



警告：有些人在觀看電玩遊戲中出現的閃光或圖形時可能會突然癲癇發作
(xbox.com/healthandsafety)。

目錄

塑造你的傳奇.....	3	進度	20
控制	4	創建格鬥家.....	21
八角鐵籠之內.....	10	離線	22
馬上比賽	15	線上遊戲.....	23
職業生涯模式.....	16	需要協助?.....	24

塑造你的傳奇

在《EA SPORTS™ UFC® 4》裡，你的戰鬥風格、成就和個性將決定你的格鬥家人生。通過所有模式共用的統一進度系統隨意發展並自訂你的角色。在全新的職業生涯模式下，從默默無聞的業餘選手成長為 UFC 的超級明星，在兩個全新的環境中體驗格鬥運動的起源：對打訓練和後院訓練；或在新閃電戰或線上世界冠軍賽中挑戰各地強者，成為天下公認的冠軍。在遊戲中，行雲流水的纏抱—攻擊連擊令戰鬥變得更加靈敏真實，而大幅改良的扭倒與地面戰系統，也強化了玩家在比賽關鍵階段的操作能力。無論何時何地，只要打開《EA SPORTS UFC 4》，「你」就能親身出戰每場比賽。

控制

注意： 所有 X/Y 及 A/B 控制方法是以格鬥家採用正統站位為前提的。左撇子的站位則使用相反的控制方法。

站立：攻擊基礎

移動	←
頭部移動	↑
切換姿勢	↻
前臂猛擊	X (輕觸)
後臂直拳	Y (輕觸)
前腿掃腿	A (輕觸)
後腿掃腿	B (輕觸)
前臂鉤拳	LB + X (輕觸)
後臂鉤拳	LB + Y (輕觸)
前臂上鉤拳	X + A (輕觸)
後臂上鉤拳	Y + B (輕觸)
前腿身體踢腿	LT + A (輕觸)
後腿身體踢腿	LT + B (輕觸)
前腿頭部踢腿	LB + A (輕觸)
後腿頭部踢腿	LB + B (輕觸)
身體攻擊調整	LT
攻擊調整	LB 及/或 RB
高格擋	RT
低格擋	LT + RT
抱腿	LT + RT (需把握時機)
纏抱意圖	RB + X 或 A (輕觸)
挑釁	↻ / ↻ / ↻ / ↻

站立:進階攻擊(視格鬥家而定)

前臂大擺拳	RB + X (按住)
後臂大擺拳	RB + Y (按住)
前腿問號踢	LB + A (按住)
後腿問號踢	LB + B (按住)
前腿身體切換踢	LT + A (按住)
後腿身體騰空旋踢	LT + B (按住)
前腿前踢	RB + A (輕觸)
後腿前踢	RB + B (輕觸)
前腿鶴踢或騰空切換踢	RB + A (按住)
後腿鶴踢或騰空切換踢	RB + B (按住)
前腿身體前踢	LT + RB + A (輕觸)
後腿身體前踢	LT + RB + B (輕觸)
前腿身體鶴踢	LT + RB + A (按住)
後腿身體鶴踢	LT + RB + B (按住)
前腿身體側踢	LT + LB + A (輕觸)
後腿身體側踢	LT + LB + B (輕觸)
前腿身體側旋踢	LT + LB + A (按住)
後腿身體側旋踢	LT + LB + B (按住)
前腿側踢	LT + RB + X (輕觸)
後腿斜踢	LT + RB + Y (輕觸)
雙擊側旋踢	LT + RB + X (按住)
身體側手翻迴旋踢	LT + RB + Y (按住)

站立:進階攻擊(視格鬥家而定)

前臂回身拳 **LB + RB + X** (輕觸)

後臂回身拳 **LB + RB + Y** (輕觸)

前腿後旋踢 **LB + RB + X** (按住)

後腿後旋踢 **LB + RB + Y** (按住)

前腿鉤踢或下劈 **LB + RB + A** (輕觸)

後腿鉤踢或下劈 **LB + RB + B** (輕觸)

前腿頭部側旋踢 **LB + RB + A** (按住)

後腿頭部側旋踢 **LB + RB + B** (按住)

前臂超人猛擊 **LB + X + A** (輕觸)

後臂超人猛擊 **LB + Y + B** (輕觸)

前腿騰空迴旋踢 **LB + X + A** (按住)

後腿騰空迴旋踢 **LB + Y + B** (按住)

前腿頭部側踢 **RB + X + A** (輕觸)

後腿頭部側踢或閃避迴旋踢 **RB + Y + B** (輕觸)

前腿旋風腳 **RB + X + A** (按住)

後腿側手翻踢 **RB + Y + B** (按住)

前臂肘擊 **RT + X** (輕觸)

後臂肘擊 **RT + Y** (輕觸)

前臂回身肘 **RT + X** (按住)

後臂回身肘 **RT + Y** (按住)

前腿膝擊 **RT + A** (輕觸)

後腿膝擊 **RT + B** (輕觸)

前腿雙飛膝 **RT + A** (按住)

前腿飛膝 **RT + B** (按住)

站立：扭倒／防禦

單腿	LT + X (按住)
雙腿	LT + Y (按住)
強力單腿	LT + LB + X (按住)
強力雙腿	LT + LB + Y (按住)
突進扭倒 (防禦扭倒時機太晚)	LS / RS / RS
防禦扭倒	LT + RT
防禦突進扭倒	LS (配合攻擊方的方向)

纏抱：基礎

注意： 纏抱的使用方法為 RB + X (輕觸) 或 A (輕觸)。

移動對手	LS
轉換姿勢	RB + X (輕觸) 或 Y (輕觸)
利用鐵籠轉換姿勢	LS
絆摔/投技	RB + A (輕觸) 或 B (輕觸)
高格擋	RT
低格擋	LT + RT
防禦絆摔/投技	LT + RT
逃脫纏抱	LS (遠離對手)
前臂上鉤拳	X (輕觸)
後臂上鉤拳	Y (輕觸)
前臂鉤拳	LB + X (輕觸)
後臂鉤拳	LB + Y (輕觸)

纏抱:基礎

身體攻擊調整	LT
前臂肘擊	LB + RB + X (輕觸)
後臂肘擊	LB + RB + Y (輕觸)
前腿腿部膝擊	A (輕觸)
後腿腿部膝擊	B (輕觸)
前腿身體膝擊	LT + A (輕觸)
後腿身體膝擊	LT + B (輕觸)
前腿頭部膝擊	LB + A (輕觸)
後腿頭部膝擊	LB + B (輕觸)
飛身降伏	LT + RB + X 或 Y (輕觸)
防禦飛身降伏	RT
單腿及雙腿扭倒及防禦	見「控制」部分的站立: 扭倒/防禦

地面:基礎

進階姿勢轉換	△ (見「控制」部分的地面: 進階)
纏鬥輔助起身	△
纏鬥輔助降伏	△
纏鬥輔助地面砸拳	△
纏鬥輔助其他	LB + △ / △ / △
防禦轉換、掃擺及起身	RT + △ / △ / △
反擊	RT + △ / △ / △ (需把握時機)

地面:進階

起身/轉換/掃擺

Ⓜ / Ⓝ / Ⓞ / Ⓟ

進階姿勢

LB + Ⓜ / Ⓝ / Ⓞ / Ⓟ

施展降伏術

LT + Ⓜ / Ⓝ / Ⓞ / Ⓟ

地面:地面砸拳

前臂直拳

X (輕觸)

後臂直拳

Y (輕觸)

前臂鉤拳

LB + X (輕觸)

後臂鉤拳

LB + Y (輕觸)

前臂肘擊

LB + RB + X (輕觸)

後臂肘擊

LB + RB + Y (輕觸)

身體膝擊

A (輕觸) 或 B (輕觸)

身體調整

LT (輕觸)

高格擋

RT (輕觸)

低格擋

LT + RT (輕觸)

頭部移動

Ⓜ / Ⓝ

防禦姿勢

LB + Ⓜ / Ⓝ

八角鐵籠之內

格鬥貼士

在八角鐵籠裡考驗自己的技術吧。好好利用這些貼士，精通格鬥的技術，邁向勝利。

攻擊

《UFC 3》加強了真實的選手動作，在此基礎上，《UFC 4》加入了輕觸及長按操作，令操作模式更為簡練（見「控制」部分的站立：進階攻擊（視格鬥家而定）），攻擊及控制距離方面比前作大大改善！

連擊

每種格鬥風格都有多種連擊，比隨機輸入的攻擊組合更加快速流暢。查看遊戲內的招式表，了解格鬥家使出哪些連擊會有最佳的效益。

佯裝格擋與攻擊

要記得保持攻守平衡。格擋不僅能夠抵消攻擊傷害和回復耐力，還能幫助你更容易獲得纏鬥優勢，為你取得作戰優勢（詳見纏鬥優勢中的遊戲畫面）。

按住 **△** 進行高格擋，或 **△** + **□** 進行低格擋。如果你在格擋時一口氣承受太多的攻擊，你的格擋會被突破，所以要算準格擋的時機。

或者按 **△** 使出佯攻擺脫對手。佯攻也可以用來中斷攻擊，例如，當你預感使出頭部踢腿後會陷入不利局面，就可以用佯攻中斷招式。

頭部動作與攻擊破綻

用 **○** 低頭閃避攻擊。在本年度的《UFC 4》，你可以在格擋時移動頭部（按住 **△** + **○**）。進行某些閃避動作後，可更有效地使出某些攻擊。

小心： 將頭部移往敵人來襲的攻擊會受到更嚴重的傷害（例如低頭迎向上鉤拳或膝擊，會受到更嚴重的傷害）。

進行攻擊時，「攻擊破綻」也會提高：換言之，在發動攻擊時被擊中會受到更嚴重的傷害。好好把握攻擊的時機！

纏抱

《UFC 4》加入了纏抱的新元素，纏抱是近距離的站立纏鬥格鬥玩法（不再使用 **△** 操作纏鬥）。要進入纏抱，按 **RB** 並按住 **X** 或 **Y**。要脫離纏抱，只需推動 **○** 遠離對手。纏抱的時候，移動、攻擊、轉換、扭倒以及施展降伏技，都是以 **○** 配合其他按鈕操作的（見「控制」部分的纏抱：基礎）。

扭倒

想進行地面戰嗎？在《UFC 4》中，我們簡化了扭倒操作。

在站立或纏抱姿勢中，可按下 **T** 並按住 **X** 或 **Y** 使出單腿或雙腿扭倒；或者按 **T** 及 **LB** 並按住 **X** 或 **Y** 施展強力扭倒。要防禦扭倒，按 **T** 及 **RT**。

如果防禦扭倒時機太晚，會進入突進扭倒狀態。如果你正在施展扭倒，按下 **△**、**○** 或 **○** 會有第二次機會完成動作。如果你正在防禦扭倒，可以用 **○** 配合攻擊方的方向嘗試脫出。

纏抱姿態下，你可以嘗試按 **RB** 並輕觸 **A** 或 **B**，用絆摔和投技嘗試扭倒對手。使用 **△**、**○**、**○** 或 **○** 調整扭倒動作。

地面動作及纏鬥輔助

當你的對手摔倒在地，你有兩個行動方式：使用 **○**，即《UFC 3》的舊操作模式（見「控制」部分的地面：進階），或使用 **○**，即本作的全新簡練操作模式。

使用簡化後的地面輔助介面，用 **△** 起身，**○** 則是施展降伏技（或將你的格鬥家移動到至最合適的降伏位置），或移動 **○** 嘗試進行地面砸拳（或將你的格鬥家移動到至最合適地面砸拳的位置）。使用 **○** 時可按 **LB** 查看可用的選項。

纏鬥介面

在地面戰之中，纏鬥介面會顯示可用的轉換動作及招式，可用 **○** 執行要施展的動作。圓型的計量表會不斷上升，直至你的動作完成，如果你的對手擋下你想使出的招式，計量表就會失效。可以用纏鬥輔助選擇最合適的招式。

地面砸拳

地面砸拳是纏鬥和地面戰的組合，是《UFC 4》的全新格鬥風格。當你進入地面砸拳姿勢時，你只需要進行幾次攻勢就可以完結比賽。交替使用直拳和鉤拳攻破對手的防禦，了結這個回合，或者用精準的頭部動作和防禦姿勢迴避攻擊。（詳見「控制」部分的地面：地面砸拳）

降伏

成功降伏對手可以直接完結比賽，但你需要先完成降伏技的小遊戲。在《UFC 4》中，有兩種降伏方式：關節降伏和絞降伏。

施展關節降伏會出現一個弧形介面，攻守雙方要不斷按下 **D** 及 **RT** 按鈕來移動介面中的楔子。楔子的大小取決於格鬥家的屬性和現存的體力值，如果操作不穩，將會進一步縮小。攻擊方要將楔子覆蓋住防守方的楔子才能將之降伏，防守方則須擺脫攻擊方的楔子以脫出降伏。

絞降伏和關節降伏相近，但攻守雙方要用 **R1** 在圓形的介面控制各自的楔子。

注意：由於突然改變方向會影響楔子的大小，因此必須控制好移動幅度。

施展降伏技期間，畫面上可能會出現 **X**、**Y**、**A**、**B**。這些都是降伏觸發按鈕，例如砸摔、鎖技或攻擊，可造成額外傷害或中斷對手的攻擊。

比賽畫面



1. 生命值/體力

2. 生命值/體力

3. 纏鬥優勢

4. 時間

畫面上方兩角會顯示兩名格鬥家的生命值和體力，一左一右。畫面的正上方會顯示纏鬥優勢計量表、該回合的剩餘時間及當前與剩餘回合數。

生命值

生命值包含四個主要部分：頭部、身體、左腿及右腿。當任一部分的生命值歸零，戰鬥就會結束。這些部位承受越多傷害，出面異常狀態的機會就越高，例如暈眩會令格鬥家在短時間內變得脆弱。

生命值顯示於左右上角，位於體力下方。保護你的生命值，防守受傷的身體部分，瞄準對方的弱點攻擊，就是致勝的關鍵。

格擋

隨著選手使出格擋，會出現一個綠色的格擋計量表，連續承受攻擊時，計量表就會減少。計量表耗盡時會失去防守能力，因此必須適時停用格擋或迴避。

體力

留意畫面左上角的格鬥家體力。攻擊對手時，體力值就會減少；體力值越低，格鬥家的動作就會變得越慢、越散渙。要回復體力，就要讓你的格鬥家和對手之間保持一些距離——格擋或移動時也會補充一些體力，但完全靜止時可以更快地回復體力。

纏鬥優勢

畫面正上方的纏鬥優勢計量表會根據你成功擊中目標或防禦攻擊，為你或你的對手製造優勢。提升纏鬥優勢會增加扭倒、轉換纏鬥姿勢、掃擺及起身的成功機會。

馬上比賽

考驗你的綜合格鬥技術。格鬥家進入場地，人群歡呼不斷，來沉浸在刺激震撼的氣氛之中吧。當你進入八角鐵籠，你就需要進入格鬥冠軍的思考模式，擊倒對手！

首先選擇格鬥家的難度、回合數、場地、計時速度及其他規則。然後進行格鬥家規則設定，例如量級和雙方的 UFC 格鬥家。確定之後，就進入八角鐵籠開始戰鬥吧！

馬上比賽

按照你的自訂規則展開一場演示比賽！

自訂馬上比賽

「自訂馬上比賽」比「馬上比賽」更加自由，你可以更改更多的賽事設定，例如停用能力、限制體力恢復及調整傷害值。此外，你還可以按照你的偏好調整電腦對手的行為。

擊倒模式

降伏術專家可以洗洗睡了一一擊倒模式是純粹的站立互毆模式。在《UFC 4》中，所有攻擊都會造成傷害，從四方八面施展猛擊吧！當一方格鬥家生命值歸零時，比賽就會結束。

站立格鬥

顧名思義，這個模式就是考驗你的站立格鬥技術。在適當的時機使出拳擊和踢擊，痛毆對手以取得勝利。

職業生涯模式

用你最喜歡的格鬥家（或自創角色！）實現你的 MMA 之夢，邁向格鬥界的巔峰！在職業生涯模式中擠身 UFC 的行列，你將在奮戰的過程中逐步發展自己的格鬥風格，觀看影片來了解內幕知識和比賽策略，用社交媒體樹立傳奇級的宿敵等等！

格鬥家進化

每次在對練和比賽時成功使出招式擊中對手，都能夠獲得經驗值。成功次數越多，招式升級越快。為各種招式取得經驗值以解鎖新的連擊組合。升級招式時還能得到進化點數。

對練

在訓練營中現在可以找到《UFC 4》的新功能：對練，你可以重點訓練某個特定的武術領域（例如拳擊、泰拳、摔跤和柔術），以快速升級特定的招式。每次對練都會有最少一個對練挑戰，完成後可獲得進化點數。

小心不要打傷你的訓練對手，否則之後數週會無法進行該訓練項目。如果你受了傷，同樣會影響你的訓練時間。你也可以用拳擊沙包進行訓練：雖然受傷機會很低，但無法協助你升級招式。

進化點數

完成對練挑戰及使用經驗值升級招式，都可以獲得進化點數。使用進化點數升級格鬥家的屬性並購買能力。如果你因受傷而導致屬性損失，就要用進化點數回復傷勢。

受傷

跟真實的 MMA 格鬥家一樣，你的格鬥家也會在職業生涯中面臨傷患。在《UFC 4》中，如果你經歷了異常狀態，如被打暈或擊倒，就有機會受傷。受傷會降低你的屬性，而且只能使用進化點數回復。

如你在訓練營中受傷，你需要花時間休息，或耗費現金回復。如果你在比賽中受傷，就會影響格鬥家的表現，你需要暫且退居二線來花點時間休息。

邀請格鬥家及建立關係

向其他格鬥家學習是習得新技能的最佳捷徑。花費現金邀請你喜愛的格鬥家參與你的訓練營，學習他們的招式。跟這些格鬥家一同訓練，就可以增進雙方的關係：一同訓練的次數越多，配對訓練的費用就越低。

你能夠從其他格鬥家身上學到很多東西，但要記住，觀眾更喜歡看到仇人在賽場上相見。在訓練中擊倒對手，或能為比賽賺得高的人氣和關注度。話是這麼說，也不要太熱衷於到處惹仇家，不然就沒人願意和你對練了。

觀看錄影

想更加了解對手嗎？觀看影片可以讓你了解比賽策略和內幕知識，以及對手最拿手的 5 個招式，為你的下場比賽創造優勢。用這些資料計劃你的訓練營，或者存下來為以後的比賽作準備。

宣傳及贊助

《UFC 4》引入了贊助功能，每場比賽之後，你都會得到一些現金，而且也會開啟宣傳功能，以增加比賽熱度。要維持贊助，你必須犧牲訓練時間兌現一些承諾（如作為嘉賓出席活動或進行宣傳）。

社交媒體

從 ESPN 到 Davis 教練，你每天都要在上社交媒體作出一些決定。熱門傳聞、突發新聞、格鬥家發言，一應俱全。你可以直播你的對練比賽以提高比賽熱度——不過可別在鏡頭前被擊倒。

業餘聯賽

全新的業餘聯賽可以讓你毫無後顧之憂地經歷四種不同的 MMA 格鬥風格。雖然勝負不太重要，但業餘聯賽還是值得挑戰的：或許有拳探……

DANA WHITE 挑戰者系列賽

贏得 UFC 史上最熱門的電視節目邀請——Dana White 挑戰者系列賽，進入你職業生涯真正的鬥技場。如果你在這場比賽中大獲全勝，你就會獲邀進入 UFC——輸掉的話，就要再次回到 WFA 證明自己的價值了。

WFA 冠軍賽

WFA 本身就是一個機制完備的聯賽，贏得 WFA 的冠軍腰帶能提高你擠身 UFC 的機會。在 WFA 中停留的時間越長，你在 UFC 中的初始排名就越高——如果你真的很厲害，有可能可以進入前 5 名。

進度與契約

隨著不斷比賽，你的排名會不斷起伏，如果你的表現不佳，可能還要跳槽到別的機構。但不要氣餒：所有人都喜歡谷底逆襲的故事。

試著推掉幾場比賽，以累積未來的比賽熱度（或給自己多點時候準備一場大戰），但拒絕太多比賽的話，可能就沒人會來邀請你打比賽了。

體能及比賽熱度

比賽之前，你需要加強力量和磨練技能，以及累積比賽熱度。平衡花在宣傳與訓練上的時間，你有機會成為 UFC 最炙手可熱的格鬥家！

進度

完成《UFC 4》中的挑戰提升你的玩家等級。你獲得的經驗值會為你的玩家卡片（包括自創選手）贏得獎勵，例如新的衣服、面具和卡片背景。

挑戰

在《UFC 4》中進入玩家中心，查看最新的挑戰。完成這些挑戰以取得獎勵，供你的格鬥家使用（包括自創格鬥家）。

玩家等級

完成比賽及玩家中心的挑戰，以提升你的玩家等級。每次玩家等級提升都會給予玩家獎勵。

玩家卡片

你的玩家卡片會顯示你的格鬥家照片及玩家代號。使用你獲取的獎勵自訂你的玩家卡片背景、天賦及榮譽！

創建格鬥家

你需要有一名角色才能獲取獎勵，先去創建格鬥家。你的初始自訂選項是有限的，但隨著遊戲進程會逐漸開啟更多。你可以用自創的角色遊玩各種在線或離線遊戲。

- 格鬥家類型** 每名格鬥家都有各自的強弱項，選擇最適合自己遊戲風格的格鬥家吧。例如，摔角手和柔術專家精通地面戰，拳擊手和自由搏擊選手則喜歡施展站立攻擊。
- 一般資訊** 基本資訊：名字、年齡、量級以及社交媒體暱稱。
- 外貌** 自訂進入八角鐵籠時的外貌。格鬥家的臉容、髮型、身材、紋身等等，皆可自行設定。
- 服裝** 從眾多的服裝及飾物中挑選最適合你風格的穿著。
- 表情動作** 自訂格鬥家的進場、慶祝及嘲諷表情及動作，增添一點個人特色。

離線

練習模式

用練習模式安心地學習招式，磨練技術。

教學

在「教學」選單中觀看影片及取得《UFC 4》的最新資訊。

自訂賽事

在「自訂賽事」中讓你最喜愛的格鬥家互相對戰。挑選格鬥家以建立比賽列表，然後看看誰能贏到最後！

選擇「管理賽事」，查看你建立的賽事或已完成的比賽結果，又或者重播比賽，再次體驗精彩賽事！

聯賽

聯賽：終極的單機多人模式。在月黑風高的晚上，組織一場經典的 8 人或 16 人聯賽。每場比賽的傷害會一直累積，所以必須制定適當的戰略才能奪得冠軍。

線上遊戲

在《UFC 4》的線上模式中考驗你的技術！

線上世界冠軍賽

在排名賽中用你的自創角色挑戰真人玩家。攀上排行榜，贏得分組冠軍腰帶——並衛冕你的冠軍腰帶以賺取寶石。

閃電戰

參加閃電戰，進行節奏明快的比賽：打贏六個回合，成為終極贏家！受街機啟發而制定的比賽規則會不斷轉換，多回來看看，可以為你帶來新的體驗。

快速比賽

用真實格鬥家或自創角色進行一場常規的 MMA、擊倒模式或站立格鬥模式比賽。在這裡，你可以與真人對手磨練招式，或者純粹過一把癮！一個休閒排行將榜紀錄你的勝利和比賽結果。

邀請

在自訂的線上比賽中挑戰你的朋友或最近遇見的玩家。

格鬥家商店

前往 Microsoft 市集瀏覽可用的 DLC 並為你的遊戲加入新的格鬥家。

需要協助?

EA全球客戶支援體驗團隊在此確保您能盡情享受您的遊戲 — 隨時隨地。

線上支援和聯絡資訊

請訪問<http://help.ea.com> 以獲取常見問題解答、說明文件和與我們聯絡。

Twitter和Facebook支援

需要快速提示? 請在Twitter關注<https://twitter.com/EAhelp>
或往 <https://www.facebook.com/EAHelpHub/> 貼文。