ANTH JAMES
GAMEPLAY OVERHAUL

INSTRUCTION
BOOKLET

EA SPORTS
FC 27™

ANTH JAMES GAMEPLAY

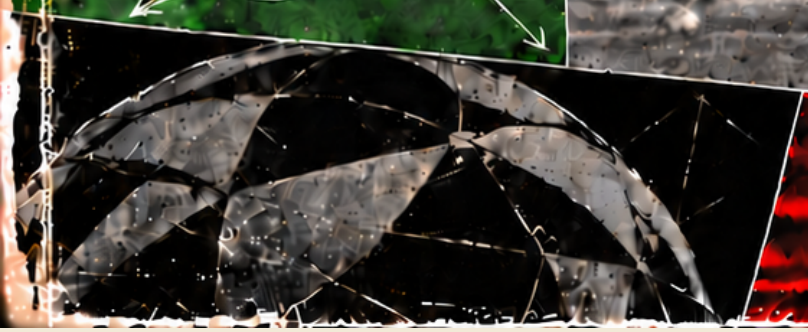
FOOTBALL FIRST.

REALISM.
BALANCE.
DEPTH.

KICK-OFF
SETUP
GAMEPLAY
FEATURES
OPTIONS
BEYOND THE TOUCHLINE









EA SPORTS IGNITE

PC

FOOTBALL FIRST REHBERİNİZ.

İÇİNDEKİLER

01 / HOŞ GELDİNİZ

Football First 03

02 / MAÇ ÖNCESİ HAZIRLIK

Oyun ayarları 05

Mod sıralaması 07

03 / OYNANIŞ ÖZELLİKLERİ

01 / Hareket yeniden ateşleniyor 08

02 / Mücadele 10

03 / Top yeniden tasarlandı 11

04 / Ustalık dokunuşu 13

05 / Oyuncu karakteri 14

06 / Oyunun yapısı 15

07 / Direkler arasında 17

08 / Geçit vermeyin 18

09 / Rakip 19

10 / İnce ayrıntılar 20

04 / SEÇENEKLER

Kendi tarzınızı oluşturun 22

Seçenek rehberi 23

05 / ÇİZGİNİN ÖTESİNDE

Moda nasıl erişebilirim? 27

Modları başlatma 28

Yeni bir yaklaşım 29

Bire bir savunma sistemi 30

Savunma çizgisinin davranışı 31

Taktik ayarlarınız 32

Geçici hız artışları 33

Kaydırıcıları değiştirmek 34

Başlangıç, son değil 35

01 / HOŞ GELDİNİZ

FOOTBALL FIRST.

FC 27 için Anth James Gameplay Overhaul'a hoş geldiniz.

Bu proje için gerçekten çok heyecanlıyım! Çalışmalarımı biliyorsanız, **oynanışın her zaman önceliğim olduğunu** da bilirsiniz. TÜM zamanımı ve enerjimi buraya ayırıyorum ve bu yıl heyecanlanmak için pek çok neden var.



01 / HOŞ GELDİNİZ

HER ŞEYDEN ÖNCE FUTBOL.

Öncelikli amacım, futbol oyunlarına **FUTBOLU** geri getirmek. Modern futbol oyunlarındaki, özellikle de FC'deki sorunların farkındayım. Oynanışın ağırlıklı olarak çevrimiçi rekabetçi kitle için tasarlandığını çok iyi biliyorum.

İşte bu yüzden temellere geri döndüm.

V1, tek bir fikir etrafında tamamen yeni bir oynanış ortamı kurmayı amaçlıyor: **FOOTBALL FIRST.**

Bu yıl her şeyi bir adım ileri taşıyoruz; **DERİNLİK** tüm çalışmaların merkezinde. Değişiklikler ilk bakışta fark edeceğinizin çok ötesine uzanıyor. Amaç, sizi yalnızca **bir video oyunu oyuncusu gibi değil, futbolu anlayan biri gibi düşünmeye** yönelten bir deneyim oluşturmak.

Her değişiklik özenle geliştirildi, test edildi ve iyileştirildi. Tüm parçaların birlikte nasıl çalıştığına büyük önem verildi.

Oynanışa açık fikirle yaklaşmanızı, alışmak için kendinize zaman tanımanızı ve farklılıkları keşfetmenin keyfini çıkarmanızı öneriyorum.

HAYDİ BAŞLAYALIM!



02 / MAÇ ÖNCESİ HAZIRLIK

OYUN AYARLARI

Maça başlamadan önce oyunun doğru yapılandırıldığından emin olmak önemlidir. Amaçlanan oynanış deneyimini elde etmek için bu ayarlar gereklidir.

MODU YÜKLEME

Modu yüklemek için ücretsiz **FIFA Mod Manager** uygulamasına ihtiyacınız var.

Şu anda FIFA Mod Manager üzerinden modlarla oyunu başlatmak için FC Live Editor da gerekiyor. Ayrıntılar için 28. sayfaya bakın.

İÇE AKTAR / UYGULA / BAŞLAT

01 / OYUN TÜRÜ

CUSTOM

Kariyer ve Turnuva modlarında varsayılan ayar Authentic'tir. Bunları da **Custom** olarak değiştirmeyi unutmayın.

02 / GERÇEKÇİLİK ÖZELLİKLERİ

ON

Bu ayarın anlamına fazla takılmayın: amaç yalnızca oyunun doğru oynanış dosyalarını kullanmasını sağlamak.

03 / GENEL KAYDIRICILAR

ÜÇ İSTİSNA DIŞINDA 50 / 50

Aşağıdaki üç istisna dışında tüm genel kaydırıcılar zaten 50 / 50 olarak ayarlanmıştır. Bu üç değişiklik de sizin için uygulanmıştır; burada yalnızca bilgi amaçlı gösterilmektedir.

KAYDIRICI	KULLANICI	CPU
Intercept Error	99	99
Ball Deflection Error	99	99
GK Deflection Error	99	99

02 / MAÇ ÖNCESİ HAZIRLIK

AYARLARI KONTROL EDİN

04 / CPU KAYDIRICILARI

CUSTOM / HEPSİ 50

Tüm CPU kaydırıcılarını varsayılan değer olan 50'de tutun.

Kariyer modu varsayılan olarak Tactical kullanır. Kariyer menüsünden bunu **Custom** olarak değiştirin.

05 / DİĞER ÖNEMLİ AYARLAR

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

HIZLI KONTROL LİSTESİ

AYAR	GEREKLİ DEĞER
Game Type	CUSTOM
Authenticity Features	ON
Regular Sliders	Zaten ayarlandı - istisnalar aşağıda
Intercept Error	99 / 99
Ball Deflection Error	99 / 99
GK Deflection Error	99 / 99
CPU Slider Preset	CUSTOM - Kariyer dahil
CPU Sliders	HEPSİ 50
Player-Based Difficulty	ON
Attributes	CLASSIC
Competitor Mode	OFF

OYNAMAYA HAZIRSINIZ.

02 / MAÇ ÖNCESİ HAZIRLIK

MOD SIRALAMASI

ÖNCE STANDALONE. SEÇENEKLER ALTINA.

Standalone, tek başına eksiksiz bir oynanış modudur. Seçenekler ise daha fazla kişiselleştirme isteyenler için isteğe bağlı ek ayarlardır.

ÜST / ÖNCE YÜKLENİR

STANDALONE

SEÇENEK 1

SEÇENEK 2

SEÇENEK 3

ALT / EN SON YÜKLENİR

ALTTAKİNE ÖNCELİK VERİLİR.
Seçenekler Standalone içindeki unsurları değiştirir.

ÖNCE OYNAYIN. SONRA KİŞİSELLEŞTİRİN.

Seçtiğiniz Standalone'u önce olduğu gibi deneyin.

Oynanışı tanıdıktan sonra deneyimi tercihlerinize uyarlamak için seçenekleri değerlendirin.

03 / OYNANIŞ ÖZELLİKLERİ

OYNANIŞ ÖZELLİKLERİ

Burada, modda oluşturulan yeni **FOOTBALL FIRST** ortamının ve sahaya çıktığınızda bunun ne anlama geldiğinin bir özetini bulacaksınız.

01 / HAREKET YENİDEN ATEŞLENİYOR

IGNITE DÖNEMİNİ GERİ GETİRMEK.

V1'in belirleyici atılımlarından biri, IGNITE döneminin orijinal dönüş ve top sürme animasyonlarını topla hareketin temeline geri getirmek oldu.

FIFA 14, 15 ve 16 dönemindeki animasyonlar, oyuncuların topla nasıl döndüğünün ve top sürdüğünün temeli olarak yeniden kullanılıyor. Böylece HyperMotion'ın bu alanlardaki etkisi ciddi ölçüde azaltılıyor.

Sonuç, topla tamamen farklı bir his: yıllardır görülmeyen, yere daha sağlam basan bir hareket anlayışı. Amaç, HyperMotion'ın içindeki aşırılığı, yani "hyper" kısmını çıkarmak.

Bu, yalnızca animasyon çeşitliliğinden çok daha fazlası. Oyunun hissini, görünümünü ve oynanışını değiştiriyor; topla verdiğiniz kararları da etkiliyor.

Bu alanı geliştirmeye ve iyileştirmeye devam edeceğim. Mod ilerledikçe daha fazlası gelecek.

TOPLA BİRLİKTE DEĞİL, TOPUN ETRAFINDA DÖNÜN.

Oyuncular artık topu yapay biçimde kendileriyle sürüklemek yerine topun etrafında dönüyor.

Dönüşlerin sonuçları var. Momentum önemli. Oyuncular dengelerini dikkate almadan anında yön değiştiremiyor, vücutlarını bükemiyor veya uygunsuz pozisyonlardan hemen toparlanamıyor. Bu, animasyonları yavaşlatmak değil; IGNITE tabanlı dönüş ve top sürme temelini yeniden kurmak.

Bu, top sürme, topu koruma ve savunmacılara yaklaşma biçiminizi kökten değiştiriyor. Anlık dönüşler ve kaymalarla her sorundan sıyrılmak yerine, gerçekliğe dayanan futbol kararları vermeniz gerekiyor. Hareketler yalnızca daha iyi görünmüyor; ilk andan itibaren daha sağlam ve dengeli hissettiriyor.

03 / OYNANIŞ ÖZELLİKLERİ

01 / HAREKET YENİDEN ATEŞLENİYOR

DEVAMI

SAĞLAM, AMA TEPKİSEL.

Amaç her şeyi yavaş ve hantal hale getirmek değil.

Hareket sistemi, yere sağlam basan, ağırlıklı ve doğal bir his sunarken oyundan keyif almak için gereken tepki hızını koruyacak şekilde kapsamlı biçimde yenilendi. Tüm hareketlerde ayakların yere basışı iyileştirildi ve saha ile daha inandırıcı bir bağlantı kuruldu.

Oyuncular pozisyon almak için vücutlarını artık yapay biçimde bükmüyor veya dengeleri bozulduğunda anında toparlanmıyor.

Bireysel yetenek hâlâ önemli. Üst düzey oyuncular daha kontrollü hareket ederken daha düşük yetenekliler de profesyonel futbolcular gibi davranmayı sürdürüyor.

Bu hareket anlayışı hem işlevsellik hem de estetik düşünülerek geliştirildi. Amaç, geçmişte sevdiğiniz futbol oyunlarının hissini modern bir dokunuşla yeniden yakalamak.

HAREKET HAKKINDA BİR NOT

Çalışmalarımı bilenler, modumda farklı hareket temelleri sunduğumu bilir. V1, son derece dikkatli dengelenmiş tek bir hareket temeli getiriyor. Geliştirme sürdükçe başka hareket stilleri ve alternatifler de araştırılacak.



03 / OYNANIŞ ÖZELLİKLERİ

02 / MÜCADELE

HER İKİLİ MÜCADELE ÖNEMLİ.

V1'in temel odaklarından biri, hücumcu ile savunmacı arasındaki mücadeleyi yeniden dengelemek oldu.

Futbol oyunları yıllardır hızı her şeyin önüne koyuyor. Hız fazla baskın hale geldiğinde diğer mekanikler işlevini yitiriyor ve oyun giderek savunmanın arkasına koşmaya dayanıyor.

Bu mücadeleyi dengelemek, hem taktiksel hem de fiziksel bir karşılaşma yaratmak için çok sayıda unsurun dikkatle ayarlanmasını gerektiriyor. Hareket, pozisyon alma, vücut teması, güç, hız ve zamanlama birlikte çalışmalı; her biri kendi rolünü oynamalı.

Hızlı oyuncular hızlarını kullanabilmeli. Güçlü oyuncular vücutlarını kullanabilmeli. Teknik oyuncular rakibini becerileriyle geçebilmeli. Futbola hayat veren, bu özelliklerin mücadele içinde nasıl etkileştiği.

Her şey hızdan ibaret değil, Mbappé bile futbol oynamak zorunda.

TOPA SAHİP OLMAK İÇİN SAVAŞIN.

Oyuncular artık topa sahip olmak için daha aktif mücadele ediyor ve sahanın her yerinde daha fazla fiziksel çekişme yaşanıyor.



03 / OYNANIŞ ÖZELLİKLERİ

03 / TOP YENİDEN TASARLANDI

TOP ARTIK ÖZGÜR.

Top, oyunun daha bağımsız bir parçası gibi davranması için kapsamlı biçimde yeniden işlendi.

Oyunculara yapışmış ya da önceden belirlenmiş sonuçlara yapay olarak yönlendirilmiş gibi görünmek yerine, artık her aşamada daha doğal hareket ediyor ve tepki veriyor. Böylece daha organik ve öngörülemez bir oynanış oluşuyor.

AĞIRLIK, TUTUNMA VE HİS.

Top artık sahada daha fazla ağırlık ve belirgin bir hareket hissiyle ilerliyor. Çim üzerinde bir misket gibi kaymak yerine yüzeyle daha inandırıcı etkileşiyor, doğal küçük sekmeler ve sıçramalar yapıyor.

Topun kavisleri ve falsosu da daha doğal ve tatmin edici. Paslar ile şutların uçuşu daha inandırıcı hissettiriyor.

BOŞTA TOPLAR, DOĞAL ANLAR.

Bloklar, sekmeler, pas araları, uzaklaştırmalar, top kapmalar ve kafa vuruşları daha doğal ve çeşitli sonuçlar üretmek için yeniden işlendi.

Bir mücadeleyi kazanmak, otomatik olarak topa sahip olmak anlamına gelmiyor. Top boşluğa açılabiliyor, ters bir sekme yapabiliyor veya oyuncuların arasında kalabiliyor. Ortaya çıkan ikinci top mücadeleleri çekişmeyi canlı tutuyor.

Uzaklaştırmalar da duruma daha fazla bağlı. Baskı altında ya da dengesizken bir savunmacı, topu güvenle uzağa göndermek yerine yalnızca yakın tehlikeyi savuşturabiliyor.

HIZLAR YENİDEN AYARLANDI.

Pas ve şut hızları, farklı durumlarda topun daha gerçekçi hızlarla ilerlemesi için dikkatle dengelendi.

Kısa paslardan sert toplara ve güçlü şutlara kadar her hareket, topun ne kadar hızlı gitmesi gerektiği ve genel oynanışa nasıl uyduğu düşünülerek ayarlandı.

03 / OYNANIŞ ÖZELLİKLERİ

03 / TOP YENİDEN TASARLANDI

DEVAMI

HER PASIN BİR BAĞLAMI VAR.

Paslar artık daha fazla bağlamsal derinlik taşıyor. Vücudun tersine pas vermek veya tek pas denemek daha zor; hareketin çevresindeki koşullar uygulamayı daha fazla etkiliyor.

Vücut pozisyonu, topun yüksekliği ve temas anındaki durum önemli. Pas için doğru koşulları oluşturmak, kararın bir parçası haline geliyor.

V1'de bu, her pasın fiziksel koşullara uymasını hedefleyen, henüz nispeten hafif bir uygulama.

SEZGİSEL PAS GÜCÜ.

Pas gücü ile topun yükselmesi arasında artık daha doğal bir ilişki var.

Manuel paslarda düğmeye daha uzun basmak topu daha fazla yükseltiyor. Yardımlı ve yarı yardımlı paslarda mesafe de yörüngeyi etkiliyor.

İlhamın bir bölümü, özellikle PES olmak üzere klasik futbol oyunlarının sezgisel pas hissinden geliyor.



03 / OYNANIŞ ÖZELLİKLERİ

04 / USTALIK DOKUNUŞU

YETENEĞE GÖRE TOP KONTROLÜ.

En büyük iyileştirmelerden biri, oyuncu yeteneğinin top kontrolüne etkisiyle ilgili.

Önceden, topu daha özgür hale getirmek tüm oyuncuları birbirine fazla benzer biçimde etkileyebiliyordu.

FC27 V1'de topa dokunuş, önceki yıllardan tamamen farklı bir yaklaşımla ele alındı.

Üst düzey oyuncular, özellikle baskı altında, zor topları çok daha iyi kontrol edebiliyor. Daha düşük yetenekliler ise daha fazla zorlanıyor.

Topun hızı, oyuncunun vücut pozisyonu, hareketi ve bireysel yeteneği etkili oluyor. Artık kimi kontrol ettiğinize veya kime karşı oynadığınıza göre farklı düşünmeniz gerekiyor.



03 / OYNANIŞ ÖZELLİKLERİ

05 / OYUNCU KARAKTERİ

ÖZELLİKLER YENİDEN ŞEKİLLENDİ.

Oyuncu özellikleri, birbirine yakın yetenek aralıklarında bile daha anlamlı farklılıklar yaratmak için yeniden ayarlandı. Artık aynı ligde oynayan futbolcular arasındaki farkları hissedebilmelisiniz.

V1'de odak, ağırlıklı olarak topsuz özelliklerde.

BASKIYI HİSSEDİN.

Baskı, performansı daha fazla etkiliyor. Rakibin yaklaşması oyuncuyu huzursuz edebiliyor, hata ihtimalini artırıyor ve hareketleri temiz biçimde gerçekleştirmeyi zorlaştırıyor.

Soğukkanlılık önemli. Bu özelliği düşük oyuncular baskı altında daha çok zorlanırken yüksek olanlar sakin kalıp kontrolü korumaya daha yatkın.

Bu da topun kimde olduğunu, kimin yaklaştığını ve ne zaman pas vermek gerektiğini düşünmek için bir neden daha.

Bunu daha ileri taşımak ister misiniz? **Pressure Plus+** seçeneği, presin daha etkili olmasını isteyenler için bu sonuçları güçlendiriyor.

TOPUN ÖTESİNDE KALİTE.

Kalite yalnızca top sürmek, pas vermek veya şut çekmek değil.

Oyuncuların pozisyon almasını, tehlikeyi fark etmesini, hareketleri takip etmesini ve çevresindeki durumlara tepki vermesini de etkiliyor.

Üst düzey savunmacılar tehlikeyi daha çabuk fark ediyor, markajda daha dikkatli ve müdahalelerde daha kararlı davranıyor.

Daha düşük yetenekliler ise kullanılabilecek boşluklar bırakmaya veya daha etkisiz tepki vermeye yatkın.

GERÇEKTEN FARKLI TAKIMLAR.

Bu değişiklikler, farklı kalitedeki oyuncular ve takımlar arasındaki ayrımları daha belirgin hale getiriyor.

Güçlü bir takım, özellikle top sizde değilken, zayıf bir takımdan farklı hissettirmeli.

Taktik tarz ve takım yapısı hâlâ önemli, ancak bireysel yeteneğin de büyük rolü var.

03 / OYNANIŞ ÖZELLİKLERİ

06 / OYUNUN YAPISI

NEFES ALAN FUTBOL.

Futbolun gerçekten futbol gibi görünmesini ve davranmasını sağlamak, V1'in en büyük çalışmalarından biri oldu.

Her pozisyon, mesafe ve boşluk; farklı taktik düzenlerde, oyun evrelerinde ve sahanın her yerindeki durumlarda dikkatle değerlendirildi.

Bu, yalnızca savunma çizgisini oynatmaktan veya dizilişi değiştirmekten çok daha fazlası. Oyuncuların topa, takım arkadaşlarına ve rakiplerine göre nasıl konumlandığı ve bu ilişkilerin maç ilerledikçe nasıl değiştiğiyle ilgili.

Amaç, katı ve yapay futboldan uzaklaşıp takımın tamamında daha gerçekçi mesafeler ve konumlarla tanınabilir futbol yapıları kurmak.

SAVUNMA ÇİZGİSİNİ KORUYUN.

Savunma çizgileri kapsamlı biçimde yenilendi.

Önde kurulan savunmalar artık yapay biçimde orta çizgiye yapışmıyor. Daha akıllıca geri çekilip orta sahaların savunmayı korumasına olanak veren bir tampon alan yaratabiliyor.

Daha gerideki düzenler de savunmacıların kendi kalelerine aşırı yaklaşmasını önlemek için dengelendi.

BAĞLANTILI SAVUNMA.

Orta saha oyuncuları topa ve çevrelerindeki hareketlere daha doğal tepki veriyor.

Kademe yapabiliyor, yana kayabiliyor, rakibe çıkabiliyor ve savunma hattını destekleyebiliyorlar.

Kanatlar ve forvetler de takımın savunma yapısına daha doğal katılıyor; gerektiğinde gerçek anlamda modern alçak bloklar kurulabiliyor.

AMACA YÖNELİK PRES.

Pres, farklı taktik düzenler arasında yeniden dengelendi.

Öndeki savunma çizgileri daha güçlü ve akıllı baskı uygulayabilirken gerideki ve dengeli yaklaşımlar takım yapısını korumaya daha çok önem veriyor.

SAVUNMA ÇİZGİSİ HAKKINDA BİR NOT

FC27'nin temel savunma çizgisi davranışı zorluk seviyesine göre değişiyor. Bu, savunmacıların müdahalelerini ve takımların farklı tepkiler vermesini sınırlayabiliyor. V1 önemli iyileştirmeler getiriyor, ancak bazı kısıtlamalar sürüyor.

Ayrıntılar için Çizginin Ötesinde bölümündeki **"FC27'de savunma çizgisinin davranışı"** başlığına, 31. sayfaya bakın.

Amaç savunmayı yapay biçimde güçlendirmek değil, savunma davranışlarının futbol mantığına uymasını sağlamak.



03 / OYNANIŞ ÖZELLİKLERİ

06 / OYUNUN YAPISI

DEVAMI

HÜCUM POZİSYONLARI.

Aynı anlayış hücum oyununa da uzanıyor.

Oyuncular artık birbirinden kopuk bölgelere bu kadar katı biçimde ayrılmıyor.

Takım arkadaşları arasındaki mesafeler, hücum boyunca daha bağlantılı hareket, destek ve katılım yaratmak için yeniden işlendi.

Takımların bir bütün olarak hücum etmesi, herkesin bağlantıda kalıp bir şekilde katkı vermesi için çok büyük emek harcandı.

HER ROL ÜZERİNE DÜŞENİ YAPIYOR.

FC IQ rolleri ve odakları, kendi kimliklerini kaybetmeden katılığı ve kopukluğu ortadan kaldırıp daha doğal davranışları teşvik etmek için kapsamlı biçimde yeniden şekillendirildi.

Örneğin:

Bekler hücum evrelerine daha anlamlı katılıyor ve artık orta çizgiye yapışıp kalmıyor.

Orta sahalar çevrelerindeki oyuncuları destekliyor.

Kanatlar taktik sorumluluklarını korurken gelişen oyuna daha doğal tepki veriyor.

Her rol ve odak, takımın bütününe nasıl katkı sağladığının en küçük ayrıntısına kadar özenle ele alındı.

03 / OYNANIŞ ÖZELLİKLERİ

07 / DİREKLER ARASINDA

KALEDEN ÇIKIN.

Kaleciler artık bire birlerde hücumcunun alanını daraltmak için doğal biçimde kaleden çıkıyor.

Durum gerektirdiğinde bu tüm kaleciler için geçerli.

KARAKTER SAHİBİ KALECİLER.

Kaleciler, yetenek farklarını daha anlamlı hale getirmek için yeniden dengelendi.

Ortalama kalecilerin olağanüstü kurtarışları üst düzey kalecilerle aynı istikrarda yapma ihtimali daha düşük.



03 / OYNANIŞ ÖZELLİKLERİ

08 / GEÇİT VERMEYİN

TOPU SİZ KAZANIN. OYUNUN SİZİN YERİNİZE KAZANMASINI BEKLEMEYİN.

Top kapma, otomatik sonuçları azaltmak için yeniden işlendi.

Savunmacılar, pozisyonları ve zamanlamaları ne olursa olsun sihirli biçimde uzanıp topu kazanamamalı.

MÜDAHALELER BOŞA ÇIKABİLİR.

Çok erken hamle yaparsanız ya da mücadeleye yanlış yaklaşırsanız hücumcunun kaçma şansı artar.

Zamanlama, pozisyon ve müdahaleye girme kararı daha önemli hale geliyor.

MÜCADELEYİ YETENEK BELİRLER.

Top kapma, pas arası ve topu kazanma oyuncunun yeteneğine göre değişiyor. Üst düzey savunmacılar tehlikeyi daha iyi okuyup daha istikrarlı kazanırken daha düşük yetenekliler daha kolay geçilebiliyor.

DENGE HAKKINDA BİR NOT

Bu, dikkatle dengelenen ve geliştirilmeye devam edecek bir alan. Küçük değişiklikler bile oyunu ciddi biçimde hücumcuya veya savunmacıya kaydırabilir. Bu etkileşimleri doğru kurmak büyük özen gerektiriyor.



03 / OYNANIŞ ÖZELLİKLERİ

09 / RAKİP

DAHA TEHLİKELİ BİR RAKİP.

CPU hücum davranışları daha zorlu ve çeşitli bir rakip oluşturmak için yeniden işlendi.

Oyunun Yapısı bölümünde anlatılan hücum bağlantılarına ek olarak CPU, son üçte birlik alanda daha tehlikeli; daha farklı pozisyonlardan tehdit yaratıyor ve hücumlarını çeşitlendirmek için daha fazla imkâna sahip.

KALİTE HÜCUMDA DA BELLİ OLUR.

Bireysel yeteneğin rolü büyük. Üst düzey hücumcular ve güçlü takımlar; daha iyi hareket, karar ve bitiricilikle daha tehlikeli oluyor.

TOPU ALMAK DAHA ZOR.

CPU oyuncuları çevrelerinin ve yaklaşan müdahalelerin daha fazla farkında.

Özellikle kaliteli futbolcular, topu daha iyi koruyup savunma baskısına daha iyi karşılık verebiliyor.

CPU HÜCUMU HAKKINDA BİR NOT

V1 için somut iyileştirmeler yaptım, ancak bu alana henüz bazı diğer alanlar kadar geliştirme zamanı ayırmadım.



03 / OYNANIŞ ÖZELLİKLERİ

10 / İNCE AYRINTILAR

ANINDA DEĞİŞTİRİN.

Yön tuşlarıyla yapılan taktik değişiklikler artık olağan gecikme olmadan hemen uygulanıyor.

Maça tepki verin ve değişikliklerin devreye girmesini beklemeden anlık ayarlar yapın.

KEŞFEDECEK DAHA FAZLA ROL.

Önceden gizli olan bazı FC IQ rolleri ve odakları kullanıma açıldı. Böylece taktik düzeninizi şekillendirmek için daha fazla seçeneğiniz var.

POZİSYON	ROL	ODAK
Kaleci	Ball-Playing Keeper	Attack
Forvet	Roaming Striker	Attack
Forvet	Roaming Striker	Versatile
Kanat	False Winger	Attack
Kanat	False Winger	Build-Up

03 / OYNANIŞ ÖZELLİKLERİ

10 / İNCE AYRINTILAR

DEVAMI

KAMERA ÜZERİNDE DAHA FAZLA KONTROL.

Standalone, FC25'te bulunup daha sonra kaldırılan bazı kamera ayarlarını da geri getiriyor.

Bunlar oynanış değişikliği değil, ancak sahayı nasıl gördüğünüz üzerinde daha fazla kontrol sağlıyor. Artık oyun içi kamera ayarlarında bulunuyorlar.

KAMERA AYARI	İŞLEVİ
Far Side Focus	Oyun sahanın uzak tarafına geçtiğinde kameranın topa doğru ne kadar kayacağını belirler. Daha yüksek değerler karşı taç çizgisinin daha fazlasını gösterir.
Ball Tracking Speed	Kameranın topu ne hızla takip ettiğini belirler. Anlık takip ile televizyon yayınına benzeyen daha yumuşak, gecikmeli takip arasında ayar yapabilirsiniz.
Leading	Kameranın hücum yönünde oyunun ne kadar ilerisini gösterdiğini belirler.
Penalty Area Zoom	Top rakip ceza sahasına girdiğinde kameranın ne kadar yakınlaşacağını belirler.

04 / SEÇENEKLER

SEÇENEKLER

KENDİ TARZINIZI OLUŞTURUN.

Farkında olsak da olmasak da gerçekçi futbolun nasıl görünmesi ve hissettirmesi gerektiğine dair hepimizin kendi yorumu var.

Maçların süresi kadar basit bir şey bile oyuncu davranışlarını, tempoyu ve genel deneyimi algılama biçiminizi etkileyebilir.

SEÇENEKLER, oynanışın belirli parçalarını kendi gerçekçilik anlayışınıza göre ayarlayıp deneyimi şekillendirmenizi sağlar.

ÖNCE EKSİKSİZ DENEYİM.

Oynanış modum modüler değil. Eksiksiz deneyim için bir dizi seçeneği bir araya getirmeniz gerekmiyor.

Seçtiğiniz Standalone bunu zaten sunuyor. Her parça, diğerleriyle birlikte çalışması için dikkatle geliştirildi ve dengelendi. Seçenekler yalnızca belirli unsurları tercihlerinize uyarlamak içindir. **Tüm seçenekler ana Standalone oynanış modunu gerektirir; tek başlarına kullanılmak üzere tasarlanmamıştır.**

Önce Standalone'u olduğu gibi deneyimlemenizi, oynanışı tanıdıktan sonra seçenekleri keşfetmenizi öneririm.

BÜYÜYEN BİR KOLEKSİYON.

Önceki mod sürümlerimde, deneyimi ayarlamak için büyük esneklik sunan yüzlerce ayrıntılı seçenek bulunuyordu.

Çıkıştaki seçenek sayısı nispeten sınırlı, ancak görüşlerinizi ve deneyimlerinizi öğrendikçe artacak.

Seçenekler yalnızca Patreon'daki FULL GAMEPLAY PACKAGE üyelik düzeyine dahildir.

MEVCUT SEÇENEKLER

Sonraki sayfalar V1'deki mevcut seçenekleri ve her birinin neleri değiştirdiğini açıklıyor.

ÖNEMLİ: FIFA Mod Manager'da seçtiğiniz seçenekleri ana Standalone oynanış modunun **ALTINA** yerleştirin. Böylece değişiklikleri uygulanır.

04 / SEÇENEKLER

SEÇENEK REHBERİ

POSITIONING ALTERNATIVE - FINAL THIRD SPACE

Takımların ceza sahalarını ana Standalone'dan biraz daha az sıkı bir blokla savunmasını istiyorsanız bu seçeneği kullanın.

Ceza sahası çevresinde oyun kurma, geriye çıkarılan paslar ve kombinasyonlar için daha fazla alan bırakır.

HIGHER PRESSING THRESHOLD OPTION

Standalone'da yoğun pres, takımın taktik savunma çizgisi yüksekliği **60 veya üstüne** geldiğinde devreye girer.

Bu seçenek eşiği **90 veya üstüne** yükseltir; yoğun presi en agresif taktik düzenlere ayırır.

Maçlarda hâlâ çok fazla yoğun pres hissediyorsanız ve bunun yalnızca gerçekten bu şekilde ayarlanan takımlarla sınırlı kalmasını istiyorsanız kullanın.

UYUMLULUK NOTU Hiçbir Positioning Alternative seçeneğiyle birlikte kullanılamaz. Positioning Alternative kullanıyorsanız onun Higher Pressing Threshold içeren eşdeğer sürümünü seçin.

POSITIONING ALTERNATIVE - FINAL THIRD SPACE + HIGHER PRESSING THRESHOLD

Final Third Space ve Higher Pressing Threshold etkilerini tek seçenekte birleştirir.

Takımlar ceza sahasını biraz daha az sıkı savunur; çevresinde oyun kurma, geriye pas ve kombinasyon için daha çok alan kalır. Yoğun presin çizgi yüksekliği eşiği de **60'tan 90'a** çıkar.

İki değişikliği de istiyorsanız yalnızca bu seçeneği kullanın. Ayrı seçeneklerin hiçbirini eklemeniz gerekmez.

04 / SEÇENEKLER

SEÇENEK REHBERİ

SHOT SPEED OPTION - PLUS+

Standalone'a göre biraz daha fazla şut gücü.

Modun gerçekçi şutlarını seviyor ama biraz daha fazla hız istiyorsanız veya uzaktan şutların fazla kolay kurtarıldığını düşünüyorsanız kullanın.

SHOT SPEED OPTION - DEFAULT

FC27'nin orijinal şut hızlarına dönmek istiyorsanız kullanın.

Şutlar Standalone'dakinden daha hızlı gider.

LOWER-RATED GOALKEEPERS - DEFAULT ABILITY

Standalone, düşük puanlı kalecilerin performans istikrarını azaltarak üst düzey kalecilerle aralarındaki farkı büyütür.

Bu seçenek söz konusu ayarı kaldırır ve düşük puanlı kalecileri **FC27'nin orijinal yetenek düzeyine** döndürür. Üst düzey kaleciler etkilenmez.

Shot Speed Option - Default ile kullanılması önerilir. Standalone'ın kaleci dengesi daha yavaş şutlarına göre geliştirildi. Orijinal şut hızları düşük puanlı kalecileri fazla zayıf hissettirebilir. Bu iki seçeneği eşleştirmek dengeyi korumaya yardımcı olur.

Düşük puanlı kalecilerin daha rekabetçi olmasını tercih ediyorsanız da iyi bir seçimdir.

04 / SEÇENEKLER

SEÇENEK REHBERİ

BALL SIZE OPTIONS

Standalone, FC27'nin orijinalinden biraz daha küçük bir top kullanır. Bu bilinçli bir tercihtir ve modun genel dengesinin parçasıdır.

Daha büyük top tercih ediyorsanız bu seçenekler boyutu orijinale doğru artırır. **Yalnızca boyut değişir; uçuş, kavis ve düşüş aynı kalır.**

Size +1: Standalone'a göre neredeyse fark edilmeyen bir artış.

Size +2: biraz daha büyük.

Size +3: belirgin biçimde daha büyük.

Size +4: orijinal boyuta yakın.

Default: FC27'nin orijinal top boyutu.

PRESSURE PLUS+

Standalone zaten yenilenmiş bir baskı sistemi içeriyor. Pressure Plus+ bunu daha ileri bir düzeye taşıyor.

Yoğun pres, oyuncuların gerçekten baş etmesi gereken bir şeye dönüşüyor. Baskıyı daha erken hissedip daha fazla etkileniyorlar; pres yapan takımlar daha çok hata ve acele karar oluşturabiliyor.

En iyi oyuncular soğukkanlı kalabiliyor, ancak ligin büyük bölümü baskıyı hissedecek.

Bu alan hâlâ geliştirme aşamasında; üzerinde çalışmaya ve iyileştirmeye devam edeceğim.



04 / SEÇENEKLER

SEÇENEK REHBERİ

CPU OPTION - PATIENT PLAY PLUS+

CPU hücumunda daha sabırlı ve ölçülü bir yaklaşım istiyorsanız bu seçeneği kullanın.

Takımlar ileri gitmek için daha fazla zaman ayırır; açıklık ararken orta saha kombinasyonları ve destek paslarıyla topu tutar.

CPU hâlâ tehdit yaratmak ister, ancak topu korumaya ve hücum anını seçmeye daha çok önem verir. Topu geri almak zorlaşabilir; bu da düzenli kalmanızı ve pres anlarını seçmenizi teşvik eder.

ATTACKING RUNS - MORE SELECTIVE

Daha sakin ve düzenli hücum hareketleri istiyorsanız bu seçeneği kullanın.

Oyuncular ileri koşuların zamanını daha seçici belirler ve daha sakin bir hücum yapısı oluşur.

Standalone'daki koşular tercihinize göre fazla sık veya karmaşık geliyorsa daha ölçülü bir alternatif sunar.

UYUMLULUK NOTU CPU Option - Patient Play Plus+ ile birlikte kullanmayın. Patient Play Plus+ bu hücum koşusu ayarlarının daha güçlü bir uygulamasını zaten içerir.

JOCKEY SPEED - SLOWER OPTION

Ana Standalone'daki kontrollü savunma hareketini (jockey) biraz hızlı buluyorsanız kullanın.

Hızı bir miktar azaltarak pozisyon alırken ve hücumcuyu karşılarken daha sağlam bir his verir.

Oyunu sizin için fazla kolaylaştırırsa seçeneği kaldırın ve Standalone'ın jockey dengesine dönün.

05 / ÇİZGİNİN ÖTESİNDE

ÇİZGİNİN ÖTESİNDE

EK BİLGİLER

Bu bölüm, modun nasıl çalıştığını, neleri göz önünde bulundurmanız gerektiğini ve deneyimden nasıl daha fazla yararlanacağınızı anlamanız için ek ayrıntılar ve önemli bağlam sunar.

MODA NASIL ERİŞEBİLİRİM?

Modum Patreon üzerinden indirilebilir. Desteğiniz, oynanışı sizin için geliştirmeye devam etmek üzere gerekli zamanı yeniden ayırabilmemi sağlıyor.

İki üyelik düzeyi arasından seçim yapabilirsiniz:

STANDALONES ONLY

Ek seçenekler olmadan ana Standalone oynanış modunu isteyenler için.

FULL GAMEPLAY PACKAGE

Standalone'ları ve tüm oynanış seçeneklerini içerir. Geliştirme ilerledikçe seçenek koleksiyonunun önemli ölçüde büyümeye devam edeceğini unutmayın.

Bazı kişilerin modlara Patreon üzerinden erişme konusunda çekinceleri olduğunu biliyorum ve bu endişeleri birçok açıdan anlıyorum.

Ancak oynanış, oyunun tüm yaşam döngüsü boyunca her gün saatlerce üzerinde çalıştığım bir alan. Bir haftada hazırlayıp sonra sürekli ödeme istediğim bir şey değil. Size oynanışın sunabileceği en iyiyi vermek için sürekli geliştiriyor, test ediyor ve iyileştiriyorum.

Gerçek şu ki, cömert desteğiniz olmasa bu mod bugünkü düzeyinde var olamazdı.

Bunu mümkün kıldığınız için teşekkür ederim.

Web sitemi ziyaret edin / **Patreon üzerinden katılın**

05 / ÇİZGİNİN ÖTESİNDE

ÇİZGİNİN ÖTESİNDE

EK BİLGİLER

MODLARI BAŞLATMA.

Modu başlatmak için FIFA Mod Manager gerekir. Her zaman en güncel sürümü kullanın.

İçe aktarma sorunu yaşarsanız önce Mod Manager sürümünüzü kontrol edin. Sorunun nedeni çoğu zaman eski bir sürümdür.

Güncel sürümü buradan indirebilirsiniz: **FIFA Mod Manager**.

FC LIVE EDITOR GEREKLİ

FIFA Mod Manager, şu anda modlar uygulanmış halde oyunu başlatmak için FC Live Editor gerektiriyor. Bu, benim oynanış modumla ilgili değil; FIFA Mod Manager üzerinden modları başlatmanın mevcut sürecinin bir parçası.

Her yeni Live Editor sürümü, yedi günlük erken erişim döneminden sonra ücretsiz oluyor.

FC Live Editor indirme bağlantısı: **patreon.com/cw/xAranaktu**

MOD UYUMLULUĞU VE SIRALAMA.

Modum yalnızca oynanışı değiştirir; bu nedenle oynanışı etkilemeyen diğer modlarla uyumludur. Başka oynanış modlarını benimkiyle birlikte kullanmayın.

Diğer mod türlerine göre sıralama genellikle önemli değildir. İstisna, öncelik almaları için oynanış modumun **ALTINDA** bulunması gereken kale ağı modlarıdır.

Oynanış seçeneklerimde de sıralama önemlidir. Öncelik alıp değişikliklerini uygulamaları için ana Standalone'ın **ALTINDA** yer almaları gerekir.

SEÇENEKLERİN NE YAPTIĞINI NASIL ÖĞRENİRİM?

Bu kitapçık mevcut seçeneklerin açıklamalarını içerir.

FIFA Mod Manager'da da okuyabilirsiniz. Modu seçip **Description** sekmesini açın; neleri değiştirdiğini ve oynanışı nasıl etkilediğini görün.

Seçenekleri uygulamadan önce açıklamalarını okuyun. Yalnızca adına bakarak işlevini bildiğinizi varsaymayın.

05 / ÇİZGİNİN ÖTESİNDE

ÇİZGİNİN ÖTESİNDE

EK BİLGİLER

YENİ BİR YAKLAŞIM ÖĞRENMEYE AÇIK OLUN.

Her mekaniğin orijinal FC ile aynı çalışmasını bekliyorsanız şaşıracaksınız.

Modum yüzeysel unsurları değiştirmekten daha ileri gidiyor. Daha iddialı bir hedefi var ve yeni bir oynama biçimini öğrenmeye açık olmanızı öneriyorum.

Bazı unsurlar hatırladığınız kadar hızlı tepki vermeyebilir veya tam olarak aynı şekilde çalışmayabilir. Bu, otomatik olarak bir şeyin bozuk olduğu anlamına gelmez. Alışmak ve mekaniklerin artık nasıl birlikte çalıştığını anlamak için kendinize zaman verin.

Çözümlerin bir yerden gelmesi gerekiyor ve her kararın bir nedeni var. Bazen belirli bir hareket için varlığından bile haberdar olmadığınız bir komutu kullanmanız gerekebilir.

Unutmayın, her şey derinlikle ilgili!



05 / ÇİZGİNİN ÖTESİNDE

ÇİZGİNİN ÖTESİNDE

EK BİLGİLER

BİRE BİR SAVUNMA SİSTEMİNİ ANLAMAK.

FC oynanışına yeniyseniz savunma başlangıçta tuhaf gelebilir. Deneyimi bir kenara atmadan önce sistemi anlamak önemlidir.

Bire bir sistemini anlamak ve etkisini azaltmak için yıllarca çalıştım. Artık eskisine göre çok daha az etkili, ancak özellikle kendi takımınızı kontrol ederken ne yaptığını anlamak hâlâ önemli.

FIFA 20 ile gelen **bire bir savunma sistemi**, savunmanın işleyişini kökten değiştirdi.

Savunmayı daha manuel hale getirmek için tasarlanmış temel bir topsuz mekanik. Tamamen yapay zekâ kontrollü takım arkadaşlarına güvenmek yerine size daha fazla sorumluluk verir.

Özetle sistem, bir savunmacının topu taşıyan oyuncuya aktif biçimde çıkmasını teşvik eder. Çevredeki savunmacılar ise otomatik yaklaşmak yerine konumlarını korumaya yatkındır.

Bu, hem KULLANICI hem CPU savunmasını etkiler; ancak genellikle siz savunurken daha belirgin hissedilir.

V1'de savunmaya katılımı, takipleri ve pozisyon almayı geliştirmek için önemli değişiklikler yaptım. Yine de temel bire bir sistemi FC27'nin parçası olmaya devam ediyor.

BU SİZİN İÇİN NE ANLAMA GELİYOR?

Savunmada aktif rol almalısınız. Oyuncu değiştirmek, savunmacıları elle konumlandırmak, pas yollarını kapatmak ve bir oyuncuyu kademeye yerleştirirken ikinci oyuncu presini kullanmak deneyimin önemli parçaları.

Kontrol etmediğiniz oyuncular dizilişlerine dönebilir veya pasif görünebilir. Bu yalnızca "aptal yapay zekâ" değil; anlamanız ve kullanmayı öğrenmeniz gereken bir mekanik.

Zamanla bu kararlar alışkanlık haline gelir. Ek sorumluluğu sevmeye bile başlayabilirsiniz.

Yapay zekânın her savunma durumunu otomatik çözmesini beklemek yerine hareketleri öngörmek, tehlikeyi fark etmek ve doğru savunma kararları vermek karşılığını bulur.

OYUNU OKUYUN. YALNIZCA TOPUN PEŞİNDEN KOŞMAYIN.

05 / ÇİZGİNİN ÖTESİNDE

ÇİZGİNİN ÖTESİNDE

EK BİLGİLER

FC27'DE SAVUNMA ÇİZGİSİNİN DAVRANIŞI.

World Class ve Legendary'de, savunma hatlarının fazla düz kaldığı, savunmacıların rakibe çıkmak veya hücum koşularını takip etmek için çizgiyi terk etmeye isteksiz olduğu temel bir davranış belirledim.

Bunun, yüksek zorluklarda mücadeleyi artırmak için EA tarafından bilinçli seçilmiş bir tarz olabileceğini düşünüyorum. Ancak her zaman doğal futbol mantığını yansıtmıyor.

Davranışı dengelemek için önemli değişiklikler yaptım; savunmacıların tepkileri, müdahaleleri ve takım şeklini koruması ciddi biçimde iyileşti. Belirgin fark göreceksiniz, ancak bazı temel sınırlamalar sürüyor.

Bu kısıtlamalar, takımlar arasında net farklar yaratmayı da zorlaştırıyor. Daha fazla bireysellik ortaya çıkarmak için çalıştım, fakat ortak savunma çizgisi davranışı bazı durumlarda farklı tepkileri hâlâ sınırlayabiliyor.

Sorunu EA'ya doğrudan da ilettim. Gelecekte daha temelden ele alınabilmesini umuyorum.

İlginç biçimde, **Professional aynı savunma çizgisi kısıtlamalarını taşımıyor.** Savunmacılar çizgiden çıkmaya, rakibe müdahale etmeye ve hücum hareketlerine tepki vermeye daha yatkın.

Bu nedenle, o özgürlüğü korurken Professional'ı olabildiğince zorlu yapmak için yoğun çalıştım. Yine de Legendary'nin genel zorluğuna tam ulaşmıyor.

Sonuç olarak World Class ve Legendary, belirgin biçimde iyileştirilmiş savunma pozisyonlarıyla daha büyük bir zorluk sunuyor. Professional ise çizgi davranışı için daha az kısıtlı bir temel sağlıyor.

Aradığınız deneyime göre her iki yaklaşım da geçerli.

05 / ÇİZGİNİN ÖTESİNDE

ÇİZGİNİN ÖTESİNDE

EK BİLGİLER

TAKTİK AYARLARINIZI UNUTMAYIN.

AYRINTILAR ÖNEMLİ.

Hareket ve pozisyon alma daha doğal, ancak taktik ayarlarınızın ayrıntıları hâlâ önemli.

Bir oyuncu istediğiniz yerde değilse hem **FC IQ** rolünü ve odağını hem de **Team Management** içindeki takım taktiğini kontrol edin.

Her iki sistem de daha doğal ve daha az katı davranışlar için yeniden işlendi; ayrıntı düzeyi ise hiç olmadığı kadar yüksek. Takım şekli ve maçın görünümü, ayarlara göre çok farklı olabilir.

Ayrıntıları göz ardı etmeyin: taktiklerinizin takımınızın nasıl oynamasını istediğinizi yansıttığından emin olun.



05 / ÇİZGİNİN ÖTESİNDE

ÇİZGİNİN ÖTESİNDE

EK BİLGİLER

GEÇİCİ HIZ ARTIŞLARI.

EA SPORTS FC zaman zaman görünürde rastgele hızlanabilir veya yavaşlayabilir. Bu, oyunun uzun süredir var olan bir özelliğidir; oynanış modundan kaynaklanmaz.

Olduğunda tüm oyun alışılmadık derecede hızlı gelebilir. Hareketler, animasyonlar, tepkiler, çarpışmalar ve genel oynanış sanki birden turbo etkisine girmiş gibi hissedilebilir.

İyi haber mi? **Dengelenecek ve normale dönecek.** Bazen birkaç saat, bazen de birkaç gün sürebilir.

Modu yeni yüklediyseniz, özellikle her şey aniden çok hızlı geldiyse, amaçlanan oynanış hızını değerlendirmeden önce bunu aklınızda tutun.

V1'de bu dalgalanmaları yönetilebilir tutmak için yoğun çalıştım. Bazı oturumlar diğerlerinden hızlı veya yavaş hissettirse de oynanış her iki durumda da nispeten doğal kalmalı.

Duyduklarınıza rağmen bunu düzelten sihirli bir oyun hızı düğmesi yok. Bazılarının gizli bir düzeltmeye bağladığı şey, yalnızca hız ve hızlanma kaydırıcılarının değiştirilmesinin etkisi.

Ne yazık ki garantili bir çözüm yok. Ama bana güvenin, **geçecek.**



05 / ÇİZGİNİN ÖTESİNDE

ÇİZGİNİN ÖTESİNDE

EK BİLGİLER

KAYDIRICILARI DEĞİŞTİRMEK.

Bu kitapçık boyunca gördüğünüz gibi oynanışın pek çok unsuru son derece hassas bir dengeye sahip. Bu yüzden her zaman önerilen kaydırıcı ayarlarına bağlı kalmanızı tavsiye ediyorum.

Yine de bazı şeyleri tercihlerinize göre değiştirmek isteyebileceğinizi anlıyorum.

Bu tamamen normal!

Pas hızları, top yükseklikleri veya şut hızları gibi bazı ayarlar, genel denge üzerinde çoğunlukla büyük bir etki yaratmaz.

Daha dikkatli olmanızı önerdiğim alanlar **hız, hızlanma, top sürme ve pozisyon alma.** Bunlar dikkatle dengelenmiş çok sayıda bağlantılı davranış içerdiğinden özellikle hassas.

Fauller, oyun kurma ve şut davranışlarıyla ilgili CPU kaydırıcılarını özgürce deneyebilirsiniz; bunları tercihlerinize göre ayarlayabilirsiniz.

Ancak davranışlarla ilgili birçok alanda zaten değişiklik yaptığımı unutmayın. **Ayarları modla kendi deneyiminize göre yapın**; orijinal FC'nin nasıl oynandığına ilişkin varsayımlara göre değil.

Bunun farkındaysanız ve değişikliklerin sorumluluğunu almaktan memnunsanız seçim tamamen sizin.

EA'NIN AUTHENTIC KAYDIRICILARI HAKKINDA

Modum, EA'nın Authentic kaydırıcılarını kendi oynanışımın gerektirdiği ayarlara uyarlar. EA'nın Authentic oynanışına dönmek istiyorsanız modumu kaldırmanız yeterli.



05 / ÇİZGİNİN ÖTESİNDE

ÇİZGİNİN ÖTESİNDE

EK BİLGİLER

BAŞLANGIÇ, SON DEĞİL.

V1, bu yeni oynanış ortamındaki ilk bir aylık çalışmayı bir araya getiriyor. Henüz ele alamadığım alanlar var; fiziksel mücadele, zorluk ve farklılaşmaya çok daha fazla derinlik eklenecek. Mod üzerinde her gün çalışıyorum. Bu başlangıç, son değil.

KENDİ TARZINIZDA GERÇEKÇİLİK.

Modumun sloganı her zaman **"kendi tarzınızda gerçekçilik"** oldu. Çalışmalarımı bilenler, farklılıklara ve herkesin kendi futbol yorumuna alan açmaya ne kadar önem verdiğimi bilir.

Neyin daha hızlı, daha yavaş veya farklı olması gerektiği konusunda görüş ayrılıkları olacağını biliyorum. Bu tamamen normal. Yalnızca geliştirmem için zaman ve **büyük resmi görmek için biraz mesafe** istiyorum.

Unsurlar birbirine bağlı ve mekanikler önemli. Her değişiklik oynanışın bütünü içinde anlamlı olmalı; bu konuda size her zaman dürüst olacağım.

KUSURSUZLUK DEĞİL, SÜREÇ.

Bu dosyalarda yedi yıl ve binlerce saat geçirdikten sonra, oynanışın her zaman basit veya doğrusal olmadığını öğrendim. Dosya adı bir şeyi düşündürürken saha başka bir şey gösterebilir. Bir davranışı değiştirmek birkaç başka davranışı etkileyebilir.

Hiçbir zaman kusursuzluk iddiasında bulunmuyorum. Orijinal oynanışın eksiklerini biliyorum ama bana göre FC **BU haliyle** orijinal FC'ye hiç benzemiyor. Çalışmam ayrıntılı ve somut. Söylediklerimi, **sahada gerçekten gözlemleyebildiğim değişikliklere** dayandırıyorum.

Klasikleri ben de seviyorum, ancak bu deneyimin açık fikirle yaklaşılmayı hak ettiğine içtenlikle inanıyorum. Farkları keşfetmek ve size uygun olanı bulmak için kendinize zaman verin.

Üstelik daha yeni başlıyoruz!