



# コンテンツ

自分だけの伝説を残せ .....	3
操作方法 .....	4
オクタゴンでの戦い方 .....	10
対戦.....	15
キャリアモード .....	16
選手成長 .....	20
オリジナル選手作成.....	21
オフライン .....	22
オンライン.....	23
サポートが必要ですか? .....	24

# 自分だけの伝説を残せ

「EA SPORTS™ UFC® 4」では、自分らしい格闘スタイルや実績、性格を持ち合わせたオリジナル選手を作ることができる。全モードで統合された成長システムを活かして、キャラクターの能力を伸ばし、カスタマイズしていこう。新作のキャリアモードで無名のアマチュアからUFCのスーパースターへ飛躍を遂げ、格闘技の原点を体感できる2つの新ステージ、KumiteとBackyardをプレイ。さらには新しいブリッツバトルで世界に挑戦し、Online World Championshipsで正規王者の栄冠をつかもう。プレイ面では、クリンチから滑らかな打撃を繰り出せるようになったことで、より高感度でリアルなスタンド勝負を楽しむことができる。さらにはテイクダウンとグラウンドのシステムも見直されて、試合の重要局面における操作の幅が広がった。どこでどうやってプレイしても、「EA SPORTS UFC 4」ではいつも君が試合の主役だ。

# 操作方法

注: ◻と△、×と○の操作はすべて、オーソドックスのスタンスを取っている際の  
コマンドです。サウスポーではこれらの操作が反転します。

## スタンド時:基本打撃

移動	左スティック
頭の回避動作	右スティック
スタンス切り替え	◻R3 ボタン
リードジャブ	◻ボタン (タップ)
バッククロス	△ボタン (タップ)
前足ローキック	×ボタン (タップ)
後ろ足ローキック	○ボタン (タップ)
リードフック	◻L1 ボタン+◻ボタン (タップ)
バックフック	◻L1 ボタン+△ボタン (タップ)
リードアッパーカット	◻ボタン+×ボタン (タップ)
バックアッパーカット	△ボタン+○ボタン (タップ)
前足ボディーキック	◻L2 ボタン+×ボタン (タップ)
後ろ足ボディーキック	◻L2 ボタン+○ボタン (タップ)
前足ハイキック	◻L1 ボタン+×ボタン (タップ)
後ろ足ハイキック	◻L1 ボタン+○ボタン (タップ)
ボディー打撃変化	◻L2 ボタン
打撃変化	◻L1 ボタンおよび (または) ◻R1 ボタン
上段ブロック	◻R2 ボタン
下段ブロック	◻L2 ボタン+◻R2 ボタン
脚のキャッチ	◻L2 ボタン+ ◻R2 ボタン (要タイミング)
クリンチの仕掛け	◻R1 ボタン+ ◻ボタン または ×ボタン (タップ)
挑発	→ボタン/↑ボタン/←ボタン/↓ボタン

## スタンド時:応用打撃(選手により異なる)

リードオーバーハンド	<b>R1</b> ボタン + <b>□</b> ボタン (長押し)
バックオーバーハンド	<b>R1</b> ボタン + <b>△</b> ボタン (長押し)
前足ブラジリアンキック	<b>L1</b> ボタン + <b>×</b> ボタン (長押し)
後ろ足ブラジリアンキック	<b>L1</b> ボタン + <b>○</b> ボタン (長押し)
前足スイッチキック (ボディー)	<b>L2</b> ボタン + <b>×</b> ボタン (長押し)
後ろ足ジャンピングスピニングキック (ボディー)	<b>L2</b> ボタン + <b>○</b> ボタン (長押し)
前足前蹴り	<b>R1</b> ボタン + <b>×</b> ボタン (タップ)
後ろ足前蹴り	<b>R1</b> ボタン + <b>○</b> ボタン (タップ)
前足鶴キック または 前足ジャンピングスイッチキック	<b>R1</b> ボタン + <b>×</b> ボタン (長押し)
後ろ足鶴キック または 後ろ足ジャンピングスイッチキック	<b>R1</b> ボタン + <b>○</b> ボタン (長押し)
前足前蹴り (ボディー)	<b>L2</b> ボタン + <b>R1</b> ボタン + <b>×</b> ボタン (タップ)
後ろ足前蹴り (ボディー)	<b>L2</b> ボタン + <b>R1</b> ボタン + <b>○</b> ボタン (タップ)
前足鶴キック (ボディー)	<b>L2</b> ボタン + <b>R1</b> ボタン + <b>×</b> ボタン (長押し)
後ろ足鶴キック (ボディー)	<b>L2</b> ボタン + <b>R1</b> ボタン + <b>○</b> ボタン (長押し)
前足サイドキック (ボディー)	<b>L2</b> ボタン + <b>L1</b> ボタン + <b>×</b> ボタン (タップ)
後ろ足サイドキック (ボディー)	<b>L2</b> ボタン + <b>L1</b> ボタン + <b>○</b> ボタン (タップ)
前足スピニングサイドキック (ボディー)	<b>L2</b> ボタン + <b>L1</b> ボタン + <b>×</b> ボタン (長押し)
後ろ足スピニングサイドキック (ボディー)	<b>L2</b> ボタン + <b>L1</b> ボタン + <b>○</b> ボタン (長押し)
前足サイドキック (ロー)	<b>L2</b> ボタン + <b>R1</b> ボタン + <b>□</b> ボタン (タップ)
後ろ足斜めキック (ロー)	<b>L2</b> ボタン + <b>R1</b> ボタン + <b>△</b> ボタン (タップ)
ツータッチスピニングサイドキック	<b>L2</b> ボタン + <b>R1</b> ボタン + <b>□</b> ボタン (長押し)

## スタンド時:応用打撃(選手により異なる)

ハンドプラント回し蹴り (ボディー)	<b>L2</b> ボタン+ <b>R1</b> ボタン+ △ボタン (長押し)
リードバックハンドブロー	<b>L1</b> ボタン+ <b>R1</b> ボタン+ □ボタン (タップ)
逆回転バックハンドブロー	<b>L1</b> ボタン+ <b>R1</b> ボタン+ △ボタン (タップ)
前足スピニングヒールキック	<b>L1</b> ボタン+ <b>R1</b> ボタン+ □ボタン (長押し)
後ろ足スピニングヒールキック	<b>L1</b> ボタン+ <b>R1</b> ボタン+ △ボタン (長押し)
リードフック または 前足かかと落とし	<b>L1</b> ボタン+ <b>R1</b> ボタン+ ×ボタン (タップ)
バックフック または 後ろ足かかと落とし	<b>L1</b> ボタン+ <b>R1</b> ボタン+ ○ボタン (タップ)
前足スピンサイドキック (ハイ)	<b>L1</b> ボタン+ <b>R1</b> ボタン+ ×ボタン (長押し)
後ろ足スピニングサイドキック (ハイ)	<b>L1</b> ボタン+ <b>R1</b> ボタン+ ○ボタン (長押し)
リードスーパーマンジャブ	<b>L1</b> ボタン+□ボタン+×ボタン (タップ)
バックスーパーマンパンチ	<b>L1</b> ボタン+△ボタン+○ボタン (タップ)
前足空中回し蹴り	<b>L1</b> ボタン+□ボタン+×ボタン (長押し)
後ろ足空中回し蹴り	<b>L1</b> ボタン+△ボタン+○ボタン (長押し)
前足サイドキック (ハイ)	<b>R1</b> ボタン+□ボタン+×ボタン (タップ)
後ろ足サイドキック (ハイ) または ダッキング回し蹴り	<b>R1</b> ボタン+△ボタン+○ボタン (タップ)
前足トルネードキック	<b>R1</b> ボタン+□ボタン+×ボタン (長押し)
後ろ足側転蹴り	<b>R1</b> ボタン+△ボタン+○ボタン (長押し)
リードエルボー	<b>R2</b> ボタン+□ボタン (タップ)
バックエルボー	<b>R2</b> ボタン+△ボタン (タップ)
リードスピニングエルボー	<b>R2</b> ボタン+□ボタン (長押し)
バックスピニングエルボー	<b>R2</b> ボタン+△ボタン (長押し)
前足膝蹴り	<b>R2</b> ボタン+×ボタン (タップ)
後ろ足膝蹴り	<b>R2</b> ボタン+○ボタン (タップ)
前足二段飛び膝蹴り	<b>R2</b> ボタン+×ボタン (長押し)
前足飛び膝蹴り	<b>R2</b> ボタン+○ボタン (長押し)

## スタンド時:テイクダウン/防御

シングルレッグ	<b>L2</b> ボタン + <b>○</b> ボタン (長押し)
ダブルレッグ	<b>L2</b> ボタン + <b>△</b> ボタン (長押し)
パワーシングルレッグ	<b>L2</b> ボタン + <b>L1</b> ボタン + <b>○</b> ボタン (長押し)
パワーダブルレッグ	<b>L2</b> ボタン + <b>L1</b> ボタン + <b>△</b> ボタン (長押し)
押し込みテイクダウン (相手防御が遅れた際のテイクダウン)	左スティック → / ↑ / ←
テイクダウン防御	<b>L2</b> ボタン + <b>R2</b> ボタン
押し込みテイクダウン防御	左スティック (攻撃側の移動方向に合わせる)

## クリンチ時:基本操作

注:クリンチは **R1** + **○**ボタン (タップ) または **×**ボタン (タップ) で仕掛けます。

敵を動かす	左スティック
ポジション転換	<b>R1</b> ボタン + <b>○</b> ボタン (タップ) または <b>△</b> ボタン (タップ)
ケージ際のポジション転換	左スティック
足払い/投げ技	<b>R1</b> ボタン + <b>×</b> ボタン (タップ) または <b>○</b> ボタン (タップ)
上段ブロック	<b>R2</b> ボタン
下段ブロック	<b>L2</b> ボタン + <b>R2</b> ボタン
足払い/投げ技の防御	<b>L2</b> ボタン + <b>R2</b> ボタン
クリンチ脱出	左スティック (敵から離れる)
リードアッパーカット	<b>○</b> ボタン (タップ)
バックアッパーカット	<b>△</b> ボタン (タップ)
リードフック	<b>L1</b> ボタン + <b>○</b> ボタン (タップ)
バックフック	<b>L1</b> ボタン + <b>△</b> ボタン (タップ)
ボディー打撃変化	<b>L2</b> ボタン
リードエルボー	<b>L1</b> ボタン + <b>R1</b> ボタン + <b>○</b> ボタン (タップ)

## クリンチ時:基本操作

バックエルボー	<b>L1</b> ボタン + <b>R1</b> ボタン + <b>△</b> ボタン (タップ)
前足膝蹴り (ロー)	<b>×</b> ボタン (タップ)
後ろ足膝蹴り (ロー)	<b>○</b> ボタン (タップ)
前足膝蹴り (ボディー)	<b>L2</b> ボタン + <b>×</b> ボタン (タップ)
後ろ足膝蹴り (ボディー)	<b>L2</b> ボタン + <b>○</b> ボタン (タップ)
前足膝蹴り (ハイ)	<b>L1</b> ボタン + <b>×</b> ボタン (タップ)
後ろ足膝蹴り (ハイ)	<b>L1</b> ボタン + <b>○</b> ボタン (タップ)
絞め技・関節技 (ジャンプ)	<b>L2</b> ボタン + <b>R1</b> ボタン + <b>□</b> ボタン または <b>△</b> ボタン (タップ)
絞め技・関節技 (ジャンプ) の防御	<b>R2</b> ボタン
シングル・ダブルレッグテイクダウン と防御	操作方法の 「スタンド時:テイクダウン/防御」を参照

## グラウンド時:基本操作

上級ポジション転換	右スティック (操作方法の「グラウンド時:応用操作」を参照)
立ち上がり (グラップルアシスト)	左スティック ↑
寝技 (グラップルアシスト)	左スティック ←
グラウンドパンチ (グラップルアシスト)	左スティック →
グラップルアシスト別操作	<b>L1</b> ボタン + 右スティック ↑ / ← / →
ポジション転換、スイープ、 立ち上がりの妨害	<b>R2</b> ボタン + 右スティック → / ↑ / ← / ↓
反転	<b>R2</b> ボタン + 右スティック → / ↑ / ← / ↓ (要タイミング)

## グラウンド時:応用操作

立ち上がり/ポジション転換/スweep	右スティック→/↑/←/↓
上級ポジション	<b>L1</b> ボタン+右スティック→/↑/←/↓
寝技の仕掛け	<b>L2</b> ボタン+右スティック→/↑/←/↓

## グラウンド時:グラウンドパンチ

リードストレート	○ボタン (タップ)
バックストレート	△ボタン (タップ)
リードフック	<b>L1</b> ボタン+○ボタン (タップ)
バックフック	<b>L1</b> ボタン+△ボタン (タップ)
リードエルボー	<b>L1</b> ボタン+ <b>R1</b> ボタン+ ○ボタン (タップ)
バックエルボー	<b>L1</b> ボタン+ <b>R1</b> ボタン+ △ボタン (タップ)
膝蹴り (ボディー)	⊗ボタン (タップ) または ○ボタン (タップ)
ボディー変化	<b>L2</b> ボタン (タップ)
上段ブロック	<b>R2</b> ボタン (タップ)
下段ブロック	<b>L2</b> ボタン+ <b>R2</b> ボタン (タップ)
頭の回避動作	右スティック ←/→
体を逃がす	<b>L1</b> ボタン+右スティック←/→

# オクタゴンでの戦い方

## 戦いのヒント

オクタゴンで腕試しに挑みましょう。このヒントを参考に、勝利につながるテクニックを覚えよう！

### 打撃

「UFC 3」で進化を遂げたリアルプレイヤーモーション技術をベースにしながら、「UFC 4」では複雑な打撃操作に、タップと長押しを取り入れてコマンド入力を簡略化（操作方法の「スタンド時:応用打撃（選手により異なる）」を参照）。これまでよりも打撃や間合いの操作を行いやすくなりました。

### コンボ攻撃

すべての格闘スタイルで、不特定の組み合わせで打撃を仕掛けるよりも、素早く滑らかな攻撃が可能なコンボを放つことができます。ゲームの中で技の一覧を確認し、自分の選手が最も効率的に放つことのできるコンボを把握しておきましょう。

### ブロックと打撃のフェイント

打撃を仕掛ける際は、防御とのバランスを取るようにしましょう。ブロックは相手の打撃ダメージを抑えてスタミナを回復できるだけでなく、グラブプルアドバンテージも上昇するため、戦いを有利に進められるようになります（グラブプルアドバンテージの詳細はゲーム中でご確認ください）。

**R2**の長押しで上段ブロックか、**R2** + **L2**の長押しで下段ブロックを行います。打撃を連続して受けすぎるとブロックが崩されてしまうため、ブロックのタイミングは慎重に判断しましょう。

また、**R2**を押せば打撃フェイントが発生し、相手を混乱させることができます。フェイント操作は他にも、入力した打撃をキャンセルできるため、まずい場面でハイキック動作を始めてしまった際に役立ちます。

### 頭の回避動作と打撃の打たれ弱さ

頭を小さく動かして、相手の打撃をかわしましょう。今年の「UFC 4」では、ブロック中でも頭の回避動作（**R2**長押し + 右スティック）を行えるようになりました。一部の重要なパンチは、頭が特定の位置にある状態から放つと効果が高まります。

**注意:** 頭を相手の打撃方向へ動かしてしまうと（アッパーへのかがみ込みや、飛び膝蹴りへの飛び込みなど）、受けるダメージが増加します。

打撃を放っている間は、選手が打撃に打たれ弱くなるため、攻撃中に相手の攻撃を受けるとダメージが上昇します。打撃を放つタイミングは慎重に見極めましょう。

## クリンチ

クリンチは「UFC 4」から、近距離のスタンド状態におけるグラップル勝負として扱われることになり、右スティックのグラップル操作が廃止されました。クリンチを仕掛けるには、**R1**を押しながら $\odot$ または $\triangle$ を長押しします。また、相手の反対方向に左スティックを入力するだけで脱出操作を行えます。クリンチ状態では、移動や打撃、ポジション転換、テイクダウン、寝技の仕掛けは左スティックとボタン入力で行います（操作方法の「クリンチ時:基本操作」を参照）。

## テイクダウン

「UFC 4」では、勝負をグラウンドに持ち込みたい時に簡単な操作でテイクダウンを仕掛けられるようになりました。

スタンドかクリンチの状態で、**L2**を押しながら $\odot$ か $\triangle$ を長押しすると、シングルレッグかダブルレッグのテイクダウンを仕掛けられます。あるいは、**L2**と**L1**を押しながら $\odot$ か $\triangle$ を長押しすると、パワーテイクダウンを仕掛けられます。テイクダウンを防ぐには、**L2**と**R2**を入力しましょう。

テイクダウンの防御が遅れると、押し込みテイクダウンに移行します。これは攻撃側の選手にとっては、左スティックを $\uparrow$ か $\downarrow$ か $\rightarrow$ に入力して、テイクダウンをかけ直すチャンスです。防御側は、攻撃側と同じ方向に左スティックを入力することで、テイクダウンを脱出することができます。

クリンチ状態の時は、**R1**を押しながら $\times$ か $\odot$ をタップすれば、足払いや投げ技を使ってテイクダウンを仕掛けられます。右スティックを $\uparrow$ 、 $\downarrow$ 、 $\leftarrow$ 、 $\rightarrow$ に入力してテイクダウンを変化させましょう。

## グラウンド動作とグラップルアシスト

相手をグラウンド勝負に引き込んだら、2種類の操作方法が使えます。「UFC 3」と同じ右スティックを使った従来型の操作（操作方法の「グラウンド時:応用操作」を参照）を行うか、新登場のシンプルなグラウンドナビゲーションを左スティックで利用しましょう。

シンプルなグラウンドナビゲーションでは、左スティックの $\uparrow$ で立ち上がりを行い、左スティックの $\leftarrow$ で寝技を仕掛け（または選手がもっとも入りやすい寝技ポジションに移行し）、左スティックの $\rightarrow$ でグラウンドパンチを仕掛け（または選手がもっとも入りやすいグラウンドパンチポジションに移行し）ます。左スティックの入力中に**L1**を押すと、他の行動候補を表示できます。

### グラップリングアイコン

グラウンドでは、実行可能なポジション転換と行動がグラップルアイコンで表示され、右スティックで実行できます。行動が完了するまで円形のメーターがたまっていきますが、相手にブロックされると失敗となります。グラップルアシストの設定を選べば、適切な技を自動的に選択してくれます。

## グラウンドパンチ

グラップリングとグラウンドの攻防を組み合わせたグラウンドパンチは、「UFC 4」で刷新された格闘スタイルです。このポジションに入ると、わずか数発の打撃で試合を終わらせることができます。ストレートとフックを使い分けて相手のガードを崩し戦いを終わらせるか、タイミング良く頭の回避動作を行うか防御態勢を取ることで、打撃を回避しましょう（操作方法の「グラウンド時:グラウンドパンチ」を参照）。

## 寝技

寝技が成功すると試合が決着しますが、そのためにはまず、寝技のミニゲームを終わらせる必要があります。「UFC 4」の寝技には、関節技と絞め技の2種類があります。

関節技はアーチ状のアイコンを使ってプレイし、攻撃側と防御側が **L2** と **R2** でバーを動かして操作します。バーのサイズは選手の特性値と残りスタミナによって変化し、急に大きな操作を行うと小さくなります。攻撃側は自分のバーを相手のバーに重ねられれば寝技が決まり、防御側は脱出するために相手のバーをかわす必要があります。

絞め技でも関節技と同じようなプレイを行います。攻撃側と防御側は左スティックを使って円形のアイコンでバーを操作します。

注: 方向を急激に変えるとバーのサイズが変化するため、操作は慎重に行いましょう。

寝技を行っている最中に、画面に **□**、**△**、**⊗**、**⊙** ボタンが表示されることがあります。これを入力するとスラム、チェーン、打撃などの寝技イベントが発生し、追加ダメージを与えられるか、相手の攻撃をキャンセルできます。

## ゲーム画面



1. 体力/スタミナ
2. 体力/スタミナ
3. グラップルアドバンテージ
4. 試合時間

両選手の体力とスタミナを表すバーが、画面上の左右両側に表示されます。画面上の中央にはグラップルアドバンテージを表すメーターと、ラウンドの残り時間、残っているラウンド数が表示されます。

### 体力

頭、胴体、左脚、右脚の4箇所に体力が設定されています。このうちいずれかの体力が消耗すると、決着が近付きます。いずれかの部位でダメージが蓄積すると、選手が短時間無防備になるスタンなどの状態異常が発生しやすくなります。

体力メーターは画面上部両側の、スタミナバーの下に表示されています。ダメージを受けた部位を守り、相手の弱った箇所を攻めながら、体力をコントロールして試合に勝ちましょう。

## ブロック

連続して打撃をブロックすると、緑色のメーターが現れて減少していきます。このメーターが枯渇するとガードが強制的に解除されるので、ブロックの間隔を空けるか攻撃を回避するようにしましょう。

## スタミナ

画面上部端のスタミナバーに注意を払いましょう。このバーは敵に攻撃を仕掛けると徐々に減少していき、残量が少ないほど選手の動きが遅く、荒くなっていきます。スタミナを回復するためには、相手と距離を取りましょう。ブロック中や移動中にもスタミナは増加しますが、完全な静止状態の方が回復が早まります。

## グラップルアドバンテージ

画面上中央に表示されているグラップルアドバンテージメーターは、打撃やブロックの成否に応じて、プレイヤーと対戦相手間で優劣が変化します。グラップルアドバンテージが高まれば、テイクダウンやグラップルのポジション転換、スweep、立ち上がりの成功率が上昇します。

# 対戦

総合格闘技の世界で、自分の実力を試みましょう。歓声が渦巻くスタジアムに入場すれば、刺激的な緊張感があなたを包みます。オクタゴンでは、チャンピオンになったつもりで相手を倒しましょう。

試合に挑む際はまず、難易度とラウンド数、会場、時間の進行速度などの環境ルールを決める必要があります。その次は階級や使用する実在選手など、選手に関する設定を行きましょう。選択内容を確認したら、オクタゴンでの戦いが始まります！

## 対戦

対戦モードでは、自分だけのルール設定でエキシビジョンマッチを行きましょう！

## カスタム対戦

カスタム対戦では、PERKの無効化やスタミナの回復制限、ダメージ量調整のように、通常の対戦モードよりも細やかな設定を行うことができます。また、CPUの挙動も自分に合わせて微調整することができます。

## ノックアウトモード

寝技の専門家は参戦無用の、スタンドの打撃戦に特化したモードです。「UFC 4」ではすべての打撃でダメージが発生するため、あらゆる角度から猛攻を仕掛けましょう！選手の体力バーがなくなるとゲームオーバーです。

## スタンドバトル

その名が示すとおり、スタンドでの格闘技術が試されるモードです。最高のタイミングでパンチとキックを放ち、対戦相手を打ち伏せて勝利をつかみましょう。

# キャリアモード

好きな実在選手かオリジナル選手を使って戦い、総合格闘家としての夢を叶え、格闘技界の頂点に立ちましょう！キャリアモードでは自分だけの格闘スタイルを確立し、動画研究で相手の情報把握やゲームプラン作りを行い、SNSで後世に語り継がれるライバル関係を構築するなど、さまざまなプレイを楽しみながらUFC参戦を目指します。

## 選手成長

スパarring中と試合中に技を命中させるたびに、経験値を獲得します。技は効果的に決まるほど、レベルアップが早まります。複数の技で経験値がたまれば、新しいコンボ技をアンロックすることができます。また、技をアップグレードすることによって成長ポイントも発生します。

## スパarring

トレーニングキャンプでは「UFC 4」の新要素、スパarringが収録されました。ここでは格闘技の特定の分野（ボクシングやムエタイ、レスリング、柔術など）を集中的にトレーニングできるため、特定の技を素早くレベルアップすることができます。スパarringには必ず1つ以上のスパarringチャレンジが設けられていて、クリアすることで成長ポイントを獲得できます。

スパarringパートナーに怪我を負わせると数週間トレーニングを行えなくなるため、注意が必要です。また、自分が怪我をした場合にもトレーニングプランが狂います。サンドバッグを使ったトレーニングをすることもできますが、負傷率が下がる代わりに獲得経験値も減少してしまいます。

## 成長ポイント

スパarringチャレンジをクリアして、選手成長画面で技をアップグレードすると、成長ポイントを獲得します。このポイントを使って選手の特性強化や、PERKの獲得を行いましょう。選手が故障して特性値が減少した場合は、回復のために成長ポイントが必要です。

## 故障

実在の格闘選手と同じように、あなたの選手もキャリアを通してさまざまな怪我を負います。「UFC 4」では、スタンやKOなどの状態異常発生時に怪我をする可能性があります。選手が故障すると特性値が減少し、成長ポイントを使わないと回復できません。

トレーニングキャンプで故障をした場合は、休養期間を設けるかキャッシュを消費して治療を行います。試合中に怪我をすると選手の格闘能力が低下し、次の試合を行うまで一定期間の療養が必要になります。

## 選手の招待と関係構築

新しい技を習得する際は、他の選手から学ぶのが最も効果的です。キャッシュを消費してトレーニングキャンプに好きな選手を招待し、彼らの技を学びましょう。招待選手とトレーニングを行うと選手間のつながりも構築されてゆき、パートナーと一緒に長時間トレーニングすれば、招待費用が減少します。

仲のいい選手からはさまざまなことを学べますが、因縁の選手同士による対決の方が、ファンは喜ぶことも意識しておく必要があります。トレーニング中に相手をKOすれば、強烈な遺恨が生まれ注目度が高まるかもしれません。そうは言っても、やり過ぎるとスパーリングに応じてくれる選手がいなくなるので、退路を断つことのないようにしましょう。

## 動画視聴

対戦相手を研究したいときは、動画を視聴すればゲームプランを学び、独自情報入手し、相手が多用する5つの技を知って次戦を有利に進めることができます。この情報を使ってトレーニングキャンプの計画を立てるか、将来の再戦に備えて情報を保存しておきましょう。

## プロモーションとスポンサーシップ契約

「UFC 4」からは、選手のスポンサーが登場します。これによって試合後にまとまったキャッシュが手に入り、プロモーションのアンロックによって試合の注目度を大きく高められます。契約を更新するには、スポンサーに対して（ゲスト出演やプロモーションなど）一定の貢献をする必要があり、トレーニングに割り当てられる時間を費やすことになります。

## SNS

ESPNからDavisコーチまで、SNS上のさまざまなアカウントと交流しながら、日々の判断を下していきます。話題の噂やニュース速報、対戦相手の指名のような多くの情報が取り交わされます。また、スパーリングを動画配信すれば試合の注目度を高められますが、視聴者の前でKOされないようにしましょう。

## アマチュアリーグ

新登場のアマチュアリーグでは、総合格闘技に属する4種類の格闘スタイルを気軽に体験することができます。アマチュアリーグでは勝敗が記録されませんが、あるプロモーターが目を光らせているかもしれません…

## DANA WHITE コンテンダーシリーズ

UFC屈指の人気を誇る新しいテレビ番組「Dana White's Contender Series」に招待を受けて、格闘家としての腕試しに挑みましょう。ここで見事な勝利を披露すればUFCへの参戦権を獲得できますが、負けた場合はWFAに戻って実績を積みなおすことになります。

## WFAチャンピオンシップ

全面的な格闘技運営を行う競技団体、WFAの王者となってUFC参戦の可能性を高めましょう。WFAで長く戦うほどデビュー時のUFCランクが上がるため、非常に優秀な成績を収めれば、トップ5に入ることもあるでしょう。

## キャリアアップと契約

試合をすすめるとランキングが変動し、成績が振るわなければ他団体に移籍することもあります。それでもカムバックの物語は万人から歓迎されるので、気を落とさないようにしましょう！

後の試合の注目度を高めるために（または大一番の前に時間が欲しいときには）対戦オファーを数試合断ることもできますが、断りすぎると対戦を回避されて試合が組まれないかもしれません。

## フィットネスと注目度

試合前には、実力や技術とともに試合の注目度も高めましょう。プロモーションとトレーニングをバランスよく行えば、UFCで最も注目を浴びる選手になれるかもしれません！

# 選手成長

「UFC 4」でさまざまなチャレンジをクリアして、プレイヤーレベルを上げましょう。獲得した経験値を使えば、新しいコスチュームやマスク、カード背景のようなプレイヤーカードとオリジナル選手の報酬をアンロックできます。

## チャレンジ

「UFC 4」ではさまざまな画面からプレイヤーハブにアクセスして、最新のチャレンジを確認できます。これらのチャレンジをクリアして、オリジナル選手作成やプレイヤーカードで使用できる報酬を手に入れましょう。

## プレイヤーレベル

試合とチャレンジをクリアして、プレイヤーハブからプレイヤーレベルを上げましょう。プレイヤーレベルが上がるごとに報酬を獲得します。

## プレイヤーカード

プレイヤーカードには、あなたの選手画像とオンラインIDが表示されます。獲得した報酬を使ってプレイヤーカードの背景やスローガン、勲章をカスタマイズしましょう！

# オリジナル選手作成

報酬を手に入れるにはキャラクターが必要です。まずはオリジナル選手を作成しましょう。最初はカスタマイズの幅が限られていますが、ゲームを進めるとオプションを増やすことができます。作成したオリジナル選手は、オフラインとオンラインのさまざまなモードで使用できます。

- 選手タイプ** 選手タイプにはそれぞれに長所と短所があるため、自分のプレイスタイルに最もあったものを選びましょう。たとえばレスラーと柔術家はグラウンドでの戦いを得意とし、ボクサーとキックボクサーはスタンドでの打ち合いを好みます。
- 概要** 名前や年齢、階級、SNSのニックネームなどの基本的な情報です。
- 外見** オクタゴンで目立つ姿にアレンジしましょう。選手の顔や髪型、体型、タトゥーなどをカスタマイズできます。
- コスチューム** 幅広く用意されたコスチュームとアクセサリーから、自分のスタイルに合ったものを選びましょう。
- エモート** 紹介やセレブレーション、挑発に使用するカスタマイズ可能なエモートで、選手に個性を与えましょう。

# オフライン

## 練習モード

練習モードを使ってプレッシャーのかからない環境で技を学び、技術に磨きをかけましょう。

## チュートリアル

チュートリアルメニューで動画を視聴して、「UFC 4」の最新情報をチェック。

## カスタムイベント

カスタムイベントで、好きな選手の試合を組みましょう。選手を選択して対戦カードを組み、イベントをプレイして最強選手を決めることができます。

イベント管理を選択すれば、自分が作ったイベントや過去の試合結果を確認したり、試合をもう一度体験しなおしたりすることができます！

## トーナメント

オフラインで楽しめる、究極のマルチプレイモードです。8人～16人の選手が一夜の激戦に集う、昔ながらのトーナメントを作りましょう。ダメージは次の試合に持ち越されるため、チャンピオンになるためには戦略的な戦いが求められます。

# オンライン

オンラインプレイで、「UFC 4」の他のプレイヤーと腕を競いましょう！

## ONLINE WORLD CHAMPIONSHIPS

オリジナル選手で、他のプレイヤーとリアルタイムのランクマッチを戦います。ランキングや階級を駆け上がり、チャンピオンベルトを勝ち取ったら、王座を防衛してベルトを飾るジェムを手に入れましょう！

## ブリッツバトル

ブリッツバトルに参戦して、次々に行われる6試合で全勝を飾り、究極の王者を目指します。アーケード風のルールがコンスタントに入れ替わるため、常に新鮮な戦いが楽しめます。何度もチェックしてみましょう。

## クイックファイト

実在選手かオリジナル選手を使って、通常の総合格闘技かKOモード、スタンドバトルのルールで1回きりの勝負に挑みます。実在のプレイヤーを相手に技を練習したり、単純にプレイを楽しんだりするのに適したモードです。簡単なスコアボードで勝敗が記録されます。

## 招待

フレンドや最近会ったプレイヤーを招待して、カスタマイズ可能なオンラインマッチに挑みましょう。

## 選手ストア

PlayStation™Storeを閲覧して、配信中のDLCやゲームに新しく追加する選手を探しましょう。

# サポートが必要ですか？

お客様が弊社のゲームを最大限お楽しみいただけるよう、いつでもどこでもEA Worldwide Customer Experienceチームがサポートいたします。オンライン、コミュニティフォーラム、チャット、電話、ソーシャルネットワークといった様々なサポート方法で弊社のゲームエキスパートが対応いたします。

## お問い合わせ

サポートが必要な場合、[help.ea.com](https://help.ea.com)でお問い合わせをクリックしてください。お客様からお寄せいただいた、問題や疑問に関する情報に基づき、電話、チャット、Eメール、コミュニティフォーラム、ソーシャルネットワークの中から最適なサポート方法をご提案いたします。全ての問題、地域で全てのサポート方法をご利用になれるとは限りません。

## オンラインサポート

FAQやEAヘルプの記事につきましては、[help.ea.com](https://help.ea.com)にてご確認ください。更新は毎日行われます。こちらで最新の問題と解決方法をご確認ください。

EAヘルプのチャット、Eメール、電話でのサポートは、お客様の言語で対応できない場合がございます。[help.ea.com](https://help.ea.com)は英語に対応しておりますが、お客様の言語によるコンテンツもお探しいただけます。他のプレイヤーからのサポートにつきましては、[answers.ea.com](https://answers.ea.com)をご利用ください。

"PS", "PlayStation", "PS4" and "DUALSHOCK" are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

"Sony Entertainment Network" is a trademark of Sony Corporation.

Library programs ©Sony Interactive Entertainment Inc.