ANTH JAMES
GAMEPLAY OVERHAUL

INSTRUCTION
BOOKLET

EA SPORTS
FC 27™

ANTH JAMES GAMEPLAY

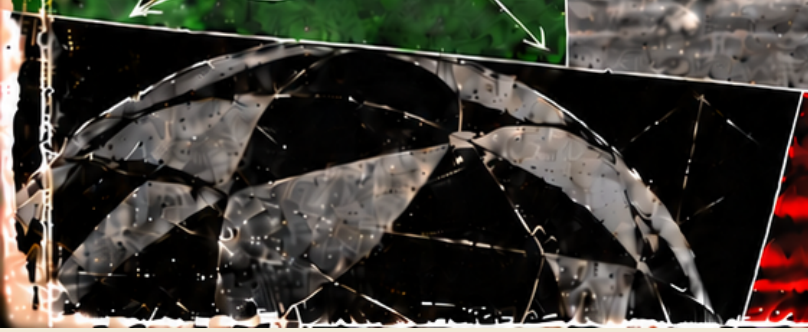
FOOTBALL FIRST.

REALISM.
BALANCE.
DEPTH.

KICK-OFF
SETUP
GAMEPLAY
FEATURES
OPTIONS
BEYOND THE TOUCHLINE









EA SPORTS IGNITE

PC

FOOTBALL FIRST를 위한 안내서.

목차

01 / 환영합니다

Football First 03

02 / 경기 전 준비

게임 설정 05

모드 적용 순서 07

03 / 게임플레이 특징

01 / 다시 살아난 IGNITE 움직임 08

02 / 경합 10

03 / 새롭게 태어난 공 11

04 / 클래스가 다른 터치 13

05 / 선수의 개성 14

06 / 경기의 구조 15

07 / 골문 앞에서 17

08 / 공격을 막아라 18

09 / 상대 팀 19

10 / 작은 디테일 20

04 / 옵션

나만의 방식으로 22

옵션 안내 23

05 / 경기장 밖 이야기

모드는 어떻게 받나요? 27

모드 실행하기 28

새로운 플레이 방식 29

1 대 1 수비 시스템 30

수비 라인 행동 31

전술 설정 32

일시적인 속도 증가 33

슬라이더 조정 34

끝이 아닌 시작 35

01 / 환영합니다

FOOTBALL FIRST.

FC 27용 Anth James Gameplay Overhaul에 오신 것을 환영합니다.

이번 프로젝트는 정말 기대가 큽니다! 제 작업을 아시는 분이라면 **게임플레이가 언제나 저의 최우선 과제였다는 것**을 아실 겁니다. 모든 시간과 에너지를 여기에 쏟고 있으며, 올해는 기대할 만한 내용이 정말 많습니다.



01 / 환영합니다

무엇보다 축구가 먼저입니다.

저의 가장 중요한 목표는 축구 게임에 **축구**를 되돌려 놓는 것입니다. 저는 현대 축구 게임, 특히 FC의 문제점을 잘 알고 있습니다. 게임플레이가 주로 온라인 경쟁 이용자를 중심으로 만들어졌다는 사실도 충분히 인식하고 있습니다.

그래서 기초부터 다시 시작했습니다.

V1은 하나의 개념을 중심으로 완전히 새로운 게임플레이 환경을 구축하는 버전입니다. 바로 **FOOTBALL FIRST**입니다.

올해는 **깊이**를 모든 작업의 중심에 두고 한 단계 더 나아갑니다. 변화는 처음 눈에 들어오는 부분에 그치지 않습니다. 단순히 **게임의 요령이 아니라 축구에 대한 이해를 바탕으로 판단하는 경험**을 만드는 것이 목표입니다.

모든 변화는 세심하게 개발하고 시험하고 다듬었습니다. 각 요소가 함께 어떻게 작동하는지에도 큰 주의를 기울였습니다.

열린 마음으로 게임플레이를 경험하고, 적응할 시간을 충분히 가지며, 차이를 발견하는 과정을 즐겨 주시기 바랍니다.

이제 시작해 봅시다!



02 / 경기 전 준비

게임 설정

경기를 시작하기 전에 게임이 올바르게 설정되어 있는지 확인하는 것이 중요합니다. 의도한 게임플레이를 경험하려면 다음 설정이 필요합니다.

모드 설치

모드를 불러오려면 무료 프로그램인 **FIFA Mod Manager**가 필요합니다.

현재 FIFA Mod Manager로 모드를 실행하려면 FC Live Editor도 필요합니다. 자세한 내용은 28페이지를 참고하세요.

가져오기 / 적용 / 실행

01 / 게임 유형

CUSTOM

커리어 모드와 토너먼트 모드는 기본적으로 Authentic을 사용합니다. 이 두 모드에서도 **Custom**으로 바꾸세요.

02 / 사실성 기능

ON

이 설정 자체의 의미를 지나치게 고민할 필요는 없습니다. 게임이 올바른 게임플레이 파일을 사용하도록 하는 것이 목적입니다.

03 / 일반 슬라이더

세 가지 예외를 제외하고 50 / 50

아래 세 항목을 제외한 모든 일반 슬라이더는 이미 50 / 50으로 설정되어 있습니다. 예외 항목도 모두 적용되어 있으며, 아래 표는 확인을 위한 참고용입니다.

슬라이더	사용자	CPU
Intercept Error	99	99
Ball Deflection Error	99	99
GK Deflection Error	99	99

02 / 경기 전 준비

설정을 확인하세요

04 / CPU 슬라이더

CUSTOM / 모두 50

모든 CPU 슬라이더를 기본값인 50으로 유지하세요.

커리어 모드는 기본적으로 Tactical을 사용합니다. 커리어 모드 메뉴에서 **Custom**으로 변경하세요.

05 / 그 밖의 중요한 설정

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

빠른 설정 확인

설정	필요한 값
Game Type	CUSTOM
Authenticity Features	ON
Regular Sliders	이미 설정됨 - 아래 예외 참고
Intercept Error	99 / 99
Ball Deflection Error	99 / 99
GK Deflection Error	99 / 99
CPU Slider Preset	CUSTOM - 커리어 모드도 동일
CPU Sliders	모두 50
Player-Based Difficulty	ON
Attributes	CLASSIC
Competitor Mode	OFF

경기 준비 완료.

02 / 경기 전 준비

모드 적용 순서

STANDALONE이 먼저, 옵션은 그 아래에.

Standalone은 그 자체로 완성된 게임플레이 모드입니다. 옵션은 취향에 맞춰 더 조정하고 싶을 때 사용하는 선택 사항입니다.

위 / 먼저 불러오기

STANDALONE

옵션 1

옵션 2

옵션 3

아래 / 마지막에 불러오기

아래에 있는 항목이 우선 적용됩니다.
옵션은 Standalone의 일부 요소를 덮어씁니다.

먼저 플레이하고, 나중에 조정하세요.

선택한 Standalone을 우선 기본 상태 그대로 경험해 보세요.

게임플레이를 충분히 익힌 뒤 옵션을 살펴보고 취향에 맞게 조정하시기 바랍니다.

03 / 게임플레이 특징

게임플레이 특징

모드가 만들어 가는 새로운 **FOOTBALL FIRST** 환경과, 그 변화가 실제 경기에서 어떤 의미를 갖는지 소개합니다.

01 / 다시 살아난 IGNITE 움직임

IGNITE 시대를 되살리다.

V1의 핵심적인 성과 중 하나는 IGNITE 시대의 원래 방향 전환 및 드리블 애니메이션을 공을 가진 상태의 움직임에 되살린 것입니다.

FIFA 14, 15, 16 시대의 애니메이션이 선수의 방향 전환과 드리블을 결정하는 기반으로 다시 자리 잡았습니다. 이를 통해 해당 영역에서 HyperMotion의 영향을 크게 줄였습니다.

그 결과, 오랫동안 느끼기 어려웠던 단단하고 지면에 밀착된 볼 조작감을 되찾았습니다. HyperMotion에서 과도한 'hyper'를 덜어 내는 작업이라고 할 수 있습니다.

이는 단순히 애니메이션의 종류를 늘리는 작업이 아닙니다. 게임의 감각과 모습, 플레이 방식이 달라지고 공을 가진 상태에서 내리는 판단에도 영향을 줍니다.

이 부분은 앞으로도 계속 개발하고 다듬을 예정이며, 모드가 발전하면서 더 많은 변화가 추가될 것입니다.

공과 함께 돌지 말고, 공을 중심으로 돌아서세요.

이제 선수는 공을 부자연스럽게 몸과 함께 끌고 도는 대신, 공을 중심으로 방향을 바꿉니다.

방향 전환에는 대가가 따릅니다. 관성도 중요합니다. 선수는 균형을 무시한 채 즉시 회전하거나 몸을 비틀거나 불안정한 자세에서 곧바로 회복할 수 없습니다. 애니메이션을 느리게 만드는 것이 아니라 IGNITE 기반의 드리블과 방향 전환을 다시 확립하는 것입니다.

이 변화는 드리블, 볼 보호, 수비수를 상대하는 방식에 근본적인 영향을 줍니다. 즉각적인 회전과 미끄러짐으로 위기를 벗어나는 대신 현실적인 축구 판단이 필요합니다. 움직임은 보기에도 훨씬 좋아지고, 조작감도 즉시 더 단단하고 안정적으로 느껴집니다.

03 / 게임플레이 특징

01 / 다시 살아난 IGNITE 움직임

이어서

무게감은 살리고, 반응성은 유지합니다.

목표는 모든 움직임을 느리고 둔하게 만드는 것이 아닙니다.

지면과의 연결감, 무게감, 자연스러움을 살리면서도 플레이의 즐거움에 필요한 반응성을 유지하도록 움직임을 폭넓게 재작업했습니다. 발을 딛는 동작도 전반적으로 개선해 움직임과 경기장의 연결이 더 설득력 있게 느껴집니다.

선수는 위치를 맞추기 위해 몸을 부자연스럽게 뒤틀거나, 균형을 잃은 뒤 즉시 회복하지 않습니다.

개인의 능력은 여전히 중요합니다. 최상위 선수는 더 능숙하게 움직이며, 능력이 낮은 선수도 프로 축구 선수다운 동작을 보여 줍니다.

기능과 시각적 완성도를 함께 고려한 움직임입니다. 과거 좋아했던 축구 게임의 감각을 현대적인 방식으로 되살리고자 했습니다.

움직임에 대한 참고 사항

제 작업을 아시는 분이라면 모드에 여러 움직임 기반을 제공해 왔다는 점을 아실 겁니다. V1은 매우 세심하게 조율한 하나의 움직임 기반을 도입합니다. 개발이 이어지면서 다른 스타일과 대안도 검토할 예정입니다.



03 / 게임플레이 특징

02 / 경합

모든 경합이 중요합니다.

V1의 핵심 목표 중 하나는 공격수와 수비수 사이의 경합을 다시 균형 잡는 일이었습니다.

오랫동안 축구 게임은 다른 모든 요소보다 속도를 우선해 왔습니다. 속도가 지나치게 지배적이면 다른 메커니즘이 제대로 작동하지 않고, 경기는 점점 수비 뒷공간으로 달리는 플레이에 치우칩니다.

이 균형을 되찾으려면 많은 요소를 세밀하게 조율해 전술적이면서도 신체적인 경합을 만들어야 합니다. 움직임, 위치 선정, 신체 접촉, 힘, 속도, 타이밍이 각자의 역할을 하며 함께 작동해야 합니다.

빠른 선수는 속도를, 강한 선수는 몸을, 기술적인 선수는 상대를 속이는 능력을 활용할 수 있어야 합니다. 경합 속에서 이 능력들이 서로 작용할 때 축구가 살아납니다.

속도가 전부는 아닙니다. Mbappé도 결국 축구를 해야 합니다.

소유권을 위해 싸우세요.

선수들이 공을 차지하기 위해 더 적극적으로 싸우며 경기장 곳곳에서 더 많은 몸싸움이 발생합니다.



03 / 게임플레이 특징

03 / 새롭게 태어난 공

자유로워진 공.

공이 경기의 더 독립적인 요소로 작동하도록 전반적으로 재작업했습니다.

선수에게 붙어 있거나 정해진 결과를 향해 인위적으로 유도되는 느낌 대신, 모든 경기 단계에서 더 자연스럽게 움직이고 반응합니다. 그 결과 더 유기적이고 예측하기 어려운 경기가 만들어집니다.

무게, 접지력, 그리고 감각.

공은 이제 경기장에서 더 묵직하고 힘 있게 움직입니다. 구슬처럼 잔디 위를 미끄러지는 대신 표면과 더 설득력 있게 맞물리며 자연스럽게 작게 튀거나 불규칙하게 바운드합니다.

궤적의 휘어짐과 회전도 더 자연스럽고 만족스러워져 패스와 슈팅의 비행감이 더 사실적으로 느껴집니다.

흘러나온 공이 만드는 자연스러운 상황.

블록, 굴절, 가로채기, 걷어내기, 태클, 헤딩을 재작업해 더 자연스럽고 다양한 결과를 만듭니다.

경합에서 이겼다고 자동으로 공을 소유하는 것은 아닙니다. 공이 빈 공간으로 흐르거나 까다롭게 튀거나 선수들 사이에 떨어지면서 세컨드 볼 경합이 이어집니다.

걷어내기도 상황에 더 크게 좌우됩니다. 압박을 받거나 균형이 무너지면 공을 안전하게 멀리 보내는 대신 당장의 위험만 벗어날 수도 있습니다.

다시 조율한 속도.

다양한 상황에서 공이 더 현실적인 속도로 이동하도록 패스와 슈팅 속도를 세심하게 재조정했습니다.

짧은 패스부터 강한 패스와 강력한 슈팅까지, 각각의 적절한 속도와 전체 게임플레이와의 관계를 고려했습니다.

03 / 게임플레이 특징

03 / 새롭게 태어난 공

이어서

모든 패스에는 상황이 있습니다.

패스에 상황에 따른 깊이가 더해졌습니다. 몸의 반대 방향으로 패스하거나 원터치 패스를 시도하는 것이 더 까다로워지고, 주변 여건이 실행에 더 큰 영향을 줍니다.

몸의 자세, 공의 높이, 공에 닿는 순간의 상황이 모두 중요합니다. 패스하기 좋은 조건을 만드는 것 자체가 판단의 일부가 됩니다.

V1에서는 아직 비교적 가볍게 적용된 단계이며, 각 동작의 물리적 상황을 패스가 따르도록 하는 데 초점을 맞췄습니다.

직관적인 패스 파워.

패스 파워와 공의 높이 사이의 관계가 더 자연스러워졌습니다.

수동 패스에서는 버튼을 오래 누를수록 공이 더 높이 뜹니다. 보조 및 반보조 패스에서는 거리도 궤적에 영향을 줍니다.

일부 영감은 클래식 축구 게임, 특히 PES의 직관적인 패스 감각에서 얻었습니다.



03 / 게임플레이 특징

04 / 클래스가 다른 터치

능력에 따라 달라지는 터치.

가장 큰 개선 중 하나는 선수의 능력이 볼 컨트롤에 미치는 영향입니다.

이전에는 공을 더 자유롭게 만들면 모든 선수가 지나치게 비슷한 영향을 받을 수 있었습니다.

FC27 V1에서는 이전과 완전히 다른 방식으로 터치를 다뤘습니다.

최상위 선수는 어려운 공을 훨씬 잘 제어하며, 특히 압박 상황에서 차이가 큽니다. 능력이 낮은 선수는 더 어려움을 겪습니다.

공의 속도, 몸의 자세, 움직임, 개인 능력이 모두 영향을 줍니다. 이제 누구를 조작하고 누구를 상대하는지에 따라 다르게 생각해야 합니다.



03 / 게임플레이 특징

05 / 선수의 개성

다시 설계한 능력치.

비슷한 능력대에서도 더 의미 있는 차이가 나도록 능력치를 재조정했습니다. 같은 리그에서 뛰는 선수들 사이에서도 차이를 느낄 수 있을 것입니다.

V1은 주로 오프더볼 특성에 초점을 맞춥니다.

압박을 느껴 보세요.

압박이 선수의 수행에 더 큰 영향을 줍니다. 상대가 접근하면 선수가 흔들리고 실수할 가능성이 커지며, 깔끔하게 동작을 수행하기도 어려워집니다.

침착성이 중요합니다. 침착성이 낮은 선수는 압박 속에서 더 어려움을 겪고, 높은 선수는 평정심과 통제력을 유지하는 데 유리합니다.

누가 공을 가지고 있고, 누가 다가오며, 언제 공을 내줘야 하는지 생각해야 하는 또 하나의 이유입니다.

더 강한 효과를 원하시나요? **Pressure Plus+** 옵션은 압박의 영향을 더 크게 느끼고 싶은 분들을 위해 이 효과를 강화합니다.

공이 없을 때도 드러나는 실력.

실력은 드리블, 패스, 슈팅만을 의미하지 않습니다.

위치 선정, 위험 인지, 움직임 추적, 주변에서 벌어지는 상황에 대한 반응에도 영향을 줍니다.

최상위 수비수는 위험을 더 빨리 알아채고, 마크에 더 집중하며, 상대를 저지할 때 더 단호하게 행동합니다.

능력이 낮은 수비수는 공략 가능한 공간을 내주거나 덜 효과적으로 반응하기 쉽습니다.

확실히 다르게 느껴지는 팀.

이러한 변화로 서로 다른 수준의 선수와 팀 사이의 차이가 더 뚜렷해집니다.

강팀은 약팀과 다르게 느껴져야 합니다. 특히 공을 소유하지 않았을 때 그렇습니다.

전술 스타일과 팀 구조는 여전히 중요하지만, 개인 능력도 큰 역할을 합니다.

03 / 게임플레이 특징

06 / 경기의 구조

숨 쉬는 축구.

축구가 정말 축구처럼 보이고 움직이게 만드는 것은 V1에서 가장 큰 작업 중 하나였습니다.

모든 위치, 거리, 공간을 다양한 전술 설정과 경기 단계, 경기장 전체의 여러 상황에서 세밀하게 검토했습니다.

단순히 수비 라인을 옮기거나 포메이션을 바꾸는 수준이 아닙니다. 공, 동료, 상대에 따라 선수가 어떻게 위치를 잡고, 경기가 진행되면서 그 관계가 어떻게 달라지는지에 대한 작업입니다.

목표는 경직되고 부자연스러운 축구에서 벗어나 팀 전체에 더 현실적인 간격과 위치를 갖춘, 축구다운 형태를 만드는 것입니다.

수비 라인을 지키세요.

수비 라인을 전반적으로 재작업했습니다.

높은 수비 라인이 더는 부자연스럽게 하프라인에 붙어 있지 않습니다. 더 영리하게 물러나 완충 공간을 만들고, 미드필더가 수비진을 보호할 수 있게 합니다.

낮게 내려선 수비도 조정해 수비수가 자기 골문에 지나치게 가까이 물러서지 않도록 했습니다.

유기적인 수비.

미드필더가 공과 주변 움직임에 더 자연스럽게 반응합니다.

커버하고, 좌우로 이동하고, 상대에게 접근하며 수비 라인을 지원할 수 있습니다.

윙어와 공격수도 팀 수비 구조에 더 자연스럽게 참여해 필요할 때 현대적인 로우 블록을 제대로 형성할 수 있습니다.

목적이 있는 압박.

다양한 전술 설정에서 압박을 재조정했습니다.

높은 라인은 더 강하고 영리한 압박을 가할 수 있고, 낮거나 균형 잡힌 수비는 구조 유지에 더 비중을 둡니다.

수비 라인 행동에 대한 참고 사항

FC27의 기본 수비 라인 행동은 난이도에 따라 다르며, 수비수의 개입과 팀별 반응 차이를 제한할 수 있습니다. V1에서 크게 개선했지만 일부 제약은 남아 있습니다.

자세한 내용은 경기장 밖 이야기의 「**FC27의 수비 라인 행동 이해하기**」, 31페이지를 참고하세요.

목표는 수비를 인위적으로 강화하는 것이 아니라, 수비 행동이 축구의 논리를 따르게 하는 것입니다.



03 / 게임플레이 특징

06 / 경기의 구조

이어서

공격 시 위치 선정.

같은 철학이 공격에도 적용됩니다.

선수들이 더는 서로 고립된 구역에 경직되게 나뉘어 있지 않습니다.

공격 전개 내내 더 유기적인 움직임과 지원, 참여가 나오도록 동료 사이의 거리를 재작업했습니다.

모든 선수가 연결되어 어떤 식으로든 공격에 기여하며, 팀이 하나의 단위로 공격하도록 하는 데 큰 노력을 기울였습니다.

모든 역할이 제 몫을 합니다.

FC IQ 역할과 집중 설정을 대폭 재설계해 경직과 고립을 줄이고, 각각의 정체성은 유지하면서 더 자연스러운 행동을 유도했습니다.

예를 들어:

풀백은 공격 단계에 더 의미 있게 참여하며 하프라인에 붙어 있지 않습니다.

미드필더는 주변 동료를 지원합니다.

윙어는 전술적 책임을 지키면서도 전개되는 상황에 더 자연스럽게 반응합니다.

각 역할과 집중 설정이 팀 전체에 어떻게 기여하는지, 아주 작은 부분까지 세심하게 다뤘습니다.

03 / 게임플레이 특징

07 / 골문 앞에서

골문을 박차고 나옵니다.

이제 골키퍼는 일대일 상황에서 자연스럽게 앞으로 나와 공격수의 공간을 좁힙니다.
상황이 요구하면 모든 골키퍼에게 적용됩니다.

개성이 있는 골키퍼.

능력 차이가 더 의미 있게 드러나도록 골키퍼를 재조정했습니다.
평범한 골키퍼가 최상위 골키퍼처럼 꾸준히 놀라운 선방을 보여 줄 가능성은 낮아집니다.



03 / 게임플레이 특징

08 / 공격을 막아라

직접 공을 따내세요. 게임이 대신 해 주길 기다리지 마세요.

자동으로 성공하는 상황을 줄이도록 태클을 재작업했습니다.

수비수는 위치와 타이밍에 상관없이 마법처럼 발을 뻗어 공을 빼앗을 수 있어서는 안 됩니다.

태클은 빗나갈 수 있습니다.

너무 일찍 달려들거나 잘못된 방식으로 접근하면 공격수가 빠져나갈 기회가 커집니다.

타이밍, 위치, 태클을 시도하는 판단이 더 중요해집니다.

능력이 승부를 가릅니다.

태클, 가로채기, 볼 회수는 모두 선수 능력에 따라 달라집니다. 최상위 수비수는 위험을 읽고 더 꾸준히 경합에서 이기며, 능력이 낮은 수비수는 돌파당하기 쉽습니다.

균형에 대한 참고 사항

매우 세밀하게 조율한 영역이며 앞으로도 계속 다듬을 예정입니다. 작은 변화도 공격수나 수비수 한 쪽에 큰 이점을 줄 수 있으므로 이 상호작용을 맞추는 데는 상당한 주의가 필요합니다.



03 / 게임플레이 특징

09 / 상대 팀

더 위험한 상대.

CPU의 공격 행동을 재작업해 더 까다롭고 다양한 상대를 만들었습니다.

경기의 구조에서 설명한 공격 연계에 더해, CPU는 파이널 서드에서 더 위협적이며 다양한 위치에서 기회를 노리고 더 다채롭게 공격할 수 있습니다.

공격에서도 드러나는 실력.

선수의 능력이 중요한 역할을 합니다. 최상위 공격수와 강팀은 더 좋은 움직임과 판단, 마무리로 더 큰 위협을 줍니다.

더 어려워진 볼 탈취.

CPU 선수는 주변 상황과 다가오는 태클을 더 잘 인지합니다.

공을 보호하고 수비 압박에 대응하는 능력이 좋아졌으며, 특히 수준 높은 선수에게서 두드러집니다.

CPU 공격에 대한 참고 사항

V1에 실질적인 개선을 적용했지만, 아직 다른 일부 영역만큼 많은 개발 시간을 쏟지는 못했습니다.



03 / 게임플레이 특징

10 / 작은 디테일

즉시 바꾸세요.

방향 패드로 변경한 전술이 이제 기존의 지연 없이 바로 적용됩니다.

경기 상황에 맞춰 즉시 조정하고, 변경이 적용될 때까지 기다리지 마세요.

더 많은 역할을 살펴보세요.

기존에 숨겨져 있던 여러 FC IQ 역할과 집중 설정을 사용할 수 있도록 해 전술 구성의 선택지를 넓혔습니다.

포지션	역할	집중 설정
골키퍼	Ball-Playing Keeper	Attack
스트라이커	Roaming Striker	Attack
스트라이커	Roaming Striker	Versatile
윙어	False Winger	Attack
윙어	False Winger	Build-Up

03 / 게임플레이 특징

10 / 작은 디테일

이어서

더 자유로운 카메라 설정.

Standalone은 FC25에 있다가 이후 삭제된 여러 카메라 설정도 복원합니다.

게임플레이 자체를 바꾸지는 않지만, 경기를 바라보는 방식을 더 자유롭게 조정할 수 있습니다. 이제 게임 내 카메라 설정에서 찾을 수 있습니다.

카메라 설정	기능
Far Side Focus	공이 경기장 반대편으로 이동할 때 카메라가 공 쪽으로 얼마나 움직일지 조절합니다. 값이 높을수록 먼 쪽 터치라인이 더 많이 보입니다.
Ball Tracking Speed	카메라가 공을 따라가는 속도를 조절합니다. 즉각적인 추적과 중계 화면처럼 부드럽게 지연되는 추적 사이에서 조정할 수 있습니다.
Leading	공격 방향에서 카메라가 플레이보다 얼마나 앞을 보여 줄지 조절합니다.
Penalty Area Zoom	공이 상대 페널티 박스에 들어갔을 때 카메라가 얼마나 확대되는지 조절합니다.

04 / 옵션

옵션

나만의 방식으로.

의식하든 그렇지 않든, 사실적인 축구가 어떻게 보이고 느껴져야 하는지에 대해서는 누구나 자신만의 생각이 있습니다.

경기 시간처럼 단순한 요소도 선수 행동, 템포, 전체 경험을 받아들이는 방식에 영향을 줍니다.

옵션은 게임플레이의 특정 요소를 조정해 자신이 생각하는 사실성에 더 가까운 경험을 만들 수 있도록 합니다.

완전한 경험이 먼저입니다.

제 게임플레이 모드는 모듈식이 아닙니다. 완전한 경험을 위해 여러 옵션을 조합할 필요가 없습니다.

선택한 Standalone이 이미 그 경험을 제공합니다. 모든 요소를 함께 작동하도록 개발하고 조율했습니다. 옵션은 특정 부분을 취향에 맞게 바꾸기 위한 것입니다. **모든 옵션은 주 Standalone 게임플레이 모드가 필요하며 단독 사용을 전제로 하지 않습니다.**

먼저 Standalone을 기본 상태로 경험하고, 게임플레이에 익숙해진 뒤 옵션을 살펴보시기 바랍니다.

계속 늘어나는 선택지.

이전 버전에서는 수백 가지의 세부 옵션을 제공해 경험을 자유롭게 조정할 수 있었습니다.

출시 시점의 옵션은 비교적 적지만, 여러분의 의견과 경험을 들으면서 계속 늘려 나갈 예정입니다.

옵션은 Patreon의 FULL GAMEPLAY PACKAGE 등급 회원에게만 제공됩니다.

현재 제공되는 옵션

다음 페이지에서는 V1에서 제공하는 옵션과 각각의 변경 사항을 설명합니다.

중요: FIFA Mod Manager 목록에서 선택한 옵션을 주 Standalone 게임플레이 모드의 **아래**에 배치해야 적용됩니다.

04 / 옵션

옵션 안내

POSITIONING ALTERNATIVE - FINAL THIRD SPACE

주 Standalone보다 조금 덜 촘촘한 블록으로 페널티 박스를 수비하게 하고 싶을 때 사용하세요.

박스 주변에 더 많은 공간이 생겨 빌드업, 컷백, 연계 플레이가 쉬워집니다.

HIGHER PRESSING THRESHOLD OPTION

Standalone에서는 팀의 전술 라인 높이가 **60 이상**이면 강한 압박이 작동합니다.

이 옵션은 기준을 **90 이상**으로 올려 가장 공격적인 전술 설정에서만 강한 압박을 사용하도록 합니다.

경기에 강한 압박이 여전히 너무 많다고 느끼고, 그런 압박을 하도록 설정된 팀에게만 제한하고 싶을 때 사용하세요.

호환성 참고 어떤 Positioning Alternative 옵션과도 함께 사용할 수 없습니다. Positioning Alternative를 사용한다면 해당 옵션에 맞는 Higher Pressing Threshold 통합 버전을 선택하세요.

POSITIONING ALTERNATIVE - FINAL THIRD SPACE + HIGHER PRESSING THRESHOLD

Final Third Space와 Higher Pressing Threshold를 하나로 합친 옵션입니다.

팀은 조금 덜 촘촘한 블록으로 박스를 수비해 주변의 빌드업, 컷백, 연계 공간이 늘어납니다. 강한 압박이 작동하는 라인 높이도 **60에서 90으로** 올라갑니다.

두 변화가 모두 필요하다면 이 옵션 하나만 사용하세요. 개별 옵션 두 개는 추가할 필요가 없습니다.

04 / 옵션

옵션 안내

SHOT SPEED OPTION - PLUS+

Standalone보다 슈팅 위력을 조금 높입니다.

모드의 사실적인 슈팅이 마음에 들지만 속도를 조금 더 높이고 싶거나, 중거리 슈팅이 너무 쉽게 막힌다고 느낄 때 사용하세요.

SHOT SPEED OPTION - DEFAULT

FC27 기본 슈팅 속도로 되돌리고 싶을 때 사용하세요.

Standalone보다 공이 더 빠르게 날아갑니다.

LOWER-RATED GOALKEEPERS - DEFAULT ABILITY

Standalone은 낮은 평점 골키퍼의 꾸준함을 줄여 최상위 골키퍼와의 차이를 넓힙니다.

이 옵션은 해당 조정을 없애 낮은 평점 골키퍼를 **FC27 기본 능력**으로 복원합니다. 최상위 골키퍼는 영향을 받지 않습니다.

Shot Speed Option - Default와 함께 사용하는 것을 권장합니다. Standalone의 골키퍼 균형은 느린 슈팅 속도에 맞춰 개발했습니다. 기본 속도로 복원하면 낮은 평점 골키퍼가 너무 약해질 수 있어, 두 옵션을 함께 쓰면 균형 유지에 도움이 됩니다.

단순히 낮은 평점 골키퍼의 경쟁력을 높이고 싶을 때도 좋은 선택입니다.

04 / 옵션

옵션 안내

BALL SIZE OPTIONS

Standalone은 FC27 기본 공보다 조금 작은 공을 사용합니다. 의도한 설정이며 모드 전체 균형의 일부입니다.

큰 공을 선호한다면 이 옵션으로 크기를 기본값에 가깝게 늘릴 수 있습니다. **크기만 달라지며 비행, 곡선, 낙하 특성은 그대로입니다.**

Size +1: Standalone보다 거의 알아차리기 어려울 정도로 커집니다.

Size +2: 조금 더 큽니다.

Size +3: 눈에 띄게 큽니다.

Size +4: 기본 크기에 가깝습니다.

Default: FC27의 원래 공 크기입니다.

PRESSURE PLUS+

Standalone에는 이미 재작업한 압박 시스템이 들어 있습니다. Pressure Plus+는 그 효과를 더 강하게 만듭니다.

강한 압박은 선수가 실제로 극복해야 하는 과제가 됩니다. 압박을 더 일찍 느끼고 더 크게 흔들려, 압박하는 팀이 더 많은 실수와 성급한 결정을 유도할 수 있습니다.

최고의 선수는 여전히 침착함을 유지할 수 있지만, 리그 대부분의 선수는 압박을 느낄 것입니다.

아직 개발 중인 영역이며 앞으로도 계속 발전시키고 다듬겠습니다.



04 / 옵션

옵션 안내

CPU OPTION - PATIENT PLAY PLUS+

CPU가 더 인내심 있고 차분하게 공격하기를 원할 때 사용하세요.

팀은 미드필드 연계와 지원 패스로 공을 지키며 빈틈을 찾고, 더 많은 시간을 들여 전진합니다.

CPU는 여전히 위협을 만들지만 공을 유지하고 공격할 순간을 고르는 데 더 비중을 둡니다. 공을 되찾기가 어려워질 수 있으므로 조직을 유지하고 압박할 때를 신중히 선택해야 합니다.

ATTACKING RUNS - MORE SELECTIVE

더 차분하고 정돈된 공격 움직임을 원할 때 사용하세요.

선수가 전방 침투 시점을 더 신중히 골라 차분한 공격 형태를 만듭니다.

Standalone의 공격 침투가 너무 잦거나 혼란스럽게 느껴진다면 더 절제된 대안이 됩니다.

호환성 참고 CPU Option - Patient Play Plus+와 함께 사용하지 마세요. Patient Play Plus+에는 이런 공격 침투 조정이 이미 더 강하게 적용되어 있습니다.

JOCKEY SPEED - SLOWER OPTION

주 Standalone의 조키 수비 움직임이 조금 빠르다고 느낄 때 사용하세요.

조키 속도를 약간 낮춰 위치를 잡고 공격수를 견제할 때 더 안정적인 감각을 만듭니다.

게임이 너무 쉬워진다면 옵션을 제거하고 Standalone의 조키 균형으로 돌아가세요.

05 / 경기장 밖 이야기

경기장 밖 이야기

추가 정보

이 섹션은 모드의 작동 방식, 알아둘 점, 경험을 최대한 즐기는 방법을 이해할 수 있도록 게임플레이에 관한 추가 설명과 중요한 맥락을 제공합니다.

모드는 어떻게 받나요?

제 모드는 Patreon에서 다운로드할 수 있습니다. 여러분의 후원 덕분에 게임플레이 개발을 계속하는 데 필요한 시간을 다시 투자할 수 있습니다.

두 가지 등급 중에서 선택할 수 있습니다.

STANDALONES ONLY

추가 옵션 없이 주 Standalone 게임플레이 모드만 원하는 분들을 위한 등급입니다.

FULL GAMEPLAY PACKAGE

Standalone과 모든 게임플레이 옵션을 포함합니다. 옵션은 개발이 진행되면서 크게 늘어날 예정입니다.

Patreon을 통해 모드를 제공하는 방식에 부담을 느끼는 분들이 있다는 점을 알고 있으며, 여러 면에서 그 우려를 이해합니다.

하지만 게임플레이는 게임의 전체 주기 동안 매일 여러 시간을 들여 작업하는 분야입니다. 일주일 만에 만들어 놓고 계속 결제만 요구하는 작품이 아닙니다. 여러분에게 최고의 게임플레이를 제공하기 위해 끊임없이 개발하고 시험하고 다듬습니다.

사실 여러분의 아낌없는 후원이 없었다면 이 모드는 지금 수준에 이를 수 없었을 것입니다.

이 모든 것을 가능하게 해 주셔서 감사합니다.

웹사이트 방문 / Patreon에서 함께하기

05 / 경기장 밖 이야기

경기장 밖 이야기

추가 정보

모드 실행하기.

모드를 실행하려면 FIFA Mod Manager가 필요합니다. 항상 최신 버전을 사용하세요.

모드를 가져올 때 문제가 생기면 먼저 Mod Manager 버전을 확인하세요. 오래된 버전이 원인인 경우가 많습니다.

최신 버전 다운로드: **FIFA Mod Manager**.

FC LIVE EDITOR가 필요합니다

현재 FIFA Mod Manager는 모드를 적용한 상태로 게임을 실행할 때 FC Live Editor가 필요합니다. 제 게임플레이 모드 때문이 아니라 현재 FIFA Mod Manager의 모드 실행 과정에 필요한 조건입니다.

Live Editor의 새 버전은 7일간의 선행 이용 기간이 지나면 무료로 공개됩니다.

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

모드 호환성과 순서.

제 모드는 게임플레이만 바꾸므로 게임플레이에 영향을 주지 않는 다른 모드와 호환됩니다. 다른 게임플레이 모드는 함께 사용하지 마세요.

다른 종류의 모드와의 순서는 보통 중요하지 않습니다. 예외는 골망 모드로, 우선 적용되도록 제 모드 **아래**에 배치해야 합니다.

게임플레이 옵션도 순서가 중요합니다. 우선권을 갖고 변경 사항을 적용하려면 주 Standalone **아래**에 있어야 합니다.

옵션의 기능은 어떻게 확인하나요?

이 안내서에 현재 제공되는 옵션의 설명이 들어 있습니다.

FIFA Mod Manager에서도 확인할 수 있습니다. 모드를 선택한 뒤 **Description** 탭을 열면 어떤 내용이 바뀌고 게임플레이에 어떤 영향을 주는지 볼 수 있습니다.

옵션을 적용하기 전에 설명을 읽으세요. 이름만 보고 기능을 안다고 생각하지 마세요.

05 / 경기장 밖 이야기

경기장 밖 이야기

추가 정보

새로운 방식으로 배우려는 마음을 가지세요.

모든 메커니즘이 기본 FC와 똑같이 작동하리라 생각한다면 놀라실 수 있습니다.

제 모드는 표면적인 요소를 조금 바꾸는 데 그치지 않습니다. 더 큰 목표가 있으며, 새로운 플레이 방식을 배우려는 열린 마음을 권합니다.

일부 요소는 기억하는 만큼 빠르게 반응하지 않거나 같은 방식으로 작동하지 않을 수 있습니다. 그렇다고 곧바로 문제가 있다는 뜻은 아닙니다. 적응하고 메커니즘이 어떻게 함께 작동하는지 이해할 시간을 가지세요.

해결책에는 출발점이 필요하고, 모든 결정에는 이유가 있습니다. 어떤 동작은 존재조차 몰랐던 조작을 사용해야 할 수도 있습니다.

핵심은 깊이라는 점을 기억하세요!



05 / 경기장 밖 이야기

경기장 밖 이야기

추가 정보

1 대 1 수비 시스템 이해하기.

FC 게임플레이가 처음이라면 수비가 낯설 수 있습니다. 경험 자체를 부정하기 전에 시스템을 이해하는 것이 중요합니다.

저는 1 대 1 시스템을 이해하고 영향을 줄이기 위해 여러 해 동안 노력했습니다. 지금은 영향이 훨씬 줄었지만, 특히 자기 팀을 조작할 때 이 시스템이 무엇을 하는지 아는 것은 여전히 중요합니다.

FIFA 20에 도입된 **1 대 1 수비 시스템**은 수비 방식을 근본적으로 바꿨습니다.

AI 동료에게 전적으로 의존하기보다 사용자에게 더 많은 책임을 주고, 수비를 더 직접 조작하도록 설계한 기본 오프더볼 메커니즘입니다.

한 명의 수비수가 볼 소유자에게 적극적으로 접근하는 동안, 주변 수비수는 자동으로 상대를 압박하기보다 위치를 유지하는 경향이 있습니다.

사용자와 CPU 수비 모두에 적용되지만 직접 수비할 때 더 두드러질 수 있습니다.

V1에서는 수비 참여, 추적, 위치 선정을 크게 개선했습니다. 하지만 기본적인 1 대 1 시스템은 여전히 FC27의 일부입니다.

플레이어에게 어떤 의미인가요?

수비에 적극적으로 참여해야 합니다. 선수 전환, 수비수 직접 배치, 패스 길 차단, 다른 선수를 커버 위치로 옮기는 동안 두 번째 선수로 압박하기가 모두 중요합니다.

직접 조작하지 않는 선수는 포메이션으로 돌아가거나 소극적으로 보일 수 있습니다. 단순히 '멍청한 AI'가 아니라 이해하고 활용법을 배워야 하는 메커니즘입니다.

시간이 지나면 이런 판단이 자연스러워지고, 추가 책임을 즐기게 될 수도 있습니다.

AI가 모든 수비 상황을 자동으로 해결하길 기대하는 대신, 움직임을 예측하고 위험을 알아채며 올바른 수비 판단을 내리면 보상을 받을 수 있습니다.

경기를 읽으세요. 공만 쫓아다니지 마세요.

05 / 경기장 밖 이야기

경기장 밖 이야기

추가 정보

FC27의 수비 라인 행동 이해하기.

World Class와 Legendary에서는 수비 라인이 지나치게 일자로 유지되며, 수비수가 라인에서 벗어나 상대에게 접근하거나 공격 움직임을 따라가려 하지 않는 기본 행동을 확인했습니다.

높은 난이도에서 도전성을 높이려는 EA의 의도적인 스타일 선택일 수 있다고 생각합니다. 하지만 항상 자연스러운 축구 논리를 반영하지는 않습니다.

이를 재조정하기 위해 많은 변화를 적용해 수비수의 반응, 개입, 형태 유지가 크게 좋아졌습니다. 확실한 차이를 느낄 수 있지만 일부 기본 제약은 남아 있습니다.

이 제약 때문에 팀 간 차이를 뚜렷하게 만드는 일도 어렵습니다. 개성을 강화하려 노력했지만, 공통된 수비 라인 행동이 특정 상황에서 팀별 반응 차이를 제한할 수 있습니다.

앞으로 더 근본적으로 해결되기를 바라며 EA에도 직접 이 문제를 전달했습니다.

흥미롭게도 **Professional에는 같은 수비 라인 제약이 없습니다.** 수비수는 더 자연스럽게 라인을 벗어나 상대에게 대응하고 공격 움직임을 따라갑니다.

그래서 이 자유로움을 유지하면서 Professional을 최대한 어렵게 만들려고 노력했습니다. 그래도 전체적인 난이도는 Legendary와 같지는 않습니다.

결국 World Class와 Legendary는 크게 개선된 수비 위치 선정과 함께 더 큰 도전을 제공하고, Professional은 수비 라인 행동이 더 자유로운 기반을 제공합니다.

원하는 경험에 따라 어느 쪽이든 좋은 선택입니다.

05 / 경기장 밖 이야기

경기장 밖 이야기

추가 정보

전술 설정을 잊지 마세요.

디테일이 중요합니다.

움직임과 위치 선정이 더 자연스러워졌지만 전술 설정의 세부 사항은 여전히 중요합니다.

어떤 선수가 원하는 위치에 없다면 **FC IQ** 역할과 집중 설정, **Team Management**의 팀 전술을 함께 확인하세요.

두 시스템 모두 더 자연스럽고 덜 경직된 행동을 유도하도록 바꿨으며, 세부 설정은 어느 때보다 풍부합니다. 설정에 따라 팀의 형태와 경기 양상이 크게 달라질 수 있습니다.

디테일을 놓치지 마세요. 팀을 어떻게 플레이시키고 싶은지가 전술에 반영되어야 합니다.



05 / 경기장 밖 이야기

경기장 밖 이야기

추가 정보

일시적인 속도 증가.

EA SPORTS FC는 때때로 뚜렷한 이유 없이 빨라지거나 느려질 수 있습니다. 게임에 오래 존재해 온 특성이며 게임플레이 모드 때문이 아닙니다.

이때 게임 전체가 유난히 빠르게 느껴질 수 있습니다. 움직임, 애니메이션, 반응, 충돌, 전반적인 플레이가 갑자기 터보 모드처럼 보일 수 있습니다.

좋은 소식은 **안정된 뒤 정상으로 돌아온다는 것입니다.** 몇 시간이 걸리기도 하고 가끔은 며칠이 걸리기도 합니다.

모드를 막 설치했다면 의도한 속도를 판단하기 전에 이 점을 기억하세요. 특히 모든 것이 갑자기 빨라졌다면 더욱 그렇습니다.

V1에서는 이런 변동을 감당할 수 있도록 많은 작업을 했습니다. 어떤 플레이 세션이 다른 때보다 빠르거나 느려도 두 상태 모두 비교적 자연스러운 플레이를 유지해야 합니다.

어떤 이야기를 들었든 이 문제를 해결하는 마법 같은 게임 속도 스위치는 없습니다. 숨겨진 해결책이라고 여기는 것은 실제로 속도와 가속도 슬라이더를 바꾼 효과일 뿐입니다.

안타깝게도 보장된 해결법은 없습니다. 그래도 믿어 주세요. **지나갈 것입니다.**



05 / 경기장 밖 이야기

경기장 밖 이야기

추가 정보

슬라이더 조정.

이 안내서에서 보셨듯이 많은 게임플레이 요소는 매우 섬세한 균형을 이룹니다. 그래서 항상 권장 슬라이더 설정을 유지하시라고 말씀드립니다.

물론 개인 취향에 맞게 일부를 조정하고 싶다는 점도 이해합니다.

그것도 괜찮습니다!

패스 속도, 공의 높이, 슈팅 속도 같은 조정은 보통 전체 균형에 극적인 영향을 주지 않습니다.

더 신중하게 다루길 권하는 것은 **속도, 가속도, 드리블, 위치 선정**입니다. 세밀하게 조율한 수많은 연결 행동이 있어 특히 민감합니다.

파울, 빌드업, 슈팅 행동과 관련된 CPU 슬라이더는 취향에 맞게 자유롭게 실험하셔도 됩니다.

다만 이미 다양한 행동 관련 영역을 수정했다는 점을 기억하세요. 기본 FC에 대한 가정이 아니라 **모드를 직접 경험한 결과에 따라 조정하세요.**

이 점을 이해하고 조정의 책임을 받아들일 수 있다면 선택은 여러분의 몫입니다.

EA의 AUTHENTIC 슬라이더에 대한 참고 사항

제 모드는 게임플레이에 필요한 설정에 맞춰 EA의 Authentic 슬라이더를 변경합니다. EA의 Authentic 게임플레이로 복원하려면 제 모드를 제거하면 됩니다.



05 / 경기장 밖 이야기

경기장 밖 이야기

추가 정보

끝이 아닌 시작입니다.

V1은 새로운 게임플레이 환경을 위한 첫 한 달의 작업을 담았습니다. 아직 손대지 못한 영역이 있으며 몸싸움, 난이도, 차별화에 더 많은 깊이를 더할 예정입니다. 저는 매일 모드를 개발합니다. 지금은 끝이 아니라 시작입니다.

나만의 방식으로 즐기는 사실성.

제 모드의 표어는 언제나 **'나만의 방식으로 즐기는 사실성'**이었습니다. 제 작업을 아는 분이라면 차이를 존중하고 각자의 축구 해석에 여지를 두는 것을 얼마나 중요하게 여기는지 아실 겁니다.

무엇이 더 빠르거나 느려야 하는지, 다르게 작동해야 하는지에 대한 의견은 다를 수 있습니다. 괜찮습니다. 다만 개발할 시간을 주시고, **한발 물러서서 큰 그림을 봐 주시기** 바랍니다.

요소는 서로 연결되어 있고 메커니즘은 중요합니다. 모든 변화는 전체 게임플레이 안에서 의미가 있어야 하며, 이 점에 대해서는 늘 솔직하게 말씀드리겠습니다.

완벽함이 아니라 과정입니다.

7년 동안 수천 시간을 이 파일들에 쏟으며 게임플레이가 항상 단순하거나 선형적이지 않다는 것을 배웠습니다. 파일 이름은 한 가지를 암시해도 경기장은 다른 결과를 보여 줄 수 있고, 한 행동을 바꾸면 여러 다른 행동도 영향을 받을 수 있습니다.

저는 완벽하다고 주장하지 않습니다. 기본 게임플레이의 한계를 알고 있지만, 제 생각에 **이 형태의 FC**는 기본 FC와 전혀 다르게 플레이됩니다. 제 작업은 구체적이고 세밀하며, 모든 설명은 **경기장에서 실제로 관찰할 수 있는 변화**에 근거합니다.

저도 클래식 게임을 좋아합니다. 하지만 이 경험은 열린 마음으로 접근할 가치가 있다고 진심으로 믿습니다. 차이를 살펴보고 자신에게 맞는 것을 찾을 시간을 가지세요.

그리고 우리는 이제 막 시작했습니다!