ANTH JAMES
GAMEPLAY OVERHAUL

INSTRUCTION
BOOKLET

EA SPORTS
FC 27™

ANTH JAMES GAMEPLAY

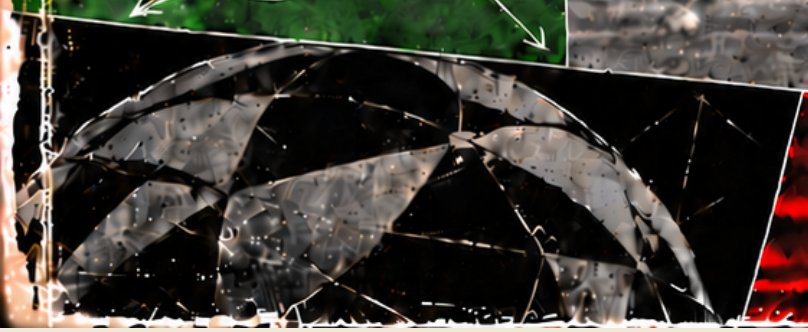
FOOTBALL FIRST.

REALISM.
BALANCE.
DEPTH.

KICK-OFF
SETUP
GAMEPLAY
FEATURES
OPTIONS
BEYOND THE TOUCHLINE









EA SPORTS IGNITE

PC

LA TUA GUIDA A FOOTBALL FIRST.

INDICE

01 / BENVENUTO

Football First 03

02 / PREPARAZIONE PRE-PARTITA

Impostazioni di gioco 05

Ordine delle mod 07

03 / GAMEPLAY

01 / Movimento Re-Ignited 08

02 / Il duello 10

03 / Il pallone reinventato 11

04 / Un tocco di classe 13

05 / Personalità dei giocatori 14

06 / La struttura del gioco 15

07 / Tra i pali 17

08 / Chiudi gli spazi 18

09 / L'avversario 19

10 / I piccoli dettagli 20

04 / OPZIONI

A modo tuo 22

Guida alle opzioni 23

05 / OLTRE LA LINEA LATERALE

Come accedere alla mod? 27

Avviare le mod 28

Un nuovo approccio 29

Il sistema difensivo 1 contro 1 30

La linea difensiva 31

Il tuo assetto tattico 32

Aumenti temporanei di velocità 33

Modificare gli slider 34

L'inizio, non la fine 35

01 / BENVENUTO

FOOTBALL FIRST.

Benvenuto in Anth James Gameplay Overhaul per FC 27.

Sono davvero entusiasta di questo progetto! Se conosci il mio lavoro, sai che **il gameplay è sempre stato la mia priorità.** È qui che investo TUTTO il mio tempo e le mie energie, e quest'anno ci sono tanti motivi per essere entusiasti.



01 / BENVENUTO

IL CALCIO, PRIMA DI TUTTO.

Il mio obiettivo, prima di tutto, è riportare il **CALCIO** nei videogiochi di calcio. Conosco bene i problemi dei titoli moderni, soprattutto FC. Sono consapevole che il gameplay è pensato principalmente per un pubblico competitivo online.

Ecco perché sono tornato alle fondamenta.

V1 punta a creare un ambiente di gioco completamente nuovo, costruito intorno a un concetto: **FOOTBALL FIRST.**

Quest'anno facciamo un ulteriore passo avanti, con la **PROFONDITÀ** al centro di tutto. I cambiamenti vanno ben oltre ciò che si nota subito. Si tratta di creare un'esperienza che ti inviti a **ragionare da uomo di calcio, non soltanto da videogiocatore.**

Ogni modifica è stata sviluppata, testata e rifinita con cura, prestando enorme attenzione al modo in cui tutto funziona insieme.

Ti invito ad affrontare il gameplay con una mente aperta, concederti il tempo di adattarti e goderti la scoperta delle differenze.

SI PARTE!



02 / PREPARAZIONE PRE-PARTITA

IMPOSTAZIONI DI GIOCO

Prima di iniziare una partita, è importante verificare che il gioco sia configurato correttamente. Queste impostazioni sono essenziali per ottenere l'esperienza prevista.

INSTALLARE LA MOD

Per caricare la mod ti servirà **FIFA Mod Manager**, disponibile gratuitamente.

Al momento, per avviare le mod tramite FIFA Mod Manager è necessario FC Live Editor. Trovi i dettagli a pagina 28.

IMPORTA / APPLICA / AVVIA

01 / TIPO DI GIOCO

CUSTOM

Le modalità Carriera e Torneo usano Authentic come impostazione predefinita. Ricorda di passare a **Custom** anche lì.

02 / FUNZIONI DI AUTENTICITÀ

ON

Non dare troppo peso al significato dell'impostazione: serve semplicemente a far usare al gioco i file di gameplay corretti.

03 / SLIDER GENERALI

50 / 50, CON TRE ECCEZIONI

Tutti gli slider generali sono già impostati su 50 / 50, tranne i tre elencati sotto. Anche queste modifiche sono già state applicate: le trovi qui solo come riferimento.

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

02 / PREPARAZIONE PRE-PARTITA

CONTROLLA LE IMPOSTAZIONI

04 / SLIDER CPU

CUSTOM / TUTTI A 50

Mantieni tutti gli slider CPU al valore predefinito di 50.

La modalità Carriera usa Tactical come impostazione predefinita. Passa a **Custom** nel menu della Carriera.

05 / ALTRE IMPOSTAZIONI IMPORTANTI

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

CONTROLLO RAPIDO

IMPOSTAZIONE	VALORE RICHIESTO
Game Type	CUSTOM
Authenticity Features	ON
Regular Sliders	Già configurati - vedi eccezioni
Intercept Error	99 / 99
Ball Deflection Error	99 / 99
GK Deflection Error	99 / 99
CPU Slider Preset	CUSTOM - anche in Carriera
CPU Sliders	TUTTI A 50
Player-Based Difficulty	ON
Attributes	CLASSIC
Competitor Mode	OFF

PRONTO A GIOCARE.

02 / PREPARAZIONE PRE-PARTITA

ORDINE DELLE MOD

PRIMA LO STANDALONE. SOTTO, LE OPZIONI.

Lo Standalone è una mod di gameplay completa. Le opzioni sono modifiche facoltative per chi desidera personalizzarla ulteriormente.

IN ALTO / CARICATO PER PRIMO

STANDALONE

OPZIONE 1

OPZIONE 2

OPZIONE 3

IN BASSO / CARICATO PER ULTIMO

CIÒ CHE È SOTTO HA PRIORITÀ.
Le opzioni sostituiscono elementi dello Standalone.

PRIMA GIOCA. POI PERSONALIZZA.

Inizia con lo Standalone scelto, esattamente così com'è.

Dopo aver provato il gameplay, valuta le opzioni per adattarlo alle tue preferenze.

03 / CARATTERISTICHE DI GAMEPLAY

CARATTERISTICHE DI GAMEPLAY

Ecco una panoramica del nuovo ambiente **FOOTBALL FIRST** che la mod sta costruendo e di cosa significa quando scendi in campo.

01 / MOVIMENTO RE-IGNITED

IL RITORNO DELL'ERA IGNITE.

Una delle svolte fondamentali di V1 è stata riportare le animazioni originali di cambi di direzione e dribbling dell'era IGNITE nel movimento con la palla.

Le animazioni dell'epoca di FIFA 14, 15 e 16 sono tornate a essere la base dei cambi di direzione e del dribbling con la palla, riducendo drasticamente l'influenza di HyperMotion in queste azioni.

Il risultato è una sensazione completamente diversa con la palla, più solida e ancorata al terreno, come non si vedeva da anni. È un modo per togliere l'"hyper" da HyperMotion.

Non si tratta soltanto di varietà nelle animazioni. Cambiano le sensazioni, l'aspetto e il modo di giocare, influenzando le decisioni che prendi con la palla.

Continuerò a sviluppare e rifinire quest'area, con altre novità man mano che la mod si evolve.

GIRA INTORNO ALLA PALLA, NON INSIEME A LEI.

Ora i giocatori girano intorno alla palla, invece di trascinarla con sé in modo innaturale.

Girarsi ha conseguenze. L'inerzia conta. I giocatori non possono ruotare, torcersi o recuperare all'istante da posizioni scomode senza rispettare il proprio equilibrio. Non si tratta di rallentare le animazioni, ma di ristabilire quella base di dribbling e cambi di direzione dell'era IGNITE.

Questo cambia profondamente il modo di dribblare, proteggere la palla e affrontare i difensori. Devi prendere decisioni calcistiche realistiche, invece di uscire dai guai con rotazioni e scivolamenti istantanei. Il movimento non è solo più bello da vedere: appare subito più solido e stabile.

03 / CARATTERISTICHE DI GAMEPLAY

01 / MOVIMENTO RE-IGNITED

CONTINUA

SOLIDO, MA REATTIVO.

L'obiettivo non è rendere tutto lento e macchinoso.

Il movimento è stato rielaborato a fondo per trasmettere peso, naturalezza e aderenza al terreno, mantenendo la reattività necessaria per divertirsi. Gli appoggi dei piedi sono migliorati in ogni azione, creando un legame più credibile con il campo.

I giocatori non deformano più il corpo in modo innaturale per mettersi in posizione e non recuperano istantaneamente quando perdono l'equilibrio.

L'abilità individuale rimane importante. I migliori si muovono con più controllo, mentre quelli meno dotati continuano a comportarsi da calciatori professionisti.

È un movimento pensato sia per la funzionalità sia per l'estetica, per ritrovare le sensazioni dei tuoi giochi di calcio preferiti del passato con un tocco moderno.

UNA NOTA SUL MOVIMENTO

Chi conosce il mio lavoro sa che includo diverse basi di movimento nella mod. V1 introduce un'unica base, bilanciata con estrema cura. Altri stili e alternative saranno esplorati con il proseguire dello sviluppo.



03 / CARATTERISTICHE DI GAMEPLAY

02 / IL DUELLO

OGNI DUELLO CONTA.

Uno degli obiettivi centrali di V1 è stato riequilibrare il confronto tra attaccante e difensore.

Da anni, i giochi di calcio privilegiano la velocità sopra ogni altra cosa. Quando diventa troppo dominante, le altre meccaniche smettono di funzionare e il gioco si concentra sempre più sulle corse alle spalle della difesa.

Riequilibrare il confronto coinvolge moltissimi elementi, calibrati con cura per rendere il duello sia tattico sia fisico. Movimento, posizionamento, contatto, forza, velocità e tempismo devono funzionare insieme, ognuno con il proprio ruolo.

I giocatori veloci devono poter sfruttare la velocità. Quelli forti, il fisico. Quelli tecnici, la capacità di superare l'avversario. È il modo in cui queste qualità interagiscono nel duello a dare vita al calcio.

Non è solo questione di velocità, anche Mbappé deve giocare a calcio.

LOTTA PER IL POSSESSO.

Ora i giocatori lottano più attivamente per il possesso, creando più duelli fisici in tutto il campo.



03 / CARATTERISTICHE DI GAMEPLAY

03 / IL PALLONE REINVENTATO

IL PALLONE È LIBERO.

Il pallone è stato rielaborato a fondo per comportarsi come una componente più indipendente del gioco.

Invece di sembrare attaccato ai giocatori o indirizzato artificialmente verso esiti prestabiliti, ora si muove e reagisce in modo più naturale in ogni fase, creando un gameplay più organico e imprevedibile.

PESO, ADERENZA E SENSAZIONI.

Ora il pallone attraversa il campo con più peso e intenzione. Aderisce alla superficie in modo più convincente, con piccoli sobbalzi e rimbalzi naturali, invece di scivolare sull'erba come una biglia.

Anche curve ed effetti sono più naturali e appaganti, con traiettorie più credibili nei passaggi e nei tiri.

PALLONI VAGANTI, SITUAZIONI ORGANICHE.

Respinte, deviazioni, intercetti, rinvii, contrasti e colpi di testa sono stati rivisti per produrre esiti più naturali e vari.

Vincere un contrasto non significa ottenere automaticamente il possesso. Il pallone può finire nello spazio, rimbalzare male o cadere tra più giocatori, creando lotte sulle seconde palle che mantengono vivo il duello.

Anche i rinvii dipendono di più dalla situazione. Sotto pressione o senza equilibrio, un difensore potrebbe riuscire solo ad allontanare il pericolo immediato, anziché mandare la palla al sicuro lontano dalla porta.

VELOCITÀ RICALIBRATE.

Le velocità di passaggi e tiri sono state riequilibrate con cura per creare un movimento del pallone più realistico in tante situazioni diverse.

Dai passaggi corti ai palloni tesi e alle conclusioni potenti, ogni azione tiene conto della velocità appropriata e del suo rapporto con il gameplay complessivo.

03 / CARATTERISTICHE DI GAMEPLAY

03 / IL PALLONE REINVENTATO

CONTINUA

OGNI PASSAGGIO HA UN CONTESTO.

I passaggi hanno ora maggiore profondità contestuale. Passare incrociando il corpo o giocare di prima è più impegnativo, e le circostanze influenzano maggiormente l'esecuzione.

La posizione del corpo, l'altezza della palla e la situazione al momento del contatto contano. Creare le condizioni giuste per un passaggio diventa parte della decisione.

In V1, questa implementazione è relativamente leggera e mira soprattutto a far rispettare ai passaggi il contesto fisico di ogni azione.

POTENZA DI PASSAGGIO INTUITIVA.

La potenza del passaggio ha ora un rapporto più naturale con l'altezza della palla.

Con i passaggi manuali, tenere premuto il tasto più a lungo produce una maggiore elevazione. Con quelli assistiti e semiassistiti, anche la distanza influenza la traiettoria.

L'ispirazione viene in parte dalla sensazione intuitiva dei passaggi nei classici giochi di calcio, in particolare PES.



03 / CARATTERISTICHE DI GAMEPLAY

04 / UN TOCCO DI CLASSE

IL CONTROLLO DIPENDE DALL'ABILITÀ.

Uno dei maggiori miglioramenti riguarda l'influenza dell'abilità del giocatore sul controllo della palla.

In passato, rendere il pallone più libero poteva incidere in modo troppo simile su tutti i giocatori.

In FC27 V1, il tocco è stato affrontato in modo completamente diverso dagli anni precedenti.

I giocatori di élite sanno gestire molto meglio i palloni difficili, soprattutto sotto pressione, mentre quelli meno dotati incontrano più difficoltà.

La velocità della palla, la postura, il movimento e l'abilità individuale contribuiscono tutti. Ora devi ragionare diversamente a seconda di chi controlli o affronti.



03 / CARATTERISTICHE DI GAMEPLAY

05 / PERSONALITÀ DEI GIOCATORI

ATTRIBUTI RIDEFINITI.

Gli attributi sono stati ricalibrati per creare differenze più significative tra i giocatori, anche all'interno di fasce di abilità ristrette. Ora dovresti percepire queste differenze tra calciatori dello stesso campionato.

In V1, l'attenzione è rivolta soprattutto alle caratteristiche senza palla.

SENTI LA PRESSIONE.

La pressione incide maggiormente sul rendimento. L'avvicinamento di un avversario può destabilizzare un giocatore, aumentare la probabilità di errori e rendere più difficile un'esecuzione pulita.

La freddezza conta. Chi ne ha meno tende a soffrire di più sotto pressione, mentre chi ne ha di più è meglio attrezzato per mantenere calma e controllo.

È un motivo in più per pensare a chi ha la palla, a chi si avvicina e a quando liberarsene.

Vuoi spingerti oltre? L'opzione **Pressure Plus+** accentua questi effetti per chi desidera un impatto ancora maggiore del pressing.

QUALITÀ OLTRE IL PALLONE.

La qualità non riguarda solo dribbling, passaggi o tiri.

Influisce anche sul posizionamento, sulla lettura del pericolo, sul seguire i movimenti e sulla risposta alle situazioni che si sviluppano intorno ai giocatori.

I difensori di élite riconoscono prima il pericolo, sono più attenti in marcatura e più decisi negli interventi.

Quelli meno dotati tendono a lasciare spazi sfruttabili o a reagire con minore efficacia.

SQUADRE DAVVERO DIVERSE.

Questi cambiamenti rendono più evidenti le differenze tra giocatori e squadre di qualità diversa.

Una squadra forte deve dare sensazioni diverse da una più debole, soprattutto quando non hai il possesso.

Stile tattico e struttura della squadra contano ancora, ma l'abilità individuale ha un ruolo importante.

03 / CARATTERISTICHE DI GAMEPLAY

06 / LA STRUTTURA DEL GIOCO

UN CALCIO CHE RESPIRA.

Far sì che il calcio assomigli e si comporti davvero come il calcio è stato uno dei lavori più grandi di V1.

Ogni posizione, distanza e spazio è stato valutato con cura in diversi assetti tattici, fasi di gioco e situazioni in tutto il campo.

Non si tratta solo di spostare una linea difensiva o modificare un modulo, ma di come i giocatori si posizionano rispetto alla palla, ai compagni e agli avversari, e di come questi rapporti cambiano durante la partita.

L'obiettivo è superare un calcio rigido e innaturale e creare strutture riconoscibili, con distanze e posizionamenti più realistici in tutta la squadra.

TIENI LA LINEA.

Le linee difensive sono state rielaborate a fondo.

Quelle alte non restano più attaccate in modo innaturale alla metà campo. Possono arretrare con più intelligenza, creando un margine difensivo che permette ai centrocampisti di proteggere la difesa.

Anche gli assetti più bassi sono stati riequilibrati per evitare che i difensori arretrino troppo vicino alla propria porta.

DIFESA CONNESSA.

I centrocampisti reagiscono più naturalmente alla palla e ai movimenti intorno a loro.

Possono coprire, scivolare sul campo, affrontare gli avversari e sostenere la linea difensiva.

Anche ali e attaccanti partecipano più naturalmente alla struttura difensiva, consentendo veri blocchi bassi moderni quando serve.

PRESSING CON UNO SCOPO.

Il pressing è stato riequilibrato tra i diversi assetti tattici.

Le linee alte possono esercitare una pressione maggiore e più intelligente, mentre gli approcci bassi ed equilibrati danno più importanza al mantenimento della struttura.

UNA NOTA SULLA LINEA DIFENSIVA

Il comportamento di base della linea difensiva in FC27 varia con la difficoltà e può limitare gli interventi dei difensori e le differenze tra squadre. V1 apporta miglioramenti importanti, ma restano alcune restrizioni.

Per maggiori dettagli, leggi **"Il comportamento della linea difensiva in FC27"** in Oltre la linea laterale, pagina 31.

L'obiettivo non è rafforzare artificialmente la difesa, ma far sì che i comportamenti difensivi seguano la logica del calcio.



03 / CARATTERISTICHE DI GAMEPLAY

06 / LA STRUTTURA DEL GIOCO

CONTINUA

POSIZIONAMENTO OFFENSIVO.

La stessa filosofia si estende alla fase offensiva.

I giocatori non sono più separati in modo così rigido in zone isolate.

Le distanze tra compagni sono state riviste per incoraggiare movimenti più connessi, sostegno e partecipazione durante gli attacchi.

Un'enorme attenzione è stata dedicata a far attaccare le squadre come un'unità, con ogni giocatore collegato agli altri e coinvolto in qualche modo.

OGNI RUOLO FA LA SUA PARTE.

Ruoli e focus di FC IQ sono stati profondamente rimodellati per eliminare rigidità e isolamento e favorire comportamenti molto più naturali, senza perdere le rispettive identità.

Per esempio:

I terzini partecipano di più alla fase offensiva e non restano più incollati alla metà campo.

I centrocampisti sostengono i giocatori intorno a loro.

Le ali mantengono le responsabilità tattiche, reagendo però più naturalmente allo sviluppo della giocata.

Ogni ruolo e focus ha ricevuto un'attenzione scrupolosa, fino ai minimi dettagli del suo contributo alla squadra nel suo insieme.

03 / CARATTERISTICHE DI GAMEPLAY

07 / TRA I PALI

FUORI DALLA LINEA.

Ora i portieri escono naturalmente per chiudere lo spazio agli attaccanti nelle situazioni di uno contro uno.

Questo vale per tutti i portieri quando il contesto lo richiede.

PORTIERI CON PERSONALITÀ.

I portieri sono stati riequilibrati per creare differenze di abilità più significative.

Quelli di livello medio hanno meno probabilità di compiere parate straordinarie con la stessa costanza dei migliori.



03 / CARATTERISTICHE DI GAMEPLAY

08 / CHIUDI GLI SPAZI

CONQUISTA IL PALLONE. NON ASPETTARE CHE LO FACCIA IL GIOCO.

I contrasti sono stati rivisti per ridurre gli esiti automatici.

I difensori non dovrebbero poter allungare magicamente la gamba e conquistare il possesso a prescindere da posizione e tempismo.

I CONTRASTI POSSONO FALLIRE.

Se intervieni troppo presto o affronti male il contrasto, l'attaccante ha più possibilità di sfuggirti.

Tempismo, posizionamento e scelta di intervenire diventano più importanti.

L'ABILITÀ DECIDE IL DUELLO.

Contrasti, intercetti e recuperi dipendono dall'abilità del giocatore. I difensori di élite leggono il pericolo e vincono i duelli con più costanza, mentre quelli meno dotati vengono superati più facilmente.

UNA NOTA SULL'EQUILIBRIO

È un'area bilanciata con cura che continuerà a essere rifinita. Anche piccoli cambiamenti possono spostare molto il gameplay a favore dell'attaccante o del difensore, quindi calibrare queste interazioni richiede enorme attenzione.



03 / CARATTERISTICHE DI GAMEPLAY

09 / L'AVVERSARIO

UN AVVERSARIO PIÙ PERICOLOSO.

Il comportamento offensivo della CPU è stato rivisto per offrire un avversario più impegnativo e vario.

Oltre alla connessione offensiva descritta in La struttura del gioco, la CPU è più pericolosa nell'ultimo terzo, minaccia da più posizioni e ha più strumenti per variare gli attacchi.

LA QUALITÀ SI VEDE IN ATTACCO.

L'abilità individuale ha un ruolo importante. I migliori attaccanti e le squadre più forti sono più pericolosi, con movimenti, decisioni e finalizzazioni migliori.

PIÙ DIFFICILE TOGLIERE PALLA.

I giocatori CPU sono più consapevoli di ciò che li circonda e dei contrasti in arrivo.

Sanno proteggere meglio il possesso e reagire alla pressione difensiva, soprattutto quando si tratta di calciatori di qualità superiore.

UNA NOTA SULL'ATTACCO CPU

Ho introdotto miglioramenti concreti in V1, anche se quest'area non ha ancora ricevuto lo stesso tempo di sviluppo di altre.



03 / CARATTERISTICHE DI GAMEPLAY

10 / I PICCOLI DETTAGLI

CAMBIA AL VOLO.

Le modifiche tattiche con la croce direzionale hanno ora effetto immediato, senza il consueto ritardo.

Reagisci alla partita e fai aggiustamenti rapidi al volo, senza aspettare che entrino in funzione.

PIÙ RUOLI DA ESPLORARE.

Sono stati resi disponibili diversi ruoli e focus di FC IQ prima nascosti, offrendo più modi per definire l'assetto tattico.

POSIZIONE	RUOLO	FOCUS
Portiere	Ball-Playing Keeper	Attack
Attaccante	Roaming Striker	Attack
Attaccante	Roaming Striker	Versatile
Ala	False Winger	Attack
Ala	False Winger	Build-Up

03 / CARATTERISTICHE DI GAMEPLAY

10 / I PICCOLI DETTAGLI

CONTINUA

PIÙ CONTROLLO DELLA TELECAMERA.

Lo Standalone ripristina anche diversi controlli della telecamera presenti in FC25 e rimossi successivamente.

Non sono modifiche al gameplay, ma offrono più controllo su come vedi l'azione. Li trovi ora nelle impostazioni della telecamera del gioco.

IMPOSTAZIONE	FUNZIONE
Far Side Focus	Controlla quanto la telecamera si sposta verso la palla quando il gioco va sul lato lontano del campo. Valori più alti mostrano una porzione maggiore della fascia opposta.
Ball Tracking Speed	Controlla la rapidità con cui la telecamera segue la palla, permettendo di bilanciare un inseguimento immediato con un ritardo più fluido, simile a una ripresa televisiva.
Leading	Controlla quanto la telecamera anticipa lo sviluppo del gioco nella direzione dell'attacco.
Penalty Area Zoom	Controlla quanto la telecamera si avvicina quando la palla entra nell'area avversaria.

04 / OPZIONI

OPZIONI

A MODO TUO.

Tutti abbiamo una nostra interpretazione di come dovrebbe apparire e trasmettere sensazioni il calcio realistico, anche senza rendercene conto.

Persino la durata delle partite può influenzare la percezione dei comportamenti, del ritmo e dell'esperienza complessiva.

Le **OPZIONI** permettono di modellare l'esperienza, regolando elementi specifici del gameplay secondo la tua idea di realismo.

L'ESPERIENZA COMPLETA VIENE PRIMA.

La mia mod di gameplay non è modulare. Non devi mettere insieme una raccolta di opzioni per ottenere l'esperienza completa.

Lo Standalone scelto la offre già, con ogni elemento sviluppato e bilanciato per funzionare insieme agli altri. Le opzioni servono solo per adattare aspetti specifici alle tue preferenze. **Tutte richiedono la mod Standalone principale: non sono pensate per essere usate da sole.**

Ti consiglio di provare prima lo Standalone così com'è e di esplorare le opzioni dopo aver preso confidenza con il gameplay.

UNA RACCOLTA IN CRESCITA.

Le versioni precedenti della mia mod hanno offerto centinaia di opzioni dettagliate, con un'enorme libertà di personalizzazione.

La selezione è relativamente limitata al lancio, ma crescerà grazie alle vostre opinioni ed esperienze.

Le opzioni sono esclusive degli iscritti al livello FULL GAMEPLAY PACKAGE su Patreon.

OPZIONI DISPONIBILI

Le pagine seguenti descrivono le opzioni attualmente disponibili in V1 e spiegano cosa cambia ciascuna.

IMPORTANTE: in FIFA Mod Manager, colloca le opzioni scelte **SOTTO** la mod Standalone principale nell'elenco, affinché abbiano effetto.

04 / OPZIONI

GUIDA ALLE OPZIONI

POSITIONING ALTERNATIVE - FINAL THIRD SPACE

Usa questa opzione se vuoi che le squadre difendano l'area con un blocco leggermente meno compatto rispetto allo Standalone principale.

Questo lascia più spazio al limite dell'area per costruzione, passaggi all'indietro e combinazioni.

HIGHER PRESSING THRESHOLD OPTION

Nello Standalone, il pressing intenso si attiva quando l'altezza della linea tattica raggiunge **60 o più**.

Questa opzione alza la soglia a **90 o più**, riservandolo agli assetti più aggressivi.

Usala se senti ancora troppo pressing intenso nelle partite e preferisci limitarlo alle squadre impostate per pressare in quel modo.

NOTA DI COMPATIBILITÀ Non può essere usata con nessuna opzione Positioning Alternative. Se ne usi una, scegli invece la sua versione equivalente con Higher Pressing Threshold.

POSITIONING ALTERNATIVE - FINAL THIRD SPACE + HIGHER PRESSING THRESHOLD

Combina Final Third Space e Higher Pressing Threshold in un'unica opzione.

Le squadre difendono l'area con un blocco meno compatto, lasciando più spazio al limite per costruzione, passaggi all'indietro e combinazioni. Anche la soglia di altezza della linea per il pressing intenso sale da **60 a 90**.

Se vuoi entrambe le modifiche, usa soltanto questa opzione. Non devi aggiungere nessuna delle due opzioni separate.

04 / OPZIONI

GUIDA ALLE OPZIONI

SHOT SPEED OPTION - PLUS+

Un po' più di potenza nei tiri rispetto allo Standalone.

Usala se apprezzi i tiri realistici della mod ma vuoi un po' più di velocità, oppure se i tiri da lontano ti sembrano troppo facili da parare.

SHOT SPEED OPTION - DEFAULT

Usala se vuoi ripristinare le velocità di tiro originali di FC27.

I tiri viaggeranno più velocemente rispetto allo Standalone.

LOWER-RATED GOALKEEPERS - DEFAULT ABILITY

Lo Standalone aumenta la differenza tra portieri di élite e quelli con valutazione più bassa, riducendo la costanza di rendimento di questi ultimi.

Questa opzione rimuove tale modifica e ripristina la loro **abilità originale di FC27**. I portieri di élite non cambiano.

Consigliata con Shot Speed Option - Default. L'equilibrio dei portieri dello Standalone è stato sviluppato intorno ai suoi tiri più lenti. Ripristinare le velocità originali può rendere troppo deboli i portieri meno quotati: abbinare le due opzioni aiuta a mantenere l'equilibrio.

È una buona scelta anche se vuoi semplicemente rendere più competitivi i portieri con valutazioni basse.

04 / OPZIONI

GUIDA ALLE OPZIONI

BALL SIZE OPTIONS

Lo Standalone usa un pallone leggermente più piccolo di quello originale di FC27. È una scelta intenzionale e parte dell'equilibrio complessivo della mod.

Queste opzioni ne aumentano le dimensioni verso quelle originali, se preferisci un pallone più grande. **Cambia solo la dimensione: traiettoria, curva e ricaduta rimangono uguali.**

Size +1: un aumento quasi impercettibile rispetto allo Standalone.

Size +2: leggermente più grande.

Size +3: visibilmente più grande.

Size +4: vicino alla dimensione originale.

Default: la dimensione originale del pallone di FC27.

PRESSURE PLUS+

Lo Standalone include già un sistema di pressione rivisto. Pressure Plus+ lo porta a un livello più estremo.

Il pressing intenso diventa qualcosa con cui i giocatori devono davvero fare i conti. Lo avvertono prima e ne sono più destabilizzati, permettendo alle squadre che pressano di provocare più errori e decisioni affrettate.

I migliori riescono ancora a mantenere la freddezza, ma gran parte del campionato sentirà la pressione.

Quest'area è ancora in lavorazione e continuerò a svilupparla e rifinirla.



04 / OPZIONI

GUIDA ALLE OPZIONI

CPU OPTION - PATIENT PLAY PLUS+

Usala se preferisci un attacco CPU più paziente e ragionato.

Le squadre impiegano più tempo ad avanzare, usando combinazioni a centrocampo e passaggi di sostegno per mantenere il possesso mentre cercano spazi.

La CPU continua a cercare di essere pericolosa, ma dà più importanza a tenere la palla e scegliere quando attaccare. Recuperare il possesso può diventare più difficile, spingendoti a mantenere l'organizzazione e scegliere quando pressare.

ATTACKING RUNS - MORE SELECTIVE

Usala se preferisci movimenti offensivi più ordinati e controllati.

I giocatori scelgono con più attenzione quando scattare in avanti, creando una struttura offensiva più calma.

Se le corse dello Standalone ti sembrano troppo frequenti o caotiche, questa opzione offre un'alternativa più misurata.

NOTA DI COMPATIBILITÀ Non usarla con **CPU Option - Patient Play Plus+**. Patient Play Plus+ include già una versione più marcata di queste modifiche ai movimenti offensivi.

JOCKEY SPEED - SLOWER OPTION

Usala se il movimento di contenimento (jockey) dello Standalone principale ti sembra un po' troppo veloce.

Riduce leggermente la velocità, dando più solidità al posizionamento e al contenimento degli attaccanti.

Se rende il gioco troppo facile per te, rimuovila e torna all'equilibrio del jockey dello Standalone.

05 / OLTRE LA LINEA LATERALE

OLTRE LA LINEA LATERALE

INFORMAZIONI AGGIUNTIVE

Questa sezione offre più dettagli e un contesto importante sul gameplay, per aiutarti a capire come funziona la mod, cosa tenere a mente e come sfruttare al meglio l'esperienza.

COME POSSO ACCEDERE ALLA MOD?

La mia mod si scarica tramite Patreon. Il vostro sostegno mi permette di reinvestire il tempo necessario per continuare a costruire e sviluppare il gameplay per voi.

Puoi scegliere tra due livelli:

STANDALONES ONLY

Per chi vuole la mod Standalone principale senza le opzioni aggiuntive.

FULL GAMEPLAY PACKAGE

Include gli Standalone e tutte le opzioni di gameplay. Ricorda che la raccolta di opzioni continuerà a crescere molto durante lo sviluppo.

Capisco che alcune persone abbiano riserve sull'accesso alle mod tramite Patreon e, sotto molti aspetti, comprendo queste preoccupazioni.

Ma il gameplay è qualcosa su cui lavoro molte ore al giorno, ogni giorno del ciclo del gioco. Non è un progetto preparato in una settimana per poi continuare a chiedere di pagarlo. Lo sviluppo, testo e rifinisco continuamente per offrirvi il massimo possibile.

La verità è che questa mod non esisterebbe a questo livello senza il vostro generoso sostegno.

Grazie per averlo reso possibile.

Visita il mio sito / **Unisciti su Patreon**

05 / OLTRE LA LINEA LATERALE

OLTRE LA LINEA LATERALE

INFORMAZIONI AGGIUNTIVE

AVVIARE LE MOD.

Per avviare la mod serve FIFA Mod Manager. Usa sempre la versione più recente.

Se riscontri problemi nell'importazione, controlla prima la versione del Mod Manager. Spesso la causa è una versione non aggiornata.

Trovi l'ultima versione qui: **download di FIFA Mod Manager**.

È NECESSARIO FC LIVE EDITOR

Attualmente, FIFA Mod Manager richiede FC Live Editor per avviare il gioco con le mod applicate. Questo requisito non dipende dalla mia mod di gameplay: fa parte dell'attuale procedura di avvio tramite FIFA Mod Manager.

Ogni nuova versione di Live Editor diventa gratuita dopo un periodo di accesso anticipato di sette giorni.

Scarica FC Live Editor qui: **patreon.com/cw/xAranaktu**

COMPATIBILITÀ E ORDINE DELLE MOD.

La mia mod modifica solo il gameplay, quindi è compatibile con le altre mod che non lo alterano. Non usare altre mod di gameplay insieme alla mia.

L'ordine rispetto ad altri tipi di mod generalmente non conta. L'eccezione sono le mod delle reti delle porte, che devono stare **SOTTO** la mia mod per avere priorità.

L'ordine conta anche con le mie opzioni di gameplay. Devono stare **SOTTO** lo Standalone principale per avere priorità e applicare le modifiche.

COME CAPISCO COSA FANNO LE OPZIONI?

Questo manuale descrive le opzioni disponibili.

Puoi consultarle anche in FIFA Mod Manager. Seleziona la mod e apri la scheda **Description** per vedere cosa cambia e come influisce sul gameplay.

Leggi le descrizioni prima di applicarle: non dedurne l'effetto soltanto dal nome.

05 / OLTRE LA LINEA LATERALE

OLTRE LA LINEA LATERALE

INFORMAZIONI AGGIUNTIVE

SII APERTO A IMPARARE UN NUOVO APPROCCIO.

Se ti aspetti che ogni meccanica funzioni come nella versione originale di FC, avrai una sorpresa.

La mia mod va oltre qualche ritocco superficiale. È più ambiziosa, e ti incoraggio ad aprirti a un nuovo modo di giocare.

Alcuni elementi potrebbero non essere altrettanto reattivi o non funzionare esattamente come ricordi. Questo non significa automaticamente che qualcosa non funzioni. Concediti il tempo di adattarti e capire come le meccaniche lavorano insieme.

Le soluzioni devono nascere da qualche parte e ogni scelta ha un motivo. A volte, un movimento specifico richiede un comando che forse non sapevi nemmeno esistesse.

Ricorda: è tutta una questione di profondità!



05 / OLTRE LA LINEA LATERALE

OLTRE LA LINEA LATERALE

INFORMAZIONI AGGIUNTIVE

CAPIRE IL SISTEMA DIFENSIVO 1 CONTRO 1.

Se sei nuovo al gameplay di FC, difendere può sembrare strano all'inizio. È importante capire il sistema prima di scartare l'esperienza.

Ho passato anni a comprendere il sistema 1 contro 1 e ridurne l'influenza. Ora incide molto meno, ma capire cosa fa rimane importante, soprattutto quando controlli la tua squadra.

Introdotto in FIFA 20, il **sistema difensivo 1 contro 1** ha cambiato profondamente il modo di difendere.

È una meccanica di base senza palla, pensata per rendere la difesa più manuale e attribuire più responsabilità al giocatore, anziché affidarsi interamente ai compagni controllati dall'IA.

In sostanza, incoraggia un difensore ad affrontare attivamente il portatore, mentre gli altri tendono a mantenere la posizione invece di chiudere automaticamente sugli avversari.

Vale sia per la difesa UTENTE sia per quella CPU, anche se si nota spesso di più quando difendi tu.

In V1 ho apportato modifiche importanti a interventi, inseguimenti e posizionamento. Tuttavia, il sistema 1 contro 1 rimane parte di FC27.

COSA SIGNIFICA PER TE?

Devi partecipare attivamente alla difesa. Cambiare giocatore, posizionare manualmente i difensori, chiudere le linee di passaggio e usare il pressing del secondo uomo mentre ne sistemi un altro in copertura sono parti importanti dell'esperienza.

I giocatori che non controlli possono tornare in formazione o sembrare passivi. Non è semplicemente un'"IA stupida": è una meccanica da capire e imparare a usare.

Con il tempo, queste decisioni diventano naturali e potresti persino apprezzare la responsabilità in più.

Invece di aspettarti che l'IA risolva ogni situazione, vieni premiato se anticipi i movimenti, riconosci il pericolo e prendi buone decisioni difensive.

LEGGI IL GIOCO. NON LIMITARTI A INSEGUIRE LA PALLA.

05 / OLTRE LA LINEA LATERALE

OLTRE LA LINEA LATERALE

INFORMAZIONI AGGIUNTIVE

IL COMPORTAMENTO DELLA LINEA DIFENSIVA IN FC27.

In World Class e Legendary ho individuato un comportamento di base per cui le linee difensive diventano troppo piatte, con difensori restii a staccarsi per intervenire o seguire i movimenti offensivi.

Sospetto sia una scelta stilistica deliberata di EA, forse pensata per aumentare la sfida alle difficoltà più alte. Tuttavia, non rispecchia sempre la logica naturale del calcio.

Ho apportato cambiamenti sostanziali per riequilibrarlo, migliorando molto reazioni, interventi e mantenimento della struttura. Noterai una differenza notevole, anche se restano alcuni limiti di base.

Queste restrizioni rendono anche più difficile creare differenze nette tra squadre. Ho lavorato per dare più individualità, ma il comportamento condiviso della linea può ancora limitare le risposte diverse in certe situazioni.

Ho anche segnalato direttamente il problema a EA, sperando che in futuro venga affrontato più a fondo.

È interessante che **Professional non presenti le stesse restrizioni.** I difensori sono più disposti a staccarsi dalla linea, affrontare gli avversari e seguire i movimenti offensivi.

Per questo ho lavorato molto per rendere Professional il più impegnativo possibile senza perdere tale libertà. Non raggiunge però la difficoltà complessiva di Legendary.

In definitiva, World Class e Legendary offrono una sfida maggiore con un posizionamento difensivo molto migliorato, mentre Professional offre una base meno vincolata per il comportamento della linea.

Entrambe sono scelte valide, a seconda dell'esperienza che cerchi.

05 / OLTRE LA LINEA LATERALE

OLTRE LA LINEA LATERALE

INFORMAZIONI AGGIUNTIVE

NON DIMENTICARE L'ASSETTO TATTICO.

I DETTAGLI CONTANO.

Movimento e posizionamento sono più naturali, ma i dettagli dell'assetto tattico contano ancora.

Se un giocatore non è dove vorresti, controlla sia il suo ruolo e focus di **FC IQ** sia l'assetto della squadra in **Team Management**.

Entrambi sono stati rivisti per incoraggiare comportamenti più naturali e meno rigidi, con più dettagli che mai. La struttura della squadra e il modo in cui si sviluppa la partita possono cambiare molto a seconda della configurazione.

Non trascurare i dettagli: assicurati che l'assetto rifletta come vuoi far giocare la squadra.



05 / OLTRE LA LINEA LATERALE

OLTRE LA LINEA LATERALE

INFORMAZIONI AGGIUNTIVE

AUMENTI TEMPORANEI DI VELOCITÀ.

EA SPORTS FC può occasionalmente accelerare o rallentare in modo apparentemente casuale. È una particolarità del gioco presente da anni e non dipende dalla mod.

Quando succede, l'intero gioco può sembrare insolitamente rapido. Movimenti, animazioni, reazioni, collisioni e gameplay possono apparire quasi turbo.

La buona notizia? **Si stabilizza e torna alla normalità.** A volte servono alcune ore, occasionalmente qualche giorno.

Se hai appena installato la mod, tienilo a mente prima di giudicarne la velocità prevista, soprattutto se all'improvviso tutto sembra troppo rapido.

Ho lavorato molto in V1 per mantenere gestibili queste oscillazioni. Il gameplay dovrebbe restare relativamente naturale in entrambi gli stati, anche se certe sessioni sembrano più rapide o lente di altre.

E, nonostante ciò che potresti aver sentito, non esiste un interruttore magico della velocità che risolva tutto. Quello che alcuni attribuiscono a una soluzione nascosta è soltanto l'effetto di modificare gli slider di velocità e accelerazione.

Purtroppo non c'è una soluzione garantita. Ma fidati: **passerà.**



05 / OLTRE LA LINEA LATERALE

OLTRE LA LINEA LATERALE

INFORMAZIONI AGGIUNTIVE

MODIFICARE GLI SLIDER.

Come avrai capito leggendo il manuale, molti elementi del gameplay hanno un equilibrio estremamente delicato. Per questo consiglio sempre di mantenere le impostazioni suggerite.

Capisco però che tu possa voler rifinire alcune cose secondo le tue preferenze.

E va benissimo!

Alcuni ritocchi, come velocità dei passaggi, altezza della palla o velocità dei tiri, generalmente non incidono drasticamente sull'equilibrio complessivo.

Ti raccomando molta più cautela con **velocità, accelerazione, dribbling e posizionamento.** Sono aree particolarmente sensibili, con innumerevoli comportamenti collegati e bilanciati con cura.

Puoi sperimentare liberamente con gli **slider CPU relativi a falli, costruzione e comportamenti di tiro**: sono lì per adattarli alle tue preferenze.

Ricorda però che ho già modificato molte aree comportamentali del gameplay. **Regola in base alla tua esperienza con la mod**, non a supposizioni sul funzionamento di FC originale.

Se ne sei consapevole e accetti la responsabilità delle modifiche, la scelta è interamente tua.

UNA NOTA SUGLI SLIDER AUTHENTIC DI EA

La mia mod modifica gli slider Authentic di EA per adeguarli alle impostazioni richieste dal mio gameplay. Se vuoi ripristinare il gameplay Authentic di EA, basta rimuovere la mod.



05 / OLTRE LA LINEA LATERALE

OLTRE LA LINEA LATERALE

INFORMAZIONI AGGIUNTIVE

L'INIZIO, NON LA FINE.

V1 raccoglie il primo mese di lavoro su questo nuovo ambiente di gioco. Ci sono ancora aree che non ho potuto affrontare, con molto altro da aggiungere in fisicità, difficoltà e differenziazione. Lavoro sulla mod ogni giorno: è l'inizio, non la fine.

REALISMO A MODO TUO.

Il motto della mia mod è sempre stato **"realismo a modo tuo".** Chi conosce il mio lavoro sa quanto contino per me le differenze e lo spazio per la propria interpretazione del calcio.

So che ci saranno opinioni diverse su cosa dovrebbe essere più veloce, più lento o comportarsi diversamente. Va benissimo. Chiedo solo tempo per sviluppare il progetto e **la prospettiva per vedere l'insieme.**

Gli elementi sono collegati e le meccaniche contano. Ogni modifica deve avere senso nel gameplay complessivo, e sarò sempre sincero con voi al riguardo.

IL PROCESSO, NON LA PERFEZIONE.

Dopo sette anni e migliaia di ore in questi file, ho imparato che il gameplay non è sempre semplice o lineare. Il nome di un file può suggerire una cosa e il campo mostrarne un'altra; modificare un comportamento può influenzarne diversi altri.

Non sostengo mai di aver raggiunto la perfezione. Conosco i limiti del gameplay originale, ma, secondo me, FC in **QUESTA forma** non assomiglia per nulla alla versione originale di FC. Il mio lavoro è dettagliato e specifico, e baso le mie affermazioni su **differenze concrete che posso osservare sul campo.**

Amo anch'io i classici, ma credo davvero che questa esperienza meriti una mente aperta. Concediti il tempo di esplorare le differenze e trovare ciò che funziona per te.

E siamo soltanto all'inizio!