ANTH JAMES
GAMEPLAY OVERHAUL

INSTRUCTION
BOOKLET

EA SPORTS
FC 27™

ANTH JAMES GAMEPLAY

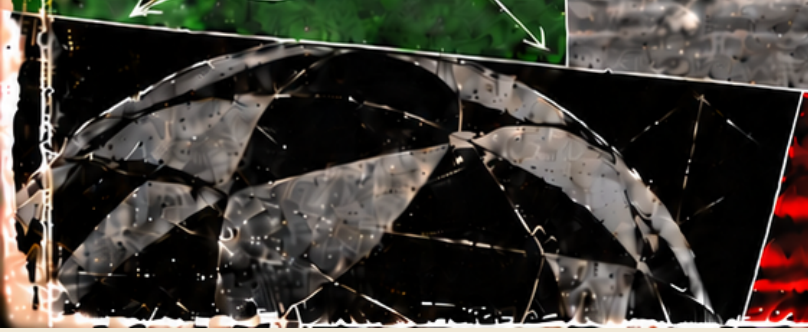
FOOTBALL FIRST.

REALISM.
BALANCE.
DEPTH.

KICK-OFF
SETUP
GAMEPLAY
FEATURES
OPTIONS
BEYOND THE TOUCHLINE









EA SPORTS IGNITE

PC

TU GUÍA DE FOOTBALL FIRST.

ÍNDICE

01 / BIENVENIDA

Football First 03

02 / PREPARACIÓN DEL PARTIDO

Ajustes del juego 05

Orden de los mods 07

03 / JUGABILIDAD

01 / Movimiento Re-Ignited 08

02 / La disputa 10

03 / El balón reinventado 11

04 / Un toque de clase 13

05 / Personalidad del jugador 14

06 / La estructura del juego 15

07 / Bajo los palos 17

08 / Cierra el paso 18

09 / El rival 19

10 / Los pequeños detalles 20

04 / OPCIONES

Hazlo a tu medida 22

Guía de opciones 23

05 / MÁS ALLÁ DE LA BANDA

¿Cómo accedo al mod? 27

Iniciar mods 28

Una nueva forma de jugar 29

El sistema defensivo 1 contra 1 30

La línea defensiva 31

Tu planteamiento táctico 32

Aumentos temporales de velocidad 33

Cambios en los sliders 34

El principio, no el final 35

01 / BIENVENIDA

FOOTBALL FIRST.

Bienvenido a Anth James Gameplay Overhaul para FC 27.

¡Tengo muchísimas ganas de compartir esto contigo! Si conoces mi trabajo, sabrás que **la jugabilidad siempre ha sido mi prioridad.** Es donde invierto TODO mi tiempo y energía, y este año hay muchos motivos para ilusionarse.



01 / BIENVENIDA

EL FÚTBOL, POR ENCIMA DE TODO.

Mi objetivo, ante todo, es devolver el **FÚTBOL** a los videojuegos de fútbol. Soy consciente de los problemas que existen en los juegos actuales, especialmente en FC. Sé muy bien que su jugabilidad está pensada principalmente para un público competitivo que juega en línea.

Por eso he vuelto a los cimientos.

V1 busca establecer un entorno de juego completamente nuevo, construido en torno a una idea: **FOOTBALL FIRST.**

Este año damos un paso más, con la **PROFUNDIDAD** como eje de todo. Los cambios van mucho más allá de lo que se aprecia a primera vista. Se trata de crear una experiencia que te invite a **pensar como futbolista, no solo como jugador de videojuegos.**

Cada cambio se ha desarrollado, probado y afinado cuidadosamente, prestando enorme atención a cómo funciona todo en conjunto.

Te animo a afrontar la jugabilidad con la mente abierta, darte tiempo para adaptarte y disfrutar descubriendo las diferencias.

¡VAMOS ALLÁ!



02 / PREPARACIÓN DEL PARTIDO

AJUSTES DEL JUEGO

Antes de empezar un partido, es importante comprobar que el juego esté configurado correctamente. Estos ajustes son esenciales para disfrutar de la experiencia prevista.

INSTALACIÓN DEL MOD

Necesitarás **FIFA Mod Manager**, que es gratuito, para cargar el mod.

Actualmente, FC Live Editor es necesario para iniciar mods mediante FIFA Mod Manager. Encontrarás más información en la página 28.

IMPORTAR / APLICAR / INICIAR

01 / TIPO DE JUEGO

CUSTOM

Los modos Carrera y Torneo utilizan Authentic de forma predeterminada. Asegúrate de cambiarlos también a **Custom**.

02 / FUNCIONES DE AUTENTICIDAD

ON

No le des demasiadas vueltas al ajuste en sí: simplemente sirve para que el juego utilice los archivos de jugabilidad correctos.

03 / SLIDERS GENERALES

50 / 50, CON TRES EXCEPCIONES

Todos los sliders generales ya están en 50 / 50, salvo las tres excepciones siguientes. Estos cambios también están aplicados: se muestran únicamente como referencia.

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

02 / PREPARACIÓN DEL PARTIDO

COMPRUEBA LOS AJUSTES

04 / SLIDERS DE LA CPU

CUSTOM / TODOS EN 50

Mantén todos los sliders de la CPU en su valor predeterminado de 50.

El modo Carrera utiliza Tactical de forma predeterminada. Cámbialo a **Custom** en el menú del modo Carrera.

05 / OTROS AJUSTES IMPORTANTES

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

COMPROBACIÓN RÁPIDA

AJUSTE	VALOR NECESARIO
Game Type	CUSTOM
Authenticity Features	ON
Regular Sliders	Ya configurados - ver excepciones
Intercept Error	99 / 99
Ball Deflection Error	99 / 99
GK Deflection Error	99 / 99
CPU Slider Preset	CUSTOM - también en Carrera
CPU Sliders	TODOS EN 50
Player-Based Difficulty	ON
Attributes	CLASSIC
Competitor Mode	OFF

LISTO PARA JUGAR.

02 / PREPARACIÓN DEL PARTIDO

ORDEN DE LOS MODS

PRIMERO EL STANDALONE. DEBAJO, LAS OPCIONES.

Tu Standalone es un mod de jugabilidad completo. Las opciones son ajustes adicionales que puedes utilizar si quieres personalizarlo más.

ARRIBA / CARGA PRIMERO

STANDALONE

OPCIÓN 1

OPCIÓN 2

OPCIÓN 3

ABAJO / CARGA AL FINAL

LO QUE ESTÁ DEBAJO TIENE PRIORIDAD.
Las opciones sustituyen elementos del Standalone.

JUEGA PRIMERO. PERSONALIZA DESPUÉS.

Empieza con el Standalone que hayas elegido, tal y como viene.

Una vez que hayas probado la jugabilidad, podrás valorar qué opciones utilizar para adaptarla a tus preferencias.

03 / CARACTERÍSTICAS DE JUGABILIDAD

CARACTERÍSTICAS DE JUGABILIDAD

Aquí encontrarás un resumen del nuevo entorno **FOOTBALL FIRST** que se está creando con el mod y de lo que supone al saltar al campo.

01 / MOVIMIENTO RE-IGNITED

EL REGRESO DE LA ERA IGNITE.

Uno de los avances más importantes de V1 ha sido recuperar las animaciones originales de giros y regates de la era IGNITE para el movimiento con balón.

Las animaciones de FIFA 14, 15 y 16 vuelven a ser la base de cómo los jugadores giran y regatean con el balón, reduciendo drásticamente la influencia de HyperMotion en estas acciones.

El resultado es una sensación completamente distinta con el balón: una conexión con el suelo que no se sentía desde hacía años. Se trata de quitarle lo «hyper» a HyperMotion.

Esto va mucho más allá de la variedad de animaciones. Cambia cómo se siente, se ve y se juega al fútbol, e influye en las decisiones que tomas con el balón.

Seguiré desarrollando y afinando este apartado, con más novedades a medida que evolucione el mod.

GIRA ALREDEDOR DEL BALÓN, NO CON ÉL.

Ahora los jugadores giran alrededor del balón en lugar de arrastrarlo consigo de forma antinatural.

Girar tiene consecuencias. La inercia importa. Los jugadores ya no pueden pivotar, retorcerse ni recuperarse al instante de una postura incómoda sin respetar su equilibrio. No se trata de ralentizar las animaciones, sino de recuperar esa base de giros y regates de IGNITE.

Esto cambia de raíz cómo regateas, proteges el balón y encaras a los defensores. Debes tomar decisiones futbolísticas realistas, en vez de salir de cualquier apuro con giros y deslizamientos instantáneos. El movimiento no solo se ve mucho mejor: también se siente más estable y conectado con el suelo desde el primer momento.

03 / CARACTERÍSTICAS DE JUGABILIDAD

01 / MOVIMIENTO RE-IGNITED

CONTINUACIÓN

CON PESO, PERO CON RESPUESTA.

El objetivo no es que todo resulte lento y pesado.

El movimiento se ha revisado a fondo para transmitir peso, naturalidad y conexión con el suelo, conservando la respuesta necesaria para disfrutar jugando. Los apoyos de los pies se han mejorado en todas las acciones para que el movimiento conecte de forma más convincente con el campo.

Los jugadores ya no deforman el cuerpo de manera antinatural para colocarse ni recuperan el equilibrio al instante cuando lo pierden.

La habilidad individual sigue siendo importante. Los mejores jugadores se mueven con más control, mientras que los de menor nivel siguen comportándose como futbolistas profesionales.

Este movimiento combina funcionalidad y estética para recuperar las sensaciones de tus juegos de fútbol favoritos del pasado, con un toque moderno.

UNA NOTA SOBRE EL MOVIMIENTO

Quienes conocen mi trabajo saben que suelo incluir distintas bases de movimiento en el mod. V1 presenta una única base, equilibrada con muchísimo cuidado. Seguiré explorando otros estilos y alternativas a medida que avance el desarrollo.



03 / CARACTERÍSTICAS DE JUGABILIDAD

02 / LA DISPUTA

CADA DUELO IMPORTA.

Uno de los ejes centrales de V1 ha sido reequilibrar la disputa entre atacante y defensor.

Durante años, los juegos de fútbol han dado prioridad a la velocidad por encima de todo. Cuando esta domina demasiado, las demás mecánicas dejan de funcionar y el juego acaba centrándose cada vez más en correr al espacio.

Reequilibrar esta disputa implica un enorme conjunto de elementos, ajustados cuidadosamente para que los duelos sean tanto tácticos como físicos. Movimiento, colocación, contacto corporal, fuerza, velocidad y momento de intervención deben funcionar juntos, cada uno con su papel.

Los jugadores rápidos deben poder aprovechar su velocidad. Los fuertes, su cuerpo. Los habilidosos, su capacidad para superar al rival. La manera en que estas cualidades interactúan en cada duelo es lo que da vida al fútbol.

No todo es velocidad, incluso Mbappé tiene que jugar al fútbol.

LUCHA POR LA POSESIÓN.

Ahora los jugadores luchan más activamente por la posesión y generan más duelos físicos por todo el campo.



03 / CARACTERÍSTICAS DE JUGABILIDAD

03 / EL BALÓN REINVENTADO

EL BALÓN ES LIBRE.

El balón se ha revisado a fondo para que sea una parte más independiente del juego.

En lugar de parecer pegado a los jugadores o dirigido artificialmente hacia resultados predeterminados, ahora se mueve y reacciona con más naturalidad en todas las fases, generando un juego más orgánico e imprevisible.

PESO, AGARRE Y SENSACIONES.

Ahora el balón recorre el campo con más peso e intención. Se agarra a la superficie de forma más convincente, con pequeños botes y rebotes naturales, en vez de deslizarse por el césped como una canica.

Sus curvas y efectos también resultan más naturales y gratificantes, con trayectorias más convincentes en pases y disparos.

BALONES SUELTOS, MOMENTOS ORGÁNICOS.

Bloqueos, desvíos, intercepciones, despejes, entradas y cabezazos se han revisado para generar resultados más naturales y variados.

Ganar un duelo no significa quedarse automáticamente con la posesión. El balón puede quedar libre, dar un bote incómodo o caer entre varios jugadores, creando disputas por la segunda jugada que mantienen vivo el duelo.

Los despejes también dependen más del contexto. Bajo presión o sin equilibrio, un defensor quizá solo consiga alejar el peligro inmediato, en vez de enviar el balón con seguridad lejos de su portería.

VELOCIDADES RECALIBRADAS.

Las velocidades de pases y disparos se han reequilibrado cuidadosamente para que el balón viaje de forma más realista en situaciones muy diversas.

Desde pases cortos hasta envíos potentes y remates fuertes, cada acción se ha ajustado teniendo en cuenta la velocidad adecuada y su relación con el conjunto de la jugabilidad.

03 / CARACTERÍSTICAS DE JUGABILIDAD

03 / EL BALÓN REINVENTADO

CONTINUACIÓN

CADA PASE TIENE UN CONTEXTO.

Los pases tienen ahora más profundidad contextual. Pasar cruzando el cuerpo o intentar un pase de primeras resulta más exigente: las circunstancias que rodean la acción influyen más en su ejecución.

La postura del cuerpo, la altura del balón y la situación en el momento del contacto importan. Crear las condiciones adecuadas para un pase forma parte de la decisión.

En V1, esta implementación es relativamente ligera y se centra en que el pase respete el contexto físico de cada acción.

POTENCIA DE PASE INTUITIVA.

La potencia del pase tiene ahora una relación más natural con la elevación del balón.

Con pases manuales, mantener pulsado el botón durante más tiempo produce una mayor elevación. Con pases asistidos y semiasistidos, la distancia también influye en la trayectoria.

Parte de la inspiración procede de la sensación intuitiva de pase de los juegos clásicos de fútbol, especialmente PES.



03 / CARACTERÍSTICAS DE JUGABILIDAD

04 / UN TOQUE DE CLASE

EL CONTROL DEPENDE DE LA HABILIDAD.

Una de las mayores mejoras está en cómo influye la habilidad de cada jugador en su control del balón.

Antes, crear un balón más libre podía afectar de forma demasiado parecida a todos los jugadores.

En FC27 V1, el control se ha abordado de una forma completamente distinta a la de años anteriores.

Los jugadores de élite tienen mucha más capacidad para controlar balones difíciles, especialmente bajo presión, mientras que los de menor nivel tienden a tener más dificultades.

La velocidad del balón, la postura del cuerpo, el movimiento y la habilidad individual influyen. Ahora debes pensar de forma distinta según con quién juegues o a quién te enfrentes.



03 / CARACTERÍSTICAS DE JUGABILIDAD

05 / PERSONALIDAD DEL JUGADOR

ATRIBUTOS REDEFINIDOS.

Los atributos se han recalibrado para crear diferencias más significativas entre jugadores, incluso dentro de franjas de habilidad más estrechas. Ahora deberías percibir esas diferencias entre futbolistas de una misma liga.

En V1, el enfoque se centra principalmente en los atributos sin balón.

SIENTE LA PRESIÓN.

La presión influye más en el rendimiento. Un rival que se acerca para presionar puede desestabilizar al jugador, aumentar la probabilidad de errores y dificultar una ejecución limpia.

La compostura importa. Los jugadores con menos compostura tienen más dificultades bajo presión, mientras que quienes destacan en este atributo están mejor preparados para mantener la calma y el control.

Es otra razón para pensar quién tiene el balón, quién se acerca y cuándo conviene soltarlo.

¿Quieres llevarlo más lejos? La opción **Pressure Plus+** intensifica estos efectos para quienes buscan que la presión tenga todavía más impacto.

CALIDAD MÁS ALLÁ DEL BALÓN.

La calidad no consiste solo en regatear, pasar o disparar.

También influye en cómo se colocan los jugadores, reconocen el peligro, siguen los movimientos y responden a las situaciones que se desarrollan a su alrededor.

Los defensores de élite reconocen antes el peligro, están más atentos en el marcaje y son más decididos al intervenir.

Los de menor nivel tienden a dejar espacios aprovechables o a reaccionar con menos eficacia.

EQUIPOS QUE SE SIENTEN DIFERENTES.

Estos cambios hacen más evidentes las diferencias entre jugadores y equipos de distintos niveles.

Un equipo fuerte debe sentirse distinto de uno más débil, especialmente cuando no tienes la posesión.

El estilo táctico y la estructura del equipo siguen importando, pero la habilidad individual tiene un peso importante.

03 / CARACTERÍSTICAS DE JUGABILIDAD

06 / LA ESTRUCTURA DEL JUEGO

UN FÚTBOL QUE RESPIRA.

Conseguir que el fútbol se vea y se comporte como fútbol ha sido uno de los mayores trabajos de V1.

Cada posición, distancia y espacio se ha evaluado cuidadosamente en distintas configuraciones tácticas, fases del juego y situaciones por todo el campo.

Esto va mucho más allá de mover una línea defensiva o ajustar una formación. Se trata de cómo se colocan los jugadores respecto al balón, sus compañeros y sus rivales, y de cómo cambian esas relaciones a medida que avanza el partido.

El objetivo es dejar atrás un fútbol rígido y antinatural para crear estructuras reconocibles, con distancias y posiciones más realistas en todo el equipo.

MANTÉN LA LÍNEA.

Las líneas defensivas se han revisado a fondo.

Las líneas altas ya no permanecen pegadas de forma antinatural al centro del campo. Pueden retroceder con más inteligencia y crear un margen defensivo que permita a los centrocampistas proteger a la defensa.

Los planteamientos más replegados también se han reequilibrado para evitar que los defensores retrocedan demasiado cerca de su portería.

DEFENSA CONECTADA.

Los centrocampistas responden con más naturalidad al balón y al movimiento que los rodea.

Pueden cubrir espacios, bascular, entrar en disputa con los rivales y apoyar a la línea defensiva.

Extremos y delanteros también contribuyen con más naturalidad a la estructura defensiva, permitiendo auténticos bloques bajos modernos cuando la situación lo requiere.

PRESIÓN CON SENTIDO.

La presión se ha reequilibrado entre los distintos planteamientos tácticos.

Las líneas altas pueden ejercer una presión mayor y más inteligente, mientras que los planteamientos replegados y equilibrados dan más importancia a conservar la estructura.

UNA NOTA SOBRE LA LÍNEA DEFENSIVA

El comportamiento de base de la línea defensiva en FC27 varía según la dificultad y puede limitar cómo intervienen los defensores y cuánto se diferencian los equipos. V1 introduce mejoras importantes, aunque siguen existiendo restricciones.

Para más detalles, consulta **«El comportamiento de la línea defensiva en FC27»**, en Más allá de la banda, página 31.

El objetivo no es reforzar artificialmente la defensa, sino conseguir que su comportamiento siga la lógica del fútbol.



03 / CARACTERÍSTICAS DE JUGABILIDAD

06 / LA ESTRUCTURA DEL JUEGO

CONTINUACIÓN

COLOCACIÓN EN ATAQUE.

La misma filosofía se extiende al ataque.

Los jugadores ya no están separados de forma tan rígida en zonas aisladas.

Las distancias entre compañeros se han revisado para fomentar movimientos más conectados, apoyos y participación durante los ataques.

Se ha puesto un enorme esfuerzo en conseguir que los equipos ataquen como una unidad, con todos los jugadores conectados y contribuyendo de alguna manera.

CADA ROL APORTA SU PARTE.

Los roles y enfoques de FC IQ se han transformado profundamente para eliminar rigidez y aislamiento y favorecer un comportamiento mucho más natural, sin perder su identidad individual.

Por ejemplo:

Los laterales contribuyen más al ataque y ya no permanecen pegados a la línea del centro del campo.

Los centrocampistas apoyan a los jugadores que los rodean.

Los extremos mantienen sus responsabilidades tácticas, pero responden con más naturalidad a la evolución de la jugada.

Cada rol y enfoque se ha estudiado con muchísimo cuidado, hasta el más mínimo detalle de su contribución al equipo.

03 / CARACTERÍSTICAS DE JUGABILIDAD

07 / BAJO LOS PALOS

FUERA DE LA LÍNEA.

Ahora los porteros salen de su línea de forma natural para cerrar espacios a los atacantes en situaciones de uno contra uno.

Esto se aplica a todos los porteros cuando el contexto lo requiere.

PORTEROS CON PERSONALIDAD.

Los porteros se han reequilibrado para crear diferencias de habilidad más significativas.

Los porteros de nivel medio tienen menos probabilidades de realizar paradas extraordinarias con la misma regularidad que los de élite.



03 / CARACTERÍSTICAS DE JUGABILIDAD

08 / CIERRA EL PASO

RECUPERA EL BALÓN. NO ESPERES A QUE EL JUEGO LO HAGA POR TI.

Las entradas se han revisado para reducir los resultados automáticos.

Los defensores no deberían poder meter la pierna por arte de magia y recuperar la posesión sin importar su colocación o el momento elegido.

LAS ENTRADAS SE PUEDEN FALLAR.

Si te precipitas o planteas mal la entrada, el atacante tendrá más posibilidades de escapar.

El momento, la colocación y la decisión de intervenir cobran más importancia.

LA HABILIDAD DECIDE EL DUELO.

Las entradas, las intercepciones y la recuperación del balón dependen de la habilidad del jugador. Los defensores de élite leen mejor el peligro y ganan duelos con más regularidad, mientras que los de menor nivel tienen más probabilidades de ser superados.

UNA NOTA SOBRE EL EQUILIBRIO

Es un apartado equilibrado con mucho cuidado que seguiré afinando. Incluso pequeños cambios pueden inclinar mucho la jugabilidad a favor del atacante o del defensor, así que ajustar bien estas interacciones requiere enorme atención.



03 / CARACTERÍSTICAS DE JUGABILIDAD

09 / EL RIVAL

UN RIVAL MÁS PELIGROSO.

El ataque de la CPU se ha revisado para ofrecer un rival más exigente y variado.

Partiendo de la conexión ofensiva descrita en La estructura del juego, la CPU es más peligrosa en el último tercio, amenaza desde más posiciones y cuenta con más recursos para variar sus ataques.

LA CALIDAD SE NOTA EN ATAQUE.

La habilidad individual tiene un papel importante. Los atacantes de élite y los equipos más fuertes son más peligrosos, con mejores movimientos, decisiones y definición.

MÁS DIFÍCIL DE DESPOSEER.

Los jugadores de la CPU son más conscientes de su entorno y de las entradas que se aproximan.

Protegen mejor la posesión y responden mejor a la presión defensiva, especialmente cuando se trata de futbolistas de mayor calidad.

UNA NOTA SOBRE EL ATAQUE DE LA CPU

He introducido mejoras tangibles en V1, aunque este apartado todavía no ha recibido el mismo tiempo de desarrollo que otros.



03 / CARACTERÍSTICAS DE JUGABILIDAD

10 / LOS PEQUEÑOS DETALLES

CAMBIA SOBRE LA MARCHA.

Los cambios tácticos con la cruceta se aplican ahora de inmediato, sin el retraso habitual.

Reacciona al partido y haz ajustes rápidos sobre la marcha, sin esperar a que entren en efecto.

MÁS ROLES POR EXPLORAR.

Se han habilitado varios roles y enfoques de FC IQ que antes estaban ocultos, para darte más formas de definir tu planteamiento táctico.

POSICIÓN	ROL	ENFOQUE
Portero	Ball-Playing Keeper	Attack
Delantero	Roaming Striker	Attack
Delantero	Roaming Striker	Versatile
Extremo	False Winger	Attack
Extremo	False Winger	Build-Up

03 / CARACTERÍSTICAS DE JUGABILIDAD

10 / LOS PEQUEÑOS DETALLES

CONTINUACIÓN

MÁS CONTROL SOBRE LA CÁMARA.

El Standalone también recupera varios controles de cámara que estaban disponibles en FC25 y se eliminaron posteriormente.

No son cambios de jugabilidad, pero te permiten controlar mejor cómo ves la acción. Ahora los encontrarás en los ajustes de cámara del juego.

AJUSTE DE CÁMARA	FUNCIÓN
Far Side Focus	Controla cuánto se desplaza la cámara hacia el balón cuando la jugada pasa a la banda lejana. Los valores más altos muestran una mayor parte de esa banda.
Ball Tracking Speed	Controla la rapidez con la que la cámara sigue el balón y permite ajustar el equilibrio entre seguimiento inmediato y un retraso más suave, parecido al de una retransmisión.
Leading	Controla cuánto se anticipa la cámara a la jugada en la dirección del ataque.
Penalty Area Zoom	Controla cuánto se acerca la cámara cuando el balón entra en el área rival.

04 / OPCIONES

OPCIONES

HAZLO A TU MEDIDA.

Todos tenemos nuestra propia idea de cómo debería verse y sentirse el fútbol realista, seamos conscientes de ello o no.

Incluso algo tan sencillo como la duración de los partidos puede influir en cómo percibes el comportamiento de los jugadores, el ritmo y la experiencia en conjunto.

Las **OPCIONES** te permiten ajustar esa experiencia, afinando elementos concretos para adaptarlos mejor a tu interpretación del realismo.

LA EXPERIENCIA COMPLETA ES LO PRIMERO.

Mi mod de jugabilidad no es modular. No necesitas reunir un conjunto de opciones para obtener la experiencia completa.

El Standalone que elijas ya la ofrece, con todos sus elementos desarrollados y equilibrados para funcionar juntos. Las opciones sirven para ajustar aspectos concretos según tus preferencias. **Todas requieren el mod Standalone principal: no están diseñadas para utilizarse por separado.**

Te animo a probar primero el Standalone tal y como viene y explorar las opciones cuando ya conozcas sus sensaciones.

UNA COLECCIÓN EN CRECIMIENTO.

Versiones anteriores de mi mod han incluido cientos de opciones detalladas, con una enorme flexibilidad para personalizar la experiencia.

La selección es relativamente limitada en el lanzamiento, pero crecerá a medida que conozca sus opiniones y experiencias.

Las opciones son exclusivas de los miembros del nivel FULL GAMEPLAY PACKAGE de Patreon.

OPCIONES DISPONIBLES

Las páginas siguientes detallan las opciones disponibles en V1 y explican qué modifica cada una.

IMPORTANTE: En FIFA Mod Manager, coloca las opciones elegidas **DEBAJO** del mod Standalone principal para que sus cambios tengan efecto.

04 / OPCIONES

GUÍA DE OPCIONES

POSITIONING ALTERNATIVE - FINAL THIRD SPACE

Utiliza esta opción si quieres que los equipos defiendan su área con un bloque algo menos compacto que el del Standalone principal.

Esto deja más espacio en la frontal para elaborar jugadas, dar pases atrás y combinar.

HIGHER PRESSING THRESHOLD OPTION

En el Standalone, la presión intensa se activa cuando la altura de la línea táctica alcanza **60 o más**.

Esta opción eleva el umbral a **90 o más**, reservándola para los planteamientos más agresivos.

Úsala si todavía sientes demasiada presión intensa en tus partidos y prefieres limitarla a equipos configurados para presionar así.

NOTA DE COMPATIBILIDAD No puede utilizarse con ninguna opción Positioning Alternative. Si utilizas una de ellas, elige su versión equivalente con Higher Pressing Threshold.

POSITIONING ALTERNATIVE - FINAL THIRD SPACE + HIGHER PRESSING THRESHOLD

Combina Final Third Space y Higher Pressing Threshold en una sola opción.

Los equipos defienden su área con un bloque algo menos compacto, dejando más espacio en la frontal para elaborar jugadas, dar pases atrás y combinar. El umbral de altura de línea que activa la presión intensa también sube de **60 a 90**.

Si quieres ambos cambios, utiliza únicamente esta opción. No necesitas añadir ninguna de las dos por separado.

04 / OPCIONES

GUÍA DE OPCIONES

SHOT SPEED OPTION - PLUS+

Un poco más de potencia de disparo que en el Standalone.

Utilízala si te gustan los disparos realistas del mod, pero quieres algo más de velocidad, o si los tiros lejanos te parecen demasiado fáciles de detener.

SHOT SPEED OPTION - DEFAULT

Utilízala si quieres recuperar las velocidades de disparo originales de FC27.

Los tiros viajarán más rápido que en el Standalone.

LOWER-RATED GOALKEEPERS - DEFAULT ABILITY

El Standalone amplía las diferencias entre los porteros de élite y los de menor valoración, reduciendo la regularidad del rendimiento de estos últimos.

Esta opción elimina ese ajuste y devuelve a los porteros de menor valoración su **habilidad original de FC27**. Los porteros de élite no cambian.

Recomendada al utilizar Shot Speed Option - Default. El equilibrio de los porteros del Standalone se ha desarrollado en torno a sus tiros más lentos. Recuperar las velocidades originales puede hacer que los porteros de menor valoración resulten demasiado débiles, por lo que combinar estas opciones ayuda a mantener el equilibrio.

También es una buena elección si simplemente prefieres que los porteros de menor valoración sean más competitivos.

04 / OPCIONES

GUÍA DE OPCIONES

BALL SIZE OPTIONS

El Standalone utiliza un balón ligeramente más pequeño que el original de FC27. Es intencionado y forma parte del equilibrio general del mod.

Estas opciones aumentan su tamaño hacia el original si prefieres un balón más grande. Solo cambia el tamaño: **la trayectoria, el efecto y la caída siguen siendo iguales.**

Size +1: un aumento apenas perceptible respecto al Standalone.

Size +2: ligeramente más grande.

Size +3: claramente más grande.

Size +4: próximo al tamaño original.

Default: el tamaño original de FC27.

PRESSURE PLUS+

El Standalone ya incluye un sistema de presión revisado. Pressure Plus+ lo lleva a un nivel más extremo.

La presión intensa se convierte en algo que los jugadores realmente deben afrontar. La sienten antes y los altera más, permitiendo a los equipos que presionan provocar más errores y decisiones precipitadas.

Los mejores jugadores aún pueden mantener la compostura, pero la mayoría de la liga notará la presión.

Este apartado sigue en desarrollo y continuaré trabajándolo y afinándolo.



04 / OPCIONES

GUÍA DE OPCIONES

CPU OPTION - PATIENT PLAY PLUS+

Utiliza esta opción si prefieres un ataque de la CPU más paciente y medido.

Los equipos dedican más tiempo a avanzar, utilizando combinaciones en el centro del campo y pases de apoyo para conservar la posesión mientras buscan espacios.

La CPU sigue buscando hacer daño, pero da más importancia a conservar el balón y elegir cuándo atacar. Esto puede dificultar su recuperación, animándote a mantener la organización y escoger bien cuándo presionar.

ATTACKING RUNS - MORE SELECTIVE

Utiliza esta opción si prefieres movimientos ofensivos más pausados y ordenados.

Los jugadores seleccionan mejor cuándo desmarcarse hacia delante, creando una estructura de ataque más tranquila.

Si los desmarques del Standalone te parecen demasiado frecuentes o caóticos, esta opción ofrece una alternativa más medida.

NOTA DE COMPATIBILIDAD No la utilices con **CPU Option - Patient Play Plus+**. Patient Play Plus+ ya incluye una aplicación más marcada de estos ajustes en los desmarques.

JOCKEY SPEED - SLOWER OPTION

Utiliza esta opción si el movimiento de contención (jockey) del Standalone principal te parece algo rápido.

Reduce ligeramente esa velocidad y aporta una sensación de mayor peso al colocarte y contener a los atacantes.

Si hace que el juego te resulte demasiado fácil, retírala y vuelve al equilibrio de contención del Standalone.

05 / MÁS ALLÁ DE LA BANDA

MÁS ALLÁ DE LA BANDA

INFORMACIÓN ADICIONAL

Esta sección aporta más detalles y contexto importante sobre la jugabilidad para ayudarte a entender cómo funciona el mod, qué debes tener en cuenta y cómo aprovecharlo al máximo.

¿CÓMO PUEDO ACCEDER AL MOD?

Mi mod se puede descargar a través de Patreon. Su apoyo me permite reinvertir el tiempo necesario para seguir desarrollando y mejorando la jugabilidad para ustedes.

Puedes elegir entre dos niveles:

STANDALONES ONLY

Para quienes quieren el mod Standalone principal sin las opciones adicionales.

FULL GAMEPLAY PACKAGE

Incluye los Standalones y todas las opciones de jugabilidad. Recuerda que la colección de opciones seguirá creciendo considerablemente a medida que avance el desarrollo.

Entiendo que algunas personas tengan reservas sobre el acceso a mods mediante Patreon y, en muchos sentidos, comprendo esas inquietudes.

Pero la jugabilidad es algo en lo que trabajo muchas horas al día, todos los días del ciclo del juego. No es algo que prepare en una semana para después seguir pidiendo que se pague por ello. Lo desarrollo, pruebo y afino continuamente para ofrecerles lo máximo posible.

La verdad es que este mod no existiría al nivel actual sin su generoso apoyo.

Gracias por hacerlo posible.

Visita mi web / **Únete en Patreon**

05 / MÁS ALLÁ DE LA BANDA

MÁS ALLÁ DE LA BANDA

INFORMACIÓN ADICIONAL

INICIAR MODS.

Necesitarás FIFA Mod Manager para iniciar el mod. Utiliza siempre la versión más reciente.

Si tienes problemas al importarlo, comprueba primero la versión de Mod Manager. Muchas veces se debe a una versión desactualizada.

Descarga la última versión aquí: **FIFA Mod Manager**.

SE REQUIERE FC LIVE EDITOR

Actualmente, FIFA Mod Manager necesita FC Live Editor para iniciar el juego con mods aplicados. Este requisito no está relacionado con mi mod de jugabilidad: forma parte del proceso actual para iniciar mods con FIFA Mod Manager.

Cada nueva versión de Live Editor pasa a ser gratuita tras un periodo de acceso anticipado de siete días.

Descarga FC Live Editor aquí: **patreon.com/cw/xAranaktu**

COMPATIBILIDAD Y ORDEN DE LOS MODS.

Mi mod solo modifica la jugabilidad, por lo que es compatible con otros mods que no la alteren. No utilices otros mods de jugabilidad junto al mío.

El orden respecto a otros tipos de mods no suele importar. La excepción son los mods de redes de portería, que deben colocarse **DEBAJO** de mi mod para darles prioridad.

El orden también importa con mis opciones. Deben situarse **DEBAJO** del Standalone principal para que tengan prioridad y sus cambios se apliquen.

¿CÓMO SÉ QUÉ HACEN LAS OPCIONES?

Este manual incluye una descripción de las opciones disponibles.

También puedes consultarlas directamente en FIFA Mod Manager. Selecciona el mod y abre la pestaña **Description** para ver qué modifica y cómo afecta a la jugabilidad.

Lee las descripciones antes de aplicar las opciones: no deduzcas su función solo por el nombre.

05 / MÁS ALLÁ DE LA BANDA

MÁS ALLÁ DE LA BANDA

INFORMACIÓN ADICIONAL

ÁBRETE A APRENDER UNA NUEVA FORMA DE JUGAR.

Si esperas que todas las mecánicas funcionen como en el FC original, te llevarás una sorpresa.

Mi mod va más allá de retocar elementos superficiales. Es más ambicioso, y te animo a abrirte a aprender una nueva forma de jugar.

Algunas acciones quizá no respondan exactamente igual o no funcionen como recuerdas. Eso no significa automáticamente que algo esté roto. Date tiempo para adaptarte y entender cómo funcionan ahora las mecánicas en conjunto.

Las soluciones tienen que surgir de algún sitio, y cada decisión tiene su razón. A veces, ejecutar un movimiento concreto requerirá un control que quizá ni sabías que existía.

Recuerda: ¡todo gira en torno a la profundidad!



05 / MÁS ALLÁ DE LA BANDA

MÁS ALLÁ DE LA BANDA

INFORMACIÓN ADICIONAL

ENTENDER EL SISTEMA DEFENSIVO 1 CONTRA 1.

Si acabas de llegar a FC, defender puede resultar extraño al principio. Es importante entender el sistema antes de descartar la experiencia.

Llevo años trabajando para comprender el sistema 1 contra 1 y reducir su influencia. Ahora se nota mucho menos, pero sigue siendo importante saber qué hace, especialmente al controlar tu propio equipo.

Introducido en FIFA 20, el **sistema defensivo 1 contra 1** cambió de raíz la forma de defender.

Es una mecánica de base sin balón diseñada para que defender sea más manual, dando más responsabilidad al usuario en lugar de depender por completo de sus compañeros controlados por la IA.

En esencia, favorece que un defensor presione activamente al poseedor, mientras los demás tienden a mantener sus posiciones en lugar de cerrar espacios automáticamente.

Afecta tanto a la defensa del USUARIO como a la de la CPU, aunque suele notarse más cuando defiendes tú.

He hecho ajustes importantes en V1 para mejorar las intervenciones defensivas, el seguimiento y la colocación. Aun así, el sistema 1 contra 1 sigue formando parte de FC27.

¿QUÉ SIGNIFICA PARA TI?

Tendrás que participar activamente en la defensa. Cambiar de jugador, colocar manualmente a los defensores, cerrar líneas de pase y usar la presión de un segundo defensor mientras sitúas a otro para cubrir son partes importantes de la experiencia.

Los jugadores que no controlas pueden volver a su formación o parecer pasivos. No es simplemente una «IA tonta»: es una mecánica que debes comprender y aprender a utilizar.

Con el tiempo, estas decisiones se vuelven naturales, y puede que incluso disfrutes de esa responsabilidad adicional.

En lugar de esperar que la IA resuelva automáticamente cada situación, se recompensa anticipar movimientos, reconocer el peligro y tomar buenas decisiones defensivas.

LEE EL JUEGO. NO TE LIMITES A PERSEGUIR EL BALÓN.

05 / MÁS ALLÁ DE LA BANDA

MÁS ALLÁ DE LA BANDA

INFORMACIÓN ADICIONAL

EL COMPORTAMIENTO DE LA LÍNEA DEFENSIVA EN FC27.

En World Class y Legendary he identificado un comportamiento de base por el que las líneas defensivas tienden a quedarse demasiado planas, con defensores reacios a abandonar su línea para intervenir o seguir movimientos ofensivos.

Sospecho que es una decisión de estilo deliberada de EA, quizá para aumentar el desafío en dificultades altas. Sin embargo, no siempre responde a una lógica futbolística natural.

He hecho cambios importantes para reequilibrarlo, mejorando considerablemente cómo responden los defensores, intervienen y mantienen la estructura. Notarás una diferencia notable, aunque persisten algunas limitaciones de base.

Estas restricciones también dificultan crear diferencias claras entre equipos. He trabajado para darles más personalidad, pero ese comportamiento compartido todavía puede limitar sus distintas respuestas en ciertas situaciones.

También he comunicado el problema directamente a EA, con la esperanza de que pueda abordarse de forma más profunda en el futuro.

Curiosamente, **Professional no presenta las mismas restricciones de línea defensiva.** Los defensores están más dispuestos a abandonar la línea, intervenir y responder al movimiento ofensivo.

Teniendo esto en cuenta, he trabajado a fondo para que Professional resulte lo más exigente posible sin perder esa libertad. Aun así, no llega a igualar la dificultad general de Legendary.

En definitiva, World Class y Legendary ofrecen un reto mayor con una colocación defensiva muy mejorada, mientras que Professional ofrece una base menos restringida para el comportamiento de la línea.

Ambas alternativas son válidas, según la experiencia que busques.

05 / MÁS ALLÁ DE LA BANDA

MÁS ALLÁ DE LA BANDA

INFORMACIÓN ADICIONAL

NO OLVIDES TU PLANTEAMIENTO TÁCTICO.

LOS DETALLES IMPORTAN.

El movimiento y la colocación son más naturales, pero los detalles de tu planteamiento táctico siguen importando.

Si un jugador no está donde quieres, recuerda revisar tanto su rol y enfoque de **FC IQ** como la táctica del equipo en **Team Management**.

Ambos apartados se han revisado para favorecer un comportamiento más natural y menos rígido, con más detalle que nunca. La estructura de tu equipo y la forma de jugar pueden cambiar mucho según la configuración.

No pases por alto los detalles: asegúrate de que tu táctica refleje cómo quieres que juegue tu equipo.



05 / MÁS ALLÁ DE LA BANDA

MÁS ALLÁ DE LA BANDA

INFORMACIÓN ADICIONAL

AUMENTOS TEMPORALES DE VELOCIDAD.

EA SPORTS FC puede acelerarse o ralentizarse ocasionalmente de forma aparentemente aleatoria. Es una peculiaridad del juego desde hace años y no está causada por el mod.

Cuando ocurre, todo puede sentirse inusualmente rápido. Movimiento, animaciones, reacciones, colisiones y jugabilidad pueden parecer casi turboalimentados.

¿La buena noticia? **Se estabiliza y vuelve a la normalidad.** A veces tarda unas horas; en ocasiones, unos días.

Si acabas de instalar el mod, tenlo en cuenta antes de valorar su velocidad prevista, especialmente si de pronto todo parece demasiado rápido.

He trabajado a fondo en V1 para mantener estas fluctuaciones dentro de unos límites manejables. La jugabilidad debería seguir resultando relativamente natural en ambos estados, aunque algunas sesiones se noten más rápidas o lentas.

Y, pese a lo que hayas oído, no existe un interruptor mágico de velocidad que lo solucione. Lo que algunas personas atribuyen a un arreglo oculto es simplemente el efecto de cambiar los sliders de velocidad y aceleración.

Por desgracia, no hay una solución garantizada. Pero créeme: **pasará.**



05 / MÁS ALLÁ DE LA BANDA

MÁS ALLÁ DE LA BANDA

INFORMACIÓN ADICIONAL

CAMBIOS EN LOS SLIDERS.

Como habrás visto en este manual, muchos elementos de la jugabilidad mantienen un equilibrio muy delicado. Por eso siempre recomiendo respetar los ajustes sugeridos.

También entiendo que quieras afinar algunas cosas para adaptarlas a tus preferencias.

¡Y me parece perfectamente bien!

Algunos cambios, como la velocidad de pase, la altura del balón o la velocidad de tiro, generalmente no alteran de forma drástica el equilibrio global.

Donde te recomiendo mucha más precaución es en **velocidad, aceleración, regate y colocación.** Son áreas especialmente sensibles, con innumerables comportamientos conectados que se han equilibrado cuidadosamente.

Puedes experimentar con los **sliders de la CPU relacionados con faltas, elaboración y comportamiento de tiro**: están ahí para que los ajustes a tu gusto.

Recuerda que ya he modificado muchas áreas de comportamiento. **Ajusta según tu propia experiencia con el mod**, en lugar de basarte en suposiciones sobre cómo funciona el FC original.

Siempre que seas consciente y aceptes la responsabilidad de esos cambios, la elección es totalmente tuya.

UNA NOTA SOBRE LOS SLIDERS AUTHENTIC DE EA

Mi mod modifica los sliders Authentic de EA para adaptarlos a los ajustes que requiere mi jugabilidad. Si quieres recuperar la jugabilidad Authentic de EA, simplemente retira mi mod.



05 / MÁS ALLÁ DE LA BANDA

MÁS ALLÁ DE LA BANDA

INFORMACIÓN ADICIONAL

EL PRINCIPIO, NO EL FINAL.

V1 reúne el primer mes de trabajo en este nuevo entorno. Todavía hay áreas que no he podido abordar, y queda mucho detalle por añadir en juego físico, dificultad y diferenciación. Trabajo en el mod todos los días: esto es el principio, no el final.

REALISMO A TU MANERA.

El lema de mi mod siempre ha sido **«realismo a tu manera».** Quienes conocen mi trabajo saben cuánto valoro las diferencias y el espacio para su propia interpretación del fútbol.

Sé que habrá opiniones distintas sobre lo que debería ser más rápido, más lento o comportarse de otra forma. Está perfectamente bien. Solo les pido tiempo para desarrollarlo y **perspectiva para ver el conjunto.**

Los elementos están conectados y las mecánicas importan. Cada cambio debe tener sentido dentro del conjunto de la jugabilidad, y siempre seré sincero con ustedes al respecto.

EL PROCESO, NO LA PERFECCIÓN.

Tras siete años y miles de horas trabajando con estos archivos, he aprendido que la jugabilidad no siempre es sencilla ni lineal. El nombre de un archivo puede sugerir algo y el campo mostrar otra cosa; cambiar un comportamiento puede afectar a varios más.

Nunca afirmo haber alcanzado la perfección. Conozco las carencias del juego original, pero, en mi opinión, FC en **ESTA forma** no se parece en nada al FC original. Mi trabajo es detallado y específico, y mis afirmaciones se basan en **diferencias tangibles que puedo observar en el campo.**

También me encantan los clásicos, pero creo firmemente que esta experiencia merece una mente abierta. Date tiempo para explorar las diferencias y descubrir qué funciona para ti.

¡Y esto no ha hecho más que empezar!