

游戏世界

KONAMI

上帝之手

玩转实况足球7（国际版）

- 最详细的操作指南
- 最实用的球队战术
- 最翔实的球员资料
- WE7I操作视频收录
- WE历代片头CG收录
- 以及……



WORLD SOCCER

Winning Eleven®

INTERNATIONAL



山东电子音像出版社出版

游戏世界

DYNAMI

上帝之手

玩转实况足球7（国际版）



WORLD SOCCER

Winning Eleven

INTERNATIONAL



山东电子音像出版社出版

书名:上帝之手——玩转实况足球7 (国际版)

编 著:实况足球网络同盟原创组 (www.win11.net)

真实至上 aleale amician henry99 Curepunk

秋天的树 cobin ONO 平成球圣 支配者

策 划:许宁 陈洁云

责任编辑:刁戈

封面设计:刘勤

版式设计:李昂

光盘制作:杨玲玲 彭绍明

健康游戏公告

抵制不良游戏	拒绝盗版游戏	注意自我保护	谨防受骗上当
适度游戏益脑	沉迷游戏伤身	合理安排时间	享受健康生活

出版单位:山东电子音像出版社

地 址:济南市胜利大街 39 号

邮政编码:250001

电 话:(0531) 2060055-7616

版权所有 盗版必究

未经许可 不得以任何形式和手段复制或抄袭

发 行:山东电子音像出版社

经 销:各地新华书店、报刊亭

CD 生产:淄博永宝镭射音像有限公司

文本印刷:重庆康豪彩印有限公司

开本规格:787 × 1092 毫米 20 开 12 印张 100 千字

邮购地址:重庆市渝中区双钢路 3 号《电脑迷》杂志社

邮政编码:400013

咨询电话:(023) 63658888-13126

版 本 号:ISBN 7-900382-72-0

版 次:2004 年 5 月第 1 版

定 价:24.8 元 (1CD+1 手册)

目录 contents

光盘小栈

7

一 基本篇

1.1 基本键位操作

11

1.2 人物基本参数说明

17

1.3 实况7国际版菜单全攻略

19

二 进阶篇

2.1 实战技巧

2.1.1 盘带 ————— 39

2.1.2 传球 ————— 41

2.1.3 射门 ————— 43

2.1.4 欺骗的艺术 ————— 45

2.1.5 战术控制 ————— 47

2.1.6 定位球研究 ————— 49

2.1.7 双打配合 ————— 51

2.1.8 BUG 研究 ————— 53

2.2 其他心得

3.3.1 ML 联赛心得 ————— 55

3.3.2 隐藏要素 ————— 60

3.3.3 球员转会名单

3.3.3.1 比利时 ————— 62

3.3.3.2 捷克 ————— 62

3.3.3.3 英超 ————— 62

3.3.3.4 法甲 ————— 65

3.3.3.5 德甲 ————— 66

3.3.3.6 希腊 ————— 68

3.3.3.7 意甲 ————— 68

3.3.3.8 荷兰 ————— 71

3.3.3.9 葡萄牙 ————— 71

3.3.3.10 俄罗斯 ————— 72

3.3.3.11 苏格兰 ————— 72

3.3.3.12 西甲 ————— 72

3.3.3.13 土耳其 ————— 73

3.3.3.14 乌克兰 ————— 74

3.1.2.1 喀麦隆 ————— 99

3.1.2.2 尼日利亚 ————— 101

3.1.2.3 塞内加尔 ————— 103

3.1.3 美洲

3.1.3.1 巴西 ————— 105

3.1.3.2 阿根廷 ————— 108

3.1.3.3 哥斯达黎加 ————— 111

3.1.3.4 墨西哥 ————— 112

3.1.3.5 乌拉圭 ————— 113

3.1.3.6 哥伦比亚 ————— 115

3.1.4 亚洲

3.1.4.1 中国 ————— 116

3.1.4.2 日本 ————— 118

3.1.4.3 韩国 ————— 120

3.1.4.4 伊朗 ————— 122

3.2 俱乐部队

3.2.1 意甲

3.2.1.1 AC米兰 ————— 123

3.2.1.2 国际米兰 ————— 126

3.2.1.3 罗马 ————— 128

三 球队战术篇

3.1 国家队

3.1.1 欧洲

3.1.1.1 意大利 ————— 77

3.1.1.2 德国 ————— 80

3.1.1.3 英格兰 ————— 82

3.1.1.4 法国 ————— 84

3.1.1.5 西班牙 ————— 87

3.1.1.6 荷兰 ————— 89

3.1.1.7 葡萄牙 ————— 91

3.1.1.8 塞尔维亚和黑山 ————— 93

3.1.1.9 捷克 ————— 94

3.1.1.10 俄罗斯 ————— 96

3.1.1.11 土耳其 ————— 97

3.1.2 非洲

3.2.1.4	尤文图斯	130
3.2.1.5	拉齐奥	132
3.2.2	英超	
3.2.2.1	阿森纳	133
3.2.2.2	利物浦	135
3.2.2.3	曼联	137
3.2.2.4	切尔西	139
3.2.3	西甲	
3.2.3.1	巴塞罗那	141
3.2.3.2	皇家马德里	144
3.2.3.3	拉科鲁尼亚	147
3.2.3.4	瓦伦西亚	149
3.2.4	德甲	
3.2.4.1	拜仁慕尼黑	150
3.2.4.2	云达不莱梅	152
3.2.4.3	多特蒙德	154
3.2.4.4	勒沃库森	156
3.2.5	法甲	
3.2.5.1	摩纳哥	158
3.2.5.2	欧塞尔	160
3.2.5.3	里昂	162

3.2.5.4	马赛	164
---------	----	-----

四 回顾篇 我们这十年——实况足球编年史

4.1	实况足球编年史（上篇）	167
-----	-------------	-----

4.2	实况足球编年史（中篇）	172
-----	-------------	-----

4.3	实况足球编年史（下篇）	178
-----	-------------	-----

4.4	WE 历代发售时间表	183
-----	------------	-----

五 资料篇

5.1 全部球员名单

5.1.1 WE 71 国家队全队员名单

5.1.1.1	欧洲国家	187
5.1.1.2	非洲国家	198
5.1.1.3	北美洲及加勒比海地区国家	200

5.1.1.4	南美洲国家	201	5.2.3	西班牙加泰罗尼亚诺坎帕球场	230
5.1.1.5	亚洲及太平洋地区国家	204	5.2.4	日本大阪长居体育	231
5.1.2	WE71 俱乐部队全队员名单		5.2.5	札幌天穹竞技场	231
5.1.2.1	英超	207	5.2.6	斯坦福桥球场	232
5.1.2.2	法甲	211	5.2.7	安菲尔德球场	232
5.1.2.3	德甲	213	5.2.8	德尔·阿尔卑球场	233
5.1.2.4	意甲	216	5.2.9	奥林匹克球场	233
5.1.2.5	西甲	220	5.2.10	英格兰伦敦海布利公园球场	234
5.1.2.6	荷兰	223	5.2.11	荷兰阿姆斯特丹阿雷纳球场	234
5.1.2.7	葡萄牙	224	5.2.12	德国慕尼黑奥林匹克体育场	235
5.1.2.8	俄罗斯	225	5.2.13	法国摩纳哥路易二世球场	235
5.1.2.9	苏格兰	225	5.2.14	英格兰曼彻斯特老特拉福德球场	236
5.1.2.10	土耳其	226	5.2.15	日本东京国立竞技场	236
5.1.2.11	乌克兰	227	5.2.16	日本茨城鹿岛体育场	237
5.1.2.12	比利时	227	5.2.17	日本横滨新国际球场	237
5.1.2.13	捷克	227	5.2.18	韩国汉城奥林匹克体育场	238
5.1.2.14	希腊	228	5.2.19	阿根廷布宜诺斯艾利斯糖果盒体育场	238
			5.2.20	南非布隆方登橄榄球场	239
			5.2.21	智利圣地亚哥国家体育场	239
			5.2.22	意大利帕尔马塔迪尼体育场	240
5.2	全部球场介绍				
5.2.1	训练场	229			
5.2.2	意大利米兰圣西罗 / 梅阿扎体育场	230			

光盘导读

本光盘可以在Windows98/Me/2000/XP系统上正常运行

当光盘放入电脑光驱后,可以自动运行,出现光盘欢迎界面。你只需要点击一下鼠标左键,就可以进入光盘的主界面。光盘退出时,会有一幅制作人员名单的画面,单击鼠标左键即可结束光盘的运行。

《实况足球7 国际版》各种复杂操作的视频演示

R1 加速盘带	路径: 视频演示\R1 加速盘带.mpg
L1 低速盘带	路径: 视频演示\L1 低速盘带.mpg
L1 插花盘带	路径: 视频演示\L1 插花盘带.mpg
R2 插花盘带	路径: 视频演示\R2 插花盘带.mpg
急停转身	路径: 视频演示\急停转身.mpg
漏球回追	路径: 视频演示\漏球回追.mpg
踩停球	路径: 视频演示\L1 踩停球.mpg
拉左走右	路径: 视频演示\拉左走右和拉右走左.mpg
假传真带	路径: 视频演示\假传真带.mpg
拉球走	路径: 视频演示\拉球走.mpg
挑球过人	路径: 视频演示\挑球过人.mpg
马赛回旋	路径: 视频演示\马赛回旋.mpg
二过一	路径: 视频演示\二过一.mpg
拉球反切	路径: 视频演示\拉球反切.mpg
下底传中_高	路径: 视频演示\下底传中的三种方式_1 高.mpg
下底传中_中	路径: 视频演示\下底传中的三种方式_2 中.mpg
下底传中_平地	路径: 视频演示\下底传中的三种方式_3 平地.mpg
任意球O地滚直传	路径: 视频演示\任意球O地滚直传.mpg
空档威胁球	路径: 视频演示\空档威胁球.mpg
空中身后威胁球	路径: 视频演示\空中身后威胁球.mpg
禁区附近劲射	路径: 视频演示\禁区附近劲射.mpg

禁区附近挑射	路径: 视频演示\禁区附近挑射.mpg
禁区附近推射	路径: 视频演示\禁区附近推射.mpg
远射	路径: 视频演示\远射.mpg
超远吊射	路径: 视频演示\超远吊射.mpg
任意球低射	路径: 视频演示\任意球低射.mpg
任意球O射门	路径: 视频演示\任意球O射门.mpg
角球传中	路径: 视频演示\角球传中.mpg

《实况足球》历代各部作品片头CG动画

实况足球4	路径: 片头CG\WE4.avi
实况足球5	路径: 片头CG\WE5.avi
实况足球5(最终进化版)	路径: 片头CG\WE5FE.rmvb
实况足球6(最终进化版)	路径: 片头CG\WE6FE.mpg
实况足球7	路径: 片头CG\WE7.mpg
实况足球7(国际版)	路径: 片头CG\WE7 国际版.mpg
实况足球2002	路径: 片头CG\WE2002.mpg
J 联盟实况足球98~99	路径: 片头CG\WEJ 联盟98-99.avi
J 联盟实况足球2000	路径: 片头CG\WEJ 联盟2000.mpg
J 联盟实况足球2000 2nd	路径: 片头CG\WEJ 联盟2000_2nd.mpg
J 联盟实况足球2001	路径: 片头CG\WEJ 联盟2001.mpg
J 联盟实况足球5	路径: 片头CG\WEJ 联盟5.rmvb
J 联盟实况足球6	路径: 片头CG\WEJ 联盟6.rmvb

《实况足球》历代各部作品详细资料

J 联盟实况足球 6	路径: 资料\J League Winning Eleven 6.xls
实况足球 5	路径: 资料\WE5_database.xls
实况足球 5 (最终进化版)	路径: 资料\Winning Eleven 5 FE - Final.xls
实况足球 6 (最终进化版)	路径: 资料\WE6FE 中文版 (最终修正).xls
实况足球 6	路径: 资料\Winning Eleven 6 中文版.xls
实况足球 7	路径: 资料\Winning Eleven 7.xls
实况足球 2002	路径: 资料\Winning eleven 2002.xls
(以上文件为 Excel 格式)	

《实况足球》历代各部作品封面欣赏

J 联盟实况足球	路径: 封面欣赏\J 联盟实况足球 jwe.jpg
J 联盟实况足球 (战略版)	路径: 封面欣赏\J 联盟实况足球战略版 jwet.jpg
J 联盟实况足球 3	路径: 封面欣赏\J 联盟实况足球 3.jpg
J 联盟实况足球 5	路径: 封面欣赏\J 联盟实况足球 5.jpg
J 联盟实况 6	路径: 封面欣赏\J 联盟实况 6jwe6.jpg
J 联盟实况 97	路径: 封面欣赏\J 联盟实况 97jwe97.jpg
J 联盟实况 98~99	路径: 封面欣赏\J 联盟实况 9899.jpg
J 联盟实况足球 2000	路径: 封面欣赏\J 联盟实况足球 2000.jpg
J 联盟实况足球 2000 2nd	路径: 封面欣赏\J 联盟实况足球 20002nd.jpg
J 联盟实况 2001	路径: 封面欣赏\J 联盟实况 2001.jpg
MLS ExtraTime 2002	路径: 封面欣赏\MLS ExtraTime 2002.jpg
PERFECT ELEVEN	路径: 封面欣赏\PERFECT ELEVEN-SFC.JPG
Pro Evolution Soccer	路径: 封面欣赏\Pro Evolution Soccer.jpg
Pro Evolution Soccer 2	路径: 封面欣赏\Pro Evolution Soccer 2.jpg
Pro Evolution Soccer 3	路径: 封面欣赏\Pro Evolution Soccer 3.jpg
实况足球	路径: 封面欣赏\实况足球 we.jpg
实况足球 3 世界杯 98	路径: 封面欣赏\实况足球 3 世界杯 98we3_a.jpg

实况足球 3 (最终版)	路径: 封面欣赏\实况足球 3 最终版 we3fv.jpg
实况足球 4	路径: 封面欣赏\实况足球 4we4.jpg
实况足球 5	路径: 封面欣赏\实况足球 5we5.jpg
实况足球 5 (最终进化版)	路径: 封面欣赏\实况足球 5 最终进化版.jpg
实况足球 6	路径: 封面欣赏\实况足球 6we6.jpg
实况足球 6 (国际版)	路径: 封面欣赏\实况足球 6 国际版 we6i.jpg
实况足球 6 (最终进化版)	路径: 封面欣赏\实况足球 6 最终进化版.jpg
实况足球 7	路径: 封面欣赏\实况足球 7we7.jpg
实况足球 7 (国际版)	路径: 封面欣赏\实况足球 7 国际版 we7i.jpg
实况足球 97	路径: 封面欣赏\实况足球 97we97.jpg
实况足球 2000	路径: 封面欣赏\实况足球 2000we2000.jpg
实况足球 2002	路径: 封面欣赏\实况足球 2002we2002.jpg

《实况足球》系列墙纸

路径: wallpaper*.jpg

《实况足球》系列影音

《实况足球》系列主题 MV ——十年力量

路径: 系列影音\十年力量.mp3

Blue Hero (献给生命中的英雄 罗伯特·巴乔)

路径: 系列影音\BlueHero.wav

实况足球 4 (背景音乐)

路径: 系列影音\we4.mp3

We Are The Champions (实况足球 6 主题曲)

路径: 系列影音\we6_champions.mp3

We Will Rock You (实况足球 6 主题曲)

路径: 系列影音\we6_rockyou.mp3



WINNING ELEVEN

基本篇

INTERNATIONAL

7

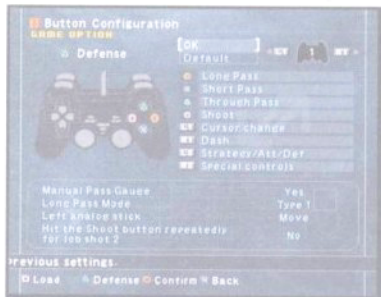




大刀阔斧与穿针引线

WE71 基本键位操作

WE 71 中，场面上节奏的控制与改变，靠的就是精确的微操作。何时传，何时控，何时射门，许许多多细节操作与足球意识的结合构成了 WE 71 的新变化。以下就让我们一起来学习这些细腻的键位操作：



单键基础操作

键位	有球	无球
×	短传	抢球（紧按不放可以自动锁定，以球为目标，配合 R1，形成 R1 + ×，为最基本的防守键位）
○	长传，分为 T1 ~ T5 五种模式，可在 Controller Config 中进行调校	铲球，大脚解围
□	射门	围抢（以离玩家控制选手距离最近的 COM 球员为合作对象，按下后该 COM 球员有一定时间会将目标自动锁定为球，大概 2 秒左右），大脚解围
△	短传空档	控制守门员出击（目标自动锁定为球）
L1	低速盘带（触发式操作，带球行进间松开十字键，进入缓冲期后按住 L1 再移动）	换人
L3	移动	移动（可在 Controller Config 中切换为 Manuel Pass 手动传球）
R1	高速盘带	加速无球时的移动，接应高球时把球停高或大幅度脱离身体范围（待球接触到身体时单击 R1），漏球
R2	中速盘带，跃起躲避铲球	禁区抢点移动，高球卡位，低重心移动，接应高球时把球小幅度脱离身体范围（待球接触身体时单击 R2）
R3	Manuel Pass 压发式手动短传，马赛回旋	无
十字键	移动	移动

（以下均为有球状态）

- 双击 L1 双脚绕跨，可原地起动（绕一圈后，右脚选手向左推则可以直接取消整个动作，同理可证两利足选手，左脚选手则反之）
- 双击 R2 单脚绕跨，可原地起动（以利足开始，两利足选手同右脚选手）
- 双击 R3 以左攻右，右脚球员面向正前方的方向为标准，以下动作都是以利足为起动足，配合 R2 或 R1 可以提高拨球的幅度。





上 (脚内侧拨球, 方向左斜上)

下 (脚外侧拨球, 方向右斜下)

左 (同 R2 双击)

右 (同 L1 双击)

双击 □ 低弧度挑射 (需要在 Controller Config 中选择, 是 or 否)

组合键操作

R1+X	加速抢球 (自动锁定目标, 默认为球)
L1+X	0 T (二过一) 起手式
L1+△	长传空档
90 度方向键+R2	以球员面向的方向为准。如面向右时, 则十字键的上和下则为其 90 度方向键, 与 R2 结合, 拥有许多后续的招数。 1. 侧移, 可以向身前 145 度的范围内任意移动。 2. 侧移后不按任何键, 选手会继续朝着移动方向以小侧步前进。并可在此之间穿插更多动作, 比如双击 R2 或 L1、假射、假传、马赛回旋等等。 3. 后撤步拉球。R2 侧移动后, 按与选手面对的方向相反的方向键, 比如左攻右时选手面向右作 R2 侧移, 那么接下来按下方向键的左就可以使出后撤步拉球。拉球的有效时间为 3 秒左右, 拉球的过程中可以朝身前的 180 度任意方向拨球。
十字键+L1 (低速带球)	带球起动, 松开十字键控制进入缓冲小步走阶段后, 紧接着 L1 不放。可触发转身灵活的低速带球模式。
十字键+R1 (踩停球)	带球起动, 松开十字键控制进入缓冲小步走阶段后, 按一下 R1。选手会正面把球踩停。
十字键+R1 (高速带球)	高速带球奔跑 (按住 R1)。
十字键+R1+双击前进方向	在高速带球的过程中, 把球推离脚, 制造更大距离的冲击空间。
十字键+R1+单击球员身后方向	高速带球过程中迅速地把球回扣。(速度比用 R2 回扣要快两倍左右)
十字键+R1+单击球员利足的反方向	比如以左攻右, 右脚为利足, 先起动然后按左。球员会先把球推向利足的反方向 (即左边), 然后再拨回利足方向, 同理可证其他情况。
停球+R2+任何方向	小幅度把球停离身体范围, 便于一瞬间抹过对手防守或脱离对手的控制范围。
停球+R1+任何方向	大幅度把球停离身体范围, 作用同上。
□X	取消射门 (先按射门再按短传, 大拇指从左上方方向下顺着抹过去)
○X	取消传球 (先按长传再按短传, 连接速度要快, 大拇指从右上方方向下顺着抹过去)
R2+R1	强制移动无球队员, 一般应用在接应一些被系统默认了接球路线的传球 (改变接应路线)、进攻抢点、防守选位, 取消追球、晃动欺骗对手、让球等等。
L1+R3	Manuel Long Pass, 压发式手动长传 (先摇动 R3 来确定方向, 然后再下压 R3 确定力度)
L1+□	高弧度吊门, 先按 L1 再按射门键确定力度。
□+R1	低弧度挑射, 先按射门键确定力度再按 R1, 在与 GK 近距离对话时, 仍然是一把利器。
R2+○	高弧度长传, 可用于所有的定位球长传或运动战长传。
R1+R2+十字键	高速推球冲刺。在 R1 高速带球的过程中, 按十字键与 R2 (一般先按住 R2 再选方向), 可以把球更远处地推离身体范围。突破角度为球员面向方向的 45 度范围内。相反在 R2 中速带球的过程中, 按十字键与 R1 也可以制造同样的效果。
两足假动作	带球时, 以左攻右为例, 按十字键的前、右上 (或右下)、前。同理可证其他方向。(需有 Both Foot Fake 特技的选手方能使出)



L1 + ○ (吊中)	基本原理同 Search 式长传的传中，一击为后点高球，双击为前点半高球，三击为强力地滚球。在本作中，该传球的目标默认系统仍然有效。在中后场向前场过渡的时候，可以善加利用，其准确性毋庸置疑。此外在传中方面也应该多多运用，因为传中时点差不多的情况下，攻方球员手动抢点的优势较为明显。
X+R2	OT 系统第二式。先按 X 把球传出去，然后立即按 R2。传球者会立即向前跑位接应，便于制造多点压上的效果。
○+R2	无动作取消长传。有效范围是本场大禁区外。
□+R2	无动作取消射门。有效范围是对方半场内。
L2+□ or ○ or △ or ×:	在比赛中启动手动战术选项，需先在手动战术模式里设置好相应键位所代表的战术。
L2+R1	令攻守意欲槽趋向于进攻。
L1+R2	令攻守意欲槽趋向于防守。

细微组合技巧

任意球力度相关操作	下+R2、R2、只按十字键、R1、上+R1，从左到右力度由弱至强。
人墙操作	1. 按□，全体球员起跳。 2. 按×，全体球员不起跳 3. 按○，全人墙中会有一、两名球员向前冲并且起跳。再此过程中按×，则扑出去的队员不会起跳，留守人墙会有球员随机起跳的现象。
手动 GK 控制	首先在玩家设置界面中把 GK 控制调为 ON，然后就比赛中就可以手动控制 GK 出击。按着△+L1，就可以用方向键来控制 GK 的行动。如果不在玩家设置界面中把 GK 控制调为 ON，就只能使用普通△的 GK 出击，与前者手动控制不同的是，这是由电脑自动锁定目标，默认为球。但手动控制 GK 只能控制 GK 的活动方向，而不能决定其扑救动作。在防守对方定位球时比较有效。
界外球掷空档	选择方向，然后按△。就可以把球掷向空档，而不是普通的○与×掷向球员。此过程中按 L1 可以切换想掷向的球员，并可控制其活动接应。
点球方向	点球一共分为八个方向，上、下、左、右、左斜下、右斜下、左斜上、右斜上。（令人回忆起以前 SFC 的《战斗十一人》，那一作的点球系统堪称一绝，是 KECO 的骄傲）。对应扑点球而言，GK 按左斜上有一定机会扑出球员按左射出的球。右斜上亦然。但是按左或右则扑不到球员按左斜上或右斜上的球。GK 按左斜下或右斜下则无法扑出球员按左或右射出的球，但是如果按的时机比较晚则有可能用腿挡出球员按下所射出的正中地滚球。球员踢点球时，与利足相反的手（即右利足则对应左手，反之亦然）挥动幅度大则为高球，挥动幅度小则为地滚球，可在一瞬间进行判断识别。
假射	这一系列的假动作可以说是自 WE7 所延续下来的一个亮点，它可以完全模拟真实足球里的球员小腿虚晃的假动作。共分为三种，普通的取消射门不算在内。（以下括号内的长，短表示按键的时间）
1. 虚晃挑射	□（长）□（短）+R1，可以制造出一种假挑射，真挑射的效果，还有一种办法是先按着□一段时间，并趁此空隙观察 GK，待 GK 扑倒的一瞬间按 R1，不过点足效果不太明显，实用性较前者为高。
2. 双重假射	□（长）□（短）+取消射门。如果觉得这一种的节奏不好掌握的话，还可以□（短）□（短）+反方向+□+X。后者比前者方便的是操作分割为两部分，可以放慢来进行，而前者对速度和节奏要求比较高。使用成功后，可以作出假挑射，真扣（拨）球的效果。
3. 三重假射	□（长）□（短）□（短）+取消射门。使用成功后，如果是使用罗纳尔多，就可以使出他的经典假动作晃动之一，即小腿连续晃动两次假装射门，吸引门将重心移动，然后假射推（扣）过门将。





战术操作重点：

WE71 的 Opening CG 已清楚地告诉我们，本作中被系统所推崇的进攻方式为三种：长传打身后、远射（包括凌空射门）、头球。WE 目前有一种趋势，即在每一代的 Opening CG 中都会向玩家传递一些本作所提倡的元素。或许更快地掌握这些细节，就能够更快地适应每一代 WE 的操作。

长传与 Center Link 传中

KOET 似乎在有意识地强化长传在 WE 中的作用，当然这也可以看作是 WE 努力与现实足球接轨的其中一个表现。在 WE71 中，同样的方向和力度操作，长传出来的点比起以前可以说是更加贴心。那么对应起 WE 里的长传模式来说，虽然很多人认为 T1 的 search 式又开始重新抬头，但个人认为 T2 和 T5 的 Manuel 式仍然应该是 WE71 的主打长传方式。L1+O 的自动 Center Link 这一点，T1 和 T2 可以说没有多少区别。而 T2 与 T5 的区别在于 T5 的 Center Link 在边路和禁区内是优先考虑传向人的（这里就可能会在传球时由于系统的识别目标，而造成传球的对象非玩家之前所考虑的球员，如果该球员相对处于一个不太好的位置，那么这次传中机会就白白浪费了），T5 的 Center Link 比较适合在反击时的过渡而不是绝大部分的传中，或许有小部分机会可以传到后点无人看防的球员，但毕竟机会不大。T1 与 T2 在同一区域则优先考虑传向禁区中央的位置，即使不能传给之前考虑的目标球员，但因为球仍然处于一个危险区域，如果能够先对手一步判断落点辅以 R2 和 R1+R2 的手动抢点，则会有比较高的机会造成入球。在 WE71 中，身高与球员的反应数值（该数值对应球员在球处于空中时或混战中的情况时的动作反应）又成为了一个比较明显的优势，在卡位情况差不多的时候，甚至相对高个球员卡位不如相对矮个球员的情况下，仍能够在矮个球员的身后力压将头球顶入。所以在传中时、定位球处理时和赛前安排时，也应优先考虑到这一点。



远射（包括凌空射门）

CG 中希勒的那一脚精彩凌空射门在 WE 71 中变成了国民级的技巧。只要配合强制移动调整后把位置招得恰到好处，那么就算是射力在 70 左右的球员也可以打出炮弹般的强劲凌空射门。在现实里，远射作为被比较频繁地使用的进攻手段之一，在 WE 71 相对前作 WE 7 的同样课题“如何破密集防守？”的时候又给守方出了一道难题。一般情况下控球只要调整好擅长脚后的发力已是十分恐怖，但是 $\times$ 与 $\triangle$ （包括 L1 + $\triangle$ 与其他长传）传球后的第一时间的 Direct Shoot 更可称之为 Rocket Shoot，且一般情况无视球员的射力数值。这一类在现实里被称作“借力打力”的射门（用物理力学的角度看，就是一种作用力与反作用力的叠加），也是相当可怕的一种破门手段，利物浦的哈曼、杰拉德都是个中好手。所以不妨在进攻的时候考虑一下给己方射力强劲且精准的球员多制造一些远射的机会。反击时快被对手追上的时候，如果对摆脱对手没有信心或己方接应不足的话，不妨干脆打一脚远射，可能会有意想不到的收获哦。

头球

WE 71 的头球相对于 PES3 的头球，在精确度上是稍微收敛了一些，但是力度上则有过之而无不及。很多情况下原地起跳后发力甩头攻门，球的路线极佳，当然这也是需要球员的 Heading Acc 能力有一定数值才能够办到。身体强壮且具备一定身高，卡位比较灵活的前锋在 WE 71 中是很可怕的杀手。即使上述两个特长只具备其中之一，也能够给守方制造不小的麻烦。攻方抢点球员身体的优势在于传中与定位球，特别是角球时表现尤为明显。从后力压身体条件与身高都处于劣势的防守球员，成功摆渡或者进球的情况可以说是屡见不鲜。另外有一种特例，就是像 F·因扎吉这一类反应数值绝高的选手，他对于高空球（比如快速传中时的抢点）的反应会比一般的防守球员快，也就是说在相同卡位或他比防守方略逊的情况下，系统演算后通常是他能够顶得到球，这一点相当重要。所





以在 WE 71 中锋线上不一定非要安排头球数值十分高的球员，只要安排身体能力数值或反应数值相对较高的球员，就有利于头球方面的发挥。

法国队的两名前锋可以说是这一说法的完美结合，亨利虽然头球精确数值只有 84，但是身体数值却有 90，弹跳数值则是 88，身高为 188CM，体格为最大的第 5 类，虽然要他头球直接得分是不太容易，但是用于接应后方长传的头球摆渡可以说是绰绰有余。这与他目前在现实里的情况也是非常相似的。而特雷泽盖则正好与亨利相反，除了身高为 187CM（现实里他的身高为 190CM，但是各方说法不一，在这里我们理解为与亨利不相上下），体格为第 4 类，身体数值 88，身体条件与他的队友亨利可以说不相伯仲。关键在于特雷泽盖的能力数值和特技方面，关系到传中时抢点的数值有反应数值 93、头球精确数值 95、弹跳数值 91，特技则拥有位置感（在球门前等候己方的传球包括传中时，会自动选择较佳的位置），选位、身体素质、头球精确度这三方面决定了他是 WE 71 里首屈一指的四大天王之一（与其类型相似的就是“坦克”维耶里，另外罗纳尔多则与 F. 因扎吉在 WE 的抢点中属于同一类型）。当然除了头球这一方面之外，法国的这一锋线组合可以说是 WE 71 中能力最为全面的一条锋线，说句无懈可击也不为过。说句题外话，亨利的这个体格在盘带之中的作用比较大，他和齐达内两人在防守方力压，甚至将要挤掉球的情况下仍能用身体护住球，体格起到了关键的作用。在 WE 71 中最为恐怖的箭头们体格一般都在 4 以上，但是范尼、欧文、甚至科勒则都为 3。对于现实足球中体格的理解在 WE 中的表现包括两个方面：对抗中身体的护球和高空球的卡位。

