



FIFA 17

Cena	20,00 zł
Czas wysyłki	24 godziny
Numer katalogowy	XONE-GU0033
Producent	Brak

Opis produktu

W 2014 roku, przy okazji gry [FIFA 15](#), słynny cykl gier piłkarskich od firmy Electronic Arts doczekał się ważnej nowinki – silnika Ignite przeznaczonego dla konsol Xbox One oraz PlayStation 4. W 2016 roku, wraz z *FIFA 17*, deweloperzy ze studia EA Sports wprowadzili kolejną dużą zmianę – wykorzystali silnik Frostbite, stworzony pierwotnie przez studio DICE na potrzeby serii [Battlefield](#). Zaowocowało to różnymi nowościami w rozgrywce, w tym lepszą oprawą graficzną, a także wierniejszym odwzorowaniem oddziaływań fizycznych związanych z meczami piłki nożnej. To jednak nie wszystko, bo autorzy pokusili się o dodanie do nowej części gry pełnoprawnego trybu fabularnego, opowiadającego o karierze młodego zawodnika.

Niestety nie wszystkim graczom dane jest się delektować powyższymi nowościami. **Produkcja pełni możliwości pokazuje tylko na Xboksie One oraz konkurencyjnej maszynie z obozu Sony i PC-tach.** Edycje na PlayStation 3 i Xboksa 360 poddano tylko nieznacznym usprawnieniom względem gier [FIFA 16](#) i *FIFA 15*.

Fabula

Produkcja jest pierwszą odsłoną cyklu, w której pojawiła się pełnoprawna kampania fabularna, nazwana „Droga do sławy”. Gracze wcielają się w młodego piłkarza Aleksa Huntera, rozpoczynającego karierę w Premier League. Zaledwie 17-letni chłopak trenował pod okiem swojego dziadka, Jima Huntera, który swego czasu był jedną z gwiazd brytyjskiej ligi, strzelając w sezonie 1966/67 aż dwadzieścia goli. Nasz podopieczny ma więc futbol we krwi, ale nie oznacza to, że sprawdzi się w jednej z najbardziej wymagających lig świata. Kampania fabularna w grze *FIFA 17* nie sprowadza się tylko do rozgrywania kolejnych spotkań, gdyż twórcy przygotowali barwną historię, pełną ciekawych postaci, które poznajemy także poza boiskiem – w szatni, na pokładzie samolotu i nie tylko. Inną ciekawostką jest możliwość wyboru wypowiadanych kwestii, zrealizowana na wzór koła dialogowego z gier RPG od studia BioWare. Poza tym warto wspomnieć, że nad trybem pracowały takie osobistości jak napastnik Harry Kane z Tottenhamu Hotspur, Tom Watt (autor biografii *David Beckham o sobie*) czy skrzydłowy Marco Reus z Borussia Dortmund.

Mechanika

Ogólne założenia nie uległy zmianie – *FIFA 17* na Xbox One nadal jest symulatorem piłki nożnej. Oprócz wspomnianej kampanii fabularnej, w grze pojawiły się także normalne tryby pokroju kariery, spotkań towarzyskich oraz zabawy w multiplayerze. W samej rozgrywce deweloperzy skoncentrowali się na ulepszeniu mechaniki w czterech aspektach – stałych fragmentach, starciach fizycznych, sztucznej inteligencji oraz technikach ofensywnych. W związku z tym np. podczas wykonywania rzutów wolnych można podbiegać do piłki w różny sposób, by nadać jej odpowiednią rotację. W trakcie dryblingu da się zastawiać ciałem, co jednak uzależnione jest od odległości, w jakiej znajduje się przeciwnik. SI dynamicznie dopasowuje się do sytuacji na boisku, zwiększając np. aktywność piłkarzy nieposiadających piłki czy też zmieniając ich sposób poruszania się. Ponadto w ataku pojawiły się takie opcje jak niskie strzały, precyzyjne podania prostopadłe i nie tylko.

Kwestie techniczne

FIFA 17 na platformie Xbox One działa w oparciu o technologię Frostbite, znaną m.in. z serii *Battlefield*. Ostatnie odsłony wykorzystywały silnik Ignite, jednak w związku z wprowadzeniem kampanii fabularnej, która rozgrywa się nie tylko na boisku, postanowiono zastosować bardziej zaawansowane rozwiązania. Dzięki tej zmianie piłkarze, stadiony i nie tylko wyglądają bardziej realistycznie, niż do tej pory. Dodatkowo moc technologii wykorzystano do odtworzenia kilku znanych trenerów w postaci Pepa Guardioli (Manchester City), Arsene’a Wengera (Arsenal), Jurgena Kloppa (Liverpool) oraz Jose Mourinho (Manchester United).