

# FIFA21 DATABASE

## Tablas

```
Table player_urls {  
  player_id integer  
  photoUrl varchar(100)  
  playerUrl varchar(100)  
}
```

```
Table players {  
  player_id integer [primary key]  
  Full_name varchar  
  Age integer(2)  
  Height integer  
  Weight integer  
  foot varchar(5)  
  Nationality varchar(20)  
}
```

```
Table player_team {  
  player_id integer [primary key]  
  Team varchar(20)  
  Best_position varchar(3)  
  Year_start date  
  Year_end date  
  status_player varchar(10)  
  Duration integer  
}
```

```
Table player_value{  
  player_id integer [primary key]  
  Value integer  
  Wage integer  
  Release_Clause integer  
  IR integer  
}
```

```
Table player_attacking{  
  player_id integer [primary key]  
  Attacking integer  
  Crossing integer
```

```
    Finishing integer
    Heading_Accuracy integer
    Short_Passing integer
    Volleys integer
}

Table player_skill{
    player_id integer [primary key]
    Skill integer
    Dribbling integer
    Curve integer
    FK_Accuracy integer
    Long_Passing integer
    Ball_Control integer
}

Table player_movement{
    player_id integer [primary key]
    Movement integer
    Acceleration integer
    Sprint_Speed integer
    Agility integer
    Reactions integer
    Balance integer
}

Table player_power{
    player_id integer [primary key]
    Power integer
    Shot_Power integer
    Jumping integer
    Stamina integer
    Strength integer
    Long_Shots integer
}

Table player_mentality{
    player_id integer [primary key]
    Mentality integer
    Aggression integer
    Interceptions integer
    Positioning integer
    Vision integer
}
```

```
    Penalties integer
}

Table player_goalkeeping{
    player_id integer [primary key]
    Goalkeeping integer
    GK_Diving integer
    GK_Handling integer
    GK_Kicking integer
    GK_Positioning integer
    GK_Reflexes integer
}

Table player_total_stats{
    player_id integer [primary key]
    Total_Stats integer
    Attacking integer
    Skill integer
    Movement integer
    Power integer
    Mentality integer
    Defender integer
    Goalkeeping integer
}

Table player_defender{
    player_id integer [primary key]
    Defender integer
    Composure integer
    Defending integer
    Marking integer
    Standing_Tackle integer
    Sliding_Tackle integer
}

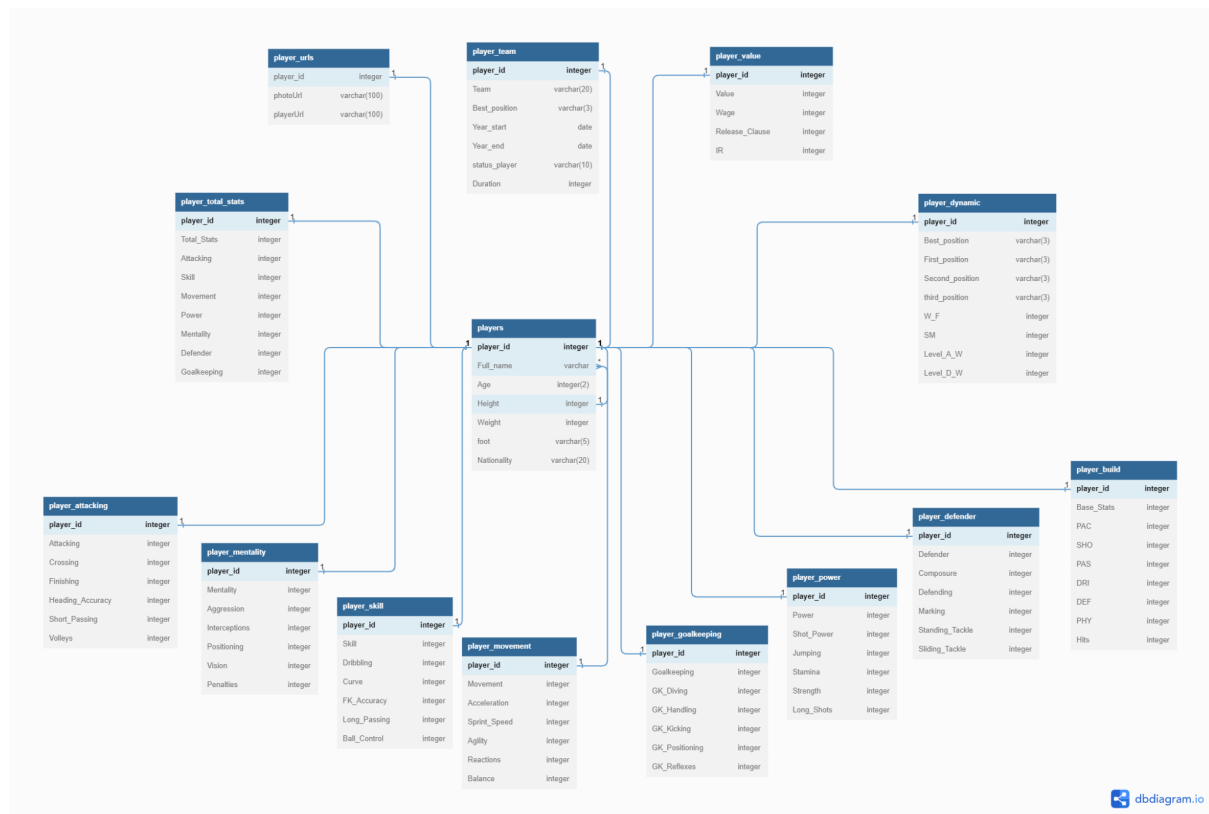
Table player_build{
    player_id integer [primary key]
    Base_Stats integer
    PAC integer
    SHO integer
    PAS integer
    DRI integer
    DEF integer
}
```

```
PHY integer
Hits integer
}
```

```
Table player_dynamic{
  player_id integer [primary key]
  Best_position varchar(3)
  First_position varchar(3)
  Second_position varchar(3)
  third_position varchar(3)
  W_F integer
  SM integer
  Level_A_W integer
  Level_D_W integer
}
```

```
Ref: players.player_id - player_attacking.player_id
Ref: players.player_id - player_mentality.player_id
Ref: players.player_id - player_skill.player_id
Ref: players.player_id - player_movement.player_id
Ref: players.player_id - player_goalkeeping.player_id
Ref: players.player_id - player_power.player_id
Ref: players.player_id - player_defender.player_id
Ref: players.player_id - player_build.player_id
Ref: players.player_id - player_dynamic.player_id
Ref: players.player_id - player_total_stats.player_id
Ref: players.player_id - player_value.player_id
Ref: players.player_id - player_team.player_id

Ref: players.player_id - player_urls.player_id
```



- OVA

En el contexto de los datos de los jugadores en FIFA, el término "OVA" se refiere a "Overall" (en español, "Valoración general" o "Calificación general"). Es un valor numérico que representa la valoración global o calificación general de un jugador en el juego.

La valoración general (OVA) es una medida de la calidad general del jugador en comparación con otros jugadores. Se calcula teniendo en cuenta varios factores y atributos del jugador, como habilidades técnicas, físicas, tácticas y mentales. Cuanto mayor sea la valoración general, mayor será la calidad general del jugador dentro del juego.

La valoración general es una forma rápida de evaluar la calidad relativa de un jugador y puede influir en su rendimiento y características en el juego. Por lo general, los jugadores con una valoración general alta serán más efectivos y tendrán mejores atributos en comparación con aquellos con una valoración general baja.

Es importante tener en cuenta que las valoraciones generales de los jugadores pueden cambiar en las diferentes ediciones del juego FIFA, ya que se basan en las evaluaciones y rendimiento de los jugadores en el mundo real. Además, la valoración general puede variar según la posición del jugador, ya que se tienen en cuenta diferentes atributos clave para cada posición específica.

Si necesitas más información o tienes otras preguntas relacionadas con los datos de los jugadores en FIFA, estaré encantado de ayudarte.

- **POT**

En el contexto de los datos de los jugadores en FIFA, el término 'POT' se refiere a "Potential" (en español, "Potencial"). Representa la estimación del potencial de un jugador para alcanzar un nivel más alto en el futuro dentro del juego.

La valoración de potencial de un jugador en FIFA se basa en una escala numérica que indica su capacidad para mejorar y desarrollar sus habilidades a medida que progresa en su carrera. Por lo general, se utiliza un rango de 1 a 99 para representar el potencial de un jugador, donde un valor más alto indica un mayor potencial de crecimiento.

El valor de 'POT' se utiliza para predecir cómo puede evolucionar un jugador en términos de su valoración general y atributos a medida que juega más partidos y adquiere experiencia en el juego. Es un factor importante a tener en cuenta al reclutar y desarrollar jugadores jóvenes en los modos de carrera y gestión del juego.

En resumen, el dato 'POT' en FIFA representa el potencial estimado de un jugador para mejorar y crecer en el juego, lo que influye en su desarrollo y progresión a medida que avanza en su carrera.

- **BOV**

En el contexto de los datos de los jugadores en FIFA, el término 'BOV' se refiere a "Best Overall Value" (Mejor Valor General) o "Best Overall" (Mejor Valoración General). Este dato representa la valoración general máxima que un jugador puede alcanzar en el juego.

La valoración general (Overall) es un número que representa la calidad global de un jugador en FIFA. Se basa en una combinación de diferentes atributos y habilidades del jugador, como velocidad, regate, disparo, defensa, entre otros. El 'BOV' es la valoración general más alta que puede tener un jugador en FIFA y suele ser asignado a jugadores destacados y de élite.

Es importante destacar que la valoración general de los jugadores puede variar en diferentes ediciones del juego, ya que se actualiza anualmente para reflejar el desempeño y las características de los jugadores en la vida real. Por lo tanto, el 'BOV' puede ser diferente en cada entrega de FIFA, dependiendo de los jugadores más destacados en ese momento.

Si necesitas más información sobre los datos de los jugadores en FIFA o tienes alguna otra pregunta relacionada, no dudes en preguntar. Estoy aquí para ayudarte.

- BP

En el contexto de los datos de los jugadores en FIFA, 'BP' se refiere a "Best Position" (Mejor Posición) o también conocido como "Preferred Position" (Posición Preferida). Es un atributo que indica la posición principal o preferida en la que un jugador es más adecuado para desempeñarse en el juego.

El dato 'BP' suele estar representado por una abreviatura de dos o tres letras que corresponde a una posición específica en el campo de fútbol. Algunos ejemplos comunes son:

1. 'GK': Portero (Goalkeeper)
2. 'CB': Defensor central (Center Back)
3. 'LB': Lateral izquierdo (Left Back)
4. 'RB': Lateral derecho (Right Back)
5. 'CDM': Mediocampista defensivo (Central Defensive Midfielder)
6. 'CM': Centrocampista (Central Midfielder)
7. 'LM': Extremo izquierdo (Left Midfielder)
8. 'RM': Extremo derecho (Right Midfielder)
9. 'ST': Delantero (Striker)

- Estas son solo algunas de las muchas posiciones que se utilizan en el juego de FIFA. Cada posición tiene sus propias características y atributos específicos que influyen en el rendimiento y las habilidades del jugador en esa posición.

Es importante tener en cuenta que, en algunos casos, un jugador puede ser versátil y capaz de desempeñarse en múltiples posiciones. En esos casos, es posible que se muestren varias posiciones preferidas o se utilice una abreviatura compuesta para indicar la versatilidad del jugador.

- Growth

En el contexto de los datos de los jugadores en FIFA, el atributo "Growth" se refiere al potencial de crecimiento de un jugador en el juego. Representa la capacidad del jugador para mejorar sus estadísticas y atributos a medida que avanza en su carrera.

El atributo "Growth" generalmente se muestra como un número que indica el incremento máximo que un jugador puede experimentar en su valoración general (overall rating) a lo largo de su carrera en el juego. Por ejemplo, si un jugador tiene un "Growth" de +5, significa que su valoración general puede aumentar hasta 5 puntos a medida que progresa en su carrera.

El "Growth" puede variar para cada jugador y se basa en diferentes factores, como la edad, el rendimiento en el campo, las actuaciones destacadas en competiciones y otras consideraciones. Es importante tener en cuenta que el "Growth" no garantiza

que un jugador alcance su máximo potencial, ya que otros factores pueden influir en su desarrollo y progresión en el juego.

En resumen, el atributo "Growth" en FIFA indica el potencial de crecimiento y mejora de un jugador en términos de su valoración general a lo largo de su carrera en el juego.

- Value

En el contexto de los datos de los jugadores en FIFA, el campo "Value" se refiere al valor de mercado de un jugador. Este valor representa una estimación del precio que un jugador podría tener en el mercado de transferencias en el mundo real.

El valor de un jugador en FIFA se expresa típicamente en moneda del juego, como "Coins" (monedas) o "FIFA Points" (puntos FIFA). Es importante tener en cuenta que el valor de mercado de un jugador en el juego puede cambiar a lo largo del tiempo, ya que puede estar influenciado por diferentes factores, como el rendimiento del jugador en el juego, su rendimiento en la vida real, transferencias reales y actualizaciones lanzadas por EA Sports.

El valor de un jugador en FIFA suele estar relacionado con sus habilidades, atributos, popularidad y desempeño en el campo. Jugadores con habilidades excepcionales o aquellos que son muy populares en la vida real, como los futbolistas destacados, suelen tener un valor de mercado más alto en el juego.

Es importante tener en cuenta que el valor de un jugador en FIFA no se refleja necesariamente en el valor real de mercado de un jugador en la vida real. Los precios y las valoraciones en el juego están determinados por la mecánica y la economía interna del juego.

- Wage

En el contexto de los datos de los jugadores en FIFA, el atributo 'Wage' se refiere al salario semanal de un jugador en el juego. Representa la cantidad de dinero virtual que un jugador gana cada semana dentro del modo de juego.

El salario de un jugador en FIFA se muestra en moneda del juego, y puede variar según la calidad y el rendimiento del jugador. Los salarios suelen estar relacionados con la valoración general del jugador y su rendimiento en el mundo real. Los jugadores de mayor calidad y renombre generalmente tienen salarios más altos en el juego.

El atributo 'Wage' se utiliza para simular los salarios de los jugadores y puede tener un impacto en la gestión financiera de un club o equipo en el modo de juego. Los salarios altos pueden ser un factor importante a considerar al formar un equipo, ya que afectan el presupuesto disponible para fichajes y otros gastos relacionados.

Es importante tener en cuenta que el 'Wage' en FIFA representa una simulación



virtual y no refleja necesariamente los salarios reales de los jugadores en la vida real. Es parte de la experiencia de juego y la gestión de los equipos dentro del entorno virtual del juego.

- **Release Clause**

En el contexto de FIFA y los datos de los jugadores en el juego, "Release Clause" (cláusula de rescisión o cláusula de liberación) se refiere a un término contractual que estipula la cantidad de dinero que otro club debe pagar para poder fichar a un jugador en particular.

La cláusula de rescisión es un elemento común en los contratos de los jugadores de fútbol en la vida real. Establece una cantidad de dinero específica que un club interesado debe pagar al club actual del jugador si desea adquirir sus servicios. Si un club acepta pagar la cláusula de rescisión, generalmente se le permite negociar con el jugador para acordar los términos del contrato personal.

En el contexto de FIFA, el dato "Release Clause" representa la cláusula de rescisión de un jugador dentro del juego. Es el valor monetario establecido en el contrato del jugador que otro club debe pagar para ficharlo. En el juego, esta cláusula puede variar según la calidad y el rendimiento del jugador.

Es importante tener en cuenta que en FIFA, la cláusula de rescisión puede ser solo una representación del valor del jugador en el juego y no necesariamente refleja las cláusulas de rescisión reales en el fútbol profesional.

- **Attacking**

El dato 'Attacking' en FIFA se refiere a las habilidades y atributos ofensivos de un jugador en el juego. Representa la capacidad de un jugador para participar en acciones de ataque y su habilidad para crear oportunidades de gol.

El valor 'Attacking' de un jugador en FIFA suele estar compuesto por varias estadísticas y atributos relacionados con el ataque, como la finalización, el regate, el pase, la visión y la posición ofensiva. Estas estadísticas evalúan la capacidad de un jugador para marcar goles, desbordar a los defensores, crear jugadas de ataque y participar en la construcción de oportunidades para su equipo.

El valor de 'Attacking' de un jugador generalmente se representa mediante una calificación numérica, como una valoración general (por ejemplo, en una escala del 1 al 99), que indica el nivel de habilidad ofensiva del jugador en el juego. Cuanto mayor sea el valor de 'Attacking', mejor será la capacidad del jugador para contribuir en acciones de ataque y marcar goles.

Es importante tener en cuenta que el valor 'Attacking' puede variar entre diferentes versiones del juego FIFA, ya que se basa en las actualizaciones de los datos de los jugadores y las valoraciones realizadas por el equipo de desarrollo de EA Sports.

- **Crossing**

En FIFA, el atributo 'Crossing' se refiere a la capacidad de un jugador para realizar pases precisos desde los costados del campo hacia el área de penal o hacia sus compañeros de equipo en posiciones de ataque. Especifica la precisión y la calidad de los pases que un jugador puede hacer al cruzar el balón desde los flancos del campo hacia el centro del área.

Un valor alto de 'Crossing' indica que el jugador tiene una mayor habilidad para enviar centros precisos al área, lo que puede resultar en oportunidades de gol para sus compañeros de equipo. Los jugadores con buenos atributos de 'Crossing' son especialmente valiosos para los equipos que utilizan estrategias de juego centradas en el juego aéreo, como los centros al área para remates de cabeza.

En resumen, 'Crossing' en FIFA es un atributo que evalúa la capacidad de un jugador para realizar pases precisos desde los costados del campo hacia el área de penal, y es crucial para la creación de oportunidades de gol en el juego.

- **Finishing**

En el contexto de los videojuegos de FIFA, el atributo "Finishing" se refiere a la habilidad de un jugador para finalizar con precisión las jugadas de gol. Representa la capacidad de un jugador para marcar goles al disparar al arco.

El atributo de "Finishing" se utiliza para evaluar la precisión y la calidad de los disparos de un jugador en situaciones de gol. Cuanto mayor sea la puntuación de "Finishing" de un jugador, mayor será su capacidad para colocar el balón en la red y anotar goles. Los jugadores con una alta puntuación de "Finishing" tendrán una mayor probabilidad de convertir oportunidades de gol en el juego.

Es importante tener en cuenta que el atributo "Finishing" es solo uno de los muchos atributos que se utilizan para describir las habilidades de un jugador en el juego de FIFA. Otros atributos como "Shot Power" (potencia de disparo), "Positioning" (posicionamiento) y "Composure" (calma) también pueden influir en la capacidad de un jugador para marcar goles.

- **Heading Accuracy**

El dato "Heading Accuracy" se refiere a la precisión o habilidad de un jugador para rematar de cabeza el balón. En el contexto de FIFA y los datos de los jugadores, "Heading Accuracy" representa la capacidad de un jugador para dirigir con precisión un cabezazo hacia la dirección deseada.

La puntuación de "Heading Accuracy" en FIFA generalmente se basa en una escala numérica, donde un valor más alto indica una mayor precisión al rematar de cabeza. Esta estadística tiene en cuenta varios factores, como la técnica de salto, la capacidad para anticipar y atacar el balón en el aire, y la habilidad para dirigir el cabezazo hacia una ubicación específica, ya sea para marcar un gol, realizar un

pase o despejar el balón defensivamente.

En el juego de FIFA, la precisión en el remate de cabeza puede afectar el resultado de los duelos aéreos entre jugadores, así como la capacidad de anotar goles de cabeza o realizar pases precisos mediante esta técnica. Los jugadores con una alta puntuación de "Heading Accuracy" serán más efectivos en el juego aéreo y tendrán una mayor probabilidad de ganar duelos o generar peligro en el área.

Recuerda que los datos de los jugadores en FIFA pueden variar de una entrega a otra del juego, ya que se actualizan periódicamente para reflejar el rendimiento y las habilidades de los jugadores en la vida real.

- **Short Passing**

En el contexto de los datos de los jugadores en FIFA, el atributo 'Short Passing' se refiere a la habilidad y precisión de un jugador para realizar pases cortos y precisos durante un partido de fútbol.

El valor de 'Short Passing' en los datos de los jugadores de FIFA representa qué tan bueno es un jugador en términos de su capacidad para realizar pases precisos y efectivos a corta distancia. Un alto valor en 'Short Passing' indica que el jugador tiene una habilidad destacada para conectar pases cortos con precisión, lo que es fundamental para mantener la posesión del balón, construir jugadas de ataque y mantener el juego en equipo.

El atributo 'Short Passing' suele ser especialmente relevante para los jugadores de posiciones como mediocampistas centrales, volantes y centrocampistas, ya que su función principal es distribuir el balón y conectar pases en áreas congestionadas del campo.

Es importante tener en cuenta que 'Short Passing' es solo uno de los muchos atributos que se utilizan para describir las habilidades de un jugador en FIFA. El juego tiene una amplia gama de atributos que cubren diferentes aspectos del juego, como velocidad, regate, disparo, defensa, entre otros. Estos atributos se combinan para crear la valoración general de un jugador en el juego.

- **Volleys**

En FIFA, el atributo 'Volleys' de un jugador se refiere a su habilidad para realizar disparos de volea, es decir, golpear el balón en el aire sin dejarlo caer al suelo. Este atributo representa la capacidad de un jugador para realizar remates precisos y potentes en situaciones en las que el balón viene en el aire, ya sea desde un centro, un despeje o un pase elevado.

El atributo 'Volleys' se valora en una escala numérica y generalmente va de 0 a 99, donde un valor más alto indica una mejor capacidad para realizar disparos de volea. Los jugadores con un alto valor en 'Volleys' tienden a ser más efectivos al realizar remates de volea, lo que puede ser beneficioso en situaciones de ataque y contribuir

a marcar goles impresionantes.

Es importante tener en cuenta que 'Volleys' es solo uno de los muchos atributos utilizados en FIFA para describir las habilidades y características de un jugador en el juego. Cada atributo tiene su propia importancia y contribuye al rendimiento general del jugador en diferentes aspectos del juego.

- **Skill**

En el contexto de FIFA, el dato "Skill" de un jugador se refiere a sus habilidades técnicas y atributos especiales. También se conoce como "Habilidades de Jugador".

En FIFA, las habilidades de un jugador se clasifican en dos categorías: habilidades regulares y habilidades especiales. Las habilidades regulares son atributos técnicos que indican la destreza y el dominio del jugador en ciertos aspectos del juego, como el regate, el disparo, el pase, la defensa, etc. Estas habilidades regulares se representan con un número del 1 al 5, donde 1 es la puntuación más baja y 5 es la puntuación más alta.

Por otro lado, las habilidades especiales son atributos distintivos y únicos que algunos jugadores poseen en el juego. Estas habilidades especiales pueden incluir características como "Disparo lejano", "Pase preciso", "Buen regateador", "Velocidad explosiva", "Especialista en tiros libres", entre otros. Estas habilidades especiales proporcionan a los jugadores ventajas adicionales o los distinguen de otros jugadores en el juego.

La combinación de las habilidades regulares y especiales de un jugador se utiliza para determinar su rendimiento y valoración general en FIFA, y también influye en cómo se comporta el jugador en el campo durante los partidos virtuales.

- **Dribbling**

En el contexto de los datos de los jugadores en FIFA, el atributo "Dribbling" se refiere a la habilidad de un jugador para regatear y mantener el control del balón en situaciones de uno contra uno, superando a los defensores.

El atributo de "Dribbling" en FIFA generalmente se representa como un número o estadística que indica la calidad del regate del jugador. Puede variar en una escala del 1 al 99, donde un valor más alto indica una mayor habilidad en el regate.

Un jugador con una puntuación alta de "Dribbling" en FIFA será capaz de realizar regates más efectivos y hábiles, lo que le permitirá superar a los defensores con mayor facilidad y mantener el control del balón en situaciones de presión.

Es importante tener en cuenta que el atributo "Dribbling" no solo se refiere a la técnica del jugador, sino también a su agilidad, control del balón, velocidad y capacidad para cambiar de dirección rápidamente mientras mantiene el control.

En resumen, el dato "Dribbling" en FIFA representa la habilidad y destreza de un jugador para regatear y mantener el control del balón en situaciones de uno contra uno.

- **Curve**

En el contexto de FIFA, el dato 'Curve' (curva) se refiere a una de las habilidades o atributos que se utilizan para describir las características de un jugador en relación con su capacidad para realizar tiros con efecto o curva en el juego.

La habilidad 'Curve' representa la capacidad de un jugador para aplicar un efecto curvo al balón durante un disparo, un pase o un centro. Un alto valor de 'Curve' indica que el jugador tiene la habilidad de hacer que el balón se desplace en trayectorias curvas, lo que puede resultar útil para engañar a los defensores, superar barreras o realizar tiros precisos en situaciones complicadas.

En el juego, el atributo 'Curve' suele representarse mediante una puntuación numérica que indica la calidad o nivel de curva que el jugador puede aplicar al balón. Cuanto mayor sea el valor de 'Curve', más efecto curvo podrá aplicar el jugador en sus tiros, pases o centros.

Es importante destacar que 'Curve' es solo uno de los muchos atributos que se utilizan en FIFA para describir las habilidades y características de los jugadores. Otros atributos incluyen velocidad, regate, disparo, defensa, pase, entre otros, los cuales se combinan para determinar la valoración general de un jugador en el juego.

- **FK Accuracy**

En FIFA, el dato 'FK Accuracy' se refiere a la precisión en los tiros libres de un jugador. Representa la capacidad de un jugador para patear con precisión y efecto durante los tiros libres directos en el juego.

La precisión en los tiros libres es un atributo importante para los jugadores que se especializan en lanzamientos de tiro libre y que son capaces de anotar goles desde posiciones cercanas al área, aprovechando faltas cometidas por el equipo contrario.

El valor de 'FK Accuracy' generalmente se muestra en una escala de 0 a 99 en FIFA, donde un valor más alto indica una mayor precisión en los tiros libres. Los jugadores con una alta puntuación en 'FK Accuracy' tendrán más posibilidades de ejecutar tiros libres con mayor precisión y tener éxito al marcar goles directamente desde esa situación.

Es importante tener en cuenta que 'FK Accuracy' es solo uno de los muchos atributos que se utilizan para evaluar las habilidades de los jugadores en el juego FIFA, y otros factores como la técnica de tiro, el efecto en el balón y la potencia también pueden influir en la capacidad de un jugador para anotar desde tiros libres.

- **Long Passing**

En FIFA, el atributo "Long Passing" se refiere a la capacidad de un jugador para realizar pases precisos a larga distancia. Este atributo evalúa la calidad y precisión de los pases largos que un jugador puede ejecutar en el juego.

El "Long Passing" se considera especialmente importante para los jugadores que ocupan posiciones en el mediocampo o la defensa, ya que les permite enviar pases largos y precisos para cambiar rápidamente el juego, lanzar ataques desde la defensa o enviar balones largos a compañeros de equipo en posiciones avanzadas.

La valoración del "Long Passing" para cada jugador en FIFA se basa en una escala numérica. Cuanto mayor sea la valoración, mejor será la capacidad del jugador para realizar pases largos y precisos. Esto afectará directamente la probabilidad de éxito de un pase largo en el juego y puede influir en la estrategia del equipo durante los partidos.

Es importante tener en cuenta que el atributo "Long Passing" es solo uno de los muchos atributos que se utilizan en FIFA para evaluar las habilidades y características de los jugadores, y que en conjunto, estos atributos determinan la calidad general de un jugador en el juego.

- **Ball Control**

En FIFA, el dato 'Ball Control' se refiere a la habilidad de un jugador para controlar el balón y mantenerlo cerca de su cuerpo mientras se mueve. Representa la capacidad del jugador para recibir, tocar y mantener el control del balón en diferentes situaciones de juego.

El atributo 'Ball Control' se utiliza para medir la habilidad técnica de un jugador al recibir y retener el balón en situaciones de pase, regate y control en general. Un jugador con un alto valor de 'Ball Control' es capaz de realizar movimientos suaves y precisos para mantener el balón bajo su control, incluso en situaciones de alta presión o cuando se enfrenta a oponentes cercanos.

El valor de 'Ball Control' en FIFA se representa típicamente en una escala numérica, por ejemplo, del 1 al 99. Cuanto mayor sea el valor, mejor será la habilidad del jugador para controlar el balón y ejecutar movimientos técnicos con él.

Es importante destacar que el atributo 'Ball Control' se combina con otros atributos relacionados, como la habilidad de regate ('Dribbling') y el toque de balón ('First Touch'), para proporcionar una representación más completa de la habilidad técnica de un jugador en el juego.

- **Movement**

En el contexto de FIFA, el dato 'Movement' de un jugador se refiere a su estilo de movimiento o forma en la que se desplaza en el campo de juego. Este atributo

describe cómo un jugador se mueve y se posiciona en relación con sus compañeros de equipo y los oponentes durante un partido de fútbol virtual.

El atributo 'Movement' generalmente tiene diferentes subcategorías o componentes que describen aspectos específicos del estilo de movimiento de un jugador. Estas subcategorías pueden incluir:

1. Work Rate (Tasa de trabajo): Representa la intensidad y el ritmo de trabajo del jugador durante el partido. Puede ser alto, medio o bajo, y afecta la energía y la frecuencia con la que el jugador se mueve en el campo.
  2. Positioning (Posicionamiento): Indica la habilidad del jugador para posicionarse estratégicamente en el campo de juego. Un jugador con un buen posicionamiento tiende a estar en la ubicación adecuada en el momento correcto para recibir pases, realizar desmarques o cubrir espacios defensivos.
  3. Off the Ball (Movimiento sin balón): Se refiere a la capacidad del jugador para moverse y buscar espacios libres sin la posesión del balón. Un jugador con un buen movimiento sin balón puede crear opciones de pase, desmarcarse de los defensores y generar oportunidades de ataque.
- **Acceleration**

En FIFA, el dato 'Acceleration' se refiere a la aceleración de un jugador. Es una medida de la rapidez con la que un jugador puede aumentar su velocidad desde una posición estática o una velocidad inicial.

La aceleración es un atributo importante en el juego, ya que determina la capacidad de un jugador para iniciar rápidamente una carrera o superar a los oponentes en situaciones de uno contra uno. Un valor alto de aceleración indica que un jugador puede alcanzar rápidamente su velocidad máxima desde un estado de reposo o una velocidad baja.

En la escala de atributos de FIFA, la aceleración suele estar representada por un número que va de 0 a 99. Cuanto mayor sea el valor de aceleración de un jugador, más rápido podrá aumentar su velocidad en el juego.

- **Sprint Speed**

En FIFA, el dato 'Sprint Speed' se refiere a la velocidad máxima de un jugador al correr en línea recta, especialmente durante sprints o carreras a alta velocidad. Representa la capacidad de un jugador para alcanzar su velocidad máxima en una corta distancia.

La velocidad de sprint es una estadística importante en el juego, ya que influye en la capacidad de un jugador para superar a los defensores o alejarse de los oponentes en situaciones de contraataque. Un alto valor de 'Sprint Speed' indica que el jugador puede alcanzar rápidamente su velocidad máxima y es capaz de correr más rápidamente en distancias cortas.

En FIFA, la velocidad de sprint se mide en unidades relativas y se asigna a cada jugador en función de su desempeño en la vida real y la evaluación de los desarrolladores del juego. Los jugadores más rápidos suelen tener un valor alto de 'Sprint Speed', lo que los hace más efectivos al realizar carreras rápidas por el campo

- **Agility**

En FIFA, el dato 'Agility' se refiere a la agilidad de un jugador. La agilidad es una medida de la capacidad de un jugador para cambiar rápidamente de dirección y realizar movimientos ágiles en el campo. Un jugador con una alta puntuación de agilidad será capaz de girar, acelerar y moverse con mayor rapidez y fluidez, lo que le permite sortear a los defensores y crear oportunidades en el juego.

La puntuación de agilidad de un jugador en FIFA se refleja en una escala numérica. Cuanto mayor sea la puntuación de agilidad de un jugador, mayor será su capacidad para realizar movimientos rápidos y ágiles. Los jugadores con una alta puntuación de agilidad suelen ser más ágiles en sus movimientos, lo que les permite cambiar de dirección rápidamente, driblar con mayor facilidad y desmarcarse de los defensores.

En el juego, la puntuación de agilidad de un jugador se tiene en cuenta al calcular su rendimiento en diferentes acciones, como giros rápidos, cambios de dirección, movimientos de regate y control del balón en situaciones de alta velocidad.

- **Reactions**

En el contexto de FIFA, el dato 'Reactions' se refiere a la capacidad de un jugador para reaccionar rápidamente en situaciones de juego. Representa la capacidad del jugador para leer y responder de manera adecuada a los eventos que ocurren en el campo.

El atributo 'Reactions' en FIFA se utiliza para reflejar la capacidad del jugador para anticipar las acciones de sus compañeros de equipo, oponentes y la trayectoria del balón. Un jugador con una alta puntuación de 'Reactions' será más rápido y eficiente para reaccionar a los eventos del juego y tomar decisiones rápidas y precisas.

Un alto valor de 'Reactions' en un jugador indica que es más probable que esté bien posicionado en el campo, anticipando los movimientos del balón y tomando decisiones acertadas en situaciones de juego. Por otro lado, un jugador con una baja puntuación en 'Reactions' podría tener dificultades para responder rápidamente a los eventos y puede ser menos efectivo en situaciones de juego imprevistas.

- **Balance**

En el contexto de los datos de los jugadores en FIFA, el atributo 'Balance' se refiere a la capacidad del jugador para mantener el equilibrio mientras está en movimiento o cuando está siendo desafiado por un oponente. Representa la estabilidad y el control corporal del jugador.



El atributo 'Balance' en FIFA se mide en una escala del 1 al 99, donde un valor más alto indica un mejor equilibrio y control corporal. Los jugadores con una puntuación alta en 'Balance' tendrán más facilidad para mantenerse en pie y resistir los desafíos físicos de los oponentes.

El atributo 'Balance' es especialmente importante para los jugadores que desempeñan roles en el campo que requieren un buen control del balón, capacidad de regate y resistencia a los desafíos físicos, como mediocampistas, delanteros o jugadores de banda. Un buen equilibrio puede ayudar a un jugador a mantener el control del balón en situaciones difíciles y evitar ser desestabilizado por los defensores.

- **Power**

En el contexto de los datos de los jugadores en el juego FIFA, el atributo "Power" (poder o potencia) se refiere a una estadística que representa la fuerza física y la capacidad de resistencia de un jugador. Es una medida de la capacidad del jugador para usar su fuerza y mantener el equilibrio en situaciones de juego, como duelos físicos, choques con oponentes o protección del balón.

La estadística de "Power" en FIFA generalmente se utiliza para evaluar la fortaleza física y la resistencia de un jugador en comparación con otros jugadores. Un jugador con una alta calificación de "Power" será más capaz de resistir los desafíos físicos y mantener el control del balón en situaciones de contacto.

- **Shot Power**

En el contexto del videojuego FIFA, el dato 'Shot Power' se refiere a la potencia de disparo de un jugador. Es una estadística que indica la fuerza con la que un jugador puede golpear el balón al realizar un disparo al arco.

La potencia de disparo es un atributo importante, ya que afecta la velocidad y la fuerza con la que el balón es lanzado hacia el arco. Cuanto mayor sea la valoración de 'Shot Power' de un jugador, más fuertes y rápidos serán sus disparos. Esto puede influir en la posibilidad de marcar goles desde distancias más largas o al enfrentarse a porteros que intentan detener los tiros.

En el juego FIFA, 'Shot Power' se mide en una escala numérica y se tiene en cuenta al calcular la precisión y la velocidad de los disparos de los jugadores. Es uno de los muchos atributos utilizados para determinar la calidad y el rendimiento de un jugador al disparar a portería.

- **Jumping**

En el contexto del juego FIFA, el dato 'Jumping' se refiere a la habilidad de salto de un jugador. Es una estadística que representa la capacidad de un jugador para elevarse en el aire y saltar en situaciones como disputar un balón aéreo, intentar un

remate de cabeza o defender un centro.

El atributo 'Jumping' en FIFA se expresa como un valor numérico que indica la altura máxima que un jugador puede alcanzar al saltar. Cuanto mayor sea el valor de 'Jumping', mayor será la capacidad de salto del jugador.

La habilidad de salto puede ser especialmente importante en situaciones de juego aéreo, como disputar un balón en el área o defender en acciones de saques de esquina. Un jugador con un buen atributo de 'Jumping' tendrá más posibilidades de ganar duelos aéreos contra oponentes más bajos o tener ventaja en remates de cabeza.

- **Stamina**

El dato 'Stamina' en FIFA se refiere a la resistencia física de un jugador en el juego. Representa la capacidad del jugador para mantener su nivel de energía y rendimiento durante un partido.

La estadística de 'Stamina' en FIFA está representada por un número que indica el nivel de resistencia del jugador en una escala del 0 al 100. Un valor alto de 'Stamina' indica que el jugador tiene una buena resistencia y puede mantener su rendimiento durante todo el partido, mientras que un valor bajo indica que el jugador se cansa rápidamente y puede ver afectado su desempeño a medida que avanza el partido.

La resistencia física es un atributo importante en FIFA, ya que afecta la capacidad del jugador para realizar carreras largas, mantener el ritmo de juego y participar activamente en todas las fases del partido, tanto en ataque como en defensa. Los jugadores con una alta estadística de 'Stamina' suelen ser útiles para presionar al rival, realizar desplazamientos rápidos por el campo y participar en jugadas de contraataque.

- **Strength**

En el contexto de los datos de los jugadores en FIFA, el atributo 'Strength' se refiere a la fortaleza física de un jugador. Representa la capacidad del jugador para resistir y superar la presión física ejercida por los oponentes durante el juego.

El atributo 'Strength' en FIFA se mide en una escala numérica y suele expresarse como un valor entre 0 y 100. Cuanto mayor sea el valor, más fuerte se considera que es el jugador en términos de resistencia física.

Un alto valor de 'Strength' indica que el jugador tiene una mayor capacidad para retener el balón, mantener su posición frente a los desafíos físicos de los oponentes, ganar duelos físicos como choques de hombro y mantener el equilibrio en situaciones de contacto.

- **Long Shots**

En FIFA, el dato 'Long Shots' se refiere a la habilidad de un jugador para realizar tiros a larga distancia con precisión y potencia. Esta estadística representa la capacidad de un jugador para disparar desde fuera del área de penalti.

El atributo 'Long Shots' se mide en una escala numérica y suele estar representado por un valor que va del 0 al 99. Un valor más alto indica que el jugador tiene una mayor precisión y potencia en sus tiros desde larga distancia.

Un jugador con una puntuación alta en 'Long Shots' será capaz de realizar tiros de larga distancia con mayor precisión y tendrá más posibilidades de anotar desde fuera del área, incluso cuando esté lejos de la portería. Esta habilidad puede ser especialmente útil para jugadores que juegan en posiciones ofensivas, como delanteros o mediocampistas creativos, ya que les permite marcar goles espectaculares desde posiciones alejadas.

- **Mentality**

En FIFA, el atributo "Mentality" se refiere a la mentalidad o actitud de un jugador dentro del juego. Este atributo tiene en cuenta varios aspectos relacionados con la mentalidad del jugador en el campo.

El atributo "Mentality" puede variar entre diferentes versiones del juego de FIFA, pero generalmente se utiliza para evaluar la inteligencia táctica, la toma de decisiones y la agresividad de un jugador. También puede influir en cómo un jugador responde a situaciones específicas durante un partido.

En la mayoría de los juegos de FIFA, el atributo "Mentality" se representa mediante un valor numérico, que puede estar en una escala del 0 al 100 o en un rango similar. Un valor alto en este atributo indica que el jugador tiene una mentalidad fuerte, es más agresivo y puede tomar decisiones tácticas más acertadas durante el juego. Por otro lado, un valor bajo puede indicar que el jugador tiende a ser más pasivo o menos inteligente en términos tácticos.

- **Aggression**

En el contexto de los datos de los jugadores en FIFA, el atributo 'Aggression' se refiere a la agresividad de un jugador en el juego. Representa la disposición y tendencia de un jugador a participar en situaciones físicas y desafiantes durante un partido.

La puntuación de 'Aggression' en FIFA generalmente se representa en una escala numérica, donde valores más altos indican una mayor agresividad y disposición para entrar en duelos y disputas físicas. Un jugador con una puntuación alta de 'Aggression' será más propenso a realizar entradas fuertes, presionar y desafiar a los oponentes en el campo.

- **Interceptions**

En el contexto de los datos de los jugadores en FIFA, el atributo 'Interceptions' se refiere a la capacidad de un jugador para interceptar pases o desviar el balón mientras está en posesión del oponente. Este atributo es utilizado para evaluar la habilidad defensiva de un jugador para leer el juego, anticipar los movimientos del equipo contrario y cortar los pases en el campo.

La estadística de 'Interceptions' suele medirse en una escala numérica, generalmente del 0 al 99, donde un valor más alto indica una mayor habilidad del jugador para realizar intercepciones exitosas.

Los jugadores con una alta puntuación en 'Interceptions' son expertos en leer el juego, posicionarse adecuadamente y cortar los pases del equipo contrario. Son jugadores defensivos destacados que pueden influir en el curso del juego al frustrar los ataques del oponente y recuperar el balón para su equipo.

- **Positioning**

El dato 'Positioning' se refiere a una de las estadísticas utilizadas en el juego FIFA para representar la capacidad de un jugador para encontrar espacios y posicionarse correctamente en el campo de juego. Esta estadística refleja la habilidad del jugador para leer el juego, tomar decisiones tácticas y moverse estratégicamente sin la posesión del balón.

El 'Positioning' tiene un impacto en el comportamiento del jugador controlado por la inteligencia artificial en el juego. Los jugadores con una alta calificación de 'Positioning' tienden a tener una mejor comprensión del juego y a posicionarse de manera efectiva para recibir pases, encontrar huecos en la defensa o estar en la posición adecuada para marcar goles.

- **Vision**

En el contexto de los datos de los jugadores en FIFA, el atributo "Vision" se refiere a la habilidad de un jugador para percibir y comprender la situación en el campo de juego. Es una medida de la conciencia y la visión espacial que tiene un jugador para detectar oportunidades, realizar pases precisos y tomar decisiones tácticas acertadas.

La estadística de "Vision" en FIFA generalmente se representa en una escala numérica, donde un valor más alto indica una mayor habilidad de visión por parte del jugador. Un jugador con una buena puntuación de "Vision" será capaz de identificar rápidamente los espacios libres, anticipar el movimiento de sus compañeros de equipo y realizar pases precisos en situaciones complicadas.

Los jugadores con una alta puntuación en "Vision" tienden a tener un impacto positivo en el juego, ya que su capacidad para leer y comprender el campo les permite tomar decisiones más informadas y contribuir al juego ofensivo o defensivo de manera efectiva.

- **Penalties**

En el contexto de los datos de los jugadores en FIFA, el atributo 'Penalties' se refiere a la habilidad o capacidad de un jugador para ejecutar tiros desde el punto penal durante los tiros de penalti en un partido de fútbol.

El atributo 'Penalties' generalmente se representa como un valor numérico que indica la destreza o precisión del jugador al realizar tiros desde el punto penal. Puede variar entre 0 y 100, donde un valor más alto indica que el jugador tiene una mayor habilidad para convertir penales en goles.

Este atributo tiene importancia en el juego de FIFA, ya que afecta las posibilidades de éxito de un jugador al ejecutar un penal durante un partido virtual. Un jugador con una calificación alta en 'Penalties' tendrá una mayor probabilidad de marcar desde el punto penal, mientras que un jugador con una calificación baja puede tener dificultades para convertir penales de manera efectiva.

- **Composure**

En el contexto de los datos de los jugadores en FIFA, el atributo "Composure" se refiere a la capacidad del jugador para mantener la calma y tomar decisiones correctas bajo presión durante un partido de fútbol.

El atributo "Composure" (en español, "Compostura" o "Serenidad") es una medida de la capacidad mental y emocional de un jugador para enfrentar situaciones estresantes en el campo. Un jugador con una alta puntuación de Composure se considera más tranquilo y capaz de tomar decisiones acertadas, incluso en momentos críticos del juego.

Un alto nivel de Composure puede influir en cómo un jugador reacciona en situaciones desafiantes, como cuando se enfrenta a defensas fuertes, está bajo presión para tomar un pase o está a punto de realizar un tiro importante a puerta. Un jugador con buena Composure tenderá a tomar decisiones más inteligentes y ejecutar movimientos técnicos de manera más efectiva en estas situaciones.

- **Defending**

En el contexto de los datos de los jugadores en FIFA, el atributo "Defending" se refiere a la habilidad y capacidad de un jugador para defender en el juego. Representa las aptitudes defensivas del jugador, incluyendo su capacidad para interceptar pases, marcar a los oponentes, desarmar jugadas, realizar entradas y despejar el balón.

El atributo "Defending" suele medirse en una escala numérica que va de 0 a 100, donde un valor más alto indica una mayor habilidad defensiva. Los jugadores con una valoración alta en "Defending" suelen ser especialistas en la defensa y se destacan por su capacidad para mantener la posición, realizar entradas precisas, anticipar los movimientos del oponente y contribuir a la solidez defensiva del equipo.

Es importante tener en cuenta que el atributo "Defending" puede desglosarse en subatributos más específicos, como "Interceptions" (intercepciones), "Marking" (marcaje), "Standing Tackle" (entradas de pie), "Sliding Tackle" (entradas deslizantes) y otros. Estos subatributos proporcionan más detalles sobre las habilidades defensivas de un jugador en áreas específicas del juego.

- Making

En el contexto de los datos de los jugadores en FIFA, el atributo 'Marking' se refiere a la capacidad de un jugador para marcar a los oponentes y evitar que reciban o controlen el balón.

El atributo 'Marking' generalmente se utiliza para representar la habilidad defensiva de un jugador en términos de su capacidad para posicionarse correctamente, anticipar los movimientos del oponente y evitar que este último reciba el balón o tenga un impacto en el juego. Un jugador con un alto valor de 'Marking' se considera más eficiente en la defensa y tiene una mayor capacidad para neutralizar los movimientos del oponente.

En el juego de FIFA, el atributo 'Marking' se utiliza junto con otros atributos defensivos y ofensivos para calcular la valoración general de un jugador y determinar su rendimiento en situaciones de defensa. Los jugadores con un alto valor de 'Marking' son más efectivos al interceptar pases, realizar entradas y cerrar espacios, lo que dificulta al oponente avanzar con el balón y crear oportunidades de gol.

- Standing Tackle

En FIFA, el dato 'Standing Tackle' se refiere a la habilidad de un jugador para realizar entradas o tackles mientras se mantiene de pie, es decir, sin realizar deslizamientos o barridas. Esta estadística representa la capacidad de un jugador para interrumpir el avance del oponente y recuperar la posesión del balón mediante entradas limpias y precisas.

La valoración de 'Standing Tackle' se expresa en una escala numérica, generalmente del 0 al 99, donde un valor más alto indica una mayor capacidad para realizar entradas con éxito. Los jugadores con una alta puntuación en 'Standing Tackle' tienen más probabilidades de robar el balón o interrumpir los ataques del equipo contrario cuando están cerca de los oponentes.

Es importante tener en cuenta que la habilidad de 'Standing Tackle' se evalúa en combinación con otras estadísticas y atributos de los jugadores, como la velocidad, la anticipación, la posición defensiva y la agresividad. Estos factores influyen en la efectividad general de un jugador al realizar entradas y recuperar la posesión del balón de manera exitosa.

- **Sliding Tackle**

En el contexto de los datos de los jugadores en FIFA, 'Sliding Tackle' se refiere a una estadística o atributo que representa la habilidad de un jugador para realizar entradas deslizantes o tackle deslizante durante un partido de fútbol.

El 'Sliding Tackle' es una de las muchas habilidades defensivas que se tienen en cuenta en FIFA para evaluar la capacidad de un jugador para recuperar el balón de un oponente. Representa la capacidad del jugador para deslizarse en el suelo y realizar un tackle con el objetivo de quitarle el balón al oponente.

Esta estadística se mide en una escala numérica y se representa mediante un valor o puntaje en el juego, que indica qué tan efectivo es el jugador al realizar entradas deslizantes. Un valor más alto de 'Sliding Tackle' generalmente indica que el jugador es más hábil en esta técnica defensiva y tiene más probabilidades de desarmar a un oponente durante un tackle deslizante.

- **Goalkeeping**

En el contexto de los datos de los jugadores en FIFA, el dato 'Goalkeeping' se refiere a las habilidades y atributos relacionados con las habilidades de portero de un jugador. Esta categoría de habilidades se utiliza para evaluar y representar las capacidades del jugador en la posición de portero en el juego.

Dentro del dato 'Goalkeeping', se incluyen diferentes atributos y estadísticas que indican las habilidades de un portero para detener los disparos, realizar paradas y jugar en situaciones defensivas. Algunos de los atributos comunes que se consideran en la categoría 'Goalkeeping' son los siguientes:

1. 'Diving': Representa la capacidad del portero para lanzarse y realizar paradas en situaciones de disparos o cabezazos.
2. 'Handling': Indica la habilidad del portero para controlar y retener el balón después de detener un disparo.
3. 'Kicking': Evalúa la precisión y distancia de los despejes y saques de portería del portero.
4. 'Positioning': Se refiere a la capacidad del portero para posicionarse correctamente en el campo, anticipando las jugadas y ocupando la posición óptima para hacer las paradas.
5. 'Reflexes': Mide la velocidad de reacción y la capacidad del portero para realizar paradas rápidas y reflejas en situaciones de disparos cercanos o inesperados.
6. 'Speed': Representa la velocidad y agilidad del portero en el campo.

- **GK Diving**

En FIFA, el dato "GK Diving" se refiere a la habilidad de un portero (guardameta) para realizar inmersiones o buceos para intentar atrapar o desviar un balón que se dirige hacia la portería. Es una estadística que evalúa la capacidad de un portero para lanzarse hacia el aire y realizar una inmersión efectiva en diferentes direcciones.

para intentar detener un disparo.

El valor de "GK Diving" se representa en FIFA con un número del 1 al 99, donde un valor más alto indica una mayor habilidad de buceo del portero. Un portero con una puntuación alta en "GK Diving" tendrá más probabilidades de realizar inmersiones efectivas para detener tiros y evitar que el balón entre en la portería.

- **GK Handling**

En el contexto de FIFA y las estadísticas de los jugadores, el dato 'GK Handling' se refiere a la habilidad de manejo del portero. Representa la capacidad de un portero para manejar y controlar el balón una vez que lo ha detenido o atrapado durante el juego.

El atributo 'GK Handling' se utiliza para evaluar la habilidad de un portero para mantener el control del balón después de una parada, ya sea atrapándolo, agarrándolo o evitando que se escape. Un valor más alto en 'GK Handling' indica que el portero tiene una mayor destreza y seguridad al manejar el balón después de hacer una parada.

- **GK Kicking**

En el contexto de FIFA, el dato "GK Kicking" se refiere a la habilidad de un portero (guardameta) para patear el balón. Es una estadística que representa la precisión y la distancia que un portero puede alcanzar al despejar el balón con un saque de portería o un despeje.

El atributo "GK Kicking" se mide en una escala numérica, generalmente del 0 al 100, donde un valor más alto indica que el portero tiene una habilidad de patea más fuerte y precisa.

En el juego FIFA, el valor de "GK Kicking" influye en la capacidad del portero para despejar el balón lejos de su área y también puede afectar la precisión de los pases largos que realiza el portero con los pies. Un portero con un valor alto de "GK Kicking" será capaz de enviar el balón más lejos y con mayor precisión al despejarlo.

- **GK Positioning**

En FIFA, el dato "GK Positioning" se refiere a la valoración o calificación de la posición y colocación del portero (guardameta) en el juego. Representa la capacidad del portero para posicionarse estratégicamente en el área de gol y tomar decisiones correctas sobre dónde ubicarse para interceptar disparos o pases del equipo contrario.

La valoración de "GK Positioning" se muestra como un número en la escala del juego, generalmente del 0 al 99. Un valor más alto indica que el portero tiene una mejor capacidad para posicionarse de manera efectiva y estar en la posición adecuada para realizar paradas y bloquear disparos.



Un buen "GK Positioning" implica que el portero tiene una mejor comprensión del juego, puede leer las jugadas y anticipar los movimientos del equipo contrario. Esto les permite tomar decisiones rápidas y estar en la posición correcta para enfrentar los disparos y reducir las oportunidades de gol del oponente.

- **GK Reflexes**

En el contexto de FIFA y los datos de los jugadores, 'GK Reflexes' se refiere a las habilidades de reflejos de un portero en el juego. Representa la capacidad del portero para reaccionar rápidamente a los disparos o situaciones imprevistas durante un partido.

Los 'GK Reflexes' (Reflejos de portero) indican cuán rápido y eficientemente un portero puede responder a un disparo, una jugada de ataque o cualquier acción inesperada en el área de portería. Cuanto mayor sea el valor de 'GK Reflexes', más rápido y eficiente será el portero al intentar detener los disparos y reaccionar ante situaciones inesperadas.

- **Total Stats**

El dato 'Total Stats' en FIFA se refiere a la puntuación total de un jugador, que representa la valoración general de sus habilidades y características en el juego. Es una medida compuesta que tiene en cuenta diversas estadísticas y atributos de un jugador para evaluar su rendimiento global.

El 'Total Stats' es una valoración numérica que se asigna a cada jugador en el juego y se utiliza para comparar y clasificar a los jugadores en términos de su calidad general. Estas estadísticas incluyen habilidades técnicas como pases, tiros, regate, defensa, velocidad, entre otros, así como atributos físicos y mentales.

- **Base Stats**

En FIFA, el dato 'Base Stats' se refiere a las estadísticas básicas o atributos fundamentales de un jugador en el juego. Estas estadísticas describen las habilidades y características principales de un jugador que afectan su rendimiento en el campo.

Las 'Base Stats' incluyen una variedad de atributos clave, como la velocidad, el regate, el disparo, el pase, la defensa, el físico, entre otros. Estas estadísticas se utilizan para determinar la calidad general de un jugador y su desempeño en el juego.

Cada jugador en FIFA tiene sus propias 'Base Stats' que se basan en su desempeño en la vida real y en las valoraciones proporcionadas por el equipo de desarrollo de FIFA. Estas estadísticas se utilizan en el motor del juego para calcular cómo un jugador se desempeña en diferentes situaciones, como el control del balón,

los tiros a gol, los pases precisos, la capacidad defensiva, etc.

- **W/F**

En el contexto de los datos de los jugadores en FIFA, el dato "W/F" se refiere a la preferencia de pierna débil y pie de habilidad del jugador. "W/F" es un acrónimo de "Weak Foot" (pierna débil en inglés) y "Skill Foot" (pie de habilidad en inglés).

El dato "W/F" se representa como una combinación de dos números, por ejemplo, "3/5". El primer número indica la calificación de la pierna débil del jugador, mientras que el segundo número indica la calificación del pie de habilidad. Ambas calificaciones van de 1 a 5, donde:

1. 1: Pierna/pie muy débil.
2. 2: Pierna/pie débil.
3. 3: Pierna/pie equilibrado.
4. 4: Pierna/pie bueno.
5. 5: Pierna/pie muy bueno.

- Entonces, en el ejemplo "3/5", significa que el jugador tiene una pierna débil equilibrada (3) y un pie de habilidad muy bueno (5). Esto indica que el jugador puede utilizar ambas piernas de manera efectiva, pero su pie de habilidad es especialmente hábil y dominante.

- **SM**

En el contexto de FIFA, el dato "SM" se refiere a la habilidad "Skill Moves" (Movimientos de habilidad) de un jugador. Representa la capacidad del jugador para realizar movimientos técnicos y habilidades especiales en el juego.

La habilidad "Skill Moves" se valora en una escala del 1 al 5 en FIFA, donde cada nivel indica la habilidad y fluidez del jugador para ejecutar movimientos complicados. A continuación se muestra el significado de cada valor:

1. 1 estrella (★): Indica que el jugador tiene habilidades limitadas de regate y movimientos.
2. 2 estrellas (★★): El jugador puede realizar algunos movimientos básicos de regate y habilidades, como giros y cambios de dirección simples.
3. 3 estrellas (★★★): Indica que el jugador tiene una gama más amplia de movimientos de regate y habilidades, incluyendo regates más complejos y cambios de dirección más rápidos.
4. 4 estrellas (★★★★): El jugador tiene habilidades avanzadas de regate y movimientos, lo que le permite ejecutar una amplia variedad de habilidades con éxito.
5. 5 estrellas (★★★★★): Es el nivel más alto de habilidad. Los jugadores con 5 estrellas tienen una amplia gama de movimientos de regate y habilidades a su disposición, lo que les permite realizar los trucos y regates más complicados en el juego.

- **A/W:**

En el contexto de los datos de los jugadores en FIFA, 'A/W' se refiere a la combinación de "Ataque/Defensa" (Attack/Workrate en inglés). Es un atributo que describe la predisposición o preferencia de un jugador para participar en acciones ofensivas y defensivas durante un partido.

El atributo 'A/W' tiene dos componentes: el ataque (Attack) y la defensa (Workrate). Cada uno de ellos se representa con una letra que indica la intensidad o nivel de participación del jugador en esa área específica:

1. **Alta (High):** Indica que el jugador tiene una alta predisposición a participar tanto en acciones ofensivas como defensivas. Por lo general, estos jugadores tienden a estar activos en ambos lados del campo y pueden contribuir tanto en el ataque como en la defensa.
2. **Media (Medium):** Indica que el jugador tiene una predisposición moderada para participar tanto en acciones ofensivas como defensivas. Estos jugadores suelen tener un equilibrio en su estilo de juego y contribuyen de manera equitativa tanto en el ataque como en la defensa.
3. **Baja (Low):** Indica que el jugador tiene una baja predisposición a participar en acciones ofensivas o defensivas. Estos jugadores suelen especializarse más en una de las áreas (ataque o defensa) y pueden ser menos activos en la otra.

- **D/W**

El dato 'D/W' en el contexto de los jugadores de FIFA generalmente se refiere a la preferencia o habilidad de un jugador para desempeñarse en diferentes posiciones dentro del campo de juego. La abreviatura 'D/W' significa "Defender/Work Rate" en inglés, que se traduce como "Defensa/Ratio de Trabajo".

Este valor describe cómo un jugador tiende a comportarse en términos de su posición y responsabilidad defensiva durante un partido. La escala utilizada para 'D/W' tiene tres posibles valores:

1. **Alta (High):** Indica que el jugador tiene una preferencia o tendencia a involucrarse activamente en tareas defensivas y trabaja mucho para recuperar el balón. Tiene una mayor disposición para realizar labores defensivas y suele posicionarse más cerca de su propia área.
2. **Media (Medium):** Significa que el jugador tiene una preferencia equilibrada o promedio en cuanto a su participación defensiva. Cumple con sus responsabilidades defensivas, pero también puede involucrarse en acciones ofensivas. Es el valor de trabajo más común para muchos jugadores.
3. **Baja (Low):** Indica que el jugador tiene una preferencia o tendencia a involucrarse menos en tareas defensivas. Se enfoca principalmente en acciones ofensivas y puede estar menos comprometido con las labores defensivas o permanecer más adelantado en el campo.

- **IR**

En el contexto de FIFA, el dato 'IR' se refiere a la "Tasa de interés" o "Índice de reputación" ("Interest Rate" o "Reputation Index" en inglés) de un jugador y es una medida utilizada en el modo de juego Carrera (Career Mode) del juego.

El índice de reputación o tasa de interés ('IR') tiene un rango de 1 a 5 y se utiliza para evaluar la facilidad con la que un jugador se puede fichar en el modo Carrera. Un jugador con una tasa de interés alta (cerca de 5) será más difícil de fichar, mientras que un jugador con una tasa de interés baja (cerca de 1) será más fácil de fichar.

La tasa de interés se basa en diversos factores, como la calidad y el rendimiento del jugador, su edad, su contrato actual con el equipo, su historial de transferencias y otros aspectos relacionados con su carrera en el juego. Esta característica añade un elemento de realismo y desafío a la hora de fichar jugadores en el modo Carrera de FIFA.

- PAC

En el contexto del juego FIFA, el dato 'PAC' se refiere a la velocidad del jugador, específicamente a su "Pace" en inglés. PAC es un acrónimo de "Pace" y representa la capacidad de un jugador para moverse rápidamente en el campo.

La estadística PAC se expresa en términos de velocidad y agilidad del jugador, y se utiliza para evaluar qué tan rápido puede correr un jugador en distancias cortas y en situaciones de carrera con o sin balón. Esta estadística es especialmente relevante para jugadores de ataque o extremos que necesitan superar la defensa rival y crear oportunidades de gol.

En la escala de estadísticas de FIFA, un mayor valor de PAC indica que el jugador es más rápido, mientras que un valor más bajo significa que el jugador tiene una velocidad más limitada en el juego. Esta estadística se evalúa en una escala del 1 al 99, donde 99 representa la máxima velocidad posible en el juego.

- SHO

En el juego de FIFA, el dato 'SHO' se refiere a la estadística de "Tiro" o "Disparo" de un jugador. Esta estadística representa la habilidad y precisión de un jugador para disparar al arco y marcar goles.

La valoración de 'SHO' de un jugador en FIFA se mide en una escala numérica que indica su capacidad para realizar tiros a puerta con potencia y precisión. Cuanto mayor sea la valoración de 'SHO', mejor será la habilidad del jugador para finalizar jugadas y marcar goles.

La valoración de 'SHO' se ve influenciada por varios factores, como la precisión en los tiros, la potencia de los disparos, la colocación de los tiros, la habilidad para realizar tiros de larga distancia, la habilidad en los tiros de cabeza, entre otros

aspectos relacionados con la finalización de las jugadas.

- **PAS**

En el juego de FIFA, el dato 'PAS' se refiere a la habilidad de pase de un jugador. Representa la precisión y la calidad de los pases que un jugador puede realizar durante un partido.

La estadística de pase (PAS) se utiliza para evaluar la capacidad de un jugador para entregar el balón con precisión a sus compañeros de equipo. Cuanto mayor sea el valor de 'PAS' de un jugador, mayor será su habilidad para realizar pases precisos y efectivos.

El dato 'PAS' se expresa generalmente en forma de un número que puede variar entre 0 y 99 en FIFA, donde 99 representa la máxima precisión en los pases. Este valor se basa en diversos factores, como la visión de juego, la técnica, la precisión del pie, la inteligencia táctica y otros atributos relacionados con la capacidad de pase del jugador.

- **DRI**

En el juego de FIFA, el dato "DRI" se refiere a la habilidad de regate o dribbling de un jugador. "DRI" es una abreviatura de "Dribbling" en inglés. Esta estadística representa la capacidad de un jugador para moverse con habilidad y control del balón en situaciones de uno contra uno, superando a los oponentes mediante regates y cambios de dirección.

La valoración de "DRI" en FIFA se expresa generalmente en una escala del 0 al 99, donde un valor más alto indica una mayor habilidad de regate. Los jugadores con una valoración alta en "DRI" tendrán una mayor capacidad para driblar con precisión, realizar regates rápidos, giros y cambios de dirección, lo que les permite superar a los defensores de manera efectiva.

- **DEF**

En el contexto del juego FIFA, el dato 'DEF' se refiere a la habilidad de defensa de un jugador. Es una abreviatura de "Defense" en inglés, que significa "defensa" en español.

La valoración 'DEF' de un jugador en FIFA representa su habilidad general para defender y desempeñarse en acciones defensivas durante el juego. Está relacionada con la capacidad del jugador para realizar tareas como marcar o cubrir a los oponentes, interceptar pases, realizar entradas y bloquear disparos.

En FIFA, la valoración 'DEF' se mide en una escala numérica y se utiliza para evaluar la calidad y eficacia del jugador en el aspecto defensivo del juego. Un jugador con una alta valoración 'DEF' será más hábil y eficiente al defender en

comparación con uno con una valoración más baja.

- **PHY**

En el juego de FIFA, el dato "PHY" se refiere a la estadística de "Físico" o "Fuerza física" de un jugador. Representa la capacidad física y fortaleza general de un jugador en el juego. La estadística de "PHY" se utiliza para evaluar el rendimiento y la resistencia de un jugador en situaciones físicas, como la lucha por el balón, la resistencia al choque de otros jugadores, la capacidad para mantener la posición y la aguante físico a lo largo del partido.

La estadística de "PHY" en FIFA se mide en una escala del 1 al 99, donde un valor más alto indica una mayor fuerza física y resistencia. Los jugadores con una puntuación alta en "PHY" tienden a ser más fuertes, capaces de ganar duelos físicos y mantener el control del balón en situaciones de contacto con otros jugadores.

- Hits