ANTH JAMES
GAMEPLAY OVERHAUL

INSTRUCTION
BOOKLET

EA SPORTS
FC 27™

ANTH JAMES GAMEPLAY

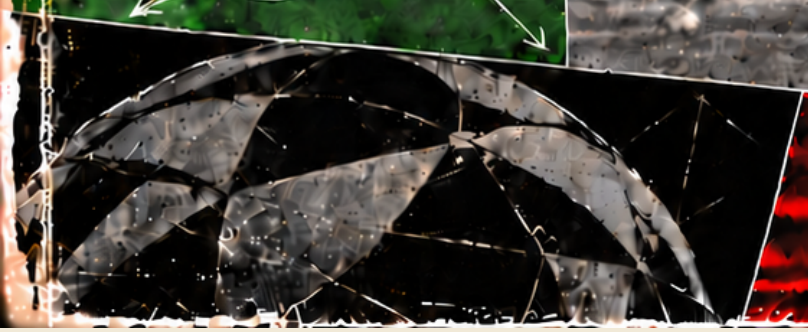
FOOTBALL FIRST.

REALISM.
BALANCE.
DEPTH.

KICK-OFF
SETUP
GAMEPLAY
FEATURES
OPTIONS
BEYOND THE TOUCHLINE









EA SPORTS IGNITE

PC

DEIN WEGWEISER ZU FOOTBALL FIRST.

INHALT

01 / WILLKOMMEN

Football First 03

02 / VOR DEM ANPFIFF

Spieleinstellungen 05

Mod-Reihenfolge 07

03 / GAMEPLAY-FEATURES

01 / Bewegung neu entfacht 08

02 / Das Duell 10

03 / Der Ball neu erfunden 11

04 / Ein Hauch von Klasse 13

05 / Spielerpersönlichkeit 14

06 / Die Struktur des Spiels 15

07 / Zwischen den Pfosten 17

08 / Mach hinten dicht 18

09 / Der Gegner 19

10 / Die feinen Details 20

04 / OPTIONEN

Mach es zu deinem Spiel 22

Optionen erklärt 23

05 / JENSEITS DER SEITENLINIE

Wie bekomme ich die Mod? 27

Mods starten 28

Eine neue Spielweise 29

Das 1-gegen-1-Defensivsystem 30

Das Verhalten der Abwehrlinie 31

Deine Taktik 32

Vorübergehende Temposchübe 33

Slider ändern 34

Der Anfang, nicht das Ende 35

01 / WILLKOMMEN

FOOTBALL FIRST.

Willkommen bei Anth James Gameplay Overhaul für FC 27.

Auf dieses Projekt freue ich mich wirklich! Wenn du meine Arbeit kennst, weißt du, dass **das Gameplay für mich immer an erster Stelle stand.** Hier investiere ich meine GESAMTE Zeit und Energie, und dieses Jahr gibt es viel, worauf du dich freuen kannst.



01 / WILLKOMMEN

FUSSBALL STEHT AN ERSTER STELLE.

Mein wichtigstes Ziel ist es, den **FUSSBALL** zurück in Fußballspiele zu bringen. Die Probleme moderner Fußballspiele, besonders bei FC, sind mir bewusst. Ich weiß sehr genau, dass das Gameplay hauptsächlich auf ein wettbewerbsorientiertes Online-Publikum ausgerichtet ist.

Deshalb bin ich zu den Grundlagen zurückgekehrt.

V1 schafft eine völlig neue Gameplay-Umgebung rund um einen Gedanken: **FOOTBALL FIRST.**

Dieses Jahr gehen wir noch weiter und stellen **TIEFE** in den Mittelpunkt. Die Änderungen reichen weit über das hinaus, was sofort auffällt. Es geht um eine Erfahrung, bei der du **mit Fußballverstand statt nur mit deinem Gaming-Wissen spielst.**

Jede Änderung wurde sorgfältig entwickelt, getestet und verfeinert. Dabei habe ich besonders darauf geachtet, wie alles zusammenwirkt.

Geh mit einem offenen Blick an das Gameplay heran, gib dir Zeit zur Umstellung und genieße es, die Unterschiede zu entdecken.

LOS GEHT'S!



02 / VOR DEM ANPFIFF

SPIELEINSTELLUNGEN

Bevor du ein Spiel startest, solltest du sicherstellen, dass alles richtig eingestellt ist. Diese Einstellungen sind wichtig, um das beabsichtigte Gameplay zu erleben.

DIE MOD INSTALLIEREN

Zum Laden der Mod benötigst du den kostenlosen **FIFA Mod Manager**.

Derzeit ist zusätzlich FC Live Editor nötig, um Mods über FIFA Mod Manager zu starten. Einzelheiten findest du auf Seite 28.

IMPORTIEREN / ANWENDEN / STARTEN

01 / SPIELTYP

CUSTOM

Karriere- und Turniermodus verwenden standardmäßig Authentic. Stelle auch dort auf **Custom** um.

02 / AUTHENTIZITÄTSFUNKTIONEN

ON

Mach dir nicht zu viele Gedanken über die Bedeutung dieser Einstellung. Sie sorgt einfach dafür, dass das Spiel die richtigen Gameplay-Dateien verwendet.

03 / REGULÄRE SLIDER

50 / 50, MIT DREI AUSNAHMEN

Alle regulären Slider stehen bereits auf 50 / 50, abgesehen von den drei Ausnahmen unten. Auch diese Änderungen sind schon für dich umgesetzt und werden hier nur zur Information gezeigt.

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

02 / VOR DEM ANPFIFF

EINSTELLUNGEN PRÜFEN

04 / CPU-SLIDER

CUSTOM / ALLE AUF 50

Lass alle CPU-Slider auf ihrem Standardwert 50.

Der Karrieremodus verwendet standardmäßig Tactical. Ändere das im Karrieremenü auf **Custom**.

05 / WEITERE WICHTIGE EINSTELLUNGEN

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

SCHNELLER EINSTELLUNGSCHECK

EINSTELLUNG	BENÖTIGTER WERT
Game Type	CUSTOM
Authenticity Features	ON
Regular Sliders	Bereits eingestellt - Ausnahmen unten
Intercept Error	99 / 99
Ball Deflection Error	99 / 99
GK Deflection Error	99 / 99
CPU Slider Preset	CUSTOM - auch in der Karriere
CPU Sliders	ALLE AUF 50
Player-Based Difficulty	ON
Attributes	CLASSIC
Competitor Mode	OFF

BEREIT ZUM SPIELEN.

02 / VOR DEM ANPFIFF

MOD-REIHENFOLGE

STANDALONE ZUERST. OPTIONEN DARUNTER.

Deine Standalone ist eine vollständige Gameplay-Mod. Optionen sind freiwillige Anpassungen, wenn du sie weiter nach deinen Vorstellungen gestalten möchtest.

OBEN / WIRD ZUERST GELADEN

STANDALONE

OPTION 1

OPTION 2

OPTION 3

UNTEN / WIRD ZULETZT GELADEN

WAS UNTEN STEHT, HAT PRIORITÄT.
Optionen überschreiben Teile der Standalone.

ERST SPIELEN. DANN ANPASSEN.

Starte mit der gewählten Standalone genau so, wie sie ist.

Wenn du das Gameplay kennengelernt hast, kannst du Optionen zur Anpassung an deine Vorlieben auswählen.

03 / GAMEPLAY-FEATURES

GAMEPLAY-FEATURES

Hier findest du einen Überblick über die neue **FOOTBALL FIRST**-Umgebung, die in der Mod entsteht, und darüber, was sie auf dem Platz bedeutet.

01 / BEWEGUNG NEU ENTFACHT

DIE IGNITE-ÄRA KEHRT ZURÜCK.

Ein entscheidender Durchbruch in V1 war, die ursprünglichen Dreh- und Dribbling-Animationen der IGNITE-Ära in die Bewegung am Ball zurückzubringen.

Die Animationen aus FIFA 14, 15 und 16 bilden wieder die Grundlage dafür, wie Spieler sich mit dem Ball drehen und dribbeln. Dadurch wird der Einfluss von HyperMotion in diesen Bereichen stark reduziert.

Das Ergebnis ist ein völlig anderes Gefühl am Ball: ein geerdetes Spielgefühl, wie es seit Jahren nicht mehr zu erleben war. Es geht darum, HyperMotion das übertriebene "Hyper" zu nehmen.

Das geht weit über abwechslungsreichere Animationen hinaus. Es verändert das Spielgefühl, die Optik und die Spielweise und beeinflusst deine Entscheidungen am Ball.

Ich werde diesen Bereich weiterentwickeln und verfeinern. Mit der Entwicklung der Mod kommt hier noch mehr.

DREHE DICH UM DEN BALL, NICHT MIT IHM.

Spieler drehen sich jetzt um den Ball, statt ihn unnatürlich mit ihrem Körper mitzuziehen.

Drehungen haben Folgen. Die Trägheit zählt. Spieler können nicht sofort drehen, sich winden oder aus ungünstigen Positionen erholen, ohne ihr Gleichgewicht zu beachten. Es geht nicht um langsamere Animationen, sondern darum, diese Dribbling- und Drehgrundlage aus der IGNITE-Ära wiederherzustellen.

Das verändert grundlegend, wie du dribbelst, den Ball abschirmst und Verteidiger angehst. Du musst realistische Fußballentscheidungen treffen, statt dich sofort aus Schwierigkeiten herauszudrehen oder herauszugleiten. Die Bewegungen sehen nicht nur besser aus, sie fühlen sich auch direkt geerdeter und stabiler an.

03 / GAMEPLAY-FEATURES

01 / BEWEGUNG NEU ENTFACHT

FORTSETZUNG

GEERDET, ABER REAKTIONSSCHNELL.

Das Ziel ist nicht, alles langsam und schwerfällig zu machen.

Die Bewegungen wurden umfassend überarbeitet: Sie fühlen sich natürlich und geerdet an, vermitteln Gewicht und bleiben reaktionsschnell, damit das Spielen Spaß macht. Das Aufsetzen der Füße wurde in allen Bewegungen verbessert, sodass die Verbindung zum Platz glaubwürdiger wirkt.

Spieler verdrehen ihren Körper nicht mehr unnatürlich in die gewünschte Position und erholen sich nach einem Gleichgewichtsverlust nicht sofort.

Individuelle Fähigkeiten bleiben wichtig. Spitzenspieler bewegen sich kontrollierter, während schwächere Spieler sich weiterhin wie Profifußballer verhalten.

Diese Bewegungen berücksichtigen Funktion und Ästhetik. Sie sollen das Gefühl deiner Lieblingsfußballspiele von früher mit einem modernen Ansatz verbinden.

EIN HINWEIS ZUR BEWEGUNG

Wer meine Arbeit kennt, weiß, dass ich verschiedene Bewegungsgrundlagen anbiete. V1 führt eine einzige, äußerst sorgfältig abgestimmte Grundlage ein. Weitere Stile und Alternativen werden im Laufe der Entwicklung untersucht.



03 / GAMEPLAY-FEATURES

02 / DAS DUELL

JEDER ZWEIKAMPF ZÄHLT.

Ein zentraler Schwerpunkt von V1 war, das Duell zwischen Angreifer und Verteidiger neu auszubalancieren.

Seit Jahren stellen Fußballspiele Tempo über alles. Wird Geschwindigkeit zu dominant, funktionieren andere Mechaniken nicht mehr richtig und das Spiel konzentriert sich zunehmend auf Läufe hinter die Abwehr.

Dieses Duell auszubalancieren umfasst viele Elemente, die sorgfältig aufeinander abgestimmt sind, damit es taktisch und körperlich ist. Bewegung, Stellungsspiel, Körperkontakt, Stärke, Tempo und Timing müssen zusammenwirken und jeweils ihren Teil beitragen.

Schnelle Spieler sollen ihre Geschwindigkeit nutzen können. Starke Spieler ihren Körper. Technisch gute Spieler sollen Gegner ausspielen können. Wie diese Eigenschaften im Duell zusammenwirken, erweckt den Fußball zum Leben.

Es geht nicht nur um Tempo, selbst Mbappé muss Fußball spielen.

KAMPF UM DEN BALL.

Spieler kämpfen jetzt aktiver um den Ball und sorgen für mehr körperliche Duelle auf dem ganzen Platz.



03 / GAMEPLAY-FEATURES

03 / DER BALL NEU ERFUNDEN

DER BALL IST FREI.

Der Ball wurde umfassend überarbeitet, damit er ein unabhängigerer Teil des Spiels ist.

Statt an Spielern zu kleben oder künstlich zu vorgegebenen Ergebnissen gelenkt zu werden, bewegt und verhält er sich in jeder Phase natürlicher. Das schafft ein organischeres und unberechenbareres Spiel.

GEWICHT, HAFTUNG UND GEFÜHL.

Der Ball bewegt sich jetzt mit mehr Gewicht und Nachdruck über den Platz. Sein Kontakt mit dem Untergrund ist glaubwürdiger: Er hoppelt und springt natürlich, statt wie eine Murmel über den Rasen zu gleiten.

Auch Kurven und Effet wirken natürlicher und befriedigender. Pässe und Schüsse vermitteln ein überzeugenderes Fluggefühl.

FREIE BÄLLE, ORGANISCHE MOMENTE.

Blocks, Abfälschungen, Abfangen, Klärungsaktionen, Tacklings und Kopfbälle wurden für natürlichere und vielfältigere Ergebnisse überarbeitet.

Ein gewonnener Zweikampf bedeutet nicht automatisch Ballbesitz. Der Ball kann ins Freie springen, unangenehm aufsetzen oder zwischen Spielern landen. Kämpfe um zweite Bälle halten das Duell lebendig.

Auch Klärungsaktionen hängen stärker von der Situation ab. Unter Druck oder aus dem Gleichgewicht kann ein Verteidiger vielleicht nur die unmittelbare Gefahr beseitigen, statt den Ball sicher weit wegzuschlagen.

GESCHWINDIGKEITEN NEU ABGESTIMMT.

Pass- und Schussgeschwindigkeiten wurden sorgfältig ausbalanciert, damit der Ball in vielen Situationen realistischer unterwegs ist.

Vom kurzen Pass über scharf gespielte Bälle bis zum kräftigen Abschluss wurde jede Aktion mit Blick auf die passende Geschwindigkeit und das gesamte Gameplay abgestimmt.

03 / GAMEPLAY-FEATURES

03 / DER BALL NEU ERFUNDEN

FORTSETZUNG

JEDER PASS HAT EINEN KONTEXT.

Pässe besitzen mehr situationsabhängige Tiefe. Gegen die Körperausrichtung zu passen oder direkt weiterzuspielen ist anspruchsvoller. Die Umstände beeinflussen die Ausführung stärker.

Körperposition, Ballhöhe und die Situation beim Kontakt zählen. Die richtigen Voraussetzungen für einen Pass zu schaffen wird Teil der Entscheidung.

In V1 ist dies noch eine vergleichsweise leichte Umsetzung, die vor allem den körperlichen Kontext jeder Aktion berücksichtigt.

INTUITIVE PASSSTÄRKE.

Die Passstärke steht jetzt in einem natürlicheren Verhältnis zur Ballhöhe.

Bei manuellen Pässen führt längeres Drücken zu mehr Höhe. Bei unterstützten und teilunterstützten Pässen beeinflusst auch die Entfernung die Flugbahn.

Ein Teil der Inspiration stammt vom intuitiven Passgefühl klassischer Fußballspiele, besonders PES.



03 / GAMEPLAY-FEATURES

04 / EIN HAUCH VON KLASSE

BALLKONTROLLE NACH KÖNNEN.

Eine der größten Verbesserungen betrifft den Einfluss der Spielerfähigkeit auf die Ballkontrolle.

Früher konnte ein freierer Ball alle Spieler zu ähnlich beeinflussen.

In FC27 V1 wurde der Ballkontakt völlig anders angegangen als in früheren Jahren.

Spitzenspieler können schwierige Bälle deutlich besser kontrollieren, besonders unter Druck. Schwächere Spieler tun sich eher schwer.

Ballgeschwindigkeit, Körperposition, Bewegung und individuelle Fähigkeiten spielen zusammen. Du musst jetzt anders denken, je nachdem, wen du steuerst oder gegen wen du spielst.



03 / GAMEPLAY-FEATURES

05 / SPIELERPERSÖNLICHKEIT

ATTRIBUTE NEU GEWICHTET.

Die Attribute wurden neu abgestimmt, um selbst innerhalb enger Leistungsbereiche deutlichere Unterschiede zu schaffen. Diese solltest du auch zwischen Spielern derselben Liga spüren.

In V1 liegt der Schwerpunkt vor allem auf Eigenschaften ohne Ball.

SPÜRE DEN DRUCK.

Druck beeinflusst die Leistung stärker. Ein heranrückender Gegner kann einen Spieler verunsichern, Fehler wahrscheinlicher machen und eine saubere Ausführung erschweren.

Ruhe am Ball zählt. Spieler mit geringer Gelassenheit haben unter Druck eher Probleme, während nervenstärkere Spieler besser Ruhe und Kontrolle bewahren.

Ein weiterer Grund, darüber nachzudenken, wer den Ball hat, wer näherkommt und wann man ihn abspielen sollte.

Du möchtest noch mehr davon? Die Option **Pressure Plus+** verstärkt diese Effekte, wenn Pressing noch mehr Einfluss haben soll.

QUALITÄT AUCH OHNE BALL.

Qualität bedeutet nicht nur Dribbling, Pässe oder Schüsse.

Sie beeinflusst auch das Stellungsspiel, das Erkennen von Gefahren, das Verfolgen von Bewegungen und die Reaktion auf Situationen im Umfeld.

Topverteidiger erkennen Gefahren früher, sind aufmerksamer in der Deckung und entschlossener beim Eingreifen.

Schwächere Verteidiger lassen eher ausnutzbare Räume oder reagieren weniger wirksam.

MANNSCHAFTEN MIT UNTERSCHIEDEN.

Diese Änderungen verdeutlichen die Unterschiede zwischen Spielern und Teams verschiedener Qualität.

Eine starke Mannschaft sollte sich anders anfühlen als eine schwache, besonders wenn du nicht am Ball bist.

Taktischer Stil und Teamstruktur bleiben wichtig, aber individuelle Fähigkeiten spielen eine große Rolle.

03 / GAMEPLAY-FEATURES

06 / DIE STRUKTUR DES SPIELS

FUSSBALL, DER ATMET.

Fußball wie Fußball aussehen und funktionieren zu lassen war eines der größten Vorhaben in V1.

Jede Position, Distanz und jeder Raum wurde in unterschiedlichen Taktiken, Spielphasen und Situationen auf dem gesamten Platz sorgfältig geprüft.

Es geht um viel mehr als eine verschobene Abwehrlinie oder eine andere Formation. Entscheidend ist, wie Spieler zum Ball, zu Mitspielern und Gegnern stehen und wie sich diese Beziehungen im Match verändern.

Das Ziel sind erkennbare Fußballstrukturen mit realistischeren Abständen und Positionen im gesamten Team, statt starrer und unnatürlicher Abläufe.

HALTE DIE LINIE.

Die Abwehrlinien wurden umfassend überarbeitet.

Hohe Linien kleben nicht mehr unnatürlich an der Mittellinie. Sie können intelligenter zurückfallen und einen Puffer schaffen, in dem Mittelfeldspieler die Abwehr abschirmen.

Auch tiefe Systeme wurden angepasst, damit Verteidiger nicht zu nah ans eigene Tor zurückweichen.

VERBUNDEN VERTEIDIGEN.

Mittelfeldspieler reagieren natürlicher auf den Ball und die Bewegungen um sie herum.

Sie können absichern, verschieben, Gegner stellen und die Abwehrlinie unterstützen.

Auch Flügelspieler und Stürmer tragen natürlicher zur Defensive bei. So werden echte moderne tiefe Blöcke möglich, wenn die Situation es erfordert.

PRESSING MIT PLAN.

Pressing wurde über die taktischen Systeme hinweg neu ausbalanciert.

Hohe Abwehrlinien können stärker und intelligenter Druck machen. Tiefere und ausgeglichene Ansätze legen mehr Wert darauf, ihre Struktur zu halten.

EIN HINWEIS ZUR ABWEHRLINIE

Das grundlegende Verhalten der Abwehrlinie in FC27 hängt von der Schwierigkeit ab. Es kann Eingriffe der Verteidiger und Unterschiede zwischen Teams begrenzen. V1 verbessert viel, einige Einschränkungen bleiben jedoch.

Mehr dazu unter **„Das Verhalten der Abwehrlinie in FC27“** in Jenseits der Seitenlinie, Seite 31.

Es geht nicht darum, die Defensive künstlich zu stärken, sondern ihr Verhalten der Logik des Fußballs folgen zu lassen.



03 / GAMEPLAY-FEATURES

06 / DIE STRUKTUR DES SPIELS

FORTSETZUNG

OFFENSIVES STELLUNGSSPIEL.

Die gleiche Philosophie gilt für das Angriffsspiel.

Spieler sind nicht mehr so starr in voneinander isolierte Zonen aufgeteilt.

Die Abstände zwischen Mitspielern wurden überarbeitet, um verbundene Bewegungen, Unterstützung und Beteiligung während der Angriffe zu fördern.

Ein großer Schwerpunkt war, Teams als Einheit angreifen zu lassen: Jeder Spieler ist verbunden und trägt auf irgendeine Weise zum Angriff bei.

JEDE ROLLE LEISTET IHREN BEITRAG.

FC-IQ-Rollen und Ausrichtungen wurden grundlegend umgestaltet, um Starrheit und Isolation zu lösen und natürlichere Verhaltensweisen zu fördern, ohne ihre eigenen Identitäten aufzugeben.

Zum Beispiel:

Außenverteidiger beteiligen sich stärker an Angriffen und kleben nicht mehr an der Mittellinie.

Mittelfeldspieler unterstützen die Spieler um sie herum.

Flügelspieler behalten ihre taktischen Aufgaben und reagieren gleichzeitig natürlicher auf das entstehende Spiel.

Jede Rolle und Ausrichtung wurde bis ins kleinste Detail ihres Beitrags zum gesamten Team sorgfältig betrachtet.

03 / GAMEPLAY-FEATURES

07 / ZWISCHEN DEN PFOSTEN

RAUS AUS DEM TOR.

Torhüter kommen jetzt in Eins-gegen-eins-Situationen natürlich heraus, um den Raum für Angreifer zu verkleinern.

Das gilt für alle Torhüter, wenn die Situation es verlangt.

TORHÜTER MIT CHARAKTER.

Torhüter wurden für deutlichere Leistungsunterschiede neu ausbalanciert.

Durchschnittliche Torhüter zeigen außergewöhnliche Paraden seltener mit derselben Beständigkeit wie die besten.



03 / GAMEPLAY-FEATURES

08 / MACH HINTEN DICHT

GEWINNE DEN BALL SELBST. WARTE NICHT AUF DAS SPIEL.

Tacklings wurden überarbeitet, um automatische Erfolge zu reduzieren.

Verteidiger sollten nicht unabhängig von Position und Timing wie von Zauberhand an den Ball kommen und ihn gewinnen.

TACKLINGS KÖNNEN DANEBENGEHEN.

Greifst du zu früh an oder gehst schlecht in den Zweikampf, hat der Angreifer mehr Chancen zu entkommen.

Timing, Stellung und die Entscheidung zum Eingreifen werden wichtiger.

KÖNNEN ENTSCHEIDET DAS DUELL.

Tacklings, Abfangen und Ballgewinne richten sich nach der Fähigkeit des Spielers. Topverteidiger lesen Gefahren und gewinnen Duelle beständiger, während schwächere eher ausgespielt werden.

EIN HINWEIS ZUM BALANCEAKT

Dieser Bereich ist sorgfältig abgestimmt und wird weiter verfeinert. Schon kleine Änderungen können das Spiel stark zugunsten des Angreifers oder Verteidigers verschieben. Diese Interaktionen richtig einzustellen erfordert enorme Sorgfalt.



03 / GAMEPLAY-FEATURES

09 / DER GEGNER

EIN GEFÄHRLICHERER GEGNER.

Das Angriffsverhalten der CPU wurde überarbeitet, um einen anspruchsvolleren und vielfältigeren Gegner zu schaffen.

Aufbauend auf den offensiven Verbindungen aus dem Abschnitt Die Struktur des Spiels ist die CPU im letzten Drittel gefährlicher, greift aus mehr Positionen an und variiert ihre Angriffe besser.

QUALITÄT ZEIGT SICH IM ANGRIFF.

Spielerfähigkeiten spielen eine wichtige Rolle. Spitzenangreifer und starke Teams sind durch bessere Bewegungen, Entscheidungen und Abschlüsse gefährlicher.

SCHWERER VOM BALL ZU TRENNEN.

CPU-Spieler nehmen ihre Umgebung und nahende Tacklings besser wahr.

Sie können den Ball besser abschirmen und auf defensiven Druck reagieren, besonders bei höherklassigen Fußballern.

EIN HINWEIS ZUM CPU-ANGRIFF

Für V1 habe ich spürbare Verbesserungen umgesetzt. Dieser Bereich hat allerdings noch nicht so viel Entwicklungszeit erhalten wie einige andere.



03 / GAMEPLAY-FEATURES

10 / DIE FEINEN DETAILS

ÄNDERE ES SOFORT.

Taktische Änderungen über das Steuerkreuz greifen jetzt unmittelbar, ohne die übliche Verzögerung.

Reagiere auf das Match und nimm schnelle Anpassungen vor, ohne auf ihre Umsetzung zu warten.

MEHR ROLLEN ZUM AUSPROBIEREN.

Mehrere zuvor versteckte FC-IQ-Rollen und Ausrichtungen wurden freigeschaltet. Damit hast du mehr Möglichkeiten für deine Taktik.

POSITION	ROLLE	AUSRICHTUNG
Torhüter	Ball-Playing Keeper	Attack
Stürmer	Roaming Striker	Attack
Stürmer	Roaming Striker	Versatile
Flügelspieler	False Winger	Attack
Flügelspieler	False Winger	Build-Up

03 / GAMEPLAY-FEATURES

10 / DIE FEINEN DETAILS

FORTSETZUNG

MEHR KONTROLLE ÜBER DIE KAMERA.

Die Standalone stellt auch mehrere Kameraregler wieder her, die in FC25 vorhanden waren und später entfernt wurden.

Das sind keine Gameplay-Änderungen, aber sie geben dir mehr Kontrolle darüber, wie du das Geschehen siehst. Du findest sie jetzt in den Kameraeinstellungen im Spiel.

KAMERAEINSTELLUNG	FUNKTION
Far Side Focus	Bestimmt, wie weit sich die Kamera zum Ball verschiebt, wenn das Spiel auf die entfernte Seite wechselt. Höhere Werte zeigen mehr von der gegenüberliegenden Seitenlinie.
Ball Tracking Speed	Bestimmt, wie schnell die Kamera dem Ball folgt. Du kannst zwischen direkter Verfolgung und einer weicheren, übertragungsähnlichen Verzögerung wählen.
Leading	Bestimmt, wie weit die Kamera in Angriffsrichtung vor das aktuelle Spielgeschehen blickt.
Penalty Area Zoom	Bestimmt, wie stark die Kamera zoomt, wenn der Ball im gegnerischen Strafraum ist.

04 / OPTIONEN

OPTIONEN

MACH ES ZU DEINEM SPIEL.

Wir alle haben eine eigene Vorstellung davon, wie realistischer Fußball aussehen und sich anfühlen sollte, ob uns das bewusst ist oder nicht.

Schon die Matchlänge kann beeinflussen, wie du Spielerverhalten, Tempo und die gesamte Erfahrung wahrnimmst.

Mit **OPTIONEN** kannst du einzelne Gameplay-Elemente feiner auf deine persönliche Vorstellung von Realismus abstimmen.

DIE VOLLSTÄNDIGE ERFAHRUNG ZUERST.

Meine Gameplay-Mod ist nicht modular. Du musst keine Sammlung von Optionen zusammensetzen, um das vollständige Erlebnis zu erhalten.

Deine gewählte Standalone bietet es bereits. Jedes Element wurde sorgfältig entwickelt und auf die anderen abgestimmt. Optionen dienen nur dazu, bestimmte Aspekte an deine Vorlieben anzupassen. **Alle benötigen die Haupt-Standalone und sind nicht für den eigenständigen Einsatz gedacht.**

Ich empfehle dir, zuerst die Standalone unverändert zu erleben und die Optionen danach auszuprobieren, wenn du das Gameplay kennst.

EINE WACHSENDE SAMMLUNG.

Frühere Versionen meiner Mod enthielten Hunderte detaillierter Optionen mit großer Freiheit zur Anpassung.

Zum Start ist die Auswahl vergleichsweise klein. Sie wird wachsen, während ich mehr von euren Erfahrungen und Sichtweisen höre.

Optionen sind exklusiv im Patreon-Level FULL GAMEPLAY PACKAGE verfügbar.

VERFÜGBARE OPTIONEN

Die folgenden Seiten erklären die Optionen in V1 und was sie jeweils verändern.

WICHTIG: Platziere deine Optionen im FIFA Mod Manager **UNTER** der Haupt-Standalone, damit sie wirksam werden.

04 / OPTIONEN

OPTIONEN ERKLÄRT

POSITIONING ALTERNATIVE - FINAL THIRD SPACE

Nutze diese Option, wenn Teams ihren Strafraum mit einem etwas weniger kompakten Block als in der Haupt-Standalone verteidigen sollen.

Dadurch bleibt mehr Platz am Strafraumrand für Spielaufbau, Rückpässe und Kombinationen.

HIGHER PRESSING THRESHOLD OPTION

In der Standalone setzt intensives Pressing ein, sobald die taktische Linienhöhe **60 oder mehr** erreicht.

Diese Option erhöht die Schwelle auf **90 oder mehr** und reserviert intensives Pressing für die aggressivsten Einstellungen.

Nutze sie, wenn dir noch zu viel intensiv gepresst wird und du das auf wirklich entsprechend eingestellte Teams beschränken möchtest.

KOMPATIBILITÄTSHINWEIS Nicht mit einer Positioning-Alternative-Option kombinieren. Verwendest du eine solche, wähle stattdessen ihre entsprechende Version mit Higher Pressing Threshold.

POSITIONING ALTERNATIVE - FINAL THIRD SPACE + HIGHER PRESSING THRESHOLD

Kombiniert Final Third Space und Higher Pressing Threshold in einer Option.

Teams verteidigen den Strafraum etwas weniger kompakt und lassen mehr Platz für Aufbau, Rückpässe und Kombinationen. Gleichzeitig steigt die Linienhöhen-Schwelle für intensives Pressing von **60 auf 90**.

Wenn du beide Änderungen willst, nutze nur diese Option. Keine der beiden separaten Optionen muss zusätzlich aktiviert werden.

04 / OPTIONEN

OPTIONEN ERKLÄRT

SHOT SPEED OPTION - PLUS+

Etwas mehr Schusskraft als in der Standalone.

Nutze sie, wenn dir die realistischen Schüsse gefallen, du aber etwas mehr Tempo möchtest oder Fernschüsse zu leicht gehalten werden.

SHOT SPEED OPTION - DEFAULT

Nutze sie, um zu den ursprünglichen Schussgeschwindigkeiten von FC27 zurückzukehren.

Die Schüsse fliegen schneller als in der Standalone.

LOWER-RATED GOALKEEPERS - DEFAULT ABILITY

Die Standalone vergrößert den Unterschied zwischen Spitzenkeepern und niedriger bewerteten Torhütern, indem schwächere Keeper weniger beständig spielen.

Diese Option hebt das auf und stellt für niedriger bewertete Keeper ihre **ursprüngliche FC27-Leistung** wieder her. Spitzenkeeper bleiben unverändert.

Empfohlen mit Shot Speed Option - Default. Die Torhüterbalance der Standalone wurde auf langsamere Schüsse abgestimmt. Ursprüngliche Schussgeschwindigkeiten können schwächere Keeper zu schwach wirken lassen. Die Kombination hilft, das Gleichgewicht zu erhalten.

Auch gut geeignet, wenn du niedriger bewertete Keeper einfach konkurrenzfähiger haben möchtest.

04 / OPTIONEN

OPTIONEN ERKLÄRT

BALL SIZE OPTIONS

Die Standalone verwendet einen etwas kleineren Ball als FC27 im Original. Das ist beabsichtigt und Teil der Gesamtbalance.

Diese Optionen vergrößern ihn in Richtung Original, wenn du einen größeren Ball bevorzugst. **Nur die Größe ändert sich. Flug, Kurve und Absinken bleiben gleich.**

Size +1: eine kaum merkliche Vergrößerung gegenüber der Standalone.

Size +2: etwas größer.

Size +3: deutlich größer.

Size +4: nahe an der Originalgröße.

Default: die ursprüngliche Ballgröße von FC27.

PRESSURE PLUS+

Die Standalone enthält bereits ein überarbeitetes Drucksystem. Pressure Plus+ verstärkt es weiter.

Intensives Pressing wird zu etwas, mit dem Spieler wirklich umgehen müssen. Sie spüren es früher und werden stärker verunsichert. Pressende Teams können so mehr Fehler und überhastete Entscheidungen erzwingen.

Die besten Spieler behalten noch die Ruhe, aber der Großteil der Liga wird den Druck spüren.

Dieser Bereich ist weiter in Arbeit und wird von mir entwickelt und verfeinert.



04 / OPTIONEN

OPTIONEN ERKLÄRT

CPU OPTION - PATIENT PLAY PLUS+

Nutze diese Option für geduldigere und überlegtere CPU-Angriffe.

Teams nehmen sich mehr Zeit für den Weg nach vorne. Kombinationen im Mittelfeld und unterstützende Pässe sichern den Ballbesitz, während sie nach Lücken suchen.

Die CPU will weiterhin gefährlich werden, legt aber mehr Wert auf Ballsicherung und den richtigen Angriffsmoment. Das kann den Ballgewinn erschweren und verlangt von dir, organisiert zu bleiben und Pressingmomente gezielt zu wählen.

ATTACKING RUNS - MORE SELECTIVE

Nutze sie, wenn du ruhigere und geordnetere Offensivbewegungen bevorzugst.

Spieler wählen Vorwärtsläufe gezielter und schaffen eine ruhigere Angriffsstruktur.

Wenn dir die Läufe der Standalone zu häufig oder chaotisch sind, bietet diese Option eine gemäßigtere Alternative.

KOMPATIBILITÄTSHINWEIS Nicht mit **CPU Option - Patient Play Plus+** verwenden. Patient Play Plus+ enthält bereits eine stärkere Umsetzung dieser Anpassungen der Angriffsläufe.

JOCKEY SPEED - SLOWER OPTION

Nutze sie, wenn dir die Jockey-Bewegung in der Haupt-Standalone etwas zu schnell ist.

Sie nimmt etwas Tempo heraus und erzeugt mehr Bodenhaftung beim Positionieren und Stellen von Angreifern.

Wird dir das Spiel damit zu leicht, entferne die Option und kehre zur Jockey-Balance der Standalone zurück.

05 / JENSEITS DER SEITENLINIE

JENSEITS DER SEITENLINIE

ZUSÄTZLICHE INFORMATIONEN

Dieser Abschnitt liefert weitere Details und wichtigen Hintergrund zum Gameplay. Er hilft dir, die Mod zu verstehen, wichtige Punkte zu beachten und mehr aus der Erfahrung herauszuholen.

WIE BEKOMME ICH DIE MOD?

Meine Mod kannst du über Patreon herunterladen. Eure Unterstützung ermöglicht es mir, die nötige Zeit weiter in die Entwicklung des Gameplays zu investieren.

Es gibt zwei Mitgliedschaftsstufen:

STANDALONES ONLY

Für alle, die nur die Haupt-Standalone ohne zusätzliche Optionen möchten.

FULL GAMEPLAY PACKAGE

Enthält die Standalones und alle Gameplay-Optionen. Die Optionssammlung wird im Laufe der Entwicklung deutlich wachsen.

Ich weiß, dass manche Vorbehalte gegenüber Mods über Patreon haben, und kann diese Bedenken in vielerlei Hinsicht verstehen.

Aber am Gameplay arbeite ich während des gesamten Spielzyklus jeden Tag viele Stunden. Das ist nichts, was ich in einer Woche vorbereite und für das ich dann nur weiter Geld verlange. Ich entwickle, teste und verfeinere es ständig, um für euch möglichst viel herauszuholen.

Die Wahrheit ist: Ohne eure großzügige Unterstützung würde die Mod auf diesem Niveau gar nicht existieren.

Danke, dass ihr das möglich macht.

Meine Website besuchen / **Auf Patreon beitreten**

05 / JENSEITS DER SEITENLINIE

JENSEITS DER SEITENLINIE

ZUSÄTZLICHE INFORMATIONEN

MODS STARTEN.

Zum Starten brauchst du FIFA Mod Manager. Verwende immer die neueste Version.

Wenn der Import Probleme macht, prüfe zuerst die Version des Mod Managers. Eine veraltete Version ist oft die Ursache.

Die neueste Version findest du hier: **FIFA Mod Manager herunterladen**.

FC LIVE EDITOR WIRD BENÖTIGT

FIFA Mod Manager benötigt derzeit FC Live Editor, um das Spiel mit angewendeten Mods zu starten. Das liegt nicht an meiner Gameplay-Mod, sondern am aktuellen Ablauf des Mod-Starts über FIFA Mod Manager.

Jede neue Live-Editor-Version wird nach einer siebentägigen Vorabzugangsphase kostenlos verfügbar.

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

KOMPATIBILITÄT UND MOD-REIHENFOLGE.

Meine Mod verändert nur das Gameplay und ist mit anderen Mods kompatibel, die dieses nicht beeinflussen. Verwende keine andere Gameplay-Mod gleichzeitig.

Die Reihenfolge gegenüber anderen Mod-Typen ist normalerweise egal. Die Ausnahme sind Tornetz-Mods: Sie müssen **UNTER** meiner Mod stehen, damit sie Vorrang haben.

Auch bei meinen Gameplay-Optionen zählt die Reihenfolge. Sie gehören **UNTER** die Haupt-Standalone, damit ihre Änderungen Vorrang erhalten und wirken.

WOHER WEISS ICH, WAS OPTIONEN BEWIRKEN?

Dieses Handbuch erklärt die verfügbaren Optionen.

Du kannst sie auch direkt im FIFA Mod Manager nachlesen. Wähle die Mod und öffne den Reiter **Description**, um Änderungen und Auswirkungen auf das Gameplay zu sehen.

Lies die Beschreibung vor dem Aktivieren. Schließe nicht allein vom Namen auf die Funktion.

05 / JENSEITS DER SEITENLINIE

JENSEITS DER SEITENLINIE

ZUSÄTZLICHE INFORMATIONEN

SEI OFFEN FÜR EINE NEUE SPIELWEISE.

Wenn du erwartest, dass jede Mechanik wie im ursprünglichen FC funktioniert, wirst du überrascht sein.

Meine Mod geht über oberflächliche Anpassungen hinaus. Sie ist ehrgeiziger, und ich lade dich ein, offen für eine neue Spielweise zu sein.

Manche Elemente reagieren vielleicht nicht genauso schnell oder funktionieren anders als gewohnt. Das bedeutet nicht automatisch, dass etwas kaputt ist. Gib dir Zeit, dich anzupassen und das Zusammenspiel der Mechaniken zu verstehen.

Lösungen müssen irgendwo ansetzen, und hinter jeder Entscheidung steckt ein Grund. Manchmal erfordert eine bestimmte Bewegung einen Befehl, von dessen Existenz du vielleicht gar nichts wusstest.

Denk daran: Es geht um Tiefe!



05 / JENSEITS DER SEITENLINIE

JENSEITS DER SEITENLINIE

ZUSÄTZLICHE INFORMATIONEN

DAS 1-GEGEN-1-DEFENSIVSYSTEM VERSTEHEN.

Wenn du neu bei FC bist, kann sich Verteidigen zunächst seltsam anfühlen. Es ist wichtig, das System zu verstehen, bevor du die Erfahrung abschreibst.

Ich habe jahrelang daran gearbeitet, das 1-gegen-1-System zu verstehen und seinen Einfluss zu verringern. Es wirkt inzwischen viel weniger stark, aber seine Funktion bleibt wichtig, besonders wenn du dein eigenes Team steuerst.

Das in FIFA 20 eingeführte **1-gegen-1-Defensivsystem** hat das Verteidigen grundlegend verändert.

Es ist eine grundlegende Mechanik ohne Ball, die das Verteidigen manueller macht und dir mehr Verantwortung gibt, statt alles KI-gesteuerten Mitspielern zu überlassen.

Im Kern soll ein Verteidiger den Ballführenden aktiv angehen. Die umliegenden Spieler halten eher ihre Position, statt automatisch Gegner zu attackieren.

Das betrifft NUTZER- und CPU-Verteidigung, fällt aber beim eigenen Verteidigen häufig stärker auf.

V1 verbessert Eingreifen, Nachverfolgen und Positionierung deutlich. Das zugrunde liegende 1-gegen-1-System bleibt jedoch Teil von FC27.

WAS BEDEUTET DAS FÜR DICH?

Du musst aktiv verteidigen. Spielerwechsel, manuelles Positionieren, das Schließen von Passwegen und der Einsatz des zweiten Mannes zum Pressing, während du einen anderen zur Absicherung stellst, sind wichtig.

Nicht aktiv gesteuerte Spieler können in die Formation zurückgehen oder passiv wirken. Das ist nicht einfach eine "dumme KI", sondern eine Mechanik, die du verstehen und nutzen lernen musst.

Mit der Zeit werden diese Entscheidungen selbstverständlich, und vielleicht gefällt dir sogar die zusätzliche Verantwortung.

Statt von der KI die automatische Lösung jeder Situation zu erwarten, wirst du fürs Antizipieren, Erkennen von Gefahren und gute Defensiventscheidungen belohnt.

LIES DAS SPIEL. LAUF NICHT NUR DEM BALL HINTERHER.

05 / JENSEITS DER SEITENLINIE

JENSEITS DER SEITENLINIE

ZUSÄTZLICHE INFORMATIONEN

DAS VERHALTEN DER ABWEHRLINIE IN FC27.

Auf World Class und Legendary habe ich ein grundlegendes Verhalten festgestellt: Die Linien werden zu flach, und Verteidiger lösen sich nur zögerlich, um Gegner zu stellen oder Angriffsläufe zu verfolgen.

Ich vermute eine bewusste stilistische Entscheidung von EA, möglicherweise für mehr Herausforderung auf höheren Stufen. Sie entspricht aber nicht immer natürlicher Fußballlogik.

Ich habe viel verändert, um das auszugleichen. Reaktionen, Eingriffe und das Halten der Struktur sind deutlich besser. Du wirst einen großen Unterschied bemerken, auch wenn gewisse Grundbeschränkungen bleiben.

Diese Beschränkungen erschweren auch klare Unterschiede zwischen Teams. Ich habe an mehr Individualität gearbeitet, aber das gemeinsame Linienverhalten kann unterschiedliche Reaktionen in manchen Situationen weiterhin begrenzen.

Ich habe das Problem auch direkt an EA gemeldet, in der Hoffnung auf eine grundlegendere Lösung in Zukunft.

Interessanterweise hat **Professional nicht dieselben Einschränkungen.** Verteidiger lösen sich natürlicher aus der Linie, gehen Gegner an und reagieren auf Offensivbewegungen.

Deshalb habe ich Professional möglichst anspruchsvoll gemacht und dabei diese Freiheit erhalten. Die allgemeine Schwierigkeit von Legendary wird aber nicht ganz erreicht.

World Class und Legendary bieten mehr Herausforderung mit stark verbessertem defensivem Stellungsspiel. Professional gibt dem Verhalten der Abwehrlinie eine weniger eingeschränkte Grundlage.

Beides sind gute Möglichkeiten, je nach gewünschter Erfahrung.

05 / JENSEITS DER SEITENLINIE

JENSEITS DER SEITENLINIE

ZUSÄTZLICHE INFORMATIONEN

VERGISS DEINE TAKTIK NICHT.

DETAILS ZÄHLEN.

Bewegung und Stellungsspiel sind natürlicher, aber die Feinheiten deiner Taktik bleiben wichtig.

Steht ein Spieler nicht dort, wo du ihn haben möchtest, prüfe seine **FC-IQ**-Rolle und Ausrichtung sowie die Teamtaktik in **Team Management**.

Beides wurde für natürlicheres, weniger starres Verhalten überarbeitet und bietet mehr Details als zuvor. Mannschaftsform und Spielverlauf können je nach Einstellung sehr unterschiedlich aussehen.

Übersieh die Details nicht: Deine Taktik sollte widerspiegeln, wie dein Team spielen soll.



05 / JENSEITS DER SEITENLINIE

JENSEITS DER SEITENLINIE

ZUSÄTZLICHE INFORMATIONEN

VORÜBERGEHENDE TEMPOSCHÜBE.

EA SPORTS FC kann sich gelegentlich scheinbar zufällig beschleunigen oder verlangsamen. Das ist eine langjährige Eigenheit des Spiels und wird nicht von der Gameplay-Mod verursacht.

Wenn es passiert, wirkt das ganze Spiel ungewöhnlich schnell. Bewegungen, Animationen, Reaktionen, Zusammenstöße und das Gameplay können plötzlich fast wie im Turbomodus erscheinen.

Die gute Nachricht? **Es pendelt sich ein und wird wieder normal.** Manchmal dauert das Stunden, gelegentlich einige Tage.

Hast du die Mod gerade installiert, beachte das vor der Beurteilung des vorgesehenen Tempos, besonders wenn plötzlich alles ungewöhnlich schnell wirkt.

Ich habe in V1 viel getan, damit diese Schwankungen beherrschbar bleiben. Das Gameplay sollte in beiden Zuständen relativ natürlich wirken, auch wenn einzelne Sitzungen spürbar schneller oder langsamer sind.

Und trotz allem, was du gehört haben magst: Es gibt keinen magischen Spieltempo-Schalter als Lösung. Was manche für einen versteckten Fix halten, ist lediglich der Effekt geänderter Geschwindigkeits- und Beschleunigungsslider.

Eine garantierte Lösung gibt es leider nicht. Aber glaub mir: **Es geht vorbei.**



05 / JENSEITS DER SEITENLINIE

JENSEITS DER SEITENLINIE

ZUSÄTZLICHE INFORMATIONEN

SLIDER ÄNDERN.

Wie du im Handbuch gesehen hast, sind viele Gameplay-Elemente sehr empfindlich ausbalanciert. Deshalb rate ich immer zu den empfohlenen Einstellungen.

Ich verstehe aber, wenn du manches an deine Vorlieben anpassen möchtest.

Das ist völlig in Ordnung!

Änderungen wie Passgeschwindigkeit, Ballhöhe oder Schussgeschwindigkeit haben normalerweise keine dramatischen Auswirkungen auf das gesamte Gleichgewicht.

Vorsichtiger wäre ich bei **Geschwindigkeit, Beschleunigung, Dribbling und Stellungsspiel.** Hier greifen unzählige sorgfältig abgestimmte Verhaltensweisen ineinander.

Mit **CPU-Slidern zu Fouls, Spielaufbau und Schussverhalten** kannst du gern experimentieren und sie deinen Vorlieben anpassen.

Denk nur daran, dass ich viele Verhaltensbereiche bereits verändert habe. **Richte Anpassungen nach deiner eigenen Erfahrung mit der Mod aus**, nicht nach Annahmen über das ursprüngliche FC.

Wenn dir das bewusst ist und du die Verantwortung dafür übernehmen möchtest, liegt die Entscheidung ganz bei dir.

EIN HINWEIS ZU EAS AUTHENTIC-SLIDERN

Meine Mod passt EAs Authentic-Slider an die für mein Gameplay nötigen Werte an. Willst du EAs Authentic-Gameplay wiederherstellen, entferne einfach meine Mod.



05 / JENSEITS DER SEITENLINIE

JENSEITS DER SEITENLINIE

ZUSÄTZLICHE INFORMATIONEN

DER ANFANG, NICHT DAS ENDE.

V1 bündelt den ersten Monat Arbeit an dieser neuen Umgebung. Manche Bereiche habe ich noch nicht angefasst; Körperlichkeit, Schwierigkeit und Unterschiede werden weiter vertieft. Ich arbeite jeden Tag an der Mod. Das ist der Anfang, nicht das Ende.

REALISMUS AUF DEINE ART.

Mein Leitgedanke war immer **"Realismus auf deine Art".** Wer meine Arbeit kennt, weiß, wie sehr ich Unterschiede und Raum für die eigene Interpretation von Fußball schätze.

Ich weiß, dass es verschiedene Meinungen darüber geben wird, was schneller, langsamer oder anders sein sollte. Das ist in Ordnung. Ich bitte nur um Entwicklungszeit und darum, **einen Schritt zurückzutreten und das große Ganze zu sehen.**

Elemente hängen zusammen, und Mechaniken zählen. Jede Änderung muss im gesamten Gameplay Sinn ergeben. Dabei werde ich immer ehrlich mit euch sein.

DER PROZESS, NICHT PERFEKTION.

In sieben Jahren und Tausenden Stunden mit diesen Dateien habe ich gelernt, dass Gameplay nicht immer einfach oder linear ist. Ein Dateiname kann etwas nahelegen, während der Platz etwas anderes zeigt. Die Änderung eines Verhaltens kann mehrere andere beeinflussen.

Ich behaupte nie, Perfektion erreicht zu haben. Die Schwächen des Original-Gameplays sind mir bewusst. Aber meiner Meinung nach spielt sich FC in **DIESER Form** völlig anders. Meine Arbeit ist detailliert und konkret, und meine Aussagen beruhen auf **sichtbaren Auswirkungen, die ich tatsächlich auf dem Platz beobachte.**

Ich liebe die Klassiker auch, glaube aber fest daran, dass diese Erfahrung einen offenen Blick verdient. Nimm dir Zeit, die Unterschiede zu erkunden und herauszufinden, was für dich funktioniert.

Und wir fangen gerade erst an!