



软件村
—
游戏系列

工业出版社



篮坛霸主

《软件村》编写组

NBA 98



(京)新登字039号

京工商广临字98139

《软件村》丛书包括下列 12 个系列

- | | | |
|------------|---------|--------|
| ◇办公系列 | ◇编程语言 | ◇操作系统 |
| ◇多媒体开发和工具 | ◇工业设计应用 | ◇实用小工具 |
| ◇数据库系列 | ◇图形图像工具 | ◇网络工具 |
| ◇系统检测与维护工具 | ◇压缩工具 | ◇游戏系列 |

软件村/游戏系列

篮坛霸主 NBA 98

《软件村》编写组编

策划编辑: 张文虎 郎红旗

组 织: Write Express

责任编辑: 路金辉

封面设计: 于 兵

*

化学工业出版社出版发行

(北京市朝阳区惠新里3号 邮政编码100029)

新华书店北京发行所经销

化学工业出版社印刷厂印刷

开本 787×1092毫米 1/32 印张 1 字数 23千字

1998年7月第1版 1998年7月第1次印刷

ISBN 7-5025-2253-0/TP·196

定价: 3.00 元

版权所有 违者必究

考能 100 征订函

编号	CD-ROM 名称	单价	编号	CDROM 名称	单价
M01	考能 100—初中语文	100	H01	考能 100—高中语文	100
M02	考能 100—初中数学	100	H02	考能 100—高中数学	100
M03	考能 100—初中英语	100	H03	考能 100—高中英语	100
M04	考能 100—初中物理	100	H04	考能 100—高中物理	100
M05	考能 100—初中化学	100	H05	考能 100—高中化学	100

购买考能 100 的用户——

- 都能得到细致完备的售后服务；
- 都可享受每年一次的新版软件升级（教材、教纲、考纲的变化，软件功能的完善，都将在最新版本中得到体现）。

征订单 财务凭证（第一联）

订购单位				收件部门	
发行部开户银行		工商银行北京和平里分理处		帐 号	891269-86
订购 项目	编号 数量 金额		编号 数量 金额		(订购单位 盖章)
					
合计金额（大写）： 万 千 百元 ￥：					

收款单位：化学工业出版社发行部邮购科

邮 编：100029

地 点：北京市朝阳区惠新里 3 号

电话/传真：64918013

————— 填好后由此撕下 线下部分寄回化学工业出版社 —————

征订单 发货凭证（第二联）

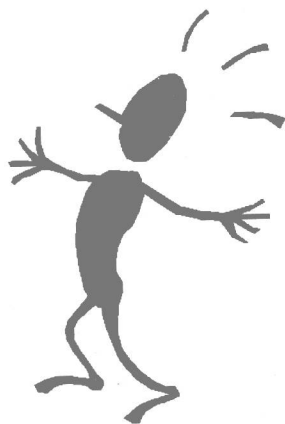
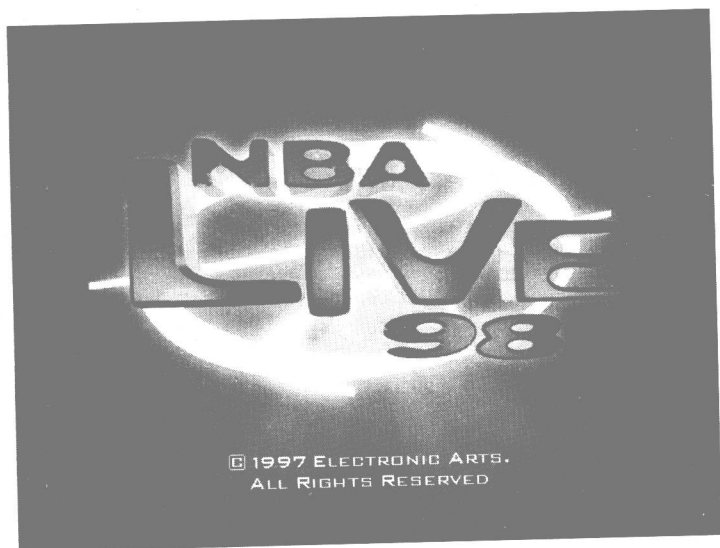
订购单位				收件部门	
详细地址				经 办 人	
订户银行				电 话	
邮购 项目	编号 数量 金额		编号 数量 金额		(订购人或 单位签字 或盖章)
					
合计金额（大写）： 万 千 百元 ￥：					



📖 安装篇	3
📄 系统要求	3
📄 开始安装	4
📄 安装 DirectX	5
📄 重新安装	6
📖 功能设置篇	7
📖 游戏操作篇	17
📄 赛制设置	17
📄 比赛控制介绍	22
📄 进入比赛	24

NBA 98 是 EA 公司 97 年推出的一大力作。它在 NBA97 的基础之上有了新的突破,无论从操作上还是游戏的画面上均有较大程度的提高。可以说 NBA98 将篮球游戏带到了一个新的高度。正因如此,它一面市就以其控制方便、动作逼真而深受广大篮球爱好者和游戏玩家的青睐。

本书对 NBA98 做了较详细的介绍,其中包括对安装、操作等各方面问题的详尽解释。希望此书能给 NBA98 的爱好者们提供方便,共同体验这款极品篮球游戏的快乐。



1 安 装 篇

1.1 系统要求

为了满足大多数篮球游戏爱好者的需求，EA 公司在 NBA 98 的设计当中注意了尽量能在速度稍慢的机型上运行 NBA98。在 NBA98 之中包括了许多功能选项，游戏者可根据自己的机型不断试验以达到最理想的状态，更好的投入到 NBA98 的游戏当中。诸多选项我们将在功能设置篇中介绍。下面先介绍一下 NBA98 要求的最低配置。

- ☐ 运行系统：WINDOWS 95。
- ☐ CPU：PENTIUM (R)，主频 100MHz 以上。
- ☐ 硬盘空间：至少 45 兆，尽量有一些剩余空间以便存档时使用。
- ☐ 内存：16 兆以上。
- ☐ 画面要求：1 兆显存，且显卡与 WINDOWS95 下的 DirectX 5.0 兼容。
- ☐ CD-ROM：四倍速或四倍速以上。
- ☐ 声卡：与 WINDOWS 95 兼容即可。
- ☐ 控制装置：鼠标，键盘或与 WINDOWS 95 兼容的游戏杆。

较理想的配置为：PENTIUM 166 以上 CPU、32 兆内存、125 兆硬盘可利用空间、八倍速光驱以及 3D 加速卡。

若连网玩 NBA98，则需要 PENTIUM 133 以上机型，且每台 PC 机器都要有 NBA98 CD 一张。

1.2 开始安装

(1) 启动机器到 WINDOWS 95 状态下。

(2) 将 NBA98 游戏光盘装入光驱，光盘将自动运行出现一菜单，如图 1-1 所示。如果光盘自动启动菜单没能出现，可按如下步骤操作（以中文 WIN95 为例）：

单击 WIN95 快捷栏中的“开始”按钮，找到“运行”一项，单击之。

在对话框里键入‘X: \AUTORUN’（X 代表光驱所在盘符），单击“确定”完毕。

(3) 单击菜单里的 INSTALL 键，则 NBA98 安装（SETUP）菜单出现。在安装的过程中，可以在任何时候靠单击 CANCEL 键退出安装。

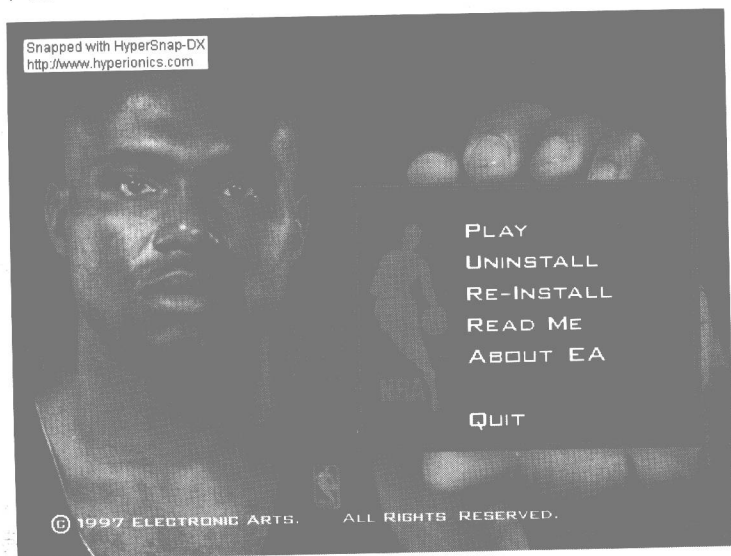


图 1-1

(4) 阅读安装信息，单击 NEXT 键，安装的输入菜单则会显示出来。

注意：其中缺省的安装形式为典型安装，若想换一种安装类型则单击 COMPACT（压缩安装）键或 CUSTOM（自定义安装）键。

其中缺省的安装路径为 ‘ C : \PROGAM\EA SPORTS\NBA LIVE 98 ’。若想选择其他路径安装则单击 BROWSE（浏览）键，选择您想要安装到的文件夹，然后单击 OK。如果您想将 NBA98 安装到一个新的目录中，则只需将新的目录名键入对话框中，然后单击 OK，此时屏幕上会出现一则消息问你是否要生成该目录，单击 OK 即可。

(5) 单击 NEXT 键，显示您所选择的目录名的菜单就会出现。若你所选的是自定义安装（CUSTOM INSTALL），则屏幕上出现供选择的组件。逐个选出您所需要的组件，然后单击 NEXT 键，目录名菜单即出现。

(6) 选择开始菜单中程序栏里 NBA98 的位置，单击 NEXT 键。NBA LIVE 98 将拷贝到您的硬盘中。当拷贝完毕，你可以选择在桌面上建立 NBA98 的快捷方式。

1.3 安装 DirectX

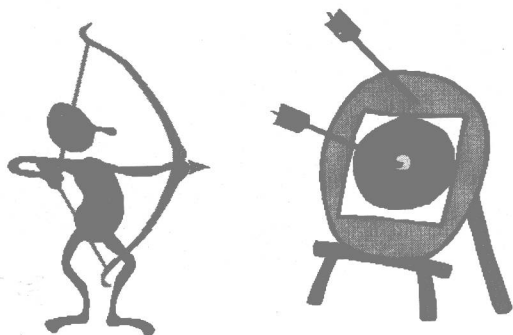
当 NBA98 安装完毕，DirectX 5 安装信息出现。此时，如果你的计算机上已有 DirectX 则单击 NO；若您还没有安装则单击 YES。

⚠ 注意事项：在 Direct X 5 的安装过程中，安装程序将查看是否能成功的更新您的驱动器。当此过程出现问题时，安装程序将相应地发出警告信息，希望您能注意，并看清问题。

1.4 重新安装

若安装过程中出现问题或由于其他原因没能一次安装成功，则建议您重新安装游戏。

当游戏光盘的自动启动菜单出现时，选择 RE-INSTALL 项，此时将有一个窗口提醒您确定您的选择。若取消重新安装则单击 NO，单击 YES 键 NBA 98 将更新硬盘上内容。此时可从‘开始安装’中的第三个步骤开始重新选择安装需要。



2 功能设置篇

NBA98 内容丰富，功能强大。但也正因如此，里面的选项一项紧接着一项，多得令人眼花缭乱。本篇正是以进入游戏的顺序把 NBA98 的强大功能做了较详细的介绍。

首先出现的整个游戏的主菜单，如图 2-1 所示。整个菜单共分五个栏目，左上的四个为游戏控制栏，右下的一个为总控制栏。

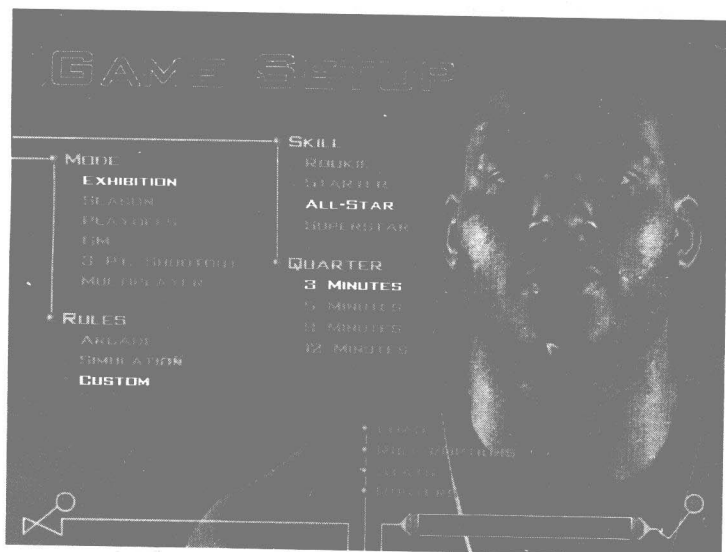


图 2-1

其中游戏控制栏分为：比赛方式、规则定义、技术水平
和每一节时间四栏。

- 比赛方式分为六种：
- 1) 表演赛
 - 2) 常规赛
 - 3) 季后赛
 - 4) 自定义比赛
 - 5) 三分球大赛
 - 6) 联网比赛

比赛方式的详细介绍将在后面分别进行。

- 规则定义分为：
- 1) 专业规则
 - 2) 业余规则
 - 3) 自定义规则

- 技术水平分为：
- 1) 新手水平
 - 2) 球星水平
 - 3) 全明星水平
 - 4) 超级明星水平

以上四种程度递增，意味着比赛的难度逐渐增加。

每节时间可控制为：3、5、8 或 12 分钟。

- 右下角的总控制栏分为：
- 1) 载入进度
 - 2) 规则、状态定义
 - 3) 状态查询
 - 4) 登记册

下面先介绍一下规则、状态定义。单击 RULES/ OPTIONS，进入图 2-2 所示画面。

在左边的规则栏里，从上到下的规则依次是：

- ☐ 防守犯规判罚尺度（松——严）。
- ☐ 裁判总的判罚尺度（松——严）。

以上两项均由鼠标拉动屏上的滚珠来控制，以下各项均用鼠标单击该选项即可。

- ☐ 犯规罚下的次数（从没有到八次）。
- ☐ 有无出界犯规。

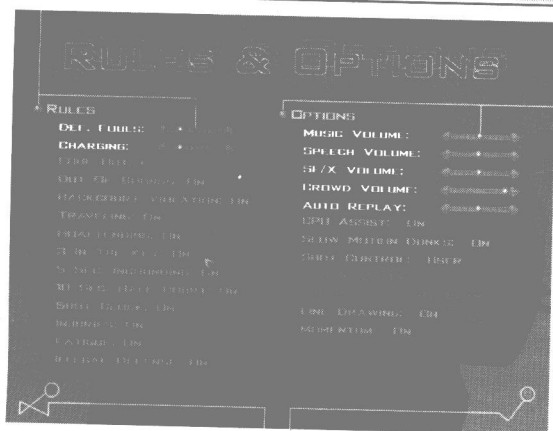


图 2-2

- ☐ 有无半场回线犯规。
- ☐ 有无走步犯规。
- ☐ 有无 GOALTENDING 规则（该规则规定球投篮出手后，当球下降时封盖触球，则两分有效）。
- ☐ 进攻方在三秒区内有无三秒违例。
- ☐ 有无界外五秒内发出球规则。
- ☐ 有无十秒钟过半场规则。
- ☐ 有无二十四秒进攻时间规则。
- ☐ 有无球员受伤可能性。
- ☐ 有无球员疲劳度。
- ☐ 有无非法防守规则。

NBA 中规定，防守时只能打盯人，而不能打联防，否则判作犯规。第一次犯规由进攻方发界外球且恢复二十四秒进攻时间，同节第二次犯规则罚球一次之后再发界外球。

下面介绍右边功能区的选项。

- ☐ 音乐的音量大小。

- ☐ 解说员说话声音大小。
- ☐ 解说员解说中强调的音调强弱。
- ☐ 观众声音强弱。
- ☐ 自动回放的时间长短。
- ☐ 有否电脑控制的球员助攻。
- ☐ 有否扣篮慢动作回放。
- ☐ 投篮的控制（电脑或玩家）。
- ☐ 照相控制。
- ☐ 解说种类，有三种选择：OFF（无），PLAY BY PLAY（赛后评论）或 RAENA（场上评论）。
- ☐ 是否划线。
- ☐ 是否有趋势。

下面介绍一下 NBA98 中的状态介绍（STATS）。

如图 2-3 所示，该页左上角有四个选项，左下角有三个选项，中间为数据。左上的四个选项分别为球员、某队中球员、

TEAM	PF	PT	PS	PA
FRANCHISE	1028	8177	1028	
1997-98				
1998-99				
1999-00				
2000-01				
2001-02				
2002-03				
2003-04				
2004-05				
2005-06				
2006-07				
2007-08				
2008-09				
2009-10				
2010-11				
2011-12				
2012-13				
2013-14				
2014-15				
2015-16				
2016-17				
2017-18				
2018-19				
2019-20				
2020-21				
2021-22				
2022-23				
2023-24				
2024-25				
2025-26				
2026-27				
2027-28				
2028-29				
2029-30				

图 2-3

玩家队中球员以及各队综合评定。

其中球员数值包括以下各项：（以下按 NBA98 中从左至右的顺序一一介绍）

所在球队、位置、号码、身高、体重、在 NBA 的球龄、本赛季上场次数（96~97 赛季）、本赛季上场时间、平均每场上场时间、本赛季中投篮命中个数、本赛季中投篮次数、中投命中率、本赛季罚篮次数、本赛季罚篮命中个数、罚篮命中率、本赛季三分球出手次数、本赛季三分球命中个数、三分球命中率、本赛季总得分、平均每场得分、本赛季总助攻数、平均每场助攻数、本赛季抢断次数、平均每场抢断次数、本赛季盖帽次数、平均每场盖帽次数、本赛季失误次数、平均每场失误次数、本赛季篮板数、平均每场篮板数、本赛季进攻篮板数、本赛季防守篮板数、本赛季犯规次数、平均每场犯规次数、本赛季被罚出场次数、中投能力、三分球能力、罚球能力、扣篮能力、抢断能力、盖帽能力、进攻篮板能力、防守篮板能力、传球能力、进攻意识、防守意识、力量、速度、敏捷度、跳跃能力、视野。

球队的各项指标为：

本赛季总得分、平均每场得分、本赛季共失分、平均每场失分、本赛季中投命中个数、本赛季中投次数、中投命中率、本赛季三分球出手次数、本赛季三分球命中个数、三分球命中率、本赛季罚篮次数、本赛季罚篮命中个数、罚篮命中率、本赛季篮板数、平均每场篮板数、本赛季进攻篮板数、本赛季防守篮板数、本赛季盖帽次数、平均每场盖帽次数、本赛季抢断次数、平均每场抢断次数、本赛季总助攻数、平均每场助攻数、本赛季失误次数、平均每场失误次数、本赛季犯规次数、平均每场犯规次数、本赛季参赛场次、胜出场

灰、输掉场灰、本赛季胜率。

在这个窗口下，你可以查看以上列出的任何一项信息。你还可以单击各项指标名称来排列数值，顺序为从上到下递减，再击则顺序改为从上到下递增。

当你选中一个队员或一个球队时，可单击屏幕左下角的 VIEW 按钮，即可获得更为详细的资料，如图 2-4 所示。其中包括球员的照片，球员进入 NBA 以来各个赛季的技术评定，球队所在城市以及球队的历史资料等。



图 2-4

此外，你还可以同时详细地比较两个队员的各项数值，方法：选中一个球员，单击屏幕左下角的 COMPARE 按钮，则进入如图 2-5 所示的比较窗口，在此窗口中再选择另一个

队员，即可进行比较了。

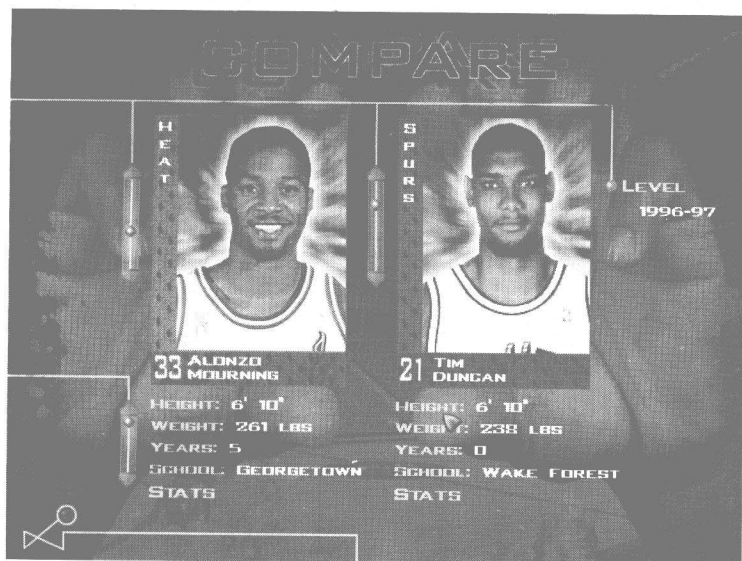


图 2-5

当然如果你有条件的話，还可以将 NBA98 中精美的画面和那些有价值的各种真实数据打印出来。你要做的只是单击屏幕左下角的 PRINT 按钮，并选出要打印全屏或是全部数据即可。

在整个主菜单中，我们最后介绍的、也是最给人发挥余地的最精彩的一项就是 ROSTERS 一项——NBA 点名册。

在这部点名册中你除了可以查看各种已有资料外，还可以做以下几项工作：

□ 编辑新球员资料（见图 2-6）。

其中包括球员的姓名、发式、相貌、身材、各项技术指

标等等(篮球爱好者不妨将自己输入进去,这样就可以在 NBA 赛场上看到你自已啦,当然各项技术水平相对稍高一些也无妨)。

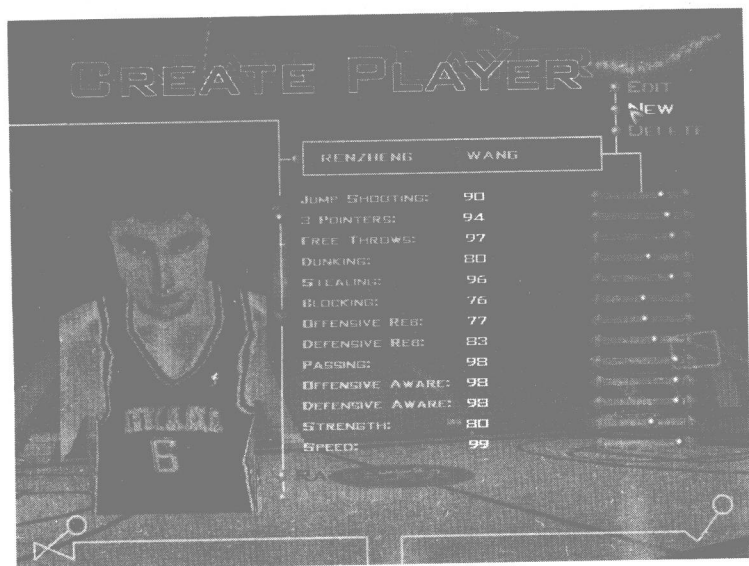


图 2-6

- ❑ 编辑已有 NBA 球员的资料(只可以编辑技术指标)。
- ❑ 建立一支新的球队。

在这里你可以让各队中的球员加入到你自定义的队中,组成新队。你不妨将你所喜欢的各个位置的球星编辑到同一支队伍里,以组成你心目中的梦之队。此外,你还可以编辑这支队伍的队名、队徽、队服(见图 2-7)等等。这样, NBA 联盟会加上你编辑的队伍进行联赛。