



UFC 3



СОДЕРЖАНИЕ

03 ПОЛНОСТЬЮ
ПЕРЕРАБОТАННАЯ
КОНЦЕПЦИЯ
ВЕДЕНИЯ БОЯ

04 УПРАВЛЕНИЕ

09 В ОКТАГОНЕ

14 СОБЫТИЯ

14 КАРЬЕРА

16 ULTIMATE TEAM

19 СЕТЕВАЯ ИГРА

20 НУЖНА ПОМОЩЬ?

ПОЛНОСТЬЮ ПЕРЕРАБОТАННАЯ КОНЦЕПЦИЯ ВЕДЕНИЯ БОЯ

EA SPORTS™ UFC® 3 представляет Real Player Motion (RPM), революционную анимационную технологию, высоко поднимающую планку плавности и реалистичности движений. Теперь, благодаря более чем 3000 новых элементов игровой анимации, вы можете передвигаться, бить и создавать безупречные комбинации с лёгкостью и профессионализмом лучших бойцов UFC. Способность уклоняться и бить в движении объединена с новой системой рисков и вознаграждений, а это значит, что теперь огромное влияние на эффективность удара оказывают позиция бойца в Октагоне, его стойка и инерция. В *UFC 3* вы полностью контролируете ситуацию, и нокаут можно всегда заработать одним точным ударом.

Кроме того, попробуйте свои силы в режиме UFC Ultimate Team: здесь вы сможете досконально настроить внешний вид своего чемпиона, и теперь сделать это просто как никогда. На этот раз игроки смогут получать бойцов UFC из наборов и затем доводить их до совершенства. Одиночные испытания - это уникальные поединки, в которых нужны не только мускулы, но и мозги.

В этом году в режиме карьеры познайте славу (или бесчестье) в социальных сетях: создайте себе имидж, поднимайте ажиотаж, зарабатывайте деньги и привлекайте на свою сторону новых фанатов. А в совершенно новой системе соперничества ваш боец приобретёт скандальную известность, вступая в соперничество со своим самым давним противником. В бою с достойным соперником станьте легендой.

Это нововведение, привнесённое во франшизу UFC от EA, делает этот спортивный симулятор ещё реалистичнее. А теперь войдите в Октагон и испытайте экстаз и агонию боя.

УПРАВЛЕНИЕ

НАНЕСЕНИЕ УДАРОВ: СТОЙКА

Ходьба	левый джойстик
Движение головой	правый джойстик
Обратная стойка	кнопка R3
Модификатор коронного удара	кнопка R1
Высокий блок/прерывание удара	кнопка R2
Блокирование клинча	кнопка R2 + правый джойстик ↑
Модификатор технического удара	кнопка L1
Модификатор корпуса	кнопка L2
Низкий блок/захват ноги (врем.)	кнопка L2 + кнопка R2
Провокации	кнопка → / кнопка ↑ / кнопка ← / кнопка ↓
Джеб	кнопка □
Кросс	кнопка △
Удар правой ногой	кнопка ○
Удар левой ногой	кнопка ⊗

НАНЕСЕНИЕ УДАРОВ: ТЕЙКДАУНЫ

Захват одной ноги	кнопка L2 + правый джойстик →
Захват двух ног	кнопка L2 + правый джойстик ←
Мощный захват одной ноги	кнопка L1 + кнопка L2 + правый джойстик →
Мощный захват двух ног	кнопка L1 + кнопка L2 + правый джойстик ←

НАНЕСЕНИЕ УДАРОВ: БЛОКИРОВАНИЕ В ГРЭППЛИНГЕ

Развороты/Контратака при болевых

кнопка **L2** + кнопка **R2** +
правый джойстик →/↑/←/↓

Блокирование тейкдауна

правый джойстик ↓ + кнопка **R2**

НАНЕСЕНИЕ УДАРОВ: КЛИНЧ

Захват одной рукой

кнопка **L2** + правый джойстик ↑

Захват со спины

кнопка **L2** + правый джойстик ↓

Двойной андерхук

кнопка **L2** + кнопка **L1** +
правый джойстик ↓

Тайский клинч

кнопка **L2** + кнопка **L1** +
правый джойстик ↑

НАНЕСЕНИЕ УДАРОВ: БАЗОВЫЕ УДАРЫ

Хук слева

кнопка **L1** + кнопка ◻

Хук справа

кнопка **L1** + кнопка ◴

Апперкот слева

кнопка ◻ + кнопка ⊗

Апперкот справа

кнопка ◴ + кнопка ◉

Удар ногой слева (в корпус)

кнопка **L2** + кнопка ⊗

Удар ногой справа (в корпус)

кнопка **L2** + кнопка ◉

Удар ногой слева (в голову)

кнопка **L1** + кнопка ⊗

Удар ногой справа (в голову)

кнопка **L1** + кнопка ◉

КЛИНЧ: ОСНОВЫ

Вращать, толкать и тянуть соперника	левый джойстик
Джойстик для грэпплинга	правый джойстик
Модификатор удара	кнопка R1
Высокий блок/Захват	кнопка R2
Блокирование в грэпплинге	кнопка R2 + правый джойстик →/↑/←/↓
Модификатор улучшенного перехода	кнопка L1
Тейкдаун/Модификатор болевого приёма	кнопка L2
Низкий блок	кнопка L2 + кнопка R2
Хук слева	кнопка □
Хук справа	кнопка △
Удар правым коленом	кнопка ○
Удар левым коленом	кнопка ×

КЛИНЧ: ТЕЙКДАУНЫ

Захват одной ноги/Базовые броски	кнопка L2 + правый джойстик →/↑/←/↓
Захват двух ног/Базовые броски	кнопка L2 + правый джойстик →/↑/←/↓
Мощные броски	кнопка L2 + кнопка L1 + правый джойстик →/↑/←/↓

КЛИНЧ: УЛУЧШЕНИЕ ПОЗИЦИИ

Переходы/выходы	правый джойстик →/↑/←/↓
Развороты у клетки/ раскручивание в тайском клинче	кнопка L1 + правый джойстик ←/→

КЛИНЧ: ЗАЩИТА ПОЗИЦИИ

Блокирование перехода влево	кнопка R2 + правый джойстик ←
Блокирование перехода вправо	кнопка R2 + правый джойстик →
Блокирование тейкдауна	кнопка R2 + правый джойстик ↓
Блокирование выхода из клинча	кнопка R2 + правый джойстик ↑
Блокирование летящих болевых приёмов	кнопка R2 + правый джойстик →/↑/←/↓

КЛИНЧ: НАНЕСЕНИЕ УДАРОВ

Хук	кнопка ◻ / кнопка △
Апперкот	кнопка L1 + кнопка ◻ / кнопка △
Удар локтем	кнопка R1 + кнопка ◻ / кнопка △
Удар коленями в ногу/удар пяткой	кнопка ⊗ / кнопка ⊙
Удар коленями в ногу/в корпус	кнопка L2 + кнопка ⊗ / кнопка ⊙
Удар коленями в голову	кнопка L1 + кнопка ⊗ / кнопка ⊙
Высокий блок	кнопка R2
Низкий блок	кнопка L2 + кнопка R2

ПАРТЕР: ОСНОВЫ

Переходы в грэпплинге	правый джойстик
Модификатор граунд-энд-паунд	кнопка R1
Высокий блок	кнопка R2
Модификатор улучшенного перехода/ модификатор граунд-энд-паунд	кнопка L1
Модификатор корпуса	кнопка L2
Низкий блок	кнопка L2 + кнопка R2
Хук слева	кнопка ◻
Хук справа	кнопка △
Удар правым коленом	кнопка ⊙
Удар левым коленом	кнопка ⊗

ПАРТЕР: УЛУЧШЕНИЕ ПОЗИЦИИ

Подъём/переходы/перевороты	правый джойстик →/↑/←/↓
Улучшение позиции	кнопка L1 + правый джойстик →/↑/←/↓
Попытки болевого приёма	кнопка L2 + правый джойстик →/↑/←/↓

ПАРТЕР: ЗАЩИТА ПОЗИЦИИ

Блокирование перехода	кнопка R2 + правый джойстик →/↑/←/↓
Блокирование болевого приёма	кнопка R2 + правый джойстик →/↑/←/↓
Блокирование подъёма	кнопка R2 + правый джойстик →/↑/←/↓
Подъём	правый джойстик ↑ / кнопка L1 + правый джойстик ↑

ПАРТЕР: ГРАУНД-ЭНД-ПАУНД

Прямой удар левой	кнопка □
Прямой удар правой	кнопка △
Хук слева	левый джойстик ↓ + кнопка □
Хук справа	левый джойстик ↓ + кнопка △
Удар левым локтем	кнопка R1 + кнопка □
Удар правым локтем	кнопка R1 + кнопка △
Хаммерфист слева	левый джойстик ↑ + кнопка □
Хаммерфист справа	левый джойстик ↑ + кнопка △
Модификатор корпуса	кнопка L2
Высокий блок	кнопка R2
Низкий блок	кнопка L2 + кнопка R2
Захват локтя слева или справа	кнопка R2 + правый джойстик ←/→

В ОКТАГОНЕ

ПОДСКАЗКИ

Как только вы оказались в Октагоне, наступает время испытать свои силы. Воспользуйтесь данными советами, чтобы освоить некоторые приемы и победить в бою.

НАНЕСЕНИЕ УДАРОВ

Совершенно новая технология RPM и переработанная схема управления позволяют бойцам выполнять удары на ходу, а это значит, что теперь крайне важно уметь соблюдать дистанцию между вами и соперником. У всех ударов есть оптимальная дистанция для урона: например, урон удара ногой в голову со слишком близкого расстояния будет меньше, а хуком издали вы попросту не дотянетесь до соперника.

КОМБИНАЦИИ

В каждом боевом стиле существует ряд ударных комбинаций, которые можно проводить быстрее и эффективнее, чем обычные комбинации. Подробнее о комбинациях, которые ваш боец способен провести с максимальной эффективностью, можно узнать в списке приёмов в игре.

БЛОКИ И ОТМЕНА УДАРОВ

Зажмите кнопку **R2**, чтобы выставить высокий блок, или кнопку **R2 + L2**, чтобы выставить низкий блок. Будьте внимательны: слишком быстро впитав чересчур много ударов, ваш блок может быть пробит. Зажав кнопку **R2**, вы можете отменять удары на этапе подготовки. Если, начав проведение удара в голову, вы внезапно передумаете, то этот удар можно отменить.

ДВИЖЕНИЕ ГОЛОВОЙ И УЯЗВИМОСТЬ К УДАРАМ

С помощью правого джойстика можно выполнить движение головой и уйти от входящего удара. При щелчке правым джойстиком **↑**, **↓**, **←** или **→** голова вашего бойца наклонится в этом направлении. Некоторые удары наиболее эффективны сразу после приёмов уклонения. Однако при наклоне головы в сторону входящего удара соперника боец получает больший урон: например, наклонившись навстречу апперкоту или удару коленом в прыжке, вы получите значительный урон.

При проведении ударов уязвимость бойца также увеличивается: это значит, что в процессе атаки вы получите больший урон, если в этот момент пропустите удар соперника.

КЛИНЧ

Находясь рядом с соперником, нажмите кнопку **L2** и щёлкните правым джойстиком **↑** или **↓**, чтобы захватить его в базовый клинч одной рукой. Бейте руками и ногами с помощью кнопок **×**, **□**, **△** и **○**; чтобы модифицировать эти удары, удерживайте при этом кнопки **L1** или **L2**.

Удерживайте правый джойстик **←**, **↑** или **→**, чтобы провести переход в другую, более перспективную для бойца позицию в клинче: например, тайский клинч для ударников — идеальный вариант. Выполните улучшенный переход, удерживая кнопку **L1** и при этом двигая правым джойстиком.

ПАНЕЛЬ ГРЭППЛИНГА

Когда вы находитесь в клинче или партере, на панели отображаются доступные переходы и манёвры. Просто сдвиньте правый джойстик в сторону приёма, который хотите провести. Кольцевой индикатор будет заполняться до тех пор, пока вы успешно не завершите действие. Однако если соперник блокирует вашу попытку, индикатор мигает и пропадёт.

ТЕЙКДАУНЫ

Готовы перевести бой в партер? Вы можете перевести бой в партер из любого положения в стойке, даже если находитесь с соперником в клинче.

Находясь в стойке, нажмите кнопку **L2** и сдвиньте правый джойстик **←** или **→**. При успешном выполнении приема соперник потеряет равновесие, и ваш боец сможет воспользоваться полученным преимуществом и перевести бой в партер. Чтобы выполнить мощный тейкдаун, удерживайте кнопку **L1** во время выполнения данного приема.

Находясь в клинче, нажмите кнопку **L2** и сдвиньте правый джойстик, чтобы провести один из базовых бросков или тейкдаунов. Как вариант, нажмите кнопку **L1**, чтобы провести более сложный приём в клинче, или нажмите кнопку **L2** или используйте комбинацию кнопок **L2** + **L1** для проведения высоких тейкдаунов и летящих болевых приёмов.

ПРИЕМЫ В ПАРТЕРЕ

Оказавшись с соперником в партере, наносите удары, нажимая кнопки **×**, **□**, **△** и **○**. Сдвиньте правый джойстик в сторону любой из перечисленных на экране позиций.

Во время проведения комбинации вы можете вынудить соперника капитулировать. Для этого, удерживая кнопку **L2**, сдвиньте правый джойстик в сторону нужной техники. Варианты меняются в зависимости от техник, которыми владеет ваш боец, а также позиции, из которой вы пытаетесь провести болевой приём.

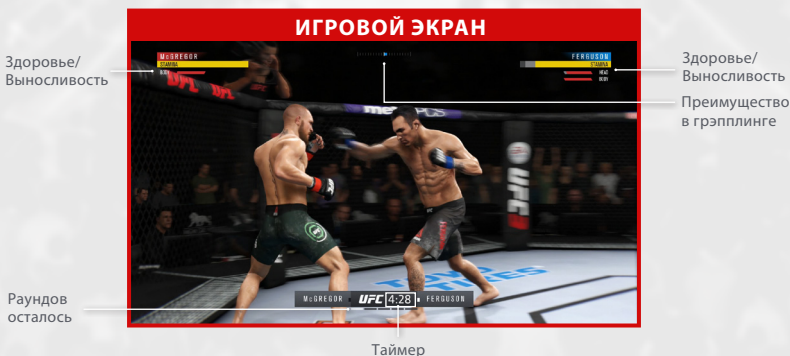
Чтобы завершить болевой приём, сначала вы должны помешать сопернику довести линии выхода до края кольца. Нажмите и удерживайте правый джойстик в направлении движения линии выхода, чтобы её заблокировать. Следите за появлением в центре круга значков для левого джойстика, затем щёлкните джойстиком в направлении значка для перехода на следующий этап болевого приёма. Так вы вернёте линии выхода соперника обратно в центр кольца. При блокировании болевого используйте правый джойстик, чтобы сдвинуть одну из линий выхода к краю кольца.

Количество этапов, необходимых для завершения болевого приёма, зависит от его вида.

ТОП-МАУНТ

Топ-маунт для вашего бойца — отличный способ повернуть ход боя в свою пользу: теперь можно выровнять осанку, нажав правый джойстик **↑**, и затем обрушить на соперника град сокрушительных ударов кулаками и локтями, пока бой не будет остановлен.

ИГРОВОЙ ЭКРАН



Наносимые вами повреждения отображаются в верхней части экрана. Информация о здоровье и выносливости первого бойца видна в верхнем левом углу экрана, а второго — в верхнем правом углу экрана.

Время, оставшееся до окончания раунда, отображается в верхней части экрана. Рядом со временем находятся шкалы с номером раунда и общим количеством раундов в текущем бою.

ЗДОРОВЬЕ

Когда вы получаете урон, на теле бойца появляются повреждения, такие как кровь или синяки. За здоровьем бойца можно следить в верхнем углу экрана. У всех частей тела бойца имеется свой индикатор, значение которого снижается всякий раз, когда ваш боец получает соответствующее повреждение.

Аналогично, зелёный индикатор блока будет уменьшаться по мере поглощения ударов соперника; как только значение индикатора опустится до нуля, блок бойца окажется пробит и перестанет действовать.

ВЫНОСЛИВОСТЬ

Вы можете следить за уровнем выносливости своего бойца в верхнем углу экрана. Во время нанесения ударов сопернику уровень выносливости будет постепенно снижаться. Следите за признаками усталости: ваш боец начнет двигаться медленнее и проводить приёмы небрежно. Чтобы восстановить выносливость, отойдите от соперника.

РЕЖИМЫ БОЯ

В режимах боя проводите показательные матчи между бойцами по собственным правилам.

В БОЙ

Выберите В БОЙ, чтобы проверить свои навыки смешанных единоборств в поединке UFC. Проникнитесь атмосферой представления, наблюдая за тем, как под возгласы восторженной толпы, бойцы выходят на поединок. Оказавшись в Октагоне, в своём стремлении одержать победу над соперником думайте и действуйте как чемпион!

Для начала выберите весовую категорию и просмотрите список всех доступных бойцов UFC для каждого угла. Подобрать понравившуюся вам пару, перейдите на другой экран, чтобы выбрать уровень сложности, количество раундов, место проведения и многое другое.

Выберите ПЕРЕЙТИ К ПОЕДИНКУ, чтобы выйти в Октагон и вступить в бой.

РЕЖИМ НОКАУТОВ

В режиме нокаутов болевые приёмы не используются: это драка в стойке. Урон наносят только мощные удары, поэтому используйте джебы и удары ногами в комбинациях, мешайте действиям соперника. Как только шкала здоровья одного из бойцов опустится до нуля, он отключится.

В БОЙ (С МОДИФИКАЦИЯМИ)

В отличие от стандартного режима «В бой», «В бой (с модификациями)» предлагает внести в поединок дополнительные изменения: например, отключить перки, ограничить восстановление выносливости и настроить значения урона. Кроме того, можно уравнивать характеристики выбранных бойцов.

УДАРЫ ИЗ СТОЙКИ

Как следует из названия, в этом наборе правил испытанию подвергается ваша работа в стойке: сокрушите соперника своевременными ударами руками и ногами.

СОСТЯЗАНИЕ БОЛЕВЫХ

В этом режиме удары не допускаются - здесь главенствуют болевые приёмы, грэпплинг и тейкдауны. Отправьте соперника на мат и принимайтесь за дело.

ИСПЫТАНИЯ МАСТЕРСТВА

Здесь вы научитесь выходить из Октагона с победой. Освойте приёмы трёх категорий: удары, борьба и партер. Выберите испытание, установите уровень сложности и постарайтесь заработать за отведённое время как можно больше очков.

Проходите испытания заново, чтобы улучшить свой счет. Сумеете одолеть все испытания?

РЕЖИМ ТРЕНИРОВКИ

Здесь можно освоить новые приемы и отработать технику без получения очков. Выберите угол и подготовьтесь к тренировке в Октаgone.

СОБЫТИЯ

ИНТЕРАКТИВНЫЕ СОБЫТИЯ

Прогнозируйте результаты предстоящих боёв из реального мира UFC, и если окажетесь правы, получите награды Ultimate Team! Выберите бойца, который, по вашему мнению, станет победителем в Октагоне. Вы даже можете предсказать, как и когда закончится бой. Думаете, что ваш любимый боец одержит победу нокаутом во втором раунде? Делайте прогнозы, сравнивайте их с прогнозами других игроков EA SPORTS UFC 3, получайте дополнительные очки, которые будут учтены в Ultimate Team в случае верного прогноза.

Вы и сами можете принять участие в этих поединках. Проведите бой в точном соответствии со своим прогнозом и заработайте дополнительные очки!

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ СОБЫТИЯ

В пользовательских событиях можно устроить бой между любимыми бойцами. Выберите бойцов, создайте кард боя и разыграйте поединок, чтобы узнать, кто же выйдет победителем!

Выберите УПРАВЛЕНИЕ СОБЫТИЯМИ, чтобы просмотреть все созданные вами события. Узнавайте результаты завершённых матчей или проигрывайте их заново, чтобы ещё раз получить удовольствие от боя.

КАРЬЕРА

Создайте или импортируйте бойца и подготовьте его к борьбе за титул чемпиона. Становитесь специалистом по тейкдаунам, мощным ударником с большим запасом выносливости или проворным мастером единоборств с повышенным уровнем защиты. С предельной точностью отрегулируйте своего бойца благодаря множеству доступных типов бойцов, весовых категорий и характеристик.

После переходите к тренировкам, анонсированию поединков и сражениям с соперниками, стоящими на вашем пути в Ultimate Fighting Championship®!

СОЗДАЙТЕ СВОЕГО БОЙЦА

Выберите НАЧАТЬ НОВУЮ КАРЬЕРУ, чтобы создать бойца с нуля. Вы можете выбрать всё, что потребуется бойцу: от впечатляющих приемов до снаряжения для Октагона и за его пределами.

Весовая категория	Можно выбрать наилегчайшую, тяжёлую категорию, а также всё, что находится между ними. Весовая категория бойца не только определяет его вес и сложение — она также влияет на его манеру драться.
Стиль бойца	У каждого стиля есть свои плюсы и минусы, поэтому выбирайте их исходя из собственного стиля игры. Грэпплеры и специалисты по болевым приёмам отлично чувствуют себя в партере, в то время как бузилы и ударники предпочитают стоять и бить.
Общая информация	Начнём с основ. Выберите своему бойцу имя, возраст, весовую категорию и прозвище для соцсетей.
Внешность	Ваш образ станет вашим фирменным знаком в Октагоне. Можно изменить лицо бойца, его причёску, тип тела и даже добавить татуировки.
Боевой набор	Выберите снаряжение и капу для бойца, чтобы подготовить его к бою.
Стиль	Выберите музыку для выхода в Октагон, характер бойца, его поведение и стиль провокаций для определения его общего стиля.
Навыки	Исходные характеристики вашего бойца. Все бойцы начинают с исходным уровнем характеристик, соответствующих выбранному вами стилю. Если вам не нравятся исходные характеристики, выберите другой боевой стиль, и тогда характеристики сбросятся до базовых, свойственных новому стилю.

РАЗВИТИЕ КАРЬЕРЫ

Создав бойца, примите участие в своём первом бою под эгидой World Fighting Alliance. Продолжайте развивать карьеру, выбирая поединки исходя из ажиотажа вокруг них, продолжительности сборов и характеристик соперника. Часто при победе над более сложным соперником, вы будете получать более ценные награды. По результатам ваших выступлений под эгидой World Fighting Alliance, программа «Dana White ищет таланты» может предложить вам контракт с UFC или пригласить выступать в The Ultimate Fighter.

Перед каждым поединком вам выделяются очки за неделю, которые можно потратить на различные вспомогательные действия: тренировки и спарринги в зале или организацию ажиотажа вокруг поединка в соцсетях. Это, в свою очередь, повысит вашу узнаваемость и приведёт к более крупным денежным вознаграждениям.

Главное в подготовке к поединку — соблюсти баланс. Готовьтесь к поединкам и оттачивайте технику в зале, но не переусердствуйте: поддерживайте свою физическую форму на максимуме, чтобы не выдохнуться быстро в день поединка, и обязательно уделяйте время работе по привлечению аудитории, активно выступая в соцсетях. То, как вы используете свои очки за неделю, оказывает сильное влияние на ваши успехи в Октагоне, поэтому тратьте их разумно.

Побеждайте в поединках, завоёвывайте внимание фанатов, открывайте новые перки и бейте рекорды — так вы обязательно станете легендой. А если приложите ещё больше усилий, то можете стать Величайшим бойцом всех времён.

ULTIMATE TEAM

Создайте идеальную команду бойцов в режиме Ultimate Team и доберитесь с ней до самой вершины в одиночной игре и в сетевом состязании. В команду могут входить до четырёх бойцов. Каждый раз, заходя в режим Ultimate Team, выбирайте одного из бойцов, за которого будете играть.

Вверху экрана в режиме Ultimate Team отображается состав вашей команды, её уровень, входящие сообщения и количество заработанных монет.

В центре Ultimate Team за монеты можно покупать новые наборы, настраивать команду, принимать участие в чемпионатах и многое другое.

ПРИМЕЧАНИЕ: для игры в режиме Ultimate Team требуется подключение к Интернету, даже если вы играете в автономных матчах. В одиночной игре в автономном режиме вашими соперниками, созданными другими игроками в Ultimate Team, будет управлять компьютер.






СОЗДАЙТЕ СВОЕГО БОЙЦА

Чтобы начать играть за созданного бойца, выберите ему женский или мужской пол. Так же, как и в режиме карьеры, вы сможете выбрать для своего бойца имя, весовую категорию, внешний вид, снаряжение, музыку для выхода в октагон и многое другое.

Обратите особое внимание на выбранную весовую категорию, потому что этот параметр задает исходные характеристики бойца, определяет соперников для боев и списки лидеров, за место в которых вы будете бороться.

НАБОРЫ И ПРЕДМЕТЫ

Для начала вы получите бесплатный набор новичка, содержащий такие предметы, как перки, контракты и даже новых бойцов. У предметов пять уровней качества: чем выше уровень, тем лучше предмет. Что касается бойцов, то чем выше их уровень, тем больше у них ячеек для настройки.

В какой-то момент у вас окажется больше предметов, чем вы в состоянии использовать. Поэтому предметы можно добавлять в коллекции, чтобы сохранить их на потом (кнопка ) или продать за монеты (кнопка ). Чтобы отправить в коллекцию все новые предметы, нажмите кнопку , а чтобы продать все новые предметы, нажмите кнопку  **R2**. Для просмотра информации о предмете выберите его и нажмите кнопку  **R3**.

По мере развития в режиме Ultimate Team вы будете получать и покупать наборы, с помощью которых можно постоянно улучшать имеющихся бойцов, получать новых и постепенно подниматься на вершину списка лидеров!

НАСТРОЙКА БОЙЦА

Экипируйте бойцов в своей команде, выбрав в Центре меню МОЯ КОМАНДА. Здесь выделите бойца, нажмите кнопку  и выберите пункт НАСТРОИТЬ БОЙЦА.

КОМПЛЕКТЫ

Ищете предметы получше для участия в одиночных чемпионатах? До полного комплекта или прохождения одиночного испытания не хватает одной карточки? Или, может, вы хотите начать собирать новую коллекцию? Благодаря комплектам вы можете обменивать ненужные или лишние предметы на особые награды. Каждую неделю добавляется новый контент, так что заглядывайте почаще!

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

Взаимодействие предметов — это тоже нововведение UFC 3, оно связано с пригодностью отдельных предметов для вашего бойца исходя из его весовой категории, типа самого бойца или типа ячейки. При формировании команды Ultimate Team обязательно учитывайте взаимодействие. Экипируйте своих бойцов только теми приёмами, которые наилучшим образом им подходят.

МАГАЗИН ULTIMATE TEAM

В магазине Ultimate Team продаются наборы для бойцов. Тратьте монеты, заработанные в режиме Ultimate Team, или приобретайте очки *UFC*, чтобы купить на них новые боевые наборы. В наборах может быть всё что угодно, начиная с усилителей характеристик и заканчивая новыми приемами для бойцов.

РАЗВИТИЕ КАРЬЕРЫ

Играйте за одного из четырёх бойцов в автономном режиме или принимайте участие в сетевых турнирах и продвигайтесь по карьере в режиме Ultimate Team. Зарабатывайте очки опыта в каждом бою и повышайте общий уровень команды. Сравните свои результаты с результатами друзей и других игроков *EA SPORTS UFC 3* в списках лидеров.

ПРИМЕЧАНИЕ: В перечисленных ниже режимах можно сражаться по сети с другими игроками *EA SPORTS UFC 3* или в автономном режиме — с управляемыми компьютером соперниками. Сетевой и автономный прогресс учитывается отдельно. Подключение к Интернету требуется как для сетевой, так и для автономной игры.

ЧЕМПИОНАТЫ ULTIMATE

Выступайте в дивизионах и зарабатывайте монеты, которые можно потратить на боевые наборы. Одержите победу в достаточном количестве поединков, чтобы перейти в другой дивизион. Если будете много проигрывать, опуститесь в дивизион ниже. Чем выше дивизион, тем сложнее бои. Узнайте, как далеко вы сможете добраться!

ПОГОНЯ ЗА ТИТУЛОМ

Начните с самого низа и пробейтесь на самый верх. С каждой победой вы становитесь ближе к званию претендента. Докажите, что достойны чемпионского титула!

ЕЖЕДНЕВНЫЕ ЗАДАНИЯ

Заходите в игру каждый день, чтобы получать новые ежедневные задания и зарабатывать больше монет.

ИСПЫТАНИЯ

Испытания Ultimate Team впервые появляются в *UFC 3*, они представлены в двух разных формах:

Испытания формы В этих испытаниях для того, чтобы получить награду, вы должны подбирать бойцов по определённым параметрам; испытания формы можно рассматривать как своего рода серию загадок.

Боевые испытания В боевых испытаниях вам предстоит принять участие в особых поединках, в ходе которых для получения награды часто требуется выполнить какие-либо условия.

СЕТЕВАЯ ИГРА

Испытайте свои способности в сетевых боях с другими игроками *UFC 3*.

БЫСТРЫЙ БОЙ

Играйте с реальными соперниками в матчах без рейтинга. В этом режиме вы сможете опробовать свои приёмы на реальных соперниках и понять, над чем ещё стоит поработать, или же просто сыграть ради удовольствия!

РЕЙТИНГОВЫЕ ЧЕМПИОНАТЫ

Сражайтесь в рейтинговых матчах по сети с реальными соперниками. Одерживайте победы, чтобы добраться до верха списка лидеров и выиграть весь чемпионат!

МАГАЗИН ЗАГРУЖАЕМЫХ МАТЕРИАЛОВ

Посетите магазин PlayStation®Store, чтобы просмотреть доступные загружаемые материалы и найти новых бойцов.

НУЖНА ПОМОЩЬ?

Служба поддержки клиентов EA сделает все, чтобы вы получили максимум от своих игр — в любое время и в любом месте. Наши эксперты готовы помочь вам онлайн, на форумах, в чате или по телефону.

- **Служба поддержки онлайн**

Справочные материалы и ответы на самые распространенные вопросы представлены на веб-сайте **help.ea.com/ru**. Обновления справочной базы проводятся ежедневно, поэтому здесь вы найдете наиболее актуальные решения и советы.

- **Служба поддержки по телефону**

Вы также можете получить помощь с понедельника по пятницу с 12:00 до 21:00 по московскому времени, позвонив по телефону **+7 (495) 642 73 97** (стоимость звонка рассчитывается в соответствии с обычными тарифами вашего оператора связи).