ANTH JAMES
GAMEPLAY OVERHAUL

INSTRUCTION
BOOKLET

EA SPORTS
FC 27™

ANTH JAMES GAMEPLAY

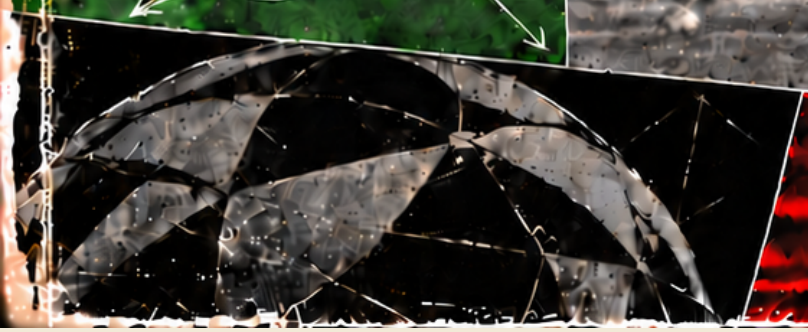
FOOTBALL FIRST.

REALISM.
BALANCE.
DEPTH.

KICK-OFF
SETUP
GAMEPLAY
FEATURES
OPTIONS
BEYOND THE TOUCHLINE









EA SPORTS IGNITE

PC

SEU GUIA DE FOOTBALL FIRST.

SUMÁRIO

01 / BOAS-VINDAS

Football First 03

02 / PREPARAÇÃO PRÉ-JOGO

Configurações do jogo 05

Ordem dos mods 07

03 / JOGABILIDADE

01 / Movimento Re-Ignited 08

02 / A disputa 10

03 / A bola reinventada 11

04 / Um toque de classe 13

05 / Personalidade do jogador 14

06 / A estrutura do jogo 15

07 / Debaixo das traves 17

08 / Feche os espaços 18

09 / O adversário 19

10 / Os pequenos detalhes 20

04 / OPÇÕES

Do seu jeito 22

Guia de opções 23

05 / ALÉM DAS QUATRO LINHAS

Como acessar o mod? 27

Iniciando mods 28

Uma nova forma de jogar 29

O sistema defensivo 1 contra 1 30

A linha defensiva 31

Sua configuração tática 32

Aumentos temporários de velocidade 33

Alterando os sliders 34

O começo, não o fim 35

01 / BOAS-VINDAS

FOOTBALL FIRST.

Boas-vindas ao Anth James Gameplay Overhaul para FC 27.

Estou muito empolgado com este projeto! Se você conhece meu trabalho, sabe que **a jogabilidade sempre foi minha prioridade.** É nela que invisto TODO o meu tempo e energia, e este ano há muitos motivos para se animar.



01 / BOAS-VINDAS

O FUTEBOL EM PRIMEIRO LUGAR.

Meu objetivo, acima de tudo, é trazer o **FUTEBOL** de volta aos jogos de futebol. Tenho plena consciência dos problemas dos jogos atuais, especialmente do FC. Sei muito bem que sua jogabilidade é desenvolvida principalmente para o público competitivo online.

Por isso, voltei às bases.

V1 busca estabelecer um ambiente de jogo inteiramente novo, construído em torno de uma ideia: **FOOTBALL FIRST.**

Este ano, estamos indo além, com a **PROFUNDIDADE** no centro de tudo. As mudanças vão muito além do que se percebe de imediato. A ideia é criar uma experiência que incentive você a **pensar como alguém que entende de futebol, não apenas como alguém que domina um videogame.**

Cada mudança foi cuidadosamente desenvolvida, testada e refinada, com enorme atenção à maneira como tudo funciona em conjunto.

Convido você a experimentar a jogabilidade com a mente aberta, dar a si mesmo tempo para se adaptar e aproveitar a descoberta das diferenças.

VAMOS LÁ!



02 / PREPARAÇÃO PRÉ-JOGO

CONFIGURAÇÕES DO JOGO

Antes de entrar em uma partida, é importante conferir se o jogo está configurado corretamente. Esses ajustes são essenciais para aproveitar a experiência de jogabilidade planejada.

INSTALANDO O MOD

Você precisará do **FIFA Mod Manager**, que é gratuito, para carregar o mod.

Atualmente, o FC Live Editor é necessário para iniciar mods pelo FIFA Mod Manager. Veja os detalhes na página 28.

IMPORTAR / APLICAR / INICIAR

01 / TIPO DE JOGO

CUSTOM

Os modos Carreira e Torneio usam Authentic por padrão. Não se esqueça de mudar ambos para **Custom** também.

02 / RECURSOS DE AUTENTICIDADE

ON

Não dê tanta importância ao significado desse ajuste: ele simplesmente garante que o jogo use os arquivos de jogabilidade corretos.

03 / SLIDERS GERAIS

50 / 50, COM TRÊS EXCEÇÕES

Todos os sliders gerais já estão em 50 / 50, exceto os três listados abaixo. Essas mudanças também já foram aplicadas e aparecem aqui apenas como referência.

SLIDER	USUÁRIO	CPU
Intercept Error	99	99
Ball Deflection Error	99	99
GK Deflection Error	99	99

02 / PREPARAÇÃO PRÉ-JOGO

CONFIRA AS CONFIGURAÇÕES

04 / SLIDERS DA CPU

CUSTOM / TODOS EM 50

Mantenha todos os sliders da CPU no valor padrão de 50.

O modo Carreira usa Tactical por padrão. Mude para **Custom** no menu do modo Carreira.

05 / OUTROS AJUSTES IMPORTANTES

AJUSTE	VALOR
Difficulty	Professional / World Class / Legendary
Weather Effects	OFF
Player-Based Difficulty	ON
Attributes	CLASSIC
Competitor Mode	OFF

CONFERÊNCIA RÁPIDA

AJUSTE	VALOR NECESSÁRIO
Game Type	CUSTOM
Authenticity Features	ON
Regular Sliders	Já configurados - veja as exceções
Intercept Error	99 / 99
Ball Deflection Error	99 / 99
GK Deflection Error	99 / 99
CPU Slider Preset	CUSTOM - inclusive na Carreira
CPU Sliders	TODOS EM 50
Player-Based Difficulty	ON
Attributes	CLASSIC
Competitor Mode	OFF

TUDO PRONTO PARA JOGAR.

02 / PREPARAÇÃO PRÉ-JOGO

ORDEM DOS MODS

STANDALONE PRIMEIRO. OPÇÕES ABAIXO.

Seu Standalone é um mod de jogabilidade completo. As opções são ajustes adicionais para quem deseja personalizá-lo ainda mais.

TOPO / CARREGA PRIMEIRO

STANDALONE

OPÇÃO 1

OPÇÃO 2

OPÇÃO 3

BASE / CARREGA POR ÚLTIMO

O QUE ESTÁ ABAIXO TEM PRIORIDADE.
As opções substituem elementos do Standalone.

JOGUE PRIMEIRO. PERSONALIZE DEPOIS.

Comece com o Standalone escolhido exatamente como ele vem.

Depois de conhecer a jogabilidade, considere as opções para ajustar a experiência às suas preferências.

03 / RECURSOS DE JOGABILIDADE

RECURSOS DE JOGABILIDADE

Aqui você encontra um resumo do novo ambiente **FOOTBALL FIRST** que está sendo estabelecido no mod e do que isso significa quando você entra em campo.

01 / MOVIMENTO RE-IGNITED

TRAZENDO A ERA IGNITE DE VOLTA.

Um dos grandes avanços de V1 foi trazer de volta as animações originais de giros e dribles da era IGNITE para o movimento com a bola.

As animações de FIFA 14, 15 e 16 foram restabelecidas como a base de como os jogadores giram e driblam com a bola, reduzindo drasticamente a influência do HyperMotion nessas ações.

O resultado é uma sensação completamente diferente com a bola: um movimento mais conectado ao chão, como não se via há anos. É sobre tirar o "hyper" do HyperMotion.

Isso vai muito além da variedade de animações. Muda as sensações, o visual e a maneira de jogar, influenciando as decisões que você toma com a bola.

Vou continuar desenvolvendo e refinando essa área, com mais novidades à medida que o mod evoluir.

GIRE AO REDOR DA BOLA, NÃO JUNTO COM ELA.

Agora os jogadores giram ao redor da bola, em vez de arrastá-la consigo de forma artificial.

Girar tem consequências. A inércia importa. Os jogadores não podem mudar de direção, torcer o corpo ou se recuperar instantaneamente de posições desconfortáveis sem respeitar o próprio equilíbrio. Não se trata de desacelerar animações, mas de restabelecer essa base de giros e dribles da era IGNITE.

Isso muda profundamente como você dribla, protege a bola e enfrenta os defensores. É preciso tomar decisões de futebol baseadas na realidade, em vez de escapar de qualquer situação com giros e deslizes instantâneos. O movimento não só fica muito melhor visualmente: ele também parece mais firme e estável desde o primeiro momento.

03 / RECURSOS DE JOGABILIDADE

01 / MOVIMENTO RE-IGNITED

CONTINUAÇÃO

COM PESO, MAS COM RESPOSTA.

O objetivo não é simplesmente deixar tudo lento e travado.

O movimento foi profundamente retrabalhado para transmitir peso, naturalidade e conexão com o chão, preservando a resposta necessária para que jogar continue prazeroso. Os apoios dos pés foram melhorados em todos os movimentos, criando uma conexão mais convincente com o gramado.

Os jogadores não distorcem mais o corpo de forma artificial para se posicionar nem recuperam o equilíbrio instantaneamente depois de perdê-lo.

A habilidade individual continua importante. Jogadores de elite se movimentam com mais controle, enquanto os de menor nível continuam se comportando como jogadores profissionais.

É um movimento desenvolvido com funcionalidade e estética em mente, pensado para recuperar as sensações dos seus jogos de futebol favoritos do passado, com um toque moderno.

UMA OBSERVAÇÃO SOBRE O MOVIMENTO

Quem conhece meu trabalho sabe que incluo diferentes bases de movimento no mod. V1 apresenta uma única base, equilibrada com extremo cuidado. Outros estilos e alternativas serão explorados ao longo do desenvolvimento.



03 / RECURSOS DE JOGABILIDADE

02 / A DISPUTA

CADA DUELO IMPORTA.

Um dos focos centrais de V1 foi reequilibrar a disputa entre atacante e defensor.

Há anos, os jogos de futebol priorizam a velocidade acima de tudo. Quando ela se torna dominante demais, as outras mecânicas deixam de funcionar e o jogo passa a se concentrar cada vez mais em correr nas costas da defesa.

Reequilibrar essa disputa envolve uma enorme variedade de elementos, cuidadosamente ajustados para tornar o duelo tanto tático quanto físico. Movimento, posicionamento, contato corporal, força, velocidade e momento da ação precisam funcionar juntos, cada um cumprindo seu papel.

Jogadores rápidos devem poder usar sua velocidade. Jogadores fortes, seu corpo. Jogadores habilidosos, sua capacidade de superar o adversário. É a interação dessas qualidades dentro de cada duelo que dá vida ao futebol.

Não é só uma questão de velocidade, até o Mbappé precisa jogar futebol.

LUTE PELA POSSE.

Agora os jogadores lutam mais ativamente pela posse, criando mais disputas físicas por todo o campo.



03 / RECURSOS DE JOGABILIDADE

03 / A BOLA REINVENTADA

A BOLA ESTÁ LIVRE.

A bola foi profundamente retrabalhada para se comportar como uma parte mais independente do jogo.

Em vez de parecer presa aos jogadores ou direcionada artificialmente a resultados predeterminados, ela agora se movimenta e reage com mais naturalidade em todas as fases, criando uma jogabilidade mais orgânica e imprevisível.

PESO, ADERÊNCIA E SENSAÇÕES.

A bola agora percorre o campo com mais peso e intenção. Ela interage de forma mais convincente com a superfície, com pequenos desvios e quicadas naturais, em vez de deslizar pelo gramado como uma bolinha de gude.

Seu movimento também apresenta curvas e efeitos mais naturais e satisfatórios, dando a passes e chutes trajetórias mais convincentes.

BOLAS SOLTAS, MOMENTOS ORGÂNICOS.

Bloqueios, desvios, interceptações, afastamentos, desarmes e cabeçadas foram retrabalhados para criar resultados mais naturais e variados.

Vencer uma disputa não significa ficar automaticamente com a posse. A bola pode sobrar no espaço, quicar de um jeito difícil ou cair entre jogadores, criando disputas pela segunda bola que mantêm o duelo vivo.

Os afastamentos também dependem mais da situação. Sob pressão ou sem equilíbrio, um defensor pode conseguir apenas afastar o perigo imediato, em vez de mandar a bola com segurança para longe.

VELOCIDADES RECALIBRADAS.

As velocidades dos passes e chutes foram cuidadosamente reequilibradas para que a bola se desloque de forma mais realista em uma ampla variedade de situações.

De passes curtos a bolas fortes e finalizações potentes, cada ação foi ajustada considerando a velocidade adequada e sua relação com o conjunto da jogabilidade.

03 / RECURSOS DE JOGABILIDADE

03 / A BOLA REINVENTADA

CONTINUAÇÃO

CADA PASSE TEM UM CONTEXTO.

Os passes agora têm mais profundidade contextual. Passar cruzando o corpo ou tentar um passe de primeira é mais exigente, e as circunstâncias da jogada influenciam mais a execução.

A posição do corpo, a altura da bola e a situação no momento do contato importam. Criar as condições certas para um passe passa a fazer parte da decisão.

Em V1, essa implementação ainda é relativamente leve e se concentra em fazer com que os passes respeitem o contexto físico de cada ação.

FORÇA DO PASSE INTUITIVA.

A força do passe agora tem uma relação mais natural com a altura da bola.

Nos passes manuais, segurar o botão por mais tempo produz maior elevação. Nos passes assistidos e semiassistidos, a distância também influencia a trajetória.

Parte da inspiração vem da sensação intuitiva dos passes dos jogos clássicos de futebol, especialmente PES.



03 / RECURSOS DE JOGABILIDADE

04 / UM TOQUE DE CLASSE

DOMÍNIO DE ACORDO COM A HABILIDADE.

Uma das maiores melhorias está em como a habilidade de cada jogador influencia o domínio da bola.

Antes, criar uma bola mais livre podia afetar todos os jogadores de maneira parecida demais.

Em FC27 V1, o domínio foi abordado de forma completamente diferente dos anos anteriores.

Jogadores de elite têm muito mais capacidade de dominar bolas difíceis, principalmente sob pressão, enquanto os de menor nível tendem a encontrar mais dificuldades.

A velocidade da bola, a posição do corpo, o movimento e a habilidade individual influenciam. Agora você precisa pensar de forma diferente dependendo de quem está controlando ou enfrentando.



03 / RECURSOS DE JOGABILIDADE

05 / PERSONALIDADE DO JOGADOR

ATRIBUTOS REDEFINIDOS.

Os atributos foram recalibrados para criar diferenças mais significativas entre jogadores, mesmo dentro de faixas de habilidade mais próximas. Agora você deve perceber essas diferenças entre jogadores de uma mesma liga.

Em V1, o foco está principalmente nas características sem a bola.

SINTA A PRESSÃO.

A pressão tem mais influência no desempenho. A aproximação de um adversário pode desestabilizar o jogador, aumentar a chance de erros e dificultar uma execução limpa.

A compostura importa. Jogadores com menos compostura tendem a sofrer mais sob pressão, enquanto aqueles com maior compostura estão mais preparados para manter a calma e o controle.

É mais um motivo para pensar em quem está com a bola, quem está se aproximando e quando soltá-la.

Quer levar isso adiante? A opção **Pressure Plus+** aumenta esses efeitos para quem deseja que a pressão tenha um impacto ainda maior.

QUALIDADE ALÉM DA BOLA.

Qualidade não se resume a driblar, passar ou finalizar.

Ela também influencia como os jogadores se posicionam, reconhecem o perigo, acompanham movimentos e respondem às situações ao redor.

Defensores de elite reconhecem o perigo mais rápido, ficam mais atentos na marcação e são mais decididos ao abordar o adversário.

Os de menor nível tendem a deixar espaços aproveitáveis ou reagir de forma menos eficiente.

EQUIPES COM DIFERENÇAS REAIS.

Essas mudanças tornam mais perceptíveis as diferenças entre jogadores e equipes de qualidades distintas.

Um time mais forte deve parecer diferente de um mais fraco, principalmente quando você está sem a bola.

O estilo tático e a estrutura da equipe continuam importantes, mas a habilidade individual tem um papel significativo.

03 / RECURSOS DE JOGABILIDADE

06 / A ESTRUTURA DO JOGO

UM FUTEBOL QUE RESPIRA.

Fazer o futebol parecer e se comportar como futebol foi um dos maiores trabalhos de V1.

Cada posição, distância e espaço foi cuidadosamente avaliado em diferentes configurações táticas, fases do jogo e situações por todo o campo.

Isso vai muito além de mover uma linha defensiva ou ajustar uma formação. Trata-se de como os jogadores se posicionam em relação à bola, aos companheiros e aos adversários, e de como essas relações mudam ao longo da partida.

O objetivo é deixar para trás um futebol rígido e artificial, estabelecendo estruturas reconhecíveis, com espaçamento e posicionamento mais realistas em toda a equipe.

MANTENHA A LINHA.

As linhas defensivas foram profundamente retrabalhadas.

Linhas altas não ficam mais presas artificialmente à linha do meio-campo. Elas podem recuar com mais inteligência, criando uma margem de proteção que permite aos meio-campistas proteger a defesa.

As configurações mais recuadas também foram reequilibradas para evitar que os defensores se aproximem demais do próprio gol.

DEFESA CONECTADA.

Os meio-campistas respondem com mais naturalidade à bola e aos movimentos ao redor.

Eles podem dar cobertura, deslocar-se pelo campo, abordar adversários e apoiar a linha defensiva.

Pontas e atacantes também contribuem de forma mais natural para a estrutura defensiva, permitindo blocos baixos modernos de verdade quando a situação pede.

PRESSÃO COM PROPÓSITO.

A pressão foi reequilibrada entre os diferentes sistemas táticos.

Linhas mais altas podem exercer uma pressão maior e mais inteligente, enquanto abordagens recuadas e equilibradas dão mais importância à manutenção da estrutura.

UMA OBSERVAÇÃO SOBRE A LINHA DEFENSIVA

O comportamento básico da linha defensiva no FC27 varia conforme a dificuldade e pode limitar como os defensores intervêm e o quanto as equipes se diferenciam. V1 traz melhorias importantes, embora algumas restrições permaneçam.

Para mais detalhes, consulte **"O comportamento da linha defensiva no FC27"**, em Além das quatro linhas, página 31.

O objetivo não é fortalecer artificialmente a defesa, mas fazer com que seus comportamentos sigam a lógica do futebol.



03 / RECURSOS DE JOGABILIDADE

06 / A ESTRUTURA DO JOGO

CONTINUAÇÃO

POSICIONAMENTO OFENSIVO.

A mesma filosofia se estende ao ataque.

Os jogadores não ficam mais separados de forma tão rígida em zonas isoladas.

As distâncias entre companheiros foram retrabalhadas para incentivar movimentos mais conectados, apoio e participação ao longo dos ataques.

Houve um enorme foco em garantir que as equipes ataquem como uma unidade, com todos os jogadores conectados e contribuindo de alguma forma.

CADA FUNÇÃO FAZ SUA PARTE.

As funções e os focos do FC IQ foram profundamente remodelados para eliminar rigidez e isolamento, incentivando comportamentos muito mais naturais sem perder suas identidades individuais.

Por exemplo:

Os laterais contribuem mais para as fases ofensivas e não ficam mais presos à linha do meio-campo.

Os meio-campistas apoiam os jogadores ao redor.

Os pontas mantêm suas responsabilidades táticas, mas respondem com mais naturalidade ao desenvolvimento da jogada.

Cada função e foco recebeu atenção cuidadosa, até os menores detalhes de sua contribuição para a equipe como um todo.

03 / RECURSOS DE JOGABILIDADE

07 / DEBAIXO DAS TRAVES

SAINDO DO GOL.

Agora os goleiros saem do gol naturalmente para fechar o espaço dos atacantes em situações de um contra um.

Isso vale para todos os goleiros quando o contexto pede.

GOLEIROS COM PERSONALIDADE.

Os goleiros foram reequilibrados para criar diferenças de habilidade mais significativas.

Goleiros medianos têm menos chance de fazer defesas extraordinárias com a mesma regularidade dos goleiros de elite.



03 / RECURSOS DE JOGABILIDADE

08 / FECHE OS ESPAÇOS

RECUPERE A BOLA. NÃO ESPERE QUE O JOGO FAÇA ISSO POR VOCÊ.

Os desarmes foram retrabalhados para reduzir resultados automáticos.

Defensores não deveriam conseguir alcançar a bola magicamente e recuperar a posse sem levar em conta seu posicionamento ou o momento da ação.

DESARMES PODEM FALHAR.

Se você se antecipar demais ou abordar a disputa de forma ruim, o atacante terá mais chances de escapar.

O momento, o posicionamento e a decisão de intervir ganham importância.

A HABILIDADE DECIDE O DUELO.

Desarmes, interceptações e recuperações de bola dependem da habilidade do jogador. Defensores de elite leem o perigo e vencem disputas com mais regularidade, enquanto os de menor nível têm mais chance de ser superados.

UMA OBSERVAÇÃO SOBRE O EQUILÍBRIO

Esta é uma área cuidadosamente equilibrada que continuará sendo refinada. Mesmo pequenas mudanças podem favorecer muito o atacante ou o defensor, por isso acertar essas interações exige enorme cuidado.



03 / RECURSOS DE JOGABILIDADE

09 / O ADVERSÁRIO

UM ADVERSÁRIO MAIS PERIGOSO.

O comportamento ofensivo da CPU foi retrabalhado para criar um adversário mais desafiador e variado.

Somando-se à conexão ofensiva descrita em A estrutura do jogo, a CPU está mais perigosa no terço final, ameaça a partir de mais posições e tem mais recursos para variar seus ataques.

A QUALIDADE APARECE NO ATAQUE.

A habilidade individual tem um papel importante. Atacantes de elite e equipes mais fortes são mais perigosos, com melhores movimentos, decisões e finalizações.

MAIS DIFÍCIL DE DESARMAR.

Os jogadores da CPU têm mais consciência do que acontece ao redor e das tentativas de desarme que se aproximam.

Eles conseguem proteger melhor a posse e responder à pressão defensiva, principalmente quando se trata de jogadores de maior qualidade.

UMA OBSERVAÇÃO SOBRE O ATAQUE DA CPU

Fiz melhorias concretas em V1, embora esta área ainda não tenha recebido o mesmo tempo de desenvolvimento de outras.



03 / RECURSOS DE JOGABILIDADE

10 / OS PEQUENOS DETALHES

MUDE NA HORA.

As mudanças táticas pelo direcional digital agora entram em vigor imediatamente, sem o atraso habitual.

Reaja à partida e faça ajustes rápidos na hora, sem esperar que as mudanças comecem a funcionar.

MAIS FUNÇÕES PARA EXPLORAR.

Várias funções e focos do FC IQ que antes estavam ocultos foram disponibilizados, oferecendo mais maneiras de definir sua configuração tática.

POSIÇÃO	FUNÇÃO	FOCO
Goleiro	Ball-Playing Keeper	Attack
Atacante	Roaming Striker	Attack
Atacante	Roaming Striker	Versatile
Ponta	False Winger	Attack
Ponta	False Winger	Build-Up

03 / RECURSOS DE JOGABILIDADE

10 / OS PEQUENOS DETALHES

CONTINUAÇÃO

MAIS CONTROLE SOBRE A CÂMERA.

O Standalone também restaura vários controles de câmera que existiam no FC25 e foram removidos depois.

Essas mudanças não afetam a jogabilidade, mas dão mais controle sobre como você vê a ação. Agora elas aparecem nas configurações de câmera do jogo.

AJUSTE DE CÂMERA	O QUE FAZ
Far Side Focus	Controla quanto a câmera se desloca em direção à bola quando a jogada vai para o lado mais distante do campo. Valores maiores mostram mais da lateral oposta.
Ball Tracking Speed	Controla a rapidez com que a câmera acompanha a bola, permitindo equilibrar um acompanhamento imediato com um atraso mais suave, parecido com uma transmissão.
Leading	Controla quanto a câmera se antecipa à jogada na direção do ataque.
Penalty Area Zoom	Controla quanto a câmera aproxima a imagem quando a bola entra na área adversária.

04 / OPÇÕES

OPÇÕES

DO SEU JEITO.

Todos temos nossa própria interpretação de como o futebol realista deveria parecer e ser sentido, mesmo sem perceber.

Até algo simples como a duração das partidas pode influenciar sua percepção do comportamento dos jogadores, do ritmo e da experiência como um todo.

As **OPÇÕES** permitem moldar essa experiência, ajustando elementos específicos da jogabilidade à sua interpretação de realismo.

A EXPERIÊNCIA COMPLETA VEM PRIMEIRO.

Meu mod de jogabilidade não é modular. Você não precisa juntar uma coleção de opções para ter a experiência completa.

O Standalone escolhido já oferece isso, com cada elemento cuidadosamente desenvolvido e equilibrado para funcionar em conjunto. As opções servem apenas para ajustar aspectos específicos às suas preferências. **Todas exigem o mod Standalone principal: não foram feitas para serem usadas sozinhas.**

Recomendo experimentar primeiro o Standalone como ele vem e explorar as opções depois de conhecer a jogabilidade.

UMA COLEÇÃO EM CRESCIMENTO.

Versões anteriores do meu mod tiveram centenas de opções detalhadas, oferecendo enorme flexibilidade para personalizar a experiência.

A seleção de opções é relativamente limitada no lançamento, mas crescerá à medida que eu conhecer mais das suas opiniões e experiências.

As opções são exclusivas dos membros do nível FULL GAMEPLAY PACKAGE no Patreon.

OPÇÕES DISPONÍVEIS

As próximas páginas apresentam as opções disponíveis em V1 e explicam o que cada uma modifica.

IMPORTANTE: No FIFA Mod Manager, coloque as opções escolhidas **ABAIXO** do mod Standalone principal na lista para que elas tenham efeito.

04 / OPÇÕES

GUIA DE OPÇÕES

POSITIONING ALTERNATIVE - FINAL THIRD SPACE

Use esta opção se quiser que as equipes defendam a área com um bloco um pouco menos compacto do que no Standalone principal.

Isso deixa mais espaço na entrada da área para construção de jogadas, passes para trás e combinações.

HIGHER PRESSING THRESHOLD OPTION

No Standalone, a pressão intensa entra em ação quando a altura da linha tática chega a **60 ou mais**.

Esta opção eleva esse limite para **90 ou mais**, reservando a pressão intensa às configurações mais agressivas.

Use se ainda achar que há pressão intensa demais nas partidas e preferir limitá-la às equipes configuradas para pressionar assim.

OBSERVAÇÃO DE COMPATIBILIDADE Esta opção não pode ser usada com nenhuma opção Positioning Alternative. Se usar uma Positioning Alternative, escolha sua versão equivalente com Higher Pressing Threshold.

POSITIONING ALTERNATIVE - FINAL THIRD SPACE + HIGHER PRESSING THRESHOLD

Combina Final Third Space e Higher Pressing Threshold em uma única opção.

As equipes defendem a área com um bloco um pouco menos compacto, deixando mais espaço na entrada da área para construção, passes para trás e combinações. O limite de altura da linha que ativa a pressão intensa também sobe de **60 para 90**.

Se quiser os dois ajustes, use apenas esta opção. Você não precisa adicionar nenhuma das duas opções separadas.

04 / OPÇÕES

GUIA DE OPÇÕES

SHOT SPEED OPTION - PLUS+

Um pouco mais de potência nos chutes do que no Standalone.

Use esta opção se gostar dos chutes realistas do mod, mas quiser um pouco mais de velocidade, ou se os chutes de longe parecerem fáceis demais de defender.

SHOT SPEED OPTION - DEFAULT

Use esta opção se quiser voltar às velocidades de chute originais do FC27.

Os chutes ficam mais rápidos do que no Standalone.

LOWER-RATED GOALKEEPERS - DEFAULT ABILITY

O Standalone amplia a diferença entre goleiros de elite e os de avaliação mais baixa, reduzindo a regularidade do desempenho destes últimos.

Esta opção remove esse ajuste e restaura a **habilidade original do FC27** dos goleiros de avaliação mais baixa. Os goleiros de elite não são afetados.

Recomendada ao usar Shot Speed Option - Default. O equilíbrio dos goleiros do Standalone foi desenvolvido em torno de seus chutes mais lentos. Restaurar as velocidades originais pode deixar os goleiros de avaliação mais baixa fracos demais, então combinar essas duas opções ajuda a manter o equilíbrio.

Também é uma boa escolha se você simplesmente preferir que esses goleiros sejam mais competitivos.

04 / OPÇÕES

GUIA DE OPÇÕES

BALL SIZE OPTIONS

O Standalone usa uma bola um pouco menor que a original do FC27. Isso é intencional e faz parte do equilíbrio geral do mod.

Estas opções aumentam o tamanho em direção ao original, caso você prefira uma bola maior. **Só o tamanho muda: trajetória, curva e queda continuam iguais.**

Size +1: um aumento quase imperceptível em relação ao Standalone.

Size +2: um pouco maior.

Size +3: visivelmente maior.

Size +4: próximo do tamanho original.

Default: o tamanho original da bola do FC27.

PRESSURE PLUS+

O Standalone já inclui um sistema de pressão retrabalhado. Pressure Plus+ leva isso a um nível mais extremo.

A pressão intensa passa a ser algo com que os jogadores realmente precisam lidar. Eles a sentem mais cedo e ficam mais desestabilizados, permitindo que equipes que pressionam provoquem mais erros e decisões apressadas.

Os melhores jogadores ainda conseguem manter a compostura, mas a maioria da liga vai sentir a pressão.

Esta área continua em desenvolvimento e será aprimorada e refinada.



04 / OPÇÕES

GUIA DE OPÇÕES

CPU OPTION - PATIENT PLAY PLUS+

Use esta opção se preferir uma abordagem mais paciente e controlada no ataque da CPU.

As equipes levam mais tempo para avançar, usando combinações no meio-campo e passes de apoio para manter a posse enquanto procuram espaços.

A CPU continua buscando ameaçar o gol, mas dá mais importância a manter a bola e escolher o momento de atacar. Isso pode dificultar a recuperação da posse, incentivando você a manter a organização e escolher quando pressionar.

ATTACKING RUNS - MORE SELECTIVE

Use esta opção se preferir uma movimentação ofensiva mais organizada e tranquila.

Os jogadores são mais seletivos ao fazer corridas para a frente, criando uma estrutura ofensiva mais calma.

Se as corridas do Standalone parecerem frequentes ou caóticas demais para o seu gosto, esta opção oferece uma alternativa mais controlada.

OBSERVAÇÃO DE COMPATIBILIDADE Não use esta opção com **CPU Option - Patient Play Plus+**. Patient Play Plus+ já inclui uma implementação mais forte desses ajustes nas movimentações ofensivas.

JOCKEY SPEED - SLOWER OPTION

Use esta opção se achar a movimentação de contenção (jockey) um pouco rápida demais no Standalone principal.

Ela reduz um pouco essa velocidade, dando mais peso ao movimento de se posicionar e conter os atacantes.

Se isso deixar o jogo fácil demais, remova a opção e volte ao equilíbrio de contenção do Standalone.

05 / ALÉM DAS QUATRO LINHAS

ALÉM DAS QUATRO LINHAS

INFORMAÇÕES ADICIONAIS

Esta seção traz mais detalhes e contexto importante sobre a jogabilidade para ajudar você a entender como o mod funciona, o que levar em conta e como aproveitar melhor a experiência.

COMO TENHO ACESSO AO MOD?

Meu mod está disponível para download pelo Patreon. Seu apoio permite reinvestir o tempo necessário para continuar construindo e desenvolvendo a jogabilidade para vocês.

Há dois níveis para escolher:

STANDALONES ONLY

Para quem quer o mod Standalone principal sem as opções adicionais.

FULL GAMEPLAY PACKAGE

Inclui os Standalones e todas as opções de jogabilidade. Lembre-se de que a coleção de opções continuará crescendo bastante ao longo do desenvolvimento.

Entendo que algumas pessoas tenham ressalvas sobre o acesso a mods pelo Patreon e, em muitos aspectos, compreendo essas preocupações.

Mas a jogabilidade é algo em que trabalho muitas horas por dia, todos os dias do ciclo do jogo. Não é algo que preparo em uma semana para depois continuar pedindo que as pessoas paguem. Estou sempre desenvolvendo, testando e refinando o mod para oferecer o máximo possível da jogabilidade.

A verdade é que este mod simplesmente não existiria no nível atual sem o apoio generoso de vocês.

Obrigado por tornarem isso possível.

Visite meu site / **Participe pelo Patreon**

05 / ALÉM DAS QUATRO LINHAS

ALÉM DAS QUATRO LINHAS

INFORMAÇÕES ADICIONAIS

INICIANDO MODS.

Você precisará do FIFA Mod Manager para iniciar o mod. Use sempre a versão mais recente.

Se tiver problemas ao importar o mod, confira primeiro a versão do Mod Manager. Uma versão desatualizada costuma ser a causa.

Encontre a versão mais recente aqui: **download do FIFA Mod Manager**.

FC LIVE EDITOR É NECESSÁRIO

Atualmente, o FIFA Mod Manager exige o FC Live Editor para iniciar o jogo com mods aplicados. Esse requisito não tem relação com meu mod de jogabilidade: faz parte do processo atual de iniciar mods pelo FIFA Mod Manager.

Cada nova versão do Live Editor fica disponível gratuitamente após um período de acesso antecipado de sete dias.

Baixe o FC Live Editor aqui: **patreon.com/cw/xAranaktu**

COMPATIBILIDADE E ORDEM DOS MODS.

Meu mod só altera a jogabilidade, então é compatível com outros mods que não mexem nela. Não use outros mods de jogabilidade junto com o meu.

A ordem em relação a outros tipos de mods geralmente não importa. A exceção são os mods de redes de gol, que devem ficar **ABAIXO** do meu mod para terem prioridade.

A ordem também importa ao usar minhas opções. Elas devem ficar **ABAIXO** do Standalone principal para terem prioridade e aplicarem suas mudanças.

COMO SEI O QUE AS OPÇÕES FAZEM?

Este manual inclui uma explicação das opções disponíveis.

Você também pode consultar cada opção diretamente no FIFA Mod Manager. Selecione o mod e abra a aba **Description** para ver o que ele muda e como afeta a jogabilidade.

Leia as descrições antes de aplicar as opções: não presuma sua função apenas pelo nome.

05 / ALÉM DAS QUATRO LINHAS

ALÉM DAS QUATRO LINHAS

INFORMAÇÕES ADICIONAIS

ESTEJA ABERTO A APRENDER UMA NOVA FORMA DE JOGAR.

Se você espera que toda mecânica funcione como no FC original, vai se surpreender.

Meu mod vai além de ajustar elementos superficiais. Ele é mais ambicioso, e convido você a estar aberto a aprender uma nova forma de jogar.

Alguns elementos podem não responder exatamente da mesma forma ou funcionar como você lembra. Isso não significa automaticamente que algo esteja quebrado. Dê a si mesmo tempo para se adaptar e entender como as mecânicas funcionam juntas agora.

As soluções precisam vir de algum lugar, e há um motivo para cada decisão. Às vezes, executar um movimento específico exige um comando que você talvez nem soubesse que existia.

Lembre-se: tudo gira em torno de profundidade!



05 / ALÉM DAS QUATRO LINHAS

ALÉM DAS QUATRO LINHAS

INFORMAÇÕES ADICIONAIS

ENTENDENDO O SISTEMA DEFENSIVO 1 CONTRA 1.

Se você é novo na jogabilidade do FC, defender pode parecer estranho no começo. É importante entender o sistema antes de descartar a experiência.

Passei anos trabalhando para entender o sistema 1 contra 1 e reduzir sua influência. Hoje ele é muito menos impactante, mas entender o que faz continua importante, principalmente ao controlar seu próprio time.

Introduzido no FIFA 20, o **sistema defensivo 1 contra 1** mudou profundamente a forma de defender.

É uma mecânica básica sem a bola, criada para tornar a defesa mais manual e dar mais responsabilidade a você, em vez de depender totalmente dos companheiros controlados pela IA.

Na prática, o sistema incentiva um defensor a abordar ativamente quem está com a bola, enquanto os demais tendem a manter suas posições em vez de pressionar automaticamente os adversários.

Isso afeta tanto a defesa do USUÁRIO quanto a da CPU, embora sua influência costume ser mais perceptível quando você está defendendo.

Fiz ajustes significativos em V1 para melhorar a participação defensiva, o acompanhamento e o posicionamento. Ainda assim, o sistema 1 contra 1 continua fazendo parte do FC27.

O QUE ISSO SIGNIFICA PARA VOCÊ?

Você precisa participar ativamente da defesa. Trocar de jogador, posicionar defensores manualmente, fechar linhas de passe e usar a pressão do segundo defensor enquanto coloca outro jogador na cobertura são partes importantes da experiência.

Jogadores que você não controla podem voltar à formação ou parecer passivos. Não é simplesmente uma "IA burra": é uma mecânica que você precisa compreender e aprender a usar.

Com o tempo, essas decisões se tornam naturais, e você pode até gostar da responsabilidade adicional.

Em vez de esperar que a IA resolva automaticamente toda situação defensiva, você será recompensado por antecipar movimentos, reconhecer o perigo e tomar boas decisões.

LEIA O JOGO. NÃO FIQUE SÓ CORRENDO ATRÁS DA BOLA.

05 / ALÉM DAS QUATRO LINHAS

ALÉM DAS QUATRO LINHAS

INFORMAÇÕES ADICIONAIS

O COMPORTAMENTO DA LINHA DEFENSIVA NO FC27.

Em World Class e Legendary, identifiquei um comportamento básico em que as linhas defensivas tendem a ficar alinhadas demais, com defensores relutantes em sair da linha para abordar adversários ou acompanhar movimentos ofensivos.

Suspeito que seja uma escolha de estilo deliberada da EA, possivelmente para aumentar o desafio nas dificuldades mais altas. Porém, nem sempre isso reflete uma lógica natural de futebol.

Fiz mudanças importantes para reequilibrar esse comportamento, melhorando muito como os defensores respondem, intervêm e mantêm a estrutura. Você perceberá uma diferença considerável, embora algumas limitações básicas permaneçam.

Essas restrições também dificultam a criação de diferenças claras entre equipes. Trabalhei para dar mais individualidade, mas esse comportamento compartilhado ainda pode limitar o quanto elas respondem de maneiras diferentes em certas situações.

Também comuniquei o problema diretamente à EA, na esperança de que ele possa ser tratado de forma mais profunda no futuro.

Curiosamente, **Professional não apresenta as mesmas restrições na linha defensiva.** Os defensores têm mais liberdade para sair da linha, abordar adversários e responder às movimentações ofensivas.

Com isso em mente, trabalhei bastante para tornar Professional o mais desafiador possível sem perder essa liberdade. Ainda assim, ele não chega ao mesmo nível de dificuldade geral de Legendary.

Em resumo, World Class e Legendary oferecem um desafio maior com posicionamento defensivo muito melhorado, enquanto Professional oferece uma base menos restrita para o comportamento da linha.

As duas alternativas são válidas, dependendo da experiência que você procura.

05 / ALÉM DAS QUATRO LINHAS

ALÉM DAS QUATRO LINHAS

INFORMAÇÕES ADICIONAIS

NÃO ESQUEÇA SUA CONFIGURAÇÃO TÁTICA.

OS DETALHES IMPORTAM.

O movimento e o posicionamento estão mais naturais, mas os detalhes da sua configuração tática continuam importantes.

Se um jogador não estiver onde você gostaria, confira tanto sua função e foco do **FC IQ** quanto a configuração tática da equipe em **Team Management**.

Os dois sistemas foram retrabalhados para incentivar um comportamento mais natural e menos rígido, com mais detalhes do que nunca. A estrutura da equipe e a forma como a partida se desenvolve podem mudar bastante conforme a configuração.

Não ignore os detalhes: confira se sua configuração tática reflete como você quer que o time jogue.



05 / ALÉM DAS QUATRO LINHAS

ALÉM DAS QUATRO LINHAS

INFORMAÇÕES ADICIONAIS

AUMENTOS TEMPORÁRIOS DE VELOCIDADE.

O EA SPORTS FC pode ocasionalmente acelerar ou desacelerar de forma aparentemente aleatória. Essa é uma particularidade antiga do jogo e não é causada pelo mod de jogabilidade.

Quando acontece, o jogo inteiro pode parecer rápido demais. Movimentos, animações, reações, colisões e a jogabilidade em geral podem parecer quase turbinados.

A boa notícia? **Isso se estabiliza e volta ao normal.** Às vezes leva algumas horas; em outras ocasiões, alguns dias.

Se você acabou de instalar o mod, leve isso em conta antes de avaliar a velocidade planejada, principalmente se tudo parecer rápido demais de repente.

Trabalhei bastante em V1 para manter essas oscilações sob controle. A jogabilidade ainda deve parecer relativamente natural nos dois estados, mesmo que algumas sessões sejam visivelmente mais rápidas ou lentas.

E, apesar do que você pode ter ouvido, não há um botão mágico de velocidade que resolva isso. O que algumas pessoas atribuem a uma correção escondida é apenas o efeito de mudar os sliders de velocidade e aceleração.

Infelizmente, não há solução garantida. Mas acredite: **vai passar.**



05 / ALÉM DAS QUATRO LINHAS

ALÉM DAS QUATRO LINHAS

INFORMAÇÕES ADICIONAIS

ALTERANDO OS SLIDERS.

Como você provavelmente percebeu ao longo deste manual, muitos elementos da jogabilidade têm um equilíbrio extremamente delicado. Por isso, sempre recomendo manter os ajustes sugeridos.

Mas também entendo que você queira refinar algumas coisas de acordo com suas preferências.

E está tudo bem!

Alguns ajustes, como velocidade dos passes, altura da bola ou velocidade dos chutes, geralmente não têm um impacto drástico no equilíbrio geral.

Onde recomendo muito mais cuidado é com **velocidade, aceleração, drible e posicionamento.** São áreas especialmente sensíveis, com inúmeros comportamentos conectados que foram cuidadosamente equilibrados.

Fique à vontade para experimentar os **sliders da CPU relacionados a faltas, construção de jogadas e comportamento de finalização**: todos podem ser ajustados às suas preferências.

Só lembre que já fiz mudanças em muitas áreas de comportamento. **Ajuste com base na sua própria experiência com o mod**, em vez de presumir como ele funciona a partir do FC original.

Desde que você esteja ciente disso e confortável em assumir a responsabilidade pelos ajustes, a escolha é totalmente sua.

UMA OBSERVAÇÃO SOBRE OS SLIDERS AUTHENTIC DA EA

Meu mod altera os sliders Authentic da EA para corresponder às configurações exigidas pela minha jogabilidade. Se quiser restaurar a jogabilidade Authentic da EA, basta remover meu mod.



05 / ALÉM DAS QUATRO LINHAS

ALÉM DAS QUATRO LINHAS

INFORMAÇÕES ADICIONAIS

O COMEÇO, NÃO O FIM.

V1 reúne o primeiro mês de trabalho neste novo ambiente de jogo. Ainda há áreas que não consegui abordar, com muito mais profundidade a acrescentar em jogo físico, dificuldade e diferenciação. Trabalho no mod todos os dias: este é o começo, não o fim.

REALISMO DO SEU JEITO.

O lema do meu mod sempre foi **"realismo do seu jeito".** Quem conhece meu trabalho sabe o quanto valorizo as diferenças e o espaço para cada um ter sua própria interpretação do futebol.

Sei que haverá opiniões diferentes sobre o que deveria ser mais rápido, mais lento ou funcionar de outro jeito. E está tudo bem. Só peço tempo para desenvolver o projeto e **perspectiva para enxergar o conjunto.**

Os elementos se conectam e as mecânicas importam. Cada mudança precisa fazer sentido dentro da jogabilidade como um todo, e sempre serei honesto com vocês sobre isso.

O PROCESSO, NÃO A PERFEIÇÃO.

Depois de sete anos e milhares de horas nesses arquivos, aprendi que a jogabilidade nem sempre é simples ou linear. O nome de um arquivo pode sugerir uma coisa enquanto o campo mostra outra, e mudar um comportamento pode afetar vários outros.

Nunca afirmo ter alcançado a perfeição. Entendo as limitações da jogabilidade original, mas, na minha opinião, o FC **NESTA forma** não se parece em nada com o FC original. Meu trabalho é detalhado e específico, e baseio minhas afirmações em **diferenças concretas que consigo observar em campo.**

Também adoro os clássicos, mas acredito de verdade que esta experiência merece uma mente aberta. Dê a si mesmo tempo para explorar as diferenças e descobrir o que funciona para você.

E estamos só começando!