

战术 与 策略篇

假如你在PES2008中忽略策略部分,那么你在对战的时候就会处于劣势.在球队及球员配置时对策略选项有个全面的了解,会让你更容易打败强大的对手,而通过有组织的进攻阵形,也可以让你在使用弱队时更加的得心应手.此外,通过一些关键的调整,也能让比赛朝你希望的方向发展.在该篇中,我们将着重介绍各种可用的选项,此外,也会展示诸如球员能力,体力损耗等重要信息.



Skinliu

2007/12/16

写在前面的话：第一篇操作篇被大家认可,也给了我继续翻译的动力,这次关于策略篇,我会尽量地使用英文书里的图片,让大家更加明了。该篇主要让大家对 PES2008 有个更全面地了解,希望大家继续支持~
废话还是不多说了,大家看翻译吧。



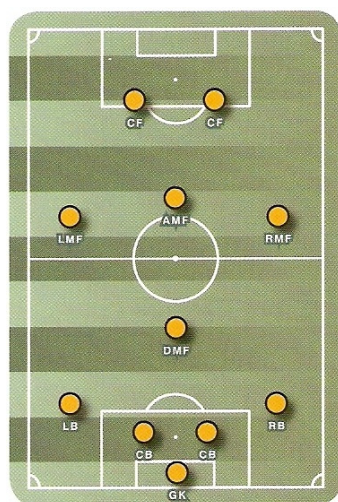
简单设定：第一次接触实况的玩家可以通过简单设置界面（simple setting menu）来配置队伍，这样可以减少新上手带来的慌乱和不适应。这个强大却又简单的特征是控制球队的各方面管理的一条很好的途径。如果你只是想玩一场比赛而不关心球队的阵型改变，换人，球员状态和策略，你可以用一般设定就行了。然而，我们强烈的建议你在有了游戏经验的时候能够学着对球队的选择和策略更好的控制。如下图：



阵型的选择：

和真实比赛一样，最大的问题在于：你选择了一个适合球员的阵型，还是选择一些球员来搭配一个阵型。通常很多人会选择第二种，但是别忘了 PES 的真正乐趣在于没有一个对或错的游戏方法—这也包括你到底该花多少时间在阵形设置上。在每一届 PES 游戏中，找到适合自己游戏风格的阵型都是一个有趣的挑战。阵型 4-4-2 提供了最全面的选择，但是 4-5-1 对那些相信稳固后防才是游戏的基础的玩家来说却是另一个绝佳的选择。以下图片介绍了几种最流行的默认阵形，基本上可以应付绝大部分的球队了。但是要记住，在真实比赛中，没有什么所谓的完

美阵形。



4-4-2 “A-1”

该强调进攻的4-4-2阵形是大部分球员最常用的阵型。该阵型特点在于边路进攻和后腰对后防线的保护。

优势：大量的进攻选择；易于传球；在球场的各个位置都没有明显的短处

弱点：边后卫的助攻会让自己的底线附近人员紧缺；如果对方用的是5个中场，就会很难组织进攻；如果对手用全攻全守的话，后防会比较吃紧

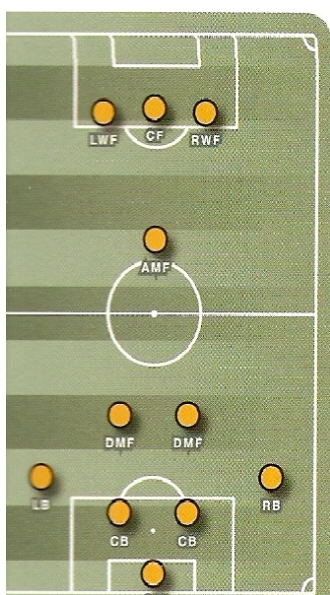


4-4-2 “B-1”

该偏向于防守的4-4-2阵型的攻守更加平衡。

优势：两个后腰保护中后场，也可以调到边路支持边后卫；更容易防守喜欢用前腰或者影子前锋的对手；

弱点：因为缺少中前场或者前腰，就更加强调边路的进攻，这样就让你的进攻更容易被对手看透。可以考虑把一个前锋提到影子前锋的位置



该4-3-3“B-1”阵型适合爱打防守反击的玩家。

优势：双后腰可以对后场提供很好的保护；边锋可以被设置为呆在前场（用“半场进攻手动策略”）来增加进攻空间；前腰可以对中锋提供很好的支持

弱点：在中锋位置需要一个非常力量的高中锋；5人的中路配置就很难有边路的进攻；边路队员很容易就被盯人后卫看死。



4-5-1 “B-1”

这个平衡的 4-5-1 阵形可以用来控制中场,限制对手的进攻选择。虽然该阵型通过耐心的组织效果很好,但是如果队伍中的边路中场队员的速度很快的话,该阵型一样可以发起快速反击。

优势: 中场非常强大; 边前卫和前腰直接对中锋提供支持; 如果能够控制比赛节奏, 用途很广

弱点: 进攻需要更长的时间去组织; 单前锋必须是一个很强的高中锋, 而且各方面技术都很好; 边前卫必须要有充足的空间; 如果对手也选用该阵型的话, 比赛会相当的乏味。



3-5-2 “B-1”

该阵型是很多老 PES 玩家偏爱的阵型。强烈推荐只有当你的球队的边后卫体力非常的好使用。

优势: 让对手的中场很难组织进攻; 两个后腰为后防线提供足够保障; 三个中后卫的后防体系对一些阵型防守特别有效

弱点: 边后场变得很脆弱, 尤其是对方发起快攻时; 前腰是球队创造进攻的关键点, 所以如果他被盯住, 进攻就会变得很不顺; 边后卫很容易就会疲劳

球员角色

玩 PES 时, 不要走进一个误区就是认为每个球员的角色都是既定的。比如说, 影子前锋和中前卫在每个阵型中都只是用来梳理进攻。实际上他们在每个阵型中所起的作用都是不同的。你会发现在后腰和中场队员之间有很明显的不同, 就算他们在阵型设置中的位置非常的接近。以下所示的“球员习性”图给出了一些小提示, 让你知道如何让队员表现出你所期望的作用。

要注意的是如果你为球员分配的位置和他本身的属性有冲突的话, 球员能力就会受到抑制, 而比赛中的效果也就不那么明显。比如说你凑合地把一个高中锋放在中后场的位置, 你会发现这是在自酿苦果。但是如果一个中场位置属性很广的话,

用他来做后腰是没有问题的。确切地说，让边后卫打中后卫的位置是个时下比较流行，切断对手快攻的一个有效的方法。

球员习性

CB（中后卫）：中后卫一般都是严格的用来执行防守对方的射门。而且很少会压上进攻，除非你要求他们这么做。此外他们会在边后卫压上助攻时跑到边路补缺空档。

CWP（清道夫）：选用清道夫基本上是人偏爱，因为这是大部分玩家很少用的一个角色。清道夫通常只有在三个中后卫的体系中才有，一般比后防线要更拖后，用来填补缺口，所以，一般都是防守的最后一道防线。

SB（边后卫）：边后卫的主要职责是用来防守对方的边路进攻。但是他们通常也用来压上参与进攻，尤其是在你设置他们这么做时。但是这样也会让你的边线附近出现漏洞。

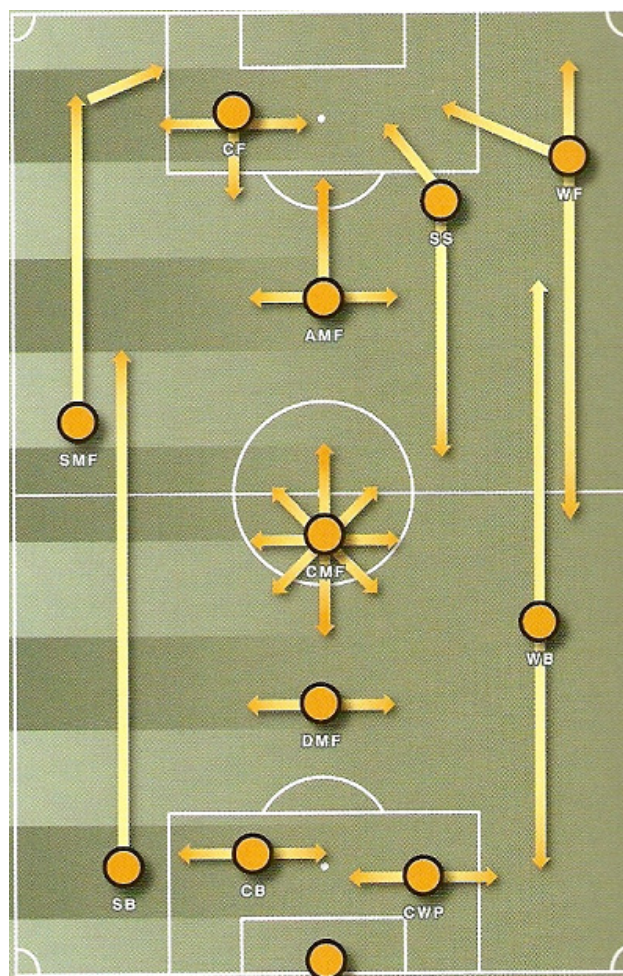
WB（边后腰）：边后腰通常出现在三后卫的阵型中，用来当作边前卫和边后卫的组合来使用。除非他面前还有边路队友的支持，不然在防守和进攻时边后腰要面对对方的边后卫，边前卫以及边锋的压力。

DMF（后腰）：后腰的职责是保护自己的后防线，而且通常在进攻时扮演发起人的角色，他们通常覆盖球场的每个角落。使用至少一个后腰的阵型，虽然很多人喜欢用双后腰，是为了防守对方技术性前锋。

CMF（中场）：中场一般平均分配进攻和防守时间。因为他们很喜欢压前，所以不要想依赖中场防守对方的快速反击。

AMF（前腰）：前腰是球队主要的组织进攻的队员，链接中场和进攻，所以需要很好的技术属性。他们通常很少参与回防，除非你的后防线在面对持续的压力。

SMF（边前卫）：边前卫主要在边路活动，以增加阵型的宽度。当球队压力比较大时，他们会拉回参与防守，而且通常在边后卫压上进攻时填补边后卫的位置。如果事先设置好边前卫的位置，他们偶尔也会跑进对方禁区完成小禁区内传中。



WF（边锋）：边锋要比边前卫离中锋更近一些。而且除非你很明确的设置，不然边锋很少会回防。但是他们的位置优势可以发起很快的快速反击。传中时也会经常进入禁区完成抢点。

SS（影子前锋）：影子前锋通常会在更深的位置接球或者对中场提供支持。该位置的既可以是进攻终结者，也可以是进攻创造者。但是你需要一个强力的前锋，这样不至于浪费影子前锋创造的各种机会。

CF（中锋）：除非你强制要求，不然中锋都只呆在前场，而且也是对手重点地盯人对象。他们偶尔会协助边锋或者边前卫组织进攻。

使用可供选择的策略

把可供选择的阵型安排到手动策略按键上可以让你在比赛时控制球队更有弹性。这样你不光不需要进入阵型设置界面浪费不必要的时间，也可以通过突然的阵型变化打对手措手不及。通过简单的案件指令（见后面的“手动策略”），在半场进攻时，你可以把一个防守型的 4-5-1 阵型切换为进攻的 4-3-3 阵型。

要设置可供选择的阵型，可以通过“设置战术菜单（set tactics menu）”里的策略 A 和策略 B,然后用这些选择调整你的球队。如下图。



在选择阵型时，先考虑球员的偏爱位置，并且要确保没有把球员移到他不适应的位置上。比如说，把四后卫的阵型转换为三后卫的阵型会让一个边后卫打中后卫的位置。一般来说，最好的设置是先有一个稳定的阵型可以让你应付大部分情况，然后第二个设成全攻型，把第三个设为全守型。

阵型提示：

虽然在比赛时球员会很聪明地移动，跑到与他在球队中角色相对应的位置，但是在阵型中位置的不同效果也不一样。比如说离对方球门越近的位置就会让球员更容易在进攻时压上，而回防的次数也更少。

设置和选择阵型的一个方面就是很多玩家只考虑阵型的宽度。宽广的阵型会更容易的发起进攻，每个球员间的距离更远也会让球员有更多空间控制。但是把你的后防队员拉的太开并不是个好主意，后防紧缩会更容易防守。如果你的球员相互更近的话，阵型进攻防守的整体性会更强，也更容易控制对方的进攻。

原则上，没有人会拦着从三个现成的阵型中选择一个作为自己的默认阵型，以及两个手动策略。但是在经验上，这样做是不明智的。要记住球员在自己不熟悉的位置上的提供的效率是很低的，所以你需要确保你当前 11 个球员中的大部分球员的位置是合适的。

如果你担心为每支球队设置三个阵型太花时间的話，你要寄住不是每次游戏的时候都要这么做。一旦你创建好你满意的阵型，你可以通过数据管理菜单永久保存。每个保存的阵型都只适合特定的球队，但是你也可以把他们用在别的球队上，但

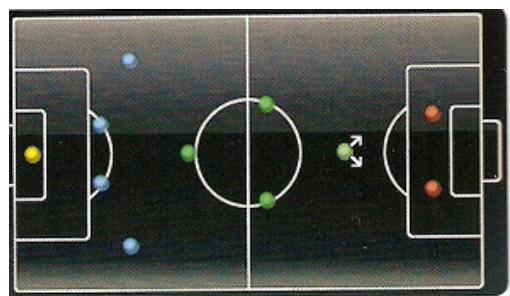
是你要做的就是重新安排球员的位置和一些细小的细节，比如说设置发球队员。

球员指令

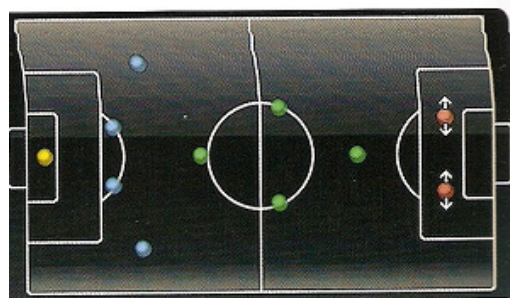
跑动指令

虽然球员会跑到到与他在队中角色相关的位置上，但是在进攻时你有时希望球员按照你设置的位置跑动。要达到这个目的，你可以为球员设置两个跑动方向。一旦设定，你的球员会经常地（但是不是一直地）朝这两个方向移动。你可以在“设置阵型菜单(set formation menu)”中选择“编辑(edit)”，然后按策略键或者特殊控制键调到“进攻”选区。常用的方法是用跑动指令让边路球员压上，如图 1，但是也有其他的可能性。你也可以要求前腰为边路提供支持，如图 2；让前锋往边路跑拉出更大的空间或者把对方的中后卫拉开，如图 3。

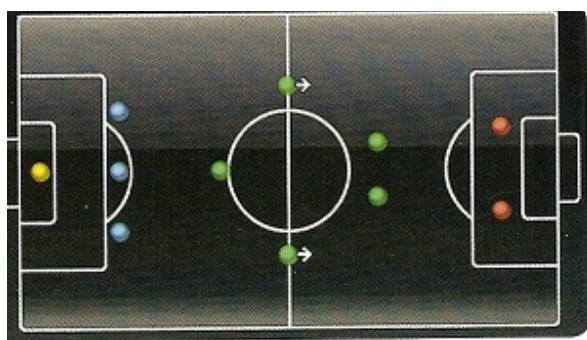
但是不要太多的设置跑动指令，因为设满箭头的阵型虽然看起来吸引人，但是结果可能会很让你失望。除非你非常熟悉你的球员的习性，不然的话还是少设些指令比较好。



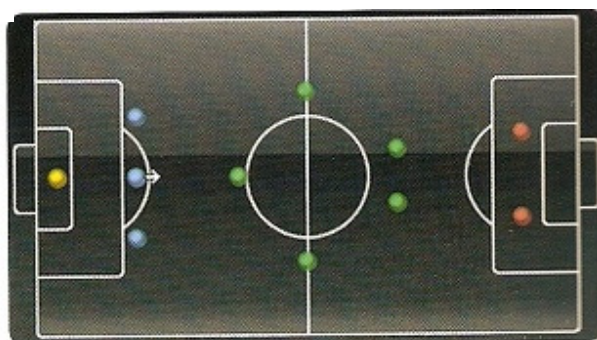
02



03



01



04

防守态度

一般地说，有三种防守设置可以让你为球队中的单个球员设置。和前面说的一样，通过设置阵型菜单里的编辑选项，按策略键或者特殊控制键调到“防守”选区



球员如该箭头的设置会在球队防守时积极的回防，该设置最适合于 CB，

SB，WB 和 DMF。



这是个平衡的设置。球员会乐于回防，但是在球队进攻时也会积极地参与

进攻。最适合的位置是 **CMF** 和 **SMF**，当用的是防守阵型时，也可以用在 **AMF**，**SS**，**WF** 甚至是 **CF** 的位置上。

 该设置可以用在那些你不希望回防的球员身上。比如说 **AMF**，**SS**，**WF**，尤其是 **CF**。

盯人

玩家控制的球队默认的通常是区域盯人设置。但是通过进入设置阵型菜单里的盯人设置选项，你可以设置你的队员盯防对手，有两种强度可以选择：一般的或者侵略性的。对前者，在球队防守时，所设置的球员会盯防他的目标；而对后者，球员会全场如影随形的跟着自己所盯防的对手。

在设置盯人时，有一些原则是要注意的：首先，你选择的球员在一般情况下要和被盯防的对手很近，比如说，让前锋去盯防边锋就没有什么意义。其次，要考虑球队阵型的整体性，如果你安排一个中后场队员盯防对方的中锋，要注意这样可能会给你的后防造成一个漏洞。

在选择侵略性设置时要考虑清楚。你的球员可能会把目标盯防的很死，限制对方中锋或者组织进攻队员的作用，但是他可能会全场跑动而让你后防产生空档。类似地，当对方用 **4-3-3** 阵型时，你也可以用自己的边后卫盯防对方的边锋，但是当对方用手动策略里的“换边”会让你的防守产生错误。盯人是一个方便的防守方法，但是不是万能的。单人游戏时是在世没有必要用盯人策略，但是如果玩家对手是个喜欢用组织进攻队员的话，效果会很好。所以不要过度使用盯人。

罚球设置

全新的罚球设置菜单可以让你快速的设置发任意球，角球和点球的队员。虽然大部分选项都跟个人偏好有关，但是有些还是要说明一下的。

- 远距离任意球罚球队员和近距离任意球罚球队员的不同选择。远距离任意球适合由一个有着一脚致命能力的边后卫来完成（也就是说，有着高罚球精度，长传精度和长传速度属性的球员）
- 自动设置罚球是一个有用的特征可以让电脑自动的安排每个定位球适合的队员。
- 隆重介绍的是设置压上球员的选项，可以让你选择三个球员在罚角球或者任意球时压上参与进攻。一般最好设置你的一个中后卫压上，因为更多的中后卫压上会让给你的后防在对手打反击时变得空虚。你甚至可以设置你的守门员压上，虽然在一般情况下都不建议你这么做。

球队指令

进攻/防守等级

进攻/防守条在比赛时显示在屏幕的底部，显示的是两支球队当前的状态。如图



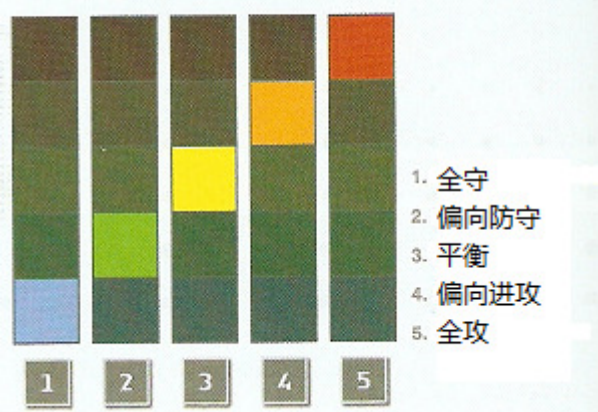
1。默认下的，在半自动控制下，电

脑都自动控制等级，但是我们强烈推荐你切换到手动选择，因为这样会让你对自己的球队更满意。要切换到手动选择,进入设置战术选项(set tactics option) 然后进入控制器支持菜单(controller support menu)。通过一些简单的适应，在比赛中你就会很自然的使用它来调整进攻/防守等级了。它带来的好处也会变得很明显。由电脑部分或者完全的控制你的球队攻防的问题在于电脑经常会帮倒忙。比如说你打算由守转攻，但是绿色的防守设置会让你的球员很少压上进攻。这样的话，你会发现你的进攻很迟滞，因为你找不到合适的传球选择。

理论上，全攻和全守的设置应该保存，为了应付一些特殊的情况：当你急需一个进球希望全队压上或者要应付很大的防守压力时。这两个设置都会让你的球员放弃当前自己的位置，虽然这样做会让你有点手忙脚乱，但是在一些情况下是必须的。

你应该时刻注意在比赛中经常地切换进攻/防守等级，移到进攻的等级，你的全队就会压上，同样的，移到防守的等级，全队都会收缩的很深。等级图示如下：

进攻/防守 等级 设置



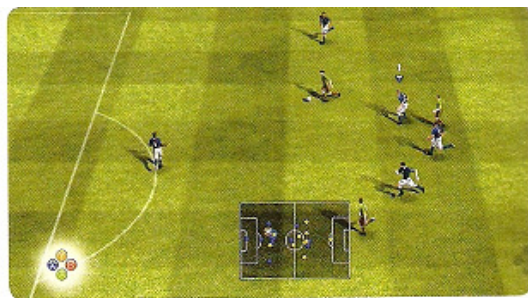
手动策略

手动策略可以让你在比赛中快速的切换预定好的战术。但是，很多 PES 玩家都忽略它，可能认为这个是无关紧要的，或者觉得设置太麻烦。实际上，手动策略很容易分配到按键上。真正难的是要知道什么时候使用它们，而不是怎么使用他们。

你可以在设置战术菜单里的“改变游戏计划（change game plan）”中分配四个手动策略到传球键，长传键，射门键和直传键上，如图 2。在比赛中，你所激活的手动策略根据你选的是主队还是客队分别显示在屏幕左下角或者右下角，如图 3。



02



03

手动策略清单如下：

- 无策略（No strategy）

描述：对你的球队没有任何影响

优点：无

弱点：无

- 中路进攻（centre attack）

描述：所有的进攻队员（前锋和中场）都倾向于往中路靠拢，这样会让阵型变得更紧凑

优点：如果想通过增加中路队员向对手施压的话效果很好

弱点：让你边路的进攻缺少威胁

- 右路进攻（right side attack）

描述：右路的球员会更积极的向对手施压。打个比方，右后卫会经常地上前为边锋或者边前卫提供支持。阵型的整体也会更偏向于右路，除非你同时也激活了左路进攻策略

优点：对喜欢边路进攻的球队支持最大

弱点：边后卫和边前卫会很容易疲劳，也会让你的边路防守变得空虚

- 左路进攻（left side attack）

描述：和右路进攻策略一样，只不过重心改向了左路。可以左右路同时激活，如果需要的话

优点：对喜欢边路进攻的球队支持最大

弱点：边后卫和边前卫会很容易疲劳，也会让你的边路防守变得空虚

- 长传转移进攻（opposite side attack）

描述：该策略会让你的边路球员保持较广的位置，而不是往中路移动，就算当时球在另一边时。这只有在你的球队控球时才有效

优点：这个可以让你的球队保持宽度。也为你提供更多的进攻可能。

弱点：会让中路人员短缺，而且也会为对手留下反击的空间。边锋和边前卫也很少会跑进禁区里

- 交叉换位（change sides）

描述：当激活该战术时，你的边前场队员会频繁的交换位置

优点：该策略可以在对手试图盯死你的一个边锋或者中锋时使用，会让对手不明就里：哪个球员会在什么时候出现在哪？

弱点：在边路需要更多的传球。也让球队阵型预知性降低，这样无形增加传球失

误的可能性。

● 中后卫进攻 (CB overlap)

描述: 当你使用这个战术时, 会被要求选择一个中后卫。一旦该策略在比赛中激活, 这个特定的中后卫就会参与中路的拼抢甚至上前进攻。当你丢球时, 他会回到自己的位置

优点: 当你在控球时, 而且非常需要进球, 可以使用这个战术。

弱点: 一旦对方发起反击, 你的中后场就会变得很空。而且频繁使用的话, 会让你的中后卫在短时间内疲劳。同样, 也会影响到他附近球员的体力, 比如说边后卫, 因为他们需要填补中后卫的空档。

● 抢断 (pressure)

描述: 该战术的效果非常的微妙, 而且只有在你的球队没有控球时才有用。当该策略被激活, 在对方控球队员附近的球员会慢慢的靠近他

优点: 配合协防键可以让围抢更容易些

弱点: 虽然用该战术会让你的球员位置靠的更深, 但是一旦球队得球进攻, 队员也会更难回到自己的位置

● 防守反击 (counter attack)

描述: 进攻队员会留在自己的位置上而不回防。

优点: 可以在快速反击时马上找到适合的队友

弱点: 如果球队被围攻一段时间的话, 后防会比较紧张

● 越位战术 (offside trap)

描述: 这是一个独特的战术, 在有效地使用之前需要大量的练习。在你激活该战术时, 你的后防线会压上试图造对方前锋的越位。该战术只能维持一会

优点: 如果你练习的很熟练, 而且有条可靠的后防线, 你可以在对方球员直传球前造越位

弱点: 时机没有选好的话, 很容易给对手送个大礼。这是一个专家级的战术。

● 战术 A

描述: 会用战术 A 取代你默认的比赛战术

优点: 可以让你快速的切换战术

弱点: 如果你切换到一个完全不同的战术, 你最好在死球情况下, 而不是在比赛进行得时候。

● 战术 B

描述: 会用战术 B 取代你默认的比赛战术。如果 A 和 B 同时激活, A 享有优先权

优点: 可以让你快速的切换战术

弱点: 如果你切换到一个完全不同的战术, 你最好在死球情况下, 而不是在比赛进行得时候。

队伍战术

在球队战术菜单中, 有两个专门针对队伍的设置。如图 4 所示, 对你球队的防守偏好有重要的影响。



04

后防线 (back line)

该设置一共有三个等级，分别为 C（防线靠后），A（防线靠前），B（适中）。

C: 如果你的后防线非常靠后的话，你对手突破球队后防线的可能性也更低，对手传球和突破的路线也更少。但是，这也意味着后防线和中场之间的空间更大，可以让对手有更多的空间倒脚。这也会让你的全队整体被拉得比较靠后。

A: 如果你的后防线拉得太靠上，可以把后防线和中场之间的空间压缩的很小，从而限制对手球队中具有创造性的队员发挥得余地。这样也会让你整体阵型更靠上，进攻选择余地也更多。但是，对于善于使用边路进攻队员的对手来说，也更容易找到突破你后防线的方法。

B: 一般没有什么特殊情况，都选择 B

在这三个设定中没有哪个是绝对不好，也没有哪个是绝对好的。A 和 C 等级都有明显的缺点和优点。通常等级的选择都依据你所用阵型来确定。也不要以为你选择 C 等级的话就意味着你就是在打收缩防守的比赛。打个比方说，如果你配合着使用防守反击的战术，你可以让对手压上，然后找准机会一举突破对方的后防。

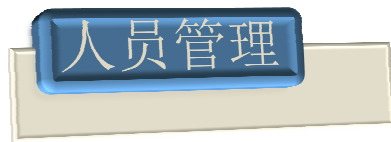
越位战术 (offside trap)

使用越位战术是个很精细的活儿。使用时机恰当的话当然最好，使用时机没有掌握好，就等于是给对手送大礼。

和后防线设置一样，越位战术同样有三个等级：A，B 和 C。等级为 A 时，你的球队会把越位战术当成防守的基石，而等级 B，防守队员会在他们认为适合的时候使用，而等级 C，防守队员会很少使用越位战术。

如果你打算用越位战术，你应该确定在你的中卫中，至少有一个人是具有“后防线”的特殊能力的。如果你没有这样的球员，最好还是选用 C 等级比较好。

对于世界级的中后卫搭档的后防线来说，训练有素的越位战术会让对手很困扰。但是，一旦没有用好，就会送给对方一个大礼。所以一般来说还是选择 B 等级比较好。



球员能力:

了解球队中每个球员的优势和弱点是掌握整个球队的一个重要因素。如果你只是很草率的了解每个球员的属性，比如说，球员 X 速度很快，球员 Y 善于高空球，球员 Z 带球很好的话，你就让自己处在了一个弱势。球员能力以及特殊能力在比赛中占很大因素。下表为所有的球员属性纵览。

能力：进攻

关键属性：CF，SS

有用的属性：WF，AMF，SMF，CMF

概述：随着一些新的属性加入到 PES 系列中，进攻属性—这个曾经用来区分不同球员能力的属性已经降低了它的重要性。在 PES2008 中，该属性的主要作用是用来当做一个进攻队员应付盯防他的队员的指示器。

能力：防守

关键属性：CB

有用的属性：SB，DMF

概述：该属性越高，球员作抢断和压迫就越快也越好。而对于铲球，该属性越高，铲球的速度也越快。

能力：身体平衡

关键属性：CB，CF

有用的属性：所有位置的球员

概述：在 PES2008 中，身体平衡等同于球员力量。既是防守队员的一个重要属性，也是全队的一个有用的属性。该属性可以让球员抵挡对手的冲撞以及向对手施压。有着高身体平衡属性的球员意味着站的更稳

能力：体力

关键属性：所有球员

有用的属性：--

概述：该属性决定了球员多久产生疲劳。该属性越高，球员体力越好

能力：最高速度

关键属性：所有球员

有用的属性：--

概述：该属性越高，当球员不带球时跑动的速度就越快

能力：加速度

关键属性：所有球员

有用的属性：--

概述：该属性决定球员多久达到自己的最高速度

能力：反应

关键属性：GK, CB, CF

有用的属性：所有球员

概述：这是一个非常重要的属性。反应显示出球员思考的时间。该属性越高的球员对丢球的反应越快，抢断越敏捷，抢占射门和头球位置也越快。

能力：敏捷性

关键属性：--

有用的属性：创造性球员

概述：该属性决定了球员用多快的反应做踢球，假动作和一般的动作。该属性越高，球员做动作就越迅速。尤其是在第一时间传球和射门时更为重要

能力：带球精度

关键属性：SMF, AMF, WF

有用的属性：所有球员

概述：有着高带球精度的球员带球更安全。当带球时，他们接触球的频率也越高，让球离自己也越近。这样在高速带球时也更精确。同时属性越高，也越难抢断。

能力：带球速度

关键属性：所有进攻球员

有用的属性：所有球员

概述：该属性决定了球员带球跑动的速度的快慢

能力：短传精度

关键属性：中场球员

有用的属性：所有球员

概述：该属性决定了球员做地滚球的精确度

能力：短传速度

关键属性：中场球员

有用的属性：所有球员

概述：该属性决定了球员做地滚球的速度

能力：长传精度

关键属性：SMF, WF

有用的属性：所有球员

概述：该属性决定了球员长传的效果。一般来说，该属性对想要长传球的队员来说非常重要

能力：长传速度

关键属性：SMF, WF

有用的属性：所有球员

概述：该属性越高,一般速度的传中效果就越好

能力：射门精度

关键属性：CF, SS

有用的属性：WF, 所有的中场队员

概述：如果球员触球很清晰,射门姿势很自然的话,他的射门精度直接影响射门质量的精确度

能力：射门力度

关键属性：CF, SS

有用的属性：CB, 所有的中场队员

概述：一个球员的射门力度属性越高,射出的球速就越快。该属性对后卫和守门员同样重要，越高的射门力度属性，解围球时效率更高

能力：射门技术

关键属性：CF, SS

有用的属性：所有的中场队员

概述：该参数决定了球员射门时触球的技术。同时该属性也决定了在对手压迫下的射门质量以及在高难度下射门的质量

能力：任意球精度

关键属性：--

有用的属性：进攻队员

概述：该属性的值越高，球员的任意球就越准。

能力：弧度

关键属性：罚球队员

有用的属性：--

概述：该属性决定了队员在罚任意球或者角球时的弧度。此外，另一个关键的可能大家没有意识到的就是该属性也决定了球绕过人墙下落的质量。一个有着高任意球精度但是低弧度的球员可能在 25 码的距离罚任意球可以让球绕过人墙，但是这样的球队守门员的威胁并不会很大

能力：头球

关键属性：CB, CF

有用的属性：所有球员

概述：该属性高的话，不管是头球摆渡还是头球射门都会更精确。

能力：弹跳

关键属性：CB，CF

有用的属性：所有球员

概述：决定了球员争高球的最高点。要记住对特别高的球员来说该属性并不是很重要

能力：技术

关键属性：AMF，WF

有用的属性：SS，CF，SB，所有的中路队员

概述：首先，技术属性决定了球员控球的质量，此外该属性也决定了球员一脚传球和作假动作的质量。同时该属性也有一个被忽视的作用：该属性越高，球员做挑射的成功率也越高

能力：侵略性

关键属性：--

有用的属性：所有的进攻队员

概述：该属性决定了球员参与进攻的积极性，不管你有没有直接控制队员。球员的侵略性低的话一般都只会呆在被安排得位置上。

能力：心理素质

关键属性：所有球员

有用的属性：--

概述：如果一个球员的体力已经用光的时候，有着高心理素质会让他更有可能的保持在自己正常的水平。体力对球员的影响也会因心理素质属性较高而受到较小的影响

能力：守门员技术

关键属性：GK

有用的属性：--

概述：守门员技术决定了守门员扑救的能力

能力：团队合作

关键属性：所有球员

有用的属性：--

概述：这是最复杂的球员属性之一，具体细节见下面介绍的团队合作小节

能力：环境适应能力

关键属性：所有球员

有用的属性：--

概述：该属性决定了球员比赛后恢复体力的速度。该属性在大师联赛中尤其重要，同样也是要你经常关注的一个球员属性

能力：弱足精度

关键属性：--

有用的属性：SMF，WF，所有球员

概述：该属性越高，球员用弱足踢球的效果就越好。属性值为 8 的球员简直是野兽级的人物。值得关注球员在该项上的值，尤其是你希望他们所在的位置是要经常传中的话

能力：弱足频率

关键属性：--

有用的属性：SMF，WF，所有球员

概述：决定了球员使用弱足的几率

能力：受伤率

关键属性：所有球员

有用的属性：--

概述：总共有三个等级：A，B 和 C，有着 A 等级的球员受伤概率最低

团队合作

很多玩家在选择球员的时候通常都忽略了团队合作能力。其实该属性对球员表现的影响很大，以及决定了你的球队整体性的质量。

你可以通过检查阵型设置菜单中的团队合作图，基于每个球员的团队合作属性值，你可以了解球员相互影响的质量。具体过程为：选择“换人”一按长传键，可以得到如右图所示。

你可以看到每个球员和他的队友显示的一系列数值。我们不会过多地讨论这个数值时怎么得出来的，但是这个图给了你一个真实的展示，球员和队友的配合质量。此外，也展示了你球员的整体性。

在比赛时，团队合作决定了球员的位置感和做出正确传球的能力。团队合作值高的话，球员之间的跑动时机更准确，传接球精确度更高。相比之下，低值会让球员位置感更模糊，跑动更迟缓。如果球队里的一个球员的团队合作属性低的话，



你就得经常的调整你的比赛风格来填补该空缺。

有着几个低数值团队合作能力的球员并不是个大问题，很多天才型边锋和进攻型中场数值都很低。但是如果你的球队中很多球员的数值都很低的弧啊，你会发现在比赛中控制比赛节奏，打出流畅的配合非常的难。和真实比赛一样，你最好选择出最一致的 11 人，而不是选 11 个天才球员。通常选择球员时都会主要关注球员的足球天分，但是这并不意味着你要一口气把他们全派上场。

特殊能力

除了一些基本属性,球员同时也可以拥有一些特殊的能力,一些让球员显得与众不同的特殊能力。

特殊能力：带球控制(tactical dribble)★

概述：该特殊能力只对电脑控制的球队有效。如果球员有盘带的特殊能力，他会更多地用假动作来过对手。

特殊能力：盘带控球（tactical dribble）★

概述：和盘带的特殊能力一样，该能力同样只对电脑控制的球队有效。有了该能力的球员可以在压力下保持更好的盘带

特殊能力：门前感觉（positioning）★

概述：有着该特殊能力的球员在对手禁区内的位置感会更好。而且在躲避盯人时更有效

特殊能力：突前意识（reaction）★

概述：如果你当前控制的球员有该特殊能力，当球队进攻时，他选择突前的时机更得当。尤其是当该球员同时拥有指挥官和传球手的特殊能力时，更显得特别有用

特殊能力：指挥官（playmaking）★

概述：有该特殊能力的球员会直接影响他的队友。当在球队进攻时，他的中场附近的队友跑位会更聪明

特殊能力：传球手（passing）★

概述：有着该特殊能力的球员更善于为队友创造射门机会；他们最后一脚传球的质量更高，而且传球也更容易被队友控制好

特殊能力：射手天分（scoring）★

概述：有着该特殊能力的前锋队员面对守门员赢球概率更大，而且挑球射门的成功率更高

特殊能力：擅长单刀（1-1 scoring）★

概述：有着该特殊能力的前锋队员面对守门员赢球概率更大，而且挑球射门的成功率更高

特殊能力：站桩球员（post player）★

概述：有着该特殊能力的前锋队员面对守门员赢球概率更大，而且挑球射门的成功率更高

特殊能力：反越位（DF positioning）★

概述：有该特殊能力的前锋选择跑动的时机用来破坏对方的越位陷阱更有效

特殊能力：远距射门（middle shooting）★

概述：该特殊能力能让队员射出力量更大, 目标更准确的远距离射门

特殊能力：边路高手(side)★

概述：该能力由电脑控制而不由玩家控制。有着该能力的球员在比赛时会更倾向于边路进攻跑动，即使他是被分配了中路的角色

特殊能力：中路猛将（centre）★

概述：球员有了该特殊能力偏向于在中路活动，如果他的位置是在边路的话越会偏向于往中路移动。

特殊能力：点球大师（penalties）★

概述：如果球员具有该特殊能力，在罚点球时射向死角的成功率会更高。

特殊能力：一脚传球（1-touch pass）★

概述：该特殊能力虽然名称叫一脚传球，但其实是提高了球员第一时间射门的能力

特殊能力：外脚背（outside of the boot）★

概述：球员具有该特殊能力时，用自己的惯用脚的外脚背踢球更精确，这对于有着较低的弱足精度的球员（尤其是中锋）来说是个重要的属性

特殊能力：贴身紧逼（marking）★

概述：该特殊能力提高了电脑控制球员的人盯人技巧。对玩家控制的球员来说没有影响

特殊能力：铲断（sliding tackle）★

概述：该特殊能力让球员作出更精准的铲断。就算是在对手身后，有该能力的球员也可以作出手术刀般的抢断。

特殊能力：掩护补位（covering）★

概述：该特殊能力提高了电脑控制的球员的洞察力，一般对于后卫和后腰来说，他们会更快的发现球队阵型中潜在的威胁，比方说，一个后腰离开自己的位置，另一个有着该特殊能力的球员会及时填补这个空缺

特殊能力：后防统帅（D-line）★

概述：尤其是对后防队员来说，该特殊能力可以影响球员的整体防守。他会统领整个后防线，提高防守能力以及制造越位的成功率

特殊能力：扑救点球（penalty stopper）★

概述：这是仅有的两个守门员专有之一。该能力可以让守门员在扑救时准备更充分

特殊能力：化解单刀（1-on-1 stopper）★

概述：如果守门员具有该特殊能力，当对手射门时，他会更好的用身体阻挡射门

特殊能力：大力手抛球（long throw）★

概述：有该能力的球员可以把球抛的很远。尤其是深入对方半场的时候更有效

状态&可用性

通过阵型设置菜单你可以看到球员的能力根据球员的状态而改变。如下面的球员状态表，你可以看到一些潜在的根据球员状态而提高或者削弱的能力。所以在比赛时，你考虑球员的状态。

ABILITY					
进攻	+12%	+6.4%	-8%	-16%	-16%
防守	+12%	+6.4%	-8%	-16%	-16%
身体平衡	16%	+3%	-8%	-12%	-9%
体力	+12%	+6%	-6%	-12%	-12%
最高速度	+9%	+4.8%	-6%	-12%	-12%
加速度	+12%	+6%	-9%	-18%	-12%
反应	+12%	16%	9%	-18%	-12%
敏捷	+12%	+6%	-9%	-18%	-12%
带球幅度	+9%	+1.8%	-4.8%	-9%	-12%
带球速度	+9%	+4.8%	-6%	-12%	-12%
短传精度	+9%	+4.8%	-4.8%	-9%	-9%
短传速度	+6%	+3%	-3%	-6%	-9%
长传精度	19%	14.8%	-4.8%	-9%	-9%
长传速度	+6%	+3%	-3%	-6%	-9%
射门精度	+9%	+4.8%	-4.8%	-9%	-9%
射门力量	+12%	+6%	-6%	-12%	-9%
射门技术	+9%	+4.8%	-4.8%	-9%	-9%
任意球精度	+9%	+4.8%	-6%	-12%	-9%
弧线	19%	14.8%	6%	-12%	-9%
头球	+9%	+4.8%	-4.8%	-9%	-9%
弹跳	-12%	+6%	-6%	-12%	-12%
技术	+9%	+4.8%	-6%	-12%	-9%
侵略性	+9%	14.8%	6%	-12%	-15%
心理素质	+12%	+6%	-9%	-18%	-15%

一般来说，永远不要用状态为灰箭头的球员，就算他是个超级明星。一个来回他们能力就会削弱的很严重。相比之下，红的或者黄色的箭头的球员会成为你比赛的中坚力量。如果你的明星前锋的状态为蓝色箭头而他的主力替补是红色箭头，最好还是选择后者。不管射门情况下，都不建议让一个有黄色十字标志的球员上场。不仅仅是他们的作用大打折扣，而且也会让球员伤情加重。

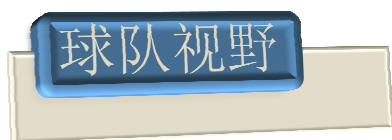
体力&疲劳

和真实世界一样，球员因为比赛而产生的疲劳表现在球场上的积极性，而在游戏中更直观的表现就是看他们的体力槽。有些球员可能可以打满 90 分钟后还是精

力充沛，而有些球员可能半场结束后就气喘吁吁，直接的后果就是他们的速度和表现都直线下降。球员体力是比赛中的一个重要标志，虽然半场休息会让球员稍微恢复些体力，但是也可能需要更长的时间才能恢复。

当一个球员的体力槽低于 50%，他的最高速度，加速度，反应，带球速度以及弹跳都会降低。降低程度因体力槽多少而异。这些影响在阵型设置菜单中是看不出来的，但是通过力量槽可以有个大概。要养成在球员体力槽变红时替换队员。

积累的疲劳程度只有在玩大师联赛或者疲劳选项开启的时候，才要注意。在阵型设置菜单中，球员名字后的绿色槽显示的是球员当前的体力。疲劳显示在体力槽下方。当球员连续参加几场比赛后，疲劳度会增加，而球员每场比赛的初始体力会降低。唯一的方法就是让过度疲劳的球员休息至少一场比赛。所以说，轮换时很重要的。



新的球队视野智能系统让玩家在和电脑队战时比前作变数更多，比赛更真实，尤其是在顶级难度的时候。正因为这个，我们给出一些小提示可以让你有目的的针对一些比赛中遇到问题进行联系。

进攻提示

- 多样化你的游戏模式。如果你总是试着让特定的人控球，或者做一些习惯性的进攻，又或者只注重某一边的进攻，电脑会注意到这些，之后就会调遣更多的球员到这几个区域
- 在顶级难度比赛中，电脑控制的队伍防守更有侵略性，这样一来你得球反应的时间就更短。试着养成这样一个习惯：当接到传球时做一个转向来摆脱对手获取更大的空间，然后把球转移到另一方
- 如果你发现传球很困难时，考虑改变队员的角色。比如说，把中锋拉到影子前锋的位置上，或者把后腰调到中场的位置上来增加进攻的选择
- 如果你发现你很难打破对手条理清楚地防守，考虑回传给你的后卫把对手调出来，为进攻创造空间

防守提示

- 电脑对手会喜欢用直传球，所以后防线提的太靠上不是个聪明的选择
- 积极拼抢球会让喜欢打控球的球队等到自己想要的空档。在这种情况下，用协防的方法让队友去干扰控球的对手，而你在身后伺机拦截对手的传球路线。重要的一点是要保持沉着。如果你总是不耐心的想立刻抢到球，就会让对手有机可趁
- 当对手积极寻求进球而全队压得比较靠前，而你用的是一个进攻的阵型的话

对手会更多的向你两个边路施压。这个时候你可以考虑用分配到手动策略按键上的其它阵型，比如说 4-5-1。当你在防守时你可以切换到这个阵型，一旦你得球进攻可以再换回原来的阵型

- 电脑的进攻/防守槽的表现得很明显。蓝色和绿色说明他们会更多的在禁区线附近增加防守。默认的绿色设置说明对手会打控球。而黄色的设置，说明对手会压上进攻。在这些条件下，你可以控制就近的球员逼抢迫使对方犯错。而红色的设置说明你的对手全队进攻。这个时候最好把自己的队员调回防守
- 对手的阵型会因情况而改变。如果他们急于把比分扳平，不要惊讶他们换下一名后卫而换上一名前锋。同样地，对手在领先时会做出一个利于防守的换人

以上就是策略篇的全部内容，这样大家会对 PES2008 以及以后的 PES 作品有个更熟悉的了解，而要想往大师级的玩家靠拢，一些细节是不能忽视的。不积跬步，无以至千里，所以希望能给大家一点小小的提示。此外，我不会限制大家转载，但是在转载时请注明，因为我上一篇关于球员操作的就有很多人转载的时候没有说明，这对我来说实在是个打击。我也希望以后我能够给大家更多的关于攻略方面的作品，希望大家支持。

下面有我的联系方式，关于翻译方面的问题，我很乐于跟大家讨论
英文原版版权归 KONAMI， PIGGYBACKINTERACTIVE 所有。

版权所有，**注明**不究

Translated by skinliu

2007.12.16

Email: skinliu@126.com

QQ: 44953977

MSN: shikareelieu@hotmail.com

下面给出的是大师联赛中的 30 个年轻妖人，价格便宜量又足，不需要转会费就可以签过来的，有兴趣的可以看一看。名字和国籍我就不翻译了，这样让大家查找更方便些，毕竟他们是没有中文名的。

大师联赛中的妖人

球员名	位置	成长曲线	国籍
Fredriksson	GK	常规（持续）	Sweden
Bos	CWP, CB, DMF	早期	Netherlands
Guimaraes	SB	常规	Brazil
Kobayashi	CB, SB	早期	Japan
Mitchell	SB, WB, SMF	晚期	England
Walton	CB, SB, SMF	晚期	England
Prieto	WB, DMF, CMF, SMF	常规	Spain
Bradley	CB, DMF, CMF	常规	England
Camacho	DMF, CMF, SMF, AMF	早期（持续）	Spain
Herrero	DMF, CMF	晚期	Spain
Kaiser	WB, DMF, CMF, SMF, AMF	常规	Germany
Leclerc	CMF, AMF	晚期	France
Machado	CMF	常规	Brazil
Merino	CMF	常规	Spain
Renard	DMF, CMF, AMF	常规	France
Cem	CB, SB, WB, DMF, SMF	常规	Turkey
Pelaez	SMF, WF	常规	Spain
Shaw	SMF, WF	早期（持续）	England
Nascimento	AMF, SS, CF	常规	Brazil
Nijkamp	DMF, SMF, AMF	早期	Netherlands
Shimizu	SMF, AMF, SS, CF	早期	Japan
Wiert	CMF, AMF	常规	France
Yamada	CMF, AMF, SS, CF	早期	Japan
Chapi	SMF, CF, WF	常规	Spain
Orellano	AMF, CF, WF	晚期	Argentina
Prandini	CMF, SMF, AMF, CF	常规（持续）	Uruguay
Rowland	AMF, SS, CF	常规	England
Schwarz	SS, CF	早期	Germany
Griffiths	WB, SMF, CF, WF	常规	Wales
Stoyanov	AMF, CF, WF	晚期	Ukraine

大师联赛救火队员

如果你的金额有限，下面的球员可以说是物美价廉了。

球员名	薪资
Balde	202 P
Boruc	286 P
Iversen	309 P
Kleber	217 P
Park Ji Sung	350 P
M. Mpenza	349 P
Ruben	208 P
Seric	195 P
Van Damme	200 P
Vennegor	235 P

THE END

skinliu