



# CONTENUTO

Crea la tua leggenda .....	3
Comandi .....	4
All'interno dell'ottagono .....	10
Combatti ora.....	15
Modalità Carriera .....	16
Progressi.....	20
Crea combattente .....	21
Offline .....	22
Online .....	23
Serve aiuto? .....	24

# CREA LA TUA LEGGENDA

In *EA SPORTS™ UFC® 4*, il combattente che diventerai è determinato dallo stile di lotta, dai risultati ottenuti e dalla tua personalità. Sviluppa e personalizza il tuo personaggio attraverso un sistema di progressione unificato che coinvolge tutte le modalità di gioco. Inizia come un dilettante sconosciuto e diventa una superstar UFC nella nuova modalità Carriera, e rivivi le origini degli sport di combattimento in due ambientazioni nuove di zecca, il Kumite e il cortile. Sfida combattenti di tutto il mondo nelle nuove Battaglie Blitz oppure nei Campionati Mondiali Online, per conquistare il titolo di campione assoluto. Dal punto di vista del gameplay, la fluidità delle combinazioni da clinch a colpo garantisce maggiore giocabilità e autenticità nelle fasi in piedi, mentre le meccaniche a terra e i takedown completamente rinnovati offrono più controllo in queste fasi fondamentali del combattimento. Non importa come o dove giochi *EA SPORTS UFC 4*: ci sarai sempre tu al centro di ogni combattimento.

# COMANDI

**NOTA:** Quando i comandi indicano tasto □ / tasto ▲ e tasto × / tasto ○ presuppongono che il tuo combattente sia in posizione di guardia destra. I comandi sono invertiti in posizione di guardia sinistra.

## IN PIEDI: COLPI DI BASE

Movimento	Levetta sinistra
Movimento della testa	Levetta destra
Cambio guardia	Tasto <b>R3</b>
Jab principale	Tasto □ (premi)
Diretto posteriore	Tasto ▲ (premi)
Calcio alle gambe principale	Tasto × (premi)
Calcio alle gambe posteriore	Tasto ○ (premi)
Gancio principale	Tasto <b>L1</b> + tasto □ (premi)
Gancio posteriore	Tasto <b>L1</b> + tasto ▲ (premi)
Montante principale	Tasto □ + tasto × (premi)
Montante posteriore	Tasto ▲ + tasto ○ (premi)
Calcio al corpo principale	Tasto <b>L2</b> + tasto × (premi)
Calcio al corpo posteriore	Tasto <b>L2</b> + tasto ○ (premi)
Calcio alla testa principale	Tasto <b>L1</b> + tasto × (premi)
Calcio alla testa posteriore	Tasto <b>L1</b> + tasto ○ (premi)
Modificatore colpi al corpo	Tasto <b>L2</b>
Modificatori dei colpi	Tasto <b>L1</b> e/o tasto <b>R1</b>
Copertura alta	Tasto <b>R2</b>
Copertura bassa	Tasto <b>L2</b> + tasto <b>R2</b>
Presca alla gamba	Tasto <b>L2</b> + tasto <b>R2</b> (a tempo)
Tentativo di clinch	Tasto <b>R1</b> + tasto □ o tasto × (premi)
Provocazioni	Tasto → / tasto ↑ / tasto ← / tasto ↓

## IN PIEDI: COLPI AVANZATI (DIPENDONO DAL COMBATTENTE)

Pugno discendente principale	Tasto <b>R1</b> + tasto <b>Ⓜ</b> (mantieni)
Pugno discendente posteriore	Tasto <b>R1</b> + tasto <b>Ⓢ</b> (mantieni)
Calcio a punto interrogativo principale	Tasto <b>L1</b> + tasto <b>ⓧ</b> (mantieni)
Calcio a punto interrogativo posteriore	Tasto <b>L1</b> + tasto <b>Ⓞ</b> (mantieni)
Calcio alternato al corpo principale	Tasto <b>L2</b> + tasto <b>ⓧ</b> (mantieni)
Calcio rotante in salto al corpo posteriore	Tasto <b>L2</b> + tasto <b>Ⓞ</b> (mantieni)
Calcio frontale principale	Tasto <b>R1</b> + tasto <b>ⓧ</b> (premi)
Calcio frontale posteriore	Tasto <b>R1</b> + tasto <b>Ⓞ</b> (premi)
Calcio alternato in salto o della gru principale	Tasto <b>R1</b> + tasto <b>ⓧ</b> (mantieni)
Calcio alternato in salto o della gru posteriore	Tasto <b>R1</b> + tasto <b>Ⓞ</b> (mantieni)
Calcio frontale al corpo principale	Tasto <b>L2</b> + tasto <b>R1</b> + tasto <b>ⓧ</b> (premi)
Calcio frontale al corpo posteriore	Tasto <b>L2</b> + tasto <b>R1</b> + tasto <b>Ⓞ</b> (premi)
Calcio della gru al corpo principale	Tasto <b>L2</b> + tasto <b>R1</b> + tasto <b>ⓧ</b> (mantieni)
Calcio della gru al corpo posteriore	Tasto <b>L2</b> + tasto <b>R1</b> + tasto <b>Ⓞ</b> (mantieni)
Calcio laterale al corpo principale	Tasto <b>L2</b> + tasto <b>L1</b> + tasto <b>ⓧ</b> (premi)
Calcio laterale al corpo posteriore	Tasto <b>L2</b> + tasto <b>L1</b> + tasto <b>Ⓞ</b> (premi)
Calcio laterale rotante al corpo principale	Tasto <b>L2</b> + tasto <b>L1</b> + tasto <b>ⓧ</b> (mantieni)
Calcio laterale rotante al corpo posteriore	Tasto <b>L2</b> + tasto <b>L1</b> + tasto <b>Ⓞ</b> (mantieni)
Calcio laterale alle gambe principale	Tasto <b>L2</b> + tasto <b>R1</b> + tasto <b>Ⓜ</b> (premi)
Calcio alle gambe obliquo posteriore	Tasto <b>L2</b> + tasto <b>R1</b> + tasto <b>Ⓢ</b> (premi)
Calcio laterale rotante doppio tocco	Tasto <b>L2</b> + tasto <b>R1</b> + tasto <b>Ⓜ</b> (mantieni)
Calcio circolare al corpo con mano a terra	Tasto <b>L2</b> + tasto <b>R1</b> + tasto <b>Ⓢ</b> (mantieni)
Pugno girato principale	Tasto <b>L1</b> + tasto <b>R1</b> + tasto <b>Ⓜ</b> (premi)
Pugno girato posteriore	Tasto <b>L1</b> + tasto <b>R1</b> + tasto <b>Ⓢ</b> (premi)

## IN PIEDI: COLPI AVANZATI (DIPENDONO DAL COMBATTENTE)

<b>Calcio di tallone rotante principale</b>	Tasto <b>L1</b> + tasto <b>R1</b> + tasto <b>□</b> (mantieni)
<b>Calcio di tallone rotante posteriore</b>	Tasto <b>L1</b> + tasto <b>R1</b> + tasto <b>△</b> (mantieni)
<b>Calcio in gancio o ad ascia principale</b>	Tasto <b>L1</b> + tasto <b>R1</b> + tasto <b>⊗</b> (premi)
<b>Calcio in gancio o ad ascia posteriore</b>	Tasto <b>L1</b> + tasto <b>R1</b> + tasto <b>⊙</b> (premi)
<b>Calcio laterale rotante alla testa principale</b>	Tasto <b>L1</b> + tasto <b>R1</b> + tasto <b>⊗</b> (mantieni)
<b>Calcio laterale rotante alla testa posteriore</b>	Tasto <b>L1</b> + tasto <b>R1</b> + tasto <b>⊙</b> (mantieni)
<b>Jab da superman principale</b>	Tasto <b>L1</b> + tasto <b>□</b> + tasto <b>⊗</b> (premi)
<b>Pugno da superman posteriore</b>	Tasto <b>L1</b> + tasto <b>△</b> + tasto <b>⊙</b> (premi)
<b>Calcio circolare in salto principale</b>	Tasto <b>L1</b> + tasto <b>□</b> + tasto <b>⊗</b> (mantieni)
<b>Calcio circolare in salto posteriore</b>	Tasto <b>L1</b> + tasto <b>△</b> + tasto <b>⊙</b> (mantieni)
<b>Calcio laterale alla testa principale</b>	Tasto <b>R1</b> + tasto <b>□</b> + tasto <b>⊗</b> (premi)
<b>Calcio laterale alla testa posteriore o calcio circolare dal basso</b>	Tasto <b>R1</b> + tasto <b>△</b> + tasto <b>⊙</b> (premi)
<b>Calcio tornado principale</b>	Tasto <b>R1</b> + tasto <b>□</b> + tasto <b>⊗</b> (mantieni)
<b>Calcio con ruota posteriore</b>	Tasto <b>R1</b> + tasto <b>△</b> + tasto <b>⊙</b> (mantieni)
<b>Gomitata principale</b>	Tasto <b>R2</b> + tasto <b>□</b> (premi)
<b>Gomitata posteriore</b>	Tasto <b>R2</b> + tasto <b>△</b> (premi)
<b>Gomitata rotante principale</b>	Tasto <b>R2</b> + tasto <b>□</b> (mantieni)
<b>Gomitata rotante posteriore</b>	Tasto <b>R2</b> + tasto <b>△</b> (mantieni)
<b>Ginocchiata principale</b>	Tasto <b>R2</b> + tasto <b>⊗</b> (premi)
<b>Ginocchiata posteriore</b>	Tasto <b>R2</b> + tasto <b>⊙</b> (premi)
<b>Doppia ginocchiata volante principale</b>	Tasto <b>R2</b> + tasto <b>⊗</b> (mantieni)
<b>Ginocchiata volante principale</b>	Tasto <b>R2</b> + tasto <b>⊙</b> (mantieni)

## IN PIEDI: TAKEDOWN/DIFESA

Gamba singola	Tasto <b>L2</b> + tasto <b>⊖</b> (mantieni)
Entrambe le gambe	Tasto <b>L2</b> + tasto <b>⬆</b> (mantieni)
Gamba singola di potenza	Tasto <b>L2</b> + tasto <b>L1</b> + tasto <b>⊖</b> (mantieni)
Entrambe le gambe di potenza	Tasto <b>L2</b> + tasto <b>L1</b> + tasto <b>⬆</b> (mantieni)
Takedown con spinta (takedown difesi in ritardo)	Levetta sinistra → / ↑ / ←
Difesa dai takedown	Tasto <b>L2</b> + tasto <b>R2</b>
Difesa dai takedown con spinta	Levetta sinistra (stessa direzione dell'attaccante)

## CLINCH: BASI

**NOTA:** Puoi eseguire i clinch con **R1** + tasto **⊖** (premi) o tasto **⬆** (premi).

Muovi avversario	Levetta sinistra
Transizione	Tasto <b>R1</b> + tasto <b>⊖</b> (premi) o tasto <b>⬆</b> (premi)
Transizioni sulla gabbia	Levetta sinistra
Sgambetti/proiezioni	Tasto <b>R1</b> + tasto <b>⊗</b> (premi) o tasto <b>⊙</b> (premi)
Copertura alta	Tasto <b>R2</b>
Copertura bassa	Tasto <b>L2</b> + tasto <b>R2</b>
Difesa da sgambetti/proiezioni	Tasto <b>L2</b> + tasto <b>R2</b>
Sfuggi al clinch	Levetta sinistra (direzione opposta all'attaccante)
Montante principale	Tasto <b>⊖</b> (premi)
Montante posteriore	Tasto <b>⬆</b> (premi)
Gancio principale	Tasto <b>L1</b> + tasto <b>⊖</b> (premi)
Gancio posteriore	Tasto <b>L1</b> + tasto <b>⬆</b> (premi)
Modificatore colpi al corpo	Tasto <b>L2</b>
Gomitata principale	Tasto <b>L1</b> + tasto <b>R1</b> + tasto <b>⊖</b> (premi)
Gomitata posteriore	Tasto <b>L1</b> + tasto <b>R1</b> + tasto <b>⬆</b> (premi)
Ginocchiata alle gambe principale	Tasto <b>⊗</b> (premi)

## CLINCH: BASI

Ginocchiata alle gambe posteriore	Tasto <b>○</b> (premi)
Ginocchiata al corpo principale	Tasto <b>L2</b> + tasto <b>⊗</b> (premi)
Ginocchiata al corpo posteriore	Tasto <b>L2</b> + tasto <b>○</b> (premi)
Ginocchiata alla testa principale	Tasto <b>L1</b> + tasto <b>⊗</b> (premi)
Ginocchiata alla testa posteriore	Tasto <b>L1</b> + tasto <b>○</b> (premi)
Sottomissioni al volo	Tasto <b>L2</b> + tasto <b>R1</b> + tasto <b>⊖</b> o tasto <b>△</b> (premi)
Difesa da sottomissioni al volo	Tasto <b>R2</b>
Takedown e difesa da takedown su gamba singola ed entrambe le gambe	Consulta la sezione comandi In piedi: takedown/difesa

## A TERRA: BASI

Transizioni avanzate	Levetta destra (consulta la sezione comandi A terra: tecniche avanzate)
Alzarsi con assistenza prese	Levetta sinistra <b>↑</b>
Sottomissione con assistenza prese	Levetta sinistra <b>←</b>
G&P con assistenza prese	Levetta sinistra <b>→</b>
Assistenza prese alternativa	Tasto <b>L1</b> + levetta destra <b>↑ / ← / →</b>
Difesa da transizioni, ribaltamenti e mosse per rialzarsi	Tasto <b>R2</b> + levetta destra <b>→ / ↑ / ← / ↓</b>
Rovesciamenti	Tasto <b>R2</b> + levetta destra <b>→ / ↑ / ← / ↓</b> (a tempo)

## A TERRA: TECNICHE AVANZATE

Rialzarsi/transizioni/ribaltamenti

Levetta destra → / ↑ / ← / ↓

Posizioni avanzate

Tasto **L1** +  
levetta destra → / ↑ / ← / ↓

Tentativi di sottomissione

Tasto **L2** +  
levetta destra → / ↑ / ← / ↓

## A TERRA: GROUND AND POUND

Diretto principale

Tasto **⊖** (premi)

Diretto posteriore

Tasto **⊕** (premi)

Gancio principale

Tasto **L1** + tasto **⊖** (premi)

Gancio posteriore

Tasto **L1** + tasto **⊕** (premi)

Gomitata principale

Tasto **L1** + tasto **R1** + tasto **⊖** (premi)

Gomitata posteriore

Tasto **L1** + tasto **R1** + tasto **⊕** (premi)

Ginocchiate al corpo

Tasto **⊗** (premi) o tasto **⊙** (premi)

Modificatore corpo

Tasto **L2** (premi)

Copertura alta

Tasto **R2** (premi)

Copertura bassa

Tasto **L2** + tasto **R2** (premi)

Movimento della testa

Levetta destra ← / →

Difesa in postura

Tasto **L1** + levetta destra ← / →

# ALL'INTERNO DELL'OTTAGONO

## CONSIGLI DI COMBATTIMENTO

Metti alla prova le tue abilità all'interno dell'ottagono. Sfrutta questi consigli per padroneggiare le tecniche che ti porteranno alla vittoria!

### Colpi

Basata sul sistema RPM di *UFC 3*, l'esecuzione dei colpi in *UFC 4* è più semplice grazie all'uso di pressioni brevi e prolungate dei tasti (consulta la sezione In piedi: colpi avanzati (dipendono dal combattente) dei comandi). Gestire la distanza e mettere a segno i colpi non è mai stato così intuitivo!

### Combinazioni

Ogni stile di combattimento offre combinazioni di colpi particolari che vengono sferrate in maniera più fluida e veloce rispetto a una combinazione di colpi casuale. Controlla l'elenco delle mosse in gioco per scoprire quali sono le combinazioni più efficaci per il tuo combattente.

### Coperture e finte

Ricordati sempre di bilanciare attacco e difesa. Le coperture non permettono solo di parare i danni dei colpi in arrivo e di recuperare la resistenza, ma servono anche per stabilire un vantaggio in presa che può aiutarti a volgere l'incontro a tuo favore (vedi la sezione Schermata di gioco per maggiori informazioni sul vantaggio in presa).

Mantieni il tasto **R2** per una copertura alta, oppure i tasti **R2** + **L2** per una copertura bassa. Le tue coperture possono cedere se subisci troppi colpi in un breve lasso di tempo, perciò sfruttale con il giusto tempismo.

In alternativa, puoi premere il tasto **R2** per effettuare una finta e sorprendere l'avversario. Eseguire una finta annulla anche eventuali attacchi in corso, per cui può essere d'aiuto quando inizi a sferrare un calcio alla testa e poi cambi idea.

### Movimento della testa e vulnerabilità ai colpi

Usa la levetta destra per spostare la testa e schivare i colpi in arrivo. Da quest'anno in *UFC 4* puoi muovere la testa mentre sei in copertura (mantieni il tasto **R2** + levetta destra). Alcuni pugni base sono più efficaci se sferrati quando la testa è in determinate posizioni.

**Fai attenzione:** se sposti la testa verso un colpo dell'avversario (per esempio, abbassandoti verso un montante, oppure schivando verso una ginocchiata volante), la quantità di danni che subisci aumenterà.

Mentre sferrai un colpo, la tua stessa vulnerabilità ai colpi aumenta: in altre parole, subisci più danni se vieni colpito mentre provi a sferrare un colpo. Scegli con attenzione quando colpire!

## **Clinch**

Tra le novità di *UFC 4*, il clinch è una variante in presa a distanza ravvicinata del combattimento in piedi, e non utilizza più i comandi di presa con la levetta destra. Per entrare in clinch, premi il tasto **R1** e mantieni i tasti **□** oppure **△**. Per sfuggire a un clinch, muovi la levetta sinistra in direzione opposta a quella del tuo avversario. Mentre sei in clinch puoi eseguire movimenti, colpi, transizioni, takedown e tentativi di sottomissione usando la levetta sinistra e i tasti (consulta la sezione comandi Clinch: basi).

## **Takedown**

Preferisci combattere a terra? Allora sarai felice di scoprire, anzitutto, che abbiamo semplificato i tentativi di takedown in *UFC 4*.

Da una posizione in piedi o in clinch, esegui un takedown su gamba singola o su entrambe le gambe premendo il tasto **L2** e mantenendo i tasti **□** o **△**. Oppure, prova un takedown di potenza premendo i tasti **L2** e **L1** mentre mantieni i tasti **□** o **△**. Per difenderti da un takedown, premi i tasti **L2** e **R2**.

Se ti difendi in ritardo da un takedown, diventerà un takedown con spinta. Se stai eseguendo tu il takedown, avrai una seconda possibilità di chiuderlo muovendo la levetta sinistra **↑**, **↓**, o **→**. Se ti stai difendendo da un takedown, muovi la levetta sinistra nella stessa direzione dell'attaccante per sfuggire.

Da una posizione di clinch, puoi tentare un takedown eseguendo sgambetti e proiezioni mantenendo il tasto **R1** mentre premi i tasti **×** oppure **○**. Modifica il takedown muovendo la levetta destra **↑**, **↓**, **←**, o **→**.

## **Movimenti a terra e assistenza prese**

Una volta che il tuo avversario è a terra, ci sono due modi per scorrere le mosse: attraverso i comandi classici come in *UFC 3*, utilizzando la levetta destra (consulta la sezione comandi A terra: tecniche avanzate), oppure con il nuovo e semplificato navigatore di comandi a terra, utilizzando la levetta sinistra.

In questa nuova modalità semplificata, muovi la levetta sinistra **↑** per alzarti e la levetta sinistra **←** per tentare una sottomissione (o per muovere il tuo combattente alla posizione di sottomissione più vicina); inoltre, muovi la levetta sinistra **→** per tentare un ground and pound (o per muovere il tuo combattente alla posizione di ground and pound più vicina). Premi il tasto **L1** mentre muovi la levetta sinistra per vedere opzioni alternative.

### **HUD DELLE PRESE**

Mentre sei a terra, l'HUD delle prese mostra le transizioni e le manovre possibili a disposizione, da eseguire tramite levetta destra. Un indicatore circolare si riempirà mentre cerchi di completare l'azione, ma il tentativo può fallire se l'avversario riesce a bloccarti. Seleziona l'assistenza prese per fare in modo che venga scelta una mossa appropriata automaticamente.

## Ground and pound

Il ground and pound, una combinazione di prese e colpi a terra, è uno stile di combattimento totalmente rinnovato per *UFC 4*. Quando raggiungi una posizione di ground and pound, puoi terminare l'incontro in poche mosse. Alterna colpi diretti e ganci per sfondare la guardia avversaria e terminare il round, oppure evita i colpi grazie a movimenti della testa corretti e posture difensive (consulta la sezione comandi A terra: ground and pound).

## Sottomissioni

Le sottomissioni concluse con successo pongono fine all'incontro, ma per farcela devi completare il minigioco della sottomissione. Ci sono due tipologie di sottomissioni in *UFC 4*: le sottomissioni sulle articolazioni e quelle per strangolamento.

Puoi eseguire le sottomissioni sulle articolazioni attraverso un HUD ad arco: l'attaccante e il difensore controllano un indicatore che possono muovere premendo i tasti **L2** e **R2**. La dimensione dell'indicatore cambia in base agli attributi del combattente e alla resistenza disponibile, ma può ridursi ulteriormente in seguito a movimenti irregolari. Per completare la sottomissione l'attaccante deve mantenere il proprio indicatore al di sopra di quello del difensore, mentre il difensore deve evitare l'indicatore dell'attaccante per sfuggire.

Le sottomissioni per strangolamento si eseguono come quelle sulle articolazioni, ma l'attaccante e il difensore controllano gli indicatori con la levetta sinistra in un HUD circolare.

**Nota:** mantieni sempre il controllo dei tuoi movimenti, poiché i cambiamenti di direzione repentini influiscono sulle dimensioni dell'indicatore.

Durante una sottomissione, possono apparire sullo schermo i tasti **□**, **△**, **×**, **○** per segnalare la possibilità di atterramenti, catene o colpi che infliggono danni extra oppure annullano un attacco avversario.

## SCHEMATA DI GIOCO



1. Salute/resistenza
2. Salute/resistenza
3. Vantaggio in presa
4. Cronometro

Le barre della salute e della resistenza di entrambi i combattenti vengono mostrate negli angoli superiori della schermata, una a sinistra e una a destra. L'indicatore di vantaggio in presa appare nella parte centrale della schermata in alto, insieme al tempo rimasto nel round e al numero di round ancora da disputare.

### Salute

La salute si divide in quattro aree principali: testa, corpo, gamba sinistra e gamba destra. Quando la salute di una di queste aree si avvicina allo zero, l'incontro può essere concluso. Più danni subisce una di queste aree, maggiori sono le possibilità di subire danni critici, come uno stordimento, che rende il combattente vulnerabile per un breve periodo di tempo.

Gli indicatori della salute vengono mostrati sotto le barre della resistenza, negli angoli superiori destro e sinistro della schermata. Per vincere l'incontro dovrai gestire le barre della salute, difendere le aree che hanno subito più danni e attaccare i punti deboli dell'avversario.

## **Coperture**

Un indicatore verde di copertura appare sullo schermo e si riduce man mano che il tuo combattente incassa colpi consecutivi quando è in copertura. Quando questo indicatore viene ridotto a zero, sarai costretto ad abbassare la guardia, perciò evita di rinchiuderti nella copertura e alternala con delle schivate.

## **Resistenza**

Controlla sempre la barra della resistenza del tuo combattente nell'angolo superiore della schermata. Questa barra si riduce quando attacchi l'avversario: più scende, più i movimenti del combattente diventeranno lenti e fiacchi. Per riprendere energia, metti un po' di distanza tra il tuo combattente e l'avversario: puoi recuperare un po' di resistenza anche mentre sei in copertura o ti muovi, ma si ripristinerà più in fretta se resti immobile.

## **Vantaggio in presa**

In alto, nella zona centrale della schermata, vedrai l'indicatore di vantaggio in presa: può essere a favore tuo o dell'avversario, in base al successo dei colpi sferrati e delle azioni di difesa. Un vantaggio in presa alto aumenta le probabilità di rialzarsi o eseguire takedown, transizioni in presa e ribaltamenti.

# COMBATTI ORA

Metti alla prova le tue abilità nelle arti marziali miste. Immergiti in un'atmosfera elettrizzante mentre i combattenti entrano nell'arena, accompagnati dalla musica e dal pubblico in visibilio. Una volta nell'ottagono, dovrai pensare come un campione per atterrare l'avversario!

Prima di tutto, imposta il livello di difficoltà dell'incontro, il numero di round, il luogo, la velocità del cronometro e altre opzioni preliminari. Quindi imposta le regole dell'incontro, come la categoria di peso e i combattenti UFC ai due angoli. Conferma le tue scelte e inizia a combattere nell'ottagono!

## COMBATTI ORA

Comincia un incontro di esibizione con le tue regole personalizzate selezionando COMBATTI ORA!

## COMBATTI ORA PERSONALIZZATO

COMBATTI ORA PERSONALIZZATO ti permette di scegliere ancora più opzioni rispetto a COMBATTI ORA. Per esempio puoi disabilitare i vantaggi, limitare il ripristino della resistenza o modificare la quantità dei danni inflitti. Puoi anche modificare il comportamento della CPU in base alle tue preferenze.

## MODALITÀ KNOCKOUT

Specialisti in sottomissioni... questa non fa per voi: la MODALITÀ KNOCKOUT è una sfida a colpi in piedi. In *UFC 4* tutti i colpi infliggono danni, perciò scatena la tua furia da ogni direzione! Una volta che la salute di un combattente si esaurisce, cala il sipario.

## ALZATI E COLPISCI

Proprio come suggerisce il nome, questa modalità mette alla prova le tue abilità in piedi. Abbatti il tuo avversario con pugni e calci al momento giusto per vincere l'incontro!

# MODALITÀ CARRIERA

Vivi il sogno di una carriera nelle MMA nei panni del tuo combattente preferito (o creane uno personalizzato!) e raggiungi la vetta del mondo dei combattimenti! Nella MODALITÀ CARRIERA svilupperai il tuo stile di combattimento, scoprirai i segreti del dietro le quinte e le strategie migliori guardando filmati, potrai vivere leggendarie rivalità attraverso i social media e, soprattutto, proverai a farti strada nel mondo della UFC!

## EVOLUZIONE COMBATTENTE

Ogni mossa portata a segno ti farà ottenere esperienza, sia negli incontri ufficiali che in quelli di sparring. Più eseguirai con successo una mossa, più velocemente aumenterà di livello. Ottieni esperienza in varie mosse per sbloccare nuovi tipi di combinazioni. Migliorando le mosse otterrai anche punti evoluzione.

## SPARRING

Il training camp di *UFC 4* ospita una nuova modalità: lo sparring, che ti permette di concentrarti sull'allenamento in aree specifiche delle arti marziali (come la boxe, il muay thai, la lotta libera e il jiu jitsu), in modo da aumentare il livello di mosse specifiche in maniera più rapida. Ogni sessione di sparring ti proporrà almeno una sfida sparring, che ti permette di ottenere punti evoluzione una volta completata.

Fai attenzione a non causare infortuni ai tuoi partner di sparring, o ti precluderai l'accesso a quella tipologia di allenamento per diverse settimane. Allo stesso modo, se sarai tu a subire un infortunio, i tuoi piani di allenamento dovranno cambiare. Puoi allenarti anche con un sacco: in questo modo corri meno il rischio di infortunarti, ma non potrai aumentare il livello delle tue mosse.

## PUNTI EVOLUZIONE

Puoi ottenere punti evoluzione completando le sfide sparring e migliorando le mosse tramite l'evoluzione combattente. Usa i tuoi punti evoluzione per migliorare gli attributi del tuo combattente e per acquistare vantaggi. Se i tuoi attributi sono diminuiti a causa di un infortunio, dovrai spendere punti evoluzione per ripristinarli.

## **INFORTUNI**

Come i veri combattenti di MMA, anche tu subirai infortuni durante la tua carriera. In *UFC 4* potresti subire un infortunio in seguito a un danno critico, come uno stordimento o un KO. Gli infortuni riducono i tuoi attributi, che possono essere ripristinati soltanto spendendo punti evoluzione.

Se ti infortuni durante il training camp, dovrai riposarti per un po' di tempo, oppure investire denaro per recuperare. Se hai subito un infortunio durante un incontro, le performance del tuo combattente ne risentiranno e, per recuperare, dovrai trascorrere un po' di tempo a riposo tra un incontro e l'altro.

## **INVITARE COMBATTENTI E CREARE RAPPORTI**

La risorsa migliore per imparare nuove abilità è rappresentata dagli altri combattenti. Usa il denaro per invitare i tuoi combattenti preferiti al tuo training camp e imparare le loro mosse. Mentre ti alleni con questi combattenti, finirai per sviluppare anche un rapporto: più tempo trascorrerai insieme a loro, minore sarà il costo delle sessioni di allenamento.

Se è vero che puoi imparare molto dai tuoi colleghi, ricorda che i fan amano assistere agli incontri di combattenti tra cui non corre buon sangue. Prova a mettere KO un combattente durante l'allenamento per riscaldare l'ambiente e attirare un bel po' di attenzione; ma non esagerare nell'inasprire i rapporti, altrimenti non avrai più partner di sparring con cui allenarti.

## **FILMATI**

Vuoi studiare un avversario? I filmati ti permettono di studiare strategie, acquisire più informazioni e scoprire le 5 migliori mosse dell'avversario, in modo da ottenere un vantaggio per l'incontro che ti aspetta. Usa queste informazioni per pianificare le tue visite al training camp, o tienile da parte per i futuri rematch.

## **PROMOZIONI E SPONSORIZZAZIONI**

UFC 4 introduce le sponsorizzazioni, che ricompensano il tuo combattente con una somma in denaro dopo ogni incontro, e sbloccano promozioni che incrementano il clamore pre-incontro. Per mantenere i tuoi contratti di sponsorizzazione, dovrai rispettare alcuni impegni (come apparizioni in trasmissioni e promozioni), sacrificando del tempo che potresti dedicare all'allenamento.

## **SOCIAL MEDIA**

Dalla ESPN a Coach Davis, i social media influenzano le decisioni quotidiane del tuo combattente. Pettegolezzi, ultime notizie, sfide di altri combattenti: succede tutto sui social. Puoi anche trasmettere in streaming i tuoi incontri di sparring per aumentare il clamore pre-incontro: assicurati però di non finire KO in diretta.

## **CAMPIONATO DILETTANTI**

Il nuovo campionato dilettanti ti permette di provare senza pressioni quattro stili di combattimento MMA diversi. Anche se le vittorie e le sconfitte non contano, il campionato dilettanti merita comunque un'occhiata, perché un certo promotore potrebbe essere lì a guardare...

## **CONTENDER SERIES DI DANA WHITE**

Vinci un invito al programma TV più seguito nella storia della UFC, la Contender Series di Dana White, per mettere alla prova la tua carriera. Se vinci in modo spettacolare questo incontro, potrai ottenere un invito alla UFC: in caso di sconfitta, invece, ritornerai nella WFA per dimostrare il tuo valore.

## **TITOLO WFA**

La WFA mette in palio un titolo completamente indipendente, e se vinci la cintura, le tue possibilità di entrare nella UFC aumentano considerevolmente. Più tempo trascorri nella WFA, più alta sarà la tua posizione di partenza nella UFC: se sei davvero in gamba, potrai entrare già nella top 5.

## **PROGRESSI E CONTRATTI**

Durante la tua carriera occuperai diverse posizioni in classifica, oppure potresti retrocedere in un'organizzazione meno prestigiosa in caso di risultati negativi. Non scoraggiarti, perché tutti amano un ritorno in scena spettacolare!

Prova a rifiutare qualche combattimento per incrementare il clamore pre-incontro di una futura sfida (o per concederti più tempo prima di un incontro importante), ma tieni presente che se ne rifiuti troppi potresti finire in secondo piano ed essere superato da altri combattenti.

## **FORMA FISICA E CLAMORE PRE-INCONTRO**

Prima di un incontro, è una buona idea incrementare la tua forza e le tue abilità, ma anche il clamore pre-incontro. Trova l'equilibrio giusto tra promozione e allenamento e diventa il combattente UFC più famoso di sempre!

# PROGRESSI

Completa le sfide proposte da *UFC 4* per aumentare il tuo livello giocatore. Gli XP ottenuti ti faranno sbloccare ricompense per la tua carta giocatore e per i combattenti creati, come nuovi costumi, maschere e sfondi per la carta giocatore.

## SFIDE

Accedi all'Hub Giocatore di *UFC 4* per scoprire le sfide disponibili. Completa le sfide per ottenere ricompense da utilizzare in Crea combattente o per la tua carta giocatore.

## LIVELLO GIOCATORE

Aumenta il tuo livello giocatore completando incontri e sfide dall'Hub Giocatore. Puoi ottenere ricompense a ogni aumento del livello giocatore.

## CARTA GIOCATORE

La tua carta giocatore mostra l'immagine del tuo combattente e il tuo ID online. Usa le ricompense ottenute per personalizzare la carta giocatore con sfondi, stili ed enomi.

# CREA COMBATTENTE

Per ottenere le ricompense hai bisogno di un personaggio, per cui vai subito a Crea combattente. Inizialmente le opzioni di personalizzazione sono limitate, ma ne otterrai di nuove in base ai tuoi progressi. Puoi usare il personaggio creato in diverse modalità offline e online.

**Tipo di combattente** Ogni tipo di combattente ha i suoi pro e i suoi contro, per cui scegli quello che più rispecchia il tuo stile di gioco. Per esempio, gli specialisti in lotta libera e jiu jitsu eccellono nel combattimento a terra, mentre i pugili e i kickboxer preferiscono combattere in piedi.

**Info generali** Le basi: nome, età, categoria di peso e nick sui social media.

**Aspetto** Personalizza il tuo aspetto per esprimere il tuo stile nell'ottagono. Modifica il volto del tuo combattente, i capelli, la forma del corpo, i tatuaggi e tanto altro.

**Vestiaro** Scegli tra un'ampia gamma di opzioni di abbigliamento e accessori che rispecchiano il tuo stile.

**Emote** Conferisci carattere al tuo combattente con emote personalizzati per gli ingressi, le esultanze e le provocazioni.

# OFFLINE

## **MODALITÀ PRATICA**

Sfrutta la MODALITÀ PRATICA per imparare le mosse e allenare le tue tecniche senza pressioni.

## **TUTORIAL**

Guarda i video e resta al passo con tutte le novità di *UFC 4* tramite il menu TUTORIAL.

## **EVENTI PERSONALIZZATI**

Fai sfidare i tuoi combattenti preferiti in EVENTI PERSONALIZZATI. Seleziona i combattenti per creare una Card e competi nel tuo evento per scoprire chi trionferà!

Seleziona GESTISCI EVENTI per accedere agli eventi creati, controllare i risultati degli incontri completati o rigiocare un incontro e vivere di nuovo le emozioni del combattimento!

## **TORNEI**

Tornei: la modalità multigiocatore da divano definitiva. Organizza un torneo vecchia scuola scegliendo 8 o 16 combattenti per una serata di divertimento adrenalinico. I danni restano dopo ogni combattimento, perciò dovrai pianificare attentamente una strategia per guadagnarti la vittoria.

# ONLINE

Metti alla prova le tue abilità contro altri giocatori di *UFC 4* giocando online!

## **CAMPIONATI MONDIALI ONLINE**

Metti alla prova i combattenti da te creati contro avversari reali in incontri classificati. Scala la classifica e le categorie per conquistare la cintura dei campioni e difendila per ottenere gemme con cui adornarla!

## **BATTAGLIE BLITZ**

Partecipa alle Battaglie Blitz per disputare incontri rapidi: vinci tutti i sei round per conquistare la vittoria finale! Una costante rotazione di regole speciali ispirate ai giochi arcade rende quest'esperienza sempre nuova e originale, per cui provala spesso.

## **INCONTRO VELOCE**

Disputa subito un incontro singolo con i combattenti su licenza o con quelli creati da te nelle modalità MMA classica, KO, oppure Alzati e colpisci. Si tratta di un'ottima occasione per provare le mosse contro avversari reali, ma anche per divertirsi senza impegno! Una classifica amichevole tiene traccia dei risultati e delle vittorie.

## **INVITA**

Sfida i tuoi amici o i giocatori incontrati di recente in un incontro personalizzato online.

## **NEGOZIO COMBATTENTI**

Visita il PlayStation™Store per scoprire i DLC disponibili e i nuovi combattenti che puoi aggiungere al gioco.

# SERVE AIUTO?

Il team di Customer Experience di EA è qui per assicurarsi che tu ottenga il massimo dal tuo gioco – quando vuoi, dove vuoi. Online, nei forum della community, via chat o per telefono, i nostri esperti sono disponibili e pronti ad aiutarti.

## Supporto Online

Per accedere subito a tutte le nostre FAQ e agli articoli di assistenza, vai su **help.ea.com/it**. Gli aggiornamenti sono quotidiani, entra qui per le ultime discussioni e soluzioni.

## Supporto Telefonico

Puoi anche ricevere assistenza 5 giorni su 7 da lunedì a venerdì dalle 12:00 alle 21:00 GMT +1 (CET) chiamandoci allo **02 89877571** (i costi delle chiamate variano in funzione delle tariffe applicate dal tuo operatore).

Dalla Svizzera chiama il numero telefonico **0225 181005** (i costi delle chiamate variano in funzione delle tariffe applicate dal tuo operatore).