim indicator directly on top of whichever target you wish to track.*

## Fantasy Draft

Ever wonder what it's like to be in a team's war room during the NBA Draft? This may be as close as you ever get. To conduct a full league fantasy draft before starting your season, set fantasy draft ON in the season setting menu. If you choose to do a draft, you will be shown a list of teams from which you can draft. Up to four users can participate in the draft. Enter a user name for any teams you want to select and the Dreamcast will draft for all unselected teams.

*Note: You can choose as many teams as you want to pick for in the draft.*



If you want to increase the speed of the team selections, press Button  to do so.

## VM Features

Your VM screen will display various information and messages during gameplay. Things you can expect to see are:

- Fun messages after dunks, 3-pointers, blocks, alley-oops, last second shots and more
- Players' number and position when you have the Pass Icons up
- Players' foul situation, after a foul has been committed
- Players' energy situation, from time to time
- Individual player's energy, when he first becomes fatigued
- Team timeout review, when either team has called a timeout
- Shot ruler and percentage, when a shot has been taken

## Saving

The game automatically saves data for you after you exit a saveable mode (Season, Playoffs, etc.) What will they think of next?

SEGA  
SPORTS  
**NBA 2K**

Sommaire  
**Sommaire**

**Introduction** 38

**Démarrer le jeu** 39

**Récapitulatif des commandes** 40

**Tactiques offensives avec le ballon** 41

**Tactiques offensives de base** 42

**Tactiques offensives avancées** 44

**Défense** 49

**Tactiques défensives de base** 50

**Tactiques défensives avancées** 51

**Tactiques défensives sans ballon** 53

**Configuration du jeu** 55

**Coach (Entraîneur)** 59

**Temps morts** 59

**Menu Pause** 61

**Commandes de visionnage** 62

**Crédits** 118



**Le sang lui monte à la tête** alors qu'il se lève à la fin du dernier temps mort. La foule est hystérique, mais il en fait abstraction. C'est l'heure de vérité : il faut garder la tête froide.

## Il ne reste que 6 secondes de jeu

et l'équipe est menée d'un point. Il se détache et intercepte la passe vers l'intérieur. Immédiatement, **un autre joueur vient le marquer (double-teamed)**.

**Une feinte rapide à gauche**, un mouvement tournant à droite et le voilà qui remonte le terrain à toute allure.

Un coup d'œil rapide à l'horloge : **il ne reste que 3 secondes.**

**Un autre joueur se trouve entre lui et le panier.**

Il remarque que le poids de son corps se déplace légèrement sur la droite : c'est sa dernière chance de **le passer par la gauche** et le laisser derrière. Plus qu'une seconde, il tire... **PANIER ! PANIER !** Fin du match !

Et si c'était vous, ce joueur remarquable ?

## DEMARRER LA PARTIE



Testes Power

Port A

Port B

Port C

Testes Opt





Port D

Si vous utilisez un VM (Visual Memory, vendu séparément), insérez-le dans le port d'extension 1 de la manette Dreamcast et vous souhaitez utiliser la fonction VM Play Calling (Sélection de tactiques).



**Remarque :** jusqu'à 4 joueurs peuvent jouer à *Sega Sports™ NBA 2K*.

Vous devez acheter des manettes supplémentaires (vendues séparément) pour jouer avec deux personnes ou plus. Avant de mettre Dreamcast sous tension, connectez le(s) manette(s) et les autres périphériques dans les ports des manettes Dreamcast.

Pour revenir à l'écran de titre à tout moment lors de la partie, appuyez simultanément sur les boutons , , ,  et Start et maintenez-les enfoncés. Dreamcast réinitialise le jeu et affiche l'écran de titre.

Si vous utilisez un VM (Visual Memory, vendu séparément), insérez-le dans le port d'extension 2 de la manette Dreamcast. Ne l'insérez pas dans le port d'extension 1 : il s'en irait mal fixé et risquerait de tomber au cours de la partie ou d'entraver le bon fonctionnement du jeu.

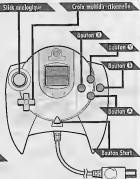
### Système de menus tacti

SEGA Sports NBA 2K utilise un système de menus tacti. Ce nouveau système de menus, totalement novateur, facilite et accélère considérablement la navigation. Ce qui, auparavant, était difficile ne nécessite désormais aucun effort. Appuyez sur le stick analogique et orientez-le vers l'option de votre choix, puis appuyez sur le bouton A pour sélectionner l'option en surbrillance.

# RECAPITULATIF DES COMMANDES

NBA 2K a été conçu selon un fonctionnement analogique. Non seulement ce fonctionnement analogique permet une gamme beaucoup plus étendue de mouvements, mais il accroit, en outre, la profondeur de jeu grâce au niveau de précision qu'il autorise. Notez que les commandes et les astuces présentées ci-dessous font référence aux commandes par défaut de NBA 2K : toutefois, d'autres systèmes de commandes sont disponibles, à commencer par celui utilisant le croix multidirectionnelle comme commande principale.

**REMARQUE :** ne touchez jamais au stick analogique ni aux boutons analogiques G/V lors de la mise sous tension de Dreamcast. Vous risqueriez en effet d'altérer la précision d'initialisation de la manette et générer ainsi des dysfonctionnements.



Consacrez plus de temps à jouer... qu'à configurer le jeu.



## ASTUCES

Pour obtenir à tout moment de l'aide relative aux menus, appuyez sur le bouton **Z** ; l'écran d'aide qui s'affiche vous assistera.

## Tactiques offensives avec le ballon

### Tactiques offensives avec le ballon

**A**

Passe

**E**

Passe croisée

**X**

Tir/Rebond

**Y**

Icones de passe

**G**

Renvoyer le ballon bas

**D**

Turbo

**CROIX MULTI**

Playcall/Changement

**C.M. + 0,0,0,0**

Sélection de tactiques

**C.M. + [ ]**

Appel de passe

**C.M. + [ ]**

Alley-Oop

**REMARQUE :** vous pouvez choisir un autre système de votre multicontrolleur à partir de l'écran Menu.



**ASTUCES**

Si vous appuyez sur le bouton E lors d'un Passe croisé (Crossover) et simultanément sur Turbo (Bouton analogique D), vous réaliserez une rotation (spin move).




# Tactiques offensives de base


## Tactiques offensives de base






Vous trouverez ci-dessous une brève description de toutes les fonctions offensives fondamentales.

### Passé directionnel

Pour faire une passe à l'équipier de votre choix, appuyez sur le stick analogique en direction du joueur choisi, puis sur le bouton .

### Icone de passe

Utilisez l'icône de passe pour être sûr que la passe effectuée atteigne bien le joueur choisi. Si vous appuyez sur le bouton , des icônes de passe s'affichent au-dessus de tous vos coéquipiers. Après avoir localisé le joueur auquel vous souhaitez faire une passe, appuyez sur le bouton correspondant. Les boutons suivants permettent d'effectuer les passes vers les joueurs dans les positions suivantes :

-  ——— Meneur (1 position)
-  ——— Arrière shooter (Shooting Guard) (2 positions)
-  ——— Arrière (Small Forward) (3 positions)
-  ——— Intérieur (Power Forward) (4 positions)
-  ——— Pivot (5 positions)

**REMARQUE :** la sélection de chaque bouton/affectation de position vous aide à envoyer le ballon vers le joueur exact, même s'il n'est pas immédiatement visible.

### Dribbles croisés

Certaines personnes utilisent les crossovers (passes croisées) pour des raisons de style. D'autres, en revanche, savent les utiliser à bon escient pour tromper leur adversaire en faisant des déplacements. Les Crossovers (passes croisées) permettent également au possesseur du ballon de faire passer le ballon d'une main à l'autre et d'utiliser cette technique en protection.


## Tir

Pour tirer, appuyez sur le bouton  et maintenez-le enfoncé. Une fois en suspension, relâchez le bouton pour effectuer le tir.


**REMARQUE :** si vous ne relâchez pas le bouton Shoot, vos joueurs trottent vers le ballon et avez fait un marche.



### ASTUCE

Pour garantir l'efficacité maximale de tir, maintenez le bouton  enfoncé et relâchez-le, lors du saut, lorsque le joueur aura atteint la hauteur maximale. Ainsi vous contrôlerez le tir, mais la synchronisation sera prioritaire.

## Paniers et Dunks


Les paniers (layup) et les dunks sont également accessibles par le bouton Shoot ; avec un peu de pratique, vous arriverez à mieux prévoir le type de tir effectué avec le bouton . Le principe de base est le suivant : vous effectuez un dunk ou un panier (layup) si vous vous déplacez en direction du panier, sauf si vous vous trouvez directement sous le panier. Dans ce cas, les joueurs susceptibles de sauter et de faire un dunk avec le ballon le font. Les autres ne font rien. Chaque joueur NBA dispose de compétences uniques en matière de dunk et de panier (layup). En d'autres termes, des joueurs différents seront capables d'effectuer des déplacements différents (dunks/paniers) suivant leur emplacement sur le terrain. Par ailleurs, les meilleurs dunks seront capables de réaliser un dunk de plus loin sur le terrain que d'autres joueurs. Dans NBA2K, les joueurs commençant par réaliser un DUNK ; ils font un PANIER (LAYOUT) après. En d'autres termes, s'ils ont la possibilité de faire un dunk à partir de leur emplacement sur le terrain, ils le feront. Dans le cas contraire, ils se mettent en position pour faire un panier.



### ASTUCE

N'hésitez pas à tester vos joueurs favoris en mode Entraînement pour découvrir exactement de quoi ils sont capables.

## Turbo

Comme son nom l'indique, le mode Turbo vous permet simplement d'aller plus vite. Lorsque vous appuyez sur le bouton , votre joueur est plus rapide et cette vitesse aura des répercussions sur les déplacements consécutifs sélectionnés.

# Tactiques offensives avancées

## Techniques offensives avancées


### Repousser l'adversaire (Backing Down)

Êtes-vous fan du marquage (post up game) ? Avec NBA2K, vous pouvez vous y adonner comme les pros. Pour vous frayer un chemin à travers la défense adverse, maintenez le bouton analogique D tout en déplaçant le joueur en direction du panier. Naturellement, un joueur adverse doit s'y trouver, sinon le marquage ne vous servira à rien. Lors d'un marquage, la taille physique, la force et l'aptitude au marquage de votre joueur, comparées à celle de l'adversaire, détermineront si vous réussirez à repousser le défenseur adverse ou si vous vous retrouverez devant un mur de briques. Après vous être frayé un chemin assez près du panier, appuyez sur le bouton Shoot pour effectuer un classic low post hook (pose basse classique).



### ASTUCE

Pour prendre l'avantage lorsque vous tentez de repousser l'adversaire, appuyez sur le bouton

Turbo  toutes les fois que votre joueur recule : vous serez plus efficace. Cette tactique fonctionne également pour le défenseur posté. Pour mettre le défenseur hors jeu (paint), appuyez sur le bouton Turbo lorsque le joueur posté - se lance - contre vous.

N'oubliez pas la nouvelle règle NBA concernant le jeu posté. Vous ne pouvez vous tenir, dos au panier, que pendant 3 secondes. Dépêchez-vous pour tirer sinon l'arbitre affirera.

### Mode Renvoyer le ballon bas (Back Down)

En mode Renvoyer le ballon bas (Back Down), relâchez le bouton analogique gauche et appuyez sur la croix multidirectionnelle en direction du panier pour effectuer une rotation.

**REMARQUE :** La réussite de votre rotation dépend de la vitesse de possession de ballon, comparée à celle de défenseur adverse.

### Alley-Oops **Croix multidirectionnelle + D**

Appuyez sur la croix multidirectionnelle puis sur le bouton analogique D pour faire une passe alley-oop à votre coéquipier.

Gardez à l'esprit les éléments suivants en ce qui concerne les passes alley-oops :

1. Vous réaliserez **TOUJOURS** une passe alley-oop que votre joueur soit en position de finir le match ou non.
2. Une passe alley-oop sera toujours effectuée au coéquipier situé le plus près du panier. Pensez à vérifier qui s'y trouve et si ce joueur a le champ libre.



### ASTUCE

Si votre joueur attend une passe alley-oop, vous le verrez agiter la main tout en courant en direction du panier. Toutefois, il n'est pas nécessaire qu'il agite la main pour que vous terminiez le match.

### Pivot Mode

Si vous ne déplacez pas votre joueur lorsque vous recevez une passe, ce dernier passera en mode Pivot. Il tentera automatiquement de protéger le ballon en faisant écran avec son corps, alors que votre stick est en position neutre. N'attendez pas trop longtemps toutefois, car votre joueur ne sera pas en mesure de protéger le ballon éternellement !

### Pump Fake (faute)

Pour réaliser un tir ouvert, appuyez sur le bouton **Shoot** (R2) et feintez le défenseur en l'air. Un tir non bloqué (uncontested) a plus de chances de réussir, du sorte que si vous attendez que votre défenseur remonte le terrain pour marquer un adversaire avant de tirer, vous aurez plus de chances de réussir le tir.



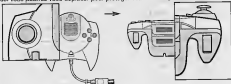
### ASTUCE

Pour réaliser un ballon feinté (Show and Go), essayez de feinter l'adversaire ; vous pourrez ainsi le contourner et vous diriger en direction du panier.

**REMARQUE :** Vous ne pouvez réaliser un ballon feinté (show and go) que si vous n'avez pas encore utilisé le dribble.

### Appel de passe (Calling for Pick)

Essayez de faire une passe à l'un de vos coéquipiers pour vous débarrasser du défenseur adverse trop collant. Pour cela, appuyez sur le crois multidirectionnelle et sur le bouton analogique (L2). Le coéquipier le plus proche de vous fera un mur autour duquel vous pourrez vous déplacer pour protéger votre défenseur.



### Appel de tactiques (Playcalling)

Chaque équipe dispose de 16 tactiques (plays) dans leur répertoire. Vous pouvez faire votre sélection parmi 4 tactiques via le menu intégré, appelé au moyen de la croix multidirectionnelle. Validez ensuite la tactique de votre choix au moyen du bouton correspondant. Pour afficher des tactiques différentes au menu intégré, procédez via le menu coach/playbook. Au cours du jeu, appuyez sur la croix multidirectionnelle et le bouton **X**, **Y**, **Z** ou **Triangle** pour activer une tactique spécifique.



### SEASIDE ASTUCE

Si vous avez mémorisé l'affectation des tactiques, nul besoin de consulter le menu. Appuyez sur la croix multidirectionnelle et le bouton correspondant à la tactique choisie tout de suite après l'affichage du menu.

### Passes touchées (Touch Passing)

Appuyez sur **○** pour passer le ballon à votre coéquipier. Puis, avant qu'il ne le reçoive, appuyez de nouveau sur le bouton **Pass** pour réaliser une passe touchée (touch pass) vers le joueur suivant auquel vous souhaitez passer le ballon. La passe touchée (touch passing) est une tactique très utile pour ceux qui souhaitent anticiper rapidement le déplacement consécutif du ballon.

### Nettoyage (Cleaning Out)

Après avoir intercepté le ballon lors d'un rebond, appuyez à plusieurs reprises sur le bouton **○** **AVANT DE RETOUCHER LE SOL** pour « nettoyer » le terrain autour de vous de tous les défenseurs. Cette tactique est très efficace pour protéger le ballon des défenseurs tentant d'intercepter le ballon lorsque vous retouchez le sol.

### Passé Curt et Shot (Passé de tir)

Pour réaliser une passe de tir, appuyez sur le bouton **Shoot** (**○**), puis sur le bouton **Pass** (**○**) pendant que vous êtes en l'air. Vous **DEVEZ** déplacer vos doigts du bouton **Shoot** vers le bouton **Pass** (**○**) sans relâcher le bouton **Shoot** ; dans le cas contraire, le tir sera effectué avant que vous n'ayez passé le ballon.

### DEFA ASTUCE

Essayez d'attirer vers vous un défenseur supplémentaire en sautant comme si vous alliez tirer, puis passez le ballon au joueur ayant le champ libre : cette tactique d'exploitation de la défense est très efficace.



# Défense

## Défense

A

Echange (Swap)

E

Interception

X

Blocaje/Rebond

Y

Dernier Défenseur

G

Face à face (Face Up)

D

Turbo

CROIX MULTI.

Tactique défensive/Shift

CM. + **0.0.0.0**

Sélection de tactiques

CM. + G

Appel de marquage

CM. + D

Appel de faute intentionnelle

**REMARQUE :** Pas jouer choisir un autre système de croix multirectionnelle à partir de l'écran Marche.



# Tactiques défensives de base


## Tactiques défensives de base

Vous trouverez ci-dessous une présentation générale des tactiques défensives de base.

### Changement (swap)

Le changement vous permet de basculer vers le joueur situé le plus près du possesseur du ballon. Le but de ce changement est de vous donner une chance de passer à une tactique défensive en sélectionnant le joueur le mieux placé pour arrêter l'attaque.

### Interception

Appuyez sur le bouton  pour faire une interception. Vous devez placer votre main sur le ballon pour l'intercepter, sinon vous ferez une faute.



### ASTUCE

Pour mettre toutes les chances de votre côté pour une interception, essayez de faire face au possesseur du ballon en appuyant sur le bouton analogique G, puis sur Steal (B) et préparez votre joueur pour l'interception. Vous pouvez également tenter une interception en courant pour prendre possession du ballon.

### Blocage (block)

Le blocage est une tactique très efficace pour empêcher que le tir du possesseur du ballon n'atteigne le panier. Si vous vous trouvez devant un adversaire tentant de tirer et que vous appuyez sur Block (X), vous ferez tomber le ballon ou diminuerez considérablement les chances de réussite du tir.

### Dernier défenseur (Last Defender)

Vous récupérez ainsi le joueur situé le plus près du panier adverse. Ce bouton est particulièrement utile lorsque vous devez vous défendre contre une offensive panier et qu'un seul de vos joueurs est en position. Il permet également de contrôler l'un de vos joueurs de poste bas ou milieu de terrain.

# Tactiques défensives avancées

## Tactiques défensives avancées

Vous trouverez ci-dessous une présentation générale des tactiques défensives avancées.

### Face à face (Facing Up)

C'est la meilleure position pour empêcher un joueur de vous passer. L'idée, c'est de faire de vous un plus gros obstacle qu'il doit passer. L'inconvénient est que vos mouvements sont plus lents dans cette position latérale. Toutefois, vous pouvez récupérer de la vitesse en appuyant sur Turbo (R).

### Passes défensives

Vous pouvez vous interposer lors de passes pour les détourner de leur cible et prendre possession du ballon. Toutefois, vous devez être particulièrement rapide pour intercepter les ballons perdus.



### ASTUCE

Pour intercepter un ballon perdu, gardez simplement votre joueur en direction du ballon ; il le prendra automatiquement.

### Tactiques défensives (Defensive Sets)

Les options disponibles sont les suivantes : Pression de toute la terre (Full Court Press), Pression de milieu de terrain, Faire une trappe et tactique de milieu de terrain (Half Court Set). La sélection des tactiques défensives s'effectue comme celle des tactiques de jeu. Appuyez sur le cross-multiplicateur pour afficher le menu, puis sur le bouton **1**, **2**, **3** ou **4** pour sélectionner la tactique défensive.


- Full Court Press (pression de toute la terre) : Les défenseurs choisissent le joueur à marquer en arbitrage.
- Half Court Press (pression de milieu de terrain) : Les défenseurs choisissent le joueur adverse sur la ligne de milieu de terrain.
- Faire une trappe : Les défenseurs tentent de pincer le possesseur de ballon sur la ligne de milieu de terrain.
- Tactique de milieu de terrain (Half Court Set) : Incline à vos passes de se placer en configuration simple de milieu de terrain.

### Appel de faute intentionnelle

Si votre adversaire est sur le point de marquer facilement un panier ou si vous souhaitez arrêter l'horloge, vous pouvez faire une faute intentionnelle. Pour cela, maintenez enfoncé le bouton analogique D et appuyez sur le bouton analogique G tout en faisant un contact avec le possesseur du ballon.

**REMARQUE :** la différence entre un appel de faute intentionnelle et la faute elle-même est que, avec un tel appel, vous indiquez à vos coéquipiers d'en faire une aussi : le joueur le mieux placé fera la faute. Tous vos coéquipiers seront en mode faute intentionnelle jusqu'à ce qu'une faute soit commise ou que vous vous trouvez dans une situation de ballon perdu. Dans ce cas, vous devez renouveler l'appel de faute intentionnelle par le joueur de nouveau en jeu.

### Appel de marquage (Calling for Double Team)

Vous pouvez à tout moment effectuer un appel de marquage (double team) en appuyant sur la croix multidirectionnelle et le bouton analogique . Le co-équipier le plus proche basculera du joueur qu'il marque vers vous et vous aidera à renforcer la défense autour du possesseur du ballon.



**Défense du poste (Defending the Post).** Pour empêcher un joueur posté de vous repousser, essayez d'appuyer sur turbo au moment où le joueur posté - se lance - contre vous.

# Tactiques offensives sans ballon

## Tactiques offensives sans ballon

A

Changement du joueur

B

Définir la passe (Set Pick)

X

Rebond

Y

Appel de passe

G

Appel de tir

D

Turbo

CROIX MULTL

Appel de tactiques

C.M. + 0,0,0,0

Sélection de tactiques

C.M. + G

N/A

C.M. + D

N/A

## Lancers francs

NBA 2K a développé un nouveau système de lancers francs très novateur. Pour réussir des lancers francs, appuyez simultanément sur les boutons analogiques G et D et maintenez-les au même niveau. Une fois les flèches assignées au-dessus du panier, appuyez sur le bouton Shoot (O) pour tirer.

**REMARQUE :** Les les joueurs exécutent leur propre routine de signature pour les lancers francs. Toutefois, pour passer outre et réaliser directement le tir, appuyez sur les boutons analogiques pour officier les flèches de lancers francs.



ASTUCE

Si vous n'appuyez pas **AU MEME MOMENT** sur les deux boutons analogiques G et D, votre tir sera désactivé. Vous ne pouvez pas appuyer sur un bouton analogique, puis tenter de compenser avec l'autre. Les deux doivent faire un.

# Configuration du match

## Menu Principal

### Démonstration

Choisissez deux équipes parmi celles en lice dans la ligue et faites-les s'affronter sur le terrain.

### Démarrage rapide

Commencez directement le match avec deux équipes choisies de façon aléatoire.

**REMARQUE :** l'équipe que vous contrôlez sera toujours par défaut l'équipe jouant à domicile.

### Saison

Vous pouvez engager votre équipe dans une saison complète (82 matchs) ou personnaliser la saison en 55, 28 ou 14 matchs. Nous tenons les statistiques de vos joueurs et de votre équipe et nous vous montrerons comment faire mieux que le reste de la ligue. Entrez un Profil utilisateur et vos records personnels seront également enregistrés.

**REMARQUE :** avant de désigner la saison, vérifiez que vous disposez bien d'un MI pour la sauvegarde.



**ASTUCE**

Vous pouvez choisir une équipe créée via le mode Saison ou Playoff.

### Playoffs

Rien de tel que le basket playoff. Le mode Playoff vous permet de passer outre la saison régulière tout en restant en lice. Ce mode suit les règles de la NBA ; toutefois vous pouvez personnaliser chacune des séries sur 7, 5, 3 matchs ou juste 1.

## Entraînement

Les joueurs phare de la NBA ne se sont dessinés une légende du jour au lendemain, mais au prix d'un entraînement rigoureux. Le compteur de tirs (Shot Rater) vous aidera à améliorer votre forme et votre synchronisation. En fait, vous pouvez affiner tous les aspects de votre jeu offensif, soit seul ou avec un ami, dans le terrain exclusif SEGA.

En mode Entraînement, vos 5 joueurs seront sur le terrain au début, de sorte que vous pouvez vous entraîner avec chacun d'eux (vous pouvez facilement ajouter d'autres manettes). Pour s'entraîner avec un autre joueur, procédez via le menu Remplacements. Si plusieurs joueurs sont à l'entraînement au même moment, vous pouvez pratiquer également les passes avec icônes et les passes touchées (touch passing), sans oublier les passes de tir (pass out of shot).

**REMARQUE :** Vous pouvez vous entraîner avec tous les joueurs ; il vous suffit de sélectionner celui qui vous intéresse dans le menu Pass.

## Options

Quelles sont exactement les options dont vous disposez ? C'est ici que vous réglez les paramètres du match.

### Règles NBA (NBA Rules)

Vous pouvez régler et même désactiver toutes les règles NBA. N'hésitez pas à les consulter et, le cas échéant, à définir vos propres règles.

**REMARQUE :** La NBA a défini de nouvelles règles pour la saison 1999-2000, règles qui ont été incorporées dans le jeu.

### Configuration du match (Game Play)

C'est ici que vous pouvez régler le niveau de difficulté, la vitesse du match, la durée des périodes, les blessures et bien plus.

### Mode Simulation vs. Mode Arcade

C'est avec le mode Simulation que vous vous approchez du plus près des conditions réelles de jeu : fatigue, fautes, blessures, etc. Si vous préférez un jeu moins physique, optez pour le mode Arcade, dans lequel les sauts sont un peu plus hauts, les dunks, un peu plus gros... et dans lequel le reste des règles ne comptent pas !

### **Présentation (Presentation)**

Réglage des effets sonores, des commentaires, de la musique, des superpositions, etc.

### **Manette**

Testez les différents modes de commande, vous en trouverez certainement un qui vous conviendra mieux que les autres.

### **Codes**

C'est gratuit ! Nous avons les codes de jeu, mais nous n'en dirons rien !

### **Personnaliser (Customize)**

Créez vos propres joueurs ou votre équipe et consultez vos résultats.

### **Créer un joueur**

Que vous souhaitiez créer une armoire à glace ou un joueur très agile, c'est ici que vous le ferez. Définissez chaque partie du corps, créez le visage à votre convenance et affectez les points d'attributs pour définir le meilleur élément pour votre équipe.

### **Joueurs prédéfinis (Pre-Set Players)**

Pour vous faciliter les choses, utilisez les 3 groupes d'attributs prédéfinis disponibles pour chaque position. Que vous recherchiez un meneur ou un défenseur, vous les trouvez ici. Vous pouvez également partir des différents attributs et modifier les points pour les affecter au mieux.

**REMARQUE :** Les dépôts équilibrent de 10 points supplémentaires que vous pouvez distribuer à votre avantage.



# Créer une équipe

## Créer une équipe

### Listes d'effectifs

Consultez des informations complètes sur le joueur de votre choix : statistiques et résultats.

### Echanges

Vous recherchez un joueur d'impact (Impact player) ? Consultez la liste et parvenez à une transaction au nom de votre club. Vous pouvez échanger jusqu'à 3 joueurs de chaque équipe lors d'une seule transaction.

### Formations

Vous pouvez créer jusqu'à 8 formations personnalisées disponibles ensuite dans le menu Remplacements. Que vous recherchiez une formation à 3 points (3 point lineup), une formation de rebond (Rebounding unit) ou que vous souhaitiez disposer sur le terrain de vos meilleurs joueurs, vous pouvez tout définir ici et éviter ainsi des remplacements individuels fastidieux.

### Importation (Importing)

Supposons que vous vous trouvez chez un ami et que vous souhaitez utiliser l'équipe et/ou le joueur que vous avez créés ou encore conserver vos résultats utilisateur. Dans ce cas, insérez simplement votre VM dans la console Dreamcourt de votre ami pour disposer instantanément de toutes vos informations personnalisées.

**REMARQUE :** Vous pouvez extraire toutes les informations de leurs zones correspondantes. Ainsi, vous pouvez sélectionner *Équipes créées (Created Teams)* à partir de *Sélection d'équipe (Team Select)*.

### Résultats utilisateur (User Records)

C'est ici que vous saisissez votre nom d'utilisateur et créez votre profil utilisateur. Après quelques matchs, faites un tour ici pour voir si vous faites partie du Top 10.

# Lors d'un match

## Côach (Entraîneur)

Comme son nom l'indique, c'est ici que vous effectuerez tous les ajustements de stratégie nécessaires

### Ordres (Ordres)

Vous définissez ici les diverses affectations de vos joueurs :

- ◀ Pression défensive (Defensive pressure) : Normal (Regular), Forte (Tight) ou Faible (Loose)
- ◀ Position défensive (Position defended) : définissez ici vos affectations défensives. Vous pouvez ainsi affecter l'un des joueurs au marquage du meneur adverse.
- ◀ Marquage (Double team) : définissez sur qui sera contre l'attention en défense.

### Temps morts

Avant de demander un temps mort, appuyez sur le bouton Start et accédez au menu Pause. Le nombre de temps morts restants s'affiche pour vous permettre de décider en connaissance de cause. Vous disposez de 3 temps morts par mi-temps : utilisez-les à bon escient.

### Remplacements

Pour éviter une fatigue excessive de votre formation et une multiplication des fautes, vous pouvez faire entrer des remplaçants sur le terrain. Vous pouvez faire des remplacements individuels ou multiples OU remplacer la totalité de la formation. Appuyez sur les boutons analogiques G et D pour consulter toutes les formations disponibles



Vous vous faites avoir dans la zone de tir ? Optez pour la grande formation. Vous ne parvenez pas à marquer les paniers faciles ? Faites entrer sur le terrain votre petite formation et mettez de votre côté vitesse et rapidité. Besoin d'un 3 points rapide ? Recourrez à la formation à 3 points (3 point lineup). Les formations vous permettront de changer rapidement et facilement l'allure de votre équipe.

## Remplacements (suite)

### Configuration

La configuration détermine le mode de remplacement choisi (Auto ou Manuel), le tempo suivi par l'équipe (Temps du match, Game Tempo), son first break et ses rebonds.

### Libre de tactique (Playbook)

Quelles sont les tactiques que vous souhaitez que votre équipe utilise ? Pour faire votre choix, consultez les diagrammes animés et réactivez, le cas échéant, des tactiques spécifiques aux boutons de déplacement.



### ASTUCE


Si vous en êtes aux derniers lancers d'un match playoff et que l'issue du match est décidée (vous gagnez ou perdez), utilisez la fonction Formations pour échanger les joueurs. A quoi bon, en effet, risquer de blesser vos meilleurs joueurs dans les dernières secondes ? Faites-les sortir du terrain et ménagez-les pour le prochain match !

## Menu Pause

## Menu Pause

### Stats

Vous pouvez consulter ici les statistiques des matchs pour les deux équipes, de même qu'un état mis à jour des blessures.

**Remarque :** Vous pouvez voir toutes les statistiques de match en appuyant sur le bouton  sur la console dédiée.

### Caméras (Cameras)

Vous pouvez choisir parmi 8 angles de caméra. Vous pouvez personnaliser chacun des angles et sélectionner le plus approprié.

### Configurations

Toutes les caméras disposent de paramètres avancés que vous pouvez modifier. Ces paramètres sont les suivants :

- Zoom principal (Key Zoom)** — La caméra zoome sur la zone de tir, toutes les fois que le ballon apparaît en poste bas.
- Retournement auto (Auto Flip)** — Une fois activé, en mode caméra Terrain entier (Full Court), ce paramètre bouge la caméra chaque fois que le possesseur du ballon change.
- Angle inversé (Reverse Angle)** — Place la caméra sur le côté opposé du terrain tout en conservant le même angle.

# Commandes de révision

## Commandes de révision

A

Lecture en vitesse normale

B

Grand angle

X

Grossissement

Y

Activation/Désactivation du panneau de révision

S

Rembobinage (analogique)

D

Avance rapide (analogique)

CROIX MULTI

Déplacement de l'indicateur de cible

*Remarque : lorsque vous déplacez l'indicateur de cible (site indicator), vous pouvez le remonter sur le joueur de votre club pour le suivre pendant tout le visionnage. Pour cela, placez simplement l'indicateur de cible en haut de la cible que vous souhaitez suivre.*

## Fantasy Draft

Vous êtes-vous déjà demandé ce que l'on ressent au QG d'une équipe lors du NBA Draft? Vous pouvez le savoir. Pour cela, activez le mode fantasy draft dans le menu de configuration de la saison. Si vous souhaitez sélectionner un draft, la liste des équipes disponibles s'affiche. Jusqu'à 4 utilisateurs peuvent participer au draft. Entrez un nom d'utilisateur pour chacune des équipes sélectionnées ; Dreamcast se charge des équipes restantes.

*Exemple : vous pouvez sélectionner autant d'équipes que vous le souhaitez.*



**ASTUCE**

Pour augmenter la vitesse des sélections d'équipe, appuyez sur le bouton **○**.

## Fonctions du VM

L'écran du VM affiche des informations et des messages lors du match, parmi lesquelles :

- Des messages honorifiques après des dunks, des 3-pointers (3 points), des blocages, des alley-ops, les 10e de dernière seconde, etc.
- Le numéro et la position des joueurs lorsque les rôles de passe sont affichés.
- L'état récupérateur des fautes des joueurs lorsqu'une faute a été commise.
- Le niveau d'énergie des joueurs (de façon ponctuelle).
- Le niveau individuel d'énergie de chaque joueur, lorsqu'un joueur subit le premier un état de fatigue.
- Les temps morts disponibles pour l'équipe, lorsqu'une des deux équipes a demandé un temps mort.
- Les résultats des tirs et le pourcentage (après un tir).

## Enregistrement

Les données d'un match sont automatiquement enregistrées lorsque vous quittez un mode enregistrable (Saison, Playoffs, etc.). Ça'inventeront-ils la prochaine fois ?

# SEGA NBA 2K

## Inhalt



Einleitung	65
Das Spiel starten	66
Die Steuerung im Überblick	67
Angriff mit dem Ball	68
Basis-Angriff	69
Fortgeschrittener Angriff	71
Verteidigung	76
Basis-Verteidigung	77
Fortgeschrittene Verteidigung	78
Angriff ohne Ball	80
Set-Up des Spiels	82
Trainer	86
Time Outs	86
Pause-Menü	88
Replay-Steuerung	89
Credits	118

Sie spüren das Blut in Ihren Schläfen, als Sie vom letzten Timeout aufstehen. Der Lärm der Menge macht Sie fast taub, aber Sie blenden ihn aus, weil's jetzt ganz einfach um die Wurst geht – und die wollen Sie!

**Noch sechs Spielsekunden**, und Ihr Team liegt um einen Punkt hinten. Sie werden Ihren Gegner los und schnappen sich den Pass ins Mittelfeld, und sofort haben **Sie zwei Typen am Hals...**

Mit einem schnellen Schritt täuschen Sie links an, drehen sich noch rechts und sprinten die Seitenlinie entlang. Sie schauen auf die Uhr – **noch drei Sekunden.**

Ein Spieler steht zwischen Ihnen und dem Korb.

Aus dem Augenwinkel sehen Sie, wie er sein Körpergewicht eine Winzigkeit nach rechts verlagert – **das ist Ihre letzte Chance**, Sie machen einen Crossover nach links und lassen ihn stehen. Noch eine Sekunde – an ihm vorbei und hoch mit Ihnen, rein mit dem Ball, alles oder nichts: Das Signal ertönt, die Zeit ist um, und... **ER IST DRIN, ER IST DRIN!!**

Sind Sie der kommende Star?



# DAS SPIEL STARTEN



Bitte beachten Sie: **SEGA Sports™ NBA98** ist ein Spiel für einen bis vier Spieler.

Wenn Sie zu zweit oder mit mehreren Spielern spielen wollen, kaufen Sie zusätzliche Controller (getrennt erhältlich). Bevor Sie den Strom einstecken, schließen Sie den oder die Controller oder andere Zusatzgeräte an die Controller-Steckplätze der Dreamcast an. Um während des Spiels jederzeit zum Titelschirm zurückzukehren, drücken Sie gleichzeitig die Tasten **○**, **□**, **△**, **×** und die Start-Taste. So macht die Dreamcast einen Warmstart und zeigt den Titelschirm an. Wenn Sie einen Vibration Pack (getrennt erhältlich) verwenden, schließen Sie es an Erweiterungs SLOT 2 des Dreamcast-Controllers an. Wenn der Vibration Pack an Erweiterungs SLOT 1 des Controllers angeschlossen wird, rastet er nicht ein und kann während des Spiels herausfallen oder unerwünschte Störungen verursachen.

Wenn sie ein Visual Memory (VM, getrennt erhältlich) verwenden, stecken Sie es in den Erweiterungs SLOT 1 des Dreamcast-Controllers, wenn Sie auf VM gespeicherte Spielstränge benutzen wollen.



## Rockin' Menu

SEGA Sports NBA98 verwendet „Rockin'Go!“. Dieses neue, innovative Menüsystem ermöglicht Ihnen insgesamt eine schnellere Steuerung. Was sich zuvor ewig hinzog, funktioniert jetzt mühelos! Drücken und halten Sie Ihren Analog-Stick in die Richtung der Option, die Sie wünschen, und drücken Sie Taste **○** um die markierte Option auszuwählen.

# DIE STEUERUNG IM ÜBERBLICK

NBA2K wurde entwickelt, um sich mit der Analogsteuerung optimal steuern zu lassen. Die Analoge Steuerung ermöglicht Ihnen nicht nur weit mehr Bewegungen, sondern schafft insgesamt mehr Spielfreude durch die größeren Präzision der Steuerung. Bitte beachten Sie, dass die Steuerung und die unten angegebenen Tipps sich auf die Standardeinstellungen von NBA2K beziehen. Es sind aber auch alternative Schemata der Steuerung möglich – insbesondere können Sie das Steuerkreuz als primäre Steuerung verwenden, wenn Sie das so gewohnt sind.

**BITTE BEACHTEN SIE:** Berühren Sie während des Spielens niemals den Analog-Stick oder die L- oder die R-Taste. Dies könnte den Controller während des Initialisierungsvorgangs stören und eine Fehlkonfiguration verursachen.

Erweiterungslot 1

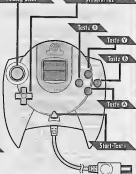
Erweiterungslot 2



L-/R-Tast

Analog-Stick

Steuerkreuz



Beachten Sie einige Zeit mit der Drucktaste und spielen Sie selbst fertig

**SEGA** TIPPS  
GAMEPLAY

Wenn Sie zu irgendeiner Zeit Hilfe beim Navigieren durch die Menüs benötigen, drücken Sie Taste X und ein Halte-Bildschirm wird Sie beim weiteren Wegfinden führen

NBA2K

# ANGRIFF MIT BALL

## Angriff mit Ball

A

Pass

E

Crossover

X

Wurf/Rebound

Y

Pass-Icons

L

Zurück

R

Turbo

STEUERKRÜTZEL

Playcall/Shift

STEUERKRÜTZEL+A, B, C

Play aufrufen

STEUERKRÜTZEL+L

Deckung rufen

STEUERKRÜTZEL+R

Alley-Oop

NOTE BEACHTEN SIE: Alternative Funktionen für die Steuerung können über Controller-Einstellungen ausgewählt werden.



TIPPS

Wenn Sie Taste **E** drücken, machen Sie einen Crossover.  
Wenn sie aber gleichzeitig das Turbo (**R**) Taste drücken,  
machen Sie eine Drehbewegung, einen Spin move.

# BASIS-ANGRIFF


## BASIS-ANGRIFF

Hier finden Sie kurze Beschreibungen all Ihrer fundamentalen Angriffsfunktionen.

### Directional Passing

Sie können auf jeden Ihrer Team-Kollegen zu passen, indem Sie den Analog-Stick in Richtung des Spielers drücken, den Sie meinen, und dann Taste  drücken.

### Icon Passing

Benutzen Sie das sogenannte Icon Passing, um sicherzustellen, dass Ihr Pass an den gewünschten Spieler geht. Wenn Sie Taste  drücken, erscheinen Pass-Icons über jedem Ihrer Teamkollegen. Wenn Sie den Spieler lokalisiert haben, dem Sie zu passen wollen, drücken Sie die entsprechende Taste. Beachten Sie dabei, dass die folgenden Tasten auf die folgenden Spielerpositionen zu passen.


-  — Point Guard (Position 1)
-  — Shooting Guard (Position 2)
-  — Small Forward (Position 3)
-  — Power Forward (Position 4)
-  — Centre (Position 5)

**WICHTIGER HINWEIS:** Wenn Sie die Zuweisung von Richtung zu Taste im Kopf haben, können Sie den Ball leichter zu dem gewünschten Spieler bekommen, auch wenn Sie ihn gerade nicht sehen können.

### Crossover Dribbles


Manche Leute benutzen Crossovers einfach, weil sie cool aussehen. Andere, die wissen, wie das funktioniert, können ihre Gegner effektiv tauschen, indem sie in eine Richtung antauschen und dann in die andere gehen. Crossovers geben dem Spieler, der den Ball hat, die Gelegenheit, die Ballhand zu wechseln. Das dient als Verteidigungstechnik.

## Shooting

Um zu werfen, drücken und halten Sie Taste . Wenn sie den Scheitelpunkt Ihres Sprungs erreicht haben, lassen Sie die Taste los, um den Ball zu werfen.

**ALLE SCHAFFEN SICH:** Wenn Sie die Wurf-Taste nicht loslassen, landet Sie mit dem Ball – das wird als Slamshot gewertet.



Für maximale Wurfkraft halten Sie Taste  gedrückt und lassen Sie sie auf dem Scheitelpunkt Ihres Sprunges los – je besser Ihr Spieler werfen kann, desto weniger wichtig ist das genaue Timing.

## Korbleger und Dunkings

Sowohl Korbleger als auch Dunkings funktionieren ebenfalls mit der "Wurf-Taste", und Sie brauchen ein wenig Übung, bis Sie wissen, welche Art von Wurf Sie auslösen, wenn Sie Taste  drücken. Die Grundregel ist: Wenn Sie sich auf den Korb zu bewegen, führen Sie ein Dunking oder einen Korbleger aus. Wenn Sie stehen, machen Sie einen Jump Shot, einen Sprungwurf. Dabei gibt es eine Ausnahme, wenn Sie direkt unter dem Korb stehen. In diesem Falle werden Spieler, die hochspringen und den Ball zu dunken können, dieses tun. Andere werden erst gegen das Brett werfen und so einen Korbleger machen. Jeder NBA-Spieler hat besondere Dunking- und Korbleger-Fähigkeiten. Also machen verschiedene Spieler unterschiedliche Moves (Dunkings/Korbleger) abhängig davon, wo sie auf dem Spielfeld stehen. Die besseren Dunker können auch von weiter weg dunken als andere Spieler. In NBA2K DUNKEN die Spieler zuerst und machen den KORBLEGER später. Das heißt, wenn sie von einem bestimmten Punkt auf dem Spielfeld aus dunken KÖNNEN, dann tun sie das auch. Ansonsten gehen sie rein und versuchen's mit einem Korbleger.



Experimentieren Sie mit Ihren Lieblingspielern im Trainingmodus (Practice Mode). So können Sie herausfinden, was genau sie können.


## Turbo

Der Turbo ist genau das, was der Name sagt: Damit bewegen Sie sich schneller. Wenn Die Turbo-Taste  gedrückt wird, dann gewinnt Ihr Spieler an Geschwindigkeit, und die Beschleunigung hat einen Effekt auf bestimmte Bewegungen in Folge.

# Fortgeschrittener Angriff


## Fortgeschrittener Angriff


### Zurück

Sind Sie ein Fan von blitzschnellen Speerdrügen tief im Defense-Bereich des Gegners? In NBA2K können Sie's genau wie die Profis so richtig krachen lassen. Um sich einfach den Weg in die Korb-Zone frei zu drängen, halten Sie die -Taste gedrückt, während Sie Ihren Spieler in Richtung Korb bewegen. Natürlich muss dort ein Verteidiger sein, oder Sie haben niemanden, mit dem Sie ein Post-up starten können. Wenn Sie in einem Post-up Gefecht stecken, entscheiden die Körpergröße Ihres Spielers, seine Stärke und sein Post-up-Können im Vergleich zu denen des Gegners, ob Sie den Verteidiger nach hinten drängen oder ob Sie selbst am Ende mit dem Rücken gegen die Mauer klatschen. Sowie Sie sich dicht genug an den Korb herangekämpft haben, drücken Sie die Wurf-Taste, um einen klassischen "low post hook" in den Korb zu legen.




### TIPP

Einen Extra-Vorteil, während Sie Ihren Spieler mit , rückwärts bewegen: Drücken Sie jedes Mal, wenn Ihr Spieler einen Satz zurück macht, wiederholt die Turbo-

Taste  - so erhalten Sie besondere Effektivität. Wiederholt Turbo drücken funktioniert auch für den Verteidiger. Um den Verteidiger aus der Zone zu halten, drücken Sie die Turbo-Taste wiederholt, wenn der Gegner sein Gesicht auf Sie wirt. Vergessen Sie nicht die neue NBA-Regel: Sie dürfen nur fünf Sekunden mit dem Rücken zum Korb stehen. Kraken Sie die Pöle schnell nach - werden Sie dort fünf too, bevor der Schiedsrichter pfeift.

### Rückwärts-Modus


Wenn Sie sich im Rückwärts-Modus befinden, lassen Sie die -Taste los und drücken Sie den Analog-Stick in Richtung Korb, um aus dem Rückwärts-Move heraus zu einem Spin (Drehbewegung) anzusetzen.

**WICHTIG:** Der Erfolg Ihres Spin-Moves hängt davon ab, wie schnell der Spieler mit dem Ball mögliches auf dem Abwehrspieler ist.

WICHTIG

NBA 2K

### Alley-Oops Steuerkreuz +

Drücken Sie das Steuerkreuz und dann die -Taste, um Ihrem Teamkollegen einen Alley-oop zuzuwerfen.

Zwei Dinge sind mit Alley-oops sicher:

1. Sie werden einen Alley-oop-Pass **IMMER** werfen, egal ob Ihr Spieler in der Lage ist, den Spielzug zu beenden, oder nicht.
2. Ein Alley-oop-Pass geht immer an den Teamkollegen, der am dichtesten am Korb steht – also schauen Sie nach, wer es ist und ob er freie Bahn hat.



Wenn Ihr Spieler einen Alley-oop-Pass werfen will, sehen Sie das daran, dass er winkt, während er zum Korb rennt. Es ist aber nicht nötig, dass er winkt, damit Sie den Spielzug beenden können.

### Dreh-Modus

Wenn Sie Ihren Spieler nicht bewegen, nachdem er einen Pass erhalten hat, ist er im Dreh-Modus. Er wird automatisch versuchen, den Ball zu schützen, indem er ihn mit seinem Körper deckt, solange Ihr Analog-Stick in neutraler Position ist. Dazu bleibt er an einer Stelle, dreht sich jedoch, um die Gegner abzublocken. Warten Sie nicht zu lange, er wird die Gegner nicht den ganzen Tag abschermern können!

## Pump Fake


Um eine freie Wurfmöglichkeit zu bekommen, tippen Sie die Wurf-Taste (O) an und bringen Sie den Verteidiger mit einem „Pump Fake“ als Finte dazu, zu früh hoch zu springen. Ein Wurf, der nicht geblockt wird, hat eine viel höhere Trefferwahrscheinlichkeit. Wenn Sie also warten, bis der Verteidiger im „Sinkflug“ ist, bevor Sie Ihren Wurf entlassen, steigen Ihre Trefferchancen beträchtlich.



Um einen „Show and Go“ zu machen, versuchen Sie einen Pump Fake. Wenn dann Ihr Gegenspieler darauf herangefallen ist, steuern Sie nach an ihm vorbei auf den Korb zu.

**WICHTIG:** Ein „Show and Go“ ist nur möglich, wenn Sie Ihre Dribble nicht schon beendet haben.

## Deckung rufen

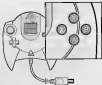
Versuchen Sie, von einem Teamkollegen eine Mauer gemacht zu bekommen, um den Balligen Verteidiger loszuwerden. Um das zu tun, drücken Sie das Steuerkreuz und dann die -Taste – Ihr nächster Teamkollege wird eine Mauer machen, um die Sie herumgehen und damit Ihren Gegenspieler abschneiden können.





## Spielzüge - Playcalls

Jedes Team hat 16 Spielzüge in seinem Playbook. Sie können aus (+) Spielzügen mithilfe des Playcall-Menüs im Spiel wählen, das sie machen, indem Sie das Steuerkreuz drücken. Von dort aus rufen Sie das Spiel, das Sie möchten, mit der entsprechenden Taste auf. Wenn Sie dem Playcall-Menü verschiedene Spielzüge zuweisen möchten, machen Sie das im Playbook-Menü des Trainers. Während Sie im Spiel sind, drücken Sie das Steuerkreuz und dann Taste **△**, **□**, **○** oder **×**, um ein bestimmtes Spiel zu aktivieren.



Wenn Sie im Kopf haben, welche Spieltage auf welcher Taste liegen, müssen Sie das Menü nicht einmal mehr anschauen. Drücken Sie das Steuerkreuz und die entsprechende Taste direkt danach, bevor das Menü sich zeigt.

### Touch-Pass

Drücken Sie **Ⓢ**, um den Ball zu Ihrem Teamkollegen zu passen. Bevor er den Ball erhält, tippen Sie noch ein Mal die Pass-Taste an, um einen ultraschnellen Touch-Pass zum nächsten Spieler auszuführen, dem Sie zu passen wollen. Dies ist eine nützliche Technik für Spieler, die sehr schnell vorausplanen können, wohin sie den Ball als Nächstes bringen möchten.

### Freie Bahn

Wenn Sie, nachdem Sie einen Rebound erwischt haben, wiederholt Taste **Ⓢ** drücken, **BEVOR SIE LANDEN**, werden Sie die Verteidiger um Sie herum verschleichen. Das ist eine gute Methode, den Ball sicher zu behalten, wenn Sie landen, ohne dass er Ihnen von den Gegnern gleich wieder abgejagt wird.

### Aus dem Schuss passen

Versuchen Sie, aus einer Korbwurfbewegung heraus zu passen, indem Sie die Wurf-Taste (**Ⓢ**) und dann die Pass-Taste (**Ⓢ**) drücken, während Sie auf dem Weg nach oben sind. Bei dieser Manöver **MÜSSEN** Sie mit dem Finger von der Wurf-Taste herüber auf die Pass-Taste gleiten – wenn Sie die Wurf-Taste gleich loslassen, geht der Wurf los, bevor Sie den Ball passen können.

### SEHEN SIE SICH AN DIESE TIPP

Wenn Sie einen zusätzlichen Verteidiger auf sich ziehen können, indem Sie einen Sprung-Wurf einleiten, und dann auf einen frei gewordenen Angreifer passen, ist das ein extrem effektiver Weg, die gegnerische Verteidigung zu übermühen.



# Defence

## Defence

A

Swap

B

Steal

X

Blocken/Rebound

Y

Last Defender

L

Face Up

R

Turbo

STEUERKREUZ

Defensive Set/Shift

STEUERKREUZ+**○●○●**

Call Set

STEUERKREUZ+ **■**

Double Team

STEUERKREUZ+ **■**

Absichtliches Foul

**BITTE BEACHTEN SIE:** Eine alternative Steuerknobelebung können Sie auf dem Controller-Bildschirm einstellen.

# Basis-Verteidigung

## Basis-Verteidigung

Im Folgenden finden Sie generelle Beschreibungen der grundlegenden Steuerung der Verteidigung.

### Swapping



Swapping ermöglicht Ihnen, zu dem Spieler zu wechseln, der am dichtesten an dem ist, der den Ball hat. Das Ziel des Swap ist, Ihnen immer eine effektive Verteidigung zu ermöglichen – suchen Sie sich immer den Spieler aus, der die beste Chance hat, das Angriff zu stoppen.

### Stealing


Drücken Sie Taste , um einen Steal auszuführen – Sie müssen Ihre Hand auf den Ball bekommen, um ihn wegzuschlagen, oder Sie begehen ein Foul.



### TIPP

Am einfachsten bekommen Sie einen Steal, wenn Sie versuchen Sie Ihren Spieler dem Mann am Ball zuzuwendet, indem Sie die  Taste und dann Steal () drücken. Dann bereiten Sie sich schon mal darauf vor, den Ball gleich weiterzugeben, um einen zügigen Gegenangriff anzulassen. Sie können auch versuchen, im Laufen Steals zu bekommen und so den Ball wegzuschlagen.

### Blocken

Blocken ist eine effektive Methode, zu verhindern, dass der Wurf eines Spielers in den Korb geht. Wenn Sie sich vor einem Gegner befinden, der einen Wurf versucht, können Sie die Block-Taste () drücken und so den Ball zu Boden schlagen oder die Trefferwahrscheinlichkeit des Wurfs senken.

### Last Defender

Damit steuern Sie den Spieler, der am dichtesten am gegnerischen Korb steht. Das ist eine besonders nützliche Taste, wenn Sie sich gegen einen gegnerischen Korb verteidigen müssen und nur noch einen Spieler ganz hinten haben. Er ist auch nützlich, wenn Sie einfach Kontrolle über einen Ihrer Verteidiger haben wollen.

# Fortschrittliche Verteidigung

## Fortschrittliche Verteidigung

Im Folgenden finden Sie die Steuerung der fortschrittenen Verteidigung beschrieben.

### Dem Gegner zusetzen

Dies ist die beste Position, um einen Spieler daran zu hindern, an Ihren vorbeizukommen – Sie machen sich zu einem „größeren“ Hindernis, um das er herum muss. Der Nachteil ist, dass Sie sich in dieser Position nur langsam bewegen können – das können Sie aber dadurch ausgleichen, dass Sie gleichzeitig Turbo (**T**) drücken

### Plätze abwehren

Sie können hochspringen, um den Ball auf seinem Weg zum Ziel abzulenken und ihn selbst zu übernehmen. Auf jeden Fall müssen Sie sehr schnell sein, um den Ball im Flug zu kriegen.



Um einen unkontrollierten Ball zu fangen, führen Sie einfach Ihren Spieler zum Ball hin, und er wird ihn automatisch aufnehmen.

### Spezialzüge der Verteidiger

Verfügbare Optionen sind: Full Court Press, Half Court Press, Half Court Trap und Half Court Set. Defensiv Züge funktionieren genau so wie das offensive Playcall-Menü. Drücken Sie das Steuerkreuz, um an das Menü zu kommen, und drücken Sie Taste **2**, **3**, **4** oder **5**, um Ihre Vorgehensweise auszuwählen.

- Full Court Press: Verteidiger beginnen an der Inbound-Linie mit der Manndeckung
- Half Court Press: Verteidiger beginnen an der Half-Court-Linie mit der Manndeckung
- Half Court Trap: Verteidiger versuchen den Spieler am Ball an der Half-Court-Linie zu blocken.
- Half Court Set: Gibt Ihren Teampartnern den Befehl, sich in einer grundlegenden Half-Court-Anordnung aufzustellen.

### Absichtliches Foul

Wenn Ihr Gegner gerade dabei ist, einen einfachen Korb ohne Gegenwehr zu machen oder Sie einfach die Uhr anhalten müssen, können Sie das tun, indem Sie ein absichtliches Foul begehen – das machen Sie, indem Sie erst die **RT**-Taste gedrückt halten und dann die **RT**-Taste drücken, während Sie Kontakt mit dem Mann am Ball machen.

***WICHTIG:** Bitte beachten Sie: Ein absichtliches Foul anzurufen und dies zu befehlen, unterscheidet sich wie folgt: Mit dem Anrufen sagen Sie auch Ihren Teamkollegen, dass sie für ein Foul sorgen sollen, indem derjenige, der am ehesten dazu in der Lage ist, dies begehrt wird. Alle Spieler im Team befinden sich im Foul-Modus, bis entweder ein Foul stattgefunden hat oder bis der Spielverlauf ins Stocken kommt – in diesem Fall müssten Sie noch einmal ein absichtliches Foul anrufen, um die Drückung wieder herzustellen.*

### Double Team

Sie können jederzeit einen Double-Team-Move ausführen, indem Sie das Steuerkreuz und dann die **RT**-Taste drücken. Der nächste Team-Kollege wird von seinem Mann zu Ihrem wechseln, um die Abwehr gegen den Mann am Ball zu verstärken.



**Zur Verteidigung:** Um einen Spieler davon abzuhalten, Sie rückwärts in die Enge zu treiben, versuchen Sie, wiederholt auf Turbo zu drücken, während der Poster sich gegen Sie wirft.

# Angriff ohne Ball

## Angriff ohne Ball

A

Spieler wechseln

B

Deckung zuweisen

X

Rebound

Y

Pass rufen

L

Wurf rufen

R

Turbo

STEUERKREISZ

Playcall

STEUERKREISZ+**2, 0, 0, 0**

Call Play

STEUERKREISZ+**II**

N/A

STEUERKREISZ+**I**

N/A

## Freie Würfe

NBA2K hat ein innovatives, neues System für freie Würfe entwickelt. Der Trick für erfolgreiche freie Würfe ist, die **L1**- und **R1**-Taste gleichzeitig zu drücken. Wenn Sie es geschafft haben, die Pfeile über dem Korb zusammenzuführen, drücken Sie die Wurf-Taste (**R2**), um den Ball loszuwerfen.

**BITTE BEACHTEN SIE:** Jeder Spieler hat seine persönliche Routine für freie Würfe – wenn Sie diese angepasst wollen und den Ball direkt zwischen den Händen, drücken Sie die **L1**- und die **R1**-Taste, damit die Pfeile für den freien Wurf erscheinen.



**SEGA** **TIPP**

Wenn Sie nicht beide Tasten zur gleichen Zeit drücken, geht Ihr Wurf los. Sie können nicht eine Taste drücken und dann versuchen, mit der anderen auszugleichen – die beiden müssen eins werden.



# Spieleinstellungen

## Hauptmenü

### Freundschaftsspiel

Wählen Sie zwei beliebige Teams der Liga und schicken Sie sie auf den Platz.

### Quick Start

Gehen Sie direkt zum Spielstart mit zwei zufällig ausgewählten Teams.

**BITTE BEACHTEN SIE:** Das Team, das Sie steuern, wird immer als Home-Mannschaft angezeigt sein

### Saison

Lassen Sie Ihr(e) Team(s) eine komplette Saison mit 82 Spielen bestehen, oder verkürzen Sie sie auf 56, 28 oder 14 Spiele. Wir notieren die Spieler- und Mannschaftsstatistiken und zeigen Ihnen, wie Sie im Vergleich zum Rest der Liga stehen. Geben Sie ein User-Profil ein, und Ihre persönlichen Leistungen werden ebenfalls notiert.

**BITTE BEACHTEN SIE:** Bevor Sie Ihre Saison starten, überprüfen Sie auch ständig, ob Sie ein IM angebotenes haben, um sie zu genießen.



### TIPP

Sie können im Saison-Modus oder in den Playoffs ein individuell zusammengestelltes Team benutzen.

### Playoffs

Es gibt nichts Besseres als Playoff-Basketball. Im Playoff-Modus können Sie die reguläre Saison umgehen und trotzdem um den Preis kämpfen. Das Spiel folgt den Regeln der NBA, aber Sie können jede Serie auf 7, 5, 3 oder auch nur ein Spiel verkürzen.

## Training

Auch die legendären Spieler der NBA wurden nicht über Nacht berühmt – das kam durchaus 100 Jump Shots am Tag (kosten! Der Shot Rater wird Ihnen helfen, Form und Timing zu perfektionieren. Sie können sogar alle Komponenten des Angriffsspiels trainieren – allein oder mit einem Freund – und zwar in der exklusiven SEGA Sportsarena.

Im Trainingsmodus starten alle alle 5 Ihrer Spieler an der Auslinie, sodass Sie mit jedem Üben können (und es ist einfach, zusätzliche Controller anzustecken!). Wenn die Spieler ihren Trainingspartner wechseln wollen, können sie ins Ersatzspieler-Menü gehen. Wenn mehrere trainieren, können die Spieler auch loose-Pässe und Touch-Pässe üben, und es ist DIE Gelegenheit zu üben, wie man aus einer Wurfbewegung heraus einen Poch landet.

*WIE MANCHER SE: Sie können mit jedem Spieler trainieren, indem Sie die aus dem Free-Modi auswählen.*

## Optionen

Was genau sind Ihre Optionen? Hier können Sie die Spielparameter anpassen.

## NBA-Regeln (NBA Rules)

Jede Regel im Spiel ist modifizierbar oder kann mit OFF ausgeschaltet werden – also schauen Sie sie sich genau an, falls Sie möchten sie nach Ihren „eigenen Regeln“ spielen.

*WIE MANCHER SE: Die NBA hat eine Regel für die Jahre 1997-2000 aufgestellt, und diese darf in das Spiel integriert.*

## Game Play

Hier können Sie Schweregrad, Spielgeschwindigkeit, Feldgröße, Länge des Spiels, Verletzungen und vieles mehr einstellen.

## Simulations-Modus vs. Arcade-Modus

Der Simulationsmodus ist so dicht dran an der echten NBA-Action, wie's nur geht. Ermüdung der Spieler, Fouls, Verletzungen, was Sie wollen. Wenn Sie eher ein aufregendes, weniger realistisches Spiel vorziehen, wird Ihnen der Arcade-Modus zusagen, wo die Sprünge etwas höher, die Dunkings etwas größer sind und die Regeln komplett in die Tonne getreten wurden.

### Präsentation

Verändern Sie Soundeffekte, Kommentare, Musik, Overlays und vieles mehr.

### Controller

Probieren Sie die diversen Steuermöglichkeiten aus – vielleicht finden Sie eines, das Ihren Daumen besonders zusagt.

### Codes

Jede Menge versteckter Sachen! Wir haben Sie, aber wir verraten Ihnen nichts.

### Anpassungen (Customize)

Bauen Sie Ihre eigenen Spieler oder Ihr Team und schauen Sie nach Ihren Leistungen.

### Spieler erschaffen (Create Player)

Ob Sie ein Zwanzigmeterfüßig-Monster knien wollen oder nur den Sport-Star Ihrer Schule wiederspiegeln wollen, hier haben Sie's in der Hand. Messen Sie jeden einzelnen Körperteil ab, schreiben Sie das Gesicht, wie Sie's haben wollen und verteilen Sie die Eigenschaftspunkte so, dass der Spieler perfekt in Ihr Team passt.

### Voreingestellte Spieler (Pre-Set Players)

Um Ihnen die Sache etwas zu erleichtern, gibt es drei Gruppen von voreingestellten Attributen für jeden veränderbaren Punkt. Ob Sie den prototypischen Point Guard haben wollen oder den verteidigungstarken Riesen, die können Sie hier finden. Wenn Sie möchten, können Sie einfach ihre Eigenschaften als Basis nehmen und sie dann nach Belieben modifizieren.

**BITTE BEACHTEN SIE:** Sie haben auch noch viele zusätzliche Punkte, die Sie verteilen können, wie Sie möchten.

# Team erstellen

## Team erstellen

### Teamaufstellungen

Schauen Sie sich sämtliche Spieler in den Tabellen an, komplett mit Statistiken und Bewertungen.

### Spielemarkt

Sie suchen nach dem Super-Spieler? Versuchen Sie sich als Klubmanager, und machen Sie für Ihr Team einen Deal! Bis zu drei Spieler aus jedem Team können pro Transaktion verwechselt werden.

### Aufstellungen

Hier können Sie bis zu acht individuelle Aufstellungen kreieren, aus denen Sie im Ersatzspieler-Menü wählen können. Ob Sie eine 3-Point-Aufstellung brauchen, eine Rebound-Einheit oder vielleicht Ihre besten Leute am Ball auf dem Feld wollen, hier können Sie all das arrangieren und sich die langwierige Spieler-für-Spieler-Auswechsellerei sparen.

### Importieren

Wenn Sie bei einem Freund spielen und Ihr zusammengestelltes Team, Ihren eigenen Spieler und/oder Ihr User-Profil benutzen wollen, schließen Sie einfach Ihr VM an seine Dreamcast an, und Sie haben alle Ihre persönlichen Daten verfügbar.

**GUTE NACHRICHTEN SIE:** Jede Information ist vor der entsprechenden Auswahl aus zugänglich, der heißt „Create Team“ kann von „Team Select“-Menü aus ausgewählt werden.

### User-Profil

Hier können Sie Ihren Usernamen eingeben und Ihr Userprofil erstellen. Wenn Sie ein paar Spiele auf dem Buckel haben, schauen Sie hier nach, ob Ihre Leistung Sie unter die Top 10 katapultiert.

# Im Spiel

## Coach

Mit Coach können Sie genau das tun – Ihr Team coachen. Nehmen Sie die nötigen strategischen Einstellungen vor.

## Orders



Hier können Sie folgende verschiedene Zuweisungen für Ihre Team-Spieler vornehmen:

- Stärke der Verteidigung: Normal (Regular), Stark (Tight) oder Locker (Loose)
- Verteidigte Position: Wissen Sie Ihre Verteidiger zu, d.h. wenn Sie möchten, dass Popan das Point Guard des anderen Teams deckt, können Sie das hier einstellen.
- Double team: Legen Sie fest, auf wen sich Ihre Verteidigung konzentrieren soll.

## Timeouts

Wenn Sie ein Timeout ausrufen wollen, drücken Sie die Start Taste und gehen Sie zum Pause-Menü. Sie werden immer sehen, wie viele Timeouts Sie noch übrig haben, bevor Sie entscheiden, ob Sie eines benutzen – Sie haben nur drei pro Halbzeit, verwenden Sie sie klug.

## Auswechsell (Substitutions)

Sorgen Sie dafür, dass Ihre Mannschaft frisch bleibt und keinen Ärger mit Fouls hat. Wechseln Sie irgendeinen Ihrer ausgewählten Ersatzspieler ein. Sie können Spieler einzeln auswechseln, mehrere auf einmal oder die ganze Aufstellung ändern. Drücken Sie die - und die -Taste, um sich die verfügbaren Aufstellungen anzuschauen.



Wenden Sie in der Zone nur vergriffelt? Dann lassen Sie das Ihre Aufstellung von Riesen erledigen. Sie schaffen keine leichten Körbe? Schicken Sie Ihre kleine Aufstellung rein und setzen Sie auf Speed und Geschwindigkeit. Sie brauchen schnelle drei Punkte? Benutzen Sie die 3-Point-Aufstellung. Solche Aufstellungen sind ein schneller und einfacher Weg, Ihr Team aufzupolieren.

## Auswecheln (Substitutions, Fortsetzung)

### Einstellungen (Settings)

Die Einstellungen bestimmen, wie das Auswecheln vorstatten geht (Auto oder Manual), in welcher Geschwindigkeit Ihr Team spielen soll (Game Tempo), ihr Kontaktspiel und ihre Rebounds.

### Playbook

Aus welchen Spielen soll ihr Team wählen können? Schauen Sie sich die animierten Spielzug-Diagramme an und weisen Sie den Tasten andere Spiele zu, wenn Sie das möchten.



### TIPP

Wenn Sie in den letzten Zügen eines Playoff-Spiels liegen und das Spiel schon so gut wie entschieden ist (Sie gewinnen gerade haushoch oder verlieren abgrundtief), verwenden Sie die Aufstellungs-Funktion, um Ihre schwächsten Spieler einzuwecheln. Es nutzt nichts, in den letzten Sekunden Verletzungen Ihrer Stars zu riskieren. Nehmen Sie Ihre wichtigsten Leute vom Feld und sparen Sie sie sich für das nächste Spiel auf!

## Statistiken (Stats)

Hier sehen Sie die gegenwärtigen Statistiken für beide Teams und einen aktuellen Verletzungs-Report.

**WICHTIG: BEACHTEN SIE:** Alle Statistiken im Spiel können Sie ansehen, indem Sie Taste **Y** in der entsprechenden Kategorie drücken.

## Kameras

Es gibt acht Kamerapositionen, zwischen denen Sie wählen können. Sie können sich jederzeit vorher anschauen und austauschen, welche die Beste ist für Ihre bevorzugte Spielart.

## Einstellungen (Settings)

Alle Kameras haben gewisse fortgeschrittene Einstellungen, die Sie verändern können. Diese sind:

- Key Zoom** — Diese lässt die Kamera auf die Zone zoomen, sowie der Ball in den Nah-Bereich geht.
- Auto Flip** — Wenn dies im Full Court-Kameramodus aktiviert ist, wechselt die Kameraposition nach jedem Wechsel des Ballbesitzes.
- Reverse Angle** — Platziert die Kamera auf der Gegenseite des Feldes, wobei der Blickwinkel erhalten bleibt.

# Replay-Steuerung

## Replay-Steuerung

A

In normaler schwindigkeit abspielen

B

Wegzoomen

X

Dreuzoomen

Y

Replay-Liste ON/OFF

L

Zurückspulen (analog)

R

Schnellvorteuf (analog)

STEUERKREIS

Bewegt den Zielerzeiger

**WICHTIG! BEACHTEN SIE:** Wenn Sie den Zielerzeiger bewegen, können Sie ihn auch irgendeinem Spieler „anhängen“, sodass er ihm das ganze Replay hindurch folgt. Dazu müssen Sie einfach nur den Anzeiger oben auf denjenigen bewegen, den Sie verfolgen wollen.



## Fantasy-Teams

Wollen Sie jemals wissen, wie es ist, im "War Room" eines Teams zu sein, während die NBA-Teams zusammengestellt werden? Hier können Sie so nah dran wie überhaupt möglich. Um einen Fantasy-Draft der gesamten Liga zu erreichen, bevor Sie die Saison starten, schalten Sie „Fantasy Draft“ im Saison-Einstellungs-Menü EIN. Wenn Sie einen Draft machen wollen, sehen Sie eine Liste von Teams, aus denen Sie Spieler rekrutieren können. Bis zu vier Spieler können an dem Draft teilnehmen. Geben Sie einen Usernamen für alle Teams, die Sie auswählen wollen, und der Dreamcast wird alle übrigen Teams steuern.

**WICHTIG:** SIE können in diesem Modus so viele Teams aussuchen, wie Sie möchten.



Wenn Sie die Geschwindigkeit der Teamauswahl vergrößern wollen, drücken Sie einfach Taste **□**.

## VM Features

Ihr VM-Bildschirm wird während des Spiels verschiedene Informationen und Nachrichten anzeigen. Das kann z.B. sein:

- Glückwünsche nach Dunkings, 3-pointern, Blocks, Alley-oops, Treffern in letzter Sekunde und anderen
- Nummer und Position des Spielers, wenn Sie Pass-Icons haben
- Foulsituation der Spieler, nachdem ein Foul begangen wurde
- Energieniveau der Spieler (immer mal wieder)
- Energieniveau eines einzelnen Spielers, wenn er anfängt müde zu werden
- Team Timeout-Reviews, wenn beide Teams ein Timeout ausgerufen haben
- Werfwertung und Prozentsatz, wenn ein Wurf gemacht wurde

## Speichern

Das Spiel speichert automatisch Daten für Sie, wenn Sie einen speicherbaren Modus verlassen (Saison, Playoffs etc.) Was werden sich die Programmierer wohl als Nächstes ausdenken -?

# NBA 2K

## Índice



<b>Introducción</b>	<b>92</b>
<b>Inicio del juego</b>	<b>93</b>
<b>Resumen de los controles</b>	<b>94</b>
<b>Ataque con el balón</b>	<b>95</b>
<b>Ataque básico</b>	<b>96</b>
<b>Ataque avanzado</b>	<b>98</b>
<b>Defensa</b>	<b>103</b>
<b>Defensa básica</b>	<b>104</b>
<b>Defensa avanzada</b>	<b>105</b>
<b>Ataque sin el balón</b>	<b>107</b>
<b>Configuración de partida</b>	<b>109</b>
<b>Entrenador</b>	<b>113</b>
<b>Tiempos muertos</b>	<b>113</b>
<b>Menú de pausa</b>	<b>115</b>
<b>Controles de repetición de las jugadas</b>	<b>118</b>
<b>Créditos</b>	<b>118</b>

La sangre se te sube a la cabeza cuando te pones en pie tras el último tiempo muerto.

La multitud es ensordecedora, pero dejas la mente en blanco, porque ha llegado la hora de la verdad y quieres ir o por todos.

**Quedan seis segundos de partido**

y vas perdiendo por un punto. Saltas a lo loco y recoges el saque, inmediatamente te rodean dos defensores.

Amagas rápidamente a la izquierda y giras a la derecha escapando por la línea de banda. Miras el reloj.

**Quedan tres segundos.**

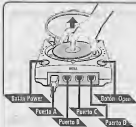
Sólo un hombre te separa de la canasta.

Como un rayo de luz, notas un levisimo movimiento de su cuerpo a tu derecha. Es tu única oportunidad, así que botas el balón por debajo de las piernas, lo

**pasas a la izquierda** y lo dejas atrás. Tiras a canasta cuando sólo queda un segundo... El balón está en el aire cuando suena la señal y... ¡ENTRA! ¡ENTRA!

¿Eres el elegido?

# INICIO DEL JUEGO



Si usas una tarjeta de memoria Visual Memory (se vende por separado), introdúcela en el puerto de expansión 1 del mando de control de la consola Dreamcast y así podrás guardar y recuperar partidas.



Nota: Sega Sports™ NBA 2K es un juego de una a cuatro jugadores.

Puedes adquirir mandos de control adicionales (se venden por separado) para jugar con dos o más personas. Antes de encender la consola Dreamcast, conecta los mandos de control y otros periféricos a los puertos de mando de la consola Dreamcast. Para volver a la pantalla de título en cualquier momento durante el juego, pulsas simultáneamente los botones **Y**, **X**, **Z**, **C** y Start.

Esto hará que la consola reinicie el programa y muestre la pantalla de título.

Si vas a usar una unidad alternativa (Alternative Pack) (se vende por separado), introdúcela en el puerto de expansión 2 del mando de control de la consola Dreamcast. Si la introduces en el puerto de expansión 1, no queda fijada y es posible que se desconecte durante la partida o que provoque otras interrupciones en el juego.

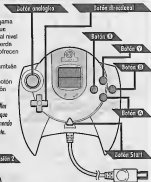
## Movimiento radical

SEGA Sports NBA 2K usa "movimiento radical". Este innovador sistema de menú proporciona una mayor velocidad de desplazamiento; lo que antes resultaba tedioso no requiere ahora ningún esfuerzo. Pulsa sin soltar el stick analógico en la dirección de la opción que quieras y pulsa el botón **X** para seleccionar la opción resaltada.

# RESUMEN DE LOS CONTROLES

NBA 2K ha sido diseñado pensando en las funciones analógicas. Estas funciones no sólo proporcionan una gama de movimientos mucho mayor, sino que añaden profundidad al juego gracias al nivel de precisión que proporcionan. Recuerda que los controles y consejos que se ofrecen aquí se refieren a los controles predeterminados de NBA 2K, pero también existen configuraciones de control alternativas; por ejemplo, el uso del botón D como control principal es una opción ideal para los de la vida escolar.

**NOTA:** Al usar el botón analógico o los pedales R1 mientras recibes la llamada de atención, ya que puedes interrumpir el proceso de instalación del modo de control y provocar un error en el funcionamiento.



Punto de reparación 1

Punto de reparación 2



Detalles D / L

Para saber cómo configurar el juego y más juegos.

**2K** **CONSEJOS**

Si en algún momento necesitas ayuda para navegar por los menús, pulsa el botón **X**; aparecerá una pantalla de ayuda con la que puedes encontrar el camino.

# Ataque con el balón

## Ataque con el balón

**A**

Pase

**E**

Botar entre las Piernas

**X**

Tiro/Rebote

**Y**

Pase con iconos

**L**

Recular

**R**

Turbo

Botón D

Pedir jugadas/Cambiar

Botón D + **1**, **2**, **3**, **4**

Escoger jugada

Botón D + **1**

Pedir refuerzos

Botón D + **2**

Asistencia

*NOTA: Puedes escoger una configuración alternativa del botón D en la pantalla del modo de control.*



**CONSEJOS**


Si pulsas el botón **E** botarás el balón entre las piernas, pero si tienes pulsado Turbo (guirre **R**) al mismo tiempo, ganas.

# Ataque básico


## Ataque básico






A continuación encontrarás breves descripciones de todas las funciones de ataque básicas.

### Pase direccional

Para hacer un pase a cualquiera de tus compañeros, pulsa el botón analógico en la dirección del jugador al que quieres pasar el balón y a continuación pulsa el botón 

### Pase con icono

Usa el pase con icono para asegurar que el balón llegue al jugador deseado. Si pulsas el botón , aparecerá un icono de pase sobre cada uno de los compañeros de equipo. Cuando hayas localizado al jugador al que quieres pasar, pulsa el botón correspondiente. Es importante recordar que los siguientes botones siempre pasan a las correspondientes posiciones de jugador:

-  \_\_\_\_\_ Point Guard - base (1 spot)
-  \_\_\_\_\_ Shooting Guard - escolta (2 spot)
-  \_\_\_\_\_ Small Forward - ala-pivot (3 spot)
-  \_\_\_\_\_ Power Forward - alero (4 spot)
-  \_\_\_\_\_ Centre - pivot (5 spot)

**NOTA:** Si necesitas todos los pases de botón y posición asignados podrás pasar fácilmente al balón al jugador que quieras, aunque no esté en tu campo de visión.

### Driblar botando entre las piernas

Algunos jugadores se cruzan el balón entre las piernas sólo para obtener puntos de vista, pero quienes saben usarlos, pueden "amagar" haciendo creer al defensor que van en una dirección para después ir en otra. Este movimiento también permite al poseedor del balón la oportunidad de cambiar el balón de mano como medida de protección.

### Tiro a canasta ②

Para tirar, mantén pulsado el botón ②. Cuando hayas alcanzado el tope del salto, suelta el botón para lanzar el tiro.

**NOTA:** Si se suelta el botón de tiro, tendrás que esperar a que vuelvas a aterrizar para poder (dribbling) volverlo.



### CONSEJO

Para obtener un porcentaje de tres milésimas, mantén pulsado el botón ② y súbalo en el punto más alto del salto; cuanto mejor sea el tirador que más utilizas, más tiempo tardas.

### Dejadas y Mates ③

Las dejadas y los mates están también en el "botón de tiro", y te hará falta un poco de práctica para aprender qué tipo de tiro se desencadenará al pulsar el botón ③. La norma general es que si te diriges hacia la canasta, ejecutará un mate o una dejada. Si estás quieto, ejecutará un tiro en suspensión. La excepción ocurre cuando te encuentras justo debajo de la canasta: en este caso, los jugadores que puedan saltarán hacia arriba y machacarán el balón. Otros intentarán hacer una dejada a rebote. Cada jugador de la NBA tiene sus propias técnicas de mate y dejada. Por tanto, los diferentes jugadores llevarán a cabo distintos movimientos (mates o dejadas) según la zona de la cancha en la que se encuentren. Además, los mejores matedores serán capaces de machacar desde más lejos que los demás jugadores. En NBA2K, los jugadores optan primero por el MATE y después por la DEJADA. Es decir, si PUEDEN machacar desde un punto determinado de la pista, lo intentarán. Si no es posible, optarán por una dejada.



### CONSEJO

Experimenta con tus jugadores a levantar en el modo de prueba (Practice Mode) para saber de qué manera están hechos.

### Turbo ④


Turbo sirve justo para lo que parece: aumentar la velocidad. Cuando el botón turbo ④ esté pulsado, el jugador tomará velocidad, lo cual incrementa el impulso de sus siguientes movimientos.



# Ataque avanzado



## Ataque avanzado

### Recular

¿Eres un fan del cuerpo a cuerpo? Pues estás de suerte: NBA2K te permitirá hacerlo como los profesionales. Para abrirte paso hasta la zona, mantén pulsado el gatillo  mientras mueves al jugador hacia la canasta. Evidentemente, es necesario que haya un defensor allí, o no tendrás a nadie con quien enfrentarte. En el enfrentamiento cara a cara, el tamaño del jugador, su fuerza y su habilidad, en comparación con la del defensor, determinarán si es capaz de apartarlo o si, por el contrario, se topará con un muro de ladrillo. Una vez estés suficientemente cerca de la canasta, pulsa el botón de tiro para lanzar el clásico gancho.



### CONSEJO

Para obtener una ventaja adicional cuando el jugador esté reculando () , prueba a pulsar repetidamente el botón Turbo  cada vez que

dé un paso hacia atrás; esto hará que seas más eficaz. La pulsación repetida de Turbo también funciona para el defensor. Para mantener al adversario fuera de la zona, pulsa el botón Turbo cuando lance su peso hacia ti.

No olvides la nueva regla de la NBA sobre el cuerpo a cuerpo. Sólo puedes dar la espalda a la canasta durante cinco segundos. Hazlo rápidamente y lanza el tiro o el árbitro usará el silbato.

### Modo recular

Cuando estés en modo recular (Back Down Mode), suelta el gatillo  y pulsa el botón analógico hacia la canasta para dar la vuelta y salir de este modo.

**NOTA:** La eficacia del movimiento de giro depende de la rapidez del jugador en posesión del balón comparada con la del defensor.

### Asistencias Botón D + [B]

Pulsa el botón D y luego el gatillo [B] para lanzar una asistencia (alley-oop) a un compañero.

Hay dos cosas seguras con respecto a las asistencias :

1. SIEMPRE se lanza un pase alley-oop, independientemente de que el jugador se encuentre o no en posición de terminar la jugada.
2. El pase alley-oop siempre va dirigido al compañero que se encuentre más cerca de la canasta, así que comprueba quién es y si tiene vía libre.



### CONSEJO

Si un compañero quiere que le hagas una asistencia, véstelo que sacude la mano mientras corre hacia la canasta. De todas formas, no es necesario que te haga señas para que puedas efectuar la jugada.

### Modo pivotear

Si no mueves al jugador cuando recibe un pase, estará en modo pivotear. Mientras el stick esté en posición neutra, el jugador intentará proteger el balón automáticamente, escondiéndolo con su cuerpo. De todas formas no tardes demasiado en decidirte; no podrá quitarse a los demás de encima indefinidamente.

### Amagos de salto

Para obtener un tiro abierto, golpsea el botón de tiro **○** y engaña al defensor haciendo que salte en el aire. Un tiro "sin oposición" tiene una probabilidad de entrar mucho mayor, así que si esperas a que el defensor esté cayendo antes de iniciar el lanzamiento, tus probabilidades de que el tiro sea satisfactorio serán mucho mayores.



### CONSEJO

Para ejecutar un movimiento "mostrar y escapar" (Show and Go), haz un amago de salto. Cuando el defensor se lo haya creído puedes esquivarlo rápidamente e ir a por la canasta.

**NOTA:** Sólo es posible ejecutar este movimiento si todavía no se ha botado el balón.

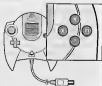
### Pedir refuerzos

Intenta que un compañero te ayude a quitarle ese defensor tan pasado de encima. Para hacerlo, pulsa el botón **D** y después el gatillo **R1** - el jugador de tu equipo que se encuentre más cerca creará un muro para que puedas rodear al defensor.



## Pedir jugadas

Cada equipo tiene decenas de jugadas en su estrategia. Puedes seleccionar cuatro jugadas en el menú de petición de jugadas (Playcall) mientras estás jugando, que aparece cuando se pulsa el botón D. Desde esta menú podrás pedir la jugada que desees con el botón correspondiente. Si quieres asignar diferentes jugadas al menú de petición de jugadas, utiliza el menú de entrenador/estrategia (Coach/Playbook). Cuando estés jugando, pulsa el botón D y luego el botón **X**, **Y**, **Z** o **□** para seleccionar una jugada determinada.



## CONSEJO

Si has memorizado las jugadas que corresponden a cada botón, no es necesario que mires al menú. Pulsa el botón D y el botón correspondiente inmediatamente después, antes de que aparezca el menú.

### Pase con toque

Pulsa **○** para pasar el balón a un compañero. Antes de que éste reciba el balón, vuelve a pulsar el botón de pase para ejecutar un pase con toque al jugador al que quieres que llegue el balón después. Pasar con toque es una técnica muy útil para quienes pueden anticipar con rapidez dónde quieren que vaya el balón a continuación.

### Despejar

Cuando recojas un rebote, si pulsas repetidamente el botón **○** ANTES DE CAER, "despejarte" a los defensores que te rodean. Éste es un buen método para proteger el balón contra los defensores que intentarán arrebatárselo mientras caes.

### Pasar desde un tiro

Puedes intentar pasar después de iniciar un tiro a cesta pulsando el botón de tiro **○** y después el botón de pase **○** mientras estás en el aire. **DEBES** arrastrar el dedo desde el botón de tiro al botón de pase para ejecutar este movimiento; si retiras el dedo del botón de tiro, lanzarás a cesta antes de poder pasarlo.

### CONSEJO

Atacar a un defensor más iniciando un tiro de salto y luego pasar el balón a un compañero desmarcado es una forma extremadamente eficaz de romper la defensa.



# Defensa

## Defensa

A

Intercambiar

B

Robar

X

Bloqueo/Rebote

Y

Último defensor

L

De frente

R

Turbo

Botón D

Formación defensiva/Cambiar

D + **0,0,0,0**

Pedir formación

D+ L

Pedir dos contra uno

D+ R

Pedir falta intencionada

*NOTA: Puedes escoger una configuración alternativa del botón D desde la pantalla del mando de control (Controler).*

# Defensa básica

## Defensa básica

A continuación encontrarás descripciones de los controles de defensa básicos.

### Intercambiar



Esta maniobra permite pasar a controlar al jugador que está más cerca del poseedor del balón. El propósito de este intercambio consiste en tener la oportunidad de hacer una jugada defensiva, al seleccionar al jugador con mayores posibilidades de detener el ataque.

### Robar


Pulsa el botón  para ejecutar un robo del balón; debes poner la mano sobre el balón para arrebatárselo con un toque, de lo contrario cometerás una falta personal.



### CONSEJO

Para incrementar la eficacia del robo, prueba a enfrentarte al poseedor del balón pulsando el gatillo  y después el botón de robo , y prepara a tu hombro para que escape rápidamente. También puedes intentar hacer un robo en movimiento para liberar el balón.

### Bloqueo

El bloqueo es una forma eficaz de evitar que el tiro del poseedor del balón entre en la canasta. Si estás frente a un adversario que intenta tirar a cinsteta, pulsa el botón de bloqueo  bien para arrebatárselo el balón o para reducir las posibilidades de que el tiro entre.

### Último defensor

Con esta orden se pasa a controlar al jugador más cercano a la canasta en la que mete el contrario. Esta balón resulta especialmente útil cuando se necesita defender un contraataque y sólo se tiene un hombre de vuelta. También resulta muy útil si simplemente se quiere controlar a uno de los jugadores de la media cancha.

# Defensa avanzada

## Defensa avanzada

A continuación encontrarás descripciones generales de los controles de defensa avanzados.

### De frente

Esta es la mejor posición que puedes adoptar para evitar que un jugador te esquivé, ya que esencialmente sería un obstáculo mayor que rodear. El inconveniente es que con esta posición tus movimientos serán más lentos, pero para compensar, siempre puedes pulsar a la vez el botón turbo (E).

### Defender pases





Es posible saltar delante de un pase e interceptarlo para hacerse con el control del balón, pero hay que ser rápido para pillar el balón en el aire.



### CONSEJO

Para coger un balón de duelo, sólo tienes que dirigir el jugador hacia el balón y lo recogerá automáticamente.

### Formaciones defensivas

Las opciones disponibles son: presión a todo cancha (Full Court Press), presión a media cancha (Half Court Press), presión al hombre (Half Court Trap) y formación de media cancha (Half Court Set). Las formaciones defensivas funcionan de forma semejante al menú de selección de jugadas de ataque. Pulsa el botón D para que aparezca el menú (Defensiva Set) y pulsa el botón , ,  o  para seleccionar una de las formaciones defensivas.

- Full Court Press: Los defensores marcan a su hombre en el ataque.
- Half Court Press: Los defensores marcan a su hombre en la línea central.
- Half Court Trap: Los defensores intentan atrapar al poseedor del balón en la línea central.
- Half Court Set: Ordena a los jugadores del equipo en una formación de media cancha básica.



### Falta intencionada

Ya sea porque un adversario va a meter una canasta fácil o sencillamente porque necesitas detener el reloj, puedes cometer una falta intencionada: mantén pulsado el gatillo **II** y después pulsa el gatillo **III** mientras estás en contacto con el poseedor del balón.

**NOTA:** La diferencia entre pedir una falta intencionada y cometerla es que si se pide se solicita al resto del equipo que lo que le hará quien lo haga más fácil. Todos los jugadores del equipo estarán en modo de falta intencionada, hasta que se cometa una falta o haya una situación de balón muerto, en cuyo caso tendrás que pedir una falta intencionada de nuevo para volver a impartir la orden.

### Pedir dos contra uno

Puedes pedir un dos contra uno en cualquier momento, pulsando el botón **D** y luego el gatillo **III**. El miembro de tu equipo más cercano dejará de marcar a su hombre para marcar al tayo, y así apretar la defensa sobre el poseedor del balón.



CONSEJO

Defiende al que entra a canasta. Para impedir que el jugador contrario te haga meter, pulsa Turbo mientras el atacante lanza su peso sobre ti.

# Ataque sin el balón

## Ataque sin el balón

**A**

Cambiar jugador

**B**

Seleccionar jugadores

**X**

Rebote

**Y**

Pedir pase

**L**

Pedir tiro

**R**

Turbo

Botón D

Pedir jugadas

Botón D + **0,0,0,0**

Escoger jugada

Botón D + **R**

N.P.

Botón D + **L**

N.P.

## Tiros libres

NBA 2K ha desarrollado un innovador sistema de tiros libres. El secreto de los tiros libres consiste en pulsar a la vez los gatillos **[L]** y **[R]** al mismo nivel. Cuando hayas conseguido alinear las flechas sobre la canasta, pulsa el botón de tiro **[B]** para encestrar.

*NOTA:* Cada jugador tiene su forma personal de tiro libre; de todas formas, si quieres saltarte esto y pasar directamente al tiro, pulsa los gatillos pero que aparezcan las flechas de tiro libre.



**CONSEJO**

Si no aprietas los dos gatillos **AL MISMO TIEMPO**, el tiro no será válido. No puedes pulsar uno de los gatillos e intentar compensar con el otro; es imprescindible que se pulsen a la vez.

# Configuración del juego

## Menú Principal

### Exhibición

Escoge dos equipos de la liga y sal a la cancha.

### Inicio rápido

Ve directamente al salto entre dos con dos equipos escogidos al azar.

**NOTA:** El equipo que empiece siempre será el que juega en casa.

### Temporada

Juega una temporada completa de 82 partidos o personaliza la temporada a 56, 38 ó 14 encuentros. Seguiremos los resultados de tu jugador y de tu equipo y te dejaremos ver cómo vas en la liga. Si introduces un perfil de usuario (User Profile), sus récords personales también se guardarán.

**NOTA:** Antes de iniciar la temporada, asegúrate de tener una unidad XM para guardarla.



### CONSEJO

Puedes jugar con un equipo creado en un el modo temporada o modo Playoffs.

### Playoffs

No hay nada como las finales de baloncesto. El modo Playoff te permite saltarte la temporada normal e ir de todas formas a por el premio. La estructura sigue el reglamento de la NBA, pero puedes personalizar cada serie a 7, 5 ó 3 partidos o tan sólo a 1.

## Prácticas

Las leyendas de la NBA no se crean de la noche a la mañana; puede que hagan falta 100 tiros al día. La evaluación de tiros (Shot Meter) te ayudará a pulir la técnica y los tiempos. De hecho, puedes perfeccionar todos los aspectos del ataque, en solitario o con un amigo, en la cancha de competición exclusiva de SEGA Sports.

En las prácticas, tus cinco jugadores titulares estarán en la línea lateral al principio, para que puedas practicar con cualquiera (recuerda que es fácil introducir más mandos de control). Si se quiere cambiar al jugador con el que se está practicando, hay que ir al menú de sustituciones (Substitutions). Al tener varios jugadores en las prácticas puedes practicar los pases con icono y los pases con toque, y éste es el sitio ideal para ensayar el pase desde tiro.

*NBA: Pases practicar con el jugador que desees seleccionándolo desde el menú de pases (Pass).*

## Opciones

¿Cuáles son exactamente las opciones? Aquí puedes ajustar los parámetros del juego.

### Reglamento de la NBA

Todas las reglas del juego se pueden modificar o desactivar. Échales un vistazo, y si lo prefieres, crea tus propias reglas.

*MOD: Las reglas implementadas por la NBA para la temporada 1999-2000 se han incorporado al juego.*

### Ajustes del juego

Aquí podrás ajustar los niveles de dificultad, la velocidad del juego, la duración de los cuartos, las lesiones y muchas cosas más.

### Modo simulación y modo Arcade

El modo simulación te proporciona la acción NBA más realista; cansancio de los jugadores, faltas, lesiones y todo lo que quieras. Si buscas una experiencia más relajada, te puede interesar el modo Arcade; los saltos son mayores, los mates resultan más espectaculares y todas las reglas se pasan por alto.

### Presentación

Ajusta los efectos de sonido, los comentarios, la música, etc.

### Mando de control

Echa un vistazo a las diferentes configuraciones de los mandos y deja que tus pulgares decidan cuál les gusta más.

### Códigos

¡Secretos gratuitos! Los tenemos, pero no te vamos a decir dónde.

### Personalizar

Crea tus propios personajes o equipo y comprueba tus récords de usuario.

### Crear jugador

Tanto si quieres crear un monstruo de dos metros y medio como si apuestas por una promesa universitaria, aquí es donde puedes diseñarlos. Ajusta el tamaño de cada parte del cuerpo, transforma el rostro como quieras y distribuye los atributos para dar con lo que tu equipo necesita.

### Jugadores predeterminados

Para facilitarte los cosas, hay tres grupos de atributos predeterminados preparados para cada posición disponible. Tanto si estás buscando el prototipo de alero o un defensor inmenso, puedes encontrarlos aquí. Si lo deseas, puedes usar sus atributos como punto de partida y modificarlos como más te convenga.

**NOTA:** Necesitas diez puntos adicionales por distribuirlos entre ellos.

# Crear equipo

## Crear equipo

### Cuadros

En los cuadros puedes ver las estadísticas y clasificaciones de cualquier jugador.

### Fichajes

¿Buscas a un jugador impresionante? Prueba en el GM y crea una buena operación para tu equipo. Se pueden fichar hasta tres jugadores de cada equipo en una sola transacción.

### Banquillo

Permite crear un máximo de ocho suplentes personalizados para escoger del menú de sustitución (Substitution). Tanto si necesitas un tirador de tres puntos o un reboteador como si quieres a los más hábiles con el balón en la cancha, puedes organizar tu equipo aquí y así ahorrarte el tedioso proceso de sustituir a los jugadores uno a uno.

### Importar

Supongamos que estás en casa de un amigo y quieres usar sus récords del equipo, el jugador y el usuario que has creado. Pues bien; sólo tendrías que introducir tu unidad VM en su consola Dreamcast para disponer de todo tu información personalizada.

*Nota: Se puede acceder a toda la información desde el menú correspondiente, es decir, para seleccionar Equipos creados (Created Teams) se a Seleccionar equipo (Team Select).*

### Récords de usuario

Visita esta pantalla para introducir el nombre de usuario y crear un perfil. Cuando hayas jugado unas cuantas partidas, vuelve para comprobar si tus puntuaciones están entre las diez mejores.

# Dentro del juego

## Entrenador

El entrenador tiene prisa para entrenar al equipo. Haz todos los ajustes estratégicos necesarios.

## Órdenes

Aquí puedes determinar los siguientes ajustes para los jugadores del equipo:

- Presión defensiva (Defensive pressure): Regular, Dura (Tight) o Floja (Loose)
- Posición defendida (Position defended): Asigno los marcajes, es decir, si quieres que Pippen marque al alero del otro equipo, díselo aquí.
- Dos contra uno (Double team): Determina sobre quién se centrará la defensa.

## Tiempos muertos

Cuando quieras pedir un tiempo muerto, pulsa el botón Start y ve al menú de pausa (Pause). Siempre aparecen los tiempos muertos que te quedan antes de que decidas si utilizar uno; sólo tienes tres en cada parte, así que úsalos con precaución.

## Sustituciones

Mantén el banquillo fresco y sin problemas. Aquí se puede sustituir a cualquiera de los suplentes. Puedes llevar a cabo sustituciones sencillas de jugador por jugador, sustituir a varios jugadores o cambiarlos todos. Pulsa los gatillos **L1** y **R1** para pasar por los jugadores disponibles.



### CONSEJO

Te están ganando en la zona? Pasa saca a la zona. ¿No consigues ninguna canasta? Pasa saca a la jugador más escuercido para que su velocidad trabaje en tu favor.

¿Necesitas un triple rápido? Usa el suplente de tres puntos. Los suplentes proporcionan una forma fácil y rápida de cambiar la configuración del equipo.



## Sustituciones (continuación)

### Configuraciones

Las configuraciones determinan cómo quieres que tengan lugar las sustituciones (Auto o Manual), a qué ritmo quieres que juegue el equipo (Game Tempo), su contraataque (Fast Break) y sus rebotes (Rebounds).

### Estrategia

¿Qué jugadas quieres que pueda escoger el equipo? Echa un vistazo a los diagramas animados y asigna una jugada determinada a cada botón si lo deseas.



### CONSEJO


Si estás en los últimos lanzamientos de un playoff y el partido está decidido (ganas por un montón o pierdes por un montón), saca a pista a los peores suplentes. No tiene sentido que te arriesgues a que los jugadores estrella se lesionen en el último momento. Reserva a los titulares para el siguiente partido.

## Menú de pausa

# Menú de pausa

### Estadísticas

Desde aquí podrás acceder a las estadísticas de la partida actual y a un informe actualizado de las lesiones.

*Nota:* Puedes acceder a todos los estadísticos de la partida pulsando el botón  en cualquier configuración.

### Cámaras

Hay ocho ángulos de cámara entre los que escoger. Puedes obtener una vista preliminar de cada uno y seleccionar el que se adecue mejor a tu juego.

### Configuraciones

Todas las cámaras tienen configuraciones avanzadas que puedes modificar. Son las siguientes:

- Zoom** — La cámara hará un zoom cuando el balón entre en la zona.
- Cambio automático** — Cuando esté activado, en el modo de cámara cancha completa (Full Court mode), moverá la cámara con cada cambio de posesión.
- Ángulo inverso** — Coloca la cámara en el lado opuesto de la cancha manteniendo el mismo ángulo.

## Controles de repetición de las jugadas

### Controles de repetición de las jugadas

**A**

Reproducir a tiempo real

**B**

Alejar

**X**

Acercar

**Y**

Panel de control activo/desactivado

**L**

Rebobinar (analógico)

**R**

Avance rápido (analógico)

**Botón D**

Mueve indicador de sujeto


*Nota: Cuando está moviendo el indicador de sujeto, también puedes "pegarte" a cualquier jugador para seguirlo durante toda la repetición. Para ello, simplemente sitúa el indicador de sujeto directamente encima del jugador al que quieres seguir.*

## Fantasy Draft

¿Nunca le has preguntado qué ambiente hay en el cuartel general de un equipo durante un draft de la NBA? Puede que ésta sea tu mejor oportunidad de averiguarlo. Para llevar acabo un draft de toda la liga antes de empezar la temporada, activa Fantasy Draft en el menú de configuración de la temporada (Season Setting). Si decides hacer el draft, se mostrará una lista de equipos entre los que puedes elegir. Hasta cuatro jugadores pueden participar en el draft. Introduce un nombre de usuario para los equipos que quieres seleccionar y Dreamcast hará su propio draft con los equipos no seleccionados.

*Nota: Poder elegir tantos equipos como quieras para el draft.*



Si quieres acelerar la selección de equipos, pulsa el botón .

## Propiedades de la unidad V.M.

La pantalla V.M. muestra información diversa y mensajes durante la partida.

Verás cosas como:

- ☞ Mensajes gráficos después de los mates, triples, bloqueos, asistencias, tiros en el último segundo, etc.
- ☞ El número y la posición de los jugadores cuando tengas activado el pase con iconos (Pass Icons).
- ☞ El estado de las faltas de los jugadores, cuando se cometa una falta.
- ☞ El nivel de energía del jugador, de vez en cuando.
- ☞ La energía de un jugador, la primera vez que se fatigue.
- ☞ Un repaso de los tiempos muertos de los equipos, cuando uno de los equipos pide un tiempo muerto.
- ☞ La evaluación y los porcentajes de tiro a canasta, cuando se haga un tiro.

## Guardar

El juego guarda los datos automáticamente cuando se sale de un modo que se puede guardar (temporada, playoffs, etc.) ¿Qué les queda por inventar?

# Credits

# SEGA Credits

## **VISUAL CONCEPTS**

### **Lead Engineer**

Aki Rinoplinen

### **Director of Technology**

Tim Walter

### **Art Director**

Matthew Crystole

### **Lead Library Engineer**

Chuck Balson

### **Audio Director**

Brian Luboff

### **Lead Tools Engineer**

Audrey Seymour

### **Engineers**

Taylor Stricker

Bob Alexander

Johnnie Yang

Matthew Hanne

Chris Larsen

Mark Horsley

Gary Arnold

Shawn Lee

Nick Jones

Scott Peterson

### **Artists**

Kurt Lee-Fall

David Dano

Kaj "The Man" Swift

Eric Apel

Ray Wong

Dasha Chandross

Cameron Olson

Joyce Reinold

Quinn Kaneko

Nelson Wang

Axel Hamann

Steve Farris

### **Sound Designer**

Larry Pencock

### **Tools Engineers**

Joshua Lee

Brian K. Hughes

Nick Wern

### **Executive Producer**

Ging Thomas

### **Project Manager**

Andi Chaudhri

### **Assistant Project Manager**

Rustin Lee

### **Quality Assurance**

Rick Anshachko

### **Special Thanks**

Jeff Thomas

Wayne Hartman

Alex Crystole

Richard Yee

Tim Maskins

Solano College Players

### **SEGA CREDITS**

#### **Senior Producer**

Marcus Matthews

#### **Producer**

Tracy Johnson

#### **Assistant Producer**

Derrick Aynsage

#### **Sega Sports Team**

Lorne Asuncion

Kirby Fong

David Parkinson

Matt Underwood

#### **Director, Sports Marketing**

Martha Hill

#### **Associate Product Manager**

Stacey Kerr

#### **Special Consultant**

Rod Higgins - Golden State

Warriors

#### **Stolen Capture Talent**

Tony Dell

Charles BO Outlaw

Ray Bred

Word Fame

**Dave Parlagas**  
Wally HOOK Abdul-Rahim  
Sail Abdul-Rahim  
Seth Sundberg  
Kwan Roach

**Match Capture**  
House Of Moves  
Jarrod Phillips  
Tom Tallis  
James Scanlon

**Goal Line Productions**  
Paul Levine  
Clayton Levine  
Jon Madden

**Audio Script Writing**  
Rob Thomas

**Wipe Bar**  
Dick Calabrese as PA Announcer  
Bob Proganick as Play By Play  
Rod Brooks as the Color  
Announcer  
Mark VanGelder as In Studio  
Mary Winderher as Decourt  
Person

**Recording Studio**  
Conscious Sound Studios  
Benjamin Grant DePaew

**Playback Design**  
Rod Higgins/Golden State  
Warriors  
Derrick Ayanga

**Player Rating and Stat Database**  
Matt Underwood  
Derrick Ayanga  
Lynn Aronson

**Lead Testers**  
David Parlagas  
Ed Brady

**Assistant Leads**  
Wilfrid Winkler

**Testers**  
Joey Edwards  
Scott Ekin  
David Flecher  
Joe Gova  
Jason Hill  
Abe Navarro  
Jermaine Ozig

Parrick Pendogast  
Rick Ribble  
Josef Robledo  
Todd Skipern  
Don Windson

**Special Thanks - NEC**  
M. Innichi

**Manual Design**  
Richard Vardon

**NBA Entertainment, Inc.**  
Greg Lasso

Shana Hosenke

**Allsport Photography**  
Peter Golowsky  
Justin White

**Player Headshots**  
EMDA Entertainment

**Area Reference Material**  
Allsport Photography

The NBA and individual NBA member team identifiers used in or on this product are trademarks, copyrighted 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. © 1999 NBA Properties, Inc. All rights reserved.

All NBA photos are accurate as of October 11, 1999. All photos and videos are from the 1998-1999 season.

**NBA**  
N

**NBA**  
NBA 2K



# Dreamcast.

The NGA and individual NGA member team identifications used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual property of NGA Properties, Inc. and of the respective NGA member Teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NGA Properties, Inc. © 1999 NGA Properties, Inc. All rights reserved. All NGA designations are accurate as of October 13, 1999. All NGA photos and videos used are from the 1999-00 NGA season.

Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorized rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

Jegliche Vervielfältigung oder Übertragung dieses Spiels ist streng verboten. Unautorisiertes Verleihen oder öffentliche Vorführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.  
Copier or diffusion or jeu un strictement interdit. Toute location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

Le copie o transmisión de este juego está terminantemente prohibida. El alquiler o utilización pública de este juego es delito y está penado por la ley.

La duplicazione o la trasmissione di questo gioco sono severamente proibite. Il noleggio non autorizzato o l'esibizione in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione delle leggi vigenti.

Kopiering eller överföring av detta spel är strikt förbjudet. Officiell utnyttning eller offentlig visning av detta spel innebär straffbart.

Not kopiering or overføring av dette spillet er strengt forbudt. Her offentlig vertning av dette spillet er straffbart.

This product is exempt from classification under UK law, in accordance with The Video Standards Council Code of Practice. It is considered suitable for viewing by the age ranges indicated.

Product covered under one or more of U.S. Patents 5,480,324; 5,627,820; 5,628,173; 4,442,406; 4,434,556; 4,463,078; and Ex. 19,838 and Japanese Patent 2870538

(Patents pending in U.S. and other countries) and Canada Patent 1,183,178 and European Patent 0,647,345; 0,324,474; Publication 0,671,739; 0,563,545; Application 0,653,978.A; 0,091,052.B



Sega and Dreamcast are registered trademarks or trademarks of Sega Enterprises, Ltd.

©1999 SEGA