ANTH JAMES
GAMEPLAY OVERHAUL

INSTRUCTION
BOOKLET

EA SPORTS
FC 27™

ANTH JAMES GAMEPLAY

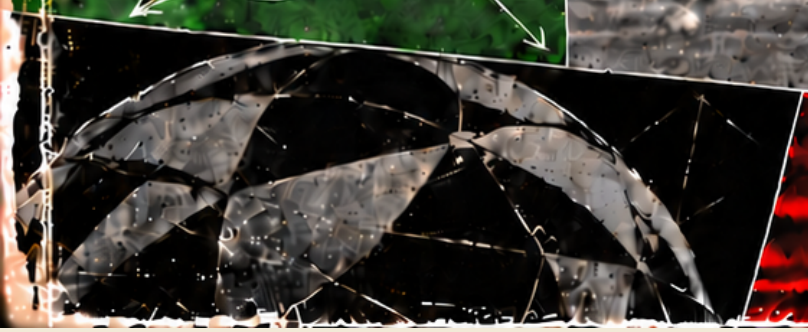
FOOTBALL FIRST.

REALISM.
BALANCE.
DEPTH.

KICK-OFF
SETUP
GAMEPLAY
FEATURES
OPTIONS
BEYOND THE TOUCHLINE









EA SPORTS IGNITE

PC

ВАШ ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО FOOTBALL FIRST.

СОДЕРЖАНИЕ

01 / ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ

Football First 03

02 / ПОДГОТОВКА К МАТЧУ

Настройки игры 05

Порядок модов 07

03 / ОСОБЕННОСТИ ГЕЙМПЛЕЯ

01 / Возрождение движения 08

02 / Противоборство 10

03 / Мяч по-новому 11

04 / Мастерство касания 13

05 / Индивидуальность игроков 14

06 / Структура игры 15

07 / Между штангами 17

08 / Остановите атаку 18

09 / Соперник 19

10 / Важные мелочи 20

04 / ОПЦИИ

Настройте под себя 22

Описание опций 23

05 / ЗА ПРЕДЕЛАМИ ПОЛЯ

Как получить мод? 27

Запуск модов 28

Учимся играть по-новому 29

Система защиты 1 на 1 30

Поведение линии защиты 31

Ваша тактика 32

Временное ускорение игры 33

Изменение слайдеров 34

Начало, а не конец 35

01 / ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ

FOOTBALL FIRST.

Добро пожаловать в Anth James Gameplay Overhaul для FC 27.

Я очень рад представить этот проект! Если вы знакомы с моей работой, то знаете, что **геймплей всегда был моим главным приоритетом.** Именно ему я посвящаю ВСЁ своё время и силы, а в этом году поводов для радости особенно много.



01 / ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ

ПРЕЖДЕ ВСЕГО ФУТБОЛ.

Моя главная цель - вернуть **ФУТБОЛ** в футбольные игры. Я прекрасно знаю о проблемах современных футбольных симуляторов, особенно FC. И хорошо понимаю, что их геймплей в первую очередь рассчитан на соревновательную онлайн-аудиторию.

Поэтому я вернулся к основам.

V1 создаёт совершенно новую игровую среду вокруг одной идеи: **FOOTBALL FIRST.**

В этом году мы идём ещё дальше, делая **ГЛУБИНУ** основой всей работы. Изменения выходят далеко за пределы того, что заметно сразу. Я хочу создать опыт, который побуждает вас **мыслить по-футбольному, а не просто пользоваться привычными игровыми приёмами.**

Каждое изменение тщательно разрабатывалось, тестировалось и дорабатывалось. Огромное внимание уделялось тому, как все элементы работают вместе.

Подходите к геймплею с открытым взглядом, дайте себе время привыкнуть и получайте удовольствие, открывая для себя различия.

ПОЕХАЛИ!



02 / ПОДГОТОВКА К МАТЧУ

НАСТРОЙКИ ИГРЫ

Перед началом матча важно убедиться, что игра настроена правильно. Эти параметры необходимы для задуманного игрового опыта.

УСТАНОВКА МОДА

Для загрузки мода вам понадобится бесплатный **FIFA Mod Manager**.

Сейчас для запуска модов через FIFA Mod Manager также требуется FC Live Editor. Подробнее на странице 28.

ИМПОРТИРОВАТЬ / ПРИМЕНИТЬ / ЗАПУСТИТЬ

01 / ТИП ИГРЫ

CUSTOM

В режимах карьеры и турнира по умолчанию используется Authentic. Не забудьте переключить их на **Custom**.

02 / ФУНКЦИИ РЕАЛИЗМА

ON

Не придавайте слишком большого значения смыслу этой настройки: она просто обеспечивает использование правильных файлов геймплея.

03 / ОБЫЧНЫЕ СЛАЙДЕРЫ

50 / 50, С ТРЕМЯ ИСКЛЮЧЕНИЯМИ

Все обычные слайдеры уже выставлены на 50 / 50, кроме трёх указанных ниже. Эти изменения тоже уже применены за вас и приведены только для справки.

СЛАЙДЕР	ИГРОК	CPU
Intercept Error	99	99
Ball Deflection Error	99	99
GK Deflection Error	99	99

02 / ПОДГОТОВКА К МАТЧУ

ПРОВЕРЬТЕ НАСТРОЙКИ

04 / СЛАЙДЕРЫ CPU

CUSTOM / ВСЕ ПО 50

Оставьте все слайдеры CPU на стандартном значении 50.

В карьере по умолчанию используется Tactical. Измените его на **Custom** в меню карьеры.

05 / ДРУГИЕ ВАЖНЫЕ НАСТРОЙКИ

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

БЫСТРАЯ ПРОВЕРКА

НАСТРОЙКА	НУЖНОЕ ЗНАЧЕНИЕ
Game Type	CUSTOM
Authenticity Features	ON
Regular Sliders	Уже настроены - исключения ниже
Intercept Error	99 / 99
Ball Deflection Error	99 / 99
GK Deflection Error	99 / 99
CPU Slider Preset	CUSTOM - в том числе в карьере
CPU Sliders	ВСЕ ПО 50
Player-Based Difficulty	ON
Attributes	CLASSIC
Competitor Mode	OFF

МОЖНО ИГРАТЬ.

02 / ПОДГОТОВКА К МАТЧУ

ПОРЯДОК МОДОВ

СНАЧАЛА STANDALONE. ОПЦИИ НИЖЕ.

Standalone - полноценный мод геймплея. Опции представляют собой необязательные изменения для дополнительной настройки под ваши предпочтения.

ВВЕРХУ / ЗАГРУЖАЕТСЯ ПЕРВЫМ

STANDALONE

ОПЦИЯ 1

ОПЦИЯ 2

ОПЦИЯ 3

ВНИЗУ / ЗАГРУЖАЕТСЯ ПОСЛЕДНИМ

НИЖНИЕ ЭЛЕМЕНТЫ ИМЕЮТ ПРИОРИТЕТ.
Опции заменяют отдельные элементы Standalone.

СНАЧАЛА ИГРАЙТЕ. ПОТОМ НАСТРАИВАЙТЕ.

Начните с выбранного Standalone в его исходном виде.

Познакомившись с геймплеем, рассмотрите опции для настройки под свой вкус.

03 / ОСОБЕННОСТИ ГЕЙМПЛЕЯ

ОСОБЕННОСТИ ГЕЙМПЛЕЯ

Здесь представлен обзор новой среды **FOOTBALL FIRST**, которую создаёт мод, и того, что она меняет, когда вы выходите на поле.

01 / ВОЗРОЖДЕНИЕ ДВИЖЕНИЯ

ВОЗВРАЩЕНИЕ ЭПОХИ IGNITE.

Одним из ключевых прорывов V1 стало возвращение оригинальных анимаций разворотов и дриблинга эпохи IGNITE в движение с мячом.

Анимации времён FIFA 14, 15 и 16 вновь стали основой того, как футболисты разворачиваются и ведут мяч. Это значительно снижает влияние HyperMotion в этих действиях.

Результат - совершенно другие ощущения с мячом: более устойчивые, с настоящей связью с газоном, каких не было много лет. Смысл в том, чтобы убрать из HyperMotion излишнюю «гипер»-подвижность.

Это гораздо больше, чем разнообразие анимаций. Меняются ощущения, внешний вид и сам способ игры, а вместе с ними и ваши решения с мячом.

Я продолжу развивать и дорабатывать эту область, добавляя новые изменения по мере развития мода.

РАЗВОРАЧИВАЙТЕСЬ ВОКРУГ МЯЧА, А НЕ ВМЕСТЕ С НИМ.

Теперь игроки разворачиваются вокруг мяча, а не неестественно тащат его за собой вместе с телом.

У разворотов есть последствия. Инерция важна. Игроки не могут мгновенно поворачиваться, выкручиваться или восстанавливаться из неудобной позы, игнорируя равновесие. Дело не в замедлении анимаций, а в восстановлении основы дриблинга и разворотов на базе IGNITE.

Это меняет то, как вы обводите, укрываете мяч и подходите к защитникам. Нужно принимать реалистичные футбольные решения, а не мгновенно выкручиваться и скользить из любой ситуации. Движения не только выглядят лучше, но и сразу ощущаются устойчивее и надёжнее.

03 / ОСОБЕННОСТИ ГЕЙМПЛЕЯ

01 / ВОЗРОЖДЕНИЕ ДВИЖЕНИЯ

ПРОДОЛЖЕНИЕ

УСТОЙЧИВОСТЬ И ОТЗЫВЧИВОСТЬ.

Цель не в том, чтобы сделать всё медленным и неповоротливым.

Движение серьёзно переработано: оно передаёт вес, естественность и связь с поверхностью, сохраняя отзывчивость, необходимую для удовольствия от игры. Постановка стоп улучшена во всех движениях, делая контакт с полем более убедительным.

Игроки больше не искажают тело, чтобы мгновенно занять позицию, и не восстанавливаются сразу после потери равновесия.

Индивидуальное мастерство по-прежнему важно. Лучшие футболисты двигаются с большим контролем, а менее сильные всё равно ведут себя как профессионалы.

Эти движения создавались с учётом и функциональности, и эстетики, чтобы вернуть ощущения от любимых футбольных игр прошлого в современном исполнении.

ПРИМЕЧАНИЕ О ДВИЖЕНИИ

Знакомые с моими работами знают, что я предлагаю разные основы движения. V1 вводит одну, сбалансированную с исключительной тщательностью. Другие стили и альтернативы будут изучаться по мере разработки.



03 / ОСОБЕННОСТИ ГЕЙМПЛЕЯ

02 / ПРОТИВОБОРСТВО

КАЖДАЯ ДУЭЛЬ ВАЖНА.

Одним из центральных направлений V1 стала перебалансировка противоборства между атакующим и защитником.

Много лет футбольные игры ставят скорость выше всего. Когда она становится слишком доминирующей, остальные механики перестают работать, а игра всё сильнее сводится к забегам за спину защитникам.

Баланс такого противоборства охватывает множество элементов, тщательно настроенных для тактической и физической борьбы. Движение, позиция, контакт, сила, скорость и выбор момента должны работать вместе, каждый со своей ролью.

Быстрые игроки должны пользоваться скоростью. Сильные - телом. Техничные - умением переиграть соперника. Именно взаимодействие этих качеств в дуэли оживляет футбол.

Не всё решает скорость, даже Mbappé приходится играть в футбол.

БОРЬБА ЗА ВЛАДЕНИЕ.

Игроки теперь активнее борются за мяч, создавая больше физических противостояний по всему полю.



03 / ОСОБЕННОСТИ ГЕЙМПЛЕЯ

03 / МЯЧ ПО-НОВОМУ

МЯЧ СВОБОДЕН.

Мяч серьёзно переработан, чтобы стать более независимой частью игры.

Вместо ощущения привязки к игроку или искусственного движения к заданному результату он естественнее движется и реагирует во всех фазах, создавая более органичный и непредсказуемый геймплей.

ВЕС, СЦЕПЛЕНИЕ И ОЩУЩЕНИЯ.

Мяч теперь движется по полю с большим весом и выразительностью. Он убедительнее взаимодействует с поверхностью, естественно подпрыгивает и подскакивает, а не скользит по траве словно стеклянный шарик.

Изгибы траектории и подкрутка стали естественнее и приятнее, придавая передачам и ударам более убедительное ощущение полёта.

СВОБОДНЫЙ МЯЧ, ЖИВЫЕ СИТУАЦИИ.

Блоки, рикошеты, перехваты, выносы, отборы и удары головой переработаны для более естественных и разнообразных результатов.

Победа в борьбе не означает автоматического владения. Мяч может отскочить в пространство, неудобно подпрыгнуть или оказаться между игроками, создавая борьбу за подборы и продолжая противостояние.

Выносы тоже сильнее зависят от ситуации. Под давлением или без равновесия защитник порой может лишь убрать непосредственную угрозу, а не безопасно отправить мяч далеко вперёд.

СКОРОСТИ ПЕРЕНАСТРОЕНЫ.

Скорости передач и ударов тщательно перебалансированы для более реалистичного движения мяча в самых разных ситуациях.

От коротких пасов до резких передач и мощных ударов - каждое действие учитывает подходящую скорость мяча и её место в общем геймплее.

03 / ОСОБЕННОСТИ ГЕЙМПЛЕЯ

03 / МЯЧ ПО-НОВОМУ

ПРОДОЛЖЕНИЕ

У КАЖДОГО ПАСА ЕСТЬ КОНТЕКСТ.

Передачи теперь обладают большей контекстной глубиной. Пас против движения корпуса или игра в одно касание стали сложнее, а обстоятельства сильнее влияют на исполнение.

Положение тела, высота мяча и ситуация в момент касания имеют значение. Создать подходящие условия для паса - теперь часть решения.

В V1 это пока относительно лёгкая реализация, сосредоточенная на соблюдении физического контекста каждого действия.

ИНТУИТИВНАЯ СИЛА ПАСА.

Сила передачи теперь естественнее связана с высотой мяча.

При ручных передачах более долгое удержание кнопки поднимает мяч выше. При передачах с помощью и частичной помощью на траекторию влияет и расстояние.

Отчасти это вдохновлено интуитивным ощущением паса в классических футбольных играх, особенно PES.



03 / ОСОБЕННОСТИ ГЕЙМПЛЕЯ

04 / МАСТЕРСТВО КАСАНИЯ

КОНТРОЛЬ ЗАВИСИТ ОТ УМЕНИЯ.

Одно из важнейших улучшений связано с влиянием способностей игрока на контроль мяча.

Раньше более свободный мяч мог слишком похоже влиять на всех футболистов.

В FC27 V1 к касаниям применён совершенно иной подход, чем в предыдущие годы.

Лучшие игроки значительно увереннее обрабатывают сложные мячи, особенно под давлением, тогда как менее умелые чаще испытывают трудности.

Скорость мяча, положение тела, движение и индивидуальные качества - всё вносит вклад. Теперь нужно думать по-разному в зависимости от того, кем вы играете и кому противостоите.



03 / ОСОБЕННОСТИ ГЕЙМПЛЕЯ

05 / ИНДИВИДУАЛЬНОСТЬ ИГРОКОВ

ХАРАКТЕРИСТИКИ ПЕРЕСМОТРЕНЫ.

Характеристики перенастроены для более значимых различий даже между близкими по уровню игроками. Теперь эти различия должны ощущаться и внутри одного чемпионата.

В V1 основное внимание уделено качествам без мяча.

ПОЧУВСТВУЙТЕ ДАВЛЕНИЕ.

Давление сильнее влияет на действия. Приближающийся соперник может сбить игрока с толку, повысить вероятность ошибки и усложнить чистое исполнение.

Самообладание важно. Игроки с низким самообладанием чаще испытывают трудности под давлением, а более хладнокровные лучше сохраняют спокойствие и контроль.

Это ещё один повод учитывать, кто владеет мячом, кто приближается и когда стоит отдать передачу.

Хотите усилить этот эффект? Опция **Pressure Plus+** делает его заметнее для тех, кому нужно ещё большее влияние прессинга.

КАЧЕСТВО НЕ ТОЛЬКО С МЯЧОМ.

Мастерство - это не только дриблинг, передачи и удары.

Оно влияет на выбор позиции, распознавание угроз, отслеживание движений и реакции на происходящее вокруг.

Лучшие защитники быстрее распознают опасность, внимательнее опекают соперника и решительнее вступают в борьбу.

Менее сильные чаще оставляют уязвимые зоны или реагируют недостаточно эффективно.

КОМАНДЫ, КОТОРЫЕ ОТЛИЧАЮТСЯ.

Эти изменения делают заметнее различия между игроками и командами разного уровня.

Сильная команда должна ощущаться иначе, чем слабая, особенно когда мяч не у вас.

Тактический стиль и структура всё ещё важны, но индивидуальное мастерство играет существенную роль.

03 / ОСОБЕННОСТИ ГЕЙМПЛЕЯ

06 / СТРУКТУРА ИГРЫ

ФУТБОЛ, КОТОРЫЙ ДЫШИТ.

Сделать футбол похожим на футбол по виду и поведению - одна из самых масштабных задач V1.

Каждая позиция, дистанция и зона тщательно оценивалась при разных тактиках, фазах игры и ситуациях по всему полю.

Это гораздо больше, чем сдвиг линии защиты или смена схемы. Речь о расположении игроков относительно мяча, партнёров и соперников и о том, как эти связи меняются по ходу матча.

Цель - уйти от жёсткого, неестественного футбола к узнаваемым построениям с реалистичными расстояниями и позициями во всей команде.

ДЕРЖИТЕ ЛИНИЮ.

Линии защиты серьёзно переработаны.

Высокая линия больше не привязана искусственно к центру поля. Она может умнее отходить, создавая защитный буфер, в котором полузащитники прикрывают оборону.

Низкие построения тоже перебалансированы, чтобы защитники не отходили слишком близко к своим воротам.

СВЯЗАННАЯ ОБОРОНА.

Полузащитники естественнее реагируют на мяч и движение вокруг.

Они могут страховать, смещаться, встречать соперников и поддерживать линию защиты.

Фланговые игроки и нападающие тоже естественнее участвуют в обороне, позволяя выстраивать настоящий современный низкий блок, когда это нужно.

ОСМЫСЛЕННЫЙ ПРЕССИНГ.

Прессинг перебалансирован для разных тактических настроек.

Высокая линия может создавать более сильное и умное давление, а низкие и сбалансированные подходы больше сосредоточены на сохранении структуры.

ПРИМЕЧАНИЕ О ЛИНИИ ЗАЩИТЫ

Базовое поведение линии защиты в FC27 зависит от сложности и может ограничивать активность защитников и различия между командами. V1 заметно улучшает ситуацию, но часть ограничений остаётся.

Подробнее читайте в разделе **«Поведение линии защиты в FC27»** в главе За пределами поля, страница 31.

Цель не в искусственном усилении защиты, а в том, чтобы её поведение следовало футбольной логике.



03 / ОСОБЕННОСТИ ГЕЙМПЛЕЯ

06 / СТРУКТУРА ИГРЫ

ПРОДОЛЖЕНИЕ

ПОЗИЦИИ В АТАКЕ.

Та же философия распространяется на атаку.

Игроки больше не разделены столь жёстко на изолированные зоны.

Расстояния между партнёрами пересмотрены для более связанного движения, поддержки и участия на протяжении атак.

Огромное внимание уделено тому, чтобы команда атаковала как единое целое: каждый игрок связан с другими и вносит свой вклад.

КАЖДАЯ РОЛЬ ВАЖНА.

Роли и фокусы FC IQ серьёзно переработаны, чтобы убрать жёсткость и изоляцию и сделать поведение естественнее, сохранив их индивидуальность.

Например:

Крайние защитники активнее участвуют в атаке и больше не приклеены к центральной линии.

Полузащитники поддерживают игроков рядом.

Вингеры сохраняют тактические обязанности, но естественнее реагируют на развитие эпизода.

Каждая роль и фокус проработаны с большим вниманием, вплоть до мельчайших деталей их вклада в общую игру команды.

03 / ОСОБЕННОСТИ ГЕЙМПЛЕЯ

07 / МЕЖДУ ШТАНГАМИ

ВЫХОД С ЛИНИИ.

Вратари теперь естественно выходят из ворот, сокращая пространство для нападающего в ситуациях один на один.

Это относится ко всем вратарям, когда того требует ситуация.

ВРАТАРИ С ХАРАКТЕРОМ.

Вратари перебалансированы для более значимых различий в уровне.

Средний вратарь реже будет совершать выдающиеся спасения с той же регулярностью, что и лучший.



03 / ОСОБЕННОСТИ ГЕЙМПЛЕЯ

08 / ОСТАНОВИТЕ АТАКУ

ВЫИГРЫВАЙТЕ МЯЧ САМИ. НЕ ЖДИТЕ, ЧТО ИГРА СДЕЛАЕТ ЭТО ЗА ВАС.

Отборы переработаны, чтобы уменьшить количество автоматических результатов.

Защитники не должны магически дотягиваться до мяча и забирать его независимо от позиции и выбора момента.

ОТБОР МОЖЕТ НЕ УДАТЬСЯ.

Если вступить слишком рано или неверно подойти к борьбе, у атакующего больше шансов уйти.

Выбор момента, позиция и решение вмешаться становятся важнее.

МАСТЕРСТВО РЕШАЕТ ИСХОД.

Отборы, перехваты и завоевание мяча зависят от способностей игрока. Лучшие защитники читают угрозы и стабильнее выигрывают борьбу, а менее сильных легче обыграть.

ПРИМЕЧАНИЕ О БАЛАНСЕ

Это тщательно сбалансированная область, которую я продолжу дорабатывать. Даже небольшие изменения могут сильно склонить игру в пользу атаки или защиты, поэтому настройка этих взаимодействий требует огромной осторожности.



03 / ОСОБЕННОСТИ ГЕЙМПЛЕЯ

09 / СОПЕРНИК

БОЛЕЕ ОПАСНЫЙ СОПЕРНИК.

Атакующее поведение CPU переработано, чтобы соперник стал сложнее и разнообразнее.

В дополнение к связям в атаке, описанным в Структуре игры, CPU опаснее в финальной трети, охотнее угрожает с разных позиций и лучше подготовлен к разнообразным атакам.

КАЧЕСТВО ВИДНО В АТАКЕ.

Способности игрока играют важную роль. Лучшие атакующие футболисты и сильные команды опаснее благодаря движению, решениям и завершению.

СЛОЖНЕЕ ОТОБРАТЬ МЯЧ.

Игроки CPU лучше осознают окружение и приближающиеся попытки отбора.

Они увереннее защищают владение и реагируют на давление, особенно если это футболисты высокого уровня.

ПРИМЕЧАНИЕ ОБ АТАКЕ CPU

В V1 уже есть ощутимые улучшения, хотя этой области пока уделено меньше времени, чем некоторым другим.



03 / ОСОБЕННОСТИ ГЕЙМПЛЕЯ

10 / ВАЖНЫЕ МЕЛОЧИ

МЕНЯЙТЕ НА ХОДУ.

Тактические изменения через крестовину теперь вступают в силу сразу, без привычной задержки.

Реагируйте на матч и быстро меняйте настройки, не ожидая их применения.

БОЛЬШЕ ДОСТУПНЫХ РОЛЕЙ.

Некоторые ранее скрытые роли и фокусы FC IQ стали доступны, расширив возможности настройки тактики.

ПОЗИЦИЯ	РОЛЬ	ФОКУС
Вратарь	Ball-Playing Keeper	Attack
Нападающий	Roaming Striker	Attack
Нападающий	Roaming Striker	Versatile
Вингер	False Winger	Attack
Вингер	False Winger	Build-Up

03 / ОСОБЕННОСТИ ГЕЙМПЛЕЯ

10 / ВАЖНЫЕ МЕЛОЧИ

ПРОДОЛЖЕНИЕ

БОЛЬШЕ КОНТРОЛЯ НАД КАМЕРОЙ.

Standalone также возвращает несколько настроек камеры, которые были в FC25, но затем исчезли.

Они не меняют геймплей, но дают больше контроля над тем, как вы видите происходящее. Теперь они доступны в настройках камеры внутри игры.

НАСТРОЙКА КАМЕРЫ	НАЗНАЧЕНИЕ
Far Side Focus	Определяет, насколько камера смещается к мячу, когда игра переходит на дальнюю сторону поля. Более высокие значения показывают больше дальней бровки.
Ball Tracking Speed	Определяет скорость слежения камеры за мячом, позволяя выбирать между мгновенным сопровождением и более плавной задержкой, похожей на трансляцию.
Leading	Определяет, насколько камера смотрит вперёд по направлению атаки относительно текущей игры.
Penalty Area Zoom	Определяет приближение камеры, когда мяч оказывается в штрафной соперника.

04 / ОПЦИИ

ОПЦИИ

НАСТРОЙТЕ ПОД СЕБЯ.

У каждого из нас своё представление о том, как должен выглядеть и ощущаться реалистичный футбол, осознаём мы это или нет.

Даже продолжительность матчей может влиять на восприятие поведения игроков, темпа и общего опыта.

ОПЦИИ позволяют настроить отдельные элементы геймплея ближе к вашему пониманию реализма.

ПОЛНОЦЕННЫЙ ОПЫТ УЖЕ ЕСТЬ.

Мой мод не модульный. Для полноценной игры не нужно собирать набор опций.

Выбранный Standalone уже даёт полноценный опыт: все элементы тщательно разработаны и сбалансированы для совместной работы. Опции нужны лишь для изменения отдельных аспектов по вкусу. **Каждая требует основной мод Standalone и не предназначена для отдельного использования.**

Советую сначала познакомиться со Standalone в исходном виде, а затем изучать опции, когда освоитесь с геймплеем.

КОЛЛЕКЦИЯ РАСТЁТ.

Предыдущие версии моего мода включали сотни подробных опций, давая огромную свободу настройки.

На старте выбор относительно невелик, но он будет расти по мере знакомства с вашими мнениями и опытом.

Опции доступны только участникам уровня FULL GAMEPLAY PACKAGE на Patreon.

ДОСТУПНЫЕ ОПЦИИ

На следующих страницах описаны опции V1 и изменения, которые они вносят.

ВАЖНО: в FIFA Mod Manager размещайте выбранные опции **НИЖЕ** основного Standalone в списке, чтобы они работали.

04 / ОПЦИИ

ОПИСАНИЕ ОПЦИЙ

POSITIONING ALTERNATIVE - FINAL THIRD SPACE

Используйте эту опцию, если хотите, чтобы команды защищали штрафную чуть менее компактным блоком, чем в основном Standalone.

Это оставляет больше места у штрафной для розыгрыша, передач назад и комбинаций.

HIGHER PRESSING THRESHOLD OPTION

В Standalone интенсивный прессинг включается при высоте тактической линии **60 и выше**.

Эта опция поднимает порог до **90 и выше**, оставляя такой прессинг самым агрессивным настройкам.

Используйте её, если интенсивного прессинга всё ещё слишком много и вы хотите ограничить его командами, действительно настроенными на такую игру.

ПРИМЕЧАНИЕ О СОВМЕСТИМОСТИ Нельзя использовать с любой опцией Positioning Alternative. Если она у вас включена, выберите её соответствующую версию с Higher Pressing Threshold.

POSITIONING ALTERNATIVE - FINAL THIRD SPACE + HIGHER PRESSING THRESHOLD

Объединяет Final Third Space и Higher Pressing Threshold в одной опции.

Команды защищают штрафную менее компактным блоком, оставляя больше пространства для розыгрыша, передач назад и комбинаций. Порог высоты линии для интенсивного прессинга также растёт с **60 до 90**.

Если нужны оба изменения, используйте только эту опцию. Ни одна из двух отдельных дополнительно не нужна.

04 / ОПЦИИ

ОПИСАНИЕ ОПЦИЙ

SHOT SPEED OPTION - PLUS+

Немного больше силы ударов по сравнению со Standalone.

Используйте, если вам нравятся реалистичные удары мода, но хочется добавить скорости, либо дальние удары кажутся слишком простыми для вратаря.

SHOT SPEED OPTION - DEFAULT

Используйте, чтобы вернуть стандартные скорости ударов FC27.

Мяч после удара летит быстрее, чем в Standalone.

LOWER-RATED GOALKEEPERS - DEFAULT ABILITY

Standalone усиливает разницу между лучшими и низкорейтинговыми вратарями, снижая стабильность последних.

Эта опция отменяет изменение и возвращает низкорейтинговым вратарям **стандартные способности FC27**. Лучшие вратари не затрагиваются.

Рекомендуется с Shot Speed Option - Default. Баланс вратарей Standalone разрабатывался под более медленные удары. Стандартные скорости могут сделать низкорейтинговых вратарей слишком слабыми, поэтому сочетание этих опций помогает сохранить баланс.

Это также хороший выбор, если вы просто хотите повысить конкурентоспособность таких вратарей.

04 / ОПЦИИ

ОПИСАНИЕ ОПЦИЙ

BALL SIZE OPTIONS

В Standalone мяч немного меньше стандартного мяча FC27. Это намеренное решение и часть общего баланса.

Эти опции увеличивают его размер в сторону стандартного, если вы предпочитаете более крупный мяч. **Меняется только размер: полёт, подкрутка и снижение остаются прежними.**

Size +1: почти незаметное увеличение относительно Standalone.

Size +2: немного больше.

Size +3: заметно больше.

Size +4: близко к стандартному размеру.

Default: исходный размер мяча FC27.

PRESSURE PLUS+

Standalone уже содержит переработанную систему давления. Pressure Plus+ усиливает её ещё больше.

Интенсивный прессинг становится настоящей проблемой, с которой приходится справляться. Игроки раньше чувствуют давление и сильнее теряют уверенность, позволяя прессингующим командам провоцировать больше ошибок и поспешных решений.

Лучшие игроки сохраняют самообладание, но большинство футболистов лиги почувствует давление.

Это направление ещё в работе, и я продолжу его развивать и дорабатывать.



04 / ОПЦИИ

ОПИСАНИЕ ОПЦИЙ

CPU OPTION - PATIENT PLAY PLUS+

Используйте эту опцию для более терпеливой и размеренной атаки CPU.

Команды дольше продвигаются вперёд, сохраняют мяч через комбинации в центре и передачи в поддержку, выискивая свободные зоны.

CPU по-прежнему стремится угрожать воротам, но больше ценит сохранение мяча и выбор момента для атаки. Отобрать мяч может стать сложнее, побуждая вас сохранять организацию и выбирать время для прессинга.

ATTACKING RUNS - MORE SELECTIVE

Используйте, если предпочитаете более спокойное и организованное движение в атаке.

Игроки избирательнее выбирают момент для рывка вперёд, создавая более спокойную атакующую структуру.

Если забегания Standalone кажутся слишком частыми или хаотичными, эта опция предлагает более сдержанную альтернативу.

ПРИМЕЧАНИЕ О СОВМЕСТИМОСТИ Не используйте с **CPU Option - Patient Play Plus+**. В Patient Play Plus+ уже есть более выраженная реализация этих изменений атакующих забеганий.

JOCKEY SPEED - SLOWER OPTION

Используйте, если движение в защитной стойке (jockey) в основном Standalone кажется слишком быстрым.

Опция слегка снижает его скорость, добавляя устойчивости при выборе позиции и сдерживании атакующего.

Если игра становится слишком лёгкой, уберите опцию и вернитесь к балансу jockey в Standalone.

05 / ЗА ПРЕДЕЛАМИ ПОЛЯ

ЗА ПРЕДЕЛАМИ ПОЛЯ

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

В этой главе собраны дополнительные сведения и важный контекст, которые помогут понять работу мода, учитывать его особенности и получить больше от игры.

КАК ПОЛУЧИТЬ МОД?

Мой мод доступен для скачивания через Patreon. Ваша поддержка позволяет мне снова вкладывать необходимое время в разработку геймплея для вас.

Можно выбрать один из двух уровней:

STANDALONES ONLY

Для тех, кому нужен только основной мод Standalone без дополнительных опций.

FULL GAMEPLAY PACKAGE

Включает Standalone и все опции геймплея. Помните, что коллекция опций будет значительно расширяться по мере разработки.

Я знаю, что у некоторых есть сомнения насчёт распространения модов через Patreon, и понимаю эти опасения.

Но геймплей - это работа, которой я занимаюсь много часов каждый день на протяжении всего жизненного цикла игры. Это не проект, сделанный за неделю, за который потом просто продолжают просить деньги. Я постоянно разрабатываю, тестирую и дорабатываю его, стараясь дать вам максимум.

Правда в том, что без вашей щедрой поддержки мод просто не существовал бы на таком уровне.

Спасибо, что делаете это возможным.

Посетить мой сайт / **Присоединиться на Patreon**

05 / ЗА ПРЕДЕЛАМИ ПОЛЯ

ЗА ПРЕДЕЛАМИ ПОЛЯ

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

ЗАПУСК МОДОВ.

Для запуска нужен FIFA Mod Manager. Всегда используйте последнюю версию.

При проблемах с импортом сначала проверьте версию Mod Manager. Часто причина в том, что она устарела.

Скачать последнюю версию: **FIFA Mod Manager**.

НУЖЕН FC LIVE EDITOR

Сейчас FIFA Mod Manager требует FC Live Editor для запуска игры с применёнными модами. Это не связано с моим модом геймплея, а является частью текущего процесса запуска через FIFA Mod Manager.

Каждая новая версия Live Editor становится бесплатной после семи дней раннего доступа.

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

СОВМЕСТИМОСТЬ И ПОРЯДОК МОДОВ.

Мой мод меняет только геймплей и совместим с другими модами, которые его не затрагивают. Не используйте вместе с ним другие моды геймплея.

Порядок относительно других типов модов обычно не важен. Исключение - моды сеток ворот: их нужно ставить **НИЖЕ** моего, чтобы дать им приоритет.

Порядок важен и для моих опций. Размещайте их **НИЖЕ** основного Standalone, чтобы их изменения получали приоритет и применялись.

КАК УЗНАТЬ, ЧТО ДЕЛАЮТ ОПЦИИ?

В этом руководстве есть описание доступных опций.

Их можно прочитать и в FIFA Mod Manager. Выберите мод, затем откройте вкладку **Description**, чтобы узнать его изменения и влияние на игру.

Читайте описание перед применением. Не считайте, что знаете действие опции только по названию.

05 / ЗА ПРЕДЕЛАМИ ПОЛЯ

ЗА ПРЕДЕЛАМИ ПОЛЯ

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

БУДЬТЕ ГОТОВЫ УЧИТЬСЯ ИГРАТЬ ПО-НОВОМУ.

Если вы ожидаете, что каждая механика работает как в стандартной FC, вас ждёт сюрприз.

Мой мод не ограничивается поверхностными настройками. У него более масштабные цели, поэтому я советую открыться новому способу игры.

Некоторые элементы могут казаться менее отзывчивыми или работать не совсем так, как вы помните. Это не означает автоматически, что что-то сломано. Дайте себе время привыкнуть и разобраться, как механики теперь взаимодействуют.

Решения должны откуда-то браться, и за каждым выбором есть причина. Иногда конкретное движение требует команды, о существовании которой вы могли даже не знать.

Помните: всё дело в глубине!



05 / ЗА ПРЕДЕЛАМИ ПОЛЯ

ЗА ПРЕДЕЛАМИ ПОЛЯ

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

ПОНИМАНИЕ СИСТЕМЫ ЗАЩИТЫ 1 НА 1.

Если вы недавно начали играть в FC, защита поначалу может казаться странной. Прежде чем отвергать опыт, важно понять систему.

Я много лет изучал систему 1 на 1 и снижал её влияние. Теперь оно гораздо меньше, но понимать её действие всё ещё важно, особенно при управлении своей командой.

Введённая в FIFA 20 **система защиты 1 на 1** коренным образом изменила оборону.

Это базовая механика без мяча, призванная сделать защиту более ручной и возложить больше ответственности на вас, а не на партнёров под управлением ИИ.

По сути, система побуждает одного защитника активно встречать владеющего мячом, а остальных - сохранять позиции вместо автоматического сближения с соперниками.

Это влияет на защиту ИГРОКА и CPU, хотя чаще заметнее, когда защищаетесь вы сами.

В V1 я серьёзно улучшил активность защитников, слежение и выбор позиции. Однако базовая система 1 на 1 остаётся частью FC27.

ЧТО ЭТО ЗНАЧИТ ДЛЯ ВАС?

Нужно активно участвовать в защите. Переключение игроков, ручная расстановка, перекрытие передач и прессинг вторым игроком, пока вы ставите другого на подстраховку, важны для игры.

Неконтролируемые игроки могут возвращаться в схему или выглядеть пассивными. Это не просто «глупый ИИ», а механика, которую нужно понять и освоить.

Со временем такие решения становятся привычными, и дополнительная ответственность может даже понравиться.

Не ждите, что ИИ автоматически решит любую ситуацию. Предугадывание движения, чтение угроз и хорошие решения в обороне будут вознаграждаться.

ЧИТАЙТЕ ИГРУ. НЕ ПРОСТО БЕГАЙТЕ ЗА МЯЧОМ.

05 / ЗА ПРЕДЕЛАМИ ПОЛЯ

ЗА ПРЕДЕЛАМИ ПОЛЯ

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

ПОВЕДЕНИЕ ЛИНИИ ЗАЩИТЫ В FC27.

На World Class и Legendary я обнаружил базовое поведение, при котором линии становятся слишком плоскими, а защитники неохотно выходят из них навстречу сопернику или за атакующими перемещениями.

Полагаю, это сознательный стилистический выбор EA, возможно для повышения сложности. Но он не всегда отражает естественную футбольную логику.

Я внёс значительные изменения для баланса, заметно улучшив реакции, вмешательства и сохранение формы. Разница существенна, хотя часть базовых ограничений остаётся.

Эти ограничения затрудняют и создание чётких различий между командами. Я работал над индивидуальностью, но общее поведение линии всё ещё может ограничивать разнообразие реакций в некоторых ситуациях.

Я также напрямую сообщил об этом EA в надежде на более фундаментальное решение в будущем.

Интересно, что **на Professional таких ограничений нет.** Защитники естественнее выходят из линии, встречают соперников и реагируют на атакующие перемещения.

Поэтому я много работал над тем, чтобы сделать Professional максимально сложным, сохранив эту свободу. Однако по общей сложности он всё же не достигает Legendary.

В итоге World Class и Legendary дают более серьёзный вызов со значительно улучшенным выбором позиций, а Professional предлагает менее ограниченную основу для поведения линии.

Оба варианта подходят: выбирайте по желаемому опыту.

05 / ЗА ПРЕДЕЛАМИ ПОЛЯ

ЗА ПРЕДЕЛАМИ ПОЛЯ

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

НЕ ЗАБЫВАЙТЕ О ТАКТИКЕ.

ДЕТАЛИ ВАЖНЫ.

Движение и позиции естественнее, но тонкости тактической настройки всё ещё имеют значение.

Если игрок не там, где вам нужно, проверьте его роль и фокус **FC IQ**, а также командную тактику в **Team Management**.

Обе системы переработаны для более естественного и менее жёсткого поведения, с большей детализацией, чем когда-либо. Форма команды и ход матча могут сильно отличаться в зависимости от настроек.

Не упускайте детали: тактика должна отражать то, как вы хотите играть своей командой.



05 / ЗА ПРЕДЕЛАМИ ПОЛЯ

ЗА ПРЕДЕЛАМИ ПОЛЯ

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

ВРЕМЕННОЕ УСКОРЕНИЕ ИГРЫ.

EA SPORTS FC иногда может ускоряться или замедляться будто случайным образом. Это давняя особенность игры, не вызванная модом.

В такие моменты всё может казаться необычно быстрым. Движения, анимации, реакции, столкновения и общий геймплей словно внезапно переходят в турборежим.

Хорошая новость? **Всё стабилизируется и вернётся в норму.** Иногда это занимает несколько часов, порой несколько дней.

Если вы только установили мод, учитывайте это перед оценкой его задуманной скорости, особенно если всё внезапно стало слишком быстрым.

В V1 я много работал, чтобы эти колебания оставались управляемыми. Геймплей должен быть относительно естественным в обоих состояниях, даже если некоторые сеансы заметно быстрее или медленнее.

Что бы вы ни слышали, волшебного переключателя скорости для решения проблемы нет. То, что иногда принимают за скрытое исправление, - просто эффект изменения слайдеров скорости и ускорения.

К сожалению, гарантированного решения нет. Но поверьте: **это пройдёт.**



05 / ЗА ПРЕДЕЛАМИ ПОЛЯ

ЗА ПРЕДЕЛАМИ ПОЛЯ

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

ИЗМЕНЕНИЕ СЛАЙДЕРОВ.

Как вы уже поняли из руководства, многие элементы геймплея очень тонко сбалансированы. Поэтому я всегда советую придерживаться рекомендованных настроек.

Но я понимаю и желание что-то подстроить под свой вкус.

И это совершенно нормально!

Изменение скорости передач, высоты мяча или скорости ударов обычно не оказывает резкого влияния на общий баланс.

Особенно осторожно советую менять **скорость, ускорение, дриблинг и позиционирование.** Это чувствительные области с множеством связанных и тщательно сбалансированных действий.

Можно свободно экспериментировать со **слайдерами CPU, связанными с фолами, развитием атак и поведением при ударах**, подстраивая их под себя.

Помните только, что я уже изменил много поведенческих областей. **Настраивайте по собственному опыту с модом**, а не по предположениям о стандартной FC.

Если вы осознаёте это и готовы отвечать за свои изменения, выбор полностью за вами.

ПРИМЕЧАНИЕ О СЛАЙДЕРАХ AUTHENTIC ОТ EA

Мой мод изменяет слайдеры Authentic от EA под настройки, необходимые моему геймплею. Чтобы восстановить геймплей Authentic от EA, просто удалите мой мод.



05 / ЗА ПРЕДЕЛАМИ ПОЛЯ

ЗА ПРЕДЕЛАМИ ПОЛЯ

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

НАЧАЛО, А НЕ КОНЕЦ.

V1 объединяет первый месяц работы над новой игровой средой. До некоторых областей я ещё не добрался; физическая борьба, сложность и различия получат больше глубины. Я работаю над модом каждый день: это начало, а не конец.

РЕАЛИЗМ ПО-ВАШЕМУ.

Мой девиз всегда был **«реализм по-вашему».** Знакомые с моим трудом знают, как я ценю разнообразие и место для вашего собственного понимания футбола.

Будут разные мнения о том, что должно быть быстрее, медленнее или работать иначе. Это нормально. Я прошу лишь времени на развитие и **готовности отойти на шаг и увидеть общую картину.**

Элементы связаны, а механики важны. Каждая перемена должна иметь смысл в общем геймплее, и я всегда буду честен с вами об этом.

ПРОЦЕСС, А НЕ СОВЕРШЕНСТВО.

За семь лет и тысячи часов работы с этими файлами я понял, что геймплей не всегда прост или линеен. Название файла может намекать на одно, а поле показывать другое; изменение одного поведения влияет на несколько других.

Я никогда не заявляю о совершенстве. Я знаю недостатки исходного геймплея, но, на мой взгляд, FC в **ЭТОМ виде** совсем не похожа на стандартную. Моя работа подробна и конкретна, а утверждения основаны на **реальных изменениях, которые я наблюдаю на поле.**

Я тоже люблю классику, но искренне верю, что этот опыт заслуживает открытого взгляда. Дайте себе время изучить различия и понять, что подходит вам.

И мы только начинаем!