ANTH JAMES
GAMEPLAY OVERHAUL

INSTRUCTION
BOOKLET

EA SPORTS
FC 27™

ANTH JAMES GAMEPLAY

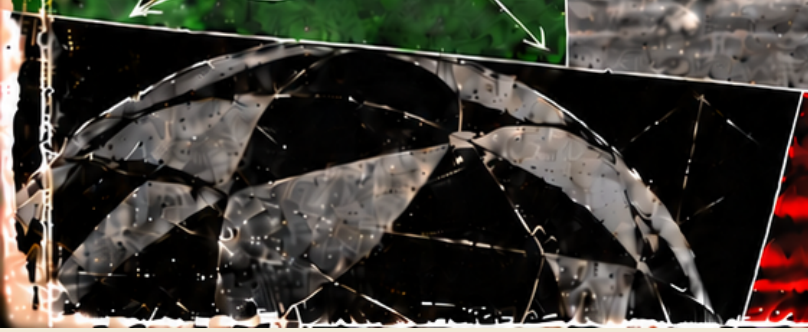
FOOTBALL FIRST.

REALISM.
BALANCE.
DEPTH.

KICK-OFF
SETUP
GAMEPLAY
FEATURES
OPTIONS
BEYOND THE TOUCHLINE









EA SPORTS IGNITE

PC

你的 FOOTBALL FIRST 指南。

目录

01 / 欢迎

Football First 03

02 / 赛前设置

游戏设置 05

Mod 加载顺序 07

03 / 玩法特色

01 / 重燃 IGNITE 动作 08

02 / 攻防对抗 10

03 / 球的革新 11

04 / 细腻触球 13

05 / 球员个性 14

06 / 比赛的结构 15

07 / 门线之间 17

08 / 阻断进攻 18

09 / 你的对手 19

10 / 细节之处 20

04 / 可选调整

打造属于你的体验 22

选项说明 23

05 / 场外须知

如何获取 Mod? 27

启动 Mod 28

学习新的踢法 29

1 对 1 防守系统 30

防线行为 31

你的战术配置 32

暂时性的速度变化 33

调整滑块 34

这是开始，不是终点 35

01 / 欢迎

FOOTBALL FIRST.

欢迎体验 Anth James Gameplay Overhaul for FC 27。

这次的作品让我非常兴奋！熟悉我作品的朋友都知道，**游戏玩法一直是我的首要任务。**我把全部时间和精力都投入其中，而今年，有太多值得期待的东西。



01 / 欢迎

足球，始终放在第一位。

我的首要目标，是让足球游戏重新找回**足球**。我很清楚现代足球游戏存在的问题，尤其是 FC。我也深知，其玩法主要围绕线上竞技玩家群体打造。

所以，我选择回到根基。

V1 要建立的是一个全新的游戏环境，围绕一个理念展开：**FOOTBALL FIRST。**

今年，我们将迈向新的层次，让**深度**成为一切的核心。变化远不止你第一眼能看到的内容。我要创造的体验，是让你更多地**用足球思维，而不只是游戏思维来踢球。**

每一处改动都经过细致开发、测试和打磨，并且特别注重各个部分如何协同运作。

希望你带着开放的心态体验玩法，给自己一些适应的时间，享受发现不同之处的过程。

开始吧！



02 / 赛前设置

游戏设置

开始比赛之前，请先确认游戏配置正确。这些设置是获得预期玩法体验的关键。

安装 MOD

你需要使用免费的 **FIFA Mod Manager** 来加载本 Mod。

目前，通过 FIFA Mod Manager 启动 Mod 需要配合 FC Live Editor。详情请见第 28 页。

导入 / 应用 / 启动

01 / 游戏类型

CUSTOM

生涯模式和锦标赛模式默认使用 Authentic。请记得也将它们改为 **Custom**。

02 / 真实性功能

ON

不必过分纠结这个设置本身的含义：它只是为了确保游戏调用正确的玩法文件。

03 / 常规滑块

50 / 50，仅有三项例外

除下面三项外，所有常规滑块都已经设为 50 / 50。这三项调整也已替你完成，此处仅供查阅。

滑块	玩家	CPU
Intercept Error	99	99
Ball Deflection Error	99	99
GK Deflection Error	99	99

02 / 赛前设置

核对设置

04 / CPU 滑块

CUSTOM / 全部为 50

请将所有 CPU 滑块保持在默认值 50。

生涯模式默认使用 Tactical。请在生涯模式菜单中将其改为 **Custom**。

05 / 其他重要设置

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

快速核对清单

设置	所需数值
Game Type	CUSTOM
Authenticity Features	ON
Regular Sliders	已配置完成 - 例外见下方
Intercept Error	99 / 99
Ball Deflection Error	99 / 99
GK Deflection Error	99 / 99
CPU Slider Preset	CUSTOM - 生涯模式同样如此
CPU Sliders	全部为 50
Player-Based Difficulty	ON
Attributes	CLASSIC
Competitor Mode	OFF

准备开踢。

02 / 赛前设置

MOD 加载顺序

STANDALONE 在上，选项在下。

Standalone 本身就是一套完整的玩法 Mod。选项则是供你进一步自定义体验的可选调整。

顶部 / 最先加载

STANDALONE

选项 1

选项 2

选项 3

底部 / 最后加载

下方的内容优先级更高。
选项会覆盖 Standalone 中的相应内容。

先体验，再自定义。

请先按原样体验你选择的 Standalone。

熟悉玩法之后，再考虑使用选项，把体验调整得更符合你的偏好。

03 / 玩法特色

玩法特色

下面将介绍本 Mod 正在建立的全新 **FOOTBALL FIRST** 环境，以及它在你踏上球场后带来的变化。

01 / 重燃 IGNITE 动作

让 IGNITE 时代回归。

V1 的一项标志性突破，是将 IGNITE 时代原有的转身与盘带动画，重新引入有球移动。

FIFA 14、15 和 16 时代的动画，如今重新成为球员带球转身与盘带的基础，大幅降低了 HyperMotion 在这些动作中的影响。

这带来了截然不同的有球手感，一种多年未见的扎实感。我们要做的，就是去掉 HyperMotion 中过度夸张的部分。

这远不只是增加动画种类。它改变了游戏的手感、观感和踢法，也会影响你持球时的决策。

我会继续开发和打磨这一部分，随着 Mod 的演进，带来更多内容。

围绕球转身，而不是拖着球转身。

现在，球员会围绕足球转身，而不是以不自然的方式把球拖着一起转。

转身有代价，惯性有分量。球员不能无视身体平衡，瞬间转向、扭动，或从别扭的姿势中立即恢复。这不是简单地放慢动画，而是重新建立基于 IGNITE 的盘带与转身基础。

这从根本上改变了你的盘带、护球和面对防守者的方式。你需要作出符合现实的足球判断，而不是靠瞬间扭转和滑动轻松脱困。动作不仅更好看，也能立刻让你感到更加扎实、稳定。

03 / 玩法特色

01 / 重燃 IGNITE 动作

续篇

扎实，但依然灵敏。

目标并不是让一切都变得缓慢、迟钝。

移动系统经过全面重做，在带来重心、重量感和自然感的同时，保留享受游戏所需的响应。各类移动中的脚部落地与支撑都得到改善，让动作与球场之间的联系更加可信。

球员不再不自然地扭曲身体来强行到位，也不会在失衡后瞬间恢复。

个人能力依然重要。顶级球员的动作控制更出色，而能力较低的球员仍会像职业球员一样踢球。

这套移动兼顾功能与观感，旨在找回你喜爱的经典足球游戏手感，同时加入现代化的变化。

关于移动的一点说明

熟悉我作品的朋友都知道，我的 Mod 常会提供不同的移动基础。V1 采用一套经过极其细致平衡的移动基础。随着开发推进，我还会探索其他风格与替代方案。



03 / 玩法特色

02 / 攻防对抗

每一次较量都重要。

V1 的核心工作之一，是重新平衡进攻者与防守者之间的较量。

多年来，足球游戏过于偏重速度。当速度占据过大的优势，其他机制就难以正常发挥，比赛也会越来越依赖跑身后。

重新平衡对抗涉及大量要素，它们都经过精细调整，让较量同时具有战术性和身体性。移动、站位、身体接触、力量、速度和时机必须相互配合，各自发挥作用。

速度快的球员应该能利用速度，强壮的球员应该能利用身体，技术出色的球员应该能凭技巧摆脱对手。正是这些特质在对抗中的互动，让足球真正鲜活起来。

足球不只关乎速度，就连 Mbappé 也得好好踢球。

为球权而战。

现在，球员会更主动地争夺球权，让球场各处出现更多身体对抗。



03 / 玩法特色

03 / 球的革新

球是自由的。

足球经过全面调整，成为比赛中更加独立的一部分。

它不再像黏在球员脚上，也不再像被人为引导至预设结果，而是在比赛各个阶段更自然地移动和反应，让玩法更加有机、难以预测。

重量、抓地感与手感。

现在，球在场上运行时更有分量和力度。它与场地表面的接触更加可信，会自然地颠跳、弹起，而不是像玻璃弹珠一样在草地上滑行。

球的弧线和旋转也更加自然、更有满足感，让传球与射门的飞行轨迹更加真实。

自然产生的散球局面。

封堵、折射、拦截、解围、抢断和头球都经过调整，以产生更加自然、多样的结果。

赢下对抗并不意味着自动得到球权。球可能滚向空当、不规则地弹起，或落在球员之间，创造二点球争夺，让较量继续。

解围也更依赖具体情况。受到压迫或失去平衡时，防守者可能只能暂时化解眼前危险，而不是稳稳地把球送到远处。

重新校准速度。

传球和射门速度经过细致平衡，让球在各种情况下的运行速度更加真实。

从短传到大力传球，再到强力射门，每种动作都兼顾了球应该移动多快，以及它与整体玩法之间的关系。

03 / 玩法特色

03 / 球的革新

续篇

每次传球都有情境。

传球如今具有更丰富的情境深度。逆着身体方向传球或尝试一脚出球更有难度，周围情况对动作执行的影响也更大。

身体姿势、球的高度以及触球时的情境都很重要。为传球创造合适条件，本身就成了决策的一部分。

在 V1 中，这仍是一套相对轻量的实现，重点是让传球尊重每次动作的物理情境。

更直观的传球力度。

传球力度与球的高度之间，如今有了更自然的关系。

使用手动传球时，按键时间越长，球的高度越高。使用辅助和半辅助传球时，距离也会影响轨迹。

这部分灵感来自经典足球游戏直观的传球手感，尤其是 PES。



03 / 玩法特色

04 / 细腻触球

能力决定触球。

一项重要改进，是球员能力对控球表现的影响。

过去，让球更加自由，可能会对所有球员产生过于相似的影响。

FC27 V1 对触球采取了与往年完全不同的处理方式。

顶级球员处理困难来球的能力明显更强，尤其在压力下；能力较低的球员则更容易遇到麻烦。

球速、身体姿势、移动以及个人能力都会产生影响。你现在需要根据自己控制的球员或面对的对手，采用不同的思考方式。



03 / 玩法特色

05 / 球员个性

重塑属性。

球员属性经过重新校准，即使在较接近的能力范围内，也能呈现更有意义的差异。你现在应该能感受到同一联赛中不同球员的区别。

V1 目前主要聚焦于无球特质。

感受压力。

压迫对球员表现的影响更大。对手逼近会让球员不稳，增加失误的可能，也更难干净利落地完成动作。

沉着很重要。沉着较低的球员更容易在压力下出问题，沉着较高的球员则更善于保持冷静与控制。

这也让你更需要考虑谁在持球、谁在逼近，以及何时出球。

想进一步强化这一点？**Pressure Plus+** 选项会放大这些效果，适合希望压迫更有影响力的玩家。

实力不只体现在有球时。

实力不仅是盘带、传球或射门。

它也影响球员如何站位、识别危险、跟踪跑动，以及应对周围正在发生的情况。

顶级防守者能更快识别危险，盯人更专注，面对对手时也更果断。

能力较低的防守者则更容易留下可被利用的空当，或作出不够有效的反应。

让不同球队真正不同。

这些变化，让不同实力的球员与球队呈现更明显的区别。

强队与弱队应该有不同的感觉，尤其是在你没有球权时。

战术风格与球队结构依然重要，但个人能力同样起着关键作用。

03 / 玩法特色

06 / 比赛的结构

让足球自然呼吸。

让足球的观感和行为真正像足球，是 V1 中规模最大的工作之一。

每一个位置、距离和空间，都在不同战术、比赛阶段和球场各处的情境下经过仔细评估。

这远不只是移动一条防线或调整一个阵型，而是球员如何相对于球、队友与对手站位，以及这些关系如何随比赛推进而改变。

目标是摆脱僵硬、不自然的足球，建立符合足球常识的结构，让整支球队的间距与站位更加真实。

守住防线。

防线经过全面重做。

高位防线不再不自然地贴着中线。它们能够更聪明地回撤，创造防守缓冲，让中场球员保护后防。

低位防守也经过平衡，避免后卫过度退到自家球门附近。

相互连接的防守。

中场球员对球与周围跑动的反应更加自然。

他们可以补位、横向移动、上前应对对手，并支援防线。

边锋与前锋也更自然地参与球队防守结构，让球队在需要时能形成真正现代化的低位防守。

有目的的压迫。

不同战术中的压迫经过重新平衡。

高位防线可以施加更强、更聪明的压迫；低位和均衡防守则更注重保持结构。

关于防线行为的一点说明

FC27 底层的防线行为会随难度变化，也可能限制后卫如何上抢，以及球队之间能展现多大差异。V1 已作出显著改善，但仍有一些限制。

更多详情，请参阅“场外须知”中的**《理解 FC27 的防线行为》**，第 31 页。

目标不是人为增强防守，而是让防守行为遵循足球逻辑。



03 / 玩法特色

06 / 比赛的结构

续篇

进攻站位。

同样的理念也延伸到进攻。

球员不再被生硬地分隔在相互孤立的区域里。

队友之间的距离经过调整，鼓励进攻过程中更紧密的联动、支援与参与。

大量工作都投入在让球队作为一个整体进攻，确保每名球员相互连接，并以某种方式参与进攻。

每个角色都发挥作用。

FC IQ 的角色与职责侧重经过大幅重塑，去除僵硬与孤立，鼓励更加自然的行为，同时保留各自的特点。

例如：

边后卫更积极地参与进攻阶段，不再黏在中线附近。

中场球员会支援周围队友。

边锋在履行战术职责的同时，也能更自然地应对不断发展的局面。

每一种角色与职责侧重都经过细致打磨，包括它们如何为整体球队作出贡献的最小细节。

03 / 玩法特色

07 / 门线之间

主动出击。

现在，守门员会在一对一时自然地离开门线，逼近进攻者并压缩空间。

只要情境需要，所有守门员都会这样做。

有个性的门将。

守门员经过重新平衡，以创造更有意义的能力差异。

普通守门员不再那么容易像顶级门将一样，持续作出不可思议的扑救。



03 / 玩法特色

08 / 阻断进攻

自己赢回球权，别等游戏替你完成。

抢断经过调整，以减少自动成功的结果。

防守者不该无论站位和时机如何，都能神奇地伸脚完成抢断并赢回球权。

抢断也会失败。

过早出脚，或选择不当的上抢方式，都让进攻者有更大机会摆脱。

时机、站位以及是否投入抢断的判断，变得更加重要。

能力决定对决。

抢断、拦截和夺回球权都取决于球员能力。顶级防守者能更好地阅读危险，更稳定地赢下对抗；能力较低的防守者则更容易被突破。

关于平衡的一点说明

这是一个经过细致平衡、仍将继续打磨的领域。即使微小的调整，也可能让玩法明显偏向进攻方或防守方，因此这些互动需要极其谨慎地处理。



03 / 玩法特色

09 / 你的对手

更危险的对手。

CPU 的进攻行为经过重做，带来更有挑战、更多变化的对手。

在《比赛的结构》所介绍的进攻联动基础上，CPU 在进攻三区更加危险，更愿意从不同位置制造威胁，也更能运用多样化的进攻手段。

进攻也体现实力。

球员能力发挥重要作用。顶级攻击手与强队更具威胁，拥有更好的跑动、决策与终结表现。

更难夺走球权。

CPU 球员对周围环境和即将到来的抢断更有意识。

他们更善于保护球权、应对防守压力，尤其是高水平球员。

关于 CPU 进攻的一点说明

V1 已有切实的提升，不过这一部分获得的开发时间，还没有某些其他领域那么多。



03 / 玩法特色

10 / 细节之处

随时调整，即刻生效。

通过十字方向键作出的战术调整，现在会立即生效，不再有通常的延迟。

根据比赛即时作出快速调整，不必再等待变化真正落实。

更多角色可供探索。

若干原先隐藏的 FC IQ 角色与职责侧重已开放，让你有更多方式塑造战术配置。

位置	角色	职责侧重
守门员	Ball-Playing Keeper	Attack
前锋	Roaming Striker	Attack
前锋	Roaming Striker	Versatile
边锋	False Winger	Attack
边锋	False Winger	Build-Up

03 / 玩法特色

10 / 细节之处

续篇

更多镜头控制。

Standalone 还恢复了数项在 FC25 中提供、后来被移除的镜头设置。

它们不属于玩法调整，但能让你更自由地控制观看比赛的方式。现在，你可以在游戏的镜头设置菜单里找到它们。

镜头设置	功能
Far Side Focus	控制当球转移到球场远端时，镜头向球偏移的幅度。数值越高，画面就越多地展现远侧边线。
Ball Tracking Speed	控制镜头跟随球的速度，让你在即时跟踪和更平滑、更像转播的延迟效果之间调整。
Leading	控制镜头沿进攻方向提前展现前方局面的程度。
Penalty Area Zoom	控制当球进入对方禁区时，镜头拉近的幅度。

04 / 可选调整

可选调整

打造属于你的体验。

我们每个人对真实足球应该呈现怎样的观感与手感，都有自己的理解，不论是否意识到这一点。

即使只是比赛时长这样简单的因素，也会影响你对球员行为、节奏和整体体验的感受。

可选调整让你能够微调特定玩法元素，使其更符合你对真实感的理解。

完整体验，首先就有。

我的玩法 Mod 不是模块拼装式的。你不需要凑齐一套选项，才能得到完整体验。

你选择的 Standalone 本身就提供完整体验，每个要素都经过细致开发和平衡，以便协同运作。选项只是供你按个人偏好微调特定部分。**所有选项都需要主 Standalone 玩法 Mod，不适合单独使用。**

建议先按原样体验 Standalone，熟悉玩法之后再探索选项。

不断扩展的选项库。

我过去的玩法 Mod 曾提供数百种详细选项，为微调体验带来极大的自由。

首发时的选项相对有限，但随着我了解大家更多的意见和体验，选项会继续增加。

选项仅向 Patreon 的 FULL GAMEPLAY PACKAGE 档位会员开放。

当前可用选项

接下来的页面会逐项说明 V1 当前提供的选项，以及每项选项的具体作用。

重要：在 FIFA Mod Manager 中，请把你选择的选项放在主 Standalone 玩法 Mod 的**下方**，以确保它们生效。

04 / 可选调整

选项说明

POSITIONING ALTERNATIVE - FINAL THIRD SPACE

如果你希望球队在禁区附近防守时，阵型比主 Standalone 稍微松一些，可以使用此选项。

这会在禁区前沿留下更多空间，便于组织、倒三角回传与配合。

HIGHER PRESSING THRESHOLD OPTION

在 Standalone 中，球队战术防线高度达到 **60 或以上**时，会启动高强度压迫。

此选项将门槛提高到 **90 或以上**，把高强度压迫留给最激进的战术设置。

如果你觉得比赛里高强度压迫仍然太多，希望只有真正按这种方式配置的球队才使用它，可以选择此项。

兼容性说明 此选项不能与任何 Positioning Alternative 选项同时使用。如果你使用 Positioning Alternative，请改用对应的 Higher Pressing Threshold 组合版本。

POSITIONING ALTERNATIVE - FINAL THIRD SPACE + HIGHER PRESSING THRESHOLD

将 Final Third Space 与 Higher Pressing Threshold 合并为一个选项。

球队在禁区附近的防守会稍微松一些，为禁区前沿的组织、回传与配合留出更多空间。同时，启动高强度压迫的防线高度门槛也从 **60 提高到 90**。

如果你想同时得到这两种效果，只用这个组合选项即可。不需要再添加任何一个独立选项。

04 / 可选调整

选项说明

SHOT SPEED OPTION - PLUS+

比 Standalone 提供稍强一些的射门力度。

如果你喜欢 Mod 的真实射门，但希望球速再快一点，或者觉得远射太容易被扑住，可以使用此选项。

SHOT SPEED OPTION - DEFAULT

如果你想恢复 FC27 原版射门速度，请使用此选项。

射门球速会比 Standalone 中更快。

LOWER-RATED GOALKEEPERS - DEFAULT ABILITY

Standalone 通过降低低评分门将发挥的稳定性，拉开他们与顶级门将之间的差距。

此选项撤销这项调整，让低评分门将恢复到 **FC27 原版能力**。顶级门将不受影响。

建议与 Shot Speed Option - Default 配合使用。Standalone 的门将平衡围绕较慢的射门速度设计。恢复原版射门速度后，低评分门将可能显得过弱，因此搭配使用有助于维持平衡。

如果你只是希望低评分门将更有竞争力，这也是一个不错的选择。

04 / 可选调整

选项说明

BALL SIZE OPTIONS

Standalone 使用的足球比 FC27 原版略小。这是有意设计，也是 Mod 整体平衡的一部分。

如果你更喜欢大一些的球，这些选项会逐步把大小调回原版。**只改变球的大小，飞行、弧线与下坠保持不变。**

Size +1：比 Standalone 稍大，差异几乎察觉不到。

Size +2：略大。

Size +3：明显更大。

Size +4：接近原版大小。

Default：FC27 原版足球大小。

PRESSURE PLUS+

Standalone 已包含重做的压力系统。Pressure Plus+ 将它推进到更强的程度。

高强度压迫成为球员真正需要应对的挑战。他们会更早感受到压力，也更容易受到干扰，让压迫型球队制造更多失误和仓促决策。

最出色的球员仍然可以保持冷静，但联赛中的大多数球员都会感受到压力。

这一领域仍在开发中，我会继续完善和打磨。



04 / 可选调整

选项说明

CPU OPTION - PATIENT PLAY PLUS+

如果你希望 CPU 进攻更加耐心、稳健，可以使用此选项。

球队会花更多时间推进，通过中场配合与接应传球保持控球，寻找空当。

CPU 依然寻求制造威胁，但会更注重保住球权、选择进攻时机。这可能让夺回球权更困难，促使你保持组织，谨慎选择压迫时机。

ATTACKING RUNS - MORE SELECTIVE

如果你更喜欢稳一些的进攻跑动，可以使用此选项。

球员对何时向前跑动会更加有选择性，形成更从容的进攻结构。

如果你觉得 Standalone 中的前插太频繁或太混乱，此选项提供更稳健的替代方案。

兼容性说明 不要与 **CPU Option - Patient Play Plus+** 同时使用。Patient Play Plus+ 已经包含更强版本的这类进攻跑动调整。

JOCKEY SPEED - SLOWER OPTION

如果你觉得主 Standalone 中的跟防移动（jockey）有些过快，可以使用此选项。

它会略微降低跟防速度，让你在站位和限制进攻者时感到更加扎实。

如果它让游戏对你来说过于简单，请移除此选项，恢复 Standalone 的跟防平衡。

05 / 场外须知

场外须知

补充信息

本节提供更多玩法细节与重要背景，帮助你了解 Mod 如何运作、需要注意什么，以及如何更好地享受体验。

如何获取 MOD?

我的 Mod 可通过 Patreon 下载。大家的支持，让我能够继续投入所需时间，为你们开发与完善玩法。

有两个会员档位可选：

STANDALONES ONLY

适合只想要主 Standalone 玩法 Mod、不需要额外选项的玩家。

FULL GAMEPLAY PACKAGE

包含 Standalone 和全部玩法选项。请记住，随着开发推进，选项库还会大幅扩展。

我理解有些人对通过 Patreon 获取 Mod 有所保留，在很多方面，我也理解这些顾虑。

但玩法开发是我在整个游戏周期中每天都投入大量时间的事情。这不是花一周做完、然后不断要求大家付费的作品。我始终在开发、测试和打磨，尽力把游戏玩法的潜力带给你们。

事实是，如果没有大家慷慨的支持，这个 Mod 根本不可能达到现在的水平。

谢谢你们，让这一切成为可能。

访问我的网站 / 前往 Patreon 加入

05 / 场外须知

场外须知

补充信息

启动 MOD。

你需要使用 FIFA Mod Manager 来启动 Mod。请始终使用最新版本。

如果导入 Mod 时遇到问题，请先检查 Mod Manager 的版本。版本过旧往往就是原因。

最新版本下载：**FIFA Mod Manager**。

需要 FC LIVE EDITOR

目前，FIFA Mod Manager 需要配合 FC Live Editor 才能在应用 Mod 后启动游戏。这与我的玩法 Mod 无关，而是当前通过 FIFA Mod Manager 启动 Mod 的流程要求。

每个新版 Live Editor 都会在七天抢先体验期结束后免费开放。

FC Live Editor 下载：**patreon.com/cw/xAranaktu**

MOD 兼容性与顺序。

我的 Mod 只修改玩法，因此与不影响玩法的其他 Mod 兼容。请不要同时使用其他玩法 Mod。

相对于其他类型的 Mod，加载顺序通常无关紧要。例外是球门网 Mod，它们应该放在我的玩法 Mod **下方**，以获得优先级。

使用我的玩法选项时，顺序也很重要。选项必须放在主 Standalone 玩法 Mod **下方**，才能取得优先级并让改动生效。

怎样了解每个选项的作用?

本手册提供了当前选项的详细说明。

你也可以直接在 FIFA Mod Manager 中查看。选中 Mod，打开 **Description** 标签页，即可了解它修改了什么，以及如何影响玩法。

应用选项前请先阅读说明，不要只凭名字猜测作用。

05 / 场外须知

场外须知

补充信息

开放心态，学习新的踢法。

如果你期待所有机制都与原版 FC 一样，那么你会感到惊讶。

我的 Mod 不只是调整表面元素，它的目标更有野心。我希望你愿意用开放的心态，学习一种新的踢法。

某些动作可能没有你记忆中那么灵敏，或者运作方式有所不同。这并不自动意味着它们出了问题。给自己时间适应，了解这些机制现在如何相互配合。

解决方案总要有所取舍，每个决定背后都有原因。有时，为了完成某个动作，你需要使用一个自己甚至不知道存在的操作。

记住，核心始终是深度！



05 / 场外须知

场外须知

补充信息

理解 1 对 1 防守系统。

如果你刚接触 FC 的玩法，防守最初可能会显得很奇怪。在否定体验之前，先尝试理解系统很重要。

我花了多年研究 1 对 1 系统，并努力削弱它的影响。如今，它已没有过去那么明显，但了解它的作用仍然重要，尤其是你在控制自己球队时。

1 对 1 防守系统在 FIFA 20 中引入，从根本上改变了防守方式。

这是一种底层的无球机制，旨在让防守更加手动，把更多责任交给玩家，而不是完全依赖 AI 控制的队友。

简单来说，它鼓励一名防守者主动上前应对持球者，周围的防守者则倾向于保持位置，而不是自动逼近对手。

它同时影响玩家与 CPU 的防守，不过往往在你亲自防守时更加明显。

我在 V1 中作出了重要调整，改善防守参与、跟踪跑动和站位。但底层的 1 对 1 系统依然是 FC27 的一部分。

这对你意味着什么?

你需要主动参与防守。切换球员、手动安排防守站位、封锁传球路线，以及在安排另一名球员补位的同时使用第二名防守者施压，都是体验的重要部分。

没有被你主动控制的球员，可能回到阵型位置，或者显得被动。这不只是“AI 太笨”，而是你需要理解并学会运用的一种机制。

熟悉之后，这些判断会逐渐成为习惯，你甚至可能喜欢上这种额外的责任。

与其期待 AI 自动处理所有防守局面，不如通过预判跑动、识别危险和作出正确防守决定，获得回报。

读懂比赛，别只追着球跑。

05 / 场外须知

场外须知

补充信息

理解 FC27 的防线行为。

在 World Class 和 Legendary 难度下，我发现了一种底层行为：防线容易过于平直，后卫不太愿意离开防线去上抢，或跟随进攻跑动。

我怀疑这是 EA 有意作出的风格选择，可能是为了提高高难度下的挑战。不过，它并不总是符合自然的足球逻辑。

我已经作出大量调整来重新平衡这种行为，显著改善后卫的反应、上抢与阵型保持。你会感到明显变化，但部分底层限制仍然存在。

这些限制也增加了塑造球队差异的难度。我努力让球队展现更多个性，但这种共同的防线行为，仍会限制它们在某些情况下作出不同反应的程度。

我也已直接向 EA 提出这个问题，希望未来能从更根本的层面解决。

有意思的是，**Professional 难度没有同样的防线限制。**后卫会更自然地离开防线、应对对手，并跟随进攻跑动。

考虑到这一点，我投入大量工作，尽量提高 Professional 的挑战性，同时保留这份自由。不过，它整体上仍无法完全达到 Legendary 的难度。

总的来说，World Class 和 Legendary 提供更大挑战，并有显著改善的防守站位；Professional 则为防线行为提供更少限制的基础。

两种选择都可行，取决于你想要怎样的体验。

05 / 场外须知

场外须知

补充信息

别忘记你的战术配置。

细节很重要。

移动与站位更加自然了，但战术配置中的细节依然重要。

如果某个球员不在你希望的位置，请记得同时检查他的 **FC IQ** 角色与职责侧重，以及 **Team Management** 中的球队战术配置。

这两套系统都经过调整，行为更加自然、更少僵化，同时比以往更细致。配置不同，球队结构和比赛呈现出的样貌也可能大不相同。

别忽视细节：让战术配置真正反映你希望球队采用的踢法。



05 / 场外须知

场外须知

补充信息

暂时性的速度变化。

EA SPORTS FC 偶尔会看似随机地加快或放慢。这是游戏长期存在的特性，并非玩法 Mod 所造成。

发生时，整场游戏都可能显得异常快。移动、动画、反应、碰撞和整体玩法，都像突然加上了“涡轮”。

好消息是，**它会稳定下来并恢复正常。**有时需要几小时，偶尔需要几天。

如果你刚安装 Mod，在判断预期玩法速度之前请记住这一点，尤其是当一切突然变得特别快时。

我在 V1 中做了大量工作，让这些波动保持在可控范围。无论处于哪种状态，玩法都应当仍然相对自然，即使某些场次比其他场次明显更快或更慢。

不管你听过什么，都不存在一个神奇的游戏速度开关来解决它。有些人认为的隐藏修复，其实只是改变速度与加速度滑块的效果。

遗憾的是，没有保证有效的解决方法。但相信我，**它会过去。**



05 / 场外须知

场外须知

补充信息

调整滑块。

正如你在本手册中已经看到的，许多玩法要素之间维持着极其细致的平衡。所以，我始终建议遵循推荐的滑块设置。

不过，我也理解你可能想按个人偏好微调某些内容。

这完全没问题！

某些调整，例如传球速度、球的高度或射门速度，通常不会对整体玩法平衡造成巨大影响。

我更建议谨慎处理的是**速度、加速度、盘带和站位**。这些领域尤其敏感，涉及大量相互连接、经过精细平衡的行为。

你可以自由尝试与**犯规、组织推进和射门行为有关的 CPU 滑块**，按自己的偏好调整。

但请记住，我已经修改了许多行为相关的玩法领域。**请根据你实际体验 Mod 后的感受进行调整**，而不是根据对原版 FC 的印象推断。

只要你清楚这一点，并愿意承担这些调整的影响，选择完全由你决定。

关于 EA 的 AUTHENTIC 滑块

我的 Mod 修改了 EA 的 Authentic 滑块，使其符合本玩法所需的设置。如果你想恢复 EA 的 Authentic 玩法，只需移除我的 Mod。



05 / 场外须知

场外须知

补充信息

这是开始，不是终点。

V1 汇集了这个全新玩法环境的首月开发成果。有些领域我还没来得及涉及，身体对抗、难度和差异化也有更多深度有待加入。我每天都在开发这个 Mod：这只是开始，不是终点。

真实，由你定义。

我的 Mod 一直奉行**“真实，由你定义”**。熟悉我作品的朋友都知道，我多么重视差异，也重视为每个人对足球的理解留下空间。

我知道，大家会对什么应该更快、更慢，或以不同方式运作有不同看法。这完全没问题。我只希望你们给我开发的时间，并且**退后一步，看到整体。**

各个要素相互联系，机制本身也很重要。每项改动都必须在整体玩法中说得通，对这些问题，我也始终会向大家坦诚说明。

追求过程，不宣称完美。

在这些文件中投入七年、数千小时后，我学到的一点是：玩法并不总是简单或线性的。文件名可能暗示一种效果，而球场上却呈现另一种结果；改变一个行为，也可能影响好几个其他行为。

我从不宣称已经完美。我清楚原版玩法的不足，但在我看来，**如今这种形态的 FC**，踢起来与原版完全不同。我的工作具体而细致，所有表述都基于**我能在球场上实际观察到的变化。**

我也热爱经典作品，但我真心相信，这种体验值得以开放的心态尝试。给自己时间探索差异，找到适合自己的踢法。

而我们，才刚刚开始！