ANTH JAMES
GAMEPLAY OVERHAUL

INSTRUCTION
BOOKLET

EA SPORTS
FC 27™

ANTH JAMES GAMEPLAY

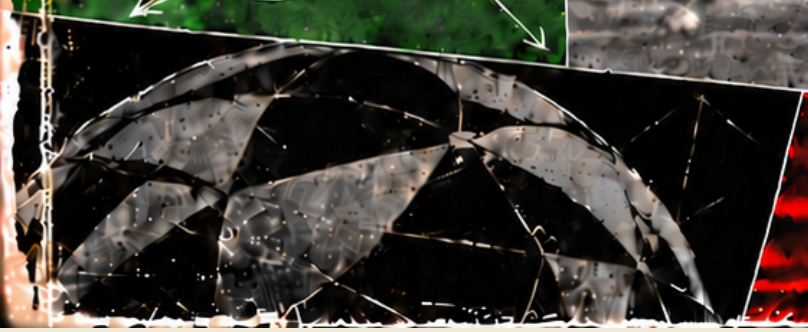
FOOTBALL FIRST.

REALISM.
BALANCE.
DEPTH.

KICK-OFF
SETUP
GAMEPLAY
FEATURES
OPTIONS
BEYOND THE TOUCHLINE









EA SPORTS IGNITE

PC

VOTRE GUIDE FOOTBALL FIRST.

SOMMAIRE

01 / BIENVENUE

Football First 03

02 / PRÉPARATION AVANT-MATCH

Paramètres du jeu 05

Ordre des mods 07

03 / GAMEPLAY

01 / Mouvement Re-Ignited 08

02 / Le duel 10

03 / Le ballon réinventé 11

04 / Une touche de classe 13

05 / Personnalité des joueurs 14

06 / La structure du jeu 15

07 / Entre les poteaux 17

08 / Fermez les espaces 18

09 / L'adversaire 19

10 / Les petits détails 20

04 / OPTIONS

À votre façon 22

Guide des options 23

05 / AU-DELÀ DE LA TOUCHE

Comment accéder au mod ? 27

Lancer les mods 28

Une nouvelle façon de jouer 29

Le système défensif 1 contre 1 30

La ligne défensive 31

Votre dispositif tactique 32

Augmentations de vitesse 33

Modifier les curseurs 34

Le début, pas la fin 35

01 / BIENVENUE

FOOTBALL FIRST.

Bienvenue dans Anth James Gameplay Overhaul pour FC 27.

Je suis vraiment enthousiaste à l'idée de vous présenter ce projet ! Si vous connaissez mon travail, vous savez que **le gameplay a toujours été ma priorité.** C'est là que je consacre TOUT mon temps et toute mon énergie, et cette année, il y a de quoi s'enthousiasmer.



01 / BIENVENUE

LE FOOTBALL AVANT TOUT.

Mon objectif, avant tout, est de remettre le **FOOTBALL** au cœur des jeux de football. Je connais bien les problèmes des titres modernes, en particulier FC. Je sais que leur gameplay est principalement conçu pour un public compétitif en ligne.

C'est pourquoi je suis revenu aux fondations.

V1 vise à établir un environnement de jeu entièrement nouveau, construit autour d'une idée : **FOOTBALL FIRST.**

Cette année, nous allons encore plus loin, avec la **PROFONDEUR** au cœur de tout. Les changements dépassent largement ce que l'on remarque au premier abord. Il s'agit de créer une expérience qui vous invite à **raisonner football, et pas seulement jeu vidéo.**

Chaque modification a été soigneusement développée, testée et affinée, avec une attention considérable portée à la façon dont tout fonctionne ensemble.

Je vous invite à aborder le gameplay avec un esprit ouvert, à vous laisser le temps de vous adapter et à prendre plaisir à découvrir les différences.

C'EST PARTI !



02 / PRÉPARATION AVANT-MATCH

PARAMÈTRES DU JEU

Avant de lancer un match, il est important de vérifier que votre jeu est correctement configuré. Ces réglages sont essentiels pour profiter de l'expérience prévue.

INSTALLER LE MOD

Vous aurez besoin de **FIFA Mod Manager**, disponible gratuitement, pour charger le mod.

Actuellement, FC Live Editor est nécessaire pour lancer des mods avec FIFA Mod Manager. Consultez la page 28 pour plus de détails.

IMPORTER / APPLIQUER / LANCER

01 / TYPE DE JEU

CUSTOM

Les modes Carrière et Tournoi utilisent Authentic par défaut. Pensez à les passer sur **Custom** également.

02 / FONCTIONS D'AUTHENTICITÉ

ON

Ne cherchez pas trop à interpréter ce réglage : il sert simplement à garantir que le jeu utilise les bons fichiers de gameplay.

03 / CURSEURS GÉNÉRAUX

50 / 50, AVEC TROIS EXCEPTIONS

Tous les curseurs généraux sont déjà réglés sur 50 / 50, à l'exception des trois ci-dessous. Ces modifications ont également été appliquées pour vous : elles sont indiquées uniquement à titre de référence.

CURSEUR	UTILISATEUR	CPU
Intercept Error	99	99
Ball Deflection Error	99	99
GK Deflection Error	99	99

02 / PRÉPARATION AVANT-MATCH

VÉRIFIEZ VOS RÉGLAGES

04 / CURSEURS CPU

CUSTOM / TOUS À 50

Conservez tous les curseurs CPU à leur valeur par défaut de 50.

Le mode Carrière utilise Tactical par défaut. Passez sur **Custom** dans le menu du mode Carrière.

05 / AUTRES RÉGLAGES IMPORTANTS

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

VÉRIFICATION RAPIDE

RÉGLAGE	VALEUR REQUISE
Game Type	CUSTOM
Authenticity Features	ON
Regular Sliders	Déjà configurés - voir les exceptions
Intercept Error	99 / 99
Ball Deflection Error	99 / 99
GK Deflection Error	99 / 99
CPU Slider Preset	CUSTOM - aussi en Carrière
CPU Sliders	TOUS À 50
Player-Based Difficulty	ON
Attributes	CLASSIC
Competitor Mode	OFF

PRÊT À JOUER.

02 / PRÉPARATION AVANT-MATCH

ORDRE DES MODS

LE STANDALONE D'ABORD. LES OPTIONS EN DESSOUS.

Votre Standalone est un mod de gameplay complet. Les options sont des ajustements facultatifs pour le personnaliser davantage.

EN HAUT / CHARGÉ EN PREMIER

STANDALONE

OPTION 1

OPTION 2

OPTION 3

EN BAS / CHARGÉ EN DERNIER

CE QUI EST EN DESSOUS EST PRIORITAIRE.
Les options remplacent des éléments du Standalone.

JOUEZ D'ABORD. PERSONNALISEZ ENSUITE.

Commencez avec le Standalone choisi, exactement tel qu'il est.

Une fois le gameplay découvert, envisagez les options pour l'adapter à vos préférences.

03 / FONCTIONNALITÉS DE GAMEPLAY

FONCTIONNALITÉS DE GAMEPLAY

Voici un aperçu du nouvel environnement **FOOTBALL FIRST** mis en place dans le mod, et de ce qu'il apporte lorsque vous entrez sur le terrain.

01 / MOUVEMENT RE-IGNITED

LE RETOUR DE L'ÈRE IGNITE.

L'une des avancées majeures de V1 a été de réintroduire les animations originales de changements de direction et de dribbles de l'ère IGNITE dans les déplacements avec ballon.

Les animations de l'époque de FIFA 14, 15 et 16 constituent de nouveau la base des changements de direction et des dribbles balle au pied, réduisant fortement l'influence d'HyperMotion dans ces actions.

Le résultat est une sensation complètement différente avec le ballon, plus ancrée au sol, comme on n'en avait plus connue depuis des années. Il s'agit de retirer l'« hyper » d'HyperMotion.

Cela va bien au-delà de la variété des animations. Les sensations, le rendu et la façon de jouer changent, influençant les décisions que vous prenez avec le ballon.

Je continuerai à développer et à affiner cet aspect, avec d'autres nouveautés au fil de l'évolution du mod.

TOURNEZ AUTOUR DU BALLON, PAS AVEC LUI.

Les joueurs tournent désormais autour du ballon au lieu de l'entraîner avec eux de manière artificielle.

Tourner a des conséquences. L'inertie compte. Les joueurs ne peuvent pas pivoter, se contorsionner ou se rétablir instantanément depuis une position inconfortable sans respecter leur équilibre. Il ne s'agit pas de ralentir les animations, mais de rétablir cette base de dribbles et de changements de direction issue d'IGNITE.

Cela transforme votre façon de dribbler, de protéger le ballon et d'aborder les défenseurs. Vous devez prendre des décisions de football réalistes, plutôt que vous sortir immédiatement des difficultés en tournant et en glissant. Les mouvements sont plus beaux, mais aussi plus stables et plus ancrés au sol dès les premières touches.

03 / FONCTIONNALITÉS DE GAMEPLAY

01 / MOUVEMENT RE-IGNITED

SUITE

ANCRÉ, MAIS RÉACTIF.

L'objectif n'est pas de rendre tout lent et poussif.

Les déplacements ont été retravaillés en profondeur pour transmettre du poids, de la stabilité et du naturel, tout en conservant la réactivité nécessaire au plaisir de jouer. Les appuis ont été améliorés dans l'ensemble des mouvements, pour une connexion plus convaincante avec le terrain.

Les joueurs ne déforment plus leur corps artificiellement pour se mettre en position et ne se rétablissent plus instantanément après avoir perdu l'équilibre.

Le talent individuel reste important. Les meilleurs joueurs se déplacent avec davantage de maîtrise, tandis que les moins doués continuent à se comporter comme des footballeurs professionnels.

Ces déplacements associent fonctionnalité et esthétique pour retrouver les sensations de vos jeux de football préférés d'autrefois, avec une touche moderne.

UNE NOTE SUR LES DÉPLACEMENTS

Ceux qui connaissent mon travail savent que je propose différentes bases de mouvement dans mon mod. V1 présente une seule base, équilibrée avec un soin extrême. D'autres styles et alternatives seront explorés au fil du développement.



03 / FONCTIONNALITÉS DE GAMEPLAY

02 / LE DUEL

CHAQUE DUEL COMPTE.

L'un des axes centraux de V1 a été de rééquilibrer le duel entre attaquant et défenseur.

Depuis des années, les jeux de football privilégient la vitesse avant tout. Lorsqu'elle devient trop dominante, les autres mécaniques se dégradent et le jeu repose de plus en plus sur les courses dans le dos de la défense.

Rééquilibrer ce duel implique de nombreux éléments, soigneusement ajustés pour rendre l'affrontement à la fois tactique et physique. Déplacements, placement, contacts, force, vitesse et timing doivent fonctionner ensemble, chacun avec son rôle.

Les joueurs rapides doivent pouvoir exploiter leur vitesse. Les plus forts, leur physique. Les plus techniques, leur capacité à tromper l'adversaire. C'est l'interaction de ces qualités dans le duel qui donne vie au football.

Tout n'est pas une question de vitesse, même Mbappé doit jouer au football.

LUTTEZ POUR LA POSSESSION.

Les joueurs disputent désormais plus activement la possession, créant davantage de duels physiques sur tout le terrain.



03 / FONCTIONNALITÉS DE GAMEPLAY

03 / LE BALLON RÉINVENTÉ

LE BALLON EST LIBRE.

Le ballon a été retravaillé en profondeur pour devenir un élément plus indépendant du jeu.

Au lieu de sembler attaché aux joueurs ou dirigé artificiellement vers des résultats prédéterminés, il bouge et réagit plus naturellement à chaque phase, pour un gameplay plus organique et imprévisible.

POIDS, ADHÉRENCE ET SENSATIONS.

Le ballon parcourt désormais le terrain avec davantage de poids et d'intention. Il accroche mieux la surface, avec de petits rebonds naturels, au lieu de glisser sur l'herbe comme une bille.

Ses courbes et effets sont aussi plus naturels et gratifiants, donnant aux passes et aux tirs des trajectoires plus convaincantes.

BALLONS LIBRES, SITUATIONS ORGANIQUES.

Contres, déviations, interceptions, dégagements, tacles et têtes ont été revus pour produire des résultats plus naturels et variés.

Gagner un duel ne garantit pas automatiquement la possession. Le ballon peut filer dans un espace, rebondir de façon délicate ou retomber entre plusieurs joueurs, créant des luttes sur les deuxièmes ballons qui prolongent le duel.

Les dégagements dépendent aussi davantage du contexte. Sous pression ou en déséquilibre, un défenseur peut seulement réussir à éloigner le danger immédiat, plutôt qu'à envoyer le ballon loin en toute sécurité.

VITESSES RECALIBRÉES.

Les vitesses de passe et de tir ont été soigneusement rééquilibrées pour rendre les déplacements du ballon plus réalistes dans de nombreuses situations.

Des passes courtes aux ballons tendus et aux frappes puissantes, chaque action a été ajustée en tenant compte de la vitesse appropriée et de son rôle dans le gameplay global.

03 / FONCTIONNALITÉS DE GAMEPLAY

03 / LE BALLON RÉINVENTÉ

SUITE

CHAQUE PASSE A SON CONTEXTE.

Les passes possèdent désormais une plus grande profondeur contextuelle. Passer à contre-corps ou jouer en une touche est plus exigeant, les circonstances influençant davantage l'exécution.

La posture, la hauteur du ballon et la situation au moment du contact comptent. Créer les bonnes conditions pour une passe fait partie de la décision.

Dans V1, cette approche reste relativement légère et vise surtout à faire respecter aux passes le contexte physique de chaque action.

UNE PUISSANCE DE PASSE INTUITIVE.

La puissance de passe entretient désormais un rapport plus naturel avec la hauteur du ballon.

En passes manuelles, maintenir le bouton plus longtemps produit davantage d'élévation. En passes assistées et semi-assistées, la distance influence aussi la trajectoire.

L'inspiration vient en partie des sensations intuitives des passes dans les jeux de football classiques, notamment PES.



03 / FONCTIONNALITÉS DE GAMEPLAY

04 / UNE TOUCHE DE CLASSE

LE CONTRÔLE DÉPEND DU TALENT.

L'une des principales améliorations concerne l'influence du talent du joueur sur son contrôle du ballon.

Auparavant, rendre le ballon plus libre pouvait affecter tous les joueurs de manière trop similaire.

Dans FC27 V1, le toucher de balle a été abordé d'une façon entièrement différente des années précédentes.

Les meilleurs joueurs maîtrisent bien mieux les ballons difficiles, surtout sous pression, tandis que les moins doués rencontrent davantage de difficultés.

La vitesse du ballon, la posture, les déplacements et les qualités individuelles interviennent tous. Il faut désormais réfléchir différemment selon le joueur que vous contrôlez ou affrontez.



03 / FONCTIONNALITÉS DE GAMEPLAY

05 / PERSONNALITÉ DES JOUEURS

ATTRIBUTS REDÉFINIS.

Les attributs ont été recalibrés pour créer des différences plus significatives, même entre des joueurs de niveaux proches. Vous devriez désormais les ressentir au sein d'un même championnat.

Dans V1, l'accent porte principalement sur les qualités sans ballon.

RESSENTEZ LA PRESSION.

La pression influence davantage les performances. L'approche d'un adversaire peut déstabiliser un joueur, augmenter le risque d'erreur et compliquer une exécution propre.

Le sang-froid compte. Les joueurs qui en ont moins souffrent davantage sous pression, tandis que les plus sereins sont mieux équipés pour conserver calme et maîtrise.

C'est une raison supplémentaire de réfléchir à qui possède le ballon, qui s'approche et quand le lâcher.

Envie d'aller plus loin ? L'option **Pressure Plus+** accentue ces effets pour donner encore plus d'impact au pressing.

LA QUALITÉ AU-DELÀ DU BALLON.

La qualité ne se résume pas aux dribbles, aux passes ou aux tirs.

Elle influence aussi le placement, la lecture du danger, le suivi des déplacements et les réactions aux situations qui se développent autour des joueurs.

Les défenseurs d'élite identifient plus vite le danger, sont plus attentifs au marquage et plus décidés dans leurs interventions.

Les moins doués laissent plus facilement des espaces exploitables ou réagissent moins efficacement.

DES ÉQUIPES VRAIMENT DIFFÉRENTES.

Ces changements rendent plus nettes les différences entre joueurs et équipes de qualités différentes.

Une équipe forte doit donner des sensations différentes d'une équipe plus faible, surtout sans la possession.

Le style tactique et la structure restent importants, mais les qualités individuelles jouent un rôle majeur.

03 / FONCTIONNALITÉS DE GAMEPLAY

06 / LA STRUCTURE DU JEU

UN FOOTBALL QUI RESPIRE.

Faire en sorte que le football ressemble et se comporte vraiment comme du football a été l'un des plus grands chantiers de V1.

Chaque position, distance et espace a été étudié avec soin, dans différents dispositifs, phases de jeu et contextes sur tout le terrain.

Cela va bien au-delà du déplacement d'une ligne défensive ou d'un changement de formation. Il s'agit du placement des joueurs par rapport au ballon, aux partenaires et aux adversaires, et de l'évolution de ces relations pendant le match.

L'objectif est de dépasser un football rigide et artificiel pour créer des structures reconnaissables, avec des espacements et des placements plus réalistes dans toute l'équipe.

TENEZ LA LIGNE.

Les lignes défensives ont été retravaillées en profondeur.

Les lignes hautes ne restent plus artificiellement collées à la médiane. Elles peuvent reculer plus intelligemment, créant une marge défensive qui permet aux milieux de protéger l'arrière-garde.

Les dispositifs plus bas ont aussi été rééquilibrés pour éviter que les défenseurs ne reculent trop près de leur but.

UNE DÉFENSE CONNECTÉE.

Les milieux réagissent plus naturellement au ballon et aux déplacements autour d'eux.

Ils peuvent couvrir, coulisser, intervenir et soutenir la ligne défensive.

Ailiers et attaquants participent aussi plus naturellement à la structure défensive, permettant de véritables blocs bas modernes lorsque la situation l'exige.

UN PRESSING QUI A DU SENS.

Le pressing a été rééquilibré entre les différents dispositifs.

Les lignes hautes peuvent exercer une pression plus forte et plus intelligente, tandis que les approches basses et équilibrées privilégient le maintien de la structure.

UNE NOTE SUR LA LIGNE DÉFENSIVE

Le comportement de base de la ligne défensive dans FC27 varie selon la difficulté et peut limiter les interventions et les différences entre équipes. V1 apporte des améliorations importantes, mais certaines restrictions subsistent.

Pour en savoir plus, consultez **« Le comportement de la ligne défensive dans FC27 »**, dans Au-delà de la touche, page 31.

L'objectif n'est pas de renforcer artificiellement la défense, mais de faire en sorte que les comportements défensifs suivent la logique du football.



03 / FONCTIONNALITÉS DE GAMEPLAY

06 / LA STRUCTURE DU JEU

SUITE

LE PLACEMENT OFFENSIF.

La même philosophie s'applique à l'attaque.

Les joueurs ne sont plus séparés aussi rigidement dans des zones isolées.

Les distances entre partenaires ont été revues pour favoriser des déplacements plus connectés, du soutien et de la participation tout au long des attaques.

Un effort considérable a été consacré à faire attaquer les équipes comme une unité, chaque joueur étant connecté aux autres et contribuant d'une manière ou d'une autre.

CHAQUE RÔLE APPORTE SA PART.

Les rôles et orientations de FC IQ ont été profondément remaniés pour supprimer rigidité et isolement et encourager des comportements plus naturels, sans perdre leurs identités propres.

Par exemple :

Les latéraux participent davantage aux phases offensives et ne restent plus collés à la médiane.

Les milieux soutiennent les joueurs autour d'eux.

Les ailiers conservent leurs responsabilités tactiques tout en réagissant plus naturellement au développement du jeu.

Chaque rôle et orientation a reçu une attention minutieuse, jusque dans les plus petits détails de sa contribution au collectif.

03 / FONCTIONNALITÉS DE GAMEPLAY

07 / ENTRE LES POTEAUX

SORTIR DE SA LIGNE.

Les gardiens sortent désormais naturellement pour réduire l'espace face aux attaquants en un contre un.

Cela s'applique à tous les gardiens lorsque le contexte le justifie.

DES GARDIENS DE CARACTÈRE.

Les gardiens ont été rééquilibrés pour créer des différences de niveau plus significatives.

Les gardiens moyens ont moins de chances d'enchaîner les arrêts extraordinaires avec la même régularité que les meilleurs.



03 / FONCTIONNALITÉS DE GAMEPLAY

08 / FERMEZ LES ESPACES

GAGNEZ LE BALLON. N'ATTENDEZ PAS QUE LE JEU LE FASSE POUR VOUS.

Les tacles ont été revus pour réduire les résultats automatiques.

Les défenseurs ne devraient pas pouvoir récupérer le ballon comme par magie, quels que soient leur placement et leur timing.

UN TACLE PEUT ÊTRE MANQUÉ.

Intervenez trop tôt ou abordez mal le duel, et l'attaquant aura davantage de chances de vous échapper.

Le timing, le placement et la décision d'intervenir prennent plus d'importance.

LE TALENT DÉCIDE DU DUEL.

Tacles, interceptions et récupérations dépendent des qualités du joueur. Les défenseurs d'élite lisent mieux le danger et remportent leurs duels plus régulièrement, tandis que les moins doués sont plus faciles à éliminer.

UNE NOTE SUR L'ÉQUILIBRE

Cette zone est soigneusement équilibrée et continuera d'être affinée. Même de petits changements peuvent fortement favoriser l'attaquant ou le défenseur : ajuster ces interactions exige donc une attention considérable.



03 / FONCTIONNALITÉS DE GAMEPLAY

09 / L'ADVERSAIRE

UN ADVERSAIRE PLUS DANGEREUX.

Le comportement offensif de la CPU a été retravaillé pour proposer un adversaire plus exigeant et varié.

En complément des connexions offensives décrites dans La structure du jeu, la CPU est plus dangereuse dans le dernier tiers, menace depuis davantage de positions et dispose de plus de moyens pour varier ses attaques.

LA QUALITÉ SE VOIT EN ATTAQUE.

Les qualités individuelles jouent un rôle important. Les meilleurs attaquants et les équipes fortes sont plus dangereux, avec de meilleurs déplacements, décisions et finitions.

PLUS DIFFICILE À DÉPOSSÉDER.

Les joueurs CPU ont davantage conscience de leur environnement et des interventions qui approchent.

Ils protègent mieux la possession et répondent mieux à la pression défensive, particulièrement lorsqu'il s'agit de joueurs de grande qualité.

UNE NOTE SUR L'ATTAQUE CPU

J'ai apporté des améliorations concrètes dans V1, même si cet aspect n'a pas encore bénéficié du même temps de développement que d'autres.



03 / FONCTIONNALITÉS DE GAMEPLAY

10 / LES PETITS DÉTAILS

CHANGEZ À LA VOLÉE.

Les changements tactiques à la croix directionnelle prennent désormais effet immédiatement, sans le délai habituel.

Réagissez au match et ajustez rapidement vos choix à la volée, sans attendre leur mise en application.

PLUS DE RÔLES À EXPLORER.

Plusieurs rôles et orientations FC IQ auparavant masqués ont été rendus accessibles, offrant davantage de moyens de façonner votre dispositif.

POSTE	RÔLE	ORIENTATION
Gardien	Ball-Playing Keeper	Attack
Attaquant	Roaming Striker	Attack
Attaquant	Roaming Striker	Versatile
Ailier	False Winger	Attack
Ailier	False Winger	Build-Up

03 / FONCTIONNALITÉS DE GAMEPLAY

10 / LES PETITS DÉTAILS

SUITE

PLUS DE CONTRÔLE SUR LA CAMÉRA.

Le Standalone rétablit également plusieurs réglages de caméra disponibles dans FC25, puis supprimés.

Ils ne modifient pas le gameplay, mais donnent davantage de contrôle sur votre vision de l'action. Vous les trouverez désormais dans les paramètres de caméra du jeu.

RÉGLAGE DE CAMÉRA	FONCTION
Far Side Focus	Détermine le déplacement de la caméra vers le ballon lorsque le jeu passe du côté éloigné du terrain. Des valeurs plus élevées montrent davantage la ligne de touche opposée.
Ball Tracking Speed	Détermine la rapidité du suivi du ballon et permet de choisir entre un suivi immédiat et un décalage plus fluide, proche d'une retransmission.
Leading	Détermine à quel point la caméra anticipe le jeu dans la direction de l'attaque.
Penalty Area Zoom	Détermine le zoom de la caméra lorsque le ballon entre dans la surface adverse.

04 / OPTIONS

OPTIONS

À VOTRE FAÇON.

Nous avons tous notre propre idée de l'apparence et des sensations d'un football réaliste, que nous en ayons conscience ou non.

Même la durée des matchs peut influencer votre perception des comportements, du rythme et de l'expérience globale.

Les **OPTIONS** vous permettent de façonner cette expérience, en ajustant certains éléments du gameplay selon votre interprétation du réalisme.

L'EXPÉRIENCE COMPLÈTE D'ABORD.

Mon mod de gameplay n'est pas modulaire. Vous n'avez pas besoin d'assembler une collection d'options pour obtenir l'expérience complète.

Le Standalone choisi l'offre déjà, chaque élément ayant été développé et équilibré pour fonctionner avec les autres. Les options servent simplement à adapter certains aspects à vos préférences. **Elles nécessitent toutes le mod Standalone principal : elles ne sont pas conçues pour être utilisées seules.**

Je vous conseille de découvrir d'abord le Standalone tel quel, puis d'explorer les options après vous être familiarisé avec le gameplay.

UNE COLLECTION QUI S'AGRANDIT.

Les versions précédentes de mon mod proposaient des centaines d'options détaillées, offrant une grande liberté de personnalisation.

La sélection est relativement limitée au lancement, mais s'étoffera à mesure que je découvrirai vos avis et expériences.

Les options sont réservées aux membres du niveau FULL GAMEPLAY PACKAGE sur Patreon.

OPTIONS DISPONIBLES

Les pages suivantes présentent les options actuellement disponibles dans V1 et expliquent ce que chacune modifie.

IMPORTANT : dans FIFA Mod Manager, placez vos options **SOUS** le mod Standalone principal dans la liste pour qu'elles prennent effet.

04 / OPTIONS

GUIDE DES OPTIONS

POSITIONING ALTERNATIVE - FINAL THIRD SPACE

Utilisez cette option si vous souhaitez que les équipes défendent leur surface avec un bloc légèrement moins compact que dans le Standalone principal.

Cela laisse davantage d'espace aux abords de la surface pour construire, jouer en retrait et combiner.

HIGHER PRESSING THRESHOLD OPTION

Dans le Standalone, le pressing intense se déclenche lorsque la hauteur de ligne tactique atteint **60 ou plus**.

Cette option porte le seuil à **90 ou plus**, le réservant aux dispositifs les plus agressifs.

Utilisez-la si vous ressentez encore trop de pressing intense et préférez le limiter aux équipes réellement configurées pour presser ainsi.

NOTE DE COMPATIBILITÉ Elle ne peut être utilisée avec aucune option Positioning Alternative. Si vous en utilisez une, choisissez sa version équivalente incluant Higher Pressing Threshold.

POSITIONING ALTERNATIVE - FINAL THIRD SPACE + HIGHER PRESSING THRESHOLD

Réunit Final Third Space et Higher Pressing Threshold en une seule option.

Les équipes défendent leur surface avec un bloc moins compact, laissant plus d'espace autour pour construire, jouer en retrait et combiner. Le seuil de hauteur de ligne du pressing intense passe aussi de **60 à 90**.

Si vous voulez les deux changements, utilisez uniquement cette option. Vous n'avez besoin d'aucune des deux options séparées.

04 / OPTIONS

GUIDE DES OPTIONS

SHOT SPEED OPTION - PLUS+

Un peu plus de puissance de tir que dans le Standalone.

Utilisez cette option si vous aimez les tirs réalistes du mod mais souhaitez un peu plus de vitesse, ou si les frappes lointaines semblent trop faciles à arrêter.

SHOT SPEED OPTION - DEFAULT

Utilisez cette option pour rétablir les vitesses de tir d'origine de FC27.

Les frappes sont plus rapides que dans le Standalone.

LOWER-RATED GOALKEEPERS - DEFAULT ABILITY

Le Standalone accentue la différence entre les meilleurs gardiens et ceux moins bien notés en réduisant la régularité de ces derniers.

Cette option annule ce changement et leur rend leurs **capacités d'origine de FC27**. Les gardiens d'élite ne sont pas modifiés.

Recommandée avec Shot Speed Option - Default. L'équilibre des gardiens du Standalone a été conçu autour de ses tirs plus lents. Revenir aux vitesses d'origine peut rendre les gardiens moins bien notés trop faibles : associer ces deux options aide à préserver l'équilibre.

C'est aussi un bon choix si vous souhaitez simplement rendre ces gardiens plus compétitifs.

04 / OPTIONS

GUIDE DES OPTIONS

BALL SIZE OPTIONS

Le Standalone utilise un ballon légèrement plus petit que celui de FC27 par défaut. C'est volontaire et cela participe à l'équilibre global du mod.

Ces options augmentent sa taille vers celle d'origine si vous préférez un ballon plus grand. **Seule la taille change : trajectoire, courbe et retombée restent identiques.**

Size +1 : une augmentation presque imperceptible par rapport au Standalone.

Size +2 : légèrement plus grand.

Size +3 : visiblement plus grand.

Size +4 : proche de la taille d'origine.

Default : la taille d'origine du ballon de FC27.

PRESSURE PLUS+

Le Standalone inclut déjà un système de pression retravaillé. Pressure Plus+ le pousse plus loin.

Le pressing intense devient une véritable contrainte à gérer. Les joueurs le ressentent plus tôt et en sont davantage perturbés, ce qui permet aux équipes qui pressent de provoquer plus d'erreurs et de décisions précipitées.

Les meilleurs gardent leur sang-froid, mais la majorité du championnat ressentira la pression.

Cet aspect reste en développement et continuera d'être amélioré et affiné.



04 / OPTIONS

GUIDE DES OPTIONS

CPU OPTION - PATIENT PLAY PLUS+

Utilisez cette option pour une attaque CPU plus patiente et posée.

Les équipes prennent davantage de temps pour avancer, utilisant combinaisons au milieu et passes de soutien pour conserver le ballon en cherchant des ouvertures.

La CPU cherche toujours à menacer le but, mais privilégie davantage la conservation et le choix du bon moment. Récupérer le ballon peut devenir plus difficile, vous incitant à rester organisé et à choisir quand presser.

ATTACKING RUNS - MORE SELECTIVE

Utilisez cette option pour des déplacements offensifs plus posés.

Les joueurs choisissent davantage leurs appels vers l'avant, créant une structure offensive plus calme.

Si les courses du Standalone vous semblent trop fréquentes ou chaotiques, cette option offre une alternative plus mesurée.

NOTE DE COMPATIBILITÉ Ne l'utilisez pas avec **CPU Option - Patient Play Plus+**. Patient Play Plus+ inclut déjà une version plus marquée de ces ajustements des appels offensifs.

JOCKEY SPEED - SLOWER OPTION

Utilisez cette option si les déplacements de cadrage (jockey) du Standalone principal vous semblent un peu trop rapides.

Elle réduit légèrement leur vitesse, pour une sensation plus ancrée lorsque vous vous placez et contenez les attaquants.

Si elle rend le jeu trop facile pour vous, retirez-la et retrouvez l'équilibre du jockey du Standalone.

05 / AU-DELÀ DE LA TOUCHE

AU-DELÀ DE LA TOUCHE

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Cette section apporte des précisions et un contexte important sur le gameplay pour comprendre le fonctionnement du mod, les points à garder en tête et la façon de profiter au mieux de l'expérience.

COMMENT ACCÉDER AU MOD ?

Mon mod est disponible en téléchargement sur Patreon. Votre soutien me permet de réinvestir le temps nécessaire pour continuer à construire et développer le gameplay pour vous.

Deux niveaux sont proposés :

STANDALONES ONLY

Pour ceux qui veulent le mod Standalone principal sans les options supplémentaires.

FULL GAMEPLAY PACKAGE

Inclut les Standalones et toutes les options de gameplay. N'oubliez pas que la collection d'options continuera de s'étoffer considérablement au fil du développement.

Je comprends que certaines personnes aient des réserves sur l'accès aux mods via Patreon et, à bien des égards, je comprends ces préoccupations.

Mais le gameplay est un travail auquel je consacre de nombreuses heures chaque jour, pendant tout le cycle du jeu. Ce n'est pas un projet préparé en une semaine pour ensuite demander continuellement de payer. Je le développe, le teste et l'affine sans cesse pour vous offrir le meilleur du gameplay.

La vérité, c'est que ce mod n'existerait tout simplement pas à ce niveau sans votre généreux soutien.

Merci de rendre cela possible.

Visitez mon site / **Rejoignez-moi sur Patreon**

05 / AU-DELÀ DE LA TOUCHE

AU-DELÀ DE LA TOUCHE

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

LANCER LES MODS.

Vous aurez besoin de FIFA Mod Manager pour lancer le mod. Utilisez toujours sa dernière version.

Si l'importation pose problème, vérifiez d'abord votre version du Mod Manager. Une version obsolète en est souvent la cause.

Téléchargez la dernière version ici : **FIFA Mod Manager**.

FC LIVE EDITOR EST NÉCESSAIRE

Actuellement, FIFA Mod Manager nécessite FC Live Editor pour lancer le jeu avec des mods appliqués. Cette exigence n'a aucun lien avec mon mod de gameplay : elle fait partie de la procédure actuelle de lancement avec FIFA Mod Manager.

Chaque nouvelle version de Live Editor devient gratuite après une période d'accès anticipé de sept jours.

Téléchargez FC Live Editor ici : **patreon.com/cw/xAranaktu**

COMPATIBILITÉ ET ORDRE DES MODS.

Mon mod ne change que le gameplay : il est donc compatible avec les autres mods qui n'y touchent pas. N'utilisez pas d'autres mods de gameplay en parallèle.

L'ordre par rapport aux autres types de mods n'a généralement pas d'importance. L'exception concerne les mods de filets de but, à placer **SOUS** mon mod pour leur donner la priorité.

L'ordre compte aussi pour mes options de gameplay. Elles doivent être placées **SOUS** le Standalone principal pour être prioritaires et appliquer leurs changements.

COMMENT SAVOIR CE QUE FONT LES OPTIONS ?

Ce manuel présente les options disponibles.

Vous pouvez aussi consulter chaque option dans FIFA Mod Manager. Sélectionnez le mod, puis l'onglet **Description** pour voir ce qu'il change et comment il influence le gameplay.

Lisez les descriptions avant d'appliquer les options : ne déduisez pas leur effet du seul nom.

05 / AU-DELÀ DE LA TOUCHE

AU-DELÀ DE LA TOUCHE

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

RESTEZ OUVERT À UNE NOUVELLE FAÇON DE JOUER.

Si vous attendez que chaque mécanique fonctionne comme dans FC par défaut, vous risquez d'être surpris.

Mon mod dépasse les simples retouches superficielles. Son ambition est plus grande, et je vous encourage à découvrir une nouvelle façon de jouer.

Certains éléments ne sembleront peut-être pas aussi réactifs ou ne fonctionneront pas exactement comme vous vous en souvenez. Cela ne signifie pas automatiquement que quelque chose est cassé. Laissez-vous le temps de vous adapter et de comprendre comment les mécaniques fonctionnent ensemble.

Les solutions doivent bien venir de quelque part, et chaque choix a une raison. Parfois, un mouvement précis demande une commande dont vous ignoriez peut-être l'existence.

N'oubliez pas : tout est une question de profondeur !



05 / AU-DELÀ DE LA TOUCHE

AU-DELÀ DE LA TOUCHE

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

COMPRENDRE LE SYSTÈME DÉFENSIF 1 CONTRE 1.

Si vous découvrez le gameplay de FC, défendre peut sembler étrange au début. Il est important de comprendre le système avant d'écarter l'expérience.

J'ai passé des années à comprendre le système 1 contre 1 et à réduire son influence. Il est bien moins présent aujourd'hui, mais comprendre son rôle reste important, surtout lorsque vous contrôlez votre équipe.

Introduit dans FIFA 20, le **système défensif 1 contre 1** a profondément changé la manière de défendre.

C'est une mécanique de base sans ballon qui vise à rendre la défense plus manuelle et à vous confier davantage de responsabilités, plutôt que de tout déléguer aux partenaires contrôlés par l'IA.

En pratique, elle encourage un défenseur à intervenir activement sur le porteur, tandis que les autres conservent plutôt leur position au lieu de fermer automatiquement sur l'adversaire.

Cela touche la défense UTILISATEUR et CPU, même si l'effet est souvent plus visible lorsque vous défendez vous-même.

Dans V1, j'ai fortement amélioré les interventions, le suivi et le placement. Le système 1 contre 1 reste néanmoins présent dans FC27.

QU'EST-CE QUE CELA CHANGE POUR VOUS ?

Vous devez participer activement à la défense. Changer de joueur, placer les défenseurs manuellement, fermer les lignes de passe et utiliser le pressing d'un deuxième joueur pendant que vous en placez un autre en couverture font partie de l'expérience.

Les joueurs que vous ne contrôlez pas peuvent revenir dans leur formation ou sembler passifs. Ce n'est pas simplement une « IA stupide » : c'est une mécanique à comprendre et à apprendre à utiliser.

Avec le temps, ces décisions deviennent naturelles, et vous pourriez même apprécier cette responsabilité supplémentaire.

Plutôt que d'attendre de l'IA qu'elle résolve chaque situation, vous serez récompensé lorsque vous anticipez les déplacements, lisez le danger et prenez les bonnes décisions défensives.

LISEZ LE JEU. NE COUREZ PAS SEULEMENT APRÈS LE BALLON.

05 / AU-DELÀ DE LA TOUCHE

AU-DELÀ DE LA TOUCHE

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

LE COMPORTEMENT DE LA LIGNE DÉFENSIVE DANS FC27.

En World Class et Legendary, j'ai identifié un comportement de base où les lignes deviennent trop plates, les défenseurs hésitant à en sortir pour intervenir ou suivre les appels.

Je soupçonne un choix stylistique délibéré d'EA, peut-être destiné à augmenter le défi aux difficultés élevées. Mais il ne reflète pas toujours la logique naturelle du football.

J'ai apporté d'importants changements pour le rééquilibrer, améliorant nettement les réactions, les interventions et le maintien de la structure. Vous remarquerez une vraie différence, même si certaines limites de base demeurent.

Ces restrictions compliquent aussi la création de différences nettes entre équipes. J'ai travaillé à renforcer leur individualité, mais ce comportement commun peut encore limiter la variété de leurs réactions dans certaines situations.

J'ai également signalé le problème directement à EA, dans l'espoir qu'il puisse être traité plus en profondeur à l'avenir.

Fait intéressant, **Professional ne présente pas les mêmes restrictions.** Les défenseurs sortent plus naturellement de leur ligne, interviennent et suivent les mouvements offensifs.

J'ai donc beaucoup travaillé à rendre Professional aussi exigeant que possible tout en conservant cette liberté. Il n'égale toutefois pas la difficulté globale de Legendary.

En définitive, World Class et Legendary offrent un plus grand défi avec un placement défensif fortement amélioré, tandis que Professional propose une base moins restrictive pour le comportement de la ligne.

Les deux approches sont valables, selon l'expérience recherchée.

05 / AU-DELÀ DE LA TOUCHE

AU-DELÀ DE LA TOUCHE

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

N'OUBLIEZ PAS VOTRE DISPOSITIF TACTIQUE.

LES DÉTAILS COMPTENT.

Les déplacements et le placement sont plus naturels, mais les détails de votre configuration tactique restent importants.

Si un joueur n'est pas tout à fait où vous le souhaitez, vérifiez son rôle et son orientation **FC IQ**, ainsi que les réglages collectifs dans **Team Management**.

Les deux systèmes ont été retravaillés pour encourager des comportements plus naturels et moins rigides, avec plus de détails que jamais. La structure de l'équipe et le déroulement du jeu peuvent varier fortement selon vos réglages.

Ne négligez pas les détails : assurez-vous que votre dispositif reflète la manière dont vous voulez faire jouer l'équipe.



05 / AU-DELÀ DE LA TOUCHE

AU-DELÀ DE LA TOUCHE

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

AUGMENTATIONS TEMPORAIRES DE VITESSE.

EA SPORTS FC peut parfois accélérer ou ralentir de manière apparemment aléatoire. C'est une particularité ancienne du jeu, pas un effet du mod.

Quand cela arrive, tout peut sembler anormalement rapide. Déplacements, animations, réactions, collisions et gameplay peuvent soudain paraître presque survoltés.

La bonne nouvelle ? **Cela se stabilise et revient à la normale.** Parfois après quelques heures, parfois après quelques jours.

Si vous venez d'installer le mod, gardez-le à l'esprit avant de juger sa vitesse prévue, surtout si tout semble soudain très rapide.

J'ai beaucoup travaillé dans V1 pour que ces fluctuations restent gérables. Le gameplay devrait demeurer relativement naturel dans les deux états, même si certaines sessions paraissent plus rapides ou lentes.

Et malgré ce que vous avez pu entendre, il n'existe pas de bouton magique de vitesse qui règle ce problème. Ce que certains attribuent à une correction cachée est simplement l'effet des curseurs de vitesse et d'accélération.

Malheureusement, aucune solution n'est garantie. Mais croyez-moi : **cela passera.**



05 / AU-DELÀ DE LA TOUCHE

AU-DELÀ DE LA TOUCHE

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

MODIFIER LES CURSEURS.

Comme vous l'aurez compris dans ce manuel, de nombreux éléments du gameplay reposent sur un équilibre extrêmement délicat. C'est pourquoi je recommande toujours les réglages suggérés.

Je comprends toutefois que vous souhaitiez ajuster certaines choses selon vos préférences.

Et c'est tout à fait normal !

Certains réglages, comme la vitesse des passes, la hauteur du ballon ou la vitesse des tirs, ne bouleversent généralement pas l'équilibre global.

Je conseille davantage de prudence avec **la vitesse, l'accélération, les dribbles et le placement.** Ces domaines sont très sensibles, avec d'innombrables comportements liés et soigneusement équilibrés.

Vous pouvez librement tester les **curseurs CPU liés aux fautes, à la construction et aux comportements de tir** pour les adapter à vos préférences.

Gardez simplement à l'esprit que j'ai déjà modifié de nombreux comportements. **Ajustez selon votre propre expérience du mod**, plutôt qu'en supposant qu'il fonctionne comme FC par défaut.

Si vous en êtes conscient et acceptez la responsabilité de ces modifications, le choix vous appartient entièrement.

UNE NOTE SUR LES CURSEURS AUTHENTIC D'EA

Mon mod modifie les curseurs Authentic d'EA pour les adapter aux réglages nécessaires à mon gameplay. Pour rétablir le gameplay Authentic d'EA, retirez simplement mon mod.



05 / AU-DELÀ DE LA TOUCHE

AU-DELÀ DE LA TOUCHE

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

LE DÉBUT, PAS LA FIN.

V1 rassemble le premier mois de travail sur ce nouvel environnement. Je n'ai pas encore pu aborder tous les aspects, et il reste beaucoup de profondeur à apporter au jeu physique, à la difficulté et aux différences entre joueurs et équipes. Je travaille sur le mod chaque jour : c'est le début, pas la fin.

LE RÉALISME À VOTRE FAÇON.

Le mot d'ordre de mon mod a toujours été **« le réalisme à votre façon ».** Ceux qui me connaissent savent combien je valorise les différences et la place laissée à votre propre interprétation du football.

Je sais que les avis divergeront sur ce qui devrait être plus rapide, plus lent ou fonctionner autrement. C'est normal. Je vous demande simplement du temps pour développer le projet et **du recul pour voir l'ensemble.**

Les éléments sont liés et les mécaniques comptent. Chaque changement doit avoir du sens dans le gameplay global, et je serai toujours honnête avec vous à ce sujet.

LE PROCESSUS, PAS LA PERFECTION.

Après sept ans et des milliers d'heures dans ces fichiers, j'ai appris que le gameplay n'est pas toujours simple ni linéaire. Un nom de fichier peut suggérer une chose et le terrain en montrer une autre ; modifier un comportement peut en affecter plusieurs.

Je ne prétends jamais avoir atteint la perfection. Je connais les défauts du gameplay d'origine, mais, à mon avis, FC sous **CETTE forme** ne ressemble en rien à FC par défaut. Mon travail est précis et détaillé, et mes affirmations reposent sur **des différences concrètes que j'observe sur le terrain.**

J'aime aussi les classiques, mais je crois sincèrement que cette expérience mérite un esprit ouvert. Prenez le temps d'explorer les différences et de trouver ce qui vous convient.

Et nous ne faisons que commencer !