



RUGBY CHALLENGE 2





WARNING Before playing this game, read the Xbox 360® console, Xbox 360 Kinect® Sensor, and accessory manuals for important safety and health information. www.xbox.com/support.

Important Health Warning: Photosensitive seizures

A very small percentage of people may experience a seizure when exposed to certain visual images, including flashing lights or patterns that may appear in video games. Even people with no history of seizures or epilepsy may have an undiagnosed condition that can cause "photosensitive epileptic seizures" while watching video games. Symptoms can include light-headedness, altered vision, eye or face twitching, jerking or shaking of arms or legs, disorientation, confusion, momentary loss of awareness, and loss of consciousness or convulsions that can lead to injury from falling down or striking nearby objects. **Immediately stop playing and consult a doctor if you experience any of these symptoms.** Parents, watch for or ask children about these symptoms—children and teenagers are more likely to experience these seizures. The risk may be reduced by being farther from the screen; using a smaller screen; playing in a well-lit room, and not playing when drowsy or fatigued. If you or any relatives have a history of seizures or epilepsy, consult a doctor before playing.

Warranty

Home Entertainment Suppliers warrants to the original purchaser of this software product that the recording media on which the software programs are recorded will be free from defects in materials and workmanship for 90 days from date of purchase. During such period defective media will be replaced if the original product is returned to Home Entertainment Suppliers at the address below, along with a dated proof of purchase, a description of the defect, the faulty media and your return address. This warranty is in addition to, and does not affect your statutory rights in any way. This warranty does not apply to the software program themselves, which are provided "as is", nor does it apply to media which has been subject to misuse, damage or excessive wear.

Help & Support

For technical support, please contact:

Home Entertainment Suppliers Pty Ltd.

115 Bonds Road, Riverwood, NSW, 2210 Australia.

p: 61 2 9533 3055 w: www.hes.net e: support@trublu.com.au

8.30am to 5.00pm Monday to Friday.

CONTENTS

Warranty, Help & Support	ii
Controlling the Game	1
Pause Menu	7
Main Menu	8
Single Match	9
Training	9
The Lions Tour	10
Competitions	11
Career Mode	12
Online	13
Customise	14
Help and Options	16
Hints and Tips	17
Italian Manual	22
Spanish Manual	42
Credits	63

GENERAL MENU NAVIGATION

Navigate Menu Options	↑ ↓ ← →
Select / Advance	A
Cancel / Return	B

CONTROLLING THE GAME

With Ball



PAUSE

MOVE
 HOLD **LT** OR **RT** **SPRINT**

PASS LEFT/RIGHT
 HOLD FOR CUTOFF PASS

PASS TO FLY-HALF

FEND

SIDESTEP LEFT

SIDESTEP RIGHT

DUMMY PASS

IN OPEN PLAY

PUNT KICK

GRUBBER KICK

BOMB/CHIP KICK

DROP KICK
 TAP BUTTONS TO QUICK KICK
 HOLD BUTTONS FOR AIMED KICK

NEAR OR OVER GOAL LINE

SCORE TRY

BEHIND OWN GOAL LINE

FORCE BALL

Without Ball



PAUSE

MOVE
 HOLD **LT** OR **RT** **SPRINT**

AUTO SELECT PLAYER

SELECT PLAYER TO LEFT/RIGHT

SELECT FULLBACK

LOOSE BALL

JUMP CATCH
 HOLD TO CALL MARK

TOE KICK

DIVE ON BALL

ON DEFENSE

TACKLE

AGGRESSIVE TACKLE

CONTROLLING THE GAME

Rucks



The ruck is formed when a player is tackled to the ground.

Press the **A** button to quickly bind your nearest available player to the ruck.

Pressing **A** consecutively adds more players to the ruck. Adding more players to the ruck risks your defensive line, so be careful not to over commit to the ruck in some situations.

Press **B** to bind players to the ruck aggressively, this will result in only forward players joining the ruck and making a heavy impact. However, if no forwards are already near the breakdown they may take too long to arrive.

To unbind players from the ruck press **Y**

To contest and try to steal the ball in a ruck before the opposition arrives, press **X**

After winning the ruck contest players can press **Y** to perform a box kick from the ruck.

CONTROLLING THE GAME

Lineouts



The lineout is formed when the ball is in touch.

The throw in.

- o Use the Right Stick to change between pods of players.
- o Use the left stick to move the pods up and down the lineout.
- o Press either the **Y**, **B** or **A** button to throw to the indicated player when the indicator bar is in the coloured area.
- o Throwing on either side of the coloured area will result in an illegal throw.

The Catch.

- o Press either the **Y**, **B** or **A** button to jump and contest the throw.
- o Players can choose to either catch the ball, pass it or setup a maul.

CONTROLLING THE GAME

Scrum



The scrum can form after a penalty, a knock-on or when the ball is dead in goal.

- o Players must press both sticks up at the optimal time to engage with as much impact as possible.
- o Once the scrum has engaged, it then becomes a timing contest to press the sticks up when the lines meet at the middle of the coloured area.

The further the timing lines are from this middle point when a push is made, the weaker the resulting push.

- o To turn the scrum in one direction use only one stick at a time.
- o After winning the scrum, Press **A** to get the No. 8 to pick up the ball instead of the halfback.

CONTROLLING THE GAME

Mauls



The maul is formed when the ball carrier is in a contested tackle but does not go to ground and both tackler and tacklee stay on their feet. The players are now in a maul and by repeatedly tapping **X** they will try to gain ground by driving the opposition.

Other team members from either side are allowed to bind to the maul and drive the players forward. Use the **A** button to add players.

If the ball carrier is forced backward and takes too long to use the ball, they run a risk of being penalised.

Place Kick

The place kick is taken after a try is scored and can also be chosen when a team is awarded a penalty kick.

Use up or down on the **D** to place the ball on the field within the player's kick stat range. The ball will turn yellow or red depending on how far from their optimal kicking range it has been placed.

Once the ball is placed, use left or right on the **D** to adjust your aim, Press **A** to confirm your aim.

A circle will appear around the ball once it is placed, the coloured area represents the optimal accuracy. Stop the moving white bar in this area by pressing **A** to take the kick.

CONTROLLING THE GAME

Strategies



User strategies control the high level behaviours of your team.

- o Line Depth - Alter the depth of your back line to Deep, Normal, Flat
- o Line Width - Alter the width of your backline to Compressed, Normal, Wide
- o Send Runner - Available upon winning a ruck
Send Right/Left - Select to request forwards to run either left or right of the ruck and run the ball up hard.
- o Pod - In general play, forwards are distributed across the width of the field in groups called "Pods". Their position has an impact on how quickly forwards get to rucks depending on your play style.
Alter your pod setup to 4/4, 2/4/2 or 3/2/3
- o Ruck Commitment - Alter the default number of players that are committed to move to the ruck area to Low, Medium, High
- o Fullback - You can choose if you want your fullback located as normal behind your players or up in your back line.
Select Normal or In Line

PAUSE MENU

Press  button during gameplay to display the in-game 'Pause Menu'.

Select from either Resume Match, Manage Team, Help & Options, Choose Sides, Restart Match, or Exit Match.

- o Resume Match - Select to return to the match.
- o Manage Team - Select to manage your team, Set Captain, Set Goal Kicker and Swap players.
- o Help & Options - Select to view controls, adjust camera & visuals, or set sound options.
- o Choose Sides - Select to choose a different side to control in the match.
- o Restart Match - Select to restart the match.
- o Exit Match - Select to quit the match and return to the main menu or hub.

INJURIES

During gameplay if a player is injured a substitution will occur.

The substitution screen will appear when a player is injured. Select a bench player to replace your injured player with. For AI teams an automatic substitution will occur.

MAIN MENU

- o Single Match - Get **Straight** into the action. Select to play a single game between two teams.
- o Training - Use **training** to hone all of your skills and get the most out of Rugby Challenge 2. Select to view tutorials, the rules video or go to run around and practice.
- o The Lions Tour - Partake in the 125th Anniversary of the British and Irish Lions with their Tour of Australia and the one-off match against the Barbarians. Select to play a one season competition featuring the British and Irish Lions.
- o Competitions - Engage in one of the 15 greatest Rugby competitions from around the world. Are you up to the challenge? Select to play a World Rugby Championship, Euro Club Championship, Euro Nations Cup, Pacific Cup, African Cup, South American Cup, Aviva Premiership Rugby, Top 14, Pro D2, Rabodirect Pro 12, ITM Cup, Rugby 15, Bledisloe Cup Series, Quad Nations, or Euro Nations.
- o Career Mode - Select to **setup** a career and control teams over 13 seasons.
- o Play Online - Need a new challenge? Compete against other players online for bragging rights. Select to play an online Quick Match, view online Leaderboards or play an online Private Match.
- o Customise - Select to create and edit players, teams or competitions.
- o Help & Options- Select to adjust options for Controls, Gameplay, Camera & Visuals, Sound or view the Credits.

SINGLE MATCH

Select two teams from the various competitions to play a single quick game.

The single match screen allows you to select two teams to play against each other. Press **A** to confirm the team selection and proceed to the control selection screen.

Select which team you wish to control by moving the player controller indicator(s) either left or right. Leaving the player marker indicator in the middle will setup an automatically controlled game for viewing only. The control selection screen also allows you to change the team's strip and adjust game settings.

Press **X** to change the strip for the team you have selected to control.

Press **Y** to enter the game settings screen and adjust game settings such as Stadium, Difficulty, Match Length, Time of Day, and Weather Conditions.

Once a team to control, strips, and options have been set, press **A** to confirm your settings and start the match.

TRAINING

Select to view tutorials, the rules video or go to run around and practice.

- o Tutorials - Select the tutorial level you wish to attempt. Select from Basic, Intermediate, Advanced or Professional tutorials. Follow the onscreen directions to learn and master the game controls.
- o Rules Video - Select to view a short video outlining the rules of Rugby Union.
- o Run Around - Select to have a free run around on the field to practice your skills.

THE LIONS TOUR

Select to play a one season competition featuring the British and Irish Lions. Continue an existing competition or start a new competition

Continue.

Select to load a previously saved tour

New Tour.

Select to set up a new tour.

Select the tour difficulty, match length and squad management type. Press **A** to continue to the Tour Control hub.

The Hub is the control centre of your competition. From here you can choose to play a match, manage your squad, view your opposition squad, adjust settings and view statistics.

- o Play Match - Select to play the next match in the tour.
- o My Squad - Select to manage your team, Set Captain, Set Goal Kicker, Swap Players and also view player Profile details.
- o Opponents Squad - Select to view your opposing team squad details.
- o Competition Info - Select to view Standings, Schedule and Fixtures for the tour.
- o Statistics - Select to view tour statistics, including tour stats, team stats, and player stats.
- o Settings - Select to adjust settings for difficulty and match length.

COMPETITIONS

Select to play a World Rugby Championship, Euro Club Championship, Euro Nations Cup, European Knockout Cup, Pacific Rim Championship, African Nations Cup, South American Shield, Aviva Premiership Rugby, TOP 14, PRO D2, Rabodirect Pro 12, ITM Cup, Rugby 15, Bledisloe Cup Series, Quad Nations, or Euro Nations.

Continue an existing competition or start a new competition.

Continue.

Select to load a previously saved competition.

New competition.

Select to set up a new competition. Setup your competition from the 'Competition Set Up' Screen.

Select the competition, difficulty, match length, and squad management type. Press **A** to continue to the team select screen.

Select the teams you wish to control during the competition. Press **START** to proceed to the competition hub.

The competition hub is the control centre of your competition. From here you can choose to play match, Simulate match, manage your squad, view your opposition, view competition info, view statistics and change settings.

- o Play Match - Select to play the next match in the tour. To simulate a match instead of playing it, press **Y**.
- o My Squad - Select to manage your team. Set Captain, Set Goal Kicker, Swap Players and also view player Profile details.
- o Opponents Squad - Select to view your opposing team squad details.
- o Competition Info - Select to view Standings, Schedule and Fixtures for the competition.
- o Statistics - Select to view statistics, including competition stats, team stats, and player stats.
- o Settings - Select to adjust settings for difficulty, match length and squad management.

CAREER MODE

Career mode allows you to control your own team's destiny over 13 action packed seasons. You can select which club to play, or select to play as an international team also.

Players have the option to continue an existing career or start a new career.

Continue.

Select to load a previously saved career.

New Career.

Select to set up a new Career. Setup your career from the 'Career Setup' screen.

Select a Manager Name, Team, Difficulty, Match Length, Drafting Selection type, Squad Management type, Firing and Salary Cap options. Press **A** to continue to the team selection screen.

Select the teams you want to control in career mode. Press **START** to proceed to the Career Hub.

The career hub is navigated in the same manner as the competition hub except for the addition of an 'Inbox' option. The inbox allows you to view news, announcements and information regarding your career.

PLAY ONLINE

Online play allows up to 4 local players to connect and play against up to 4 opponents using 2 consoles.

Select from Quick Match, Leaderboards, or Private Match.

Quick Match.

Select to play a quick match against another randomly selected player.

Select a team to control during the quick match and press **A** to proceed.

Once a team is selected you will proceed to the searching screen where an opponent will be found online to join your game.

Press  when you are ready to play. Once both players are ready the match will begin.

Leaderboards.

Select to view online leaderboards and standings for Quick Matches.

Leaderboards rank you against others based on points gained for wins, draws and losses and also how reliable you are at completing online matches.

Private Match.

Select match options including stadium, match length, time of day, conditions and balanced teams. Press **A** to continue.

Balanced teams option forces all team players to have equal ratings to eliminate unfair advantages

You will then be able to select a friend to invite into a private match.

Once you have sent the invite, select a team to control during the private match.

Once you are ready press  and wait for your friend to join. Once joined and ready the match can begin.

CUSTOMISE

Select to customise various game elements including Players, Teams and Competitions.

Players.

Select to create a new player, edit existing players, delete players or revert edited players

Select 'Revert Edited Players' to reset all customisations on default players.

- Details - Customise Name, Age, Fortedness, Nationality, Ethnicity, Primary, Secondary and Tertiary Position.
- Attributes - Customise Fitness, Speed, Acceleration, Aggression, Agility, Break Tackle, Tackling, Passing, Offloading, General and Goal kicking, Catching, Strength, Mental Agility, Jumping and Discipline.
- Head - Customise Skull/Neck, Brow, Eyes, Cheeks, Ears, Nose, Mouth, and Jaw.
- Face & Hair - Customise Face Texture, Complexion, Eye Colour, Headgear type and colour, Hair Length, Hair Style, Hair Colour, Facial Hair colour and style.
- Body - Customise Height & Weight, Torso, Stomach, Definition, Spine Shape, Arms, Legs, and Leg Shape.
- Accessories - Customise arm and leg strapping, Shirt, Club and International Boots.

Team.

Select to create a new team, edit a team, delete teams or revert edited teams.

Select 'Reverted Edited Teams' to reset all customisations on default teams.

- **Strip** - Select **Primary Strip, Alternative Strip and Boots.**
- **Attributes** - Customise **Attack, Defence, Rucking, Mauling, Scrummaging, and Lineouts** ability.
- **Tactics** - Customise **tactics for Defensive Zone, Mid Zone, Attack Zone, and Kicking.**
- **Squad** - Customise **squad. Select starting lineup, bench players. set kickers and captain.**

Competition.

Select to create, edit or delete an existing competition.

- **Select Template** - Select a **template to base your competition on. Use one of the existing competitions to form the basis for your competition.**
- **Setup a Name, Logo, and Trophy** for your competition.
- **Setup the Format, Points structure and teams** for your competition.
- **Once you have configured all your custom competition settings press  to save the competition.**
- **Your customised competition will now be available to play in competition mode.**

HELP & OPTIONS

Select to view controls, adjust gameplay settings, camera & visuals, Sound and view credits.

- Controls - Select to view controls with ball, without ball, rucks, lineouts, scrums, mauls, or strategies.
- Gameplay - Select to adjust gameplay settings for Injuries, Offsides, Forward Passes, Knock Ons, Sin Bins, Send Offs, Player Fatigue, Video Ref, Slow Motion, Favourite Team, High Tackle Frequency, Intercept Frequency, Offload Chance, Offload Frequency, Offload Success Rate, Pass Success Rate, Break Tackle Ability, Attacking Urgency and Defensive Urgency.
- Camera & Visuals - Select to adjust Player labels, Replays, Cut scenes, Camera Angle, Camera Swing, Glory Camera, and Close Cameras.
- Sound - Select to adjust volume settings for Commentary, Crowd, SFX, Player Voices, Music, Commentary Language and Referee Language.
- Credits - Select to view game credits.

HINTS AND TIPS

General.

- o Effective tackling, dummy passing, fending and sidestepping rely on player position and timing. Make sure you come in at the right time on the right angle to succeed.
- o Keep an eye on your Player Indicator, when it's pulsing your team is confident, this gives a boost to your Tackle, Break Tackle, Passing, offload and General Kicking Stats.
- o If your Player Indicator begins to fade, that means your players are **fatigued and need to rest**, try to keep them out of the Ruck, stop sprinting or even sub them out.
- o Complete all the tutorials; it's a great way to learn to play the game and an easy way to increase your skill.
- o When the opposition has infringed and the referee has awarded you an advantage, try and make the most of the opportunity to either gain ground or score points through a drop goal.
- o Try a chip, grubber or short puntkick; it's a great way to get past the defence when under pressure. Timing is important here – too late and you will be tackled, too early and the defender will get to the ball before you.
- o These kicks are more effective when your players are faster than the opposition.
- o If it's raining the ball is harder to hold onto in dominant tackles and long passes.
- o When you've broken the line and have only the fullback to beat try a chip or grubber kick and chase the ball to beat him. A fullback typically doesn't miss that many tackles.
- o After a high tackle press **B** to take a quick tap before the penalty call.

Rucks

- o The ruck bar will initially favour the player who had the most impact in the tackle. Run or tackle with purpose/aggression to tip this in your favour and increase your chance of winning the ruck.
- o Use heavy add when you have players close to the tackle. They'll still get there quickly and have an impact on the ruck bar.
- o Heavy adds fatigue players faster.
- o Use normal add when you have players further away from the tackle. They'll get to the ruck quicker and give you a chance of winning.
- o Committing many players to the ruck may increase your chances of winning but can leave big holes in your defence or leave you short of players in attack.
- o The first 3 players to the ruck have more influence, their speed and impact on the ruck is the dominant factor in winning rucks. If you can't get your players in there before the opposition, it often pays to wait for the next ruck.
- o If you're losing a ruck or your players are going to arrive too late, sometimes it's best to unbind your players using "Leave" so they can defend again.
- o If you're not the tackling player, move your player close to the ruck to reduce the ruck join time. This is really effective in co-op multiplayer.
- o Contest the ball at the breakdown if you're there before the opposition. It's a quick way to win the ball. Be careful though, you have to let go when other players join or you might be penalised.
- o Likewise if you're isolated at the breakdown and a defender is trying to get the ball, you can hold onto it. Be careful though, you have to let go early or you might be penalised.

Mauls.

- o If you're losing ground in a Maul, use the ball earlier to prevent the opposition from winning the maul.

Tackling

- o Be careful when using Aggressive Tackle, the tackle may be more dominant but risks causing an infringement such as High Tackle or Injury to another player.
- o Sometimes it's best not to tackle a player who has made a break immediately especially if they have a 2 on 1 situation. Hang off the player until your defence comes across to cover their players.
- o You can take over another player's tackle if it is not successful. Getting to know which tackles you can do this on will help you wrap defenders up earlier.

Passing

- o Get used to skip passing, it's a great way to find a player in space.
- o There are 2 ways to skip pass, try them both and use the one you're most comfortable with.
- o Passes can be "prewound" before you receive the ball. Hitting pass before you receive it will pass the ball on quickly to the next player. Prewinding work for kicks, sidesteps and fends also.
- o Offloading a pass out of a tackle is a risky option but can bring great reward. Players with high offload ability will offload more accurately and successfully so be cautious when you offload.
- o Some basic actions can be performed simultaneously. For instance you can hold a defender at bay with a fend and offload with the other arm. It's a great way to create open space for your team.
- o When passing from a Ruck, be mindful of your support players position, if they're not in position to move onto the ball, it may go to ground. You can delay your pass from the ruck if your team mates aren't in position.
- o Dummy passes cause defending players to hesitate. The most effective dummy passes are when the duped defender is running away from you and you change direction at the same time.
- o Draw and pass – timing your passes just before you enter a tackle commits a defender to the tackle and can free up space for players.
- o Throwing risky passes can sometimes pay off but you run the risk of turning it over to the opposition who may intercept the ball.

- o You can increase your odds of intercepting a pass by anticipating it early and running in the path of the pass.
- o Offload success rate, frequency and chance can all be adjusted in the gameplay sliders menu
- o Intercept frequency can be adjusted in the gameplay sliders menu.

Scrum

- o Scrum pushes register when the sticks are fully up. If you're too late on the push, try pushing earlier so that your sticks are fully up when the scrum bar hits the sweet spot.
- o Try turning the scrum to your advantage using only 1 of the analogue sticks. Turning the scrum can move defenders in the scrum away from you and open up gaps to run through.
- o Watch out though as AI teams will try this on you as well in higher difficulties so be prepared to counter!
- o Attacking scrums in the middle of the field are great scoring opportunities when you have this option from a penalty.
- o Use No. 8 pickup to detach your number eight from the scrum early allowing you to break to the side. Your halfback will also break helping you catch your opposition off guard.

Lineouts

- o The most important part of a lineout is the throw. Try to throw slightly down your side to get the best advantage. Be careful not to throw too far down your side or you will get penalized.
- o Note where players are standing in your lineout. This will help determine how far down your side you want to throw.
- o Gain some quick ground by forming a maul from the lineout and catching your opponent off guard.
- o Slapdowns are faster options but can sometimes go to ground.
- o Move jumping pods ahead of your opposition to increase your chance of winning the lineout.
- o Reducing the number of players in the lineout gives you more players in both backlines but can create space to attack around the lineout. Experiment with this strategy on different teams.

Changing Player.

- o When using change best player, move the stick in the direction you want your intended player to move, to help pick the best player.
- o Change to your fullback when you've been compromised. Fullbacks are usually some of the stronger defenders and are more likely to make telling tackles.

User Strategies.

- o User strategies control the high level behaviours of your team. Use them to exploit weaknesses in your opposition or choose options that suit your play style.
- o Use Send Runner to really attack holes around the ruck. Players will charge onto the ball with more energy than a normal pass and can be used to catch the opposition off guard.
- o Alter the width of your line to create overlaps or allow you to attack sparse defensive lines.
- o Altering the depth of your line gives you more time and space to run or allows you to attack and punch holes in the defensive line.
- o In general play, forwards are distributed across the width of the field in groups called "Pods". You can alter your pod formation to suit your style of play allowing you to commit players to rucks effectively or attack in the areas that you prefer.
- o When a ruck forms, your ruck commitment will govern how many players by default will move towards the ruck area. Committing high numbers may increase the chance of winning more rucks but will become a problem if you move the ball from side to side and your forwards cannot get to the breakdown in time. They will also become fatigued more quickly.
- o Bringing your fullback into the line gives you greater front line attacking or defensive options.
- o You can set your players up better for a successful clearing kick or a drop goal by using the prepare kick option to set your kicker deeper.



AVVISO Prima di utilizzare il gioco, leggere il manuale della console Xbox 360®, il manuale del Sensore Kinect® per Xbox 360 e gli altri manuali delle periferiche per informazioni importanti relative alla sicurezza e alla salute. Visitare la pagina www.xbox.com/support.

Importanti avvertenze per la salute: disturbi dovuti alla fotosensibilità

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci intermittenti, contenute nei videogiochi. Anche nei soggetti che non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare "attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità" durante l'utilizzo di videogiochi. I sintomi possono includere vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione, perdita temporanea dei sensi e perdita di conoscenza o convulsioni che possono generare infortuni dovuti a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti. **In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogioco e consultare un medico.** Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi, i genitori sono tenuti a osservare o farsi descrivere l'eventuale insorgenza dei suddetti sintomi. È possibile ridurre il rischio di attacchi sedendosi lontano dallo schermo, utilizzando uno schermo di dimensioni inferiori, giocando in una stanza ben illuminata ed evitando di giocare quando si è stanchi o affaticati. Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.

Garanzia

Home Entertainment Suppliers garantisce all'acquirente originario di questo prodotto che i supporti su cui sono registrati i programmi saranno esenti da difetti di materiale o di lavorazione per 90 giorni dalla data dell'acquisto. Durante tale periodo, sarà possibile sostituire il supporto restituendo il prodotto originale a Home Entertainment Suppliers all'indirizzo sottostante, corredato dalla relativa prova d'acquisto, da una descrizione del difetto, dal supporto difettoso e dall'indirizzo dell'acquirente. Questa garanzia è supplementare e non influisce in alcun modo sui diritti legali dell'acquirente. Questa garanzia non si applica ai programmi software, che sono forniti "così come sono", né ai supporti che siano stati soggetti a uso improprio, danni o deterioramento eccessivo.

Guida E Supporto

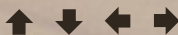
Per il supporto tecnico, contattare:
Home Entertainment Suppliers Pty Ltd.
115 Bonds Road, Riverwood, NSW, 2210 Australia.
telefono: 61 2 9533 3055, sito Web: www.hes.net,
e-mail: support@trublu.com.au.
Orari: dalle 08:30 alle 17:00 dal lunedì al venerdì.

CONTENUTO

Garanzia, Guida E Supporto	23
Controllare il gioco	25
Menu di pausa	31
Menu principale	32
Partita singola	33
Allenamento	33
Il Lions Tour	34
Competizione	35
Modalità carriera	36
Gioca online	37
Personalizza	38
Guide e opzioni	40

NAVIGAZIONE GENERALE DEL MENU

Navigare tra le opzioni del menu



Seleziona / Avanti



Annulla / Indietro



CONTROLLARE IL GIOCO

Offensivo



PAUSA

MUOVI
PREMI **LT** O **RT**

SCATTA
LB / **RB**

PASSA A SX/A DX
PREMI PER PASSAGGIO AMPIO

PASSA A MEDIANO APERTURA
LB + **RB**

RESPINTA
R2

SCHIVA A SINISTRA
R2

SCHIVA A DESTRA
R2

FINTA DI PASSAGGIO
R2

IN GIOCATTA LIBERA

CALCIO AL VOLO **Y**, **A**, **X** O **R2**

GRUBBER
Y

CAL. UP & UNDER/A SCAVALCARE
X

CALCIO DI RIMBALZO
TOCCA LEGGERMENTE I PULSANTI
PER CALCIO VELOCE.
Tieni premuti i pulsanti
PER CALCIO MIRATO.

VICINO O SULLA LA LINEA DI META

SEGNARE META **R2**

DIETRO LA PROPRIA LINEA DI META

FORZA PALLA **X**

Difensivo



PAUSA

MUOVI
PREMI **LT** O **RT**

SCATTA
LB / **RB**

SELEZIONA AUTOMATICAMENTE GIOCATTORE
R2

SELEZIONA GIOCATTORE A SINISTRA/DESTRA
LB / **RB**

SELEZIONA ESTREMO
LB + **RB**

PALLA LIBERA

SALTA E AFFERRA
PREMI PER UN MARK
A

CALCETTO DI PUNTA
Y

TUFFATI SULLA PALLA
X

SULLA DIFESA

PLACCA
A

PLACC. AGGRESSIVO
Y

CONTROLLARE IL GIOCO

Ruck



Il ruck viene formato dopo che un giocatore è stato placcato a terra.

Premi il pulsante **A** per legare rapidamente al ruck il giocatore più vicino a te.

Premi il pulsante **A** consecutivamente per aggiungere altri giocatori al ruck. Fai attenzione a non impegnare troppi giocatori in alcuni casi, perché indebolirai la tua linea di difesa.

Premi il pulsante **B** per legare i giocatori al ruck in modo aggressivo. Così facendo, solo i giocatori attaccanti si uniranno al ruck conferendo un impatto potente. Tuttavia, se vicino al breakdown non ci sono attaccanti, potrebbe essere necessario più tempo.

Per liberare i giocatori dal ruck, premi **Y**.

Per contendere e cercare di prendere la palla in un ruck prima che arrivi la squadra avversaria, premi **X**.

Dopo aver vinto la palla al ruck, premi il pulsante **Y** per eseguire un calcio di rinvio dal ruck.

CONTROLLARE IL GIOCO

Touche



Gli allineamenti vengono formati quando il pallone è in touch.

La Rimessa In Gioco

- o Usa la levetta destra per passare da un gruppo di giocatori a un altro.
- o Usa la levetta sinistra per spostare i gruppi su e giù nell'allineamento.
- o Premi il pulsante **Y**, il pulsante **B** o il pulsante **A** per lanciare il pallone verso il giocatore indicato quando la barra dell'indicatore si trova nell'area colorata.
- o Se il pallone viene lanciato ai lati dell'area colorata, il lancio non sarà valido.

Il Salto

- o Premi il pulsante **Y**, il pulsante **B** o il pulsante **A** per saltare e contestare il lancio.
- o I giocatori possono scegliere se prendere la palla, passarla o formare un maul

CONTROLLARE IL GIOCO

Mischie



La mischia viene formata dopo una punizione, a seguito di un in-avanti o quando il pallone viene reso morto.

- o I giocatori devono spostare la levetta destra e la levetta sinistra verso l'alto al momento giusto per ottenere l'impatto più potente possibile.
- o Una volta iniziata la mischia, la vera sfida consisterà nel muovere con tempismo perfetto la levetta destra e la levetta sinistra verso l'alto quando le linee saranno al centro dell'area colorata.

Più tali linee saranno lontane dal punto centrale al momento della spinta, più debole sarà il risultato.

- o Per girare la mischia in una direzione, usa una sola levetta per volta
- o Dopo aver vinto la mischia, premi **A** per fare in modo che il numero 8 prenda la palla al posto del mediano

CONTROLLARE IL GIOCO

Maul



PAUSA

PLACC. CONTESO

-  TOCCA LEGGERMENTE E RIPETUTAMENTE PER SPINGERE
-  DIRIGI PLACCAGGIO

CONTENDERE MAUL

-  TOCCA LEGGERMENTE E RIPETUTAMENTE PER SPINGERE
-  DIRIGI MAUL
-  LEGA VELOCEMENTE

RILASCIARE PALLA

-  USA PALLA (ATTACCO SOLTANTO)

Il maul viene formato quando il portatore del pallone viene placcato senza essere messo a terra e i due giocatori coinvolti restano in piedi.

I giocatori parteciperanno al maul e premendo ripetutamente il pulsante  cercheranno di guadagnare terreno spingendo gli avversari. I membri della squadra avversaria disposti sui lati possono legarsi al maul e spingere in avanti i giocatori.

Se il portatore del pallone viene spinto indietro e impiega troppo tempo a prendere possesso del pallone, corre il rischio di essere penalizzato.

Calcio piazzato

Il calcio piazzato viene eseguito dopo aver segnato una meta, ma può essere scelto anche quando viene concesso a una squadra un calcio di punizione.

Muovi la levetta sinistra verso l'alto o verso il basso per piazzare il pallone sul campo all'interno dell'area di azione del giocatore. Il pallone diventerà giallo o rosso in base alla sua posizione in relazione a quella ottimale per il lancio.

Una volta piazzato il pallone, muovi la levetta sinistra a sinistra o a destra per regolare la mira, quindi premi il pulsante  per confermare.

Verrà visualizzato un cerchio intorno al pallone, una volta piazzato: l'area colorata rappresenta la precisione. Interrompi la linea in movimento in questa area e premi il pulsante  per effettuare il calcio.

CONTROLLARE IL GIOCO

Strategia



Le strategie dell'utente controllano i comportamenti altamente dettagliati della squadra

- o **Profondità della linea** – Cambia la profondità della linea della difesa in Profonda, Normale, Piatta.
- o **Larghezza della linea** – Cambia la larghezza della linea della difesa in Stretta, Normale, Larga.
- o **Manda corridore** – Disponibile dopo aver vinto un ruck.
Manda a destra/– Seleziona per far uscire gli avanti a sinistra o a sinistra del ruck e farli avanzare in sfondamento.
- o **Pod** – Generalmente, gli avanti sono distribuiti sulla larghezza del campo in gruppi chiamati "pod". La loro posizione influenza la velocità con cui gli avanti raggiungono i ruck, in base al tuo stile di gioco.
 Cambia la configurazione dei pod in 4/4, 2/4/2 o 3/2/3
- o **Partecipazione al ruck** – Cambia il numero predefinito di giocatori che entrano nell'area del ruck in Basso, Medio, Alto.

- o Estremo - Puoi scegliere se posizionare il tuo estremo come di consueto dietro i giocatori o più avanti nella linea di difesa.
Seleziona Normale o Nella linea

MENU DI PAUSA

Premi il pulsante  durante il gioco per visualizzare il Menu di pausa.

Seleziona una delle opzioni tra Riprendi partita, Gestisci squadra, Guida e opzioni, Scegli lati, Ricomincia partita o Interrompi partita.

- o Riprendi partita - seleziona questa opzione per riprendere la partita.
- o Gestisci squadra - seleziona questa opzione per gestire la tua squadra, impostare il capitano, il giocatore che effettuerà il calcio d'invio e per invertire la formazione.
- o Guida e opzioni - seleziona questa opzione per visualizzare i Comandi, regolare Telecamera e visuali o per impostare le Opzioni audio.
- o Scegli lato - seleziona questa opzione per scegliere un lato diverso da controllare durante la partita.
- o Ricomincia partita - seleziona questa opzione per ricominciare la partita.
- o Abbandona partita - seleziona questa opzione per interrompere la partita e tornare al menu principale.

INFORTUNI

Se un giocatore si infortuna durante il gioco verrà rimpiazzato. A questo punto, verrà visualizzata la schermata dei rimpiazzi. Seleziona un giocatore in panchina per rimpiazzare quello infortunato. Per gli infortuni relativi alla squadra controllata dalla CPU, verranno effettuati rimpiazzi automatici.

MENU PRINCIPALE

- o Partita singola – Entra direttamente in azione. Seleziona questa opzione per giocare una partita singola tra due squadre.
- o Allenamento – Usa l'allenamento per affinare tutte le tue abilità e ottenere il massimo da Rugby Challenge 2. Seleziona questa opzione per visualizzare i tutorial, i video delle regole o per correre e fare pratica.
- o Il Lions Tour – Prendi parte al 125° anniversario dei British and Irish Lions con il loro tour in Australia e la partita unica contro i Barbarians. Seleziona questa opzione per giocare una stagione con i British and Irish Lions.
- o Campionati – Partecipa a uno dei 15 più grandi campionati di rugby di tutto il mondo. Sei pronto alla sfida? Seleziona questa opzione per partecipare al Campionato del Mondo di rugby, Campionato Euro Club, Sei nazioni B, Pacific Rugby Cup, Africa Cup, Coppa Intercontinentale, Aviva Premiership Rugby, Top 14, Pro D2, RaboDirect PRO12, ITM Cup, Rugby 15, serie della Bledisloe Cup, Quad Nations o Campionato europeo per Nazioni.
- o Modalità Carriera – Seleziona questa opzione per configurare una carriera e controllare le squadre per 13 stagioni.
- o Gioca online – Sei in cerca di una nuova sfida? Competi online contro altri giocatori e vinci per potertene vantare. Seleziona questa opzione per giocare una partita veloce online, visualizzare le classifiche online o giocare una partita privata online.
- o Personalizza – Seleziona questa opzione per creare e modificare i giocatori, le squadre e i campionati.
- o Aiuto e Opzioni – Seleziona questa opzione per modificare le opzioni di comandi, gioco, telecamera e visuale, suoni o per visualizzare i riconoscimenti.

PARTITA SINGOLA

Seleziona due squadre dai vari tornei per giocare una partita singola veloce.

La schermata **Partita singola** ti consente di selezionare le due squadre che si sfideranno. Premi il pulsante **A** per confermare la selezione e passare alla schermata di selezione dei comandi.

Seleziona la squadra che vuoi controllare spostando l'indicatore (o gli indicatori) del controller del giocatore a sinistra o a destra. Lascia l'indicatore del giocatore al centro per impostare una partita controllata in modo automatico da visualizzare. La schermata di selezione dei controlli ti consente anche di modificare la divisa delle squadre e di regolare le impostazioni di gioco.

Premi il pulsante **X** per modificare la divisa della squadra che hai scelto di controllare.

Premi il pulsante **Y** per accedere alla schermata Impostazioni di gioco compresi **Stadio**, **Difficoltà**, **Durata partita**, **Momento giornata** e **Condizioni meteorologiche**.

Una volta che la squadra da controllare, le divise e le opzioni saranno state impostate, premi il pulsante **A** per confermare le impostazioni effettuate e iniziare la partita.

ALLENAMENTO

Seleziona questa modalità per visualizzare i tutorial o il video delle regole o per riscaldarti e fare pratica.

- o **Tutorial** - seleziona il livello dei tutorial che vuoi giocare tra **Base**, **Intermedio**, **Avanzato** o **Professionista**. Segui le istruzioni a schermo per imparare a padroneggiare i comandi di gioco.
- o **Video delle regole** - seleziona questa opzione per visualizzare un breve video che ti mostrerà le regole di Rugby Union.
- o **Riscaldamento** - seleziona questa opzione per fare una corsa libera nel campo e fare pratica.

IL LIONS TOUR

Seleziona questa opzione per giocare un campionato da una stagione con i British and Irish Lions. Continua un campionato esistente o iniziiane uno nuovo.

Continua

Seleziona questa opzione per caricare un tour salvato in precedenza.

Nuovo tour

Seleziona questa opzione per configurare un nuovo tour.

Seleziona la difficoltà del tour, la durata della partita e il tipo di gestione della squadra. Premi **A** per passare all'hub di controllo del tour.

L'hub è il centro di controllo del campionato. Da qui puoi scegliere se giocare una partita, gestire la squadra, visualizzare la squadra avversaria, modificare le impostazioni e visualizzare le statistiche.

- o Gioca partita – Seleziona questa opzione per giocare la prossima partita del tour.
- o La mia squadra – Seleziona questa opzione per gestire la tua squadra, impostare il capitano e il calciatore, scambiare i giocatori e visualizzare i dettagli dei loro profili.
- o Squadra dell'avversario – Seleziona questa opzione per visualizzare i dettagli della squadra avversaria.
- o Informazioni sul campionato – Seleziona questa opzione per visualizzare la posizione in classifica, il programma e le attrezzature per il tour.
- o Statistiche – Seleziona questa opzione per visualizzare le statistiche del tour, quelle della squadra e le statistiche del giocatore.
- o Impostazioni – Seleziona questa opzione per modificare le impostazioni per la difficoltà e la durata della partita.

COMPETIZIONE

Seleziona questa modalità per partecipare a un torneo tra Campionato del World Rugby Championship, Euro Club Championship, Euro Nations Cup, European Knockout Cup, Pacific Rim Championship, African Nations Cup, South American Shield, Aviva Premiership Rugby, TOP 14, PRO D2, Rabodirect Pro 12, ITM Cup, Rugby 15, Bledisloe Cup Series, Quad Nations, or Euro Nations.

I giocatori possono scegliere di continuare un torneo esistente o iniziare uno nuovo.

Continua.

Seleziona questa opzione per caricare un competizione salvato.

Nuovo competizione.

Seleziona questa opzione per configurare un nuovo campionato. Configura il tuo campionato nella schermata Configurazione campionato.

Seleziona il campionato, la difficoltà, la durata della partita e il tipo di gestione della squadra. Premi **A** per passare all'hub di controllo del tour.

Seleziona le squadre che vuoi controllare durante il campionato. Premi **B** per passare all'hub del campionato.

L'hub del campionato è il centro di controllo del campionato. Da qui puoi scegliere se giocare una partita o simularla, gestire la squadra, visualizzare l'avversario, visualizzare le informazioni sul campionato o le statistiche e modificare le impostazioni.

- o Gioca partita – Seleziona questa opzione per giocare la prossima partita del tour. Per simulare una partita anziché giocarla, premi **Y**.
- o La mia squadra – Seleziona questa opzione per gestire la tua squadra, impostare il capitano e il calciatore, scambiare i giocatori e visualizzare i dettagli dei loro profili.
- o Squadra dell'avversario – Seleziona questa opzione per visualizzare i dettagli della squadra avversaria.
- o Informazioni sul campionato – Seleziona questa opzione per visualizzare la posizione in classifica, il programma e le attrezzature per il campionato.
- o Statistiche – Seleziona questa opzione per visualizzare le statistiche del campionato, quelle della squadra e le statistiche del giocatore.

- o **Impostazioni** – Seleziona questa opzione per modificare le impostazioni sulla difficoltà, la durata della partita e la gestione della squadra.

MODALITÀ CARRIERA

La modalità Carriera ti permette di controllare il destino della tua squadra in 13 stagioni piene d'azione. Puoi selezionare il club da giocare o scegliere di giocare anche come squadra internazionale..

I giocatori possono scegliere di continuare una carriera esistente o iniziarne una nuova.

Continua.

Seleziona questa opzione per caricare una carriera salvata.

Nuova carriera.

Seleziona questa opzione per configurare una nuova carriera. Configura la tua carriera dalla schermata Configurazione carriera.

Seleziona il nome del manager, la squadra, la difficoltà, la durata della partita, il tipo di selezione dei giocatori, il tipo di gestione della squadra, e le opzioni di licenziamento e stipendio massimo. Premi **A** per passare alla schermata di selezione della squadra.

Seleziona le squadre che vuoi controllare nella modalità carriera. Premi  per passare all'hub della carriera.

L'hub della carriera si utilizza allo stesso modo dell'hub del campionato ma con l'aggiunta dell'opzione Posta in entrata. Questa ti permette di visualizzare le notizie, gli annunci e le informazioni sulla tua carriera.

GIOCA ONLINE

Giocare online consente a un massimo di 4 giocatori in locale di connettersi e giocare contro un massimo di 4 avversari.

Seleziona questa opzione da **Partita veloce**, **Classifiche** o **Partita privata**.

Partita veloce.

Seleziona questa opzione per giocare una partita veloce contro un giocatore selezionato in modo casuale.

Seleziona una squadra da controllare durante la partita veloce e premi il pulsante **A** per continuare.

Una volta selezionata la squadra, visualizzerai la schermata di ricerca in cui verrà trovato il tuo avversario.

Premi il pulsante **START** quando sarai pronto per giocare. Una volta che entrambi i giocatori saranno pronti, inizierà la partita.

Classifiche.

Seleziona questa opzione per visualizzare le classifiche e la reputazione online per le partite veloci.

La posizione che occupi nelle classifiche è basata sui punti ottenuti da vittorie, pareggi e sconfitte e sull'affidabilità che dimostri nel completare le partite online.

Partita privata.

Seleziona le opzioni della partita inclusi lo stadio, la durata della partita, l'orario, le condizioni e il bilanciamento delle squadre. Premi **A** per continuare.

Seleziona le opzioni della partita tra cui lo stadio, la durata della partita, il momento della giornata e le condizioni meteorologiche. Premi il pulsante **A** per continuare.

Il bilanciamento delle squadre fa in modo che tutti i giocatori siano allo stesso livello per eliminare eventuali vantaggi.

A questo punto potrai selezionare gli amici da invitare a una partita privata.

Una volta spedito l'invito, seleziona una squadra da controllare durante la partita privata.

Quando sarai pronto, premi il pulsante **START** e attendi che il tuo amico partecipi. Quando sarà pronto anche lui, inizierà la partita.

PERSONALIZZA

Seleziona questa opzione per personalizzare vari elementi di gioco, come Giocatori, Squadre e Tornei.

Giocatori.

Seleziona questa opzione per creare un nuovo giocatore, modificare quelli esistenti, eliminarli o annullare le modifiche dei giocatori.

Seleziona Annulla le modifiche dei giocatori per resettare tutte le personalizzazioni dei giocatori predefiniti.

- **Dettagli** - personalizza Nome, Età, Piede, Nazionalità, Etnia, Posizione primaria, secondaria e terziaria.
- **Attributi** - personalizza Forma fisica, Velocità, Accelerazione, Aggressività, Agilità, Rottura placcaggio, Placcaggio, Passaggio, Liberare pallone, Calcio d'invio e libero, Afferrare, Forza, Agilità mentale, Salto e Disciplina.
- **Testa** - personalizza Testa/Collo, Fronte, Occhi, Guance, Orecchie, Naso, Bocca e Mascella.
- **Viso e capelli** - personalizza Pelle, Carnagione, Colore occhi, Tipo e colore caschetto, Lunghezza capelli, Pettinatura, Colore capelli, Colore e tipo barba.
- **Corpo** - Personalizza altezza e peso, busto, stomaco, definizione, forma della spina dorsale, braccia, gambe e forma delle gambe.
- **Accessori** - personalizza Bendaggi braccia e gambe, Maglia, Pantaloncini, Scarpe club e internazionali.

Squadra.

Seleziona questa opzione per creare una nuova squadra, modificarne una, eliminarla o annullare le modifiche delle squadre.

Seleziona Annulla le modifiche delle squadre per resettare tutte le personalizzazioni delle squadre predefinite.

- **Dettagli** - Personalizza lo stemma della squadra, il nome, i particolari, il nome del telecronista, il luogo e lo stadio di appartenenza.

- **Divisa** – Seleziona la divisa principale, quella alternativa e gli scarpini.
- **Attributi** – Personalizza le abilità di attacco, difesa, ruck, maul, mischia e rimessa laterale.
- **Tattiche** – Personalizza le tattiche per la zona di difesa, centrale, di attacco e di calcio.
- **Squadra** – Personalizza la squadra. Seleziona i giocatori iniziali e quelli in panchina. Imposta i calciatori e il capitano.

Torneo.

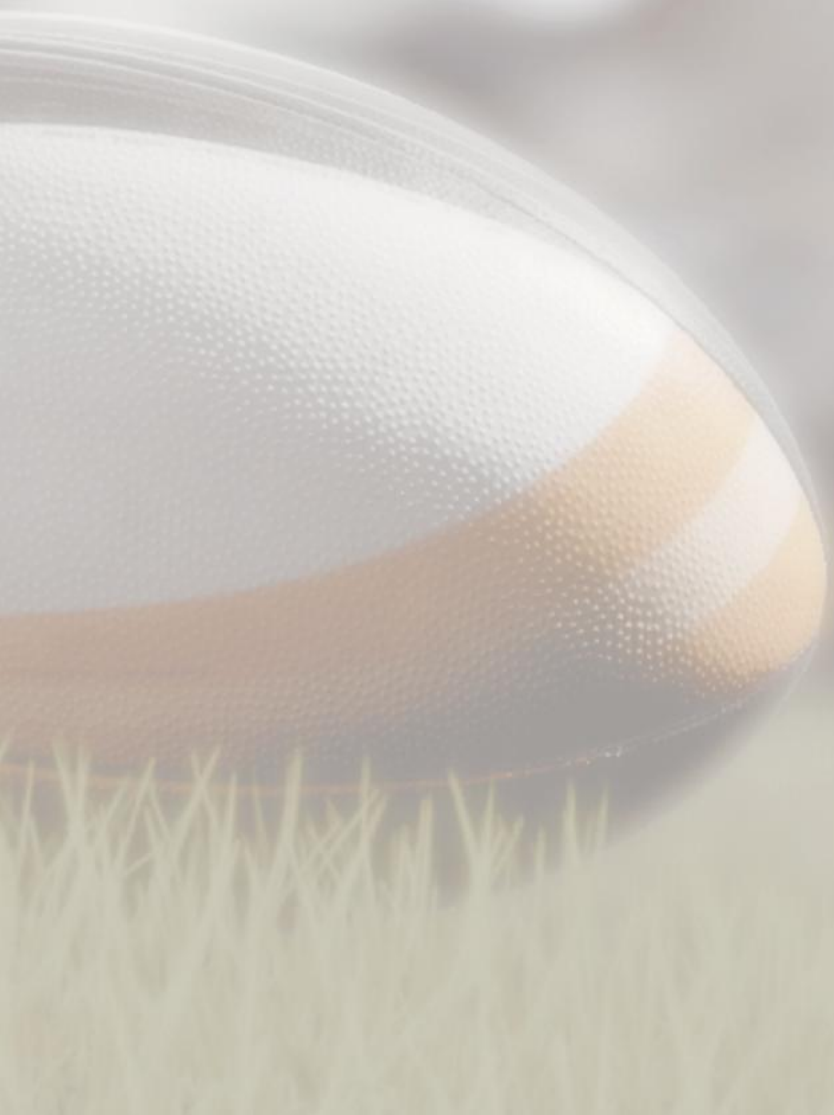
Seleziona questa opzione per creare, modificare o eliminare un campionato.

- **Seleziona modello** - seleziona un modello su cui basare il torneo. Usa uno dei tornei esistenti come base.
- **Configura Nome, Logo e Trofeo** del torneo.
- **Configura Formato, Struttura punti e Squadre** per il torneo.
- Una volta configurate tutte le impostazioni di torneo, premi il pulsante  per salvare il torneo.
- Il torneo personalizzato potrà essere giocato nella Modalità torneo.

GUIDA E OPZIONI

Seleziona questa opzione per visualizzare i comandi, regolare le impostazioni di gioco, Telecamera e visuali, Audio e visualizzare i riconoscimenti.

- **Comandi -** Seleziona questa opzione per visualizzare i comandi con la palla, senza la palla e relativi a ruck, rimesse laterali, mischie, maul o strategie.
- **Gioco -** Seleziona questa opzione per modificare le impostazioni di gioco relative a infortuni, fuori gioco, passaggi in avanti, falli in avanti, sin bin, palla fuori, affaticamento dei giocatori, replay istantaneo, moviola, squadra preferita, frequenza di placcaggio, frequenza di intercetto, possibilità di smarcamento, frequenza di smarcamento, tasso di successo nello smarcamento, tasso di successo nei passaggi, abilità di liberarsi da un placcaggio, abilità di attacco e di difesa.
- **Telecamera e visuali -** seleziona questa opzione per regolare Indicatori giocatori, Replay, Filmati, Moviola Eroica, Angolazione telecamera, Movimento telecamera e Zoom.
- **Audio -** Seleziona questa opzione per modificare le impostazioni del volume per la telecronaca, gli spettatori, gli effetti sonori, le voci dei giocatori, la musica, la lingua della telecronaca e la lingua dell'arbitro.
- **Riconoscimenti -** selezionare questa opzione per visualizzare i riconoscimenti di gioco.





ADVERTENCIA: Antes de jugar al juego, lee los manuales de la consola Xbox 360®, del Sensor Xbox 360 Kinect® y de los accesorios para obtener información importante en materia de seguridad y salud. www.xbox.com/support.

Información importante sobre la salud: ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego. Los síntomas pueden presentarse en forma de mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión, pérdida momentánea de la consciencia, pérdida del conocimiento o convulsiones, que pueden provocar lesiones por caídas o por golpear objetos cercanos. **Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico.** Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado dichos síntomas; los niños y los adolescentes son más propensos a estos ataques. Para reducir el riesgo, sitúese a una distancia mayor de la pantalla, utilice una pantalla más pequeña, juegue en una habitación bien iluminada y evite jugar si está somnoliento o cansado. Si usted o algún familiar tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

Garantía

Home Entertainment Suppliers garantiza al comprador original de este producto de software que el soporte de grabación en el que se encuentran grabados los programas de software estará libre de defectos de materiales y fabricación durante 90 días a partir de la fecha de compra. Durante este período, los soportes defectuosos serán sustituidos siempre y cuando el producto original se devuelva a la dirección de Home Entertainment Suppliers que aparece más abajo, acompañado de una prueba de compra que incluya la fecha, una descripción del defecto, el soporte afectado y una dirección de remite. Esta garantía es adicional y no afecta de ningún modo a sus derechos estatutarios. Esta garantía no es aplicable a los programas de software en sí, que se proporcionan "tal cual", ni tampoco es aplicable a los soportes que se hayan sometido a un uso indebido, que hayan sufrido daños o que muestren un desgaste excesivo.

Ayuda y Soporte Técnico

Para obtener soporte técnico, ponte en contacto con:

Home Entertainment Suppliers Pty Ltd.

115 Bonds Road, Riverwood, NSW, 2210 Australia

t: 61 2 9533 3055 w: www.hes.net e: support@trublu.com.au

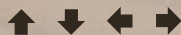
8.30 h a 17.00 h de lunes a viernes

CONTENIDO

Garantía, Ayuda y Soporte Técnico	43
Controles durante el juego	45
Menú de pausa	51
Menú principal	52
Un partido	53
Entrenamiento	53
Lions Tour	54
Competiciones	55
Modo de carrera	56
Jugar en línea	57
Personalizar	58
Ayuda y opciones	60

NAVEGACIÓN POR EL MENÚ GENERAL

Opciones del navegación por el menú



Seleccionar / Avanzar



Cancelar / Volver



CONTROLES DURANTE EL JUEGO

Ofensivo



PAUSA

MOVER
MANTÉN **LT** O **RT**

ESPRINTAR
LB / **RB**

PASAR IZQ./DER.
MANTÉN PARA PASE LARGO

PASAR AL MEDIO APERTURA
LB + **RB**

RECHAZAR
R2

FINTA A LA IZQUIERDA
R2

FINTA A LA DERECHA
R2

PASE FINGIDO
R2

EN JUEGO ABIERTO

- PATADA LARGA** (Green circle)
- PATADA RASA** (Red circle)
- PATADA DE GLOBO** (Yellow circle)
- PATADA DE DROP** (Blue circle)

CERCA O SOBRE LA LÍNEA DE GOL

- ANOTAR ENSAYO** (Red circle)

TRAS LA LÍNEA DE GOL PROPIA

- FORZAR BALÓN** (Blue circle)

PRESIONA LOS BOTONES REPETIDAMENTE PARA PATADAS RÁPIDAS.
MANTÉN PRESIONADOS LOS BOTONES PARA UNA PATADA CON OBJETIVO.

Defensivo



PAUSA

MOVER
MANTÉN **LT** O **RT**

ESPRINTAR
LB / **RB**

SELECCIONAR AUTO. JUGADOR
R2

SELECCIONA UN JUGADOR A LA IZQUIERDA/DERECHA
LB / **RB**

SELECCIONA AL ZAGUERO
LB + **RB**

BALÓN SUELTO

- SALTO CON CAPTURA** (Green circle)
PRESIONA PARA PEDIR UN MARK
- PUNTAPIÉ CORTO** (Yellow circle)
- LANZARSE SOBRE EL BALÓN** (Blue circle)

EN DEFENSA

- PLACAJE** (Green circle)
- PLACAJE AGRESIVO** (Yellow circle)

CONTROLES DURANTE EL JUEGO

Rucks



El melé espontánea se forma cuando un jugador es placado al suelo.

Pulsa el botón **A** para agarrar rápidamente al jugador más cercano disponible al ruck.

Pulsa el botón **A** repetidamente para agregar más jugadores al ruck. Agregar más jugadores al ruck puede poner en riesgo la línea defensiva, así que debes evitar reforzar demasiado el ruck en determinadas situaciones.

Pulsa el botón **B** para agarrar jugadores al ruck agresivamente; así solo se unirán delanteros al ruck, lo que tendrá un gran impacto. Sin embargo, si no hay ya delanteros cerca tras el placaje, podrían tardar demasiado en llegar.

Para desligar jugadores del ruck, pulsa **Y**.

Para disputar e intentar robar el balón en un ruck antes de que llegue el contrario, pulsa **X**.

Después de ganar el ruck, los jugadores pueden pulsar el botón **Y** para realizar un box kick (puntapié alto sobre el hombro) desde el ruck.

CONTROLES DURANTE EL JUEGO

Lineouts



El alineamiento se forma cuando la pelota está en lateral.

Lanzamiento

- o Utiliza el stick derecho para cambiar entre pods (grupos) de jugadores.
- o Utiliza el stick izquierdo para mover los pods hacia arriba y hacia abajo del alineamiento.
- o Pulsa el botón **Y**, el botón **B** o el botón **A** para lanzar al jugador indicado cuando la barra indicadora esté en el área en color.
- o Si lanzas a un lado u otro del área en color, el lanzamiento se considera ilegal.

Atrapada

- o Pulsa el botón **Y**, el botón **B** o el botón **A** para saltar y responder al lanzamiento.
- o Los jugadores pueden elegir entre coger el balón, pasarlo o formar un maul.

CONTROLES DURANTE EL JUEGO

Melés



El melé puede formarse después de un ensayo de castigo, un adelantado o cuando hay pelota muerta en zona de marca.

- o Los jugadores deben mover el stick izquierdo y el stick derecho hacia arriba en el momento oportuno para arremeter con el mayor impacto posible.
- o Una vez que los jugadores del scrum han entrado en contacto, hay que intentar ser el primero en mover el stick derecho y el stick izquierdo hacia arriba justo cuando las líneas se juntan en el medio del área en color.

Cuanto más lejos estén las líneas de este punto central al empujar, menor será la potencia de esta acción.

- o Para girar el scrum en una dirección utiliza solo un stick cada vez
- o Tras ganar el scrum, pulsa **A** para hacer que coja el balón el nº 8 en lugar del running back

CONTROLES DURANTE EL JUEGO

Mauls



El maul se forma cuando el portador del balón se encuentra en un placaje disputado pero no acaba en el suelo, y tanto el placador como el placado permanecen en pie.

Ahora los jugadores se encuentran en un maul y, si se pulsa repetidamente el botón **X**, intentarán ganar terreno empujando a sus adversarios. Otros miembros del equipo de ambos lados pueden agarrarse al maul y empujar a los jugadores hacia adelante.

Si el portador del balón se ve forzado a retroceder y tarda demasiado en utilizar la pelota, corre el riesgo de cometer falta.

Puntapié colocado

El puntapié colocado se efectúa después de marcarse un ensayo, y también puede elegirlo un equipo cuando se le otorga un puntapié de castigo.

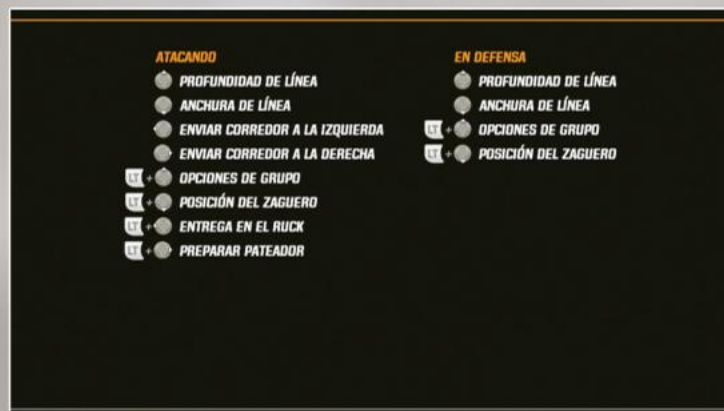
Mueve **D** hacia arriba o abajo para colocar la pelota en el campo dentro del alcance del pie de los jugadores. El balón se mostrará en amarillo o rojo dependiendo de la distancia a la que se haya colocado del alcance óptimo de los jugadores.

Una vez colocada la pelota, mueve **D** hacia la izquierda o la derecha para apuntar y pulsa el botón **A** para confirmar.

Aparecerá un círculo alrededor del balón una vez colocado. El área en color representa la precisión óptima. Detén la barra blanca en movimiento de esta área pulsando el botón **A** para dar el puntapié.

CONTROLES DURANTE EL JUEGO

Estrategias



Las estrategias del jugador permiten controlar jugadas más complejas del equipo

- o Profundidad de línea - Modifica la profundidad de tu línea defensiva a profunda, normal o plana
- o Anchura de línea - Modifica el ancho de tu línea defensiva a comprimida, normal o ancha
- o Enviar corredor - Disponible al ganar un ruck
 Enviar a derecha/
 Enviar a izquierda - Pedir que los delanteros corran a derecha o izquierda del ruck y avancen con el balón haciendo presión
- o Pod - En el juego, los delanteros se distribuyen a través del ancho del campo en grupos llamados "Pods". Su posición influye en la velocidad a la que los delanteros llegan a los rucks, y dependerá de tu estilo de juego.
 Modifica la distribución de tu pod 4/4, 2/4/2 o 3/2/3
- o Fijar ruck - Modifica el número predeterminado de jugadores que van a desplazarse al área del ruck. Los valores posibles son bajo, medio o alto.

- o Fullback - Puedes elegir si quieres que tu fullback esté situado en el lugar habitual, detrás de tus jugadores, o en tu línea defensiva. Seleccionar Normal o En línea.

MENÚ DE PAUSA

Pulsa el botón  durante el juego para que aparezca el menú de pausa.

Las posibles opciones son Continuar partido, Gestionar equipo, Ayuda y opciones, Elegir equipo, Reiniciar partido y, Abandonar partido.

- o Continuar - selecciona esta opción para volver al partido.
- o Dirigir equipo - selecciona esta opción para gestionar el equipo, elegir al capitán, elegir al pateador y cambiar jugadores.
- o Ayuda y opciones - selecciona esta opción para ver los controles, ajustar la cámara y los efectos visuales o definir las opciones de sonido.
- o Elegir lado - selecciona esta opción para elegir el equipo que quieres controlar durante el partido.
- o Reiniciar partido - selecciona esta opción para reiniciar el partido.
- o Salir - selecciona esta opción para salir del partido y volver al menú principal.

LESIONES

Si durante el juego se lesiona algún jugador, éste será sustituido.

Cuando un jugador resulte lesionado, aparecerá la pantalla de sustituciones.

Selecciona un jugador del banquillo para reemplazar al jugador lesionado.

Los jugadores de los equipos del sistema se sustituirán automáticamente.

MENÚ PRINCIPAL

- o Partido único - Entra de lleno a la acción. Selecciona si quieres jugar un único partido entre dos equipos.
- o Entrenamiento - Utiliza el entrenamiento para perfeccionar tus habilidades y sacar todo el potencial de Rugby Challenge 2. Puedes ver los tutoriales, ver el vídeo de las reglas del juego o pasar a carreras y práctica.
- o Lions Tour - Participa en el 125 aniversario de los Lions irlandeses y británicos con su Tour de Australia y el partido extraordinario contra los Barbarians. Elige si quieres jugar una competición de una temporada con los Lions irlandeses y británicos.
- o Competiciones - Participa en una de las 15 competiciones de rugby más importantes de todo el mundo y demuestra que estás a la altura de este desafío. Selecciona si quieres participar en el World Rugby Championship, Euro Club Championship, Euro Nations Cup, Pacific Cup, African Cup, South American Cup, Aviva Premiership Rugby, Top 14, Pro D2, Rabodirect Pro 12, ITM Cup, Rugby 15, Bledisloe Cup Series, Quad Nations o Euro Nations.
- o Modo Carrera - Selecciona esta opción para configurar una carrera y controlar equipos a lo largo de 13 temporadas.
- o Jugar en línea - ¿Estás buscando nuevos desafíos? Compíte en línea contra otros jugadores y presume de resultados. Selecciona si quieres jugar un partido rápido en línea, ver los marcadores o jugar un partido privado en línea.
- o Personalizar - Elige esta opción para crear y editar jugadores, equipos o competiciones.
- o Ayuda y opciones - Aquí podrás ajustar las opciones de los controles, cámara y efectos visuales y sonido, o ver los créditos.

UN PARTIDO

Selecciona dos equipos de las diversas competiciones para jugar un único partido rápido.

La pantalla de partido único permite seleccionar dos equipos para el enfrentamiento. Pulsa el botón **A** para confirmar la selección de equipos y pasar a la pantalla de selección de control.

Para seleccionar el equipo que quieres controlar, mueve los indicadores de control de los jugadores hacia la izquierda o la derecha. Si dejas el indicador de marcación de los jugadores en el medio, se establecerá un partido controlado automáticamente en el que solo podrás observar. La pantalla de selección de control también permite cambiar la indumentaria de los equipos y ajustar las opciones de juego.

Pulsa el botón **X** para cambiar la indumentaria del equipo que has elegido controlar.

Pulsa el botón **Y** para entrar en la pantalla de opciones de juego y ajusta opciones de juego como el estadio, la dificultad, la duración del partido, la hora del día y las condiciones meteorológicas.

Una vez definidos el equipo que deseas controlar, las indumentarias y las opciones, pulsa el botón **A** para confirmar la configuración y comenzar el partido.

ENTRENAMIENTO

Selecciona esta opción para ver los tutoriales, ver el vídeo del reglamento o para practicar.

- o Tutoriales - selecciona el nivel de tutorial que deseas intentar. Elige entre básico, intermedio, avanzado y profesional. Sigue las instrucciones en pantalla para aprenderte los controles del juego y llegar a dominarlos.
- o Vídeo del reglamento - selecciona esta opción para ver un vídeo corto que explica las reglas de Rugby Union.
- o Practicar - selecciona esta opción para salir al campo y practicar tus habilidades.

LIONS TOUR

Participa en una competición de una temporada con los Lions irlandeses y británicos. Continúa con una competición ya creada o comienza una nueva.

Continuar.

Carga un tour guardado anteriormente.

Nuevo tour.

Configura un nuevo tour.

Selecciona el nivel de dificultad del tour, la duración del partido y el tipo de gestión del equipo. Pulsa **A** para continuar al Centro de control del tour.

El Centro de control es el punto de partida de tu competición. Desde aquí podrás jugar un partido, gestionar a tu equipo, ver el equipo rival, configurar ajustes y ver estadísticas.

- | | |
|-----------------------------|--|
| o Jugar partido – | Juega el siguiente partido del tour. |
| o Mi equipo – | Gestiona tu equipo, elige al capitán o al goal kicker, cambia jugadores o consulta los detalles del perfil de jugador. |
| o Equipo contrario – | Puedes ver los datos del equipo rival. |
| o Datos de la competición – | Consulta las posiciones, el programa y los encuentros programados. |
| o Estadísticas – | Consulta las estadísticas del tour, de los equipos y de los jugadores. |
| o Configuración – | Configura los ajustes de dificultad y duración del partido. |

COMPETICIONES

Selecciona esta opción para elegir el campeonato que deseas disputar, como el World Rugby Championship, Euro Club Championship, Euro Nations Cup, European Knockout Cup, Pacific Rim Championship, African Nations Cup, South American Shield, Aviva Premiership Rugby, TOP 14, PRO D2, Rabodirect Pro 12, ITM Cup, Rugby 15, Bledisloe Cup Series, Quad Nations, or Euro Nations.

Puedes seguir con una competición existente o comenzar una nueva.

Continuar.

Selecciona esta opción para cargar una competición guardada anteriormente.

Nueva competición.

Puedes configurar una nueva competición en la pantalla "Configuración de la competición".

Selecciona el nivel de dificultad de la competición, la duración de los partidos y el tipo de gestión del equipo. Pulsa **A** para continuar al Centro de control de la competición.

Elige los equipos que quieres controlar durante la competición. Pulsa  para acceder al Centro de control de la competición.

El Centro de control de la competición es el punto de partida de tu competición. Desde aquí podrás jugar o simular un partido, gestionar a tu equipo, ver el equipo rival, ver información de la competición, ver las estadísticas o modificar los ajuste.

- o Jugar partido – Juega el siguiente partido del tour. Para simular un partido en lugar de jugarlo, pulsa **I**.
- o Mi equipo – Gestiona tu equipo, elige al capitán o al goal kicker, cambia jugadores o consulta los detalles del perfil de jugador.
- o Equipo contrario – Puedes ver los datos del equipo rival.
- o Datos de la competición – Consulta las posiciones, el programa y los encuentros programados.
- o Estadísticas – Consulta las estadísticas de la competición, de los equipos y de los jugadores.
- o Configuración – Configura los ajustes de dificultad, duración del partido y gestión del equipo.

MODO DE CARRERA

En el modo carrera puedes controlar el destino de tu equipo a lo largo de 13 emocionantísimas temporadas. Puedes elegir el club en el que quieres jugar o seleccionar si vas a jugar como equipo internacional.

Los jugadores tienen la opción de continuar una carrera existente o comenzar una nueva.

Continuar.

Selecciona esta opción para cargar una carrera guardada anteriormente.

Nueva carrera.

Configura una nueva carrera en la pantalla "Configuración de carrera".

Elige un nombre para el manager, un equipo, la dificultad, la duración del partido, el tipo de selección de contratos, el tipo de gestión del equipo y las opciones de despido y límites de salarios. Pulsa **A** para pasar a la pantalla de selección del equipo.

Elige a los equipos que quieres controlar en el modo carrera. Pulsa **START** para acceder al Centro de control de carrera.

El Centro de control de carrera se utiliza igual que el de competición, con la excepción de la opción "Bandeja de entrada". Esta opción te permite ver noticias, avisos e información relacionada con tu carrera.

JUGAR EN LÍNEA

La opción de juego en línea permite que hasta 4 jugadores locales se conecten y jueguen contra un máximo de 4 oponentes.

Las posibles opciones son Partido rápido, Marcadores y Partido privado.

Partido rápido.

Selecciona esta opción para jugar un partido rápido contra otro jugador seleccionado aleatoriamente.

Selecciona el equipo que deseas controlar durante el partido rápido y pulsa el botón  para continuar.

Una vez que hayas seleccionado el equipo, pasarás a la pantalla de búsqueda, donde se localizará a un oponente en línea para que se una al partido.

Pulsa  cuando estés listo para jugar. El partido empezará cuando ambos jugadores estén preparados.

Marcadores.

Selecciona esta opción para ver los marcadores y la clasificación en línea de los partidos rápidos.

La clasificación de los marcadores tiene en cuenta los puntos por victorias, empates y derrotas, así como la fiabilidad del jugador a la hora de finalizar partidos en línea.

Partido privado.

Selecciona opciones para el partido, como el estadio, la duración, la hora del día, las condiciones y equipos equilibrados. Pulsa  para continuar.

Con los equipos equilibrados, todos los equipos serán del mismo nivel y así se eliminarán desventajas injustas.

Después podrás elegir un amigo e invitarlo a un partido privado.

Una vez enviada la invitación, seleccionarás el equipo que desees controlar durante el partido privado.

Cuando estés listo, pulsa  y espera a que tu amigo se una. El partido empezará cuando se haya unido y esté preparado.

PERSONALIZAR

Selecciona esta opción para personalizar diversos elementos del juego, como los jugadores, los equipos y las competiciones.

Jugadores.

Crea un nuevo jugador, edita a los jugadores ya creados, borra jugadores o deshaz la edición de jugadores.

Selecciona "Deshacer jugadores editados" para restablecer los jugadores predeterminados.

- o Detalles - personaliza el nombre, la edad, si es diestro o zurdo, la nacionalidad, la etnicidad y las posiciones principal, secundaria y terciaria.
- o Atributos - personaliza la forma física, velocidad, aceleración, agresividad, agilidad, capacidad de romper un placaje, placaje, pase, offload, puntapiés de gol y generales, atrapada, fuerza, agilidad mental, salto y disciplina.
- o Cabeza - personaliza el cráneo/cuello, cejas, ojos, mejillas, orejas, nariz, boca y mandíbula.
- o Cara y cabello - personaliza la textura facial, tez, color de ojos, tipo y color de casco, longitud de cabello, estilo de cabello, color de cabello, y color y estilo de pelo facial.
- o Cuerpo - Personaliza la altura y el peso, torso, tripa, definición, forma de la espalda, brazos, piernas y forma de las piernas.
- o Accesorios - personaliza los vendajes de brazos y piernas, camiseta, pantalones y botas de clubes y selecciones.

Equipo.

Crea un equipo nuevo, edita a tu equipo, borra equipos o deshaz ediciones de equipos.

Selecciona "Deshacer equipos editados" para restablecer los equipos predeterminados.

- **Detalles** – Personaliza el emblema del equipo, el nombre, ayuda nemotécnica, el nombre del comentario, la ubicación y el estadio de casa.
- **Uniforme** – Elige el uniforme titular, el alternativo y las botas.
- **Atributos** – Personaliza las habilidades de ataque, defensa, ruck, maul, scrum y lineout.
- **Tácticas** – Personaliza las tácticas de zona defensiva, zona de mod, zona de ataque y kick.
- **Equipo** – Personaliza tu equipo. Selecciona la alineación inicial y los jugadores del banquillo. Nombra a los kickers y al capitán.

Competición.

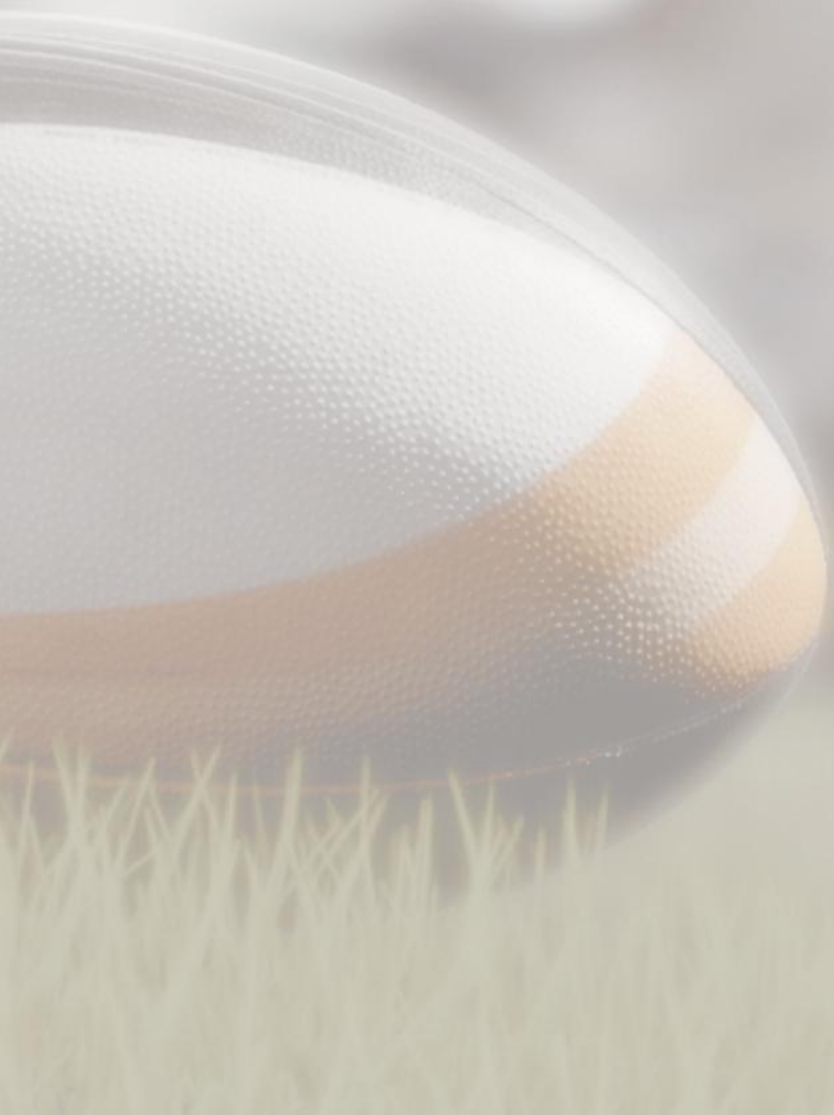
Crea, edita o elimina una competición.

- **Seleccionar plantilla** – selecciona una plantilla en la que basar la competición. Utiliza una de las competiciones existentes como base de tu competición.
- **Establece un nombre, un logo y un trofeo para tu competición.**
- **Establece un formato, una estructura de puntos y los equipos de tu competición.**
- Una vez que hayas configurado todas las opciones personalizables de la competición, pulsa  para guardarla.
- Tu competición personalizada queda así disponible para jugarse en el modo de competición.

AYUDA Y OPCIONES

Selecciona esta opción para ver los controles, ajustar las opciones de juego, la cámara y los efectos visuales, las opciones de sonido y para ver los créditos.

- o Controles - Consulta los controles con y sin el balón, los rucks, lineouts, scrums, mauls o las estrategias.
- o Juego - Configura los ajustes de dinámica de juego para lesiones, offsides, pases de avance, knock ons, sin bins, expulsiones, fatiga del jugador, ref de vídeo, cámara lenta, equipo favorito, frecuencia de tackles altos, frecuencia de intercepción, probabilidad de descargas, frecuencia de descargas, índice de éxito de descargas, índice de éxito de pases, habilidad para romper el tackle, urgencia ofensiva y urgencia defensiva.
- o Cámara y efectos visuales - selecciona esta opción para ajustar las etiquetas de los jugadores, repeticiones, secuencias cinemáticas, ángulo de cámara, gloria en cámara, balanceo de cámara y cámaras de cerca.
- o Sonido - selecciona esta opción para ajustar opciones de volumen para el comentario, público, efectos especiales, voces de los jugadores y música.
- o Créditos - Ajusta el volumen de los comentarios, el público, los efectos de sonido, las voces de los jugadores y la música, el idioma de los comentarios y el del árbitro.



CREDITS

DEVELOPMENT TEAM MANAGEMENT PROJECT LEAD Tyrone McAuley ASSOCIATE PRODUCER Andy Macey **PROGRAMMING** LEAD PROGRAMMER Robert Harrison SENIOR PROGRAMMERS Aaron Brown, Alan Chambers PROGRAMMERS Mark Barrett, Campbell Dixon ADDITIONAL PROGRAMMING Robert Higgs, Joe O'Sullivan **ART LEAD** ARTIST Duncan Withers SENIOR ARTISTS Dan Allsop, Jamie Churchman, Adrian Denne, Evan Johnston, Petr Pechar, Neli Stabeva ARTISTS Ben Hutchinson, Andrew Leck, Tom van de Wijdeven ADDITIONAL ART Sainantha Carew, Ivan Khmel SENIOR ANIMATOR Mark Cuthbert ANIMATOR Simon Dassin SENIOR UI ARTIST Nathan Rattray **AUDIO** AUDIO DESIGN Jeremiah Ross **TECHNICAL ART** SENIOR TECHNICAL ARTIST Juliann Lum **USABILITY** USER EXPERIENCE EXPERT Jarlley Bellam **QUALITY ASSURANCE** QA MANAGER Stephen Woodward LEAD TESTER Simon Westelra SENIOR TESTERS Shannon Feldwick Dwayne Kirkwood TESTERS Tom Campbell, Mart n Schuecker, Loic Teixeira RESEARCH & STATISTICS Dave Stewart **ORIGINAL RUGBY CHALLENGE 2 DEVELOPMENT TEAM** ORIGINAL TEAM Dan Adams, David Alve, Owen Angell, Charles Baker, Jon Brown, Robert Cannel, Mike Chu, Mike Clephane, Amber Conway, Glen Corhy, Michael Cosner, Mark Davis, Shem Dawson, Sarah Dixey, Shady El Mously, Jordan Ewen, Stephen Fleet, Elliot Gardner, Daizong Gong, Rob Green, Cameron Hart, Aaron Hunwick, Tobias Köppen, Anthony Lee, Royce Lye, Robert MacBride, Kester Maddock, Vinod Melapudi, Leighton Milne, Reagan Morris, Chris Nirenberg, Ismael Noch Navarro, Joshua O'Connor, Andrew O'Neill, Andrew Pahuru, Luke Percy, Dale Pugh, Keir Rea, Grant Robinson, Vaughan Sanders, Andy Satterthwaite, Stephen Schulze, Stu Sharpe, Dan Smart, Dale Smith, Damon Smith, Andrew Stairs, Ranion Slesson, Sungkono Surya Triahyono, Jon Thorsen, Hayden Turnbull, Lloyd Weehuizen, Tyler Yary, **SIDHE MANAGEMENT** MANAGING DIRECTOR Mario Wynands CREATIVE DIRECTOR Stuart Middleton **DEVELOPMENT DIRECTOR** Andy Satterthwaite **ART DIRECTOR** Peter Freer **CHIEF FINANCIAL OFFICER** Tim D'Shea **COMMUNITY MANAGER** Camilla Koutsos **MARKETING & ADVERTISING MANAGER** Fleur Guen **LEGAL COUNSEL** David S. Rosenbaum **HUMAN RESOURCES MANAGER** Brett Ross **CHIEF STRATEGY OFFICER** Bob Wallace **SUPPORT TEAM** IT SUPPORT ENGINEER Tim Boobyer **SYSTEMS ADMINISTRATOR** Nic Scott **OFFICE MANAGER** Nicola Booth **RUGBY CHALLENGE 2 MOTION PERFORMERS** MOTION PERFORMERS Hanielale Galo, Nick Kavanagh, Titapu Pairama-Lewington, Alfred Pelenise, Lima Sopoaga, ORIGINAL RUGBY CHALLENGE MOTION PERFORMERS Jonah Lomu, ALL BLACKS - Aaron Cruden, Innesa Gear, Neemia Tialata, Victor Vito, WELLINGTON LIONS, Hayden Cripps, Jacob Ellison, Rodney So'iala, OLD BOYS UNIVERSITY - Steve Asaula, Mitchell Andrews, John Bell, William Davies, Thomas Fleming, Simon George, Mathew Gordon, Travis Graham, Jesse Johnson, Ian Kennedy, Andrew McWhirter, Jeremy Newell, Christopher Noakes, George 'Titapu' Pairama-Lewington, Michael Scott, Tupou Sopoaga, ADDITIONAL MOTION PERFORMERS - Jed Brophy, Greg Ellis, Luke Hawker, Grant Raa, Fisu Siluata. **VOICE TALENT** ENGLISH COMMENTARY Grant Nisbett, Justin Marshall **ENGLISH COMMENTARY RECORDING** STL Audio www.stludio.co.nz, Troy Kelly, Matt Muir, **FRENCH COMMENTARY** Éric Bayle, Thomas Lombard, **FRENCH COMMENTARY RECORDINGS** La Marque Rose, www.lamarquerose.com Jean-Luc Emmanuele, Kevin Houée, Arélien Pélissier, Mathieu Donsimoni, Cécile Iringer **REFEREES** Rob Neu, Andy Satterthwaite, Loic Texeira, **CONSULTANTS** RUGBY LEGEND Jonah Lomu RUGBY UNION CONSULTANTS John Furlong Paddy Gough, Dave Lowndes **EXTERNAL CONTRACTORS** STATISTICS Numbers Crunched Ltd - John Lea **TEAM & COMPETITION LOGOS** Mike Schley **FONTS** Typodermic Fonts www.typodermicfonts.co.nz **ADDITIONAL ART** Ladyluck Digital Media - Harsh Borah, Shane Werild **MOTION CAPTURE** Motion Capture By PHOTOGRAPHY PLAYER **PHOTOGRAPHY** Action Photographics Colin Whelan, Alphapix John Cowpland, Photosport NZ www.photosport.co.nz William Booth, Dave Lintott, Slattery Media Michael Willson, N. Eric Heath, Kristina Soljo **STADIA PHOTOGRAPHY** Stu Jones, Daniel Kajfes, Dwayne Kirkwood, Paul Lockyer, Tane Lye, Ray McMarus, Neil Naujok, Nathan Rattray, David Robles **HEE** www.hee.net **MANAGING DIRECTOR** Sebastian Giampaolo **PRODUCER** Sebastian Giampaolo **THIRD PARTY RELATIONS** Bianca Giampaolo **LEGAL COUNSEL** Leon Franklin **INSTRUCTION MANUAL / ART CO-ORDINATOR** Daniel Kajfes **PACKAGING DESIGN** Wayne Hazel SENIOR QA Jarce Chen, Colin Leung **QA TESTING & SUPPORT** Adrian Cacciovski, Nicholas Mirabilio, Patrick Nolan, Tim O'Brien, Jiyong Park, Mickael Sintat **AUSTRALIAN RUGBY UNION** www.rugby.com.au **LICENSING MANAGER** Sally Christensen **LICENSING EXECUTIVE** Peter Watkins **NEW ZEALAND RUGBY UNION** www.nzrugby.co.nz **LICENSING PROGRAMME MANAGER** Nikki Burgess **VELOCITY BRAND MANAGEMENT AUSTRALIA** www.velocitybrandmanagement.com **MANAGING DIRECTOR** James Ashworth **VELOCITY BRAND MANAGEMENT NEW ZEALAND** www.velocitybrandmanagement.com **LICENSING MANAGER** Anne Louise Williams **LICENSING COORDINATOR** Samuel Day **RABODIRECT PRO 12 AND BRITISH & IRISH LIONS** www.rabodirectpro12.com and www.lions-rugby.com **COMMERCIAL DIRECTOR** Dave Kavanagh **THE PREMIERSHIP RUGBY** www.premiershiprugby.com **HEAD OF CONTENT** Oliver Lewis **LIGUE NATIONALE DE RUGBY** www.lnr.fr **BRAND MANAGER** Benjamin Richez.

COPYRIGHT © 2013 HOME ENTERTAINMENT SUPPLIERS PTY LTD. PUBLISHED BY TRU BLUE GAMES.
TRU BLUE'S REGISTERED TRADEMARK OF HOME ENTERTAINMENT SUPPLIERS PTY LTD.

COPYRIGHT © 2013 SIDHIC AND STENCIL ARE TRADEMARKS OF PRODIGY DESIGN LIMITED.

TRADEMARK AND COPYRIGHT IN THE LIONS BADGE AND IN THE BRITISH & IRISH LIONS WORD MARKS
IS OWNED BY BRITISH LIONS LTD.

THE SILVER Fern DEVICE, ALL BLACKS®, RIFLES, CHIEFS, HURRICANES, CRUSADERS AND HIGHLANDERS
NAMES AND LOGOS ARE REGISTERED TRADEMARKS OF THE NZRU.

THE ITM CUP PROVINCIAL UNION LOGOS ARE THE PROPERTY OF THE RELEVANT PROVINCIAL UNIONS.

THE ITM CUP LOGO IS A REGISTERED TRADEMARK OF ITM.

THE WALLABIES NAME AND LOGO ARE TRADEMARKS OF THE AUSTRALIAN RUGBY UNION LIMITED.

THE BLENDISLOE CUP LOGO IS A REGISTERED TRADEMARK OF THE ARU AND NZRU.

THE SILVERBON DEVICE AND SUPER RUGBY LOGO, ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SANZAR PTY LTD.

THE PREMIERSHIP RUGBY LOGO IS A REGISTERED TRADEMARK OF PREMIER RUGBY LIM. LTD. THE PREMIERSHIP
RUGBY LOGO AND COMPETING CLUB LOGOS, EMBLEMS, NAMES AND KITS ARE ALL TRADEMARKS OF PREMIER
RUGBY LIMITED AND ITS CLUBS. THE RELEVANT CLUBS OR ASSOCIATED ORGANISATIONS AND ARE USED UNDER
LICENSE FROM PREMIER RUGBY LIMITED.

THE PARODIRECT PROTECTOOD DEVICE IS A PROTECTED MARK. UNAUTHORISED USE IS PROHIBITED.

LNR IS A TRADEMARK OWNED BY THE LIGUE NATIONALE DE RUGBY. TOP 14 AND PRO D2 LOGOS AND THE
NAMES, LOGOS AND CLUB JERSEYS OF THE TOP 14 AND PRO D2 ARE PROTECTED TRADEMARKS OF THE LIGUE
NATIONALE DE RUGBY.

LE LOGO LNR EST UNE MARQUE DÉPOSÉE, PROPRIÉTÉ DE LA LIGUE NATIONALE DE RUGBY. LES LOGOS TOP 14 ET
PRO D2 ET LEURS NOMS, LOGOS ET MAILLOTS DES CLUBS DE TOP 14 ET PRO D2 SONT DES MARQUES PROTÉGÉES
PAR LA LIGUE NATIONALE DE RUGBY ET LES CLUBS. TOUTS DROITS RÉSERVÉS.

© 2013 JONAH LOMU. ALL RIGHTS RESERVED BY JONAH LOMU ZONES. USED UNDER LICENSE.

ADIDAS, THE 3 BARS LOGO AND THE 3 STRIPES MARK ARE REGISTERED TRADEMARKS OF THE ADIDAS GROUP,
USED WITH PERMISSION.

THE GEORGIAN RUGBY UNION LOGOS, EMBLEMS, KITS AND DESIGNS ARE ALL TRADEMARKS OF AND USED
UNDER LICENSE FROM GEORGIAN RUGBY.

USA RUGBY AND THE USA RUGBY SHIELD AND EAGLE LOGO ARE REGISTERED MARKS OF THE UNITED STATES OF
AMERICA RUGBY FOOTBALL UNION, INC. AND ARE USED WITH ITS PERMISSION.

DTS AND THE DTS SYMBOL ARE REGISTERED TRADEMARKS OF DTS, INC. AND DTS DIGITAL SURROUND IS A
TRADEMARK OF DTS, INC. DOLBY AND THE DOLBY D SYMBOL ARE REGISTERED TRADEMARKS OF DOLBY
LABORATORIES.

THIS GAME USES NATURAL MOTION MORPHEME TECHNOLOGY.

ALL OTHER LOGOS, TRADEMARKS AND COPYRIGHTS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.
ALL RIGHTS RESERVED.