ANTH JAMES
GAMEPLAY OVERHAUL

INSTRUCTION
BOOKLET

EA SPORTS
FC 27™

ANTH JAMES GAMEPLAY

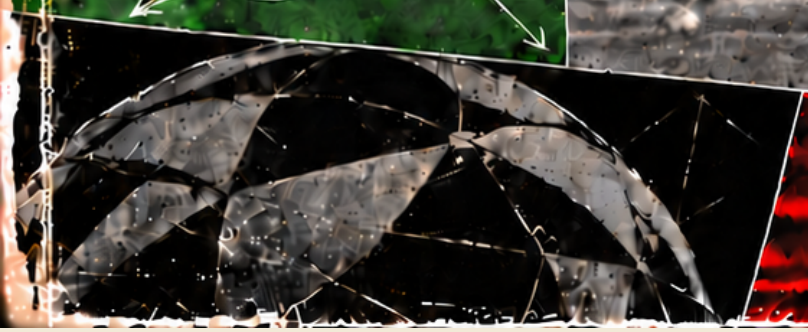
FOOTBALL FIRST.

REALISM.
BALANCE.
DEPTH.

KICK-OFF
SETUP
GAMEPLAY
FEATURES
OPTIONS
BEYOND THE TOUCHLINE









EA SPORTS IGNITE

PC

PANDUAN FOOTBALL FIRST ANDA.

DAFTAR ISI

01 / SELAMAT DATANG

Football First 03

02 / PERSIAPAN PERTANDINGAN

Pengaturan gim 05

Urutan mod 07

03 / FITUR GAMEPLAY

01 / Gerakan Re-Ignited 08

02 / Duel 10

03 / Bola diciptakan ulang 11

04 / Sentuhan berkelas 13

05 / Karakter pemain 14

06 / Struktur permainan 15

07 / Di bawah mistar 17

08 / Hentikan serangan 18

09 / Lawan 19

10 / Detail-detail kecil 20

04 / OPSI

Sesuaikan dengan selera Anda 22

Panduan opsi 23

05 / DI LUAR LAPANGAN

Bagaimana mengakses mod? 27

Menjalankan mod 28

Mempelajari pendekatan baru 29

Sistem bertahan 1 lawan 1 30

Perilaku garis pertahanan 31

Pengaturan taktik Anda 32

Peningkatan kecepatan sementara 33

Mengubah slider 34

Awal, bukan akhir 35

01 / SELAMAT DATANG

FOOTBALL FIRST.

Selamat datang di Anth James Gameplay Overhaul untuk FC 27.

Saya sangat antusias dengan proyek ini! Jika Anda mengenal karya saya, Anda tahu bahwa **gameplay selalu menjadi prioritas saya.** Di sinilah saya mencurahkan SELURUH waktu dan tenaga, dan tahun ini ada banyak hal yang patut dinantikan.



01 / SELAMAT DATANG

SEPAK BOLA DI ATAS SEGALANYA.

Tujuan utama saya adalah mengembalikan **SEPAK BOLA** ke dalam gim sepak bola. Saya memahami masalah yang ada dalam gim sepak bola modern, terutama FC. Saya sangat menyadari bahwa gameplay-nya terutama dirancang untuk pemain kompetitif daring.

Itulah mengapa saya kembali ke dasarnya.

V1 bertujuan membangun lingkungan gameplay yang benar-benar baru, berlandaskan satu gagasan: **FOOTBALL FIRST.**

Tahun ini, kami melangkah lebih jauh, dengan **KEDALAMAN** sebagai inti semuanya. Perubahannya melampaui apa yang langsung terlihat. Tujuannya adalah menciptakan pengalaman yang mendorong Anda **berpikir dengan logika sepak bola, bukan sekadar logika gim.**

Setiap perubahan dikembangkan, diuji, dan disempurnakan dengan cermat, dengan perhatian besar pada cara seluruh elemen bekerja bersama.

Saya mengajak Anda menyikapi gameplay dengan pikiran terbuka, memberi diri waktu untuk beradaptasi, dan menikmati proses menemukan perbedaannya.

AYO MULAI!



02 / PERSIAPAN PERTANDINGAN

PENGATURAN GIM

Sebelum memulai pertandingan, pastikan gim sudah dikonfigurasi dengan benar. Pengaturan ini penting untuk mendapatkan pengalaman gameplay yang dirancang.

MEMASANG MOD

Anda memerlukan **FIFA Mod Manager** yang gratis untuk memuat mod.

Saat ini, FC Live Editor diperlukan untuk menjalankan mod melalui FIFA Mod Manager. Lihat halaman 28 untuk detailnya.

IMPOR / TERAPKAN / JALANKAN

01 / JENIS GAMEPLAY

CUSTOM

Mode Karier dan Turnamen menggunakan Authentic secara bawaan. Pastikan Anda juga mengubahnya menjadi **Custom**.

02 / FITUR AUTENTISITAS

ON

Jangan terlalu memikirkan makna pengaturan ini: tujuannya hanya memastikan gim menggunakan berkas gameplay yang benar.

03 / SLIDER UMUM

50 / 50, DENGAN TIGA PENGECUALIAN

Semua slider umum sudah diatur ke 50 / 50, kecuali tiga yang tercantum di bawah. Perubahan ini juga sudah diterapkan untuk Anda dan hanya ditampilkan sebagai referensi.

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

02 / PERSIAPAN PERTANDINGAN

PERIKSA PENGATURAN

04 / SLIDER CPU

CUSTOM / SEMUA 50

Pertahankan seluruh slider CPU pada nilai bawaan 50.

Mode Karier menggunakan Tactical secara bawaan. Ubah menjadi **Custom** di menu Mode Karier.

05 / PENGATURAN PENTING LAINNYA

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

PEMERIKSAAN CEPAT

PENGATURAN	NILAI YANG DIPERLUKAN
Game Type	CUSTOM
Authenticity Features	ON
Regular Sliders	Sudah diatur - lihat pengecualian
Intercept Error	99 / 99
Ball Deflection Error	99 / 99
GK Deflection Error	99 / 99
CPU Slider Preset	CUSTOM - termasuk Mode Karier
CPU Sliders	SEMUA 50
Player-Based Difficulty	ON
Attributes	CLASSIC
Competitor Mode	OFF

SIAP BERMAIN.

02 / PERSIAPAN PERTANDINGAN

URUTAN MOD

STANDALONE DAHULU. OPSI DI BAWAHNYA.

Standalone Anda merupakan mod gameplay yang lengkap. Opsi adalah penyesuaian tambahan jika Anda ingin menyesuaikannya lebih jauh.

ATAS / DIMUAT PERTAMA

STANDALONE

OPSI 1

OPSI 2

OPSI 3

BAWAH / DIMUAT TERAKHIR

YANG DI BAWAH MENDAPAT PRIORITAS.
Opsi menimpa unsur tertentu dalam Standalone.

MAIN DULU. SESUAIKAN KEMUDIAN.

Mulailah dengan Standalone pilihan Anda persis seperti adanya.

Setelah merasakan gameplay-nya, pertimbangkan opsi untuk menyesuaikannya dengan preferensi Anda.

03 / FITUR GAMEPLAY

FITUR GAMEPLAY

Berikut gambaran lingkungan **FOOTBALL FIRST** baru yang sedang dibangun dalam mod, serta dampaknya saat Anda turun ke lapangan.

01 / GERAKAN RE-IGNITED

MENGEMBALIKAN ERA IGNITE.

Salah satu terobosan utama V1 adalah menghadirkan kembali animasi berputar dan menggiring bola asli dari era IGNITE ke dalam gerakan saat menguasai bola.

Animasi dari era FIFA 14, 15, dan 16 kembali menjadi dasar cara pemain berputar dan menggiring bola, sehingga pengaruh HyperMotion pada tindakan tersebut berkurang secara drastis.

Hasilnya adalah sensasi yang benar-benar berbeda saat menguasai bola: gerakan yang menapak lebih nyata, seperti yang sudah bertahun-tahun tidak terasa. Inilah upaya menghilangkan unsur "hyper" dari HyperMotion.

Ini jauh melampaui variasi animasi. Perubahan ini memengaruhi rasa, tampilan, dan cara bermain, termasuk keputusan yang Anda ambil saat menguasai bola.

Saya akan terus mengembangkan dan menyempurnakan area ini, dengan lebih banyak hal yang hadir seiring perkembangan mod.

BERPUTAR MENGITARI BOLA, BUKAN BERSAMA BOLA.

Pemain kini berputar mengitari bola, bukan menyeretnya secara tidak wajar bersama tubuh mereka.

Berputar memiliki konsekuensi. Momentum itu penting. Pemain tidak bisa langsung berbalik, memutar tubuh, atau pulih dari posisi canggung tanpa memperhitungkan keseimbangan. Ini bukan soal memperlambat animasi, melainkan mengembalikan dasar dribel dan gerakan berputar dari IGNITE.

Hal ini mengubah secara mendasar cara Anda menggiring, melindungi bola, dan menghadapi bek. Anda perlu membuat keputusan sepak bola yang realistis, bukan lolos seketika dengan berputar dan meluncur. Gerakan tidak hanya terlihat jauh lebih baik, tetapi juga langsung terasa lebih mantap dan stabil.

03 / FITUR GAMEPLAY

01 / GERAKAN RE-IGNITED

LANJUTAN

BERBOBOT, TETAP RESPONSIF.

Tujuannya bukan membuat semuanya lambat dan terasa berat dikendalikan.

Gerakan telah dirombak secara menyeluruh agar terasa menapak, berbobot, dan alami, sambil mempertahankan respons yang diperlukan untuk menikmati permainan. Tumpuan kaki diperbaiki di seluruh gerakan, menciptakan hubungan yang lebih meyakinkan dengan lapangan.

Pemain tidak lagi memelintir tubuh secara tidak wajar agar mencapai posisi tertentu atau langsung pulih setelah kehilangan keseimbangan.

Kemampuan individu tetap penting. Pemain elite bergerak dengan kendali lebih baik, sementara pemain yang kurang berbakat tetap berperilaku seperti pesepak bola profesional.

Gerakan ini dirancang dengan mempertimbangkan fungsi dan estetika, untuk menangkap sensasi gim sepak bola favorit Anda dari masa lalu dengan sentuhan modern.

CATATAN TENTANG GERAKAN

Yang mengenal karya saya tahu bahwa saya menyertakan beberapa dasar gerakan dalam mod. V1 menghadirkan satu dasar gerakan yang diseimbangkan dengan sangat teliti. Gaya dan alternatif lain akan dieksplorasi selama pengembangan berlanjut.



03 / FITUR GAMEPLAY

02 / DUEL

SETIAP DUEL BERARTI.

Salah satu fokus utama V1 adalah menyeimbangkan kembali duel antara penyerang dan pemain bertahan.

Selama bertahun-tahun, gim sepak bola menempatkan kecepatan di atas segalanya. Ketika kecepatan terlalu dominan, mekanik lain kehilangan fungsinya dan permainan makin berfokus pada lari ke belakang pertahanan.

Menyeimbangkan duel ini melibatkan banyak unsur, yang diselaraskan dengan cermat agar pertarungan bersifat taktis sekaligus fisik. Gerakan, posisi, kontak tubuh, kekuatan, kecepatan, dan waktu harus bekerja bersama, masing-masing dengan perannya.

Pemain cepat seharusnya bisa memakai kecepatannya. Pemain kuat bisa memanfaatkan tubuhnya. Pemain terampil bisa mengecoh lawan. Interaksi kualitas-kualitas inilah yang menghidupkan sepak bola dalam setiap duel.

Semuanya bukan hanya soal kecepatan, bahkan Mbappé pun harus bermain sepak bola.

BEREBUT PENGUASAAN BOLA.

Pemain kini lebih aktif berjuang memperebutkan bola, menciptakan lebih banyak duel fisik di seluruh lapangan.



03 / FITUR GAMEPLAY

03 / BOLA DICIPTAKAN ULANG

BOLA KINI BEBAS.

Bola telah dirombak secara menyeluruh agar menjadi bagian permainan yang lebih mandiri.

Alih-alih terasa menempel pada pemain atau diarahkan secara buatan menuju hasil tertentu, bola kini bergerak dan bereaksi lebih alami di setiap fase, menciptakan gameplay yang lebih organik dan sulit diprediksi.

BOBOT, CENGKERAMAN, DAN SENSASI.

Bola kini melaju di lapangan dengan lebih berbobot dan tegas. Kontaknya dengan permukaan lebih meyakinkan, dengan pantulan kecil dan lompatan alami, bukan meluncur di atas rumput seperti kelereng.

Lengkungan dan efek putarannya juga lebih alami dan memuaskan, membuat lintasan umpan serta tembakan terasa lebih meyakinkan.

BOLA LIAR, MOMEN ORGANIK.

Blok, defleksi, intersepsi, sapuan, tekel, dan sundulan telah diperbaiki untuk menghasilkan situasi yang lebih alami dan beragam.

Memenangi duel tidak otomatis berarti menguasai bola. Bola bisa lepas ke ruang kosong, memantul canggung, atau jatuh di antara pemain, menciptakan perebutan bola kedua yang menjaga duel tetap hidup.

Sapuan pun lebih bergantung pada keadaan. Saat ditekan atau kehilangan keseimbangan, bek mungkin hanya mampu menghalau bahaya terdekat, bukan mengirim bola jauh dengan aman.

KECEPATAN DIKALIBRASI ULANG.

Kecepatan umpan dan tembakan telah diseimbangkan dengan teliti agar laju bola lebih realistis dalam berbagai situasi.

Dari umpan pendek hingga bola kencang dan tembakan bertenaga, setiap tindakan diatur dengan mempertimbangkan seberapa cepat bola seharusnya bergerak dan hubungannya dengan gameplay keseluruhan.

03 / FITUR GAMEPLAY

03 / BOLA DICIPTAKAN ULANG

LANJUTAN

SETIAP UMPAN MEMILIKI KONTEKS.

Umpan kini memiliki kedalaman kontekstual yang lebih besar. Mengumpan melawan arah tubuh atau melakukan umpan sekali sentuh lebih menantang, karena keadaan sekitar lebih memengaruhi eksekusinya.

Posisi tubuh, ketinggian bola, dan situasi saat menyentuh bola semuanya penting. Menciptakan kondisi yang tepat untuk umpan menjadi bagian dari pengambilan keputusan.

Dalam V1, penerapannya masih relatif ringan dan berfokus agar umpan mengikuti konteks fisik setiap tindakan.

KEKUATAN UMPAN YANG INTUITIF.

Kekuatan umpan kini memiliki hubungan yang lebih alami dengan ketinggian bola.

Pada umpan manual, menahan tombol lebih lama menghasilkan bola lebih tinggi. Pada umpan berbantuan dan semiberbantuan, jarak juga memengaruhi lintasan.

Sebagian inspirasinya berasal dari sensasi umpan intuitif dalam gim sepak bola klasik, khususnya PES.



03 / FITUR GAMEPLAY

04 / SENTUHAN BERKELAS

SENTUHAN SESUAI KEMAMPUAN.

Salah satu peningkatan terbesar adalah pengaruh kemampuan pemain terhadap kontrol bola.

Sebelumnya, membuat bola lebih bebas bisa berdampak terlalu serupa pada semua pemain.

Dalam FC27 V1, sentuhan bola ditangani dengan pendekatan yang sama sekali berbeda dari tahun-tahun sebelumnya.

Pemain elite jauh lebih mampu mengontrol bola sulit, terutama saat ditekan, sementara pemain yang kemampuannya lebih rendah cenderung kesulitan.

Kecepatan bola, posisi tubuh, gerakan, dan kemampuan individu semuanya berpengaruh. Anda kini perlu berpikir berbeda sesuai pemain yang dikendalikan atau dihadapi.



03 / FITUR GAMEPLAY

05 / KARAKTER PEMAIN

ATRIBUT DIBENTUK ULANG.

Atribut dikalibrasi ulang untuk menciptakan perbedaan yang lebih berarti, bahkan dalam rentang kemampuan yang berdekatan. Anda kini seharusnya merasakan perbedaan antarpemain dalam liga yang sama.

Dalam V1, fokusnya terutama pada karakteristik tanpa bola.

RASAKAN TEKANANNYA.

Tekanan lebih memengaruhi performa. Lawan yang mendekat bisa mengganggu ketenangan pemain, meningkatkan kemungkinan kesalahan, dan menyulitkan eksekusi yang bersih.

Ketenangan itu penting. Pemain dengan ketenangan rendah lebih mudah kesulitan saat ditekan, sementara yang lebih tenang lebih siap mempertahankan kendali.

Ini alasan lain untuk memikirkan siapa yang memegang bola, siapa yang mendekat, dan kapan harus melepasnya.

Ingin meningkatkannya? Opsi **Pressure Plus+** memperbesar efek ini bagi Anda yang ingin pressing berdampak lebih besar.

KUALITAS DI LUAR PENGUASAAN BOLA.

Kualitas bukan hanya soal menggiring, mengumpan, atau menembak.

Kualitas juga memengaruhi cara pemain menempatkan diri, mengenali bahaya, mengikuti gerakan, dan merespons situasi yang berkembang di sekitarnya.

Bek elite lebih cepat membaca bahaya, lebih waspada menjaga lawan, dan lebih tegas saat bertindak.

Bek yang kemampuannya lebih rendah lebih mudah meninggalkan ruang atau bereaksi kurang efektif.

TIM YANG BENAR-BENAR BERBEDA.

Perubahan ini membuat perbedaan kualitas antarpemain dan antartim lebih terasa.

Tim kuat seharusnya terasa berbeda dari tim lemah, terutama saat Anda tidak menguasai bola.

Gaya taktik dan struktur tim tetap penting, tetapi kemampuan individu memiliki peran besar.

03 / FITUR GAMEPLAY

06 / STRUKTUR PERMAINAN

SEPAK BOLA YANG BERNAPAS.

Membuat sepak bola benar-benar terlihat dan berperilaku seperti sepak bola merupakan salah satu pekerjaan terbesar dalam V1.

Setiap posisi, jarak, dan ruang diperiksa dengan saksama dalam berbagai pengaturan taktik, fase permainan, dan situasi di seluruh lapangan.

Ini jauh melampaui menggeser garis pertahanan atau mengubah formasi. Intinya adalah posisi pemain terhadap bola, rekan, dan lawan, serta perubahan hubungan itu selama pertandingan.

Tujuannya meninggalkan sepak bola yang kaku dan tidak alami, lalu membangun bentuk permainan yang jelas dengan jarak dan posisi lebih realistis di seluruh tim.

JAGA GARIS PERTAHANAN.

Garis pertahanan telah dirombak secara menyeluruh.

Garis tinggi tidak lagi terpaku secara tidak wajar di garis tengah. Pertahanan bisa mundur lebih cerdas, menciptakan ruang penyangga yang memungkinkan gelandang melindungi lini belakang.

Pengaturan yang lebih dalam juga diseimbangkan agar bek tidak mundur terlalu dekat dengan gawang sendiri.

PERTAHANAN YANG TERHUBUNG.

Gelandang merespons bola dan gerakan di sekitarnya dengan lebih alami.

Mereka bisa memberi perlindungan, bergeser, menghadapi lawan, dan mendukung garis pertahanan.

Pemain sayap dan penyerang turut berkontribusi lebih alami pada struktur bertahan, memungkinkan blok rendah modern yang sesungguhnya saat diperlukan.

PRESSING DENGAN TUJUAN.

Pressing telah diseimbangkan di berbagai pengaturan taktik.

Garis tinggi bisa memberikan tekanan lebih besar dan cerdas, sementara pendekatan dalam dan seimbang lebih menekankan menjaga struktur.

CATATAN TENTANG GARIS PERTAHANAN

Perilaku dasar garis pertahanan FC27 berbeda menurut tingkat kesulitan dan bisa membatasi tindakan bek serta perbedaan respons antartim. V1 memberi peningkatan besar, tetapi beberapa batasan tetap ada.

Untuk detailnya, lihat **"Perilaku garis pertahanan dalam FC27"** di bagian Di Luar Lapangan, halaman 31.

Tujuannya bukan memperkuat pertahanan secara buatan, melainkan membuat perilakunya mengikuti logika sepak bola.



03 / FITUR GAMEPLAY

06 / STRUKTUR PERMAINAN

LANJUTAN

POSISI SAAT MENYERANG.

Filosofi yang sama berlaku dalam serangan.

Pemain tidak lagi dipisahkan secara begitu kaku ke dalam zona yang terisolasi.

Jarak antarrekan telah diperbaiki untuk mendorong gerakan, dukungan, dan keterlibatan yang lebih terhubung sepanjang serangan.

Fokus besar diberikan agar tim menyerang sebagai satu kesatuan, dengan setiap pemain terhubung dan berkontribusi dalam suatu cara.

SETIAP PERAN PUNYA ANDIL.

Peran dan fokus FC IQ telah dibentuk ulang secara besar-besaran untuk menghilangkan kekakuan serta keterpisahan, mendorong perilaku lebih alami tanpa menghapus identitas masing-masing.

Sebagai contoh:

Bek sayap lebih berkontribusi dalam fase serangan dan tidak lagi terpaku di garis tengah.

Gelandang mendukung pemain di sekitarnya.

Pemain sayap mempertahankan tanggung jawab taktik sambil merespons perkembangan permainan dengan lebih alami.

Setiap peran dan fokus diperhatikan dengan sangat teliti, hingga detail terkecil kontribusinya terhadap tim secara keseluruhan.

03 / FITUR GAMEPLAY

07 / DI BAWAH MISTAR

KELUAR DARI GARIS GAWANG.

Kiper kini keluar secara alami untuk mempersempit ruang penyerang dalam situasi satu lawan satu.

Ini berlaku bagi semua kiper ketika konteksnya tepat.

KIPER DENGAN KARAKTER.

Kiper diseimbangkan ulang untuk menciptakan perbedaan kemampuan yang lebih berarti.

Kiper biasa lebih kecil kemungkinannya melakukan penyelamatan luar biasa dengan konsistensi yang sama seperti kiper elite.



03 / FITUR GAMEPLAY

08 / HENTIKAN SERANGAN

REBUT BOLA SENDIRI. JANGAN MENUNGGU GIM MELAKUKANNYA.

Tekel diperbaiki untuk mengurangi hasil otomatis.

Bek tidak seharusnya bisa menjangkau dan merebut bola secara ajaib tanpa memperhitungkan posisi atau waktu tindakannya.

TEKEL BISA GAGAL.

Jika bertindak terlalu cepat atau mengambil pendekatan yang buruk, penyerang mendapat kesempatan lebih besar untuk lolos.

Waktu, posisi, dan keputusan melakukan tekel menjadi lebih penting.

KEMAMPUAN MENENTUKAN DUEL.

Tekel, intersepsi, dan perebutan bola bergantung pada kemampuan pemain. Bek elite membaca bahaya dan memenangi duel lebih konsisten, sementara bek yang lebih lemah lebih mudah dilewati.

CATATAN TENTANG KESEIMBANGAN

Ini area yang diseimbangkan dengan hati-hati dan akan terus disempurnakan. Perubahan kecil pun bisa menggeser gameplay secara besar ke pihak penyerang atau bek, sehingga interaksi ini membutuhkan ketelitian tinggi.



03 / FITUR GAMEPLAY

09 / LAWAN

LAWAN YANG LEBIH BERBAHAYA.

Perilaku serangan CPU telah dirombak untuk menghadirkan lawan yang lebih menantang dan bervariasi.

Ditambah koneksi serangan yang dijelaskan dalam Struktur Permainan, CPU lebih berbahaya di sepertiga akhir, lebih bersedia mengancam dari berbagai posisi, dan lebih mampu memvariasikan serangan.

KUALITAS TERLIHAT SAAT MENYERANG.

Kemampuan pemain berperan penting. Penyerang elite dan tim kuat lebih berbahaya, dengan gerakan, keputusan, serta penyelesaian yang lebih baik.

LEBIH SULIT DIREBUT BOLANYA.

Pemain CPU lebih menyadari keadaan sekitar dan upaya tekel yang mendekat.

Mereka lebih mampu melindungi penguasaan bola dan merespons tekanan bertahan, terutama pemain yang berkualitas tinggi.

CATATAN TENTANG SERANGAN CPU

Saya membuat peningkatan nyata untuk V1, meskipun area ini belum mendapat waktu pengembangan sebanyak beberapa area lainnya.



03 / FITUR GAMEPLAY

10 / DETAIL-DETAIL KECIL

UBAH SECARA LANGSUNG.

Perubahan taktik melalui D-pad kini berlaku seketika, tanpa jeda yang biasa terjadi.

Tanggapi jalannya pertandingan dan lakukan penyesuaian cepat tanpa menunggu perubahan mulai berlaku.

LEBIH BANYAK PERAN UNTUK DIJELAJAHI.

Sejumlah peran dan fokus FC IQ yang sebelumnya tersembunyi kini tersedia, memberi lebih banyak cara untuk membentuk pengaturan taktik.

POSISI	PERAN	FOKUS
Kiper	Ball-Playing Keeper	Attack
Penyerang	Roaming Striker	Attack
Penyerang	Roaming Striker	Versatile
Sayap	False Winger	Attack
Sayap	False Winger	Build-Up

03 / FITUR GAMEPLAY

10 / DETAIL-DETAIL KECIL

LANJUTAN

KENDALI KAMERA YANG LEBIH LUAS.

Standalone juga mengembalikan beberapa kontrol kamera yang tersedia di FC25, tetapi kemudian dihapus.

Ini bukan perubahan gameplay, tetapi memberi lebih banyak kendali atas cara Anda melihat aksi. Kini Anda menemukannya dalam pengaturan kamera di dalam gim.

PENGATURAN KAMERA	FUNGSINYA
Far Side Focus	Mengatur seberapa jauh kamera bergeser ke arah bola saat permainan berpindah ke sisi jauh lapangan. Nilai lebih tinggi memperlihatkan lebih banyak sisi seberang.
Ball Tracking Speed	Mengatur kecepatan kamera mengikuti bola, sehingga Anda bisa memilih antara pelacakan langsung dan jeda yang lebih halus seperti siaran televisi.
Leading	Mengatur seberapa jauh kamera melihat ke depan permainan dalam arah serangan.
Penalty Area Zoom	Mengatur seberapa dekat kamera memperbesar gambar saat bola masuk ke kotak penalti lawan.

04 / OPSI

OPSI

SESUAIKAN DENGAN SELERA ANDA.

Kita semua punya penafsiran sendiri tentang tampilan dan sensasi sepak bola yang realistis, disadari atau tidak.

Bahkan durasi pertandingan bisa memengaruhi persepsi Anda terhadap perilaku pemain, tempo, dan pengalaman keseluruhan.

OPSI memungkinkan Anda membentuk pengalaman itu dengan menyesuaikan unsur tertentu agar lebih cocok dengan penafsiran realisme Anda.

PENGALAMAN LENGKAP ADA SEJAK AWAL.

Mod gameplay saya bukan modular. Anda tidak perlu merangkai sekumpulan opsi untuk mendapatkan pengalaman lengkap.

Standalone pilihan Anda sudah menyediakannya, dengan setiap unsur dikembangkan serta diseimbangkan agar bekerja bersama. Opsi hanya untuk mengubah bagian tertentu sesuai preferensi. **Semua opsi memerlukan mod Standalone utama dan tidak dirancang untuk digunakan sendiri.**

Saya menyarankan Anda mencoba Standalone apa adanya terlebih dahulu, lalu menjelajahi opsi setelah memahami gameplay-nya.

KOLEKSI YANG TERUS BERKEMBANG.

Versi terdahulu mod saya memiliki ratusan opsi terperinci, dengan fleksibilitas besar untuk menyesuaikan pengalaman.

Pilihan opsi masih relatif terbatas saat peluncuran, tetapi akan berkembang seiring saya mendengar lebih banyak pandangan dan pengalaman Anda.

Opsi hanya tersedia bagi anggota tingkat FULL GAMEPLAY PACKAGE di Patreon.

OPSI YANG TERSEDIA

Halaman berikut menjelaskan opsi yang tersedia dalam V1 serta perubahan yang diberikan masing-masing.

PENTING: di FIFA Mod Manager, letakkan opsi pilihan Anda **DI BAWAH** mod Standalone utama agar perubahannya berlaku.

04 / OPSI

PANDUAN OPSI

POSITIONING ALTERNATIVE - FINAL THIRD SPACE

Gunakan opsi ini jika ingin tim menjaga kotak penalti dengan blok yang sedikit kurang rapat daripada Standalone utama.

Ini memberi lebih banyak ruang di sekitar tepi kotak penalti untuk membangun serangan, umpan tarik, dan kombinasi.

HIGHER PRESSING THRESHOLD OPTION

Dalam Standalone, pressing intensif aktif ketika tinggi garis taktik tim mencapai **60 atau lebih**.

Opsi ini menaikkan ambang menjadi **90 atau lebih**, sehingga pressing intensif hanya muncul pada pengaturan paling agresif.

Gunakan jika pressing intensif masih terasa terlalu banyak dan Anda ingin membatasinya pada tim yang benar-benar diatur untuk melakukannya.

CATATAN KOMPATIBILITAS Opsi ini tidak bisa digunakan bersama opsi Positioning Alternative mana pun. Jika memakai Positioning Alternative, pilih versi padanannya yang mencakup Higher Pressing Threshold.

POSITIONING ALTERNATIVE - FINAL THIRD SPACE + HIGHER PRESSING THRESHOLD

Menggabungkan Final Third Space dan Higher Pressing Threshold dalam satu opsi.

Tim menjaga kotak penalti dengan blok sedikit kurang rapat, membuka ruang untuk membangun serangan, umpan tarik, dan kombinasi. Ambang tinggi garis untuk pressing intensif juga naik dari **60 menjadi 90**.

Jika ingin kedua perubahan, cukup gunakan opsi ini. Anda tidak memerlukan salah satu dari dua opsi terpisah di sampingnya.

04 / OPSI

PANDUAN OPSI

SHOT SPEED OPTION - PLUS+

Tenaga tembakan sedikit lebih besar dibanding Standalone.

Gunakan jika menyukai tembakan realistis mod tetapi menginginkan sedikit tambahan kecepatan, atau jika tembakan jarak jauh terasa terlalu mudah diselamatkan.

SHOT SPEED OPTION - DEFAULT

Gunakan jika ingin mengembalikan kecepatan tembakan bawaan FC27.

Tembakan akan melaju lebih cepat daripada dalam Standalone.

LOWER-RATED GOALKEEPERS - DEFAULT ABILITY

Standalone memperbesar perbedaan antara kiper elite dan kiper berperingkat rendah dengan mengurangi konsistensi performa kiper berperingkat rendah.

Opsi ini menghapus penyesuaian tersebut dan mengembalikan **kemampuan bawaan FC27** mereka. Kiper elite tidak terpengaruh.

Disarankan saat memakai Shot Speed Option - Default. Keseimbangan kiper Standalone dirancang berdasarkan tembakannya yang lebih lambat. Kecepatan tembakan bawaan bisa membuat kiper berperingkat rendah terlalu lemah, sehingga memasangkan kedua opsi membantu menjaga keseimbangan.

Ini juga pilihan bagus jika Anda sekadar ingin kiper berperingkat rendah lebih kompetitif.

04 / OPSI

PANDUAN OPSI

BALL SIZE OPTIONS

Standalone memakai bola sedikit lebih kecil daripada bawaan FC27. Ini disengaja dan menjadi bagian keseimbangan mod secara keseluruhan.

Opsi ini memperbesar bola mendekati ukuran bawaan jika Anda lebih menyukai bola besar. **Hanya ukurannya berubah: lintasan, lengkungan, dan penurunan bola tetap sama.**

Size +1: peningkatan yang nyaris tak terlihat dari Standalone.

Size +2: sedikit lebih besar.

Size +3: jelas lebih besar.

Size +4: mendekati ukuran bawaan.

Default: ukuran bola asli FC27.

PRESSURE PLUS+

Standalone sudah menyertakan sistem tekanan yang dirombak. Pressure Plus+ membawanya ke tingkat lebih ekstrem.

Pressing intensif menjadi sesuatu yang benar-benar harus diatasi pemain. Mereka merasakannya lebih cepat dan lebih terganggu, sehingga tim yang menekan bisa memaksa lebih banyak kesalahan dan keputusan terburu-buru.

Pemain terbaik masih bisa tetap tenang, tetapi sebagian besar pemain dalam liga akan merasakan tekanannya.

Area ini masih dikerjakan dan akan terus saya kembangkan serta sempurnakan.



04 / OPSI

PANDUAN OPSI

CPU OPTION - PATIENT PLAY PLUS+

Gunakan opsi ini jika menginginkan pendekatan serangan CPU yang lebih sabar dan terukur.

Tim membutuhkan lebih banyak waktu untuk maju, memakai kombinasi lini tengah dan umpan dukungan untuk menjaga bola sambil mencari celah.

CPU tetap ingin mengancam gawang, tetapi lebih menekankan mempertahankan bola dan memilih saat menyerang. Ini bisa membuat perebutan kembali bola lebih sulit, mendorong Anda menjaga organisasi dan memilih waktu pressing.

ATTACKING RUNS - MORE SELECTIVE

Gunakan opsi ini untuk gerakan menyerang yang lebih tenang dan tertata.

Pemain lebih selektif memilih saat berlari ke depan, menciptakan bentuk serangan lebih tenang.

Jika lari menyerang dalam Standalone terasa terlalu sering atau kacau untuk selera Anda, opsi ini memberi alternatif yang lebih terukur.

CATATAN KOMPATIBILITAS Jangan gunakan bersama **CPU Option - Patient Play Plus+**. Patient Play Plus+ sudah memiliki penerapan yang lebih kuat dari penyesuaian lari menyerang ini.

JOCKEY SPEED - SLOWER OPTION

Gunakan jika gerakan bertahan sambil menjaga lawan (jockey) dalam Standalone utama terasa agak terlalu cepat.

Opsi ini mengurangi sedikit kecepatannya, menciptakan sensasi lebih mantap saat memosisikan diri dan menahan penyerang.

Jika permainan menjadi terlalu mudah, hapus opsi ini dan kembali ke keseimbangan jockey Standalone.

05 / DI LUAR LAPANGAN

DI LUAR LAPANGAN

INFORMASI TAMBAHAN

Bagian ini memberikan detail tambahan dan konteks penting tentang gameplay agar Anda memahami cara kerja mod, hal yang perlu diperhatikan, dan cara menikmati pengalaman secara maksimal.

BAGAIMANA MENGAKSES MOD?

Mod saya tersedia untuk diunduh melalui Patreon. Dukungan Anda memungkinkan saya menginvestasikan kembali waktu untuk terus membangun dan mengembangkan gameplay bagi Anda.

Ada dua tingkat keanggotaan:

STANDALONES ONLY

Untuk yang hanya menginginkan mod Standalone utama tanpa opsi tambahan.

FULL GAMEPLAY PACKAGE

Mencakup Standalone dan seluruh opsi gameplay. Ingat bahwa koleksi opsi akan terus berkembang secara signifikan selama pengembangan.

Saya memahami sebagian orang memiliki keberatan terhadap akses mod melalui Patreon, dan dalam banyak hal saya mengerti kekhawatiran itu.

Namun, gameplay adalah sesuatu yang saya kerjakan berjam-jam setiap hari sepanjang siklus gim. Ini bukan proyek yang saya siapkan dalam seminggu lalu terus meminta orang membayar. Saya selalu mengembangkan, menguji, dan menyempurnakannya untuk memberikan hasil terbaik dari gameplay kepada Anda.

Kenyataannya, mod ini tidak akan berada pada tingkat sekarang tanpa dukungan murah hati Anda.

Terima kasih sudah mewujudkannya.

Kunjungi situs saya / **Bergabung melalui Patreon**

05 / DI LUAR LAPANGAN

DI LUAR LAPANGAN

INFORMASI TAMBAHAN

MENJALANKAN MOD.

Anda memerlukan FIFA Mod Manager untuk menjalankan mod. Selalu gunakan versi terbaru.

Jika mengalami masalah impor, periksa versi Mod Manager terlebih dahulu. Versi lama sering menjadi penyebabnya.

Dapatkan versi terbaru di sini: **unduhan FIFA Mod Manager**.

FC LIVE EDITOR DIPERLUKAN

Saat ini, FIFA Mod Manager membutuhkan FC Live Editor untuk menjalankan gim dengan mod yang diterapkan. Persyaratan ini tidak terkait dengan mod gameplay saya, melainkan bagian dari proses menjalankan mod melalui FIFA Mod Manager saat ini.

Setiap rilis baru Live Editor menjadi gratis setelah masa akses awal tujuh hari.

Unduh FC Live Editor di sini: **patreon.com/cw/xAranaktu**

KOMPATIBILITAS DAN URUTAN MOD.

Mod saya hanya mengubah gameplay, jadi kompatibel dengan mod lain yang tidak memengaruhinya. Jangan gunakan mod gameplay lain bersamaan dengan mod saya.

Urutan terhadap jenis mod lain umumnya tidak penting. Pengecualiannya adalah mod jaring gawang, yang harus berada **DI BAWAH** mod saya agar mendapat prioritas.

Urutan juga penting untuk opsi gameplay saya. Opsi pilihan harus berada **DI BAWAH** Standalone utama agar mendapat prioritas dan perubahannya diterapkan.

BAGAIMANA MENGETAHUI FUNGSI OPSI?

Manual ini menjelaskan opsi yang tersedia.

Anda juga bisa membacanya di FIFA Mod Manager. Pilih mod, lalu buka tab **Description** untuk melihat perubahannya dan dampaknya pada gameplay.

Baca deskripsi sebelum menerapkan opsi. Jangan menganggap sudah mengetahui fungsinya hanya dari nama.

05 / DI LUAR LAPANGAN

DI LUAR LAPANGAN

INFORMASI TAMBAHAN

TERBUKA UNTUK MEMPELAJARI PENDEKATAN BARU.

Jika mengharapkan setiap mekanik bekerja seperti FC bawaan, Anda akan terkejut.

Mod saya melampaui penyesuaian unsur permukaan. Ambisinya lebih besar, dan saya mendorong Anda terbuka untuk mempelajari cara bermain baru.

Beberapa elemen mungkin tidak terasa seresponsif atau bekerja persis seperti yang Anda ingat. Itu tidak otomatis berarti ada yang rusak. Beri diri Anda waktu untuk beradaptasi dan memahami cara mekanik kini bekerja bersama.

Solusi harus berasal dari suatu tempat, dan setiap keputusan memiliki alasan. Terkadang, gerakan tertentu memerlukan kontrol yang bahkan mungkin belum Anda ketahui.

Ingat, semuanya tentang kedalaman!



05 / DI LUAR LAPANGAN

DI LUAR LAPANGAN

INFORMASI TAMBAHAN

MEMAHAMI SISTEM BERTAHAN 1 LAWAN 1.

Jika baru mengenal gameplay FC, bertahan mungkin terasa aneh pada awalnya. Penting untuk memahami sistem sebelum menolak pengalamannya.

Saya menghabiskan bertahun-tahun memahami sistem 1 lawan 1 dan mengurangi pengaruhnya. Dampaknya kini jauh lebih kecil, tetapi memahami fungsinya tetap penting, terutama saat mengendalikan tim sendiri.

Diperkenalkan dalam FIFA 20, **sistem bertahan 1 lawan 1** mengubah cara bertahan secara mendasar.

Ini mekanik dasar tanpa bola yang dirancang agar bertahan lebih manual, memberi Anda tanggung jawab lebih besar daripada sepenuhnya mengandalkan rekan yang dikendalikan AI.

Intinya, sistem mendorong satu bek aktif menghadapi pembawa bola, sementara bek di sekitarnya cenderung menjaga posisi alih-alih otomatis menutup lawan.

Ini memengaruhi pertahanan PENGGUNA maupun CPU, meskipun biasanya lebih terasa saat Anda bertahan sendiri.

Saya membuat perubahan besar dalam V1 untuk memperbaiki keterlibatan bertahan, pelacakan, dan posisi. Namun, sistem dasar 1 lawan 1 tetap menjadi bagian FC27.

APA ARTINYA BAGI ANDA?

Anda perlu aktif bertahan. Berganti pemain, memosisikan bek secara manual, menutup jalur umpan, serta memakai tekanan pemain kedua sambil menempatkan pemain lain untuk melindungi ruang semuanya penting.

Pemain yang tidak Anda kendalikan bisa kembali ke formasi atau tampak pasif. Ini bukan sekadar "AI bodoh", melainkan mekanik yang perlu dipahami dan dipelajari.

Seiring waktu, keputusan ini menjadi kebiasaan, dan Anda mungkin justru menikmati tanggung jawab tambahannya.

Alih-alih berharap AI menangani semua situasi secara otomatis, Anda akan mendapat hasil saat mengantisipasi gerakan, mengenali bahaya, dan membuat keputusan bertahan yang baik.

BACA PERMAINANNYA. JANGAN HANYA MENGEJAR BOLA.

05 / DI LUAR LAPANGAN

DI LUAR LAPANGAN

INFORMASI TAMBAHAN

PERILAKU GARIS PERTAHANAN DALAM FC27.

Pada World Class dan Legendary, saya menemukan perilaku dasar yang membuat garis pertahanan terlalu datar. Bek enggan keluar dari garis untuk menghadapi lawan atau mengikuti pergerakan menyerang.

Saya menduga ini pilihan gaya yang disengaja EA, mungkin untuk meningkatkan tantangan pada kesulitan tinggi. Namun, ini tidak selalu mencerminkan logika sepak bola yang alami.

Saya membuat perubahan besar untuk menyeimbangkannya, meningkatkan respons, tindakan, dan kemampuan bek mempertahankan bentuk tim. Anda akan merasakan perbedaan jelas, meskipun beberapa batasan dasar tetap ada.

Batasan itu juga menyulitkan penciptaan perbedaan yang jelas antartim. Saya berusaha menghadirkan lebih banyak karakter, tetapi perilaku garis yang sama masih bisa membatasi variasi respons dalam keadaan tertentu.

Saya juga sudah menyampaikan masalah ini langsung kepada EA, dengan harapan bisa ditangani lebih mendasar di masa depan.

Menariknya, **Professional tidak memiliki batasan garis pertahanan yang sama.** Bek lebih bersedia meninggalkan garis, menghadapi lawan, dan merespons gerakan menyerang.

Dengan itu sebagai pertimbangan, saya bekerja keras membuat Professional semenantang mungkin sambil mempertahankan kebebasannya. Namun, kesulitannya secara keseluruhan belum menyamai Legendary.

Pada akhirnya, World Class dan Legendary menawarkan tantangan lebih besar dengan posisi bertahan yang jauh lebih baik, sedangkan Professional memberikan dasar yang lebih bebas untuk perilaku garis pertahanan.

Keduanya merupakan pilihan yang layak, sesuai pengalaman yang Anda cari.

05 / DI LUAR LAPANGAN

DI LUAR LAPANGAN

INFORMASI TAMBAHAN

JANGAN LUPAKAN PENGATURAN TAKTIK.

DETAIL ITU PENTING.

Gerakan dan posisi lebih alami, tetapi detail pengaturan taktik tetap penting.

Jika pemain tidak berada di tempat yang Anda inginkan, periksa peran serta fokus **FC IQ** dan pengaturan taktik tim di **Team Management**.

Keduanya diperbaiki untuk mendorong perilaku lebih alami dan tidak kaku, dengan detail lebih banyak daripada sebelumnya. Bentuk tim serta jalannya permainan bisa sangat berbeda bergantung pada pengaturan.

Jangan abaikan detail: pastikan taktik mencerminkan cara Anda ingin tim bermain.



05 / DI LUAR LAPANGAN

DI LUAR LAPANGAN

INFORMASI TAMBAHAN

PENINGKATAN KECEPATAN SEMENTARA.

EA SPORTS FC terkadang bisa mempercepat atau memperlambat secara tampak acak. Ini kebiasaan lama gim dan tidak disebabkan mod gameplay.

Saat terjadi, seluruh gim bisa terasa luar biasa cepat. Gerakan, animasi, reaksi, tabrakan, dan gameplay secara umum bisa tiba-tiba seperti mendapat turbo.

Kabar baiknya? **Ini akan stabil dan kembali normal.** Terkadang perlu beberapa jam, sesekali beberapa hari.

Jika baru memasang mod, ingat hal ini sebelum menilai kecepatan yang seharusnya, terutama jika semuanya mendadak terasa terlalu cepat.

Saya bekerja keras dalam V1 untuk menjaga fluktuasi ini tetap terkendali. Gameplay semestinya masih terasa relatif alami dalam kedua kondisi, meskipun beberapa sesi jelas lebih cepat atau lambat.

Terlepas dari yang mungkin Anda dengar, tidak ada tombol kecepatan ajaib yang memperbaikinya. Yang dianggap sebagian orang sebagai perbaikan tersembunyi hanyalah dampak perubahan slider kecepatan dan akselerasi.

Sayangnya, tidak ada solusi yang dijamin. Tetapi percayalah, **ini akan berlalu.**



05 / DI LUAR LAPANGAN

DI LUAR LAPANGAN

INFORMASI TAMBAHAN

MENGUBAH SLIDER.

Seperti yang terlihat sepanjang manual, banyak unsur gameplay memiliki keseimbangan sangat sensitif. Itulah sebabnya saya selalu menyarankan mengikuti pengaturan slider yang dianjurkan.

Namun, saya memahami Anda mungkin ingin menyesuaikan beberapa hal dengan preferensi sendiri.

Dan itu tidak masalah!

Penyesuaian seperti kecepatan umpan, ketinggian bola, atau kecepatan tembakan biasanya tidak berdampak dramatis pada keseimbangan keseluruhan.

Saya sangat menyarankan lebih berhati-hati dengan **kecepatan, akselerasi, dribel, dan posisi.** Area ini sensitif karena memiliki banyak perilaku saling terkait yang diseimbangkan dengan cermat.

Silakan bereksperimen dengan **slider CPU terkait pelanggaran, pembangunan serangan, dan perilaku menembak** sesuai preferensi Anda.

Ingat bahwa saya sudah mengubah banyak area perilaku gameplay. **Sesuaikan berdasarkan pengalaman Anda sendiri dengan mod**, bukan asumsi tentang cara FC bawaan dimainkan.

Selama Anda menyadarinya dan bersedia bertanggung jawab atas penyesuaian tersebut, pilihan sepenuhnya milik Anda.

CATATAN TENTANG SLIDER AUTHENTIC EA

Mod saya mengubah slider Authentic EA agar sesuai dengan pengaturan yang diperlukan gameplay saya. Untuk mengembalikan gameplay Authentic EA, cukup hapus mod saya.



05 / DI LUAR LAPANGAN

DI LUAR LAPANGAN

INFORMASI TAMBAHAN

AWAL, BUKAN AKHIR.

V1 merangkum bulan pertama pengerjaan lingkungan gameplay baru ini. Masih ada area yang belum sempat saya tangani, dengan lebih banyak kedalaman yang akan ditambahkan pada duel fisik, kesulitan, dan perbedaan kualitas. Saya mengerjakan mod setiap hari: ini awal, bukan akhir.

REALISME SESUAI SELERA ANDA.

Slogan mod saya selalu **"realisme sesuai selera Anda".** Yang mengenal karya saya tahu betapa saya menghargai perbedaan dan ruang bagi penafsiran sepak bola masing-masing.

Saya tahu akan ada pendapat berbeda tentang apa yang seharusnya lebih cepat, lambat, atau berperilaku lain. Itu wajar. Saya hanya meminta waktu untuk mengembangkannya dan **kesediaan melihat gambaran besarnya.**

Elemen saling terhubung dan mekanik itu penting. Setiap perubahan harus masuk akal dalam gameplay secara keseluruhan, dan saya akan selalu jujur kepada Anda tentang itu.

PROSES, BUKAN KESEMPURNAAN.

Setelah tujuh tahun dan ribuan jam bekerja dengan berkas ini, saya belajar bahwa gameplay tidak selalu sederhana atau linear. Nama berkas bisa menyiratkan satu hal, sementara lapangan menunjukkan hal lain. Mengubah satu perilaku bisa memengaruhi beberapa perilaku lainnya.

Saya tidak pernah mengklaim kesempurnaan. Saya memahami kekurangan gameplay bawaan, tetapi menurut saya FC dalam **BENTUK INI** sama sekali tidak terasa seperti FC bawaan. Pekerjaan saya terperinci dan spesifik, dan klaim saya didasarkan pada **perubahan nyata yang bisa diamati di lapangan.**

Saya juga menyukai gim klasik, tetapi sungguh percaya pengalaman ini layak dicoba dengan pikiran terbuka. Beri diri waktu untuk mengeksplorasi perbedaan dan menemukan yang cocok untuk Anda.

Dan kita baru saja mulai!