

国内顶级玩家倾情打造



进军WCG

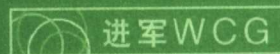


FIFA ——对韩国说不

陈迪(Cndi) 编著

- ★ 进攻与防守
- ★ 盘带与任意球
- ★ 千奇百怪的战术
- ★ 游戏周边设置

中国宇航出版社



FIFA

对韩国说不

陈迪(Cndi) 编著

中国宇航出版社

图书在版编目(CIP)数据

FIFA—对韩国说不/陈迪编著. —北京:
中国宇航出版社, 2004. 7

(进军 WCG)

ISBN 7-80144-837-5

I. F… II. 陈… III. 计算机网络-游戏-基本知识
IV. G899

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2004)第 062768 号

出版 中国宇航出版社

社址 北京市阜成路 8 号 邮编 100830
(010)68768548

网 址 www.caohbook.com / www.caohbook.com.cn

经 销 新华书店

发行部 (010)68371900 (010)88530478(传真)
(010)68768541 (010)68767294(传真)

零售店 读者服务部 北京宇航文苑
北京市阜成路 8 号 北京市海淀区海淀大街 31 号
(010)68371105 (010)62579190

承 印 北京时事印刷厂

版 次 2004 年 7 月第 1 版
2004 年 7 月第 1 次印刷

开 本 1/24

规 格 889 × 1194

印 张 5

字 数 100 千字

书 号 ISBN 7-80144-837-5 / G·142

定 价 9.80 元

本书如有印装质量问题可与发行部调换

中国·世界·梦想(丛书序)

电子游戏,作为一种娱乐竞技手段,诞生时间只有短短几十年,但是凭借其独特的魅力,已征服了成千上万的爱好者。在韩国,电子竞技已经与围棋、足球并称为韩国体育三大国技。事实上,它已经成为当今社会一个影响巨大的产业和一个不可忽视的重要文化现象。经过近十年的发展演变,电子游戏已经超越了简单的游玩、娱乐层面,上升到一种人与机器、人与人之间智力上的对抗,同群众基础广泛的棋牌运动一样,电子游戏已具备了作为一个竞技活动的质素。随着职业玩家的出现,电子竞技(E-athletics)和电子体育(E-sports)项目也呼之欲出。

中国在2003年11月18日正式宣布,电子竞技运动已被国家体育总局列为正式开展的第99个体育项目。

同日,中国数字体育互动平台正式启动,在宣布这个消息的会议上,又宣布了数条令人震惊的消息。

中国数字体育互动平台下属的3家网站同时开通,分别为中华全国体育总会官方网站、中国奥委会官方网站、华奥星空中国体育娱乐网站。

在国内涉及电信以及有线电视网络的中信泰富将会斥资3亿元打造华奥星空。

在2004年第一季度,第一届中国电子竞技运动会拉开了帷幕。

我们终于有了自己的职业玩家,自己的英雄。这一天,让我们等得太久了。

有一天,我们的玩家将会穿着代表中国的红色与长城的国家队队服,与国际顶尖高手在没有硝烟的虚拟战场上展开殊死的搏杀,最终在鲜花与掌声的海洋中,看着五星红旗在海外的赛场上冉冉升起。相信这一天很快就会到来!

希望,在这里。荣誉,在这里。尊严,也在这里。

序

在我看来，足球与今天的电子竞技有很多地方是相同的，他们都是中国体育总局承认的体育项目，都是人与人之间智慧的较量，最重要的是他们都给我带来了胜利的喜悦与失败的痛苦。

与中国足球相比，中国的电子竞技更让我欣慰，这里没敢用骄傲一词，是因为中国电子竞技的成绩还不足以让我们骄傲，同时也希望中国电子竞技别走中国足球的老路。

中国足球，中国 13 亿多人捧着的 11 双臭脚……

中国电子竞技与中国足球相比也有很多不同的地方。相比中国足球亿万球迷的热情，无数资金的投入，政府的全力支持，中国电子竞技可以说是在逆境中成长的。电子海洛因，未成年人禁入，传统观念的束缚，社会舆论的压力，中国电子竞技的成长是非常艰难的。

而两个项目不同的成长环境却得到了相反的结果。中国足球的最好成绩应该是冲出亚洲，据 2004 年 2 月最新的国际足联排名，中国足球排位第 78 名；而中国电子竞技的最好成绩是 WCG 亚军。虽然 WCG 在影响力和赛事规模等方面都还不能和足球世界杯相比，但中国电子竞技的实力是不容忽视、有目共睹的。

两者的投入产出比相差如此惊人，所以从中得出结论：中国电子竞技绝对是一只潜力股。

中国足球职业化已经十多年了，中国的电子竞技的职业化还没有开始，可喜的是近些年来国内很多比赛都让中国电子竞技有了长足的进步。这些比赛不管奖金多少，规模大小，有无商业目的，都让我感觉到有更多的人、更多的企业、组织开始关注中国电子竞技。

中国的玩家是世界上最优秀的玩家，最坚韧的玩家，同时也是最不可战胜的玩家。世界的目光正逐渐聚焦在我们身上。

我爱 FIFA，因为，在 FIFA 场上，我能对韩国说不！

我能做到，你也能。

感谢冀希对本书的协作。

陈迪

2004 年 6 月

目 录

前言 FIFA2004, 又一颗“飞火流星”!	1
FIFA 历代足球游戏简介	5
一、巨人的角斗场	11
1. 拿起你的武器——十个手指和一个键盘	11
2. 懦夫 OR 战略家? ——防守一族	17
3. 绿茵场的统帅——做个职业足球人	26
4. 单骑救主——盘带狂人的传说	35
5. 像贝克汉姆那样踢球——直接任意球	45
二、旧的王座, 新的战场	52
1. FIFA2004 联机安全手册	52
2. 通向新天地的密室——FIFA 之 Options	60
3. 飞天的魔咒——Creation Center 改变一切	79
三、兵法论坛	89
多姿多彩的战术	89

前言

FIFA2004, 又一颗“飞火流星”

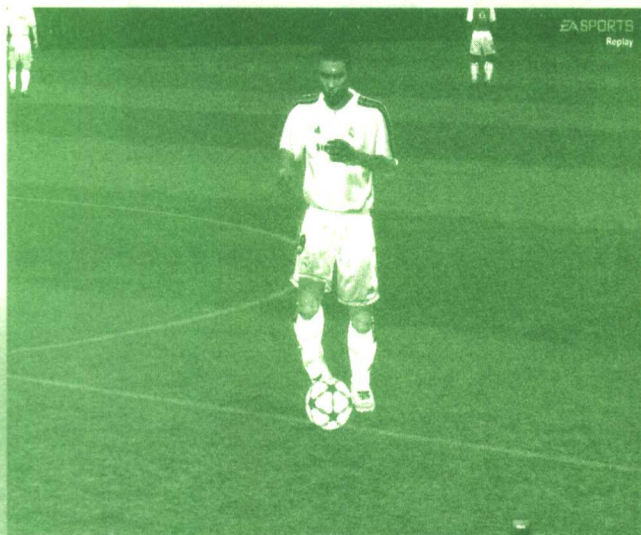
● 足球

生命在于运动, 而足球作为世界第一运动, 不知为热爱它的人们带来了多少激情和阳光。运动的快乐和胜利的喜悦, 是足球运动为人喜爱的原因。然而, 世界的很多地方, 热爱足球的孩子们, 只能通过橱窗看他们偶像的球衣, 通过屏幕看他们的英姿, 在炉灰渣里模拟偶像的一举一动。终于有一天, FIFA 游戏诞生了, 这意味着你可以把千里之外的偶像控制在自己的手中, 随心所欲地让他们在绿茵场上飞舞, 只要一块键盘, 就能实现儿时的梦想。

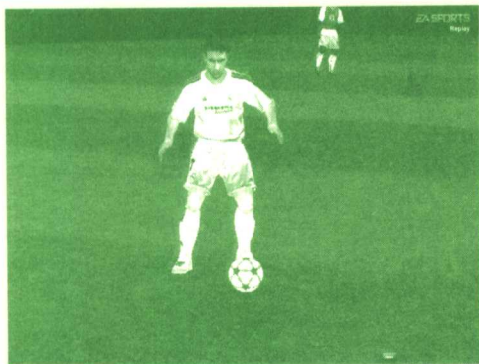
我曾经在很多个夜晚, 吞咽着国足失利的苦涩, 然后在某个版本的 FIFA 上面, 让中国一百次站在世界杯的领奖台。就像生命需要快乐, 足球也不是为了悲伤而存在, 我们需要足球的快乐, 纵使支持的、热爱的球队一次次蒙受奇耻大辱, 我总相信, 足球是为快乐而生的。就让我们从 FIFA 当中寻找足球的快乐吧!

● FIFA

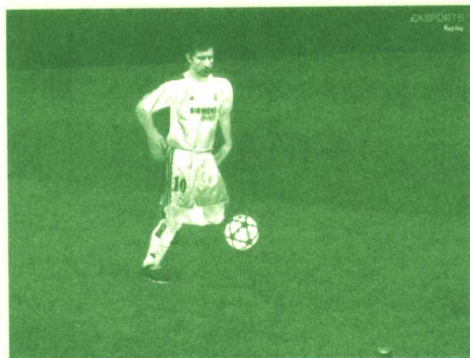
FIFA 游戏已经先后出了十多个版本, 虽说总体上大同小异, 但痴迷的玩家还是能够体会到创作者一次次修改游戏的思路和意图。World Cup98 是一款承前启后的经典游戏, 不但确定了 FIFA 游戏写实主义的风格, 而且最终确定了基本的键位和视角, 这些一直沿用到最新发行的 FIFA2004 当中。FIFA2004 本身没有修改键位的功能, 视角也不是很多, 有一种简朴怀旧的色彩。FIFA2003 是 EA 公司的大胆尝试, 将游戏画面的真实程度推向极致。FIFA2003 进一步改变了游戏的战术, 更强调整体的传球, 这一点在新作中有了更大的发展。FI-



图——罗纳尔多



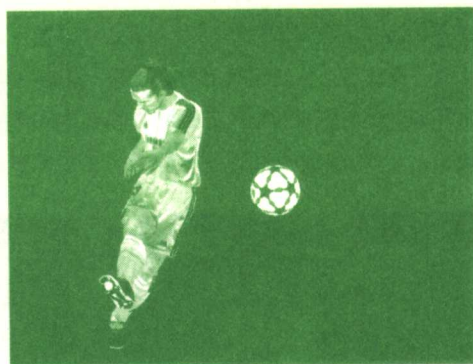
图——劳尔



图——费戈



图——齐达内



图——贝克汉姆

FIFA2003 的定位球设置是一个创举，FIFA2004 当中，这种模拟真实的思路比较成熟，使得 FIFA2004 更加富有足球味道，而不仅仅是个动作游戏。

● 更真实的表现

一如既往，FIFA2004 无论在图像还是在队员的个人动作表现方面，都得到了进一步加强，FIFA 游戏的制作小组还请来了职业球员来捕捉动作，希望新作有更出色的表现；FIFA2004 中还增加了一些个人动作，让球员的动作表现可以更连贯；而在场景方面，更多的实景场地被添加到游戏当中，还可以查到关于场地的相关资料，例如我们熟悉的比赛场地 Stamford Bridge，表现得就非常真实。FIFA2004 整个赛场的表现基本上和前作差不多，你还是可以看到真实的场地及配套设施，例如

大屏幕电视、广告栏等，而比较让我们觉得惊奇的还是观众的表现，无论远看或者近看都非常真实了，看不出是由贴图构成的。

FIFA 系列最大的优势就是球员的外貌非常真实，看看这些球星，是不是非常熟悉呢？

在比赛中，FIFA2004 整个节奏与前作相差不大，你可以变换不同的角度来控制球员进行比赛，当然也可以像前作一样设置各种比赛阵型，设置球员的走向趋势，设置好整个队伍是属于进攻型还是攻守兼备型。在比赛中你会发现球员的造型变得更加圆滑而细致，带球的动作也变得更加自然真实，贴近真实球员，这也就要求你需要用更好的显卡来表现这一切动作啦！无论盘球、过人、传球，都有多种不同的形式，针对大牌的球星，FIFA2004 还专门设计了属于他们的个人动作 7，务求让比赛更显真实。你还能看到球员的球衣随着比赛的进行变脏，而随着天气的变化也会有不同的表现。

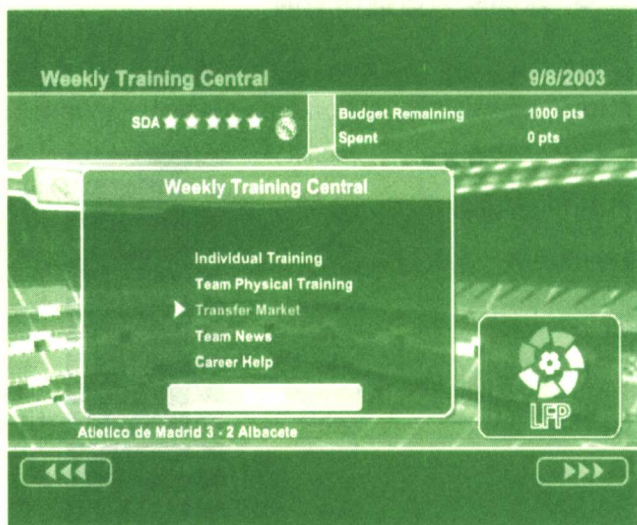
● 职业生涯模式

每年推出的 FIFA 系列当然要新增加更多的球员，在新的 FIFA 2004 游戏中不但收录最新的足球明星资料，还加入一个新的，叫做 Career 的游戏模式，让玩家可以体验

足球经理的紧张刺激。现在足球游戏都加入了养成管理模式，看来也是大势所趋，所以 FIFA 2004 才增加了 Career 模式，玩家在游戏中可以管理自己的球队，包括参加联盟赛等各种比赛来增加球队的能力，或者培育签下新的选手以加强球队的实力等，让玩家可以从经营的角度来体验这款足球游戏的魅力。

● 操作更显流畅

在控制方面，FIFA2004 保持了前作的特点，用键盘就可以轻松完成操作，当然你也可以考虑其他的控制设备，来一场多人游戏也是不错的嘛。需要注意的是，在 FIFA2004 中对球的物理特性的真实感进行了强化，在传球时表现特别明显，力度不够的话，很容易就会传丢，这就要求你有更好的技术才能充分让队员们配合喔。为每个球员设计的超过 20 条特性里，有一条是用来决定他们控球能力的，控球能力低的球员会出现一些很夸张的情况——每次他们都会丢球。在球员之间互相

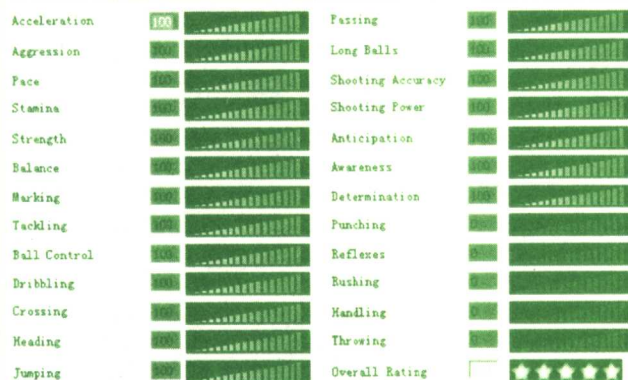


图——职业生涯 转会市场

传球时也能看出球的物理表现更加真实了，如果用力不当，球不是传不到想传给的球员，就是越过他们，而不会像以前那样正好传到接球队员的脚上。此外，FIFA2004 游戏中没有拿球的球员也表现得很智能，在我们控球时，队友会很巧妙地跑位，在对方控球的时候也会和进攻的对手周旋，当然，这些也可能让大家按照自己的需要进行设置。

● 球员能力值更加全面

每位球员有超过 20 项能力，其中有些能力组合成游戏里的能力，而且能力强和能力弱的队员有很大的区别。这一点比 FIFA2003 有很大的改善。以下的图中可以体现球员的全部能力。

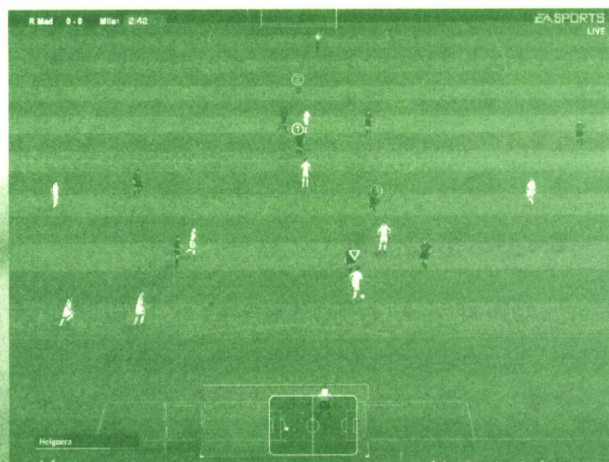


图——球员能力指标

● Off The Ball 无球模式

在操纵上，FIFA2004 推出了无球模式，这种模式从根本上改变了 FIFA 之操纵一个人的模式，做到了传球和跑位的配合。

您准备好了吗？



图——无球队员

FIFA 历代足球游戏简介

● FIFA 95

简介：FIFA93、FIFA94 之后的第三次尝试



● FIFA 96

简介：可以支持键盘鼠标对战的 2D 足球游戏



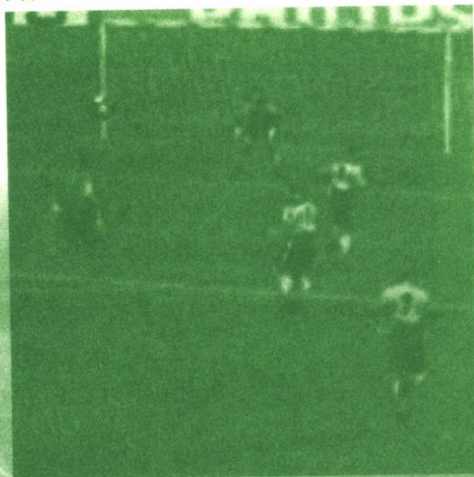
● FIFA 97

简介:EA 公司将足球从 2D 到 3D 转型的过渡产品



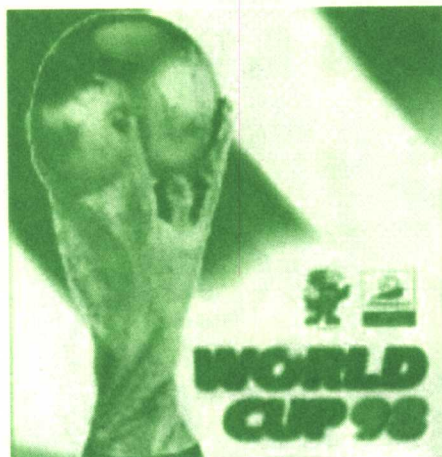
● FIFA 98

简介:世界杯到来之前,球迷的第一次惊喜



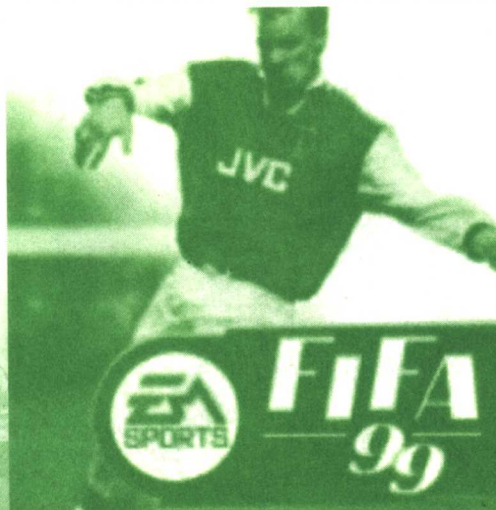
● FIFA World Cup 98

简介:无数人在每场比赛开始之前用这款游戏预测比分



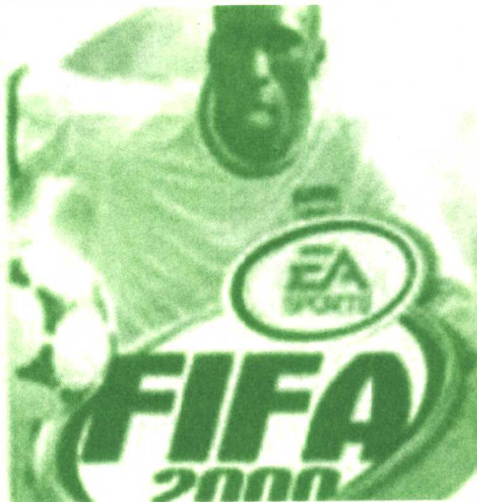
● FIFA99

简介:暴多的花样动作使玩家兴奋



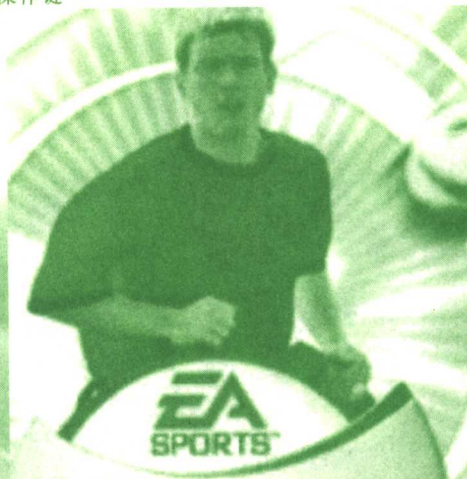
● FIFA2000

简介:体育竞技赛事开始引入了足球



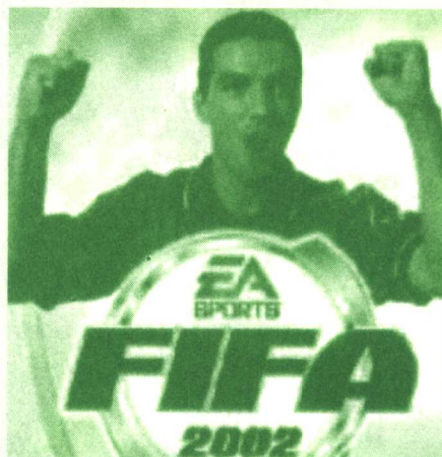
● FIFA2001

简介:坚持每一代新游戏更换一次操作键



● FIFA2002

简介：EA 的足球游戏已经陪伴玩家度过了三届世界杯



● FIFA World Cup 2002

简介：传球的精准修改为玩家手动控制



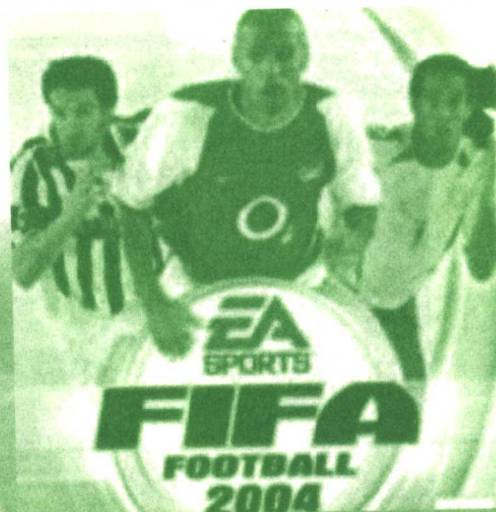
● FIFA2003

简介:画面增强,对机器配置要求增高



● FIFA2004

简介:无数人对这款游戏抱以希望



一、巨人的角斗场

1. 拿起你的武器

——十个手指和一个键盘

FIFA2004 的键盘操作在 FIFA2003 的基础上作出了一定的调整，保留了 FIFA2003 之中对前版的良好修改。比如，加速键不必一下下地按跑位键 Q 等等。FIFA2004 所作的改变，最重要的就是无球模式。还有就是允许玩家随时调整阵型，这一点有点像 FIFA98 的设置，不知是不是创作者的怀旧情结呢？

默认的键盘

以下是一般的键盘操作，顺便说一下，没有安装官方补丁的玩家，将不能调整这些键盘设置。默认的键盘设置是：

进攻时——

A 键：长传（有力量条控制）

S 键：短传（传给身边的队友，无力量条控制）

D 键：射门（按键越长，威力越大）

Q 键：队员自动跑位

W 键：短传（有力量条控制）；头球（点击此键，将有机会看见头球传球）

Z 键：FIFA2004 无球模式中新增加的键（定位键），也是最精彩的改变（可以选择三个不同的队员进行，选择传球）

Shift 键：晃人键，按一下 Shift 键，做一次晃人动作

C 键：原地停留中，按住 C 键再按方向键，可以看见球员慢步越球移动！

C 键+Z 键：不论在进攻还是防守中，先按住 C 键再按 Z 键的话，将会出现阵型变换设置！（有普通、防守、进攻三种选择）