

数字动画与游戏设计

游戏评测作业

Football Manager 2024

——足球经营类游戏集大成之作



教学班号：

学 生：

学 号：

指导教师：

专业班级：软件工程 X 班

重庆大学大数据与软件学院

2024 年 5 月

目录

1 前言	1
1.1 背景	1
1.2 Football Manager 2024 游戏简介	2
1.3 个人体验与整体评价	3
2 游戏内容	7
2.1 游戏模式	7
2.2 游戏数据库	8
2.3 俱乐部管理	11
2.3.1 主页和收件箱	11
2.3.2 球员和战术管理	13
2.3.3 职员管理	15
2.3.4 球探搜索	16
2.3.5 比赛界面	16
2.3.6 其他功能	18
3 图形和音乐	19
3.1 视觉效果	19
3.1.1 用户交互界面	19
3.1.2 比赛界面	19
3.2 听觉效果	20
4 游戏性	21
4.1 游戏目标	21
4.2 战术系统	22
4.3 球员发展系统	24
4.4 转会市场系统	27
4.5 游戏成就系统	27
4.6 游戏付费内容	28
4.7 玩家社区	29
5 技术表现	30
6 游戏总结	31
6.1 游戏优点	31
6.2 游戏缺点	32
7 结语与未来展望	33

1 前言

1.1 背景

Football Manager（后文简称为 FM）是由 Sports Interactive（后文简称为 SI）开发，SEGA 发行的足球管理模拟游戏系列作品，该系列游戏旨在让玩家扮演足球俱乐部的经理，负责球队的运营、战术安排、球员转会、青训培养等各个方面（可根据需要由电脑代为处理）。玩家需要在游戏中面对各种挑战，包括与其他俱乐部的竞争、球员的伤病和状态管理、财政预算的规划等，以期带领自己的球队取得胜利，成为一名成功的足球经理。该系列游戏可追溯到由 Paul 和 Oliver Collyer 两兄弟于 1992 年开发的 Championship Manager（后文简称为 CM，为 FM 系列的前身），至今已有 32 年历史。

市面上涌现了众多足球经营类游戏，比如 Top Eleven、Soccer Manager、Hattrick、FIFA 系列的球队经理模式、实况足球系列的球队经理模式以及 Football Tycoon 等，各有千秋，吸引了大批足球爱好者和经营游戏爱好者。然而，在这些游戏中，综合考虑游戏深度与细节、数据库的广度与更新频率、战术灵活性、玩家社区与 MOD、可玩性与重玩价值等因素，FM 毫无疑问是最受欢迎的产品之一，而实际上考虑到 FM 游戏的完成度和先驱性，其他同类型游戏根本难以望其项背，我们可以说 FM 就是当下最受欢迎的不可替代的足球经营类游戏，从在线人数统计上便可见一斑——FM2024（即 FM 系列最新款）作为一款并不算大众的游戏，在 Steam 平台上的平均在线人数常态在七万以上，碾压了 eFootball™ 2023（即实况足球系列最新款）与 Soccer Manager 2022（即 Soccer Manager 系列最新款），仅有 EA SPORTS FC™ 24（即 FIFA 系列最新款）与之相差无几（峰值人数更高，平均人数略逊一筹），但 EA SPORTS FC™ 24 本就是依托于 EA 公司的大体量游戏，且足球经理模式并非 EA SPORTS FC™ 24 主打模式，玩家更多是青睐于 EA SPORTS FC™ 24 拥有的大量版权和手动操作比赛的模式，因此可以说足球经营类游戏赛道的优冠仍是 FM 系列。

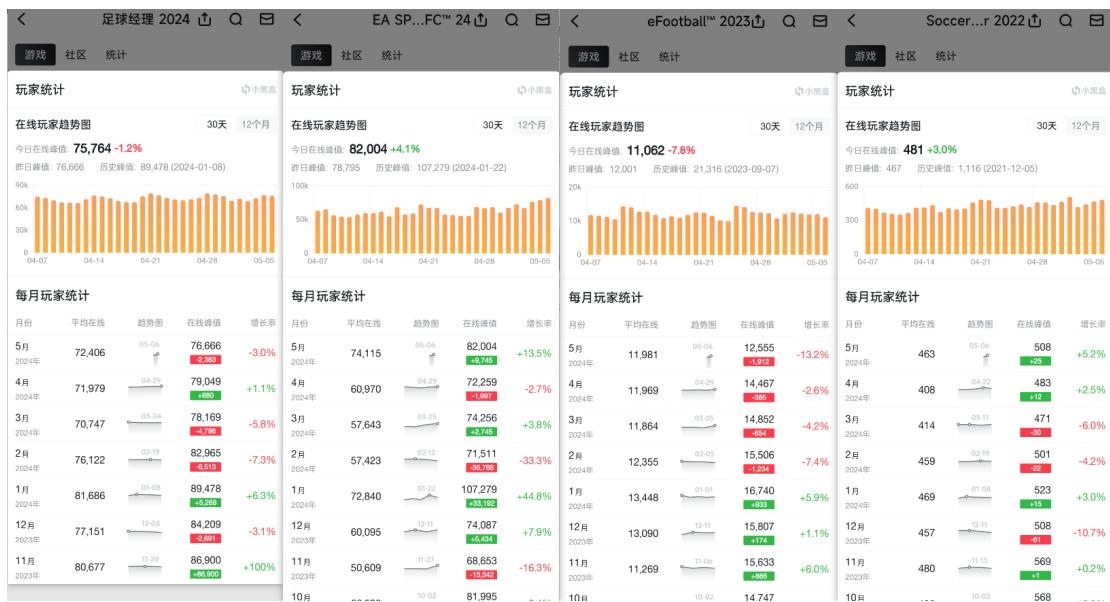


图 1 在线人数比较

1.2 Football Manager 2024 游戏简介

作为一款“年货”游戏，与其他长系列游戏相同，常被人诟病“换汤不换药”“换皮游戏”，每年的变化并不大，严格意义上来说，FM 系列仅有 20 个年头（不计入前身 CM 的时间），其中堪称里程碑的事件大概仅有 FM2006 首次拥有 25 万球员和 50 个可游玩联赛的数据库，FM2009 首次引用 3D 引擎来展示比赛画面，FM2018 中首次引入团队士气玩法以及 FM2022 中首次承诺引入女子足球模块（实际上仍未实现，预计 FM25 会正式引入）等，别的版本迭代主要也就是在细节上进行完善，提升用户操作的自由度和易上手程度，如进一步提升 AI 的智能程度、增加球员位置的可选项、增加可以定位球教练等等。随着 SI 宣布 FM2025 开始将使用新的 3D 引擎（即 Unity）来展示比赛界面，FM2024 将成为该类型的绝唱，SI 团队也用心打磨，致力于开发一款基于目前引擎的完成度最高的一款作品。可以说，FM2024 比起玩法上提供新的体验，更多的是完成度上达到一个新的高峰，为这 20 年 FM 发展历程画上一个完美的句号。

具体来讲，FM2024 是买断制游戏，发布于 2023 年 11 月 6 日，支持 PC 端（Steam/Epic/Xbox Game Pass/Microsoft Store/macOS）、移动端（Android/iOS）和主机端（Xbox/PS5），可以全平台体验，目前 PC 端售价为 298¥（国区），史低

价格为 199.66¥ (国区)，提供联机对战服务 (但主流玩法仍是单人本地游戏)。



图 2 Steam 上 FM2024 信息介绍

Steam price history					Set your currency ▾
Currency ↓	Current Price	Converted Price ↑	Lowest Recorded Price ↓		
🇺🇸 U.S. Dollar	\$59.99	¥ 424.26 +42.37%	¥ 284.23	\$40.19 at -33%	
🇨🇳 Chinese Yuan	¥ 298	¥ 298	¥ 199.66	¥ 199.66 at -33%	

图 3 Steam 国区 FM2024 价格一览

1.3 个人体验与整体评价

本人算得上是足球爱好者，同时也是经营类游戏的忠实粉丝，正是 FM 系列游戏的目标用户，FM 系列游戏以其丰富且自由的战术系统以及半开放式的游戏玩法吸引了我。我一共购买过三款作品，分别是 FM2021、FM2022 和 FM2024，其中主要游玩的是 FM2021 (308 小时) 和 FM2024 (129 小时)。从 FM2021 到 FM2024 提升最大的、给我印象最深的点便是 FM2024 的比赛界面，极大地提升了球员 AI 和对战术的执行力度，更贴近现实世界，给人营造了身临其境的氛围，支撑着我每个夜晚在 FM 世界中带领球队奋战，这或许已经是依托于目前的引擎能做到的极限了。FM2024 提供的游戏体验和消磨时间的能力完全值得玩家花费 298¥。



图 4 FM2021 游玩时长



图 5 FM2024 游玩时长

在我看来，FM2024 最大的亮点有两个，第一个在于玩家对战术的支配程度，大到整体的球队风格、阵型阵容安排，小到定位球主罚人员设置、定位球战术等各方面都可以在战术面板进行设置；第二个在于其庞大却又精细的数据库，虽然受限于版权问题，部分球员球队是以假名形式出现，但各个国家各级联赛球员基本上都有收集在其中，球员属性项多而细致，致力于体现出每个球员的能力和区分度，同时 FM 对于年轻球员的潜力评级每年也备受世界各地玩家的关注，据外媒报道，某些球队甚至会参考 FM 系列给出的球员数据进行引援和培养，足以见得 FM 系列的数据库的专业性和权威性。

除此之外，FM2024 在细节上也有许多优化，有许多小亮点，比如：①在转会

市场上，出售球员时可以委托专员替你进行操作，根据专员水平不同，提成费用和球员的挂牌价也不同，还可以设定希望将球员买去的目标球队，避免你的死敌/竞争对手购买到你的强力球员；②在 FM2024 正式发布之前多次宣传的定位球战术，可以安排定位球教练进行控制，也可以手动设置定位球人员、跑位战术等等，但个人体验上用处并不大；③球员 AI 进一步优化，在战术执行上明显强于 FM2021，比赛画面也没有 FM2021 那么生硬，而是较为流畅，更贴近现实，在目前的画面引擎上可谓是做到了最佳；④职员 AI 进一步优化，基本上可以将大部分球队管理工作（如训练安排、青训选拔、球探团队和医疗团队的招聘等）委托给职员（主要是足球总监、助理教练），玩家可以避免琐碎又无趣的工作，专注于布置战术和比赛调度，当然若是有多余精力也可以诸事均亲历亲为；⑤提供了完整的各模块引导画面，方便玩家上手，即使是非足球爱好者也可以快速入门。

总体而言，个人认为 FM2024 堪称足球经营类游戏的集大成之作，评分可以达到 9.6/10，极力推荐。对于足球爱好者来说，FM2024 是一款不折不扣的引人入胜的优秀游戏，尤其是对所谓“手残党”来说更是上佳，因为 FM2024 为模拟经营类游戏，并不需要玩家亲自上手实现复杂的操作，更多是宏观上进行安排、统筹全局，当实现带领球队联赛升级、赢得杯赛冠军或创造历史时，满足感令人回味无穷。而对于非足球爱好者而言，FM2024 仍是一款值得推荐的模拟经营类游戏，友好的引导界面可以帮助玩家快速上手，同时在深入游玩 FM2024 时，或许也能培养玩家对足球的兴趣，带玩家领略世界第一大运动的魅力。放眼全世界，和我有相似看法的玩家也不在少数，在 Steam 平台上评测为“特别好评”，IGN 评分为 8.2（卓越之作）。



图 6 FM2024 在 Steam 的评价



图 7 FM2024 的 IGN 评分

2 游戏内容

2.1 游戏模式

当开始一个新游戏时，共可以选择以下五个模式，每个模式都配有简单的描述：



图 8 游戏可选模式

其中，“生涯模式”与“创造俱乐部”大同小异，均是在本地单机进行足球经理模拟经营游戏，不同点在于“生涯模式”是直接选择一只现有俱乐部进行操作，自动继承它的队徽、城市、球场、球迷基础、现有职工等一切信息，对照现实进行运营，这个模式可以满足许多足球爱好者亲自掌控一只俱乐部的愿望，如巴塞罗那、皇家马德里等豪门球队；而“创造俱乐部”模式则是自己以一只现有俱乐部为蓝本创建一只俱乐部，队名、队徽、城市、球场、球衣和球员均可以自己设定，甚至可以自建球员，但要注意的是球员薪资总额需要满足俱乐部预算（预算是根据现实而定，如曼城便拥有全世界最高的预算 19.85 亿€）和联赛要求（比如英超要求本土青训球员要在 8 个及以上等等），如果没有特殊修改，球员、职工和球场等数据也将继承模板球队，需要注意的是，当你选择了一只俱乐部为模

板之后，该俱乐部的位置将会被你的俱乐部所取代。有自我满足要求的玩家可以选择“创造俱乐部”模式，但大多数玩家的选择仍是“生涯模式”，毕竟玩家都希望能延续或重振心仪的俱乐部的辉煌，而非自己中意的俱乐部自此消失。

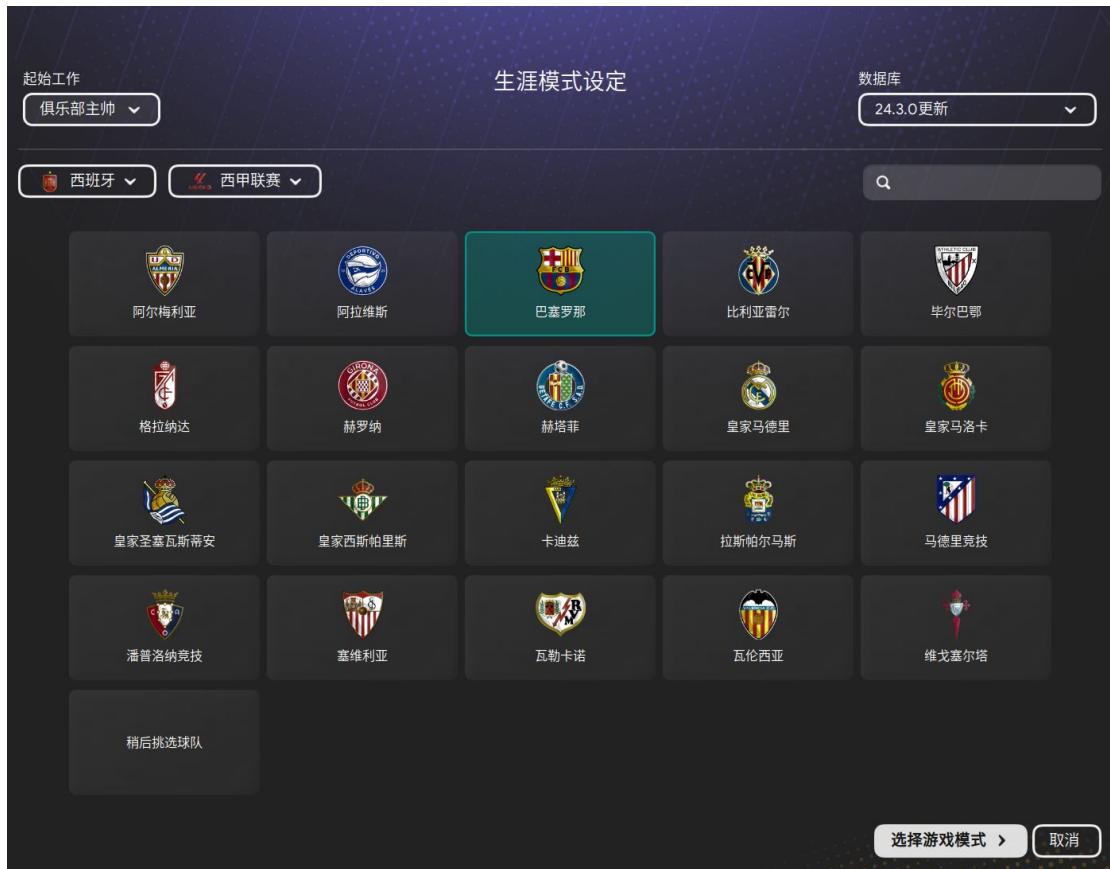


图 9 生涯模式选择球队

2.2 游戏数据库

FM 系列的数据库数据主要来源于以下三个方面：①和一些俱乐部有合作关系（不多）；②SI 公司自己的球探四处收集；③许多全球各地的义务数据收集员。大量的数据收集员的工作为 FM 游戏提供了庞大而又精细的数据，支撑着这个游戏前进。我们可以从网站中 (<https://sortitoutsi.net/football-manager-2024/database>) 根据国家、联赛的组织方式找到想要的官方数据。

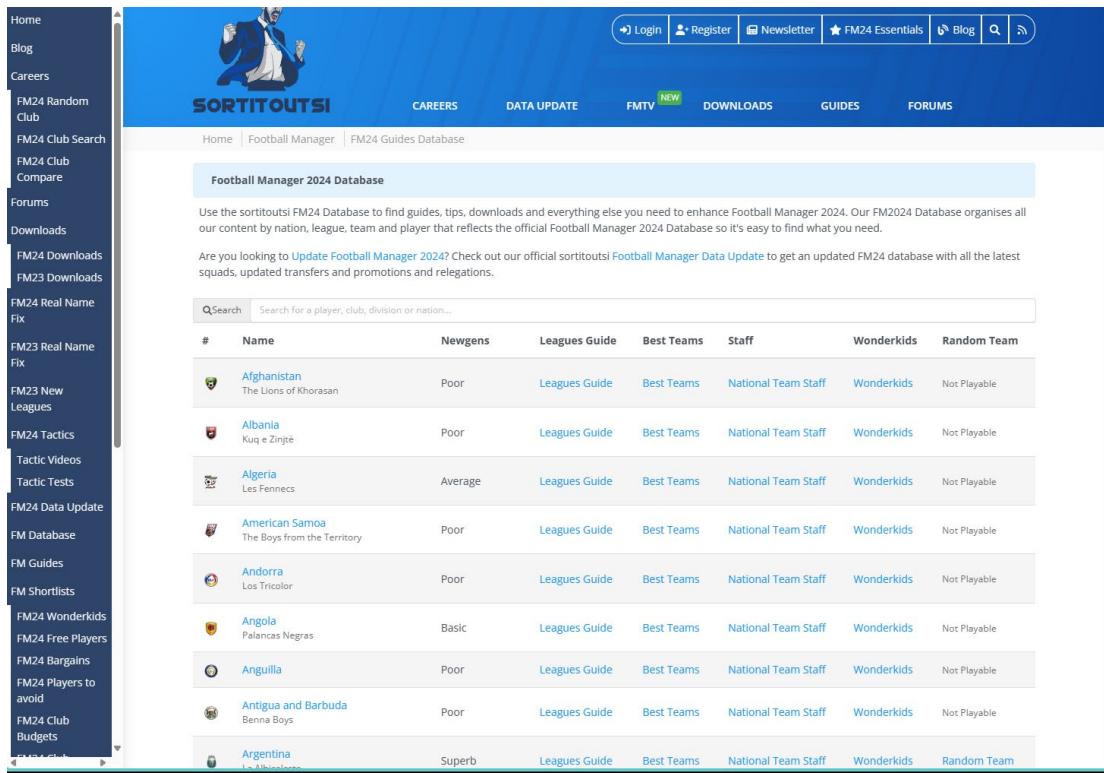


图 10 官方数据库

而对于玩家来说，在正式开始俱乐部经营之前，会选择本次游戏的数据库规模（后续游戏进行中可以进行修改，对具体的联赛可以增添/删减等）。

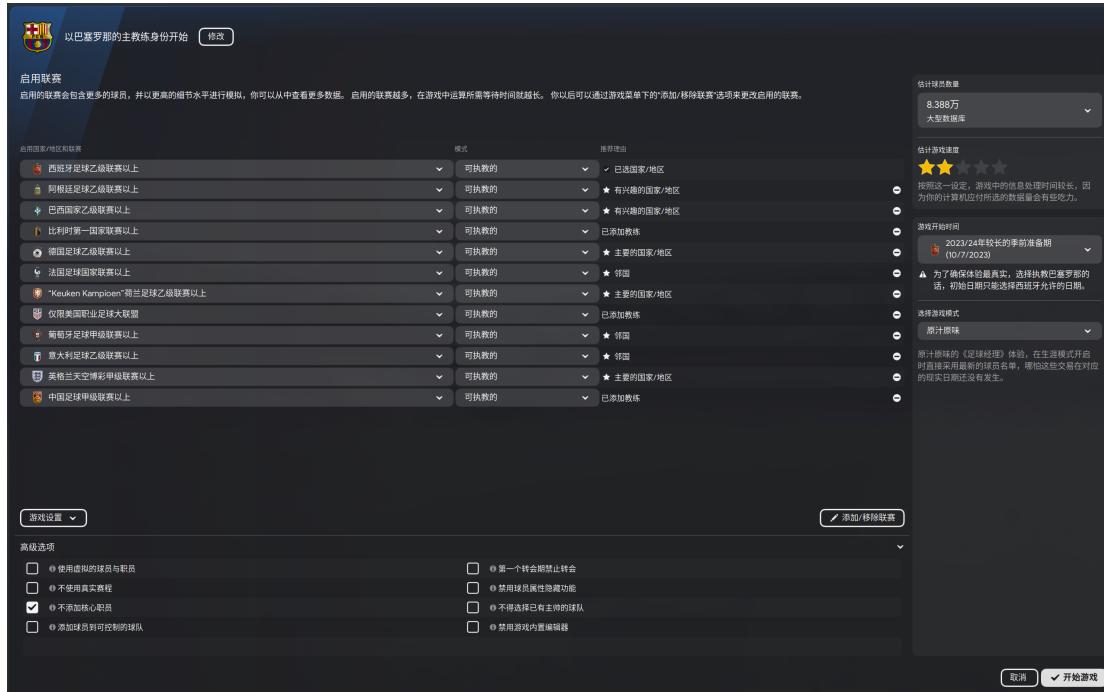


图 11 选择可用的数据库

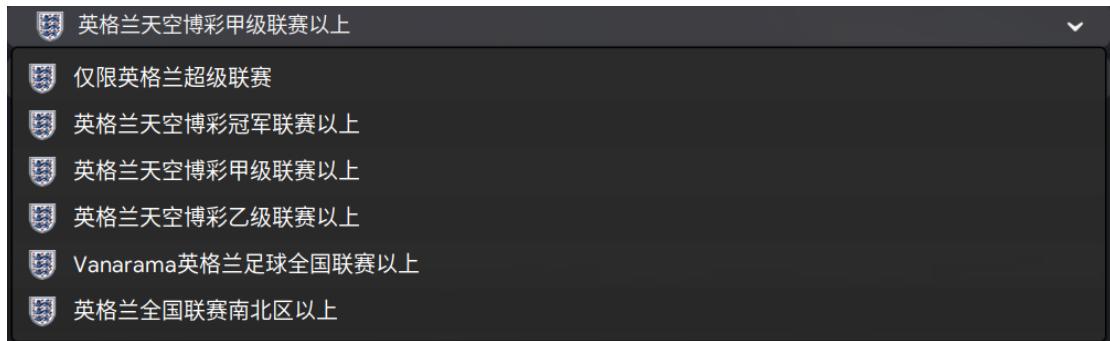


图 12 选择可用联赛级别



图 13 选择可用数据库规模

首先选择联赛国别，然后对于某个具体国家的联赛可以选择供使用的联赛的级别，在此基础上可以选择使用大型/中型/小型数据库，我们可以看到，当选择了世界上主流联赛之后，数据库中的估计球员数量已经达到了 8.388 万，数目非常庞大，大多数球员我们可能闻所未闻，在这之中可能存在许多高潜力的年轻球员，我们通常称之为“小妖”或“妖人”，这些球员往往有着物美价廉的属性，是不少 FM 系列玩家的中意人选，因此推荐当硬件支持的条件下，主流联赛尽量都选上。

2.3 俱乐部管理

2.3.1 主页和收件箱



图 14 进入游戏主页

主页展示内容可以选择，主要是日程安排、队内球员数据、训练评分、目前战术安排、对手战术预测等等，同时可以跳转到个人资料、收件箱、阵容、战术、等等界面，可以说主页就是对俱乐部比赛安排和训练安排的整体浏览，具体的调整会到相应的界面进行。

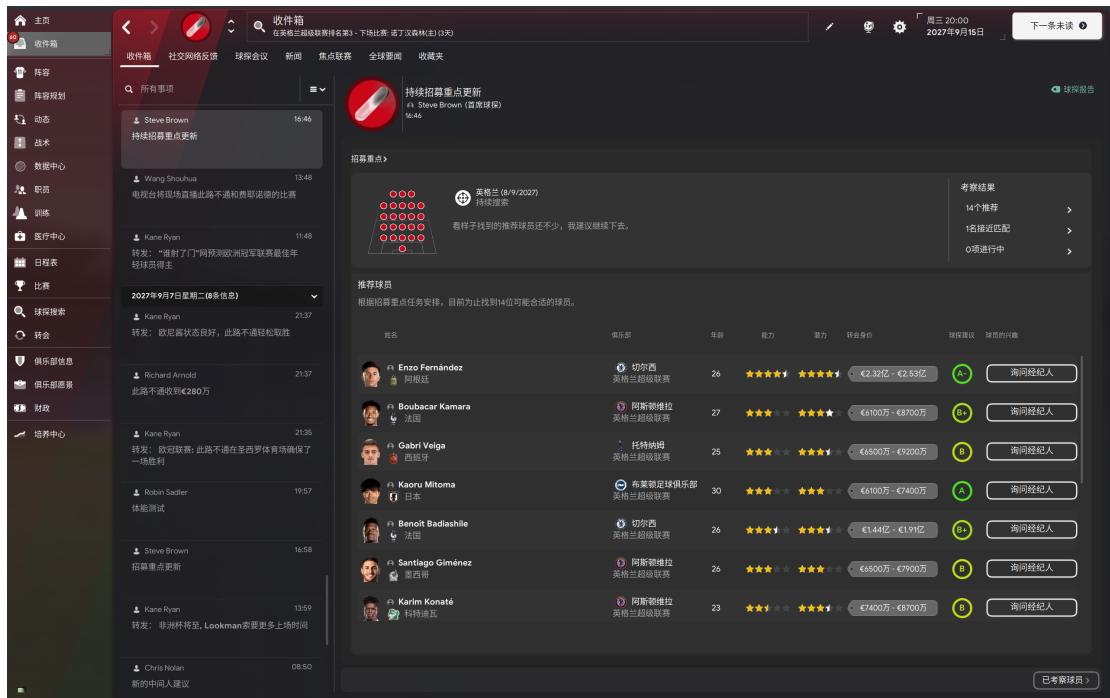


图 15 收件箱界面

实际游玩过程中，比起主页，收件箱界面才更多的承担了“主页”的作用，基本上都在该界面获取各种信息，如训练结果、招募建议、媒体报道、比赛获得奖金、比赛胜者预测、冠军赔率、赛前体能测试报告、对手战术分析、球员转会/租借条款、国家队征召球员情况等等，有的在收件箱界面就可以直接进行处理，如对训练表现优异的球员进行表扬、转会条款进行调整审核、发布球员招聘公告、和新闻媒体进行互动、查看其他俱乐部的邀请等等，有的需要跳转到专门的界面进行处理，如球员合同重新谈判、球员出现伤病需要调整阵容安排等等，日常的所有琐事均可以收件箱界面为中介进行处理，因此，进行游戏时，除了比赛时间以外大部分时间是停留在收件箱界面的。

收件箱界面再加上后面将会提到的战术安排界面和比赛界面，这三者堪称FM2024 的三大核心界面。

2.3.2 球员和战术管理

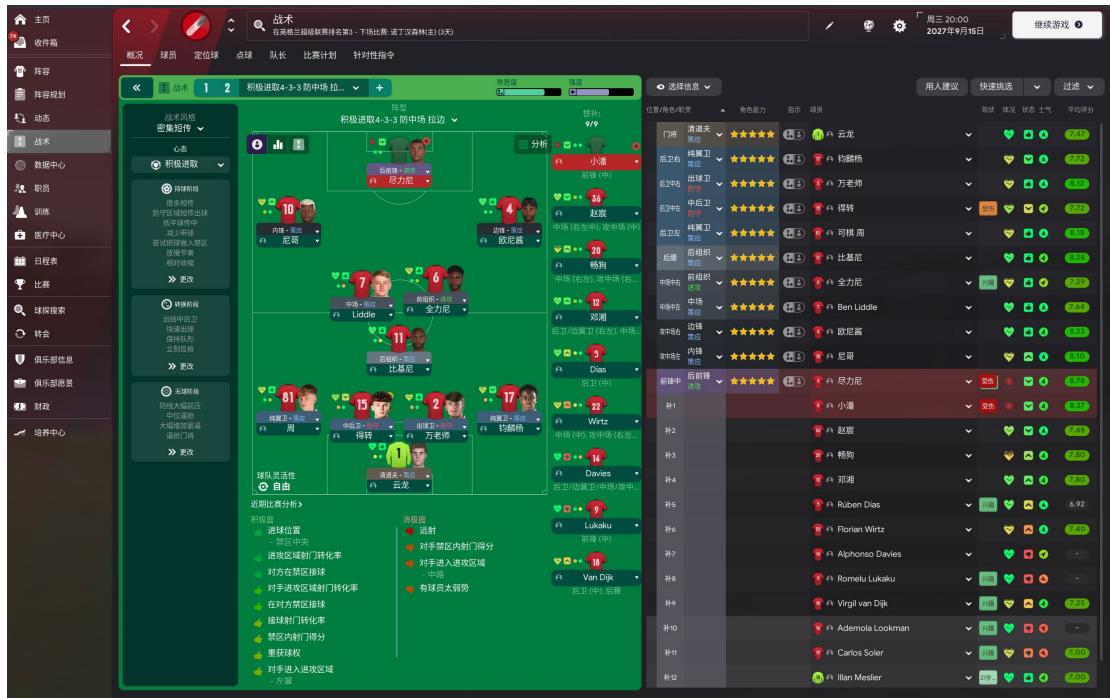


图 16 战术界面

战术界面堪称 FM2024 的核心界面之一，在该界面可以设定阵型、球员位置、首发和替补阵容、比赛战术等，共可以布置三个战术，设置其中一个为主要战术进行训练。可以看到我的主要战术是一个 4-3-3 主打传控的安排，主打的是对球场的掌控力，稳健地拿下胜利，优点在于面对较为弱势的球队不容易翻车，联赛统治力强，而缺点在于难以取得大比分领先，与实力相近的队伍容易出现久攻不下、缠斗的局面。对于战术安排这一点，玩家可以结合阵容实力，根据自身的理解和对现实战术进行模仿从而实现战术布置，这一点需要一定的足球基础和经验，足球爱好者可能更容易上手，但对于非足球爱好者而言，也可以选择常见的不容易出现纰漏的主流战术简单进行布置，待对足球进一步深入了解后再个性化调整也未尝不可。

同时在该界面，玩家可以看到每个球员的比赛状态、体力、伤病情况等，如我的首发中锋受伤无法出战且许多球员都面临体力问题，针对这些情况我们可以对人员安排进行调整。当对手较为弱势时可以对主力球员选择性轮休，换上老将撑场面或采用年轻球员进行锻炼，而当面对劲敌时就需要注意主力阵容的完整性。

伤病是现实和游戏中都避不开的重要问题，由于赛程安排过密，主力球员常常需要多线作战（国家队比赛、国内杯赛、国内联赛、洲际杯赛等），今年各大豪门或多或少都遇到了伤病问题，皇马、曼城、曼联等耳熟能详的俱乐部队内都是伤兵满营，让球迷看了揪心，因此合理的球员调度是教练的必修课，如曼城主教练瓜迪奥拉就总是能根据现有阵容和对手拿出让人耳目一新的新奇阵容，豪门俱乐部阵容雄厚，教练尚且需要注意球员调度问题，我们作为虚拟俱乐部的执掌人，也不能掉以轻心，游戏在我们眼中或许只是一串数据，但对于那些虚拟的球员来讲这就是他的一生了。此外，在具体的比赛过程也会面对球员状态不佳、战术效果不佳、球员突遭伤病等问题，这时候随机应变就是球员阵容安排的核心，现实中日本国家队教练森保一就常被人诟病临场调整能力不足，我们需要注意这一点。

FM 系列的魅力就在于比起球员极致的个人能力（比如巅峰梅西、巅峰 C 罗、现役姆巴佩、现役哈兰德等人，现实中是超级巨星，游戏中能力也很出众），合理的战术安排和阵容轮换可以更确切地为球队带来胜利，每一代 FM 游戏还会存在一些人称“神阵”的阵容安排，这些阵容现实中不一定合理，但是游戏中可以发挥奇效，实现以小博大的目的，甚至存在不少资深玩家专门挖掘阵容可能性，这也不失为一种乐趣。

2.3.3 职员管理

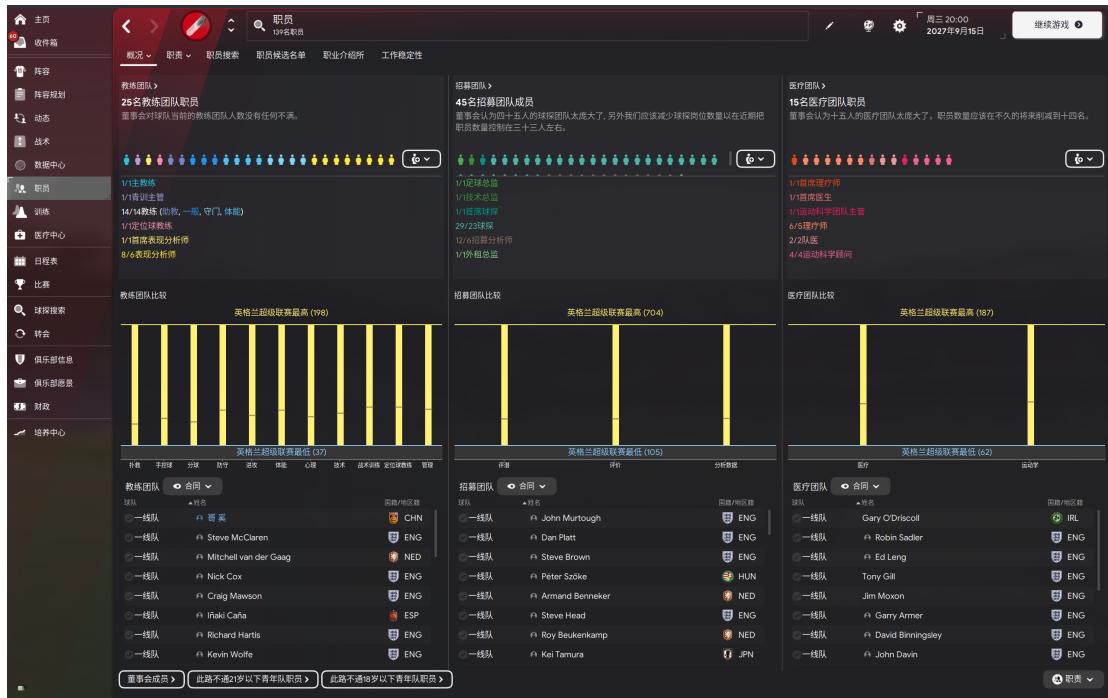


图 17 职员管理界面

在该界面可以对各个梯队的职员进行管理，直接显示的是一线队情况，主要是教练团队、招募团队和医疗团队的配置，可以点开每一个人员符号看到该职员的属性和合约，以决定是否续约或解聘然后重新招募，具体的人事管理可以托管给具体的职员，如足球总监、青训主管等人。同时，对于职员团队的能力有一个多指标的整体评价，可以看到团队的能力评分和在本俱乐部所处联赛中的相对水平，如我的职员团队预算拉满，相对应的能力评分也是一骑绝尘。

2.3.4 球探搜索

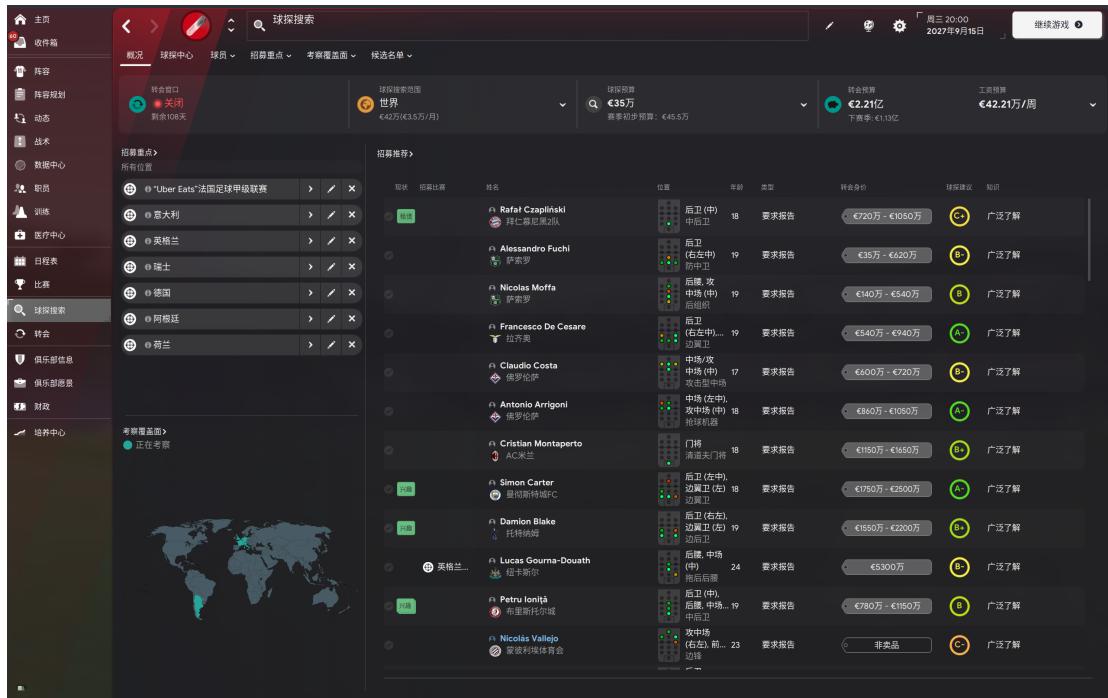


图 18 球探搜索界面

在该界面可以看到招募团队为我们提供的推荐球员的情况，包括其姓名、位置、目前所处球队、年龄、球员身价、推荐程度等，玩家可以进一步限制要求，如对考察的国家、位置、年龄提出要求，以在阵容需要时找到心仪的候选球员。

2.3.5 比赛界面

在每次比赛前，我们会收到球员的体测报告，可以看到已受伤的球员恢复状态如何，帮助我们判断该球员是否能够出战，然后会进入战术管理界面，对于本次比赛可以进行赛前调整和针对性战术安排（如针对对手某个球员的弱势脚、多走左路等），在进行更衣室训话后便可以正式开始比赛，合适的更衣室训话可以提高球员的比赛状态和士气，良好的士气能使得球员更好地发挥出应有的实力，这一点也是向现实看齐，FM2024 的一切设计都旨在尽可能地让玩家像现实一样管理球队和进行比赛。



图 19 模拟比赛画面



图 20 比赛总览画面

归根到底，前期所有的人员安排、战术设置，都是为了比赛服务的，比赛界面是 FM2024 的又一个核心界面。

在比赛进行途中，主要有两种形式的画面，第一种是模拟比赛画面，即按照

现实足球比赛的逻辑，给出模拟比赛画面，可以看到球员是否按照预设的战术进行比赛的，方便欣赏球员跑位、进球和赛后进行战术调整等，第二种是总览画面，可以看到整场的数据、重要事件（如进球、伤退情况、黄牌红牌等）、球员评分、活动热区、亮点球员和比赛统计数据等，在该界面可以调整战术，修改球员位置、改变阵型、调整球队心态、换人等，还可以进行球员喊话，帮助状态不佳的球员振作起来。由于模拟比赛界面是仿照现实进行比赛，时间开销巨大，所以通常经过设置后，可以仅在出现精彩比赛画面时播放模拟比赛画面，常态下则是总览画面，这样既能节省比赛时间，也能观察场上战术执行情况，根据个人需求也可以调整设置以增大模拟比赛画面占比。

2.3.6 其他功能

我们不难看到还存在其他许多功能，如查看球员动态、查看俱乐部信息等，这些都是涉及到俱乐部管理的细节部分，可由玩家自己探索，FM2024 主要游戏内容和界面已在前文进行描述。

3 图形和音乐

3.1 视觉效果

3.1.1 用户交互界面

FM2024 并没有采用华丽的用户交互界面，而是更多地注重实用性，以简洁的设计呈现大量精确的数据。与那些注重视觉效果却缺乏实用性的游戏不同，FM2024 选择了朴素而高效的操作界面，让玩家能够专心投入管理俱乐部的过程。这种设计风格不仅使游戏更加流畅，也更加符合足球经理这一角色的实际需求，为玩家提供了更加真实、深度的游戏体验。



图 21 用户交互界面

3.1.2 比赛界面

FM2024 提供的模拟比赛界面常被玩家戏称为“渣渣画质”，缺乏足够的写实性和真实感。游戏的建模相对简单，球员的身体细节难以辨认，球场、天气和观众的呈现也显得草率。此外，提供的几个比赛视角只能远远地观察到球员的跑位

情况，球员的动作显得僵硬且不协调，使得比赛的沉浸感大大降低。尽管相比前作，FM2024 在这方面已经有了显著改进，但仍然远远不及 FIFA 系列或实况足球系列的画面质量。显然，FM2024 的比赛画面主要目的是确保玩家能够简单地观察到场上球员的战术执行情况，并且保证游戏能够流畅运行。然而，这一方面仍有待进一步改进，以提升玩家的游戏体验和沉浸感。



图 22 比赛界面

3.2 听觉效果

在 FM2024 中，音乐音效方面并不是游戏的着重点。游戏内的音乐相对单调，缺乏令人印象深刻的旋律，很难在玩家心中留下深刻的印象。此外，游戏也没有提供比赛解说，仅有简单的观众欢呼声作为背景音效，这使得游戏听觉体验显得相对简陋。虽然 FM2024 试图贴近现实，但在音乐音效方面仍有很大的改进空间。通过提供更多样化、生动的音乐和音效，以及引入专业的比赛解说，FM2024 可以进一步增强玩家的游戏体验，增加游戏的趣味性和沉浸感。

4 游戏性

4.1 游戏目标

在 FM2024 中，玩家扮演足球俱乐部的经理，负责球队的运营、战术安排、球员转会、青训培养等各个方面。

玩家的主要游戏目标在于带领球队实现董事会的各项愿景，随着球队实力的发展，董事会的愿景会越来越高，当未达到项过多时玩家会面临被董事会开除的困境，在实现董事会愿景的过程中，会面对各种挑战，包括与其他俱乐部的竞争、球员的伤病和状态管理、财政预算的规划等等。



图 23 董事会愿景

虽然实现董事会愿景是主要目标，但不是硬性指标，玩家可以培养挖掘“小妖”，待其数据和身价水涨船高之后再倒卖给豪门（参考现实中的阿贾克斯、波尔图等知名俱乐部），也可以根据个人想法构建全新的战术在游戏中进行实验，抑或是带领豪门俱乐部拿冠军拿到手软后将天赋带到低级别俱乐部，一步步实现升级最终登上世界之巅。

总而言之，FM2024 并没有一个严格规定的玩法，玩家有着极高的自由度在浩渺无垠的足球世界中证明自己。

4.2 战术系统

FM2024 主推的亮点之一就是其灵活多变的战术系统，玩家可以自定义属于自己的战术，首先是确定战术风格，这会对球队的表现产生显著影响，比如：

①高位压迫：采用高位压迫战术的球队会迫使对手在本方半场犯错，这种战术可以增加抢断机会，但也要求球员具有较高的体力和速度属性。如果执行得当，可以迅速转换进攻机会，但如果球员属性不匹配，容易被对手利用身后空当；

②控制球权：侧重于保持球权，通过短传配合打穿对方防线。这种战术需要球员之间有良好的配合和较高的技术属性。它能够控制比赛节奏，减少对手的进攻机会，但需要耐心和精准的传球；

③双翼齐飞：利用两个边路球员（通常是边锋或边前卫）的进攻战术，以期在对方防守的两侧创造出宽度和进攻机会，高质量的传中球非常关键，它们可以将球从边路输送到禁区内，为中锋或插上的中场球员创造得分机会。



图 24 战术风格

确定战术风格后，根据个人喜好和球员阵容选择阵型，锁定阵型后可以对持

球阶段/转换阶段/无球阶段的具体要求进行调整，玩家可以通过多次比赛最终确立适合俱乐部的战术。



图 25 确定球队阵型



图 26 确定具体战术要求

总体而言，FM2024 中基本上可以复刻现实中所有常规战术，而近年来各大教练已经不满足于常规的打法，对球员的位置、分工进行新的诠释，足坛出现了许多的新的战术风格，诞生的诸如“边后腰”“内收型边翼卫”等新概念位置，FM2024 也做出适配，旨在跟上日新月异的足球发展新理念，为玩家提供更贴近现实的体验。

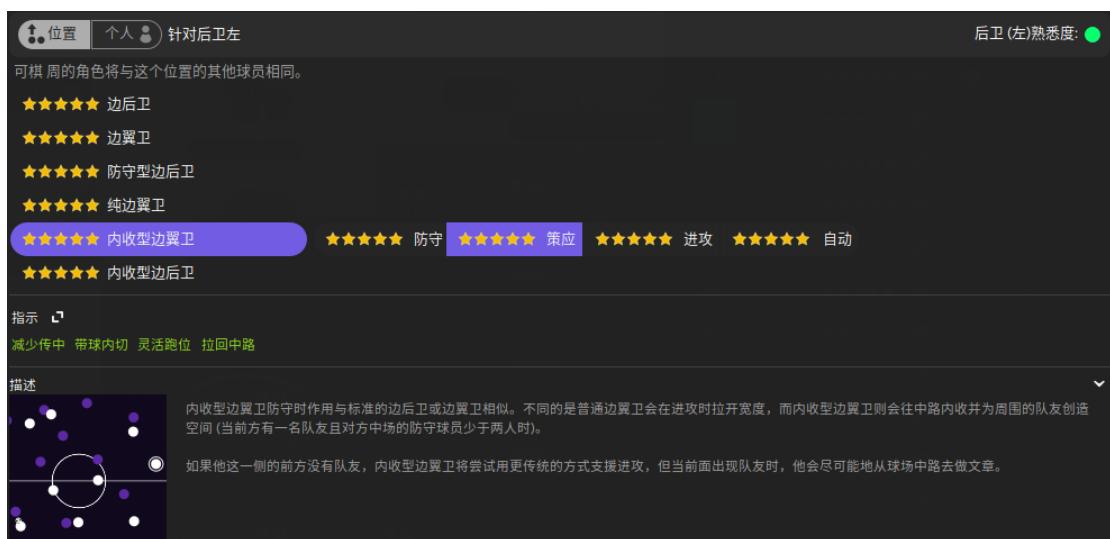


图 27 内收型边翼卫

4.3 球员发展系统

FM2024 中的球员培养发展系统也是帮助玩家深入体验俱乐部管理的重要功能，它允许玩家亲自参与到球员的成长和训练中，从而塑造球队的未来，在这一板块玩家主要需要注意以下八个部分：

(1) 关注球员当前能力与潜力

FM2024 中，球员的当前能力 (CA) 和潜在能力 (PA) 是衡量球员发展的关键指标。年轻球员在 22 岁之前的发展潜力很大，即使没有比赛也会自然增长能力值，但为了帮助年轻球员成长，最好是要尽可能增加一线队出场机会，这对于高 PA 的年轻球员提升 CA 有极大的帮助。



图 28 球员当前能力和潜在能力一览

(2) 定制训练系统

游戏提供详细的训练系统，玩家可以托管给助理教练统一完成，也可以单独为球员设置特定的训练计划，包括训练位置、额外训练重点和训练强度。训练内容与球员在战术体系中的角色密切相关。

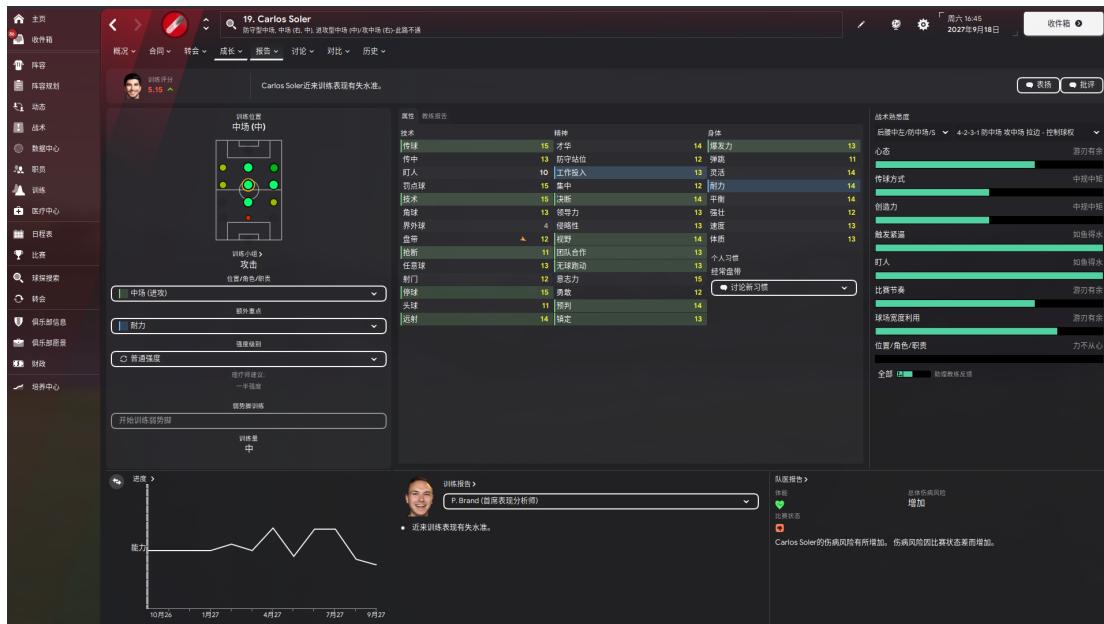


图 29 球员训练计划

(3) 考虑训练影响因素

球员的成长速度受球队训练设施和比赛强度的影响。玩家可以向董事会申请，升级俱乐部的训练设施，对于低级别联赛的球队，如果没有及时升级到高级别联赛，球员的能力值成长可能会变得缓慢。

(4) 采用针对性训练

玩家可以针对球员的特定技能进行特训，如传球、视野、体力等，以提升球员在这些方面的属性。选择训练技能时，游戏会显示该训练将提升的属性。

(5) 训练强度与身体强度相平衡

训练强度的设置需要考虑球员的身体强度和体力情况，过高的训练强度可能会增加受伤风险，那就得不偿失了。因此，根据球员的身体状况选择合适的训练强度是重要的。

(6) 注重年轻球员发展

数据显示，年轻球员的大部分发展是在 15 岁至 20 岁之间进行的，这个年龄段是球员培养的关键时期，应安排合适的训练计划，并提供适当的一线队出场时间。

(7) 不要忽视球探工作

游戏中的球探工作对于发现和招募有潜力的年轻球员至关重要。有效的球探工作可以帮助玩家发现并培养优秀的足球天才。

(8) 租借系统：

当球员在队内得不到充足的出场几乎时候，可以考虑将球员租借到能保证出场时间的球队以帮助球员发展，同时 FM2024 改进了租借系统，允许玩家为租借球员设置预期目标，如果租借球员达到目标，可以在他们回到球队时获得更好的

发展。

总而言之，通过亲自干预球员的发展轨迹，尤其是规划年轻球员的成长路线，可以使玩家更加沉浸于 FM2024 中，享受到更贴近于现实的足球经理体验，球员不再是单纯的一串串数据，而是仿佛可以交流的有温度的生命。

4.4 转会市场系统

FM2024 中的转会市场系统经过了精心设计，提供了更为真实和深入的模拟体验。通过 FM 系列历史上最完善的转会市场来展现玩家的阵容规划本领，除玩家外的俱乐部经理的招募策略性经过大幅提高，不再像前代那么笨拙，玩家在人才争夺战中面临更加艰巨的考验。

同时推出了新的交易中间人系统和 TransferRoom 工具，为玩家带来一个真实的足球转会市场体验，提供了前所未有的以现实世界数据为主的渠道，玩家可以与全新的交易中间人人合作或采用 TransferRoom 工具，裁除冗余球员，减少玩家亲自费心费力的部分，优化球队。



图 30 转会系统

4.5 游戏成就系统

FM2024 在 Steam 上推出了成就系统，包含了多种类型的成就（目前共有 100 个，我已经达成了其中的 69 个），其中既有与游戏管理相关的，也有与特定挑战或目标相关的，鼓励玩家以不同的方式参与游戏，增加了游戏的可玩性和深度。



图 31 成就系统

4.6 游戏付费内容

FM2024 虽然是买断制游戏，本体售价为 298¥（国区），但仍有官方推出的 DLC，即游戏内置编辑器，可以修改球员、职员和球队数据等，售价为 45¥（国区），购买后自动安装，除此之外无其他需要付费的内容。



图 32 游戏 DLC

4.7 玩家社区

FM 系列的通病便是画面较为简单，且受限于版权，许多比赛的奖杯不能使用真实照片，部分球队不能使用真实的队徽、球衣，部分球员不能使用真实名字且严重缺少球员头像等等，万幸的是，FM 系列有着庞大且活跃玩家社区支持，常见的几个玩家社区有 Steam 社区、官方社区(<https://community.sigames.com/>)、足球吧 (<http://www.zuqiuba.com/fm2024/>) 等，作者自发上传素材，普通玩家自行下载安装即可，如我便在足球吧中下载了 FM2024 的皮肤补丁、球员真实头像补丁、奖杯真实照片补丁、球队真实队名队徽补丁等内容，大幅提升了真实感与沉浸感。

同时玩家们会在社区中分享自己的游戏经验、战术设置、球员发展建议等，“妖人”、神阵布置等讯息都可以在玩家社区中找到，极大程度地增强了游戏的互动性和趣味性，让本应是在游玩单机游戏的玩家不会感到孤独。玩家社区中还有玩家自制版编辑器，不需要付费，功能甚至比官方内置编辑器更为强大（如可以直接跳过比赛过程），如有需要可以自行到玩家社区中搜索下载使用。

除此之外，玩家社区中的评测和反馈对游戏的持续改进至关重要，它们为开发商提供了宝贵的用户输入和建议。

5 技术表现

FM2024 优化较好，整体技术表现优异，具体体现在以下六个方面：

(1) 游戏流畅度

根据玩家的反馈，FM2024 在游戏流畅度方面有所提升，球员动作的细节和流畅度得到了大幅度的改进，使得比赛画面更加拟真。

(2) 稳定性

游戏的稳定性是玩家关注的重点。据大多数玩家反映 FM2024 运行稳定，极少发生游戏崩溃的情况。但仍有一些玩家可能会遇到游戏卡死、未响应或崩溃的问题，特别是使用某些显卡和显卡驱动时，这表明游戏可能存在一些与硬件兼容性相关的问题，官方建议是更新到最新的显卡驱动即可。

(3) 加载速度

FM2024 在这方面表现良好，主要受限于玩家的硬件性能和数据库的大小。

(4) BUG 情况

BUG 是在所难免的，根据社区反馈和官方更新日志，FM2024 发布后，开发者积极修复了多个 BUG，包括 AI 逻辑问题、赛事规则更新、以及一些影响游戏稳定性的严重 BUG，提高玩家体验。

(5) 技术更新

SI 对游戏进行了一系列的技术更新，比如改进了 3D 比赛画面，增加了字体调节小部件，改进了游戏的无障碍性，以及对游戏的滑块进行了改进。同时，游戏在 AI 方面进行了改进，球员和职员 AI 都得到优化，修复了 AI 经理接受不合理报价的问题，调整了评估年轻球员是否需要租借离队的 AI 逻辑等。

(6) 赛事规则更新

对于不同国家和地区的赛事规则进行了更新，增强了游戏的现实模拟度，如近两年国际足联换人规则修改为每队可替换球员每场不超过五人（2020 年及以前为不超过三人，2022 年 7 月 1 日起正式改为不超过五人），FM2024 进行了适配。

6 游戏总结

6.1 游戏优点

FM2024 作为足球经营类游戏的集大成之作，有相当多的可圈可点之处，在其中我认为以下三点是最为出彩的：

(1) 庞大且精细的数据库

尽管面临版权的局限，SI 仍然通过多个渠道从全世界收集数据，为 FM2024 构建了一个庞大且精细的数据库，涵盖了众多国家和联赛的球员信息，其详尽的球员属性和潜力评估，不仅为玩家提供了深度的游戏体验，也受到了现实世界中足球俱乐部的关注，部分小俱乐部甚至依据 FM 系列的数据进行球员招募和培养，这足以证明 FM 数据库的专业性和权威性。

(2) 丰富且自由的战术系统

FM2024 赋予玩家极高的战术自由度，从宏观的球队风格和阵型配置，到微观的定位球主罚选择和战术细节，均可在战术面板中细致定制。玩家不仅可以复制现实中知名球队的战术，还可以根据自己的理解创新战术，为球队赢得比赛提供策略支持。玩家可以为每个球员分配特定的场上角色，如“前场组织核心”、“防守型中场”或是“突前前锋”等，还紧跟现实足坛潮流，引入了新的球场角色和位置，如内收型边翼卫，为战术增加了新的维度以更好地发挥球员的优势。根据比赛的实时进展，玩家可以灵活调整战术，比如在领先时选择更加保守的防守策略，或是在落后时采取更加积极的进攻姿态。

(3) 不断进化的 AI

球员 AI 现在能够更加真实地响应玩家的管理决策，如对训练安排、比赛策略和个人交流的反馈更加贴近现实球员的行为模式。在比赛中，球员能够更智能地执行战术进行跑位，他们的表现会根据训练效果和比赛当天状态动态变化。职员 AI 也得到了优化，会更合理地执行玩家托管给 AI 的事项，如训练安排、赛前发言鼓励等，在转会市场上修复了 AI 经理接受不合理报价的问题，调整了评估年轻球员是否需要租借离队的 AI 逻辑等，为玩家专心于比赛本身提供了支持与保障。

6.2 游戏缺点

FM2024 仍存在一定的缺点，在其中我认为最为突出的是以下五点：

(1) 简陋的画面

尽管 FM2024 在球员动作的细节和流畅度上有所提升，但与 FIFA 系列、实况足球系列等游戏相比，3D 比赛画面的沉浸感仍然不足，有时可能显得较为僵硬和不协调，游戏的默认比赛视角也存在问题，镜头的远近感不够理想，导致观看比赛时的沉浸感进一步下降，同时 FM2024 虽然在球场光影和观众席视觉效果方面有所进步，但与玩家的期望值还存在差距，比赛画面清晰度不够，一定程度上影响了观赛体验，整体视觉效果仍需提升，在下一代中将会采用新的引擎 Unity 进行开发，可能会改善这一点。

(2) 简单的音乐音效

游戏内的音乐曲目较为有限，缺乏多样性，玩家在长时间游戏后会感到单调，同时音乐设计没有特别突出的旋律，难以在玩家脑海中留下深刻印象，音效设置也过于简单，仅有观众欢呼声和单一的礼炮声，缺乏更丰富的环境音效，降低了沉浸感，最关键的是缺少专业比赛解说，这在一定程度上降低了比赛的观赏性和真实感，解说不仅能够提供信息，还能增强比赛的紧张气氛。

(3) 较为匮乏的版权

FM2024 拥有的版权较少，部分球队和球员可能使用虚构的名称代替真实名称，一些重要的联赛和杯赛也没有官方授权，这影响了玩家的代入感和游戏体验。虽然玩家可以通过玩家社区下载素材的方式自行弥补版权缺失带来的遗憾，但仍希望官方能够提供更完整的体验。

(4) 需要进一步发展的 AI

尽管有所改进，但游戏内 AI 仍需要进一步发展以贴近现实中球员、职员的决策，尤其是作为对手俱乐部的 AI 在一些情况下仍然不够真实，无法完全模拟现实世界中教练的战术调整，缺乏变化。

(5) 严苛的财政政策

游戏中的财政公平政策有时候过于严格，限制了玩家在转会市场上的操作空间，这让一些有能力进行大宗交易的玩家无法实现愿望，降低满足感。

7 结语与未来展望

在 FM2024 中，玩家扮演着足球俱乐部的经理，肩负着管理球队的重任，涵盖了俱乐部运营、战术安排、球员转会、青训培养等各个方面。FM2024 并没有严格规定游戏的玩法，给予玩家高度的自由度，让他们在广阔无边的足球世界中自由探索和实现自己的足球梦想。这种半开放式的游戏玩法使得每位玩家都能够在游戏中找到独属于自己的目标和挑战，即使是非足球爱好者也能享受其中的乐趣。

而通过对游戏的亲身体验和游戏评测的撰写，我们可以看到 FM2024 作为足球经营类游戏的集大成之作，拥有诸多令人瞩目之处，但也存在一些不足之处。首先，游戏的优点之一在于其庞大且精细的数据库，这为玩家提供了深度的游戏体验，同时也受到了现实世界中足球俱乐部的关注。其次，游戏提供了丰富且自由的战术系统，赋予玩家极高的战术自由度，使玩家能够根据自身理解创新战术，为球队赢得比赛提供策略支持。最后，游戏中不断进化的 AI 也为玩家提供了更加真实的管理体验，球员和职员 AI 能够更加真实地响应玩家的管理决策，使得游戏更具挑战性和趣味性。

然而，FM2024 也存在一些缺点。首先，在画面方面，游戏的 3D 比赛画面的沉浸感仍然不足，有时可能显得较为僵硬和不协调，这降低了观赛体验。其次，在音乐音效方面，游戏内的音乐和音效设计相对简单，缺乏多样性和专业的比赛解说，影响了游戏的沉浸感和观赏性。另外，游戏的版权较为匮乏，部分球队和球员使用虚构的名称代替真实名称，影响了玩家的代入感和游戏体验。最后，游戏中的财政政策有时过于严格，限制了玩家在转会市场上的操作空间，降低了玩家的满足感。

综上所述，尽管 FM2024 在许多方面取得了巨大进步，但仍有一些需要改进和完善的地方。我们期待在未来的版本中，依托于新引擎，开发团队能够进一步优化游戏的画面和音效，丰富游戏的版权内容，改进游戏中的财政政策，以及提升游戏中 AI 的智能水平，为玩家带来更加真实、丰富和具有挑战性的游戏体验。