



UFC 2

Cena	40,00 zł
Czas wysyłki	24 godziny
Numer katalogowy	XONE-GU0060
Producent	Brak

Opis produktu

W 2014 roku firma Electronic Arts zapoczątkowała grą **EA Sports UFC** nową sportową serię przeznaczoną dla fanów MMA. **EA Sports UFC 2 na Xbox One to druga odsłona rzeczzonego cyklu, w której wprowadzono rozmaite nowinki i usprawnienia.**

Mechanika

Rozgrywka w **EA Sports UFC 2** polega oczywiście na toczeniu walk pomiędzy słynnymi zawodnikami MMA. Twórcy starali się jak najdokładniej odwzorowywać prawdziwe potyczki, więc gameplay ma bardziej symulacyjny charakter. **Wśród największych nowości, które pojawiły się w „dwójce” należy przede wszystkim wymienić Knockout Physics System**, czyli system odpowiedzialny za wyprowadzanie potężnych ataków kończących. Twórcy zatroszczyli się także o duże usprawnienia w walce na ziemi, która znacznie zyskała w tej części na znaczeniu. Ponadto gra może się pochwalić największym jak do tej pory wyborem zawodników, a wśród nich pojawiły się także kobiety. Jedną z nich, Ronda Rousey, trafiła na okładkę produkcji.

Tryby gry

EA Sports UFC 2 na Xbox One umożliwia rozgrywkę w rozmaitych trybach single i multiplayer. Podstawowym jest oczywiście kariera, w której startujemy niemal od zera, by wspinać się na coraz to wyższe miejsca w rankingach. Można także od razu wskoczyć do KO Mode, w którym panuje tylko jedna zasada – zmieść przeciwnika z ringu. Przed przystąpieniem do prawdziwej walki warto jednak potrenować w ramach Training Camps.

Kolejnym ważnym trybem jest UFC Ultimate Team, czyli zabawa w kolekcjonowanie kart, z których tworzymy zespół wojowników MMA (maksymalnie pięciu zawodników z różnych klas wagowych). Tych wystawiamy do walk, zarabiając pieniądze na nowe karty, zapewniające m.in. wzrost możliwości naszych podopiecznych.

Wszystko to uzupełniane jest przez sieciowe zmagania o tytuł mistrza oraz edytor zawodników, pozwalający na modyfikowanie ich wyglądu.

Kwestie techniczne

EA Sports UFC 2 na Xbox One wykorzystuje silnik Ignite, znany z innych sportowych produkcji firmy Electronic Arts, w tym chociażby serii **FIFA**. Dzięki wprowadzeniu bardziej zaawansowanej fizyki, lepszych animacji zawodników i większemu przywiązaniu do szczegółów (choćby bardziej naturalne włosy), wirtualne zmagania momentami przypominają prawdziwe transmisje telewizyjne.