

CONTENIDO

Primeros Pasos.....	2	Progreso.....	20
Da forma a tu leyenda.....	3	Crear contendiente.....	21
Controles.....	4	Offline.....	22
Dentro del Octágono.....	10	Online.....	23
Pelea Ahora.....	15	¿Necesitas Ayuda?.....	24
Modo Carrera.....	16		



Consulta la información sobre salud y seguridad en el menú de Configuración.

PRIMEROS PASOS

Consola PLAYSTATION®4

Cómo comenzar un juego: antes de comenzar a usarlo, lea con cuidado las instrucciones incluidas en la consola de entretenimiento PlayStation®4. La documentación contiene información sobre la configuración y uso de su sistema así como información de seguridad importante.

Pulse el botón de encendido de la consola PlayStation®4 para encenderla. El indicador de alimentación parpadea en azul y luego se ilumina en blanco. Inserte el disco de *UFC® 4* en la ranura del disco con la etiqueta hacia arriba. El juego aparece en la zona de contenido de la pantalla de inicio. Seleccione el título del juego en la pantalla de inicio y presione el botón . Consulte este manual para más información sobre el uso de software.

Cómo salir de un juego: mantenga pulsado el botón  y seleccione la opción de salir del juego en la pantalla que se muestra.

Regresar a la pantalla de inicio durante el juego: para regresar a la pantalla de inicio sin salir del juego, presione el botón . Para reanudar la partida, seleccione el juego en la zona de contenido.

Para sacar un disco: pulse el botón de expulsar después de salir del juego.



Trofeos: gane, compare y comparta trofeos que puede obtener mediante logros específicos dentro del juego. Para tener acceso a los trofeos, debe tener una cuenta Sony Entertainment Network.

DA FORMA A TU LEYENDA

En *EA SPORTS™ UFC® 4*, tu estilo de pelea, tus logros y tu personalidad definen tu forma como contendiente. Crea y personaliza a tu personaje a través de un sistema de progreso unificado en todos los modos. Pasa de amateur a superestrella de la UFC en el nuevo modo Carrera, vive los orígenes de los deportes de combate en dos entornos completamente nuevos, El Kumite y El patio, o reta al mundo en las nuevas Batallas relámpago o en los Campeonatos mundiales online para convertirte en el campeón indiscutible. Al jugar, las combinaciones fluidas de clinch a golpe ofrecen una experiencia de juego de pie más auténtica y con mejor respuesta, mientras que las renovadas mecánicas de derribo y suelo ofrecen más control en las fases clave de la pelea. Sin importar cómo o cuándo juegues, *EA SPORTS UFC 4* te pone al centro de cada pelea.

CONTROLES

Nota: todos los controles de botón □/botón ▲ y botón ×/botón ● dan por sentado que tu contendiente está en posición ortodoxa. Estos controles están invertidos para zurdos.

DE PIE: FUNDAMENTOS DEL GOLPEO

Movimiento	Joystick izquierdo
Movimiento de cabeza	Joystick derecho
Cambio de posición	Botón R3
Jab delantero	Botón □ (pulsar)
Cross de espalda	Botón ▲ (pulsar)
Patada a la pierna delantera	Botón × (pulsar)
Patada a la pierna de espalda	Botón ● (pulsar)
Gancho delantero	Botón L1 + botón □ (pulsar)
Gancho de espalda	Botón L1 + botón ▲ (pulsar)
Uppercut delantero	Botón □ + botón × (pulsar)
Uppercut de espalda	Botón ▲ + botón ● (pulsar)
Patada al cuerpo delantera	Botón L2 + botón × (pulsar)
Patada al cuerpo de espalda	Botón L2 + botón ● (pulsar)
Patada a la cabeza delantera	Botón L1 + botón × (pulsar)
Patada a la cabeza de espalda	Botón L1 + botón ● (pulsar)
Modificador de golpe al cuerpo	Botón L2
Modificadores de golpe	Botón L1 y/o botón R1
Bloqueo alto	Botón R2
Bloqueo bajo	Botón L2 + botón R2
Agarre de pierna	Botón L2 + botón R2 (sincronizado)
Intento de clinch	Botón R1 + botón □ o botón × (pulsar)
Provocaciones	Botón → / botón ↑ / botón ← / botón ↓

DE PIE: GOLPEO AVANZADO (SEGÚN CONTENDIENTE)

Volado delantero	Botón R1 + botón ⊖ (mantener)
Volado de espalda	Botón R1 + botón △ (mantener)
Patada interrogación delantera	Botón L1 + botón ⊗ (mantener)
Patada interrogación de espalda	Botón L1 + botón ⊙ (mantener)
Patada con giro y salto al cuerpo de espalda	Botón L2 + botón ⊗ (mantener)
Patada cambiada al cuerpo delantera	Botón L2 + botón ⊙ (mantener)
Patada frontal delantera	Botón R1 + botón ⊗ (pulsar)
Patada frontal de espalda	Botón R1 + botón ⊙ (pulsar)
Patada de grulla o patada cambiada saltando delantera	Botón R1 + botón ⊙ (mantener)
Patada de grulla o patada cambiada saltando de espalda	Botón R1 + botón ⊗ (mantener)
Patada frontal al cuerpo delantera	Botón L2 + botón R1 + botón ⊗ (pulsar)
Patada frontal al cuerpo de espalda	Botón L2 + botón R1 + botón ⊙ (pulsar)
Patada de grulla al cuerpo delantera	Botón L2 + botón R1 + botón ⊗ (mantener)
Patada de grulla al cuerpo de espalda	Botón L2 + botón R1 + botón ⊙ (mantener)
Patada lateral al cuerpo delantera	Botón L2 + botón L1 + botón ⊗ (pulsar)
Patada lateral al cuerpo de espalda	Botón L2 + botón L1 + botón ⊙ (pulsar)
Patada lateral con giro al cuerpo delantera	Botón L2 + botón L1 + botón ⊗ (mantener)
Patada lateral con giro al cuerpo de espalda	Botón L2 + botón L1 + botón ⊙ (mantener)
Patada lateral a la pierna delantera	Botón L2 + botón R1 + botón ⊖ (pulsar)
Patada diagonal a la pierna de espalda	Botón L2 + botón R1 + botón △ (pulsar)
Patada lateral con giro de dos toques	Botón L2 + botón R1 + botón ⊖ (mantener)
Circular sobre palma al cuerpo	Botón L2 + botón R1 + botón △ (mantener)

Puñetazo con el dorso y con giro delantero

Botón **L1** + botón **R1** + botón **□** (pulsar)

Puñetazo con el dorso y con giro de espalda

Botón **L1** + botón **R1** + botón **△** (pulsar)

Patada de talón con giro delantera

Botón **L1** + botón **R1** + botón **□** (mantener)

Patada de talón con giro de espalda

Botón **L1** + botón **R1** + botón **△** (mantener)

Gancho o patada de hacha delantera

Botón **L1** + botón **R1** + botón **×** (pulsar)

Gancho o patada de hacha de espalda

Botón **L1** + botón **R1** + botón **○** (pulsar)

Patada lateral con giro a la cabeza de espalda

Botón **L1** + botón **R1** + botón **×** (mantener)

Patada lateral con giro a la cabeza delantera

Botón **L1** + botón **R1** + botón **○** (mantener)

Jab Superman delantero

Botón **L1** + botón **□** + botón **×** (pulsar)

Golpe Superman de espalda

Botón **L1** + botón **△** + botón **○** (pulsar)

Circular con salto delantera

Botón **L1** + botón **□** + botón **×** (mantener)

Circular con salto de espalda

Botón **L1** + botón **△** + botón **○** (mantener)

Patada lateral a la cabeza delantera

Botón **R1** + botón **□** + botón **×** (pulsar)

Circular evasivo o patada lateral a la cabeza de espalda

Botón **R1** + botón **△** + botón **○** (pulsar)

Patada tornado delantera

Botón **R1** + botón **□** + botón **×** (mantener)

Patada de voltereta de espalda

Botón **R1** + botón **△** + botón **○** (mantener)

Codazo delantero

Botón **R2** + botón **□** (pulsar)

Codazo de espalda

Botón **R2** + botón **△** (pulsar)

Codazo con giro delantero

Botón **R2** + botón **□** (mantener)

Codazo con giro de espalda

Botón **R2** + botón **△** (mantener)

Rodillazo delantero

Botón **R2** + botón **×** (pulsar)

Rodillazo de espalda

Botón **R2** + botón **○** (pulsar)

Rodillazo doble volador delantero

Botón **R2** + botón **×** (mantener)

Rodillazo volador delantero

Botón **R2** + botón **○** (mantener)

DE PIE: DERRIBOS/DEFENSA

Una pierna	Botón L2 + botón □ (mantener)
Dos piernas	Botón L2 + botón △ (mantener)
Una pierna potenciada	Botón L2 + botón L1 + botón F (mantener)
Dos piernas potenciada	Botón L2 + botón L1 + botón D (mantener)
Derribos con impulso (derribos de defensa tardía)	Joystick izquierdo → / ↑ / ←
Defensa contra derribos	Botón L2 + botón R2
Defensa contra derribos con impulso	Joystick izquierdo (en la dirección del atacante)

CLINCH: FUNDAMENTOS

Nota: los clinch se realizan con el botón **R1** + el botón **□** (pulsar) o el botón **△** (pulsar).

Mover a oponente	Joystick izquierdo
Transición	Botón R1 + botón □ (pulsar) o botón △ (pulsar)
Transiciones en jaula	Joystick izquierdo
Zancadillas/lanzamientos	Botón R1 + botón × (pulsar) o botón ○ (pulsar)
Bloqueo alto	Botón R2
Bloqueo bajo	Botón L2 + botón R2
Defensa contra zancadillas/lanzamientos	Botón L2 + botón R2
Escape de clinch	Joystick izquierdo (lejos del oponente)
Uppercut delantero	Botón □ (pulsar)
Uppercut de espalda	Botón △ (pulsar)
Gancho delantero	Botón L1 + botón □ (pulsar)
Gancho de espalda	Botón L1 + botón △ (pulsar)

Modificador de golpe al cuerpo	Botón L2
Codazo delantero	Botón L1 + botón R1 + botón □ (pulsar)
Codazo de espalda	Botón L1 + botón R1 + botón △ (pulsar)
Rodillazo a la pierna delantero	Botón × (pulsar)
Rodillazo a la pierna de espalda	Botón ○ (pulsar)
Rodillazo al cuerpo delantero	Botón L2 + botón × (pulsar)
Rodillazo al cuerpo de espalda	Botón L2 + botón ○ (pulsar)
Rodillazo a la cabeza delantero	Botón L1 + botón × (pulsar)
Rodillazo a la cabeza de espalda	Botón L1 + botón ○ (pulsar)
Sometimientos aéreos	Botón L2 + botón R1 + botón □ o botón △ (pulsar)
Defensa contra sometimientos aéreos	Botón R2
Derribos con una o dos piernas y defensa	Ver sección de controles De pie: derribos/defensa

SUELO: FUNDAMENTOS

Transiciones avanzadas	Joystick derecho (ver sección de controles Suelo: avanzado)
Levantamiento con ayuda de grappling	Joystick izquierdo ↑
Sometimiento con ayuda de grappling	Joystick izquierdo ←
Ground and Pound con ayuda de grappling	Joystick izquierdo →
Ayuda de grappling alternativo	Botón L1 + joystick derecho ↑ / ← / →
Defensa contra transiciones, arrastres y levantamientos	Botón R2 + joystick derecho → / ↑ / ← / ↓
Inversiones	Botón R2 + joystick derecho → / ↑ / ← / ↓ (sincronizado)

SUELO: AVANZADO

Levantamientos/transiciones/arrastres	Joystick derecho → / ↑ / ← / ↓
Posiciones avanzadas	Botón L1 + joystick derecho → / ↑ / ← / ↓
Intentos de sometimiento	Botón L2 + joystick derecho → / ↑ / ← / ↓

SUELO: GROUND AND POUND

Recto delantero	Botón □ (pulsar)
Recto de espalda	Botón △ (pulsar)
Gancho delantero	Botón L1 + botón □ (pulsar)
Gancho de espalda	Botón L1 + botón △ (pulsar)
Codazo delantero	Botón L1 + botón R1 + botón □ (pulsar)
Codazo de espalda	Botón L1 + botón R1 + botón △ (pulsar)
Rodillazos al cuerpo	Botón ⊗ (pulsar) o botón ⊙ (pulsar)
Modificador de cuerpo	Botón L2 (pulsar)
Bloqueo alto	Botón R2 (pulsar)
Bloqueo bajo	Botón L2 + botón R2 (pulsar)
Movimiento de cabeza	Joystick derecho ← / →
Defensa de posteo	Botón L1 + joystick derecho ← / →

DENTRO DEL OCTÁGONO

CONSEJOS DE PELEA

Pon a prueba tus habilidades dentro del Octágono. ¡Usa estos consejos para dominar las técnicas que te llevarán a la victoria!

Golpeo

UFC 4 simplificó la complejidad de los controles de golpeo gracias al RPM mejorado de *UFC 3* al añadir controles de pulsación y mantenimiento de botones (ver De pie: golpeo avanzado (según contendiente) en Controles), lo que hace que el golpeo y la gestión de la distancia sean mejor que nunca.

Combinaciones

Cada estilo de pelea tiene combinaciones de golpes que se lanzan con mayor velocidad y fluidez que una combinación de golpes aleatoria. Echa un vistazo a la lista de movimientos del juego para ver qué combinaciones lanza tu contendiente con la máxima eficacia.

Bloqueo y fintas contra golpes

Recuerda mantener el equilibrio entre el ataque y la defensa. Bloquear no solo alivia el daño por golpeo de tu oponente y te permite recuperar resistencia, sino que además aumenta tu ventaja de grappling para que la pelea se incline a tu favor (ver Pantalla de juego para obtener más información sobre la ventaja de grappling).

Mantén el botón **R2** para realizar un bloqueo alto o los botones **R2** + **L2** para realizar un bloqueo bajo. Tus bloqueos se romperán si absorbes demasiados golpes juntos, así que sincronízalos con cuidado.

También puedes pulsar el botón **R2** para fingir un golpe y confundir a tu oponente. Además, fintar cancela cualquier golpe que estés realizando, lo cual es de ayuda si comienzas a lanzar una patada a la cabeza de la que crees que te podrías arrepentir.

Movimiento de cabeza y vulnerabilidad a los golpes

Usa el joystick derecho para bajar tu cabeza y esquivar los golpes de tu oponente. Este año en *UFC 4*, puedes mover tu cabeza mientras bloqueas (mantén **R2** + joystick derecho). Algunos puñetazos esenciales son más eficaces desde ciertas posiciones de cabeza.

Ten cuidado: mover tu cabeza hacia el golpe de tu oponente (como agacharte hacia un uppercut o esquivar hacia un rodillazo volador) aumenta el daño que recibes.

Al lanzar un golpe, aumenta tu vulnerabilidad a los golpes: en otras palabras, recibes más daño si te golpean mientras intentas lanzar un golpe. ¡Sincroniza tus golpes con cuidado!

Clinch

Como novedad de *UFC 4*, el clinch es la variación de la pelea de grappling a corta distancia del juego de pie (ya no usa los controles de grappling del joystick derecho). Para iniciar el clinch, pulsa el botón **R1** y mantén los botones **□** o **△**. Para escapar, mueve el joystick izquierdo en la dirección opuesta de tu oponente. Durante el clinch, el movimiento, los golpes, las transiciones, los derribos y los intentos de sometimiento se realizan con el joystick izquierdo y los botones (ver Clinch: fundamentos en Controles).

Derribos

¿Quieres llevar la pelea al suelo? Te interesará saber cómo simplificamos los intentos de derribo en *UFC 4*.

Desde una posición de clinch o de pie, realiza un derribo con una pierna o dos piernas al pulsar el botón **L2** y mantener los botones **□** o **△**, o intenta un derribo fuerte al pulsar los botones **L2** y **L1** mientras mantienes los botones **□** o **△**. Para defenderte contra un derribo, pulsa los botones **L2** y **R2**.

Si te defiendes tarde de un derribo, se convertirá en un derribo con impulso. Si estás realizando un derribo, tendrás una segunda oportunidad para finalizarlo al mover el joystick izquierdo **↑**, **↓** o **→**. Si te estás defendiendo contra un derribo, haz coincidir la dirección del joystick izquierdo con la del atacante para escapar.

Desde una posición de clinch, puedes intentar un derribo a través de zancadillas y lanzamientos al pulsar el botón **R1** mientras pulsas los botones **×** o **○**. Modifica el derribo al mover el joystick derecho **↑**, **↓**, **←** o **→**.

Movimientos de suelo y ayuda de grappling

Cuando tengas a tu oponente en el suelo, hay dos maneras de ver tus movimientos: a través de los controles tradicionales de *UFC 3* con el joystick derecho (ver Suelo: avanzado en Controles) o con el completamente nuevo y simplificado navegador de suelo con el joystick izquierdo.

Con el navegador de suelo simplificado, mueve el joystick izquierdo **↑** para realizar un levantamiento, el joystick izquierdo **←** para intentar un sometimiento (o mover a tu contendiente a la posición de sometimiento más próxima posible) o mueve el joystick izquierdo **→** para intentar un Ground and Pound (o mover a tu contendiente a la posición de Ground and Pound más próxima posible). Pulsa el botón **L1** durante cualquier movimiento del joystick izquierdo para ver las opciones alternativas.

HUD DE GRAPPLING

Mientras estás en el suelo, el HUD de grappling te mostrará las transiciones y las maniobras disponibles, que se realizan con el joystick derecho. Un medidor circular se irá llenando hasta que completes la acción, pero fracasará si tu oponente bloquea tu intento. Selecciona Ayuda de grappling para que esta función elija un movimiento adecuado.

Ground and Pound

Ground and Pound, una combinación de grappling y pelea en el suelo, es un estilo de pelea completamente nuevo en *UFC 4*. Cuando llegas a la posición de Ground and Pound, puedes terminar la pelea con tan solo unos golpes. Alterna entre rectos y ganchos para romper la guardia de tu oponente y terminar el round, o evita los golpes con movimientos de cabeza sincronizados y posturas defensivas (ver Suelo: Ground and Pound en Controles).

Sometimientos

Los sometimientos exitosos pondrán fin a una pelea, pero antes debes completar un minijuego de sometimiento. Hay dos tipos de sometimientos en *UFC 4*: sometimientos de articulaciones y sometimientos de estrangulación.

Los sometimientos de articulaciones se realizan a través de un HUD de arco, donde la persona que ataca y la que defiende controlan una porción que pueden mover al pulsar los botones **L2** y **R2**. El tamaño de la porción cambia según los atributos y la resistencia actual del contendiente, y puede reducirse todavía más si los movimientos son demasiado erráticos. La persona que ataca debe colocar su porción sobre la de la persona que defiende para someterla, mientras que la que defiende debe evitar la porción de la que ataca para escapar.

Los sometimientos de estrangulación se realizan igual que los de articulaciones, pero en estos, la persona que ataca y la que defiende controlan sus porciones con el joystick izquierdo a través de un HUD circular.

Nota: mantén el control de tus movimientos, ya que los cambios abruptos en la dirección afectan al tamaño de la porción.

Durante un sometimiento, los botones **□**, **△**, **⊗** y **○** podrían aparecer en la pantalla. Estos son los activadores del evento de sometimiento, como lanzamientos, encadenamientos o golpes, los que infligen daño adicional o cancelan el ataque de tu oponente.

PANTALLA DE JUEGO



1. Salud/Resistencia
2. Salud/Resistencia
3. Ventaja de grappling
4. Reloj

Las barras de salud y resistencia de ambos contendientes aparecen en las esquinas superiores de la pantalla: una a la izquierda y la otra a la derecha. El medidor de ventaja de grappling aparece en la parte superior central de la pantalla, así como también el tiempo restante del round y los rounds actuales y restantes.

Salud

La salud consiste en cuatro áreas principales: cabeza, cuerpo, pierna izquierda y pierna derecha. Cuando la salud de cualquiera de estas áreas llegue a cero, se puede terminar la pelea. Cuanto más daño reciba cada una de estas áreas, mayor será la probabilidad de que ocurra un evento de salud, como un aturdimiento, que deja vulnerable al contendiente durante un tiempo.

Los medidores de salud aparecen debajo de las barras de resistencia en las esquinas superiores izquierda y derecha de la pantalla. Administra tus barras de salud, defiende tus áreas dañadas y ataca los puntos débiles de tu oponente para ganar la pelea.

Bloqueo

Aparece un medidor de bloqueo verde que disminuye a medida que tu contendiente absorbe golpes consecutivos mientras bloquea. Cuando se agota este medidor, tendrás que bajar la guardia, así que asegúrate de dejar espacio entre los bloqueos o al esquivar.

Resistencia

No pierdas de vista la barra de resistencia de tu contendiente en la esquina superior de la pantalla. Esta barra disminuye poco a poco a medida que atacas a tu oponente; cuanto más disminuya, más lentos y torpes serán los movimientos de tu contendiente. Para recargar tu energía, aleja a tu contendiente de tu oponente; así recargarás un poco de resistencia mientras bloqueas o te mueves, pero la recargarás más rápido si dejas de moverte.

Ventaja de grappling

El medidor de ventaja de grappling, que aparece en la parte superior central de la pantalla, estará a tu favor o al de tu oponente en función de quien conecte golpes con éxito o logre defenderse contra ellos. Una ventaja de grappling alta aumenta la probabilidad de realizar derribos, transiciones de grappling, arrastres y levantamientos.

PELEA AHORA

Pon a prueba tus habilidades de artes marciales mixtas. Absorbe la atmósfera eléctrica cuando cada contendiente entra a la arena mientras la multitud los anima. ¡Dentro del Octágono, tendrás que pensar como un campeón para derrotar a tu oponente!

Primero, determina el nivel de dificultad de la pelea, el número de rounds, el escenario, la velocidad del reloj y otras reglas de configuración. Después, tendrás que establecer las reglas de los contendientes, como la división de peso y los contendientes de la UFC para cada esquina. ¡Confirma tu elección para combatir en el Octágono!

PELEA AHORA

¡Comienza una pelea de exhibición con tu propio conjunto de reglas con PELEA AHORA!

PELEA AHORA PERSONALIZADO

PELEA AHORA PERSONALIZADO te otorga más opciones de personalización que PELEA AHORA, como desactivar ventajas, limitar la regeneración de resistencia o modificar los valores de daño. También puedes modificar el comportamiento de tu oponente de la CPU a tu gusto.

MODO NOCAUT

Los especialistas en sometimiento no deben participar: el MODO NOCAUT es un enfrentamiento de pie. En *UFC 4*, todos los golpes infligen daño, ¡así que desata tu furia desde cualquier dirección! Cuando se agote la barra de salud de un contendiente, todo habrá acabado.

POTENCIA EN PIE

Como su nombre lo indica, esta expedición pone a prueba tus habilidades para pelear de pie. ¡Destroza a tu oponente con patadas y puñetazos bien sincronizados para ganar la pelea!

MODO CARRERA

¡Vive tu sueño de las MMA, pelea con tu contendiente favorito (o crea al tuyo) y llega a la cima del mundo de las peleas! En el MODO CARRERA, desarrollarás tu estilo de pelea, obtendrás información privilegiada y estrategias con Ver video, crearás rivalidades legendarias a través de las redes sociales y mucho más a medida que te abres camino por la UFC.

EVOLUCIÓN DE CONTENDIENTE

Recibirás experiencia por cada movimiento que conectes con éxito, tanto en partidas de sparring como en peleas. Cuanto más éxito tengas con un movimiento, más rápido subirá de nivel. Obtén experiencia para varios movimientos y así desbloquearás nuevos paquetes de combinaciones. Si mejoras tus movimientos, también obtendrás puntos de evolución.

SPARRING

Ahora, el Campamento incluye un modo completamente nuevo de **UFC 4**: sparring, el cual te permite centrar tu entrenamiento en áreas específicas de las artes marciales (como el boxeo, el Muay Thai, la Lucha Libre y el Jiu-Jitsu) para que puedas subir de nivel movimientos específicos más rápido. Cada sparring tendrá al menos un reto de sparring, recibirás puntos de evolución al completarlos.

Trata de no lesionar a tus compañeros de sparring, ya que si lo haces quedarás fuera de la sección de entrenamiento durante semanas. Del mismo modo, cualquier lesión que sufras afectará tu tiempo de entrenamiento. También puedes practicar con un costal de boxeo y, aunque el riesgo de lesión es menor, no podrás subir de nivel tus movimientos.

PUNTOS DE EVOLUCIÓN

Obtienes puntos de evolución al completar retos de sparring y al mejorar movimientos con evolución de contendiente. Usa tus puntos de evolución para mejorar los atributos de tu contendiente y comprar ventajas. Si perdiste atributos por una lesión, tendrás que gastar puntos de evolución para recuperarlos.

LESIONES

Al igual que los contendientes de las MMA del mundo real, tu contendiente sufrirá lesiones durante su carrera. En *UFC 4*, existe la probabilidad de sufrir una lesión después de un evento de salud, como un aturdimiento o un KO. Las lesiones disminuyen tus atributos y solo pueden recuperarse con puntos de evolución.

Si te lesionas en el Campamento, tendrás que descansar un periodo de tiempo o usar dinero para recuperarte. Si te lesionas durante una pelea, afectará al rendimiento de tu contendiente y tendrás que pasar un periodo de tiempo sin pelear.

INVITAR A CONTENDIENTES Y CREAR RELACIONES

Tu mejor recurso para aprender habilidades nuevas son los demás contendientes. Usa tu dinero para invitar a tus contendientes favoritos a tu Campamento y así aprender sus movimientos. Al entrenar con estos contendientes, también desarrollarás una relación: cuanto más entrenen juntos, menor será el costo de las sesiones de entrenamiento.

Aunque puedes aprender mucho de tus compañeros, recuerda que tus fans quieren ver peleas entre contendientes que se llevan mal. Podrías intentar noquear a un contendiente durante el entrenamiento para añadir intensidad y llamar la atención. Dicho esto, no te sobrepases más de la cuenta o te quedarás sin compañeros de entrenamiento.

VER VIDEO

¿Quieres estudiar a tu oponente? En Ver video, podrás descubrir estrategias, obtener información privilegiada y conocer los 5 mejores movimientos de tu oponente para tener la ventaja en su próxima pelea. Usa esta información para planificar tus visitas al Campamento o guárdala para futuras revanchas.

ASCENSOS Y PATROCINIOS

UFC 4 presenta los patrocinios, que otorgan una gran suma de dinero a tu contendiente después de cada pelea y desbloquean ascensos para aumentar la emoción de pelea. Para mantener los patrocinios, a cambio tendrás que cumplir con algunos compromisos (como entrevistas y ascensos) que te dejarán con menos tiempo para entrenar.

REDES SOCIALES

Desde ESPN hasta el entrenador Davis, tu contendiente tomará las decisiones del día a día en las redes sociales. Rumores, últimas noticias, retos de contendientes, todo ocurrirá ahí. También puedes transmitir tus peleas de sparring para aumentar la emoción de pelea, pero asegúrate de que no te noqueen en cámara.

LIGA AMATEUR

La nueva Liga amateur te permite repasar cuatro estilos de pelea de MMA distintos sin costo. Aunque no cuentan las victorias y las derrotas, la Liga amateur vale la pena: algún promotor podría estar mirando...

CONTENDER SERIES DE DANA WHITE

Obtén una invitación para el nuevo programa de televisión de la historia de la UFC, Contender Series de Dana White, y toma la prueba más importante de tu carrera. Si ganas esta pelea de forma espectacular, obtendrás una invitación a la UFC; si pierdes, volverás a la WFA para demostrar una vez más lo que vales.

CAMPEONATOS DE LA WFA

Una liga completamente funcional por sí misma, gana el cinturón de la WFA para mejorar tus probabilidades de unirse a la UFC. Cuanto más tiempo estés en la WFA, mayor será tu clasificación inicial en la UFC. Si lo haces muy bien, es posible que incluso entres en el Top 5.

PROGRESO Y CONTRATOS

Subirás y bajarás en la clasificación a medida que compitas, o tal vez te cambies a otra organización si no te está yendo bien. Pero no te desanimes: ¡a todo el mundo le gustan las historias de superación!

Prueba rechazar algunas ofertas de pelea y así generar emoción de pelea para un futuro enfrentamiento (o para tener más tiempo antes de una gran pelea), pero no rechaces demasiadas o podrías quedarte atrás.

FITNESS Y EMOCIÓN DE PELEA

Antes de una pelea, querrás aumentar tu fuerza y tus habilidades, así como también la emoción de pelea. ¡Busca el equilibrio entre la promoción y el entrenamiento, y podrías convertirte en el contendiente más popular de la UFC!

PROGRESO

Completa retos de *UFC 4* para aumentar tu nivel de jugador. La XP que consigas desbloqueará recompensas para tu tarjeta de jugador y tus contendientes creados, como ropa nueva, máscaras y fondos de tarjeta.

RETOS

Entra a tu HUB de jugador en *UFC 4* para ver los últimos retos. Complétalos para obtener recompensas que podrás usar en Crear contendiente o en tu tarjeta de jugador.

NIVEL DE JUGADOR

Aumenta tu nivel de jugador al completar peleas y retos desde el HUB de jugador. Obtendrás recompensas por cada nivel de jugador que obtengas.

TARJETA DE JUGADOR

Tu tarjeta de jugador tiene la foto y el ID online de tu contendiente. ¡Usa las recompensas obtenidas para personalizar tu tarjeta de jugador con fondos, estilos y galardones!

CREAR CONTENDIENTE

Necesitarás un personaje para obtener recompensas, así que primero dirígete a Crear contendiente. Al principio, tus opciones de personalización estarán limitadas, pero obtendrás más a medida que avances. Puedes usar tu personaje creado en varios modos online y offline.

Tipo de contendiente Cada tipo de contendiente tiene sus propios pros y contras, así que elige el que mejor se adapte a tu estilo de juego. Por ejemplo, los luchadores y los especialistas en Jiu-Jitsu destacan por sus tácticas de suelo, mientras que los boxeadores y los kickboxers prefieren pelear de pie.

Información general Lo básico: nombre, edad, categoría de peso y apodo en redes sociales.

Apariencia Personaliza tu aspecto para sobresalir en el Octágono. Personaliza el rostro, el pelo, el tipo de cuerpo, los tatuajes y mucho más de tu contendiente.

Ropa Elige entre una gran variedad de opciones de ropa y accesorios que mejor se adapten a tu estilo.

Gestos Dale personalidad a tu contendiente con gestos personalizables para introducciones, celebraciones y provocaciones.

OFFLINE

MODO DE PRÁCTICA

Usa el MODO DE PRÁCTICA para aprender movimientos y practicar tus técnicas sin preocupaciones.

TUTORIALES

Ve videos y mantente al tanto de las novedades de *UFC 4* en el menú TUTORIALES.

EVENTOS PERSONALIZADOS

Haz que tus contendientes favoritos se enfrenten entre sí en EVENTOS PERSONALIZADOS. ¡Selecciona a tus contendientes para crear una cartelera y luego juega en tu propio evento para ver quién se lleva la victoria!

¡Selecciona ADMINISTRAR EVENTOS para ver tus eventos creados o los resultados de las partidas completadas, o para repetir una partida y volver a disfrutar de la pelea.

TORNEOS

Torneos: el modo multijugador definitivo desde el sofá. Organiza un torneo a la antigua con 8 o 16 contendientes en una sola noche de caos. El daño se traslada de una pelea a otra, así que tendrás que planificar tu estrategia para conseguir la victoria.

ONLINE

¡Pon a prueba tus habilidades contra otros jugadores de *UFC 4* al jugar online!

CAMPEONATOS MUNDIALES ONLINE

Pon a prueba a tus contendientes creados en partidas de clasificación contra oponentes en vivo. Sube en el marcador y las divisiones para ganar el cinturón del campeonato, ¡y luego defiéndelo para obtener gemas para tu cinturón!

BATALLAS RELÁMPAGO

Únete a las Batallas relámpago para jugar partidas trepidantes: ¡gana los seis rounds para obtener la victoria definitiva! Una rotación constante de reglas inspiradas en el arcade hacen que esta experiencia se mantenga original, así que visítala con frecuencia.

PELEA RÁPIDA

Participa en peleas únicas con contendientes con licencia o los que creaste en partidas normales de MMA, modo KO o Potencia en pie. ¡Este es un buen lugar para practicar tus movimientos contra oponentes reales o solo para divertirte! Un marcador casual lleva el registro de victorias y finalizaciones.

INVITAR

Reta a tus amigos o a jugadores que acabas de conocer a una partida online personalizable.

TIENDA DE CONTENDIENTE

Visita PlayStation™Store para ver el contenido descargable disponible y encontrar a contendientes nuevos con los que jugar.

¿NECESITAS AYUDA?

El equipo de asistencia mundial al cliente de EA está aquí para garantizar que aproveches al máximo tu juego, en todo momento y en todo lugar.

- **Soporte al cliente en línea e información de contacto** Para las preguntas frecuentes, leer artículos de ayuda o para comunicarte con nosotros, visita <https://help.ea.com/mx>
- **Soporte en Twitter y Facebook** ¿Necesitas una sugerencia de inmediato? Comunícate con [@EAHelp](https://twitter.com/EAHelp) en Twitter o publica tu consulta en facebook.com/EAHelpHub/ (en inglés).