



Nazwa [FIFA 17 PL](#)

wydawca : **Electronic Arts Polska**

Cena: **99.90 zł**

Gra FIFA 17 wykorzystuje silnik Frostbite™, jeden z najlepszych w branży, aby umożliwić graczom rozgrywanie meczów wyglądających tak samo, jak w telewizji, i zabrać ich w podróż po nowych piłkarskich światach zamieszkałych przez postacie o wyrazistych charakterach, okazujące prawdziwe emocje. FIFA 17 wprowadza tryb „Droga do sławy” — wciągającą realistyczną opowieść fabularną z kinową narracją. Gracze wcielą się w postać Aleksa Huntera, obiecującego młodego piłkarza debiutującego w Premier League. W rozgrywce wprowadzono daleko idące zmiany w sposobie myślenia i poruszania się zawodników, fizycznych starciach z rywalami i zachowaniu w ataku, tak aby gracze mogli zapanować nad każdą chwilą meczu. GRA OPARTA NA SILNIKU FROSTBITE Frostbite to jeden z najlepszych silników w branży gier. Dzięki niemu gra FIFA 17 na konsole Xbox One, systemy PlayStation 4 i komputery PC oferuje graczom realistyczne mecze wyglądające tak samo, jak w telewizji, a także możliwość odwiedzenia nowych piłkarskich światów i poznania postaci o wyrazistych charakterach, okazujących prawdziwe emocje. Nowe piłkarskie światy: Silnik Frostbite umożliwia przedstawienie świata piłki w grze FIFA 17 z jeszcze większą dbałością o szczegóły. Dzięki niemu gracze zobaczą zupełnie nowe miejsca, takie jak tunele prowadzące do szatni, same szatnie, wnętrza samolotów czy biura zarządów klubów. Realistyczna rozgrywka: Silnik Frostbite umożliwia przedstawienie graczom wciągającej fabularyzowanej opowieści pozwalającej poznać świat piłki od podszewki i samodzielnie zakosztować emocji towarzyszących sportowcom na boisku i poza nim. Wyraziste, ludzkie postacie: Silnik Frostbite umożliwia stworzenie postaci wyglądających i zachowujących się bardzo realistycznie tak na boisku, jak i poza nim. Ten ogromny skok jakościowy daje nam nowe możliwości snucia opowieści i zaoferowania wciągającej zabawy każdemu graczowi. EA SPORTS PRZEDSTAWIA: FIFA 17 DROGA DO SŁAWY Po raz pierwszy w historii serii FIFA gracze mogą się wcielić w postać Aleksa Huntera — nowej wschodzącej gwiazdy Premier League — i przeżyć piłkarską przygodę tak na boisku, jak i poza nim. Można rozpocząć karierę w dowolnym klubie ligi, pracować pod okiem prawdziwych menedżerów i grać ramię w ramię z wieloma spośród najlepszych piłkarzy na świecie. Gracze poznają w grze FIFA 17 nowe światy, doświadczając na własnej skórze wlotów i upadków podczas wielkiej piłkarskiej przygody. Fabuła: Tuż przed rozpoczęciem sezonu 2016/17 Alex Hunter, młody obiecujący angielski piłkarz, rozpoczyna swoją karierę w klubie Premier League. Droga do sławy jest usiana przeszkodami, które musi pokonać. Chłopak o nazwisku sławnym w świecie piłki, pragnący wypracować własną spuściznę. Alex będzie musiał sprostać poważnym wyzwaniom na murawie i podejmować trudne decyzje poza nią. Dzięki temu trybowi gracze będą mogli zakosztować życia piłkarza wchodzącego w świat jednej z najlepszych lig świata. Kim jest Alex Hunter? Alex Hunter, chwalony młody talent, rozpoczyna swoją przygodę w Premier League, pragnąc zostawić swój ślad w angielskiej piłce. Oczekiwania wobec jednego z najlepszych juniorów ze swojego rocznika w szkółce piłkarskiej są duże. Noszący sławne nazwisko Alex dostaje swoją szansę na najważniejszej scenie świata i tylko od niego zależy, czy ją wykorzysta. Już w młodym wieku Alex odkrywa, że on również ma rodzinny talent do gry w piłkę, i ciężko trenuje pod okiem dziadka, aby wyrobić sobie markę i zrealizować marzenia. Teraz wszystko przed nim — i to w samej Premier League. Twoje występy. Twoje decyzje. Twoja opowieść. W trybie „Droga do sławy” występy na boisku oraz decyzje podejmowane poza nim wpływają na karierę Aleksa Huntera w Premier League. Gracze będą podejmowali ważne

decyzje przez cały sezon, wpływając na rozwój wydarzeń i stosunek innych do ich postaci. Wybór klubu: Możliwość podpisania kontraktu z dowolnym z 20 klubów grających w Premier League w sezonie 2016/17.

Interakcje z innymi postaciami: Gracze będą odpowiadali na pytania dziennikarzy i innych postaci, kształtując w ten sposób osobowość swojej postaci i wpływając na rozwój wydarzeń. Cele wyznaczone przez menedżera: Gracze będą musieli starać się spełniać oczekiwania menedżera komunikowane przed każdym meczem. Dobry lub zły występ na boisku może w znacznej mierze wpłynąć na przebieg opowieści. Cechy i atrybuty: Wysiłki graczy będą nagradzane punktami, za które będą mogli zwiększać umiejętności piłkarskie Aleksa Huntera. Realistyczna fabuła: Tryb „Droga do sławy” to realistyczna opowieść o życiu piłkarza w Premier League. To filmowy świat tworzony przez prawdziwych piłkarzy, wielkie osobowości i wydarzenia, dzięki którym gracze odwiedzą miejsca, w których ich nigdy jeszcze nie było. ZDOMINUJ KAŻDĄ CHWILĘ KAŻDEGO SPOTKANIA Nowe techniki ofensywne: Nowe możliwości w ataku pozwolą graczom kreować sytuacje bramkowe i wykańczać je na więcej sposobów niż wcześniej. Mocne niskie strzały: Nowa mechanika strzałów pozwoli graczom utrzymać piłkę blisko murawy w każdej sytuacji — czy to przy strzale finezyjnym, uderzeniu z woleja czy kropnięciu podbiciem. • Uderzenia głową w dół: Większe panowanie nad kierunkiem uderzenia pozwala graczom skierować piłkę głową w dół, utrudniając bramkarzowi skuteczną interwencję. Precyzyjne podanie prostopadłe: Gracze mogą posyłać mocniejsze podania prostopadłe, a także tworzyć więcej okazji bramkowych dzięki większej precyzji takich zagrań. Mocne auty bramkowe: Umożliwiają rozpoczęcie szybkiej kontry mocnym i precyzyjnym podaniem od bramki. System aktywnej inteligencji: Zupełnie nowy system dokonuje analizy ustawienia obu zespołów, zwiększa aktywność piłkarzy bez piłki i zmienia sposób poruszania się, reagowania i podejmowania decyzji przez zawodników. Nieustanna analiza sytuacji na boisku: Teraz każdy zawodnik analizuje odległość od rywali oraz ilość dostępnego miejsca, aby lepiej oceniać możliwości wyprowadzenia ataku. Nowy ruch w ofensywie: Bardziej inteligentni zawodnicy i większa aktywność bez piłki stworzy nowe, kreatywne sposoby rozbijania szyków obronnych rywali. Gracze będą mogli korzystać z wybiegania na pozycje przez kilku zawodników jednocześnie, markowanych wybiegów, wybiegania na raty czy wymienności pozycji. Przebudowa starć fizycznych: Zmieniliśmy sposób rozstrzygania starć fizycznych we wszystkich rejonach boiska. Teraz to gracz ma pełną kontrolę nad zachowaniem piłkarza podczas walki o pozycję i piłkę dzięki możliwości skorzystania z nowej mechaniki (przycisku gry fizycznej). Mechanizm odpychania: Zgłoszona do opatentowania w USA technologia zmienia sposób przyjmowania piłki, dryblowania, walki fizycznej i gry w obronie. W ten sposób rywalizacja o pozycję i piłkę będzie dużo bardziej realistyczna. Nowe starcia fizyczne: Interakcje między piłkarzami ożywają w najdrobniejszych szczegółach na całym boisku. Gracze zobaczą realistyczne zasłanianie piłki, zderzenia z bramkarzami, odcinanie rywali od futbolówki i wiele innych zagrań obserwowanych na co dzień na prawdziwych boiskach. Drybling z pełną ochroną piłki: Nowy mechanizm zastawiania piłki zależny od bliskości rywala pomoże obronić piłkę przed zakusami przeciwników. Piłkarz będzie widział, skąd nadciąga największe zagrożenie, i w razie skorzystania z tej mechaniki w odpowiednim momencie należycie zasłoni piłkę. Przebudowanie stałych fragmentów gry: Od rzutów wolnych przez karne po różne — gracze przejmą pełną kontrolę nad wykonywaniem stałych fragmentów gry i będą mogli to robić w swoim niepowtarzalnym stylu. Nowe rzuty karne: Gracze mogą w pełni kontrolować piłkarza podczas rozbiegu, nabiegając na piłkę pod różnymi kątami i z różną prędkością. W ten sposób rzuty karne będą bardziej urozmaicone. Nowe rzuty różne: Nowy system celowania przy rzutach różnych pozwala dokładniej zagrywać piłkę do kolegów z drużyny. Jednocześnie gdy piłka znajdzie się już w powietrzu, zawodnicy będą się inaczej poruszać w polu karnym. Rzuty wolne: Gracze będą mogli przy rzutach wolnych nabiegać na piłkę na różne sposoby, aby wpływać na jej rotację i trajektorię. Teraz można nawet uderzać bezpośrednio na bramkę zewnętrzną stroną stopy, aby sprytnie podkręcić piłkę wokół muru. Pełna kontrola nad wrzutami z autu: Gracze mogą przesuwac się wzdłuż linii bocznej, aby wrzucić piłkę z lepszego miejsca, zamarkować wrzut, aby posłać obrońców rywala w niewłaściwą stronę, a na koniec wrzucić piłkę na wolne pole dla kolegi na dobieg. > Regulamin: TA OFERTA PRZEDSPRZEDAŻY EDYCJI STANDARDOWEJ STANOWI CZĘŚĆ SPECJALNEJ PROMOCJI I NIE WIAŻE SIĘ Z OFERTĄ JAKIEJKOLWIEK KARTY KREDYTOWEJ, PŁATNICZEJ, DEBETOWEJ ANI PODARUNKOWEJ. OFERTA WAŻNA DO 29 WRZEŚNIA 2016 R. OFERTA DOTYCZY TYLKO NOWYCH ZAMÓWIEŃ NA GRĘ FIFA 17 („PRODUKT”). KOD ZAWARTY W PRODUKCIE UPRAWNIA

DO UZYSKANIA W TRYBIE FIFA ULTIMATE TEAM („FUT”), CO TYDZIEŃ PRZEZ 5 KOLEJNYCH TYGODNI, 1 ŻETONU DRAFT. ABY ODEBRAĆ WSZYSTKIE 5 ŻETONÓW DRAFT, KOD TRZEBA WYKORZYSTAĆ PRZED 16 PAŹDZIERNIKA 2016 R. PONADTO KOD UTRACI WAŻNOŚĆ 13 LISTOPADA 2016 R. WYKORZYSTANIE KODU W PÓŹNIEJSZYM TERMINIE SPOWODUJE UTRATĘ UPRAWNIENI DO ŻETONÓW DRAFT PRZYNALEŻNYCH ZA TYGODNIE POPRZEDZAJĄCE TYDZIEŃ, W KTÓRYM NASTĄPIŁO WYKORZYSTANIE KODU. KAŻDY ŻETON DRAFT JEST WAŻNY PRZEZ 7 DNI I MUSI ZOSTAĆ ODEBRANY W OKRESIE JEGO WAŻNOŚCI. NIEZALOGOWANIE SIĘ W FUT I NIEWYBRANIE OPCJI „MOJA PACZKA” W CELU ODEBRANIA ŻETONU DRAFT W DOWOLNYM TYGODNIU SPOWODUJE PRZEPADEK ŻETONU PRZYNALEŻNEGO ZA DANY TYDZIEŃ. PIERWSZY ŻETON DRAFT, 1 PIŁKARZ NA WYPOŻYCZENIE (NA 8 MECZÓW) ORAZ STRÓJ FUT ZOSTANĄ UDOSTĘPNIENI NATYCHMIAST PO WYKORZYSTANIU KODU. OFERTA JEST WAŻNA WE WSZYSTKICH KRAJACH, W KTÓRYCH SPRZEDAWANY JEST PRODUKT. OFERTA NIE MOŻE ZOSTAĆ ZASTĄPIONA INNĄ OFERTĄ, WYMIENIONA ANI SPRZEDANA. W MIEJSCE OFERTY NIE MOŻNA OTRZYMAĆ GOTÓWKI ANI ŻADNYCH TOWARÓW CZY USŁUG. OFERTY NIE MOŻNA ŁĄCZYĆ Z INNYMI OFERTAMI PROMOCYJNYMI ANI ZNIŻKOWYMI, CHYBA ŻE ZA WYRAŻNĄ ZGODĄ EA. OFERTY NIE MOŻNA ŁĄCZYĆ Z JAKIMIKOLWIEK KARTAMI PRZEDPŁACONYMI NA ZAWARTOŚĆ OFEROWANĄ W RAMACH PROMOCJI. OFERTA JEST NIEWAŻNA, JEŚLI STANOWI TAK PRAWO WŁAŚCIWE. AKTUALNE INFORMACJE O PRODUKCIE, UMOWA UŻYTKOWNIKA ORAZ INFORMACJE O ZABEZPIECZENIACH TECHNICZNYCH BĘDĄ UMIESZCZANE POD ADRESEM [WWW.EA.COM/PL/1/PRODUCT-EULAS](http://WWW.EA.COM/PL/1/PRODUCT-EULAS). DO GRY MOGĄ BYĆ WYMAGANE POŁĄCZENIE Z INTERNETEM, KONTO EA, AKCEPTACJA UMÓW UŻYTKOWNIKA PRODUKTU I ORIGIN, AKCEPTACJA ZASAD OCHRONY DANYCH OSOBOWYCH I KORZYSTANIA Z PLIKÓW COOKIE EA, AKCEPTACJA REGULAMINU EA, INSTALACJA APLIKACJI ORIGIN ([WWW.ORIGIN.COM/PL-PL/ABOUT](http://WWW.ORIGIN.COM/PL-PL/ABOUT)) ORAZ REJESTRACJA Z WYKORZYSTANIEM KODU PRODUKTU. REGULAMIN EA ORAZ ZASADY OCHRONY DANYCH OSOBOWYCH I KORZYSTANIA Z PLIKÓW COOKIE MOŻNA ZNALEŹĆ NA STRONIE [WWW.EA.COM/PL](http://WWW.EA.COM/PL). ABY ZAŁOŻYĆ KONTO EA, MUSISZ MIEĆ SKOŃCZONE 16 LAT. EA MOŻE ZAPRZESTAĆ UDOSTĘPNIANIA FUNKCJI SIECIOWYCH PO UPŁYWIE 30 DNI OD ZAMIESZCZENIA STOSOWNEJ INFORMACJI NA STRONIE [WWW.EA.COM/PL/1/SERVICE-UPDATES](http://WWW.EA.COM/PL/1/SERVICE-UPDATES). Zastrzeżenia prawne EA SPORTS FIFA: © 2016 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS, logo EA SPORTS oraz Ultimate Team są znakami towarowymi Electronic Arts Inc. Oficjalny licencjonowany produkt FIFA. © Nazwa FIFA i logo oficjalnego licencjonowanego produktu FIFA są chronione prawem autorskim i (lub) stanowią znaki towarowe FIFA. Wszystkie prawa zastrzeżone. Produkcja: Electronic Arts na mocy udzielonej licencji. Wszystkie pozostałe znaki towarowe należą do ich prawnych właścicieli.

# Tytuł główny nagłówka

podtytuł nagłówka

---

Nazwa	Wartość
Wydawca	Electronic Arts Polska
Producent	EA Sports
Data premiery	29.09.2016
Tryb gry	Single / Multiplayer
Kategoria wiekowa	3+
Wersja językowa	PL
Wymagania sprzętowe	Konsola PlayStation 4
Format	Blu-Ray