



FIFA 18

Cena	60,00 zł
Dostępność	Dostępny
Czas wysyłki	24 godziny
Numer katalogowy	X360-GU0686
Kod producenta	111
Producent	Brak

Opis produktu

W momencie debiutu konsol Xbox One i PlayStation 4 w 2013 roku, seria FIFA przestała się rozwijać na PlayStation 3 i Xboksie 360. Firma Electronic Arts co prawda cały czas wydaje kolejne odsłony cyklu na tych urządzeniach, jednak są to bardzo okrojone wersje. FIFA 18 na past-genie Microsoftu nie działa na silniku Frostbite, znanym z wydań na PC, PlayStation 4 i Xboksa One. Brakuje w niej trybu Droga do sławy: Powrót Huntera. Nie ma kart Ikon w Ultimate Team, a w karierze nie ma zmienionego systemu transferowego i scenek przerywnikowych. **Właściwie jedynym usprawnieniem w stosunku do gry FIFA 17 są zaktualizowane składy i zmienione stroje zespołów.**

Mechanika

FIFA 18 wprowadza szereg zmian w stosunku do tego, z czym mieliśmy do czynienia w grze FIFA 17. **Największą nowiną jest technologia Real Players Motion. Jest to system odpowiedzialny za animację zawodników, przy którym współpracował m.in. Cristiano Ronaldo z Realu Madryt.** Rozwiązanie to sprawia, że topowi zawodnicy wyglądają, poruszają się i zachowują praktycznie tak, jak w rzeczywistości. Jednak nie tylko najbardziej znani piłkarze na tym skorzystali, gdyż RPM bierze pod uwagę różne czynniki, w tym np. wzrost sportowców czy ich atrybuty, dzięki czemu wpływa także na grę innych zawodników. Np. duży, silny obrońca praktycznie zawsze wygra starcie ze słabszym zawodnikiem, choć i on ma szansę na wyjście z opresji, jeżeli jest dobrze wyszkolony technicznie. Co ciekawe, w tym przypadku świetni i kreatywni piłkarze, jak np. Lionel Messi, dużo lepiej prowadzą piłkę, trzymają ją blisko siebie i łatwiej wykonują zwody niż mniej utalentowani koledzy.

Tryby gry

Gra oczywiście oferuje szereg licencjonowanych lig i zawodników. Nie zabrakło w niej także reprezentacji Polski oraz rodzimej Ekstraklasy. Jeżeli chodzi o dostępne formy zabawy, to i tu zaszło sporo zmian. **Znana z poprzedniej części kariera fabularna „Droga do sławy” doczekała się kontynuacji nazwanej „Droga do sławy: Powrót Huntera”.** Poznajemy w niej dalsze losy obiecującego piłkarza z Premier League – Aleksa Huntera. Tym razem kampania zabiera nas w różne zakątki świata, pozwala poznać najlepszych piłkarzy, jak Cristiano Ronaldo, a dodatkowo wybory dokonywane na boisku i poza nim wpływają na przebieg przygody.

Zwykła kariera, w której prowadzimy jeden z klubów również doczekała się usprawnień, związanych przede wszystkim z systemem transferowym. W menu pojawiło się nowe okienko, wykorzystywane do śledzenia interesujących piłkarzy. Z niego też rozpoczynamy negocjacje – najpierw z klubem, a później z samym piłkarzem lub jego agentem. W obu przypadkach możemy to robić samodzielnie, korzystając z koła decyzyjnego, lub prosząc o pomoc naszego asystenta. Podczas rozmów ustalamy kwotę transakcji i ewentualne bonusy dla klubu. Natomiast gdy negocjujemy warunki z zawodnikiem, musimy pamiętać nie tylko o podstawowym wynagrodzeniu, ale i premiach np. za strzelone bramki itd. Nad wszystkim czuwa sztuczna inteligencja, dynamicznie reagująca na nasze oferty i starająca się ugrać jak najwięcej dla swoich klientów. Kariera doczekała się także scenek przerywnikowych, ukazujących chociażby finalizowanie transferów czy wręczanie nagród dla zawodnika miesiąca.

Inną zmianą są Ikony w trybie FIFA Ultimate Team (tylko na XOne, PS4, Switch i PC). Są to wyjątkowe karty z legendarnymi piłkarzami, np. Pelem, Thierryem Henry czy Ronaldinho. Występują one w trzech wariantach, z różnych okresów kariery zawodników. Różnią się od siebie statystykami i np. Pele z 1958 roku podaje gorzej niż ten z 1970 roku.

Wersja językowa

FIFA 18 na platformę Xbox 360 posiada pełną polską wersję językową. Za komentarz ponownie odpowiada duet

Dariusz Szpakowski i Jacek Laskowski, którzy nagrali dodatkowe kwestie w porównaniu do zeszłorocznej edycji.

Inne

Twarzą gry *FIFA 18* został słynny piłkarz Realu Madryt i reprezentacji Portugalii – Cristiano Ronaldo. Zawodnik pojawił się na okładce, a także współpracował z deweloperami podczas produkcji. Na kilka dni przed premierą, gra doczekała się wersji trial przeznaczonej dla abonentów usług EA Access (Xbox One) i Origin Access (PC).