ANTH JAMES
GAMEPLAY OVERHAUL

INSTRUCTION
BOOKLET

EA SPORTS
FC 27™

ANTH JAMES GAMEPLAY

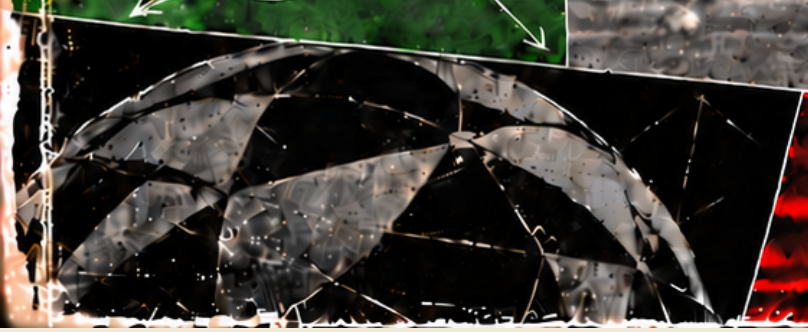
FOOTBALL FIRST.

REALISM.
BALANCE.
DEPTH.

KICK-OFF
SETUP
GAMEPLAY
FEATURES
OPTIONS
BEYOND THE TOUCHLINE









EA SPORTS IGNITE

PC

FOOTBALL FIRSTへのガイド。

目次

01 / ようこそ

Football First 03

02 / 試合前の準備

ゲーム設定 05

MODの適用順序 07

03 / ゲームプレイの特徴

01 / よみがえる動き 08

02 / 攻守のせめぎ合い 10

03 / 生まれ変わったボール 11

04 / 格の違うタッチ 13

05 / 選手の個性 14

06 / 試合の構造 15

07 / ゴールを守る 17

08 / 攻撃を止める 18

09 / 対戦相手 19

10 / 細かな工夫 20

04 / オプション

自分好みのフットボールへ 22

オプションガイド 23

05 / タッチラインの向こう側

MODの入手方法 27

MODの起動 28

新しいプレーを学ぶ 29

1対1守備システム 30

守備ラインの挙動 31

戦術設定 32

一時的な速度の上昇 33

スライダーの変更 34

終わりではなく、始まり 35

01 / ようこそ

FOOTBALL FIRST.

FC 27用 Anth James Gameplay Overhaulへようこそ。

今回のプロジェクトには、本当にわくわくしています！私の制作活動をご存じの方なら、**ゲームプレイが常に最優先だったこと**もご存じでしょう。すべての時間と力をここに注いでいます。今年は楽しみにしていただけることがたくさんあります。



01 / ようこそ

何よりも、フットボールを。

私の一番の目標は、サッカーゲームに**本当のフットボール**を取り戻すことです。現代のサッカーゲーム、特にFCにある問題は十分に理解しています。ゲームプレイが主にオンライン対戦の競技層に向けて作られていることも承知しています。

だからこそ、土台から見直しました。

V1は、一つの考え方を中心に、まったく新しいゲームプレイ環境を築くためのバージョンです。それが**FOOTBALL FIRST**です。

今年は**奥深さ**をすべての中心に据え、さらに先へ進みます。変化は、ひと目で分かる部分だけではありません。単に**ゲームの攻略法ではなく、フットボールの知識と判断力を使う体験**を目指しています。

一つひとつの変更を丁寧に開発し、テストし、磨き上げました。すべての要素がどう連動するかにも、非常に大きな注意を払っています。

先入観を持たずにプレイし、慣れる時間を取りながら、違いを見つける楽しさを味わってください。

さあ、始めましょう！



02 / 試合前の準備

ゲーム設定

試合を始める前に、ゲームが正しく設定されていることを確認してください。意図したゲームプレイを体験するために必要な設定です。

MODの導入

MODを読み込むには、無料の**FIFA Mod Manager**が必要です。

現在、FIFA Mod ManagerからMODを起動するには、FC Live Editorも必要です。詳細は28ページをご覧ください。

インポート / 適用 / 起動

01 / ゲームタイプ

CUSTOM

キャリアモードとトーナメントモードでは、初期設定がAuthenticです。こちらも**Custom**に変更してください。

02 / オーセンティシティ機能

ON

この設定自体の意味を深く考えすぎる必要はありません。ゲームが正しいゲームプレイファイルを使うための設定です。

03 / 通常のスライダー

3項目を除き、50 / 50

下記の3項目を除くすべての通常スライダーは、すでに50 / 50に設定されています。この3項目も適用済みで、ここでは確認用として掲載しています。

スライダー	ユーザー	CPU
Intercept Error	99	99
Ball Deflection Error	99	99
GK Deflection Error	99	99

02 / 試合前の準備

設定を確認しましょう

04 / CPUスライダー

CUSTOM / すべて50

すべてのCPUスライダーを初期値の50に保ってください。

キャリアモードでは、初期設定がTacticalです。キャリアモードのメニューから**Custom**に変更してください。

05 / その他の重要な設定

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

かんたん確認リスト

設定	必要な値
Game Type	CUSTOM
Authenticity Features	ON
Regular Sliders	設定済み - 例外は下記参照
Intercept Error	99 / 99
Ball Deflection Error	99 / 99
GK Deflection Error	99 / 99
CPU Slider Preset	CUSTOM - キャリアでも同じ
CPU Sliders	すべて50
Player-Based Difficulty	ON
Attributes	CLASSIC
Competitor Mode	OFF

プレーの準備は完了です。

02 / 試合前の準備

MODの適用順序

STANDALONEが先。オプションはその下。

Standaloneは、それ自体で完成したゲームプレイMODです。オプションは、さらに好みに合わせたい場合に使う追加調整です。

上 / 最初に読み込み

STANDALONE

オプション1

オプション2

オプション3

下 / 最後に読み込み

下にあるものが優先されます。
オプションはStandaloneの一部を上書きします。

まずプレー。調整はそのあとで。

まずは、選んだStandaloneをそのままの状態で体験してください。

ゲームプレイに慣れてから、オプションを使って好みに合わせることを検討してください。

03 / ゲームプレイの特徴

ゲームプレイの特徴

このMODが築く新しい**FOOTBALL FIRST**環境と、ピッチに立ったときにどのような変化があるのかを紹介します。

01 / よみがえる動き

IGNITE時代を取り戻す。

V1の大きな突破口の一つは、IGNITE時代のオリジナルの方向転換・ドリブルアニメーションを、ボールを持った状態の動きに復活させたことです。

FIFA 14、15、16時代のアニメーションが、方向転換とドリブルの基盤として再び使われています。これにより、これらの動作におけるHyperMotionの影響を大きく減らしました。

その結果、長らく味わえなかった、地に足のついたまったく異なるボール操作感が生まれました。HyperMotionから過剰さ、つまり「hyper」を取り除くための取り組みです。

これは単にアニメーションの種類を増やす話ではありません。感触、見た目、プレーの仕方が変わり、ボールを持ったときの判断にも影響します。

この部分は今後も開発と調整を続け、MODの進化に合わせてさらに改善していきます。

ボールと一緒に回らず、ボールの周りで向きを変える。

選手は、ボールを不自然に体と一緒に引きずるのではなく、その周りで向きを変えるようになりました。

方向転換には結果が伴い、慣性も重要です。選手はバランスを無視して瞬時に回転したり、体をひねったり、無理な体勢から即座に立て直したりはできません。アニメーションを遅くするのではなく、IGNITEに基づくドリブルと方向転換の土台を再構築しています。

これにより、ドリブル、ボールキープ、守備者への仕掛け方が根本から変わります。瞬間的な回転や滑る動きで切り抜けるのではなく、現実に即したフットボールの判断が必要です。動きは見た目がよくなるだけでなく、すぐに安定感と確かさを感じられます。

03 / ゲームプレイの特徴

01 / よみがえる動き

続き

接地感と応答性を両立。

すべてを遅く、もっさりさせることが目標ではありません。

地面とのつながり、重み、自然さを感じさせながら、プレーを楽しむための応答性を保つよう、動きを幅広く作り直しました。足の接地も全般的に改善し、動きとピッチの関係がより説得力を持っています。

選手は、位置を合わせるために体を不自然に変形させたり、バランスを崩してすぐに立て直したりしなくなりました。

個人の能力は今も重要です。トップ選手はより巧みに動き、能力が低めの選手もプロらしい動きを見せます。

機能と見た目の両方を考慮した動きです。昔好きだったサッカーゲームの感覚を、現代的なアレンジとともに取り戻すことを目指しています。

動きについての補足

私の作品をご存じの方なら、これまで複数の動きの基盤を提供してきたこともご存じでしょう。V1では、非常に慎重に調整した一つの基盤を導入しています。開発の進行に合わせて、別のスタイルや代替案も探っていきます。



03 / ゲームプレイの特徴

02 / 攻守のせめぎ合い

一つひとつの攻防が重要。

V1の中心的な課題の一つは、攻撃者と守備者の対抗関係を再調整することでした。

サッカーゲームは長年、何よりもスピードを重視してきました。スピードが強すぎると他の仕組みが機能しなくなり、守備の裏へ走るプレーばかりが中心になります。

この攻防を調整するには、多くの要素を慎重に組み合わせ、戦術と身体の両面で勝負できるようにする必要があります。動き、位置取り、接触、強さ、スピード、タイミングが、それぞれの役割を果たしながら連動しなければなりません。

速い選手は速さを、強い選手は体を、技術のある選手は相手を出し抜く能力を生かせるべきです。攻防の中でそれらが相互に作用することで、フットボールが生き生きとします。

スピードだけがすべてではありません。Mbappéだって、フットボールをしなければなりません。

ボールを奪い合う。

選手がより積極的にボールを争い、ピッチ全体で身体を使った攻防が増えています。



03 / ゲームプレイの特徴

03 / 生まれ変わったボール

自由になったボール。

ボールが、試合の中でより独立した存在として振る舞うよう、全体的に作り直しました。

選手にくっついたり、決められた結果へ人工的に誘導されたりする感覚ではなく、あらゆる局面で自然に動き、反応します。その結果、より有機的で予測できない展開が生まれます。

重み、グリップ、感触。

ボールは、より重みと力強さを持ってピッチを進みます。ビー玉のように芝の上を滑るのではなく、地面としっかり関わり、細かな跳ねや自然なバウンドが生まれます。

カーブや回転もより自然で気持ちよくなり、パスやシュートの飛び方に説得力が加わりました。

こぼれ球が生む自然な展開。

ブロック、当たりによる変化、インターセプト、クリア、タックル、ヘディングを見直し、より自然で多様な結果を生むようにしました。

競り合いに勝っても、自動的にボールが手に入るわけではありません。空いた場所へこぼれたり、不規則に跳ねたり、選手の間に落ちたりすることで、セカンドボールの争いが続きます。

クリアも状況に左右されます。プレッシャーを受けていたり、体勢が崩れていたりすれば、安全に遠くへ蹴るのではなく、目の前の危険を取り除くのが精いっぱいになることもあります。

速度を再調整。

さまざまな状況でボールが現実的な速さで動くよう、パスとシュートの速度を丁寧に調整しました。

短いパスから強いボール、力強いシュートまで、適切な速度とゲーム全体との関係を考えて設定しています。

03 / ゲームプレイの特徴

03 / 生まれ変わったボール

続き

すべてのパスには状況がある。

パスに、状況に応じたさらなる深みが加わりました。体の向きに逆らうパスやワンタッチパスが難しくなり、そのときの条件がより強く影響します。

体勢、ボールの高さ、触れる瞬間の状況が重要です。パスに適した条件を整えること自体が、判断の一部になります。

V1ではまだ比較的軽い実装で、各動作の物理的な条件をパスに反映することを重視しています。

直感的なパスの強さ。

パスの強さとボールの高さの関係が、より自然になりました。

マニュアルパスでは、ボタンを長く押すほど高くなります。アシストとセミアシストでは、距離も軌道に影響します。

発想の一部は、特にPESをはじめとするクラシックなサッカーゲームの直感的なパス感覚から得ています。



03 / ゲームプレイの特徴

04 / 格の違うタッチ

能力で変わるボールタッチ。

大きな改善の一つは、選手の能力がボールコントロールに及ぼす影響です。

以前は、ボールをより自由にすると、すべての選手に似すぎた影響が出る場合がありました。

FC27 V1では、タッチをこれまでとはまったく異なる方法で扱っています。

トップ選手は難しいボールをはるかにうまく扱い、特にプレッシャーの中で差が出ます。能力が低めの選手は、より苦労しやすくなります。

ボールの速さ、体勢、動き、個人能力のすべてが関わります。誰を操作し、誰と対戦するかによって、考え方を変える必要があります。



03 / ゲームプレイの特徴

05 / 選手の個性

能力値を再設計。

近い能力帯でも、もっと意味のある違いが生まれるよう能力値を調整しました。同じリーグの選手間でも、その差を感じられるはずです。

V1では主に、オフ・ザ・ボールの特性に焦点を当てています。

プレッシャーを感じる。

プレッシャーが、プレーの出来により大きく影響します。相手が近づくと動揺し、ミスの可能性が高まり、正確な動作が難しくなります。

冷静さが重要です。冷静さの低い選手はプレッシャーに苦しみやすく、高い選手は落ち着きとコントロールを保ちやすくなります。

誰がボールを持ち、誰が迫り、いつ離すべきかを考える、もう一つの理由です。

もっと強めたい場合は、**Pressure Plus**+オプションで効果を高め、プレスの影響をさらに大きくできます。

ボールがなくても表れる実力。

実力は、ドリブルやパス、シュートだけではありません。

位置取り、危険の察知、動きへの追従、周囲で起きている状況への反応にも影響します。

トップの守備者は危険を早く察知し、マークへの注意力が高く、相手に対応するときも決断が明確です。

能力が低めの守備者は、使われるスペースを空けたり、反応の効果が弱くなったりしやすくなります。

違いが感じられるチーム。

これらの変化で、実力の異なる選手やチームの差がより明確になります。

強いチームは弱いチームと違って感じられるべきです。特に、自分がボールを持っていないときに差が出ます。

戦術スタイルとチーム構造は引き続き重要ですが、個人能力も大きな役割を果たします。

03 / ゲームプレイの特徴

06 / 試合の構造

呼吸するフットボール。

フットボールらしい見た目と振る舞いを実現することは、V1で最も大きな作業の一つでした。

すべての位置、距離、スペースを、さまざまな戦術、試合の局面、ピッチ全体の状況に照らして細かく検討しています。

単に守備ラインを動かしたり、フォーメーションを変えたりする話ではありません。ボール、味方、相手に対して選手がどう位置を取り、試合とともにその関係がどう変化するかという問題です。

硬直した不自然なフットボールから離れ、チーム全体により現実的な間隔と位置取りを持つ、フットボールらしい形を作るのが目標です。

ラインを保つ。

守備ラインは幅広く作り直しました。

高いラインは、もう不自然にハーフウェーラインに張り付きません。より賢く下がって守備の緩衝地帯を作り、中盤が最終ラインを守れるようにします。

低い守備も調整し、守備者が自陣ゴールの近くまで下がりすぎるのを防いでいます。

つながる守備。

中盤の選手が、ボールと周囲の動きにより自然に反応します。

カバー、横へのスライド、相手への対応、守備ラインの支援ができます。

ウイングやFWもチームの守備構造に自然に関わり、必要な場面では本格的な現代のローブロックを形成できます。

目的のあるプレス。

さまざまな戦術設定におけるプレスを調整しました。

高い守備ラインでは強く賢いプレッシャーをかけられ、低い設定やバランス型では構造を保つことを重視します。

守備ラインの挙動について

FC27の基本的な守備ラインの動きは難易度によって異なり、守備者の対応やチーム間の違いを制限することがあります。V1で大きく改善しましたが、一部の制約は残っています。

詳しくは、タッチラインの向こう側にある「**FC27の守備ラインの挙動**」、31ページをご覧ください。

目標は守備を人工的に強くすることではなく、守備の振る舞いをフットボールの理屈に沿わせることです。



03 / ゲームプレイの特徴

06 / 試合の構造

続き

攻撃時の位置取り。

同じ考え方を攻撃にも適用しています。

選手は、孤立したゾーンに硬直的に分けられなくなりました。

攻撃を通じて連動した動き、サポート、関与が増えるよう、味方同士の距離を見直しています。

全員がつながり、何らかの形で攻撃に貢献し、チームが一つの単位として攻めるようにすることに、大きな力を注ぎました。

すべての役割に仕事がある。

FC IQの役割とフォーカスを大幅に見直し、硬直や孤立を取り除いて、個性を残したまま自然な振る舞いを促しています。

例えば：

サイドバックは攻撃により深く関わり、ハーフウェーラインに張り付かなくなりました。

中盤は周囲の選手をサポートします。

ウイングは戦術上の責任を守りながら、展開に応じて自然に反応します。

すべての役割とフォーカスについて、チーム全体への貢献の細かな部分まで入念に調整しました。

03 / ゲームプレイの特徴

07 / ゴールを守る

ゴールラインから前へ。

GKは、1対1で攻撃者のスペースを狭めるため、自然に前へ出るようになりました。

状況に応じて、すべてのGKに適用されます。

個性のあるGK。

能力差がより意味を持つよう、GKを再調整しました。

平均的なGKが、トップGKと同じ頻度で驚異的なセーブを繰り返す可能性は低くなっています。



03 / ゲームプレイの特徴

08 / 攻撃を止める

自分でボールを奪おう。ゲーム任せにはしない。

タックルを見直し、自動的に成功する場面を減らしました。

守備者は、位置やタイミングに関係なく、魔法のように足を伸ばしてボールを奪えてはいけません。

タックルは空振りすることもある。

早すぎる仕掛けや間違った入り方をすると、攻撃者が逃れる可能性が高まります。

タイミング、位置取り、踏み込む判断がより重要になります。

勝負を分けるのは能力。

タックル、インターセプト、ボール奪取は、選手の能力に応じて変わります。トップの守備者は危険を読み、安定して競り勝ちます。能力が低めなら、突破されやすくなります。

バランスについての補足

ここは非常に細かく調整した領域で、今後も磨いていきます。小さな変更でも攻撃か守備の一方に大きく傾くため、相互作用の調整には非常に大きな注意が必要です。



03 / ゲームプレイの特徴

09 / 対戦相手

より危険な相手。

CPUの攻撃を見直し、より手強く多彩な相手にしました。

試合の構造で説明した攻撃の連動に加え、CPUはファイナルサードでより危険になり、さまざまな位置から脅威を作り、攻め方を変えられるようになっています。

攻撃にも表れる実力。

選手の能力が重要です。トップの攻撃者や強いチームは、動き、判断、決定力が優れ、より危険な存在になります。

ボールを奪いにくく。

CPUの選手は、周囲や近づくタックルをよりよく認識します。

特に質の高い選手ほど、ボールを守り、守備のプレッシャーに対応する能力が高まっています。

CPUの攻撃についての補足

V1で目に見える改善を行っていますが、まだ他の一部の領域ほど開発時間をかけた部分ではありません。



03 / ゲームプレイの特徴

10 / 細かな工夫

その場で即変更。

方向キーで行う戦術変更が、従来の遅延なく即座に反映されるようになりました。

試合に対応して素早く調整し、変更が有効になるまで待つ必要はありません。

選べる役割がさらに増える。

以前は隠されていた複数のFC IQの役割とフォーカスを開放し、戦術設定の選択肢を増やしました。

ポジション	役割	フォーカス
GK	Ball-Playing Keeper	Attack
ストライカー	Roaming Striker	Attack
ストライカー	Roaming Striker	Versatile
ウイング	False Winger	Attack
ウイング	False Winger	Build-Up

03 / ゲームプレイの特徴

10 / 細かな工夫

続き

カメラをもっと自由に。

Standaloneでは、FC25にあったものの、その後削除された複数のカメラ設定も復元します。

ゲームプレイ自体の変更ではありませんが、試合の見え方をより自由に調整できます。ゲーム内のカメラ設定で使えるようになっています。

カメラ設定	機能
Far Side Focus	ボールがピッチの遠い側へ移動したとき、カメラがボール方向へどれだけ寄るかを調整します。値が高いほど、奥側のタッチラインが多く見えます。
Ball Tracking Speed	カメラがボールを追う速さを調整します。即座の追従と、テレビ中継のように滑らかに遅れて追う動きの間で調整できます。
Leading	攻撃方向に向かって、カメラがプレーのどれだけ先を見るかを調整します。
Penalty Area Zoom	ボールが相手ペナルティエリアに入ったときの、カメラのズーム量を調整します。

04 / オプション

オプション

自分好みのフットボールへ。

現実的なフットボールの見た目や感触については、意識しているかどうかにかかわらず、誰もが自分なりの考えを持っています。

試合時間のような単純な要素でも、選手の行動、テンポ、全体の体験の捉え方が変わります。

オプションは、ゲームプレイの特定の部分を調整し、自分が求めるリアルさに近づけるためのものです。

完全な体験は、最初から。

私のゲームプレイMODはモジュール式ではありません。完全な体験のために、オプションを組み合わせる必要はありません。

選んだStandaloneだけでその体験が得られます。すべての要素を、互いに機能するよう開発し、調整しています。オプションは特定の部分を好みに合わせるためのものです。**すべて主となるStandaloneが必要で、単独使用を想定していません。**

まずはStandaloneをそのまま体験し、プレー感覚に慣れてからオプションを試すことをおすすめします。

増え続ける選択肢。

過去のMODでは数百もの細かなオプションを用意し、幅広く体験を調整できるようにしてきました。

公開時点の数は比較的少なめですが、皆さんの意見や体験を知るにつれて増やしていきます。

オプションは、PatreonのFULL GAMEPLAY PACKAGE会員限定です。

現在利用できるオプション

次のページから、V1の各オプションと変更内容を説明します。

重要：FIFA Mod Managerでは、選んだオプションを主Standaloneの**下**に配置して、変更が反映されるようにしてください。

04 / オプション

オプションガイド

POSITIONING ALTERNATIVE - FINAL THIRD SPACE

主Standaloneよりも、少しコンパクトさを緩めたブロックでペナルティエリアを守らせたい場合に使います。

エリア周辺に、組み立て、折り返し、コンビネーションのためのスペースが増えます。

HIGHER PRESSING THRESHOLD OPTION

Standaloneでは、戦術上のラインの高さが**60以上**になると、強いプレスが発動します。

このオプションは基準を**90以上**に引き上げ、最も積極的な戦術設定に強いプレスを限定します。

強いプレスがまだ多すぎると感じ、それを本当にそう設定されたチームに限りたい場合に使ってください。

互換性に関する注意 どのPositioning Alternativeオプションとも併用できません。Positioning Alternativeを使う場合は、対応するHigher Pressing Threshold統合版を選んでください。

POSITIONING ALTERNATIVE - FINAL THIRD SPACE + HIGHER PRESSING THRESHOLD

Final Third SpaceとHigher Pressing Thresholdを一つにまとめたオプションです。

少し緩めたブロックでエリアを守り、周辺の組み立て、折り返し、連係のスペースを増やします。同時に、強いプレスのラインの高さの基準を**60から90**に上げます。

両方の変化が必要なら、このオプション一つだけを使ってください。個別の二つは追加不要です。

04 / オプション

オプションガイド

SHOT SPEED OPTION - PLUS+

Standaloneよりも、シュートの勢いを少し強めます。

リアルなシュートは気に入っているものの、もう少し速さがほしい場合や、遠くからのシュートが簡単に止められすぎると感じる場合に使います。

SHOT SPEED OPTION - DEFAULT

FC27の標準シュート速度に戻したい場合に使います。

Standaloneよりも速くボールが飛びます。

LOWER-RATED GOALKEEPERS - DEFAULT ABILITY

Standaloneでは、低評価GKの安定性を下げ、トップGKとの差を広げています。

このオプションはその調整を取り除き、低評価GKを**FC27の標準能力**に戻します。トップGKには影響しません。

Shot Speed Option - Defaultとの併用をおすすめします。StandaloneのGKバランスは、遅めのシュートに合わせて作っています。標準速度に戻すと低評価GKが弱すぎることがあるため、この二つを組み合わせるとバランスを保ちやすくなります。

単純に、低評価GKにも、もっと対抗できる力がほしい場合にも向いています。

04 / オプション

オプションガイド

BALL SIZE OPTIONS

Standaloneでは、FC27の標準より少し小さいボールを使用しています。これは意図した設定で、MOD全体のバランスの一部です。

大きなボールが好みなら、これらのオプションで標準サイズへ近づけられます。**変わるのは大きさだけで、飛行、カーブ、落ち方は変わりません。**

Size +1：Standaloneから、ほとんど分からない程度に大きくなります。

Size +2：少し大きくなります。

Size +3：はっきり大きくなります。

Size +4：標準サイズに近づきます。

Default：FC27の元のボールサイズです。

PRESSURE PLUS+

Standaloneには、すでに作り直したプレッシャーシステムがあります。Pressure Plus+は、その効果をさらに強めます。

強いプレスが、選手にとって本当に対処すべきものになります。早くプレッシャーを感じ、より動揺するため、プレスするチームはミスや焦った判断を増やせます。

最高の選手は冷静さを保てますが、リーグの大半の選手はプレッシャーを感じるでしょう。

この分野は開発途中で、今後も発展と調整を続けます。



04 / オプション

オプションガイド

CPU OPTION - PATIENT PLAY PLUS+

CPUに、より我慢強く落ち着いた攻撃をさせたい場合に使います。

チームは前進に時間をかけ、中盤の組み合わせやサポートのパスでボールを保ちながら、空きを探します。

CPUは引き続きゴールを狙いますが、ボール保持と攻める瞬間の選択を重視します。奪い返すのが難しくなる場合があるため、組織を保ち、プレスするタイミングを選ぶ必要があります。

ATTACKING RUNS - MORE SELECTIVE

より落ち着いて整った攻撃の動きが好みの場合に使います。

選手が前へ走るタイミングを慎重に選び、落ち着いた攻撃の形を作ります。

Standaloneの飛び出しが多すぎたり、混乱して見えたりする場合の、より抑えた代替案です。

互換性に関する注意 CPU Option - Patient Play Plus+とは併用しないでください。Patient Play Plus+には、同じ系統の攻撃ラン調整が、すでにより強く組み込まれています。

JOCKEY SPEED - SLOWER OPTION

主Standaloneのジョッキー移動が少し速すぎると感じる場合に使います。

速度を少し抑え、位置を取りながら攻撃者を抑える動きに、よりしっかりした感覚を加えます。

ゲームが簡単になりすぎた場合は外し、Standaloneのジョッキーバランスに戻してください。

05 / タッチラインの向こう側

タッチラインの向こう側

補足情報

この章では、MODの仕組み、注意する点、体験を最大限に楽しむ方法を理解するための、追加説明と重要な背景を紹介します。

MODはどこで入手できますか？

MODはPatreonからダウンロードできます。皆さんの支援により、ゲームプレイを作り続けるための時間を再び投入できます。

二つの会員プランがあります。

STANDALONES ONLY

追加オプションなしで、主StandaloneのゲームプレイMODだけが必要な方向けです。

FULL GAMEPLAY PACKAGE

Standaloneと、すべてのゲームプレイオプションを含みます。開発が進むにつれ、オプションは大きく増える予定です。

Patreonを通じたMODの提供に抵抗を感じる方がいることは承知しており、その懸念はさまざまな面で理解できます。

ただ、ゲームプレイは、ゲームのライフサイクル全体を通じて毎日何時間も取り組む作業です。一週間で作って、その後は支払いを求め続けるだけの作品ではありません。可能な限りのゲームプレイをお届けするため、常に開発、テスト、調整を続けています。

皆さんの温かい支援がなければ、このMODは今の水準では存在しなかったはずです。

実現を支えてくださり、ありがとうございます。

ウェブサイトを見る / Patreonで参加する

05 / タッチラインの向こう側

タッチラインの向こう側

補足情報

MODの起動。

起動にはFIFA Mod Managerが必要です。必ず最新版を使ってください。

インポート時に問題が出たら、まずMod Managerのバージョンを確認しましょう。古いバージョンが原因であることがよくあります。

最新版はこちら：**FIFA Mod Managerをダウンロード**。

FC LIVE EDITORが必要です

現在、FIFA Mod ManagerでMOD適用済みのゲームを起動するにはFC Live Editorが必要です。私のゲームプレイMODが理由ではなく、現在のFIFA Mod Managerの起動手順に必要なものです。

Live Editorの各新バージョンは、7日間の先行アクセス期間が終わると無料になります。

FC Live Editorはこちら：**patreon.com/cw/xAranaktu**

MODの互換性と順序。

私のMODはゲームプレイだけを変更するため、それに影響しない他のMODと互換性があります。他のゲームプレイMODは同時に使用しないでください。

他の種類のMODとの順序は、通常は重要ではありません。例外はゴールネットのMODで、優先させるために私のMODの**下**へ配置してください。

私のゲームプレイオプションにも順序が必要です。主Standaloneの**下**へ置くことで優先され、変更が反映されます。

オプションの効果はどう確認しますか？

この冊子に、利用できるオプションの説明があります。

FIFA Mod Managerでも確認できます。MODを選び、**Description**タブを開くと、何が変わり、ゲームプレイにどう影響するかが分かります。

適用前に説明を読んでください。名前だけで効果を判断しないでください。

05 / タッチラインの向こう側

タッチラインの向こう側

補足情報

新しいプレーを学ぶ姿勢で。

すべての仕組みが標準のFCと同じだと思っていると、驚くかもしれません。

私のMODは、表面的な調整を超えたものを目指しています。ぜひ、新しいプレーの仕方を学ぶつもりで取り組んでください。

記憶しているほど機敏に感じなかったり、同じようには機能しなかったりする部分もあります。それだけで、何かが壊れているとは限りません。慣れる時間を取り、仕組み同士がどう連動するかを理解してください。

解決策には出発点が必要で、どの判断にも理由があります。特定の動作には、存在すら知らなかった操作が必要になることもあります。

大切なのは、奥深さです！



05 / タッチラインの向こう側

タッチラインの向こう側

補足情報

1対1守備システムを理解する。

FCのゲームプレイが初めてなら、最初は守備が奇妙に感じられるかもしれません。体験そのものを否定する前に、仕組みを理解することが重要です。

私は長年、1対1の仕組みを理解し、その影響を減らすために取り組んできました。今は以前ほど大きく影響しませんが、特に自分のチームを操作するときは、その働きを知ることが大切です。

FIFA 20で導入された**1対1守備システム**は、守り方を根本から変えました。

AI操作の味方任せではなく、自分の直接操作による守備を重視し、より多くの責任をプレイヤーに持たせるための、基礎的なオフ・ザ・ボールの仕組みです。

基本的には、一人の守備者がボール保持者へ積極的に対応し、周囲の守備者は自動で相手を詰めるよりも、位置を維持しやすくなっています。

ユーザーとCPUの両方の守備に作用しますが、自分で守るときに特に目立ちます。

V1では、守備への関与、追従、位置取りに大きな調整を加えました。ただし、基礎となる1対1システムは今もFC27の一部です。

プレイヤーに必要なことは？

積極的に守備へ参加する必要があります。選手の切り替え、守備者の手動配置、パスコースの遮断、別の選手をカバー位置へ動かしながらのセカンドマンプレスが重要です。

自分で操作していない選手は、フォーメーションへ戻ったり、消極的に見えたりすることがあります。単に「AIが賢くない」のではなく、理解して使いこなすべき仕組みです。

慣れれば判断は自然にできるようになり、責任が増えること自体を楽しめるかもしれません。

AIがすべてを自動で解決するのを待つのではなく、動きを予測し、危険を察知し、よい守備判断をすることが報われます。

ボールだけを追わず、試合を読みましょう。

05 / タッチラインの向こう側

タッチラインの向こう側

補足情報

FC27の守備ラインの挙動。

World ClassとLegendaryでは、守備ラインが平らになりすぎ、守備者が前へ出たり、攻撃の動きについていったりしにくい基礎的な挙動を確認しました。

高難易度の挑戦を増やすため、EAが意図的に選んだスタイルではないかと考えています。ただし、自然なフットボールの理屈に合うとは限りません。

これを調整するため大きな変更を加え、反応、対応、形の維持を改善しました。明らかな差を感じられますが、基礎的な制約は一部残っています。

この制約は、チーム間に明確な差をつけることも難しくします。個性を出す努力をしていますが、共通の守備ラインの挙動によって、場面ごとの反応の違いが制限されることがあります。

将来、より根本的に対処されることを願い、EAにも直接この問題を伝えています。

興味深いことに、**Professionalには同じ制約がありません。**守備者は自然にラインを離れ、相手へ出て、攻撃の動きに反応します。

その自由さを残しながらProfessionalをできるだけ手強くするため、多くの作業を行いました。ただ、全体の難しさはLegendaryと同じにはなりません。

World ClassとLegendaryは、改善された守備の位置取りとともに、より大きな挑戦を提供します。一方、Professionalでは、守備ラインの動きにより少ない制約しかありません。

どちらも有効な選択です。求める体験に合わせて選んでください。

05 / タッチラインの向こう側

タッチラインの向こう側

補足情報

戦術設定も忘れずに。

細部が大切です。

動きと位置取りは自然になりましたが、戦術設定の細かな部分は今も重要です。

選手が望む位置にいないときは、**FC IQ**の役割とフォーカス、そして**Team Management**のチーム戦術を両方確認してください。

どちらも、より自然で柔軟な行動を促すよう作り直し、以前より細かく設定できるようにしています。設定によって、チームの形や試合の様子は大きく変わります。

細部を見落とさず、望むプレーが戦術設定に反映されているか確認しましょう。



05 / タッチラインの向こう側

タッチラインの向こう側

補足情報

一時的なスピードの上昇。

EA SPORTS FCは、ときどきランダムに見える形で速くなったり遅くなったりします。以前からあるゲームの特性で、MODが原因ではありません。

起きると、全体が異常に速く感じられます。動き、アニメーション、反応、衝突、ゲームプレイが、突然ターボ状態のようになることがあります。

よい知らせは、**落ち着いて通常に戻ることです。**数時間の場合もあれば、数日かかる場合もあります。

MODを入れたばかりなら、意図した速度を判断する前に、この点を考慮してください。特に、突然すべてが速く感じられる場合は重要です。

V1では、この変動を許容できる範囲に収めるため、多くの作業をしました。回によって速さが違っても、どちらの状態でも比較的自然にプレーできるはずです。

どんな話を聞いたとしても、この問題を直す魔法の速度スイッチはありません。隠れた修正だと思われているものは、単に速度と加速のスライダーを変えた効果です。

残念ながら、確実な解決策はありません。でも、信じてください。**いずれ収まります。**



05 / タッチラインの向こう側

タッチラインの向こう側

補足情報

スライダーの変更。

この冊子で分かるとおり、多くの要素は非常に繊細なバランスで成立しています。そのため、基本的には推奨スライダーを守ることをおすすめします。

ただし、自分好みに調整したくなることも理解しています。

それは、もちろん構いません！

パス速度、ボールの高さ、シュート速度などは、通常、全体のバランスを大きく崩しません。

特に慎重に扱ってほしいのは、**スピード、加速、ドリブル、位置取り**です。細かく調整した多くの動作がつながる、敏感な領域です。

ファウル、ビルドアップ、シュート行動に関するCPUスライダーは、好みに合わせて自由に試して構いません。

ただし、行動に関係する多くの部分は、すでに調整済みです。標準FCの印象から推測するのではなく、**MODを実際に体験した結果をもとに調整してください。**

その点を理解し、変更の責任を受け入れられるなら、選択は自由です。

EAのAUTHENTICスライダーについて

このMODは、私のゲームプレイに必要な設定へ、EAのAuthenticスライダーを変更します。EAのAuthenticゲームプレイに戻すには、私のMODを外してください。



05 / タッチラインの向こう側

タッチラインの向こう側

補足情報

終わりではなく、始まり。

V1は、新しいゲームプレイ環境に取り組んだ最初の一か月の成果です。まだ手をつけていない領域もあり、身体的な競り合い、難易度、違いの表現には、さらに深みを加えていきます。MODは毎日開発しています。これは終わりではなく、始まりです。

自分らしいリアルさを。

私のMODの合言葉は、ずっと「**自分らしいリアルさ**」です。私の仕事をご存じなら、違いを大切にし、それぞれのフットボール観に余地を残すことを、どれだけ重視しているかもご存じでしょう。

もっと速く、遅く、あるいは違う動き方にするべきだという意見があることは分かっています。それは自然なことです。ただ、開発する時間と、**一歩引いて全体を見る姿勢**をお願いします。

要素はつながっており、仕組みが大切です。どの変更もゲームプレイ全体で意味を持つ必要があります。その点については、常に正直にお話しします。

完璧さではなく、積み重ね。

七年にわたり何千時間もファイルと向き合い、ゲームプレイは常に単純でも直線的でもないと学びました。ファイル名から想像することとピッチで起きることは違い、一つの動作の変更が複数の動作に影響することもあります。

完璧だと主張したことはありません。標準のゲームプレイの欠点は理解していますが、私にとって**この形のFC**は標準FCとまったく違います。作業は具体的で細かく、説明はすべて**ピッチで実際に観察できる変化**に基づいています。

私もクラシック作品は大好きです。それでも、この体験は先入観なく試す価値があると心から信じています。違いを探り、自分に合うものを見つける時間を取ってください。

そして、私たちはまだ始まったばかりです！