


# Gra Xbox Series X UFC 5

| | |
|---|---|
| Cena brutto | **246,99 zł** |
| Cena netto | **200,80 zł** |
| Numer katalogowy | **GGCNGXSOHB02606** |
| Kod producenta | **5908305249139** |
| Kod EAN | **5908305249139** |
| Obsługiwany kontroler ruchu (Tylko gry Xbox/Playstation 3/4 - po | **Nie** |
| Uwaga | **Kosz zgodnie z zasadami recyklingu** |
| Wymagania wiekowe | **16** |
| Wersja językowa | **Polskie napisy** |
| Tryby gry | **Singleplayer** |
| Nośnik (filmy, gry, oprogramowanie) | **Blu-ray** |
| Gatunek | **Sportowa** |
| Data premiery | **2023-10-27** |
| Wymagania sprzętowe | **Konsola Xbox One/Xbox Series X** |
| Platforma (gry) | **Xbox Series X** |

## Opis produktu

**Gra Xbox Series X UFC 5**

EA SPORTS UFC 5 zapewnia uderzający poziom realizmu. Za sprawą zaawansowanych możliwości renderowania drzemiących w silniku Frostbite twoi ulubieni zawodnicy dysponują teraz niezrównanymi podobiznami postaci, które dopełnia nowa jakość otoczenia, przez co ich wejście do Oktagonu jest niczym walka wieczoru podczas gali na żywo. Zupełnie nowy system rzeczywistych obrażeń ożywi pojedynki dzięki realistycznej dynamice i strategii, sprawiając, że otrzymane ciosy i rozcięcia wpłyną na ruchliwość, obronę, kondycję i nie tylko. Przyjmij zbyt wiele obrażeń, a lekarz zainterweniuje i przerwie walkę. Dla miłośników walki w parterze mamy nowe poddania w oparciu o przejścia, które czynią grappling jeszcze płynniejszym i realistycznym. A jeśli chcesz podziwiać dzieło swoich rąk, to kinowe powtórki nokautów uchwycą zakończenia walk w całej ich brutalnej chwale. UFC 5 to zupełnie nowa zawartość, funkcje i wyzwania spod szyldu Tygodnia Walki, dostarczane każdego miesiąca w oparciu o bieżące wydarzenia ze świata UFC. Z kolei alter ego oferują nowe, comiesięczne warianty twoich ulubionych zawodników. Poznaj nowy etap ewolucji gier o sportach walki z UFC 5.

**ROZGRYWKA**

**SYSTEM RZECZYWISTYCH OBRAŻEŃ**
Co stanowi sedno walk MMA? Stawka, technika, dramaturgia i brutalny realizm zdarzeń. UFC 5 oddaje to w bardziej autentyczny sposób niż kiedykolwiek wcześniej dzięki ulepszeniom grafiki godnym nowej generacji, dającym animacjom nowe życie; systemom obrażeń ukazującym balans między brutalnością a taktycznymi aspektami sportu walki; usprawnieniom rozgrywki czyniącym akcję jeszcze płynniejszą oraz bardziej realistyczną i nie tylko.

**REALISTYCZNE OBRAŻENIA**
Rozcięcia, stłuczenia i opuchlizna kumulują się w precyzyjnie uchwyconych miejscach, w oparciu o zadawane i otrzymywane obrażenia, co skutkuje ponad 64 tysiącami możliwych kombinacji obrażeń twarzy, jakie mogą przytrafić się zawodnikom.

Wszelkie obrażenia są teraz ukazywane bardziej szczegółowo niż kiedykolwiek, wpływając na atrybuty postaci w maksymalnie wiarygodny sposób. Rozcięcie brwi przeciwnika, które zacznie zasłaniać mu oko, ograniczy jego pole widzenia i sprawi, że będzie przyjmował po tej stronie bardziej dotkliwe uderzenia, bo nie zdoła zauważyć nadchodzących ciosów. Rozbicie rywalowi nosa utrudni mu oddychanie i spowolni regenerację jego kondycji. Zbyt wiele przyjętych kopnięć w łydkę sprawi, że twoja postać zacznie utykać i straci na mobilności. Realistyczne obrażenia wprowadzają zupełnie nowy wymiar strategicznych możliwości.

**KONTROLE I INTERWENCJE LEKARSKIE**
Realistyczne obrażenia przynoszą realistyczne skutki. Jeśli gracz dozna poważnego urazu jak na przykład złamany nos lub podbite oko sędzia może wstrzymać walkę i wezwać lekarza ringowego, aby zbadał dotkliwość obrażeń. Jeśli gracz nie zdoła zmienić taktyki i chronić kontuzjowanej części ciała przed kolejnymi ciosami, lekarz może zdecydować o zakończeniu walki zupełnie jak w prawdziwym Oktagonie. Stwarza to zupełnie nowe strategiczne możliwości do okiełznania.

**NOWE CIOSY I REAKCJE NA TRAFIENIA**
Uderzająca ewolucja. W UFC 5 graczy czekają zupełnie nowe animacje ciosów łokciami w ground and pound, ataków z obrotu oraz wielu innych ciosów pięściami, kopnięć, uderzeń kolanami i łokciami. Nowe animacje oddają ruchy asów wagi ciężkiej, zawodowych kickbokserów i innych, co zapewnia szereg nowych sposobów gry w stójce. Ponadto nowe animacje reakcji na uderzenia oraz dopracowana fizyka sprawiają, że gracz naprawdę odczuje moc precyzyjnie wyprowadzanych ciosów.

**PŁYNNE PODDANIA**
Nowa mechanika płynnych poddań poprawia i rozbudowuje dotychczasowy system grapplingu poprzez szybsze animacje oraz usunięcie minigier. Początkujący mogą skorzystać ze wspomagania grapplingu, aby zasięgnąć pomocy na macie, zaś weterani będą mogli odkrywać i wykorzystywać zupełnie nowe tajniki gry. Nowe poddania sprawią, że walka w parterze stanie się płynniejsza i bardziej realistyczna, czym na pewno zachwyci każdego konesera grapplingu.

**GRAFIKA**

**SILNIK FROSTBITE**
Po raz pierwszy w historii serii EA SPORTS UFC korzysta z silnika Frostbite, zapewniającego grom konsolowym przełomowe ulepszenia grafiki. Od dynamicznego oświetlenia przez wierniejsze podobizny postaci po realistyczne kosmyki włosów i animacje odzieży Frostbite naprawdę ożywia Oktagon.

**KINOWE POWTÓRKI NOKAUTÓW**
Jednym z narzędzi ukazania graficznego rozwoju serii UFC w naprawdę innowacyjny sposób są zupełnie nowe kinowe powtórki nokautów. Czerpiąc z możliwości Frostbite, gracze mogą teraz odtwarzać swoje rozstrzygające walkę uderzenia w oszałamiającej oprawie graficznej. Uchwycone w wysoce zwolnionym tempie, z kinowymi ujęciami i oświetleniem, nokautujące trafienia wyglądają teraz bardziej autentycznie i piękniej niż kiedykolwiek. Krew tryska, ciała sinieją, a potężne nokauty przeistaczają się w dzieła sztuki.

**WIERNE PODOBIZNY ZAWODNIKÓW**
Dzięki zastosowaniu silnika Frostbite oraz znaczącym ulepszeniom oświetlenia i renderowania w tym między innymi podwójne płaty skóry i cieniowanie oczu, zarysowanie kosmyków włosów, lepiej odwzorowane figury zawodników czy najlepsza w branży technologia animowania twarzy znani i lubiani zawodnicy wyglądają teraz bardziej realistycznie niż kiedykolwiek.

**EFEKTY WIZUALNE**
Liczy się moc. Wierniejsze odwzorowanie postaci oznacza, że kiedy zawodnicy przyjmują ciosy, skutki ukazują się na ich twarzach w postaci realistycznych grymasów bólu. Ponadto zupełnie nowa fizyka płynów i cząsteczek sprawia, że krew i pot cieknąą i tryskają zupełnie tak, jak
w trakcie prawdziwych zmagań w Oktagonie.

**REALISTYCZNE ZAKOŃCZENIA**
Od nowo dodanych remisów w grze offline i online po realistyczne usprawnienia w rodzaju sędziego wkraczającego, by ocalić powalonego zawodnika przed zbyt intensywnym ground and pound UFC 5 zyskało wiele nowych, realistycznych scenariuszy rozstrzygania walk.

**KINOWE PRZERYWNIKI**
Rozpoznawalne wyjścia do klatki, porywające nokauty i wszystko pomiędzy. Silnik Frostbite pozwala ukazać nowe, niemal filmowe przerywniki, których szczegółowość i wierność odwzorowywania zawodników tworzy wrażenie uczestnictwa w prawdziwej, wyprzedanej gali UFC. Od ryku rozentuzjazmowanego tłumu po kultowe wprowadzenia Brucea Buffera, nowe przerywniki w grze wynoszą UFC 5 na nieznany dotąd poziom realizmu, emocji i immersji.

**TRYBY GRY**

**TYDZIEŃ WALKI**
UFC 5 osadza fanów w głębi świata UFC, czego najlepszym przykładem są nowe wyzwania, funkcje i zawartość spod szyldu Tygodnia Walki, stanowiące niespotykany dotąd pomost z hitowymi starciami na galach UFC.

**WYZWANIA TYGODNIA WALKI**
W tygodniach przed i po najważniejszych galach UFC gracze będą mieli dostęp do ograniczonych czasowo wyzwań tygodnia walki. Wyzwania te pozwolą graczom odblokowywać nagrody nawiązujące do tych wydarzeń, takie jak nowe postacie alter ego, przedmioty kosmetyczne dla utworzonych zawodników, elementy personalizacji profilu czy emotki z zawodnikami.

**TYPOWANIE WALK**
Teraz przed prawdziwymi galami UFC gracze mogą dokonywać własnych typów związanych z główną kartą każdej transmisji PPV. Po dokonaniu typów gracze zostają automatycznie rozstawieni w grupach rankingowych. Dostępne są także własne rankingi dla znajomych. Po zakończeniu gali liderzy rankingów zostaną nagrodzeni monetami UFC.

**KONTRAKTY TYGODNIA WALKI**
Kontrakty tygodnia walki oferują graczom codzienną możliwość podjęcia walki
z przeciwnikiem SI w oparciu o z góry ustalone ustawienia rozgrywki. Stając do walk i zwyciężając, gracze inkasują walutę gry. Z biegiem tygodnia oferowane walki stają się coraz trudniejsze. Zwycięstwa, porażki i finisze przed czasem zostają zapisane w zakładce Kontrakty.

**POSTĘPY I NAGRODY**

**ALTER EGO**
Od wyglądu po zdolności zupełnie nowe postacie alter ego pozwalają grać jako popularni zawodnicy z czasów knkretnych, przełomowych momentów w ich karierze (jak np. debiut legendarnego zawodnika w UFC, walka dająca tytuł i tym podobne), a także alter ego, które mogą istnieć tylko w świecie UFC 5.

**KARTA CIOSÓW**
Graj i zdobywaj kolejne, wybrane nagrody, takie jak waluta gry, możliwości modyfikowania profilu gracza, przedmioty kosmetyczne dla utworzonych zawodników i postacie alter ego. Dodatkowo wypełnianie wyzwań profilu zapewnia graczom punkty doświadczenia, które z kolei sprawiają, że karta ciosów przynosi lepsze nagrody.

**TRYB KARIERY ONLINE**
Gracze o to prosili, a my ich wysłuchaliśmy. Tryb kariery online obejmuje system dobierania przeciwników na bazie umiejętności, ligowe awanse i walki o tytuły w czterech kategoriach wagowych. Gracze mogą korzystać z innego utworzonego zawodnika w każdej kategorii, co pozwala zabłysnąć bogatymi kombinacjami personalizacji zawodników i elementami kosmetycznymi.

**EWOLUCJA ZAWODNIKA ONLINE**
Walka w sieciowym trybie kariery zapewnia punkty ewolucji, które mogą posłużyć do ulepszenia atrybutów, ruchów i atutów utworzonego zawodnika. Gdy gracz osiągnie limit poziomu u danego zawodnika, podniesie jego prestiż, co doprowadzi do wyzerowania punktów ewolucji do poziomu startowego, ale podniesie zarazem limit poziomów i odblokuje dostęp do nowych ruchów oraz atutów.

**PREMIE DO PD**
Premie do PD na ograniczony czas zwiększają szybkość zdobywania punktów ewolucji w walkach w trybie kariery online. Premie można uzyskać jako nagrody w grze, co daje graczom dodatkową motywację, aby stanąć w Oktagonie.

**TRYB KARIERY**
Tryb kariery wzbogaca się o zupełnie nowe wprowadzenie trener Davis powraca, by poprowadzić gracza przez karierę w UFC w otoczce nowych przerywników, lokacji i udoskonalonego samouczka wprowadzającego graczy w arkana sportu. Usprawnienie obozów treningowych pozwala z kolei graczom symulować przebieg obozu i ćwiczeń sparingowych w celu uzyskania szczytowej formy i szybszego przechodzenia do walk. W dodatku sesje sparingowe będą zawierać pakiety wyzwań, w których gracze będą zdobywać oceny w zależności od liczby ukończonych wyzwań.

**ROZGRYWKA W WALCZ TERAZ**
Przebudowa trybu Walcz teraz wprowadza do ulubionego trybu graczy szeroką gamę realistycznych rodzajów starć MMA/UFC, takich jak główna karta, walka wieczoru, mistrzostwo, podwórko i kumite.

**STYLE GRY**
Gracze mogą teraz dostosowywać swoje własne, preferowane style gry we wszystkich trybach rozgrywki. Od stylu symulacji, korzystającego z realistycznie odmierzanego czasu rund, zwiększonych obrażeń oraz zużycia energii, pozwalającego oddać prawdziwe walki MMA, przez styl nokautowy, w którym regeneracja wytrzymałości zostaje wyłączona na rzecz nielimitowanej kondycji i kombinacji, po tryb stójkowy, w którym walka toczy się wyłącznie w pionie wybór należy do ciebie.