

ELECTRONIC ARTS

PRESSE- UND
ÖFFENTLICHKEITSARBEIT

Im Zollhafen 15-17
50678 Köln
Telefon 0221 975 82 - 0
Telefax 0221 975 82 - 111



PRESSEMELDUNG

Weltweite Veröffentlichung am 14. August 2020

EA SPORTS UFC 4: Israel Adesanya und Jorge Masvidal als Coverstars präsentiert

Köln, 11. Juli 2020 – Electronic Arts kündigt heute *EA SPORTS UFC 4* für den 14. August 2020 an. Das Cover teilen sich UFC-Mittelgewicht-Champion Israel „The Last Stylebender“ Adesanya und UFC-Weltergewicht-Kämpfer Jorge „Gamebred“ Masvidal. Das nächste Spiel im beliebten UFC-Franchise bietet ein völlig neues Erlebnis, das den Spieler und den vom Spieler erstellten Kämpfer ins Rampenlicht des Spiels rückt. Mit einem neuen und vereinheitlichen Fortschrittssystem, überholten Takedown- und Bodenkampf-Mechaniken, wesentlich flüssigeren Clinch-zu-Strike-Kombinationen und der Chance darauf, die Ursprünge von Kampfsportarten in völlig neuen Umgebungen zu erfahren, stellt *UFC 4* das wohl am besten verfeinerte Kampfsport-Erlebnis dar, das es jemals gegeben hat.

Der offizielle Reveal-Trailer ist hier zu sehen: <https://youtu.be/GjugTk9ovcl>

Spieler, die das Spiel vorbestellen*, können mit Anthony Joshua und Tyson Fury, den Schwergewicht-Champions im Boxen, einen der am heißesten erwarteten Kämpfe in der Geschichte des Kampfsports ausfechten.

„*EA SPORTS UFC 4* ist das beste Kampfspiel, das jemals entwickelt wurde“, sagte UFC-Präsident Dana White. „Fans können sowohl in den besten Arenen als auch in Backyard- und Kumite-Umgebungen kämpfen. Dieses Spiel erlaubt es einem, mit den besten Athleten in der Geschichte der UFC zu spielen und fügt dann sogar noch Legenden wie Bruce Lee und die Box-Champions Anthony Joshua und Tyson Fury hinzu. Es ist wirklich verrückt, wie gut dieses Spiel ist.“

„Ich bin das Gesicht einer neuen Welle von UFC-Kämpfern, weswegen es sich auch richtig anfühlt, den Sport in diesem UFC-Spiel der neuen Generation zu

repräsentieren“, sagte UFC-Mittelgewicht-Champion Israel Adesanya. „Ich bin gespannt darauf, ob meine Fans genauso viel Spaß mit meinem Kämpfer haben werden, wie ich es hatte.“

In *EA SPORTS UFC 4* wird der Kämpfer über seinen Kampfstil, seinen Erfolge und seiner Persönlichkeit definiert. Spieler können dank eines einheitlichen und alle Spielmodi umfassenden Fortschrittssystems ihre Charaktere entwickeln und individualisieren und sich im neuen Karrieremodus so vom Amateur bis zum UFC-Superstar hochkämpfen. In *UFC 4* können Spieler sich jetzt auf vier komplett neue Umgebungen freuen, einschließlich „Kumite“, „Backyard“, „UFC Apex“ und „Action Avenue“, oder es in Blitz-Kämpfen oder den Online-Weltmeisterschaften mit der ganzen Welt aufnehmen und zum unangefochtenen Champion werden. Charakteristika wie die gewählte Gewichtsklasse und eine von fünf MMA-Disziplinen – einschließlich Ringen, Jiu-Jitsu, Boxen und mehr – definieren, wie Spieler kämpfen, während mehr als 1.600 freischaltbare Outfitgegenstände, über 120 Emotes und viele weitere kosmetische Gegenstände die Persönlichkeit jedes Spielers so richtig zum Vorschein bringen.

„*UFC 4* ist das authentischste MMA-Spiel, das es je gab“, sagte Brian Hayes, Creative Director, EA SPORTS UFC. „Wir haben ein intensives Kampferelebnis erschaffen, in dem Spieler mit ihren eigens erstellten Kämpfern ihr ganz eigenes UFC-Vermächtnis schmieden können. Sie werden die Ursprünge von MMA durch unsere neuen Kampfschauplätze auf völlig neue Weise erkunden und durch die komplette Überholung unserer wichtigsten Gameplay-Mechaniken die volle Kontrolle über jeden Schlag und jeden Takedown haben.“

„Bei MMA geht es nicht nur um den Gürtel. Bei MMA geht es um deine Persönlichkeit und ob du die nötige Entschlossenheit dazu hast, es vom unbekanntem Kämpfer den ganzen Weg bis zu ausgebuchten Arenen auf der ganzen Welt zu schaffen“, erklärte UFC-Weltergewicht Jorge Masvidal. „Ich bin mit Hinterhofkämpfen aufgewachsen, weshalb es so aufregend für mich ist, diesen Kampfstil jetzt auch in *UFC 4* erleben zu können. Spieler können hier jetzt ihre echte Gamebred-Mentalität zur Schau stellen.“

Flüssige Clinch-Angriff-Kombinationen bieten ein besser reagierendes und authentischeres Gameplay im Stehen, während die überarbeiteten Takedown- und Bodenkampf-Mechaniken für mehr Kontrolle in den entscheidenden Momenten eines jeden Kampfes sorgen. Ganz gleich, wie oder wo Spieler antreten, in *EA SPORTS UFC 4* stehen sie in jedem Kampf im Mittelpunkt. Flüssige Clinch-Kontrolle bringt RPM zur Clinch-Kunst und fügt dem Striking-System einen wichtigen, strategischen Faktor hinzu. RPM-Technologie brachte die Takedown-Überarbeitung voran, die nun mit einer Vielzahl neuer Takedown-Animationen glänzen kann, welche alle durch Spielereingaben und Kämpferattribute beeinflusst werden. Ein neues Submission-System liefert ein einfacheres Spieler-Erlebnis, bei dem man mehr Wege hat, um von einem Submission-Versuch zu einem schnellen Finish überzugehen, oder Slams mit großen Auswirkungen ausführen kann, um solchen Versuchen zu entkommen.

Dank der Überarbeitung des Karrieremodus wurde außerdem auch eine neue Art und Weise eingeführt, auf die man die Hintergrundgeschichten von Kämpfern weiterentwickeln kann und die zusätzlich auch einen tiefreichenden Entwicklungsprozess bietet, dem man während der Karriere des Kämpfers folgen kann. Das neue Feature „Kämpferentwicklung“ gibt Spielern die volle Kontrolle über die Fähigkeiten eines Kämpfers und jeder getroffene Schlag oder ausgeführte Takedown entwickelt den Kämpfer in der jeweiligen Disziplin weiter. Durch Beziehungen finden die Auswirkungen von Partnerschaften und Rivalitäten nun endlich ihren Weg zu *UFC 4*. Indem man sowohl von Freunden als auch Feinden lernt, kann man wertvolle Erfahrungen sammeln und wichtige Fähigkeiten erlernen. Spieler können sich ihren Weg selbst aussuchen, wodurch es ihnen freisteht, die Kämpfe, Gewichtsklassen und Rivalitäten auszuwählen, die sie möchten. Keine Karriere gleicht einer anderen.

EA SPORTS UFC 4 ist ab dem 14. August 2020, weltweit auf PlayStation 4 und Xbox One erhältlich. Spieler, die das Spiel jetzt vorbestellen**, erhalten die Boxer Anthony Joshua und Tyson Fury sowie die Anpassungs-Packs „Backyard“ und „Kumite“ dazu, die jeweils exklusive, kosmetische Gegenstände enthalten. *UFC 3*- und *UFC 2*-Spieler, die in ihrem jeweiligen Spiel vorbestellen, erhalten 10 % Rabatt auf die Standard-Edition von *UFC 4* sowie Kampfsportlegende Bruce Lee und 500 UFC Points

zusätzlich*** zu den bereits erwähnten Kämpfern und kosmetischen Gegenständen dazu.

EA Access****-Mitglieder können mit ihrem Vorabzugang zu UFC 4 bereits am 7. August mit dem Spiel loslegen. Während dieser Zeit werden Mitglieder auch die Möglichkeit haben, an einzigartigen Vorabherausforderungen in UFC 4 teilzunehmen, die exklusive Outfits und Währung im Spiel freischalten. Weitere Details sind unter ea.com/ea-access verfügbar.

Weitere Informationen zu UFC 4 sind unter folgendem Link zu finden:
<https://www.ea.com/games/ufc/ufc-4>

Assets zu EA SPORTS UFC 4 stehen unter folgendem Link zum Download bereit:
<http://www.ea-extranet.de/shortlink/xwmf/0E1002>

*EINE LISTE MIT ALLEN KÄMPFERN IN EA SPORTS UFC 4 IST UNTER <https://ea.com/games/ufc/ufc-4/meet-the-fighters> ZU SEHEN.

**UNTERLIEGT BESTIMMTEN BEDINGUNGEN UND EINSCHRÄNKUNGEN. EINZELHEITEN UNTER <https://www.ea.com/games/ufc/offer-disclaimers/#pre-order>

***UNTERLIEGT BESTIMMTEN BEDINGUNGEN UND EINSCHRÄNKUNGEN. EINZELHEITEN UNTER <https://www.ea.com/games/ufc/offer-disclaimers/#loyalty-offer>

****UNTERLIEGT BESTIMMTEN BEDINGUNGEN UND EINSCHRÄNKUNGEN UND AUSSCHLÜSSEN. EINZELHEITEN UNTER ea.com/ea-access/terms UND ea.com/ea-access

Weitere Informationen:

Lukas Bachmann
Marcom Activation Manager
Telefon 0221 9758 - 22732
E-Mail lbachmann@ea.com
www.electronic-arts.de
<http://presse.ea.de>

Über Electronic Arts

Electronic Arts (NASDAQ: EA) ist ein weltweit führender Anbieter digitaler interaktiver Unterhaltungsprogramme. Das Unternehmen entwickelt und vertreibt Spiele, Zusatzinhalte und Onlinedienste für internetfähige Spielekonsolen, PCs und Mobilgeräte.

Im Geschäftsjahr 2020 erzielte EA einen Nettoumsatz nach US-GAAP in Höhe von 5,5 Milliarden USD. Das Unternehmen EA hat seinen Sitz in Redwood City, Kalifornien, und ist bekannt für qualitativ hochwertige Blockbuster-Marken wie EA SPORTS™ FIFA,

Battlefield™, Apex Legends™, Die Sims™, Madden NFL, Need for Speed™, Titanfall™, und Plants vs. Zombies™. Weitere Informationen über EA sind auf www.ea.com/news erhältlich.

Über EA SPORTS

EA SPORTS ist eine der weltweit führenden Marken im Bereich der Sportunterhaltung, mit erfolgreichen Videospielserien, preisgekrönten interaktiven Technologien, Fanprogrammen und plattformübergreifenden digitalen Erlebnissen. EA SPORTS verbindet Spieler und lässt sie die Emotionen des Sports erleben, durch branchenführende Sportspiele wie EA SPORTS Madden NFL, EA SPORTS FIFA, EA SPORTS NHL®, EA SPORTS NBA LIVE, EA SPORTS Rory McIlroy PGA TOUR® und EA SPORTS UFC®.

Über UFC

UFC® ist die weltweit führende Organisation für Mixed Martial Arts (MMA) mit mehr als 318 Millionen Fans und 102 Millionen Social Media-Followern. Die Organisation produziert jährlich mehr als 40 Live-Veranstaltungen in einigen der prestigeträchtigsten Arenen der Welt und überträgt sie an fast eine Milliarde Fernsehhaushalte in mehr als 175 Ländern. Auf der Athletenliste der UFC stehen die weltbesten MMA-Athleten aus mehr als 65 Ländern. Zu den digitalen Angeboten der Organisation gehört UFC FIGHT PASS®, einer der weltweit führenden Streaming-Dienste für Kampfsportarten. UFC wurde 2016 vom globalen Unterhaltungs-, Sport- und Content-Unternehmen Endeavor zusammen mit den strategischen Investoren Silver Lake Partners und KKR übernommen. Der Hauptsitz von UFC befindet sich in Las Vegas, Nevada. Weitere Informationen erhalten Sie auf UFC.com und folgen Sie UFC auf [Facebook.com/UFC](https://www.facebook.com/UFC), Twitter, Snapchat und Instagram: @UFC.