

SOMMAIRE

Façonnez votre légende.....	3
Commandes.....	4
Dans l'Octogone	10
Combat immédiat.....	15
Mode Carrière	16
Progression.....	20
Créer combattants	21
Hors ligne.....	22
En ligne	23
Besoin d'aide ?.....	24

FAÇONNEZ VOTRE LÉGENDE

Dans *EA SPORTS™ UFC® 4* votre athlète est façonné par votre style de combat, vos exploits et votre personnalité. Développez et personnalisez votre personnage via un système de progression unifié à travers tous les modes. Passez du statut d'amateur anonyme à superstar de l'UFC dans le nouveau mode Carrière. Vivez les origines des sports de combat dans deux tout nouveaux environnements, Kumite et La cour, ou défiez la planète dans les nouveaux Combats éclair ou les Championnats du monde en ligne pour devenir la star incontestée de l'Octogone. La jouabilité, avec ses transitions clinch-frappes fluides permet un combat debout plus authentique et réactif tandis que les takedowns et les mécaniques au sol remaniés vous offrent plus de contrôle dans ces moments clé du combat. Peu importe où et comment vous jouez à *EA SPORTS UFC 4*, vous êtes au centre de chaque combat.

COMMANDES

REMARQUE : Les touches □, △, × et ○ correspondent à une position orthodoxe. Ces commandes sont inversées pour les fausses pattes.

COMBAT DEBOUT : FONDAMENTAUX DE FRAPPE

Déplacements	joystick gauche
Mouvements de tête	joystick droit
Changement de position	Touche R3
Lead jab	Touche □ (appuyer vite)
Back cross	Touche △ (appuyer vite)
Lead leg kick	Touche × (appuyer vite)
Back leg kick	Touche ○ (appuyer vite)
Lead hook	Touche L1 + touche □ (appuyer vite)
Back hook	Touche L1 + touche △ (appuyer vite)
Lead uppercut	Touche □ + touche × (appuyer vite)
Back uppercut	Touche △ + touche ○ (appuyer vite)
Lead kick au corps	Touche L2 + touche × (appuyer vite)
Back kick au corps	Touche L2 + touche ○ (appuyer vite)
Lead head kick	Touche L1 + touche × (appuyer vite)
Back head kick	Touche L1 + touche ○ (appuyer vite)
Modificateur de frappe au corps	Touche L2
Modificateurs de frappe	Touche L1 et/ou touche R1
Blocage haut	Touche R2
Blocage bas	Touche L2 + touche R2
Saisie de jambe	Touche L2 + touche R2 (chronométré)
Tentatives de clinch	Touche R1 + touche □ ou touche × (appuyer vite)
Provocations	Touche →, touche ↑, touche ←, touche ↓

COMBAT DEBOUT : FRAPPES AVANCÉES (SELON ATHLÈTE)

Lead overhand	Touche R1 + touche □ (maintenir)
Back overhand	Touche R1 + touche △ (maintenir)
Lead kick en point d'interrogation	Touche L1 + touche ⊗ (maintenir)
Back kick en point d'interrogation	Touche L1 + touche ⊙ (maintenir)
Lead spin kick sauté au corps	Touche L2 + touche ⊗ (maintenir)
Back switch kick au corps	Touche L2 + touche ⊙ (maintenir)
Lead front kick	Touche R1 + touche ⊗ (appuyer vite)
Back front kick	Touche R1 + touche ⊙ (appuyer vite)
Lead crane ou switch kick sauté	Touche R1 + touche ⊗ (maintenir)
Back crane ou switch kick sauté	Touche R1 + touche ⊙ (maintenir)
Lead front kick au corps	Touche L2 + touche R1 + touche ⊗ (appuyer vite)
Back front kick au corps	Touche L2 + touche R1 + touche ⊙ (appuyer vite)
Lead crane kick au corps	Touche L2 + touche R1 + touche ⊗ (maintenir)
Back crane kick au corps	Touche L2 + touche R1 + touche ⊙ (maintenir)
Lead side kick au corps	Touche L2 + touche L1 + touche ⊗ (appuyer vite)
Back side kick au corps	Touche L2 + touche L1 + touche ⊙ (appuyer vite)
Lead side kick retourné au corps	Touche L2 + touche L1 + touche ⊗ (maintenir)
Back side kick retourné au corps	Touche L2 + touche L1 + touche ⊙ (maintenir)
Lead side kick à la jambe	Touche L2 + touche R1 + touche □ (appuyer vite)
Back kick oblique à la jambe	Touche L2 + touche R1 + touche △ (appuyer vite)
Spinning side kick en deux temps	Touche L2 + touche R1 + touche □ (maintenir)
Coup de pied circulaire avec main au corps	Touche L2 + touche R1 + touche △ (maintenir)
Lead spinning backfist	Touche L1 + touche R1 + touche □ (appuyer vite)

COMBAT DEBOUT : FRAPPES AVANCÉES (SELON ATHLÈTE)

Back spinning backfist	Touche L1 + touche R1 + touche △ (appuyer vite)
Lead spinning heel kick	Touche L1 + touche R1 + touche □ (maintenir)
Back spinning heel kick	Touche L1 + touche R1 + touche △ (maintenir)
Lead hook ou axe kick	Touche L1 + touche R1 + touche × (appuyer vite)
Back hook ou axe kick	Touche L1 + touche R1 + touche ○ (appuyer vite)
Lead side kick retourné à la tête	Touche L1 + touche R1 + touche × (maintenir)
Back side kick retourné à la tête	Touche L1 + touche R1 + touche ○ (maintenir)
Lead Superman jab	Touche L1 + touche □ + touche × (appuyer vite)
Back Superman punch	Touche L1 + touche △ + touche ○ (appuyer vite)
Lead coup de pied circulaire sauté	Touche L1 + touche □ + touche × (maintenir)
Back coup de pied circulaire sauté	Touche L1 + touche △ + touche ○ (maintenir)
Lead side kick à la tête	Touche R1 + touche □ + touche × (appuyer vite)
Back side kick à la tête ou coup de pied circulaire en esquivant	Touche R1 + touche △ + touche ○ (appuyer vite)
Lead tornado kick	Touche R1 + touche □ + touche × (maintenir)
Back cartwheel kick	Touche R1 + touche △ + touche ○ (maintenir)
Lead elbow	Touche R2 + touche □ (appuyer vite)
Back elbow	Touche R2 + touche △ (appuyer vite)
Lead spinning elbow	Touche R2 + touche □ (maintenir)
Back spinning elbow	Touche R2 + touche △ (maintenir)
Lead knee	Touche R2 + touche × (appuyer vite)
Back knee	Touche R2 + touche ○ (appuyer vite)
Lead flying double knee	Touche R2 + touche × (maintenir)
Lead flying knee	Touche R2 + touche ○ (maintenir)

COMBAT DEBOUT : TAKEDOWNS/DÉFENSE

Single-leg	Touche L2 + touche Ⓜ (maintenir)
Double-leg	Touche L2 + touche Ⓢ (maintenir)
Single-leg puissant	Touche L2 + touche L1 + touche Ⓜ (maintenir)
Double-leg puissant	Touche L2 + touche L1 + touche Ⓢ (maintenir)
Driving takedowns (défense tardive contre les takedowns)	joystick gauche →, ↑, ←
Défense contre les takedowns	Touche L2 + touche R2
Défense contre les driving takedowns	joystick gauche (suivre la direction de l'attaquant)

CLINCH : FONDAMENTAUX

REMARQUE : Les clinchs sont effectués avec **R1** + touche **Ⓜ** (appuyer vite) ou touche **Ⓢ** (appuyer vite).

Déplacer l'adversaire	joystick gauche
Transition	Touche R1 + touche Ⓜ (appuyer vite) ou touche Ⓢ (appuyer vite)
Transition sur la cage	joystick gauche
Croche-pieds/projections	Touche R1 + touche ⓧ (appuyer vite) ou touche Ⓞ (appuyer vite)
Blocage haut	Touche R2
Blocage bas	Touche L2 + touche R2
Défense contre les croche-pieds/ projections	Touche L2 + touche R2
Dégagement clinch	joystick gauche (dans la direction opposée de l'adversaire)
Lead uppercut	Touche Ⓜ (appuyer vite)
Back uppercut	Touche Ⓢ (appuyer vite)
Lead hook	Touche L1 + touche Ⓜ (appuyer vite)
Back hook	Touche L1 + touche Ⓢ (appuyer vite)
Modificateur de frappe au corps	Touche L2

CLINCH : FONDAMENTAUX

Lead elbow	Touche L1 + touche R1 + touche □ (appuyer vite)
Back elbow	Touche L1 + touche R1 + touche △ (appuyer vite)
Lead knee à la jambe	Touche × (appuyer vite)
Back knee à la jambe	Touche ○ (appuyer vite)
Lead knee au corps	Touche L2 + touche × (appuyer vite)
Back knee au corps	Touche L2 + touche ○ (appuyer vite)
Lead knee à la tête	Touche L1 + touche × (appuyer vite)
Back knee à la tête	Touche L1 + touche ○ (appuyer vite)
Soumissions aériennes	Touche L2 + touche R1 + touche □ ou △ (appuyer vite)
Défense contre les soumissions aériennes	Touche R2
Défense contre les takedowns single et double-leg	Voir la section Commandes Combat debout : Takedowns/Défense

AU SOL : FONDAMENTAUX

Transitions avancées	joystick droit (voir la section Commandes Au sol : Avancé)
Relevé (aide au grappling)	joystick gauche ↑
Soumission (aide au grappling)	joystick gauche ←
GnP (aide au grappling)	joystick gauche →
Alterner (aide au grappling)	Touche L1 + joystick droit ↑, ←, →
Défense contre les transitions, balayages et relevés	Touche R2 + joystick droit →, ↑, ←, ↓
Inversions	Touche R2 + joystick droit →, ↑, ←, ↓ (chronométré)

AU SOL : AVANCÉ

Relevé/Transitions/Balayages

joystick droit →, ↑, ←, ↓

Positions avancées

Touche **L1** + joystick droit →, ↑, ←, ↓

Tentatives de soumissions

Touche **L2** + joystick droit →, ↑, ←, ↓

AU SOL : GROUND AND POUND

Lead straight

Touche **□** (appuyer vite)

Back straight

Touche **△** (appuyer vite)

Lead hook

Touche **L1** + touche **□** (appuyer vite)

Back hook

Touche **L1** + **△** (orienter rapidement)

Lead elbow

Touche **L1** + touche **R1** +
touche **□** (appuyer vite)

Back elbow

Touche **L1** + touche **R1** +
touche **△** (appuyer vite)

Coups de genou au corps

Touche **⊗** (appuyer vite)
ou touche **⊙** (appuyer vite)

Modificateur de corps

Touche **L2** (appuyer vite)

Blocage haut

Touche **R2** (appuyer vite)

Blocage bas

Touche **L2** + touche **R2** (appuyer vite)

Mouvements de tête

joystick droit ←, →

Position défensive

Touche **L1** + joystick droit ←, →

DANS L'OCTOGONE

ASTUCES DE COMBAT

Testez vos compétences dans l'Octogone. Utilisez ces astuces pour maîtriser les techniques qui vous mèneront vers la victoire !

Frappe

Basé sur le rythme amélioré d'*UFC 3*, *UFC 4* simplifie la complexité des frappes en ajoutant des commandes de type « appuyer vite et maintenir » pour certaines touches (voir Combat debout : frappes avancées (selon athlète) dans Commandes), rendant la frappe et la gestion de la distance meilleures que jamais !

Combos

Chaque style de combat propose des combinaisons de frappes plus fluides et plus rapides qu'un simple enchaînement de touches de frappe au hasard. Consultez la liste des mouvements pour voir quelles combinaisons vos combattants peuvent lancer avec un maximum d'efficacité.

Blocage et feintes de frappe

Pensez à équilibrer votre attaque et votre défense. Bloquer ne permet pas seulement de limiter les dégâts des frappes adverses et de récupérer de l'endurance, cela augmente également votre avantage au grappling pour faire basculer le combat en votre faveur (voir Écran de jeu pour en savoir plus sur l'avantage au grappling).

Maintenez la touche **R2** pour un blocage haut ou la touche **R2** + la touche **L2** pour un blocage bas. Vos blocages ne résisteront pas si vous absorbez trop de frappes rapprochées. Utilisez-les dans le bon timing.

Si non, appuyez sur la touche **R2** pour feinter une frappe et déstabiliser votre adversaire. Feinter annule également toute attaque en cours. Intéressant, si vous avez commencé à lancer ce coup de pied à la tête que vous regrettez déjà.

Mouvements de tête et vulnérabilité aux frappes

Utilisez le joystick droit pour baisser la tête et esquiver les frappes. Cette année, dans *UFC 4*, vous pouvez bouger la tête tout en bloquant (maintenez la touche **R2** + joystick droit). Certains coups de poing principaux sont plus efficaces si votre tête est dans une position spécifique.

Attention : bouger votre tête dans la direction de la frappe de votre adversaire (comme vous pencher face à un uppercut ou un flying knee) augmentera les dégâts encaissés.

En lançant une frappe, votre propre vulnérabilité aux frappes augmente : autrement dit, vous encaissez plus de dégâts si on vous touche pendant que vous lancez votre frappe. Frappez dans le bon timing !

Clinch

Nouveauté d'*UFC 4*, le clinch est la version en grappling et à distance rapprochée du combat debout (sans devoir utiliser les commandes de grappling avec le joystick droit). Pour engager le clinch, appuyez sur la touche **R1** et maintenez la touche **□** ou la touche **△**. Pour vous dégager, orientez simplement le joystick gauche à l'opposé de votre adversaire. En clinch, les déplacements, frappes, transitions, takedowns et tentatives de soumission sont exécutés avec le joystick gauche et les touches (voir Clinch : fondamentaux dans les Commandes)

Takedowns

Vous voulez emmener le combat au sol ? Tout d'abord, découvrez comment les tentatives de takedown ont été simplifiées dans *UFC 4*.

Depuis le clinch ou une position debout, tentez un takedown simple et double-leg en appuyant sur la touche **L2** et en maintenant les touches **□** ou **△** ou en tentant un takedown puissant en appuyant sur les touches **L2** et **L1** tout en maintenant les touches **□** ou **△**. Pour défendre contre un takedown, appuyez sur les touches **L2** et **R2**.

En cas de défense tardive contre le takedown, il se transformera en driving takedown. Si vous êtes en train d'exécuter un takedown, vous obtiendrez une deuxième chance de le réussir en orientant le joystick gauche **↑**, **↓** ou **→**. Si vous défendez contre un takedown, suivez la direction de votre adversaire avec le joystick gauche pour vous dégager.

Depuis le clinch, vous pouvez tenter un takedown avec des croche-pieds et des projections en appuyant sur la touche **R1** tout en appuyant vite sur les touches **×** ou **○**. Modifiez le takedown en orientant le joystick droit **↑**, **↓**, **←** ou **→**.

Mouvements au sol et aide au grappling

Une fois que votre adversaire est au sol, il y a deux façons de déclencher vos mouvements : via les commandes classiques d'*UFC 3* avec le joystick droit (voir Au sol : Avancé dans les Commandes), ou avec notre tout nouveau sélecteur de mouvements au sol avec le joystick gauche.

Avec le sélecteur de mouvements au sol simplifié, orientez le joystick gauche **↑** pour vous relever, **←** pour tenter une soumission (ou déplacer votre athlète vers la meilleure position de soumission possible) ou **→** pour tenter un ground and pound (ou déplacer votre athlète vers la meilleure position de ground and pound possible). Appuyez sur la touche **L1** pendant n'importe quelle action sur le joystick gauche pour voir les autres options.

ATH DE GRAPPLING

Au sol, l'ATH de grappling affiche les transitions et manœuvres disponibles à exécuter avec le joystick droit. Une jauge circulaire se remplira jusqu'à ce que vous ayez terminé l'action ou s'annulera si votre adversaire bloque votre tentative. Sélectionnez l'aide au grappling pour que le meilleur mouvement soit choisi pour vous.

Ground and pound

Le ground and pound, une combinaison de grappling et de combat au sol, est un tout nouveau style de combat pour *UFC 4*. Lorsque vous vous retrouvez en position de ground and pound, vous pouvez finir le combat en quelques frappes. Variez entre les directs et les crochets pour casser la garde de votre adversaire et terminer le round ou évitez les frappes avec des mouvements de tête ou de bonnes positions défensives dans le timing (voir Au sol : Ground and pound dans Commandes).

Soumissions

Les soumissions réussies mettront un terme au combat, mais vous devrez d'abord terminer un mini-jeu de soumission. Il y a deux types de soumissions dans *UFC 4* : les soumissions articulaires ou choke (étranglements).

Les soumissions articulaires sont effectuées via un ATH en arc où l'attaquant et le défenseur contrôlent un appui qu'ils déplacent en appuyant sur les touches **L2** et **R2**. La taille de l'appui change en fonction des attributs et de l'endurance actuelle et peut diminuer si vos mouvements sont trop brusques. L'attaquant doit recouvrir l'appui du défenseur avec le sien pour le soumettre, et le défenseur doit éviter l'appui de l'attaquant pour se dégager.

Les soumissions choke s'effectuent comme les soumissions articulaires, mais l'attaquant et le défenseur doivent contrôler leur appui avec le joystick gauche via un ATH circulaire.

Remarque : gardez le contrôle de vos mouvements, car les changements brusques de direction affectent la taille de l'appui.

Pendant une soumission, les touches **□**, **△**, **⊗**, **○** peuvent apparaître à l'écran. Ce sont des déclencheurs d'événements de soumission comme des slams, des enchaînements ou des frappes qui infligent des dégâts supplémentaires ou annulent l'attaque de l'adversaire.

ÉCRAN DE JEU



1. Santé/endurance
2. Santé/endurance
3. Avantage au grappling
4. Chronomètre

Les jauges de santé et d'endurance des combattants s'affichent dans les coins supérieurs de l'écran : une à gauche, l'autre à droite. En haut et au centre de l'écran, retrouvez la jauge d'avantage au grappling, le temps restant dans le round, le round actuel et les rounds restants.

Santé

La santé est composée de quatre éléments : tête, corps, jambe gauche et jambe droite. Lorsque la santé de l'une de ces zones approche de zéro, le combat peut se terminer. Plus chacune de ces zones encaisse de dégâts, plus des dégâts critiques de santé peuvent se produire (étourdissement par ex.), rendant les combattants vulnérables pendant quelques secondes.

Les jauges de santé s'affichent sous les jauges d'endurance dans les coins supérieurs gauche et droit de l'écran. Gérez vos jauges de santé, protégez vos zones touchées et attaquez les points faibles de votre adversaire pour remporter votre combat.

Blocage

Une jauge de blocage verte apparaît et s'épuise au fil des frappes consécutives bloquées. Lorsque la jauge est vide, vous baisserez votre garde. Pensez à bloquer à bon escient ou à esquiver.

Endurance

Gardez un œil sur votre jauge d'endurance dans le coin supérieur de l'écran. Cette jauge se vide graduellement au fil de vos attaques. Plus elle sera basse et plus vos mouvements deviendront lents et inefficaces. Pour recharger votre énergie, remettez de la distance avec votre adversaire. Vous récupérerez un peu d'endurance en bloquant ou en bougeant, mais vous la récupérerez plus vite si vous restez immobile.

Avantage au grappling

Affichée au centre supérieur de l'écran, la jauge d'avantage au grappling sera soit en votre faveur soit en faveur de votre adversaire, selon les coups placés ou bloqués par chacun. Un avantage au grappling élevé améliore vos chances de réussir des takedowns, des transitions en grappling, des balayages et des relevés.

COMBAT IMMÉDIAT

Mettez vos compétences de MMA à l'épreuve. Plongez dans une atmosphère électrique dès votre entrée sous les encouragements du public. Dans l'Octogone, vous devrez avoir un mental d'acier pour battre votre adversaire !

Sélectionnez d'abord la difficulté du combat, le nombre de rounds, le lieu, la vitesse du chronomètre et d'autres règles. Sélectionnez ensuite les règles pour les combattants, comme la division de poids, et les combattants UFC pour chaque coin. Confirmez vos choix pour commencer le show dans l'Octogone !

COMBAT IMMÉDIAT

Commencez un combat exhibition en suivant vos règles personnalisées dans le mode COMBAT IMMÉDIAT !

COMBAT IMMÉDIAT PERSONNALISÉ

Le mode COMBAT IMMÉDIAT PERSONNALISÉ vous offre encore plus de personnalisation que COMBAT IMMÉDIAT, comme la désactivation des atouts, la limitation de régénération d'endurance et la modification des valeurs de dégâts. Vous pouvez également modifier le comportement de votre adversaire à votre convenance.

MODE KO

Un mode à éviter pour les pros des soumissions. Le MODE KO est un combat debout. Dans *UFC 4*, toutes les frappes infligent des dégâts. Laissez partir vos coups ! Une fois que la jauge de santé de votre adversaire sera vide, ce sera le KO.

DEBOUT POUR FRAPPER

Comme son nom l'indique, ce mode teste vos compétences en combat debout. Détruisez votre adversaire avec des coups de poing et des coups de pied dans le bon timing pour remporter le combat !

MODE CARRIÈRE

Vivez votre rêve de MMA en combattant avec votre athlète préféré (ou créez le vôtre !) et atteignez les sommets du monde du combat ! En MODE CARRIÈRE, vous développerez votre style de combat, obtiendrez des infos privilégiées et des stratégies dans Regarder la vidéo, créez des rivalités légendaires via les Réseaux sociaux et plus encore, afin d'atteindre les sommets de l'UFC !

ÉVOLUTION DE COMBAT

Chaque mouvement réussi vous rapporte de l'expérience, en sparring ou lors des combats. Plus vous réussirez un mouvement et plus vite il s'améliorera. Enchaînez plusieurs mouvements pour débloquer de nouveaux packs de combinaisons. Améliorer vos mouvements vous rapportera également des points d'évolution.

SPARRING

Le camp d'entraînement accueille un tout nouveau mode de jeu dans *UFC 4* : le sparring. Vous pourrez vous entraîner dans certains secteurs des arts martiaux (boxe, muay-thaï, lutte et jiu-jitsu) pour pouvoir améliorer des mouvements spécifiques plus rapidement. Chaque sparring proposera au moins un défi qui vous rapportera des points d'évolution une fois terminé.

Faites attention à ne pas blesser vos partenaires de sparring sous peine de bloquer l'accès à la section entraînement pendant plusieurs semaines. Les blessures subies affecteront également votre temps d'entraînement. Vous pouvez aussi vous entraîner sur le sac lourd : Le risque de blessure est plus faible, mais vous n'améliorerez pas vos mouvements.

POINTS D'ÉVOLUTION

Rempotez des points d'évolution en terminant les défis sparring et en améliorant vos mouvements avec l'Évolution de combat. Utilisez vos points d'évolution pour améliorer vos attributs et acheter des atouts. Si vous avez perdu des attributs sur blessure, vous devrez dépenser des points d'évolution pour les récupérer.

BLESSURES

Comme les vrais combattants de MMA, votre carrière sera interrompue par des blessures. Dans *UFC 4*, les blessures peuvent intervenir après des dégâts critiques de santé, comme un étourdissement ou un KO. Les blessures font baisser vos attributs. Vous ne pourrez les récupérer qu'avec des points d'évolution.

En cas de blessure lors du camp d'entraînement, vous devrez vous reposer ou utiliser du cash pour récupérer. En cas de blessure pendant un combat, vos performances seront affectées et vous devrez vous reposer entre les combats.

INVITATIONS ET RELATIONS

Votre meilleure ressource pour obtenir de nouvelles compétences, ce sont les autres combattants. Utilisez votre cash pour inviter vos combattants préférés à votre camp d'entraînement pour apprendre leurs mouvements. En vous entraînant avec eux, vous développerez une relation : plus vous vous entraînez ensemble, et moins vos sessions d'entraînement communes seront chères.

Même si vous pourrez apprendre énormément de vos homologues, vos fans auront toujours soif de rivalités brutales. Essayez de mettre KO un adversaire lors de l'entraînement pour obtenir un maximum d'attention et de hype. Ceci dit, n'exagérez pas, car vous serez vite à court de partenaires pour vos sparrings.

REGARDER LA VIDÉO

Vous voulez étudier le jeu de votre adversaire ? Regarder la vidéo vous permet d'apprendre les stratégies, d'obtenir des infos privilégiées et de découvrir les 5 meilleurs mouvements de votre adversaire pour prendre l'avantage lors de votre prochain combat. Utilisez ces informations pour planifier les visites dans votre camp d'entraînement ou enregistrez-les pour les futures revanches.

PROMOTIONS ET SPONSORING

UFC 4 intègre le sponsoring, qui vous rapportera du cash après chaque combat et débloquera des promotions pour faire monter votre hype de combat. Pour conserver vos contrats de sponsoring, vous devrez participer à certaines opérations (comme des invitations et des promotions) au lieu de passer du temps à la salle.

RÉSEAUX SOCIAUX

D'ESPN à Coach Davis, les réseaux sociaux rythmeront vos décisions quotidiennes. Rumeurs, infos de dernière minute, provocations, tout est là. Vous pouvez également streamer vos combats en sparring pour améliorer votre hype de combat. Évitez simplement de finir KO devant la caméra.

LIGUE AMATEUR

Notre toute nouvelle Ligue amateur vous permet de découvrir quatre styles de combats MMA différents, le tout sans enjeu. Même si les victoires et défaites ne comptent pas, la Ligue amateur reste intéressante : un promoteur de renom est peut-être à l'affût ...

LES CONTENDER SERIES DE DANA WHITE

Rempotez une invitation pour la nouvelle série TV la plus populaire de l'histoire de l'UFC, les Contender Series de Dana White, et effectuez vos premiers pas en vue de votre carrière. En remportant ce combat de manière spectaculaire, vous remporterez une invitation pour l'UFC. Si vous perdez, vous retournerez en WFA pour prouver votre niveau.

CHAMPIONNATS WFA

Dans cette ligue à part entière, remportez une ceinture WFA pour améliorer vos chances de rejoindre l'UFC. Plus vous resterez longtemps en WFA et plus votre rang de départ en UFC sera élevé. Vous pourrez même entrer dans le Top 5 si vous êtes vraiment au-dessus du lot.

PROGRESSION ET CONTRATS

Vous monterez et descendrez au classement au fil de vos combats ou changerez d'association si vous n'êtes pas au niveau. Mais ne vous découragez pas, tout le monde adore les comebacks !

Refusez quelques combats pour faire monter la hype avant votre futur duel (ou pour gagner du temps avant un gros combat), mais n'en refusez pas trop pour ne pas vous retrouver sur la touche et voir d'autres combattants prendre votre place.

FITNESS ET HYPE DE COMBAT

Avant un combat, vous devez vous préparer physiquement, travailler vos compétences et faire monter votre hype de combat. En équilibrant promotion et entraînement, vous deviendrez peut-être l'un des combattants les plus suivis de ce sport !

PROGRESSION

Terminez des défis dans *UFC 4* pour améliorer votre niveau. L'EXP remportée débloquera des récompenses pour votre carte du joueur et les combattants créés, comme de nouvelles tenues, masques et fonds de carte.

DÉFIS

Accédez à l'Accueil du joueur dans *UFC 4* pour découvrir les derniers défis. Terminez ces défis pour obtenir des récompenses à utiliser dans Créer combattants ou sur votre carte du joueur.

NIVEAU DU JOUEUR

Améliorez votre niveau du joueur en terminant des combats et des défis via l'Accueil du joueur. Vous remporterez des récompenses pour chaque amélioration de niveau du joueur.

CARTE DU JOUEUR

Votre carte du joueur contient votre photo d'athlète et votre ID en ligne. Utilisez les récompenses gagnées pour la personnaliser avec des fonds, des bios et des distinctions !

CRÉER COMBATTANTS

Vous aurez besoin d'un personnage pour remporter des récompenses, alors rendez-vous tout d'abord dans Créer combattants. Vos options de personnalisation seront limitées au départ, mais vous en obtiendrez plus au fil de votre progression. Vous pouvez utiliser votre personnage créé dans de nombreux modes de jeu en ligne ou hors ligne.

Type combattants Chaque type a ses avantages et ses inconvénients. Choisissez celui qui correspond le mieux à votre style. Par exemple, les spécialistes de la lutte et du jiu-jitsu excellent dans le jeu au sol tandis que les spécialistes en boxe et kickboxing aiment rester debout pour frapper.

Infos générales La base : Nom, âge, catégorie de poids et pseudo sur les réseaux sociaux.

Apparence Personnalisez votre look pour vous démarquer dans l'Octogone. Personnalisez le visage, les cheveux, la corpulence, les tatouages des combattants et plus encore.

Tenue Choisissez parmi une large variété d'options et d'accessoires adaptés à votre style.

Émoticônes Donnez du caractère à votre athlète avec des émoticônes personnalisables pour les intros, célébrations et provocations.

HORS LIGNE

MODE EXERCICE

Utilisez le MODE EXERCICE pour apprendre des mouvements et travailler vos techniques sans pression.

DIDACTICIELS

Regardez des vidéos et ne ratez rien des dernières infos d'*UFC 4* dans le menu DIDACTICIELS.

ÉVÉNEMENTS PERSO

Faites s'affronter vos combattants préférés dans les ÉVÉNEMENTS PERSO. Sélectionnez vos combattants pour créer une carte de combat et jouez à votre événement pour voir qui en sera le vainqueur !

Sélectionnez GÉRER LES ÉVÉNEMENTS pour voir vos événements créés ou les résultats des combats terminés, ou pour rejouer un combat et le revivre en intégralité !

TOURNOIS

Les tournois : l'expérience multijoueurs ultime à partager. Organisez un tournoi à l'ancienne avec 8 ou 16 combattants pour une soirée de chaos unique. Les dégâts s'accumulent au fil des combats. Soyez stratégique pour remporter le titre.

EN LIGNE

Testez vos compétences contre d'autres joueurs d'*UFC 4* en ligne !

CHAMPIONNATS DU MONDE EN LIGNE

Testez vos combattants créés face à de vrais adversaires dans des combats avec classement. Grimpez au classement et dans les divisions pour remporter la ceinture, puis défendez-la pour lui ajouter des pierres précieuses !

COMBATS ÉCLAIR

Rejoignez les Combats éclair pour des combats détonants : remportez les six rounds et devenez le vainqueur ultime ! Les règles arcade changent sans arrêt pour une expérience toujours renouvelée. Revenez souvent !

COMBAT RAPIDE

Embarquez pour des combats uniques avec des combattants sous licence, ou les vôtres, dans des duels MMA classiques, en mode KO ou Debout pour frapper. C'est l'endroit parfait pour travailler vos mouvements contre de vrais adversaires, ou pour vous amuser ! Un classement informel suivra vos victoires et vos finitions.

INVITER

Défiiez vos amis ou les derniers joueurs rencontrés dans un combat personnalisable en ligne.

BOUTIQUE DES COMBATTANTS

Rendez-vous sur le PlayStation™Store pour découvrir les contenus téléchargeables disponibles et trouver de nouveaux combattants à inviter.

BESOIN D'AIDE ?

L'équipe Customer Experience EA est là pour que vous profitiez au maximum de votre jeu, n'importe où, n'importe quand. Que ce soit en ligne, dans les forums, par chat ou par téléphone, nos experts sont disponibles et prêts à vous aider.

Aide en ligne

Pour un accès immédiat à notre FAQ et aux messages d'aide, rendez-vous sur **help.ea.com/fr**. Les mises à jour sont quotidiennes, n'hésitez pas à visiter le site pour connaître les derniers problèmes et leurs solutions.

Assistance téléphonique

L'assistance est également disponible 6 jours sur 7 de 09h à 21h au : **04 81 68 08 08**

Vous pouvez joindre notre Service Clients pour la Suisse au : **0225 181005**

Vous pouvez joindre notre Service Clients pour la Belgique au : **02 808 45 90**

Appel facturé au tarif habituel de votre opérateur.