

A silhouette of a rugby player in a crouched stance, holding a white rugby ball. The player is centered against a background of a stadium at night, illuminated by bright green spotlights. A vertical beam of light passes through the player's silhouette.

**RUGBY
CHALLENGE 3**

ENGLISH
SPANISH
ITALIAN
FRENCH



CONTENTS

<u>Getting Started</u>	<u>1</u>
<u>Controlling The Game</u>	<u>2</u>
<u>Pause Menu</u>	<u>9</u>
<u>Main Menu</u>	<u>10</u>
<u>Single Match</u>	<u>11</u>
<u>Training</u>	<u>11</u>
<u>Be A Pro</u>	<u>12</u>
<u>Competitions</u>	<u>14</u>
<u>Career Mode</u>	<u>15</u>
<u>Play Online</u>	<u>16</u>
<u>Fan Hub</u>	<u>17</u>
<u>Customise</u>	<u>19</u>
<u>Help & Options</u>	<u>22</u>
<u>Hints and Tips</u>	<u>23</u>
<u>Spanish Manual</u>	<u>31</u>
<u>Italian Manual</u>	<u>63</u>
<u>French Manual</u>	<u>95</u>
<u>Credits</u>	<u>125</u>

GETTING STARTED

Please note: This manual refers to game controls using an XBOX One controller.

Rugby Challenge 3 consists of various game modes and options which can be selected from the main menu.

Single Match - Get Straight into the action. Select to play a single Rugby Sevens or Rugby Fifteens game between two teams.

Training - Use training to hone all of your skills and get the most out of Rugby Challenge 3. Select to view tutorials or go to run around and practice.

Be A Pro - Take control of a single player and guide him through an entire 13 year career

Competitions - Engage in one of the 19 greatest Rugby competitions from around the world.

Career Mode - Select to setup a career and control a team over 13 seasons.

Play Online - Select to play an online Quick Match, view online Leaderboards or play an online Private Match.

Fan Hub - Select to upload or download custom players, and teams created by you and other users online.

Customise - Select to create and edit players, teams or competitions.

Help & Options - Select to adjust options for Gameplay, Camera & Visuals, Sound, view controls, or view the Credits.

CONTROLLING THE GAME

WITH BALL



PAUSE

MOVE
HOLD **SPRINT**

PASS LEFT/RIGHT
HOLD FOR CUTOFF PASS

PASS TO FLY-HALF

FEND

SIDESTEP LEFT

SIDESTEP RIGHT

GUMMY 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 **SPRINT**

AUTO SELECT PLAYER
SELECT PLAYER TO LEFT/RIGHT
SELECT FULLBACK

LOOSE BALL

JUMP CATCH
HOLD TO CALL MARK

TOE KICK

DIVE ON BALL

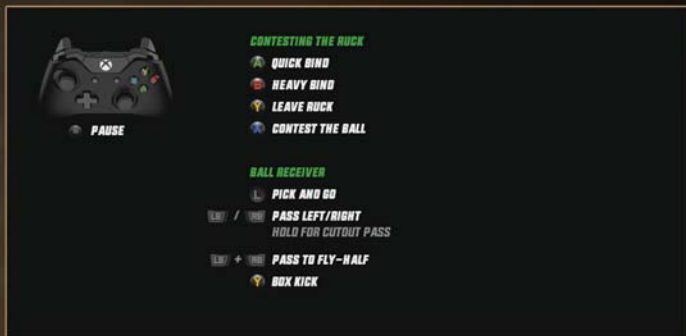
ON DEFENSE

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.

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

The Catch.

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

CONTROLLING THE GAME

SCRUMS



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

- Players must press both sticks up at the optimal time to engage with as much impact as possible.
- 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.
- To turn the scrum in one direction use only one stick at a time.
- 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.

CONTROLLING THE GAME

STRATEGIES



User strategies control the high level behaviours of your team.

- *Line Depth* - Alter the depth of your back line to Deep, Normal, Flat
- *Line Width* - Alter the width of your backline to Compressed, Normal, Wide
- *Send Right/Left* - Select to request forwards to run either left or right of the ruck and run the ball up hard.
- *Cycle Pod Options* - 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
- *Cycle 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.
- *Ruck Commitment* - Alter the default number of players that are committed to move to the ruck area to Low, Medium, High
- *Prepare Kicker* - Send the kicker back behind the ruck so he has room to kick.

CONTROLLING THE GAME

PRO CAREER



PLACE KICK (Rugby Fifteens)


The place kick is taken after a try is scored and can also be chosen when a team is awarded a penalty. Use up or down on the left stick 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 the left stick to adjust your aim, Press **A** to confirm your aim. To initiate the kick press **A** when the white bar crosses over the black bar. The closer the two lines are, the more accurate the kick direction will be.

To complete the kick press **A** when then black bar crosses over the white bar on the power meter.

CONTROLLING THE GAME

PAUSE MENU

Press the  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.

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

- **Single Match** - Get Straight into the action. Select to play a single Rugby Sevens or Rugby Fifteens game between two teams.
- **Training** - Use training to hone all of your skills and get the most out of Rugby Challenge 3. Select to view tutorials or go to run around and practice.
- **Be A Pro** - Take control of a single player and guide him through an entire 13 year career
- **Competitions** - Engage in one of the 19 greatest Rugby competitions from around the world. Select to play in the World Rugby Championship, Buildcorp National Rugby Championship, ABSA Currie Cup, ITM Cup, Super Rugby, Quad Nations, Bledisloe Cup Series, Aviva Premiership Rugby, French Division 1 and 2, Elite 12, Euro Nations, Euro Club Championship, Seven-A-Side Championship, International Seven-A-Side Series, European Knockout Cup, Pacific Rim Championship, African Nations Cup, or South American Shield.
- **Career Mode** - Select to setup a career and control a team over 13 seasons.
- **Play Online** - Select to play an online Quick Match, view online Leaderboards or play an online Private Match.
- **Fan Hub** - Select to upload or download custom players, and teams created by you and other users online.
- **Customise** - Select to create and edit players, teams or competitions.
- **Help & Options** - Select to adjust options for Gameplay, Camera & Visuals, Sound, view Controls, or view the Credits.

SINGLE MATCH

Select either Rugby Sevens or Rugby Fifteens 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 or go to run around and practice.

- **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.
- **Run Around -** Select to have a free run around on the field to practice your skills.

BE A PRO

Control your own destiny over 13 action packed seasons starting as a rookie.

Select a game mode from either Rugby Sevens or Rugby Fifteens. Select difficulty, match length and firing options and press **A** to proceed.

Customise your player and modify his details, attributes, head, face and hair, body, accessories, and Tattoo. Alternatively press **Y** to randomise player appearance. Press the **≡** to continue.

Select a team for your player and press **A** to proceed.

The game will then simulate all matches until a match in which your players team is due to play appears. You will then enter the Pro Hub.

The Pro Hub gives you the option to either:

- **Play Match -** Select to play the match. You will have the ability to only control your Pro player during the match.
- **My Pro -** Select to view your Pro players stats, performance or contract details.
- **Inbox -** Select to view your inbox containing various in game notices.
- **My Squad -** Select to view the details of your squad. View individual player profiles along with the team profile.
- **Opponents Squad -** Select to view the details of your opponents squad. View individual player profiles along with the team profile.

- Competition Info - Select to view competition Standings, Schedule and Fixtures.
- Statistics - Select to view statistics for Your Career, Team Stats, and Player Stats. Press **A** to view top 10 teams or players.
- Settings - Select to change settings for Difficulty, Match Length and Firing.

To skip a round and simulate the match, press **Y** proceed to the next round. If you simulate all your matches you will not develop your player stats.

At the start of the new season your pro player may be offered a club contract. If you decide to accept a contract, select the club and press **A** to accept and commence the new season.

Once your career is complete, player, team and career statistics will be displayed.

COMPETITIONS

Select to play in the World Rugby Championship, Buildcorp National Rugby Championship, ABSA Currie Cup, ITM Cup, Super Rugby, Quad Nations, Bledisloe Cup Series, Aviva Premiership Rugby, French Division 1 and 2, Elite 12, Euro Nations, Euro Club Championship, Seven-A-Side Championship, International Seven-A-Side Series, European Knockout Cup, Pacific Rim Championship, African Nations Cup, or South American Shield competition.

Continue an existing competition or start a new competition.

Load Competition.

Select to load a previously saved competition. Up to 8 competitions can be saved.

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 up to 8 teams you wish to control during the competition. Press **≡** to proceed to the competition hub.

The competition hub is the control centre of your competition.
From here you can:

- **Play Match** - Select to play the next match in the competition.
- **My Squad** - Select to manage your team, Set Captain, Set Goal Kicker, Swap Players and also view player Profile details.
- **Opponents Squad** - Select to view your opposing team squad details.

- **Competition Info** - Select to view Standings, Schedule and Fixtures for the competition.
- **Statistics** - Select to view competition details, including competition stats, team stats, and player stats.
- **Settings** - Select to adjust settings for difficulty, match length and squad management.

To skip a round and simulate the match, press **Y** to proceed to the next round.

Once your competition is complete, competition statistics will be displayed.

CAREER MODE

Career mode allows you to control your own team's destiny over 13 action packed seasons. Select from Club and International teams depending on your game mode selection. Players have the option to continue an existing career or start a new career.

Continue.

Select to load a previously saved career. Up 8 careers can be saved.

New Career.

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

Select a Manager Name, Team, Game Mode, 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 **A** 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 on another console online.

Select from Quick Match, Leaderboards, or Private Match.

Quick Match.

Select to play a Rugby Sevens or Rugby Fifteens 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 **LT** to either mute players, change team, or view help and Options.

Press **LB** 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 a Rugby Sevens or Rugby Fifteens match and select options including stadium, match length, time of day, conditions and balanced teams. Press **A** to continue.

Balanced teams 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 **A** and wait for your friend to join. Once joined and ready the match can begin.

FAN HUB

Select to upload or download custom players, and teams created by you and other users online.

Players.

Select to view or download any players you have added to your uploads (see player creator for more details), or created by other users online.

- My Uploads - Select to view custom players which you have selected to upload to the Fan Hub. Your player is not publicly visible until you share the player. To share a created player, select the player then go to options and select either Share, Unshare or Delete.

Press **X** to download a player you have stored in your uploads. This is useful if you delete your created player locally.

Press **Y** to give any player a rating.

- Most Popular - Select to view and download popular players created by other users. You have the option to download, view details, and rate a player. Press **≡** to report any created player that contains inappropriate or offensive content.

Search for a player by pressing the **🔍** button.


Teams.


Select to view or download any teams you have added to your uploads, or created by other users online.

- My Uploads - Select to view custom teams which you have selected to upload to the Fan Hub. Your team is not publicly visible until you share the team. To share a created team, select the team then go to options and select either Share, Unshare or Delete.

Press **X** to download a team you have stored in your uploads. This is useful if you delete your created team locally.

Press **Y** to give any team a rating.

- Most Popular - Select to view and download popular teams created by other users. You have the option to download, view details, and rate a team. Press  to report any created team that contains inappropriate or offensive content.

Search for a team by pressing the  button.

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.

Create Player.

- **Details** - Customise Name, Age, Footedness, Nationality, Ethnicity, Primary, Secondary and Tertiary Position.
- **Attributes** - Select from preset attributes or customise individual characteristics including 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, Jaw, Cheeks, Brow, Nose, Eyes, Mouth and Ears.
- **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.
- **Tattoo** - Customise arm and leg tattoos.

Edit Player.

Select to edit existing players and upload your player to the Fan Hub.

Select a player to upload to the Fan Hub then press **X** to upload.

Your player will not be publicly visible until you share your player in the Fan Hub settings.

Select "Link Players" to replace a player in the database.

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

Team.

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

Create Team.

Select to create either a Sevens or Fifteens team. Modify team details including

- Team - Customise Team Emblem, Team Name, Mnemonic, Commentary Name, Location, and Home Stadium.
- 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 and bench players. Set kickers and captain.

Edit Team.

Select to edit existing teams and upload your team to the Fan Hub.

Select a team to upload to the Fan Hub then press **X** to upload.

Your team will not be publicly visible until you share your team in the Fan Hub settings.

Select "Link Teams" to replace a team in the database.

Select "Revert Edited Teams" to reset all customisations on the default teams.

Competition.

Select to create, edit or delete a competition.

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

To delete a custom competition, Edit the competition and press **Y** to delete.

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, pro career, 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, Favourite Sevens Team, Vibrations, Injury Frequency, High Tackle Frequency, Intercept Frequency, Offload Chance, Offload Frequency, Offload Success Rate, Pass Success Rate, Break Tackle Ability, Tackle Ability, Ruck Tackle Bonus, Attacking Urgency and Defensive Urgency.
- Camera & Visuals - Select to adjust Player labels, Replays, Cut Scenes, Glory Camera, Camera Angle, Camera Swing, pro in game camera settings, 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 credits.

HINTS & TIPS

General.

- 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.
- 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.
- 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.
- Complete all the tutorials; it's a great way to learn to play the game and an easy way to increase your skill.
- 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.
- 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.
- These kicks are more effective when your players are faster than the opposition.
- If it's raining the ball is harder to hold onto in dominant tackles and long passes.

- 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.

Rucks.

- 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.
- Use heavy bind when you have players close to the tackle. They'll still get there quickly and have an impact on the ruck bar.
- Heavy binds fatigue players faster.
- Use quick binds when you have players further away from the tackle. They'll get to the ruck quicker and give you a chance of winning.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.

- 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.
- 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.

Tackling.

- Be careful when using Aggressive Tackle, the tackle may be more dominant but risks causing an infringement such as High Tackle.
- 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.
- 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.

Lineouts.

- 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.
- Note where players are standing in your lineout. This will help determine how far down your side you want to throw.
- Gain some quick ground by forming a maul from the lineout and catching your opponent off guard.
- Slapdowns are faster options but can sometimes go to ground.
- Move jumping pods ahead of your opposition to increase your chance of winning the lineout.
- 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.

Passing.

- Get used to cut-out passing, it's a great way to find a player in space.
- There are 2 ways to cut-out pass, try them both and use the one you're most comfortable with.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Throwing risky passes can sometimes pay off but you run the risk of turning it over to the opposition who may intercept the ball.

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

Scrum.

- 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.
- Try turning the scrum to your advantage by using only 1 of the sticks. Turning the scrum can move defenders in the scrum away from you and open up gaps to run through.
- Watch out though as AI teams will try this on you as well in higher difficulties so be prepared to counter!
- Attacking scrums in the middle of the field are great scoring opportunities when you have this option from a penalty.
- 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.

Changing Player.

- When using change best player, move the stick in the direction you want your intended player to move, to help pick the best player.

Mauls.

- If you're losing ground in a Maul, use the ball earlier to prevent being penalised.

User Strategies.

- 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.
- 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.
- Alter the width of your line to create overlaps or allow you to attack sparse defensive lines.
- 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.
- 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.
- 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.
- Bringing your fullback into the line gives you greater front line attacking or defensive options.
- 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.

SPANISH

CONTENIDO

<u>EMPEZANDO</u>	33
<u>CONTROL DEL JUEGO</u>	34
<u>MENÚ PAUSA</u>	41
<u>MENÚ PRINCIPAL</u>	42
<u>PARTIDO ÚNICO</u>	43
<u>ENTRENAMIENTO</u>	43
<u>CONVIÉRTETE EN PROFESIONAL</u>	44
<u>COMPETICIONES</u>	46
<u>MODO CARRERA</u>	47
<u>JUGAR EN LÍNEA</u>	48
<u>CENTRO DE AFICIONADOS</u>	49
<u>PERSONALIZAR</u>	51
<u>AYUDA Y OPCIONES</u>	54
<u>TRUCOS Y CONSEJOS</u>	55
<u>CRÉDITOS</u>	125

EMPEZANDO

- Partido único* - Ve directo a la acción. Elige un partido de Rugby a siete o Rugby a quince entre dos equipos.
- Entrenamiento* - Usa el entrenamiento para mejorar tus habilidades y aprovechar al máximo Rugby Challenge 3. Elige ver tutoriales o practica.
- Conviértete en profesional* - Toma el control de un único jugador y guíalo a lo largo de una carrera de 13 años
- Competiciones* - Participa en una de las 19 competiciones de rugby más importantes de todo el mundo.
- Modo carrera* - Elige esta opción para empezar una carrera y controlar un equipo durante 13 temporadas.
- Juega en línea* - Elige esta opción para jugar un partido rápido en línea, ver tablas de clasificación en línea o jugar un partido privado en línea.
- Centro de aficionados* - Elige esta opción para subir o descargar jugadores personalizados y equipos creados por ti y por otros usuarios.
- Personalizar* - Elige esta opción para crear y editar jugadores, equipo o competiciones.
- Ayuda y opciones* - Elige esta opción para modificar opciones de Controles, Juego, Cámara y Elementos visuales, Sonido o para ver los créditos.

CONTROL DEL JUEGO

OFFENSIVO



PAUSA

- MANTÉN **L** MOVER
RT ESPRINTAR
LB / **RB** PASAR IZQ./DER.
 MANTÉN PARA PASE LARGO
LB + **RB** PASAR AL MEDIO APERTURA

- R1** RECHAZAR
LB FINTA A LA IZQUIERDA
RB FINTA A LA DERECHA
R2 PASE FINGIDO

EN JUEGO ABIERTO

A PATADA LARGA

B PATADA RASA

Y PATADA DE GLOBO

X PATADA DE DROP

PRESIONA LOS BOTONES REPETIDAMENTE PARA PATADAS RÁPIDAS.

MANTÉN PRESIONADOS LOS BOTONES PARA UNA PATADA CON OBJETIVO.

CERCA O SOBRE LA LÍNEA DE GOL

Y, **A**, **B**, **X** ANOTAR ENSAYO

TRAS LA LÍNEA DE GOL PROPIA

R2 FORZAR BALÓN

DEFENSIVO



PAUSA

- MANTÉN **L** MOVER
RT ESPRINTAR
R1 SELECCIONAR AUTO. JUGADOR
LB / **RB** SELECCIONA UN JUGADOR A LA IZQUIERDA/DERECHA
LB + **RB** SELECCIONA AL ZAGUERO

BALÓN SUELTO

A SALTO CON CAPTURA

PRESIONA PARA PEDIR UN MARK

Y PUNTAPIÉ CORTO

X LANZARSE SOBRE EL BALÓN

EN DEFENSA

A PLACAJE

Y PLACAJE AGRESIVO

CONTROL DEL JUEGO

RUCKS



El ruck se forma cuando un jugador es placado. Pulsa el botón **A** para añadir el jugador disponible más cercano al ruck. Al pulsar **A** de forma consecutiva se añaden más jugadores al ruck. Añadir muchos jugadores al ruck supone un riesgo para la línea defensiva, por lo que ten cuidado y no incorpores demasiados jugadores al ruck en algunas situaciones.

Pulsa **B** para incorporar más jugadores al ruck de forma agresiva, esto provocará que solo participen delanteros en el ruck, lo que tendrá un mayor impacto. Sin embargo, si no hay delanteros cerca del balón, podrían tardar demasiado en llegar.

Para sacar a jugadores del ruck pulsa **Y**. Para intentar robar el balón en un ruck antes de que lleguen los adversarios, pulsa **X**.

Tras ganar un ruck, los jugadores que lo hayan disputado pueden pulsar **Y** para realizar un puntapié desde el ruck.

CONTROL DEL JUEGO

LINEOUTS



El lineout se forma cuando el balón sale por la línea de touch.

La puesta en juego rápida.

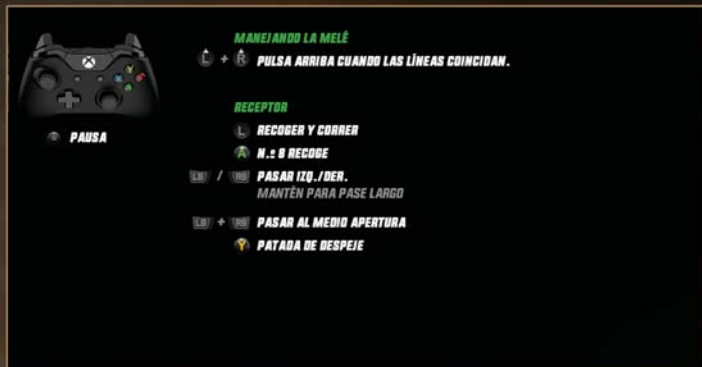
- Usa el joystick derecho para cambiar entre grupos de jugadores.
- Usa el joystick izquierdo para mover los grupos a lo largo del lineout.
- Pulsa el botón **Y**, **B** o **A** para pasar al jugador indicado cuando la barra indicadora llega a la zona de color.
- Si lanzas el balón a cualquiera de los lados de la zona de color, será un lanzamiento ilegal.

La recepción.

- Pulsa el botón **X**, **B** o **A** para saltar y coger el balón.
- Los jugadores pueden atrapar el balón, pasarlo o decantarse por un maul.

CONTROL DEL JUEGO

SCRUMS

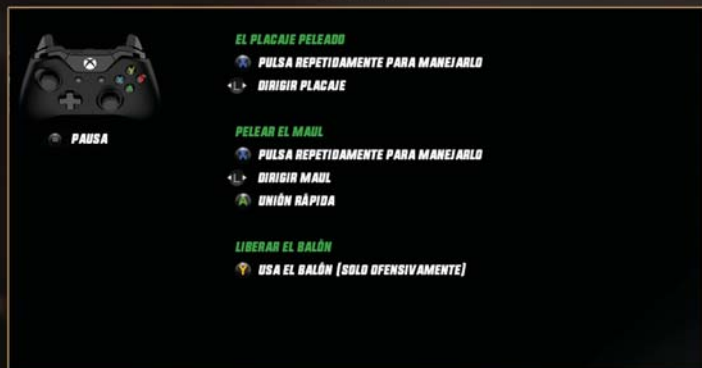


El scrum puede formarse tras un golpe de castigo, un knock-on o cuando el balón queda muerto en la zona de marca.

- Los jugadores deben empujar ambos joysticks hacia arriba en el momento adecuado para intervenir con el máximo impacto posible.
- Cuando se ha formado el scrum, se convierte en un concurso de sincronización para empujar los joysticks hacia arriba cuando las líneas se unen en el centro de la zona de color. Cuanto más lejos estén las líneas de sincronización del punto medio cuando se hace un push, más débil será este.
- Para empujar el scrum en una dirección, usa solo un joystick.
- Tras ganar el scrum, pulsa **A** para que el núm. 8 coja el balón en lugar del medio de melé.

CONTROL DEL JUEGO

MAULS



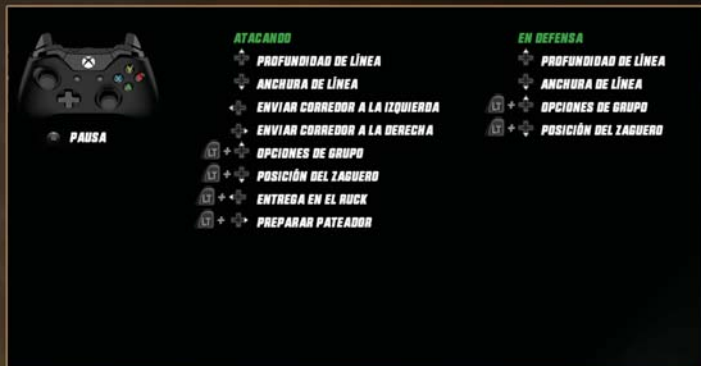
El maul se forma cuando el jugador que lleva el balón es placado pero no cae al suelo y tanto el placador como el placado permanecen en pie. Los jugadores crean un maul y pulsando varias veces **X** intentarán ganar terreno al adversario.

Otros miembros de ambos equipos pueden unirse al maul y empujar a los jugadores hacia delante. Usa el botón **A** para añadir más jugadores.

Si el jugador que lleva el balón se ve obligado a retroceder y tarda demasiado en poner el balón en juego, corre el riesgo de que lo penalicen.

CONTROL DEL JUEGO

ESTRATEGIAS



Las estrategias de usuario controlan el alto nivel de comportamientos de tu equipo.

- *Profundidad de la línea* - Modifica la profundidad de la línea posterior a Profunda, Normal, Plana
- *Ancho de línea* - Modifica el ancho de la línea posterior, escoge entre Comprimida, Normal, Ancha
- *Enviar Derecha/Izquierda* - Pide a los delanteros que corran hacia la izquierda o derecha del ruck y avancen con el balón.
- *Opciones de rotación del pod* - En el juego general, los delanteros se distribuyen a lo ancho del campo en grupos llamados "pods". Su posición tiene cierto impacto en lo rápido que pueden llegar los delanteros a los rucks, en función de tu estilo de juego. Modifica la disposición de tu pod a 4/4, 2/4/2 o 3/2/3
- *Rotación de zaguero* - Puedes elegir si quieres que tu zaguero se sitúe como es habitual detrás de tus jugadores o más adelante en la Línea posterior. Elige Normal o En línea.
- *Apoyo al ruck* - Modifica el número predeterminado de jugadores que se desplazarán a la zona del ruck a Bajo, Medio, Alto
- *Prepara el chutador* - Envía al chutador detrás del ruck para que tenga espacio para patear.

CONTROL DEL JUEGO

CARRERA PRO



PUNTAPIÉ COLOCADO (Rugby a quince)

El puntapié colocado se lanza tras anotar un ensayo, y también puede elegirse cuando el árbitro concede un golpe de castigo a un equipo.


Mueve el joystick izquierdo arriba o abajo para situar el balón en el campo, dentro de las estadísticas de radio de alcance del jugador. El balón se volverá amarilla o roja según lo lejos que se haya situado el balón de su radio de chut óptimo.

Cuando plantes el balón, usa el joystick izquierdo para ajustar la puntería. Pulsa **A** para confirmar el chut. Para iniciar el lanzamiento, pulsa **A** cuando la barra blanca sobrepase la negra. Cuanto más cerca estén ambas líneas, más precisa será la dirección del lanzamiento.

Para completar el disparo pulsa **A** cuando la barra negra sobrepase la blanca en el medidor de potencia.

CONTROL DEL JUEGO

MENÚ PAUSA

Pulsa el  durante el partido para mostrar el 'Menú Pausa' del juego.

Puedes escoger Reanudar partido, Gestionar equipo, Ayuda y opciones, Elegir equipo, Reiniciar partido o Salir de partido.

- Reaundar partido - Elige esta opción para regresar al partido.
- Gestionar equipo - Elige esta opción para escoger capitán, chutador y cambiar jugadores.
- Ayuda y opciones - Elige para ver controles, ajustar cámara y ayudas visuales o ajustar opciones de sonido.
- Elegir equipo - Escoge esta opción para controlar a un equipo distinto en el partido.
- Reiniciar partido - Elige esta opción para reiniciar el partido
- Salir del partido - Elige esta opción para abandonar el partido y regresar al menú principal.

LESIONES

Durante el juego, si un jugador se lesiona, se producirá una sustitución.

La pantalla de sustitución aparecerá cuando un jugador se lesiona.

Elige un jugador del banquillo para sustituir al lesionado.

En los equipos gestionados por la máquina se hará una sustitución automática.

MENÚ PRINCIPAL

- Partido único - Ve directo a la acción. Elige un partido de Rugby a siete o Rugby a quince entre dos equipos.
- Entrenamiento - Usa el entrenamiento para mejorar tus habilidades y aprovechar al máximo Rugby Challenge 3. Elige ver tutoriales o practica.
- Conviértete en profesional - Toma el control de un único jugador y guíalo a lo largo de una carrera de 13 años
- Competiciones - Participa en una de las 19 competiciones de rugby más importantes de todo el mundo. Elige el Campeonato Mundial de Rugby, Buildcorp National Rugby Championship, la ABSA Currie Cup, la ITM Cup, Super Rugby, Quad Nations, Bledisloe Cup Series, Aviva Premiership Rugby, 1.^a y 2.^a división francesa, Elite 12, Euro Nations, Euro Club Championship, Seven-A-Side Championship, International Seven-A-Side Series, European Knockout Cup, Pacific Rim Championship, Copa de las Naciones de África o la Copa Sudamericana.
- Modo carrera - Elige esta opción para empezar una carrera y controlar un equipo durante 13 temporadas.
- Juega en línea - Elige esta opción para jugar un partido rápido en línea, ver tablas de clasificación en línea o jugar un partido privado en línea.
- Centro de aficionados - Elige esta opción para subir o descargar jugadores personalizados y equipos creados por ti y por otros usuarios.
- Personalizar - Elige esta opción para crear y editar jugadores, equipo o competiciones.
- Ayuda y opciones - Elige esta opción para modificar opciones de Controles, Juego, Cámara y Elementos visuales, Sonido o para ver los créditos.

PARTIDO ÚNICO

Elige Rugby a siete o Rugby a quince para jugar un partido único rápido.

La pantalla de partido único te permite elegir dos equipos para que jueguen entre sí. Pulsa **A** para confirmar la selección de equipo y proceder a la pantalla de selección de control.

Elige el equipo que deseas controlar moviendo el(los) indicador(es) del mando de jugador a la izquierda o a la derecha. Si dejas el indicador en el centro, se elegirá automáticamente la opción de espectador. La pantalla de selección de control también te permite cambiar el uniforme del equipo y ajustar la configuración del juego.

Pulsa **X** para cambiar el uniforme del equipo que has elegido.

Pulsa **Y** para acceder a la pantalla de ajustes del juego y modificar aspectos como el Estadio, Dificultad, Duración del partido, Hora del día y Condiciones meteorológicas.

Cuando hayas elegido el equipo, uniforme y las opciones, pulsa **A** para confirmar los ajustes y empezar el partido.

ENTRENAMIENTO

Elige los tutoriales o entrenamiento libre y practica.

- Tutoriales - Elige el nivel de tutorial que quieres realizar. Puedes escoger entre Básico, Medio, Avanzado o Profesional. Sigue las instrucciones de pantalla para aprender a dominar los controles del juego.
- Entrenamiento libre - Elige esta opción para entrenar por tu cuenta las habilidades en el campo de juego.

CONVIÉRTETE EN PROFESIONAL

Controla tu destino durante 13 temporadas llenas de acción y empezando como novato.

Elige un modo de juego entre Rugby a siete o Rugby a quince. Elige la dificultad, la duración de partido y las opciones de despido y pulsa **A** para avanzar.

Personaliza tu jugador y modifica sus detalles, características, cabeza, cara y pelo, cuerpo, accesorios y tatuajes. También puedes pulsar **Y** para elegir todas estas características de modo aleatorio. Pulsa el **≡** para continuar.

Elige un equipo para tu jugador y pulsa **A** para avanzar.

A continuación el juego simulará todos los partidos hasta que llegue uno en el que participes. Entonces entrarás en el Pro Hub.

El Pro Hub te da la opción de:

- Jugar partido - elige esta opción para jugar el partido. Podrás controlar solo a tu jugador profesional durante el partido.
- Mi Pro - elige esta opción para ver las estadísticas de tus jugadores profesionales, el rendimiento o los detalles del contrato.
- Bandeja de entrada - elige esta opción para ver la bandeja de entrada, que contiene varios anuncios del juego.
- Mi plantilla - elige esta opción para ver los detalles de tu plantilla. Puedes ver los perfiles individuales de los jugadores y el perfil del equipo.

- Plantilla de adversarios - elige esta opción para ver los detalles de la plantilla de tus adversarios. Puedes ver los perfiles individuales de los jugadores y el del equipo.
- Información de la competición - elige esta opción para ver la clasificación de la competición, el calendario y los partidos.
- Estadísticas - elige esta opción para ver estadísticas de tu carrera, estadísticas de equipo y de jugadores. Pulsa **A** para ver los 10 mejores equipos o jugadores.
- Ajustes - elige esta opción para cambiar los ajustes de Dificultad, Duración del partido y de Despido.

Si quieres saltar una ronda y simular el partido, pulsa **Y**. Si simulas todos los partidos, no mejorarán las estadísticas de tu jugador.

Al principio de la nueva temporada tu jugador profesional puede recibir una oferta de contrato de un club. Si decides aceptar un contrato, elige el club y pulsa **A** para aceptar y empezar la nueva temporada.

Cuando hayas finalizado la carrera, se mostrarán las estadísticas de jugador, equipo y carrera.

COMPETICIONES


Puedes jugar el Campeonato Mundial de Rugby, el Buildcorp National Rugby Championship, la ABSA Currie Cup, la ITM Cup, la Super Rugby, la Quad Nations, la Bledisloe Cup Series, la Aviva Premiership Rugby, la 1.ª y 2.ª División Francesa, la Elite 12, la Euro Nations, el Euro Club Championship, el Seven-A-Side Championship, la International Seven-A-Side Series, la European Knockout Cup, el Pacific Rim Championship, la Copa de las Naciones de África o la Copa Sudamericana. Sigue una competición existente o crea una nueva.


Cargar competición.

Elige esta opción para cargar una competición guardada. Pueden guardarse hasta 8 competiciones.

Competición nueva.

Elige esta opción para crear una nueva competición. Configura la competición en la pantalla 'Configuración de competición'.

Elige la competición, la dificultad, la duración del partido y el tipo de gestión de la plantilla. Pulsa  para pasar a la pantalla de elección de equipo.

Elige hasta 8 equipos que desees controlar durante la competición. Pulsa el  para pasar al centro de la competición.

El centro de la competición es el centro de control. Desde aquí puedes:

- Jugar un partido - elige esta opción para jugar el siguiente partido de la competición.
- Mi plantilla - elige esta opción para gestionar tu equipo, elegir el capitán, el chutador, cambiar jugadores y para ver los detalles de tu perfil de jugador.
- Plantilla del adversario - elige esta opción para ver los detalles de la plantilla de tu adversario.
- Información de la competición - elige esta opción para ver la clasificación, el calendario y los partidos de la competición.

- Estadísticas - elige esta opción para ver los detalles de la competición, incluidas las estadísticas de la competición, del equipo y de los jugadores.
- Ajustes - elige esta opción para modificar los ajustes de dificultad, duración del partido y gestión de la plantilla.

Para saltar una ronda y simular el partido, pulsa **Y**.

Cuando la competición haya finalizado, se mostrarán las estadísticas.

MODO CARRERA

El modo carrera te permite controlar el destino de tu equipo a lo largo de 13 temporadas llenas de acción. Elige un club o una selección, en función de tu elección de modo de juego. Los jugadores pueden seguir una carrera ya existente o crear una nueva.

Continuar.

Elige esta opción para cargar una carrera guardada anteriormente. Pueden guardarse un máximo de 8 carreras.

Carrera nueva.

Elige esta opción para crear una carrera nueva. Configura la carrera en la pantalla de 'Configuración de carrera'.

Elige el nombre del entrenador, el equipo, el modo de juego, la dificultad, la duración del partido, el tipo de drafting y selección, el tipo de gestión de la plantilla y las opciones de despido y de límite salarial. Pulsa **A** para pasar a la pantalla de selección de equipo.

Elige los equipos que quieres controlar en el modo carrera. Pulsa **A** para pasar al Centro de Carrera.

El centro de carrera se gestiona igual que el de competición, pero contiene también la opción de "Bandeja de entrada". La bandeja de entrada te permite ver noticias, anuncios e información relacionados con tu carrera.

JUGAR EN LÍNEA

Jugar en línea permite que se conecten hasta 4 jugadores locales y jueguen con un máximo de 4 adversarios en otra consola conectada.

Elige entre Partido rápido, Tablas de clasificación o Partido privado.

Partido rápido.

Elige esta opción para jugar un partido rápido de rugby a siete o rugby a quince contra otro jugador elegido aleatoriamente.

Elige el equipo que quieres controlar durante el partido rápido y pulsa **A** para avanzar.

Cuando hayas elegido un equipo, pasarás a la pantalla de búsqueda, donde encontraremos un oponente en línea para que se una al partido. Pulsa **PS** para silenciar a jugadores, cambiar de equipo o ver la ayuda y Opciones.

Pulsa **Start** cuando estés listo para empezar a jugar. Cuando ambos jugadores estén preparados, empezará el partido.

Tablas de clasificación.

Elige esta opción para ver tablas de clasificación en línea y resultados de partidos rápidos. Las tablas de clasificación muestran tu rendimiento en comparación con otros jugadores y en función de los puntos ganados por victorias, empates y derrotas, y en lo fiable que eres a la hora de acabar partidos disputados en línea.

Partido privado.

Elige un partido de rugby a siete o rugby a quince y escoge las opciones, incluido el estadio, la duración del partido, la hora, las condiciones meteorológicas y equipos igualados. Pulsa **A** para continuar.

Equipos igualados obliga a que todos los jugadores de ambos equipo tengan la misma calificación para evitar ventajas injustas.

A continuación podrás elegir un amigo para invitarlo a tu partido privado.

Cuando hayas enviado la invitación, elige el equipo que quieres controlar durante el partido privado.

Cuando estés listo pulsa **A** y espera a que tu amigo se una. Cuando se haya unido y esté listo, empezará el partido.

CENTRO DE AFICIONADOS

Elige esta opción para subir o descargar jugadores y equipos personalizados, creados por ti y otros jugadores en línea.


Jugadores.


Elige esta opción para ver o descargar cualquier jugador que hayas añadido a tus cargas (ver creador de jugadores para obtener más detalles) o que haya sido creado por otros usuarios en línea.

- Mis cargas - elige esta opción para ver los jugadores personalizados que has seleccionado para subirlos al Centro de aficionados. Tu jugador no es visible públicamente hasta que lo compartas. Para compartir un jugador creado, elige el jugador y luego ve a opciones y selecciona Compartir, Dejar de compartir o Borrar.

Pulsa **X** para descargar un jugador que hayas almacenado en tus cargas. Esto es útil en caso de que borres el jugador que has creado en local.

Pulsa **Y** para añadir una valoración a un equipo.


- Más populares - elige esta opción para ver y descargar los jugadores populares creados por otros usuarios. Tienes la opción de descargar, ver detalles y calificar un jugador. Pulsa el  para informar de cualquier jugador creado que tenga contenido ofensivo o no apropiado.


Busca un jugador pulsando el botón .


Equipos.


Elige esta opción para ver o descargar cualquier equipo que hayas añadido a tus cargas o que haya sido creado por otros usuarios en línea.

- Mis cargas - elige esta opción para ver los equipos personalizados que has seleccionado para subirlos al Centro de aficionados. Tu equipo no es visible públicamente hasta que lo compartas. Para compartir un equipo creado, elige el equipo y luego ve a opciones y selecciona Compartir, Dejar de compartir o Borrar.

Pulsa  para descargar un equipo que hayas almacenado en tus cargas. Esto es útil en caso de que borres el equipo que has creado en local.

Pulsa  para añadir una valoración a un equipo.

- Más populares: elige esta opción para ver y descargar los equipo populares creados por otros usuarios. Tienes la opción de descargar, ver detalles y calificar un equipo. Pulsa el  para informar de cualquier equipo creado que tenga contenido ofensivo o no apropiado.

Busca un equipo pulsando el botón .

PERSONALIZAR

Elige esta opción para personalizar varios elementos del juego como Jugadores, Equipos y Competiciones.

Jugadores.

Elige esta opción para crear un nuevo jugador, editar jugadores existentes, borrar jugadores o deshacer cambios de jugadores editados.

Crear jugador.

- Detalles - personalizar nombre, edad, pie preferido, nacionalidad, etnia, primera, segunda y tercera posición.
- Características - Elige distintas características o personaliza aspectos individuales incluido el estado de forma, la velocidad, la aceleración, la agresión, la agilidad, capacidad para esquivar placajes, pase, offloading, puntapié general o la zona de marca, recepción, fuerza, agilidad mental, salto y disciplina.
- Cabeza - Personaliza la cabeza/cuello, la mandíbula, las mejillas, la frente, la nariz, los ojos, la boca y las orejas.
- Cara y pelo - Personaliza la textura de la cara, la complexión, el color de los ojos, el tipo de protección y el color, la longitud del pelo, el corte de pelo, el color del pelo, el color y estilo del vello facial.
- Cuerpo - Personaliza la altura y peso, el torso, el estómago, la definición, la forma de la columna, la forma de brazos, las piernas y la forma de las piernas.
- Accesorios - Personaliza la masa muscular de brazos y piernas, la camiseta, el club y las botas internacionales.
- Tatuajes - Personaliza los tatuajes de los brazos y las piernas.

Editar jugador.

Elige esta opción para editar jugadores existentes y subir tu jugador al Centro de aficionados.

Elige el jugador que quieres subir y pulsa **X**.

El jugador no será visible públicamente hasta que lo compartas en la configuración del Centro de aficionados.

Elige "Deshacer cambios de jugadores editados" para eliminar todos los cambios de los jugadores predeterminados.

Equipo.

Elige esta opción para crear un equipo nuevo, editar un nuevo equipo, borrar equipos o deshacer cambios de equipos editados.

Crear equipo.

Elige esta opción para crear un equipo de rugby a siete o rugby a quince. Modifica los detalles del equipo incluidos:

- Equipo - Personaliza el escudo del equipo, el nombre, las frases mnemotécnicas, los comentarios, la ubicación y el estadio.
- Equipación - Elige la primera equipación, la segunda y las botas.
- Características - Personaliza el ataque, la defensa, el rucking, el mauling, las melés y la habilidad de saque lateral.
- Táctica - Personaliza las tácticas para la Zona Defensiva, Zona Media, Zona de Ataque y de Pateo.
- Plantilla - Personaliza la plantilla. Elige la alineación inicial y los jugadores del banquillo. Elige los pateadores y el capitán.

Editar Equipo.

Elige esta opción para editar equipos existentes y para subir tu equipo al Centro de Aficionados.

Elige un equipo para subirlo al Centro de Aficionados y luego pulsa **X**.

Tu equipo no será visible públicamente hasta que lo compartas en los ajustes del Centro de Aficionados.

Elige "Deshacer cambios de equipos editados" para eliminar todos los cambios de los equipos predeterminados.

Competición.

Elige esta opción para crear, editar o borrar una competición.

- Elegir plantilla: elige una plantilla en la que basar tu competición. Usa una de las competiciones existentes para formar la base de tu competición.
- Crear un nombre, logo y trofeo para tu competición.
- Elegir el formato, estructura de puntos y equipos de tu competición.
- Cuando hayas configurado todos los ajustes personalizados de la competición, pulsa **B** para guardar la competición.
- La competición personalizada estará disponible en modo competición. Para borrar una competición personalizada, edita la competición y pulsa **Y**.

AYUDA Y OPCIONES

Elige esta opción para ver los Controles, modificar los ajustes del juego, la Cámara y los elementos visuales, el Sonido y ver los créditos.

- **Controles -** elige esta opción para ver los controles con balón, sin balón, los rucks, los lineouts, los scrums, los mauls o las estrategias.
- **Juego -** elige esta opción para modificar los ajustes de juego de lesiones, fuera de juego, pases hacia delante, knock ons, sin bins, expulsiones, cansancio del jugador, vídeo árbitro, cámara lenta, equipo favorito, equipo de siete favorito, frecuencia de placaje alto, frecuencia de intercepción, oportunidad de Offload, frecuencia de offload, porcentaje de éxito de offload, porcentaje de éxito de pase, habilidad de eludir placaje, habilidad de placaje, bonificación de placaje de ruck, urgencia de ataque y urgencia de defensa.
- **Cámara y elementos visuales -** elige esta opción para modificar etiquetas de jugador, repeticiones, escenas cortadas, cámara de gloria, ángulo de cámara, balanceo de cámara y primeros planos.
- **Sonido -** elige esta opción para modificar los ajustes de volumen de comentario, público, SFX, voces de jugadores, música, idioma de comentarios e idioma del árbitro.
- **Créditos -** elige esta opción para ver los créditos.

TRUCOS Y CONSEJOS

General.

- Un placaje efectivo, un amago de pase y la finta dependen de la posición del jugador y de la elección del momento adecuado. Asegúrate de que intervienes en el momento correcto, con el ángulo correcto para que salga bien.
- Atención al Indicador de Jugador, cuando parpadea tu equipo tiene confianza alta, esto mejora las estadísticas de placaje, esquivar placaje, pase, offload y chut general.
- Si el Indicador de Jugador empieza a perder intensidad, eso significa que tus jugadores están cansados y necesitan descansar, intenta que no participen en el ruck, que no esprinten o incluso sustitúyelos.
- Completa todos los tutoriales; es una buena manera de aprender a jugar y una forma fácil de mejorar tus habilidades.
- Cuando el equipo adversario ha cometido una infracción y el árbitro te concede una ventaja, intenta aprovechar la oportunidad para ganar metros o anotar con un tanto de drop
- Prueba una patada a seguir, puntapié raso o corto; es una buena forma de salvar la defensa cuando estás bajo presión. La elección del momento correcto es muy importante: si tardas demasiado te placarán, pero si lo haces antes de tiempo el defensa cogerá el balón antes que tú.
- Estos puntapiés son más efectivos cuando tus jugadores son más rápidos que los rivales.
- Si llueve cuesta más mantener el balón en placajes dominantes y pases largos.

- Cuando has roto la línea y solo debes evitar al zaguero prueba una patada a seguir o puntapié raso y persigue el balón para dejarlo atrás. Un zaguero no acostumbra a fallar muchos placajes.

Rucks.

- Al principio la barra de ruck favorece al jugador que ha tenido un mayor impacto en el placaje. Corre o placa con determinación/agresividad para inclinar la balanza a tu favor en este aspecto y aumentar las probabilidades de ganar el ruck.
- Usa un agarre fuerte cuando tengas jugadores cerca del placaje. Llegarán ahí rápidamente y tendrán impacto en la barra de ruck.
- Los agarres fuertes cansan más rápido a los jugadores.
- Usa agarres rápidos cuando tengas a los jugadores lejos del placaje. Llegarán más rápido al ruck y te darán la oportunidad de ganar.
- Utilizar muchos jugadores en el ruck puede aumentar tus probabilidades de ganar, pero puede dejar grandes huecos en tu defensa o dejarte con pocos jugadores en ataque.
- Los 3 primeros jugadores que llegan al ruck tienen más influencia, su velocidad e impacto en el ruck es el factor dominante para ganarlos. Si tus jugadores no pueden llegar antes que los adversarios, a menudo vale la pena esperar al siguiente ruck.
- Si estás perdiendo un ruck o si tus jugadores van a llegar tarde, a veces es mejor separar a tus jugadores usando "Abandonar" para que puedan defender de nuevo.

- Si no eres el jugador de placaje, acércate al ruck para reducir el tiempo de incorporación al ruck. Este truco es muy efectivo en los partidos multijugador en cooperativo.
- Lucha por el balón cuando se deshace el ruck si tienes más opciones que el adversario. Es una forma rápida de ganar el balón. Pero ten cuidado, tienes que soltarlo cuando otros jugadores se te unen o podrían penalizarte.
- Asimismo, si estás aislado y un defensor intenta hacerse con el balón, puedes aferrarte a él. Pero ten cuidado, tienes que soltarlo a tiempo o podrían penalizarte.

Placajes.

- Ten cuidado cuando uses un placaje agresivo ya que puede que sean más dominantes, pero te arriesgas a provocar una infracción como el placaje alto.
- A veces es mejor no placar a un jugador que ha hecho un contraataque sobre todo si es un 2 contra 1. Aguanta al jugador hasta que tu defensa pueda llegar para cubrir a los demás jugadores.
- Puedes sustituir a otro jugador en un placaje si este no ha logrado su objetivo. Aprender a decidir qué placajes puedes hacer te ayudará a rodearte antes de defensas.

Lineouts.

- La parte más importante de un lineout es el lanzamiento. Intenta lanzar el balón ligeramente hacia tu lado para tener ventaja. Ten cuidado y no lances el balón claramente hacia tu lado o recibirás una penalización.
- Fíjate en la posición de los jugadores en el lineout. Esto te ayudará a decidir a qué altura quieres lanzar el balón.
- Gana un poco de terreno rápidamente formando un maul desde el lineout para coger desprevenido al rival.
- Los slapdowns son opciones más rápidas pero a veces pueden acabar en el suelo.
- Desplaza la plataforma de salto lejos del rival para aumentar las probabilidades de ganar el lineout.
- Reducir el número de jugadores del lineout te permite tener más jugadores en ambas líneas posteriores pero puede crear espacios para atacar en torno al lineout. Experimenta con esta estrategia en distintos equipos.

Pases.

- Acostúmbrate al pase cut-out, es una buena forma de encontrar a un jugador libre de marca.
- Hay dos formas de hacer un pase cut-out, pruébalas y usa la que te resulte más cómoda.
- Los pases se pueden realizar antes de que recibas el balón. Si pulsas el botón de pase antes de recibirlo, lo pasarás rápidamente al siguiente jugador. Esta técnica sirve para puntapiés, fintas y fends.

- Hacer un pase offload al salir de un placaje es una opción arriesgada pero puede proporcionar una gran recompensa. Los jugadores con capacidad de offload realizarán esta maniobra con más precisión y éxito así que cuidado cuando lo hagas.
- Algunas acciones básicas pueden realizarse de forma simultánea. Por ejemplo puedes mantener a raya un defensa con un offload con el otro brazo. Es una gran forma de crear espacios abiertos para tu equipo
- Cuando hagas un pase tras un ruck, debes tener en cuenta la posición de tus jugadores de apoyo, si no están en posición de llegar al balón, este podría ir al suelo. Puedes retrasar el pase del ruck si tus compañeros de equipo no están en posición.
- Los amagos de pase pueden hacer dudar a los defensas. Los más efectivos son cuando el defensa engañado se aleja de ti y al mismo tiempo cambias de dirección.
- Draw and pass: elegir el momento correcto para el pase justo antes del placaje obliga al defensa a hacer el placaje, lo que puede dejar mucho espacio para los jugadores.
- En ocasiones puede compensar hacer un pase arriesgado, pero corres el peligro de entregar el balón al rival, que podría interceptarlo.
- Puede aumentar tus probabilidades de interceptar un pase si te anticipas y te interpones en la trayectoria del pase.
- Las oportunidades, la frecuencia y el porcentaje de éxito del offload pueden modificarse en el menú deslizante del juego.
- La frecuencia de intercepción puede modificarse en el menú deslizante del juego.

Melés.

- Los empujones de la melé tienen efecto cuando mueves los joysticks hacia arriba del todo. Si los mueves demasiado tarde, intenta hacerlo antes para que estén arriba cuando la barra de melé llegue al punto justo.
- Intenta sacar provecho de la melé utilizando solo 1 de los joysticks. Si giras la melé puedes apartar a los defensas de ti y abrir huecos.
- Pero ten cuidado, los equipos controlados por la máquina también intentarán hacer esto en los niveles más elevados de dificultad, así que ¡preparate para contraatacar!
- Atacar melés en el centro del campo proporciona grandes oportunidades de anotar cuando tienes esta opción tras una sanción.
- Elige el núm. 8 para que tu número ocho abandone la melé antes de tiempo y te permita atacar hacia un lado. Tu medio también te ayudará a coger a tu rival desprevenido.

Cambiar de jugador.

- Cuando utilices cambiar a mejor jugador, mueve el joystick en la dirección que quieras que se mueva el jugador elegido para elegir al mejor.

Mauls.

- Si vas a perder un maul, usa el balón antes para evitar una penalización.

Estrategias de usuario.

- Las estrategias de usuario controlan los comportamientos de alto nivel de tu equipo. Úsalas para explotar debilidades del rival o para elegir opciones que se ajusten a tu estilo de juego.
- Usa Enviar corredor para atacar huecos del ruck. Los jugadores atacarán el balón con más energía que un pase normal y puede usarse para coger desprevenido al rival.
- Modifica el ancho de tu línea para crear superioridades que te permitan atacar líneas defensivas poco pobladas.
- Modificar la profundidad de tu línea te da más tiempo y espacio para correr o te permite atacar y abrir huecos en la línea defensiva.
- En el juego general, los delanteros se distribuyen en grupos a lo largo del campo. Puedes modificar la formación de estos grupos para que se ajuste a tu estilo de juego, lo que te permite reservar jugadores para rucks o para atacar zonas que prefieras.
- Cuando se forma un ruck, tu intensidad de ruck decidirá cuántos jugadores se desplazarán por defecto hacia la zona del ruck. Destinar un gran número de jugadores puede aumentar las posibilidades de ganar más rucks, pero se convertirá en un problema si mueves el balón de un lado al otro y tus delanteros no llegan a tiempo al momento en que este se deshace. También se cansarán más rápidamente.
- Incorporar al zaguero a la línea te da más opciones de ataque de primera línea o defensivas.

- Puedes preparar mejor a tus jugadores para un puntapié de despeje o un tanto de drop utilizando la opción de preparar puntapié para situar al pateador en un lugar más profundo.



A dark, atmospheric photograph of a large stadium at night, likely the Stadio Olimpico in Rome. The stadium is mostly in shadow, with some lights visible on the tiers. The word "ITALIAN" is centered in the image in a bold, white, sans-serif font.

ITALIAN

CONTENUTO

<u>INIZIARE</u>	65
<u>COMANDI DI GIOCO</u>	66
<u>MENU PAUSA</u>	73
<u>MENU PRINCIPALE</u>	74
<u>PARTITA SINGOLA</u>	75
<u>ALLENAMENTO</u>	75
<u>VITA DA PROFESSIONISTA</u>	76
<u>COMPETIZIONI</u>	78
<u>MODALITÀ CARRIERA</u>	79
<u>GIOCA ONLINE</u>	80
<u>HUB FAN</u>	81
<u>PERSONALIZZA</u>	83
<u>AIUTO E OPZIONI</u>	86
<u>CONSIGLI</u>	87
<u>CREDITI</u>	125

INIZIARE

- Partita singola - Lanciati subito nell'azione. Seleziona per giocare una partita singola di rugby a 7 o di rugby a 15 tra due squadre.
- Allenamento - Usa l'allenamento per affinare tutte le tue abilità e goderti al meglio Rugby Challenge 3. Seleziona per visualizzare i tutorial o per un allenamento libero.
- Vita da professionista - Assumi il controllo di un singolo giocatore e guidalo attraverso un'intera carriera di 13
- Competizioni - Affronta una delle 19 competizioni rugbistiche più importanti al mondo.
- Modalità carriera - Scegli di dare il via a una carriera e di controllare una squadra lungo 13 stagioni.
- Gioca online - Scegli di giocare una partita rapida online, vedi le classifiche online o gioca una partita privata online.
- Hub fan - Scegli di caricare o scaricare giocatori personalizzati e squadre create da te o da altri utenti online.
- Personalizza - Seleziona per creare e modificare giocatori, squadre o competizioni.
- Aiuto e opzioni - Seleziona per regolare le opzioni per i comandi, il gioco, la visuale e il sonoro o per vedere i riconoscimenti.

COMANDI DI GIOCO

OFFENSIVO



PAUSA

MUOVI
PREMI **RT**
SCATTA

PASSA A SX/A DX
PREMI PER PASSAGGIO AMPIO

PASSA A MEDIANO APERTURA
LT + **TRG**

RESPINTA
R1 **SCHIVA A SINISTRA**
R2 **SCHIVA A DESTRA**
R3 **FINTA DI PASSAGGIO**

IN GIOCATA LIBERA

CALCIO AL VOLTO **Y**, **A**, **B**, **X** **SEGNARE META**

GRUBBER

CAL. UP & UNDER/A SCAVALCARE **DIETRO LA PROPRIA LINEA**

CALCIO DI RIMBALZO **FORZA PALLA**
TOCCA LEGGERMENTE I PULSANTI
PER CALCIO VELOCE.
TIENI PREMUTI I PULSANTI
PER CALCIO MIRATO.

DIFENSIVO



PAUSA

MUOVI
PREMI **RT**
SCATTA

SELEZIONA AUTOMATICAMENTE GIOCATORE

SELEZIONA GIOCATORE A SINISTRA/DESTRA
LT / **TRG**

SELEZIONA ESTREMO
LT + **TRG**

PALLA LIBERA

SALTA E AFFERRA
PREMI PER UN MARK

PLACCA

PLACC. AGGRESSIVO

CALCETTO DI PUNTA

TUFFATI SULLA PALLA

COMANDI DI GIOCO

RUCK



Un ruck si forma quando un giocatore finisce a terra in seguito a un placcaggio. Premi il tasto **A** per agganciare il giocatore disponibile più vicino al ruck.

Premendo **A** consecutivamente aggiungerai altri giocatori al ruck. Così facendo rischierai di esporre la tua linea difensiva, quindi fai attenzione a non esagerare in alcune situazioni.

Premi **B** per agganciare aggressivamente i giocatori al ruck, così facendo solo i giocatori avanzati si uniranno al ruck per un grosso impatto. Se, però, non ci dovessero essere giocatori avanzati nelle vicinanze al momento della formazione del ruck, potrebbero metterci troppo tempo per arrivare. Per sganciare i giocatori dal ruck premi **Y**.

Per contrastare e cercare di prendere la palla in un ruck prima che arrivino gli avversari, premi **X**.

Dopo aver avuto la meglio nel ruck i giocatori possono premere **Y** per spazzare via la palla dal ruck con un calcio.

COMANDI DI GIOCO

RIMESSE LATERALI



La rimessa laterale si forma quando la palla va in touch.

Il lancio

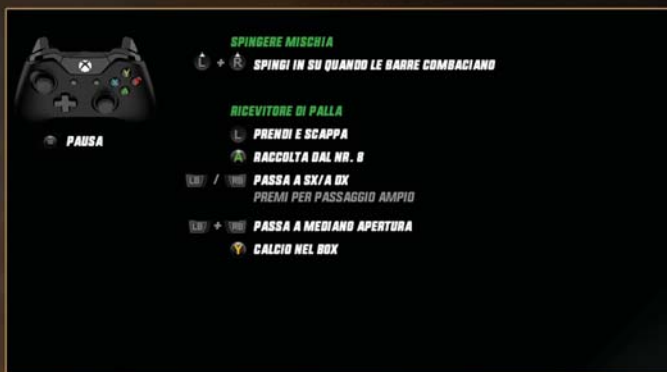
- Usa la levetta destra per passare da un gruppo di giocatori all'altro.
- Usa la levetta sinistra per muovere i gruppi su e giù lungo la linea della rimessa laterale.
- Premi il tasto **Y**, **B** o **A** per lanciare verso il giocatore indicato quando la barra dell'indicatore si trova nella zona colorata.
- Se lancerai a lato dell'area colorata il lancio verrà considerato non valido.

La presa.

- Premi il tasto **X**, **B** o **A** per saltare a intercettare il tiro.
- I giocatori possono scegliere di prendere la palla, passarla o dare il via a un maul.

COMANDI DI GIOCO

MISCHIA CHIUSA



La mischia chiusa può essere ordinata dall'arbitro dopo un'irregolarità, come un in avanti o una palla inattiva.

- I giocatori devono premere entrambe le levette al momento adatto per procedere all'ingaggio con il maggior impatto possibile.
- Una volta iniziata la mischia chiusa diventa una gara di tempismo nel premere verso l'alto le levette quando le linee si incontrano al centro dell'area colorata. Più distanti saranno le linee da questo punto centrale quando si spinge, più debole risulterà la spinta.
- Per girare la mischia in una direzione usa solo una levetta alla volta.
- Dopo aver vinto la mischia, premi **A** per far raccogliere la palla dal n° 8 invece che dal mediano di mischia.

COMANDI DI GIOCO

MAUL



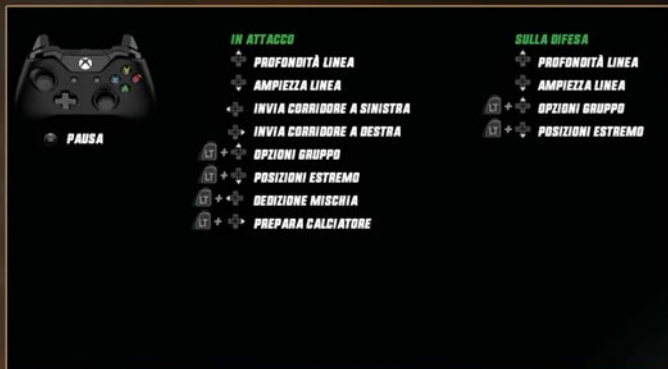
Un maul si forma quando il portatore di palla viene placcato ma non a terra ed entrambi i giocatori coinvolti restano in piedi. I giocatori si trovano quindi in posizione di maul e premendo ripetutamente **X** proveranno a guadagnare terreno spingendo l'avversario.

Gli altri giocatori di entrambe le squadre possono legarsi al maul e spingere in avanti i giocatori. Usa il tasto **A** per aggiungere giocatori.

Se il portatore di palla è costretto a indietreggiare e ci impiega troppo a giocare la palla, rischia di venire penalizzato.

COMANDI DI GIOCO

STRATEGIE



Le strategie dell'utente influenzano i comportamenti più complessi della tua squadra.

- Profondità linea - Altera la profondità della tua linea posteriore, può essere Profonda, Normale, Piatta
- Larghezza linea - Altera la larghezza della tua linea posteriore, può essere Compressa, Normale o Ampia
- Invia a Destra/Sinistra - Seleziona per far sì che i giocatori più avanzati corrano a sinistra o a destra del ruck e cerchino di portare la palla in avanti.
- Alterna opzioni gruppo - Normalmente nel gioco i giocatori avanzati sono distribuiti per la larghezza del campo in gruppi. La loro posizione ha un notevole impatto sulla velocità con la quale i giocatori avanzati raggiungono i ruck a seconda del tuo stile di gioco. Modifica l'impostazione del tuo gruppo a 4/4, 2/4/2 or 3/2/3
- Alterna estremo - Puoi scegliere se vuoi che il tuo estremo stia, come al solito, dietro i tuoi giocatori o più avanti nella tua linea posteriore. Seleziona Normale o In linea.
- Presenza in mischia - Modifica il numero predefinito di giocatori che raggiungono l'area di mischia, può essere Basso, Medio, Alto
- Prepara tiratore - Mandi il tiratore dietro il ruck in modo che abbia spazio per calciare.

COMANDI DI GIOCO

CARRIERA PRO



CALCIO PIAZZATO (Rugby a 15)

Il calcio piazzato viene battuto dopo che è stata segnata una meta e può anche essere scelto quando una squadra ottiene una punizione a favore.


Sposta la levetta sinistra in alto o in basso per piazzare la palla sul campo, all'interno del valore della statistica di calcio del giocatore. La palla diventerà gialla o rossa a seconda di quanto sia stata piazzata lontana dalla distanza di calcio ottimale.

Una volta piazzata la palla, usa la levetta sinistra per prendere la mira, quindi premi **A** per confermare. Per iniziare il calcio tieni premuto **A** quando la barra bianca incrocia la barra nera. Più si avvicinano le due linee, più sarà precisa la direzione del calcio.

Per completare il calcio premi **A** quando la barra nera incrocia la barra bianca dell'indicatore di potenza.

COMANDI DI GIOCO

MENU PAUSA

Premi il  durante il gioco per visualizzare il "Menu pausa".

- Scegli tra - Riprendi partita, Gestione squadra, Aiuto e opzioni, Scegli squadra, Riavvia partita o Abbandona partita.
- Riprendi partita - Seleziona per tornare alla partita.
- Gestione squadra - Scegli per gestire la tua squadra, impostare il capitano, impostare il tiratore e scambiare i giocatori.
- Aiuto e opzioni - Scegli per vedere i comandi, regolare la visuale o regolare le opzioni del sonoro.
- Scegli la parte - Seleziona per scegliere una parte diversa da controllare nel corso della partita.
- Riavvia partita - Seleziona per riavviare la partita.
- Abbandona la partita - Seleziona per abbandonare la partita e tornare all'hub del menu principale.

INFORTUNI

Nel corso del gioco se un giocatore si infortuna verrà sostituito.

Lo schermo della sostituzione comparirà quando un giocatore subirà un infortunio.

Seleziona una riserva dalla panchina per sostituire il giocatore infortunato. Per le squadre dell'IA la sostituzione sarà automatica.

MENU PRINCIPALE

- Partita singola - Lanciati subito nell'azione. Seleziona per giocare una partita singola di rugby a 7 o di rugby a 15 tra due squadre.
- Allenamento - Usa l'allenamento per affinare tutte le tue abilità e goderti al meglio Rugby Challenge 3. Seleziona per visualizzare i tutorial o per un allenamento libero.
- Vita da professionista - Assumi il controllo di un singolo giocatore e guidalo attraverso un'intera carriera di 13
- Competizioni - Affronta una delle 19 competizioni rugbistiche più importanti al mondo. Scegli tra World Rugby Championship, Buildcorp National Rugby Championship, ABSA Currie Cup, ITM Cup, Super Rugby, Quad Nations, Bledisloe Cup Series, Aviva Premiership Rugby, French Division 1 and 2, Elite 12, Euro Nations, Euro Club Championship, Seven-A-Side Championship, International Seven-A-Side Series, European Knockout Cup, Pacific Rim Championship, African Nations Cup, o South American Shield.
- Modalità carriera - Scegli di dare il via a una carriera e di controllare una squadra lungo 13 stagioni.
- Gioca online - Scegli di giocare una partita rapida online, vedi le classifiche online o gioca una partita privata online.
- Hub fan - Scegli di caricare o scaricare giocatori personalizzati e squadre create da te o da altri utenti online.
- Personalizza - Seleziona per creare e modificare giocatori, squadre o competizioni.
- Aiuto e opzioni - Seleziona per regolare le opzioni per i comandi, il gioco, la visuale e il sonoro o per vedere i riconoscimenti.

PARTITA SINGOLA

Scegli Rugby a 7 o Rugby a 15 per giocare una singola partita rapida.

La schermata della partita singola ti permette di scegliere le due squadre che si affrontano. Premi **A** per confermare la selezione della squadra e procedere alla schermata di selezione dei comandi.

Scegli quale squadra vuoi controllare spostando l'indicatore/gli indicatori del controller giocatore a sinistra o a destra. Lasciando l'indicatore giocatore in mezzo farai partire una partita controllata automaticamente alla quale assisterai solo come spettatore. La schermata di selezione dei comandi ti permette inoltre di modificare la divisa della squadra e di regolare le impostazioni di gioco.

Premi **X** per cambiare la divisa della squadra che controlli.

Premi **Y** per accedere alla schermata di impostazioni di gioco e regolare le impostazioni come Stadio, Difficoltà, Lunghezza partita, Momento della giornata e Condizioni meteorologiche.

Una volta decisa squadra da controllare, divise e opzioni, premi **A** per confermare le impostazioni e iniziare la partita.

ALLENAMENTO

Seleziona per vedere i tutorial o per allenarti liberamente.

- Tutorial - Seleziona il livello del tutorial che vuoi provare. Scegli tra Base, Intermedio, Avanzato o Professionale. Segui le indicazioni su schermo per apprendere i comandi di gioco e farci pratica.
- Allenamento libero - Seleziona per girare liberamente sul campo per affinare le tue abilità.

VITA DA PROFESSIONISTA

Decidi il tuo destino in più di 13 stagioni cariche d'azione, iniziando dal gradino più basso.

Seleziona una modalità di gioco tra Rugby a 7 o Rugby a 15. Seleziona la difficoltà, la durata della partita e le opzioni di licenziamento e premi **A** per procedere.

Personalizza il tuo giocatore, modificane i dettagli, gli attributi, la testa, il volto e i capelli, il corpo, gli accessori e i tatuaggi, oppure premi **Y** per scegliere casualmente gli attributi del giocatore. Premi **≡** per continuare.

Scegli una squadra per il tuo giocatore e premi **A** per procedere.

Il gioco quindi simulerà tutte le partite finché non ce ne sarà una in cui la squadra del tuo giocatore deve scendere in campo. Accederai quindi all'Hub Pro.

L'Hub Pro ti darà quindi le seguenti possibilità:

- **Gioca partita** - Scegli di giocare la partita. Avrai la possibilità di controllare solo il tuo giocatore Pro durante la partita.
- **Il mio Pro** - Seleziona quest'opzione per visualizzare le statistiche, le prestazioni o i dettagli del contratto del tuo giocatore Pro.
- **Messaggi** - Selezionala per vedere i tuoi messaggi con diversi avvisi di gioco.
- **La mia rosa** - Selezionala per vedere i dettagli della tua rosa. Vedi i profili individuali dei giocatori e il profilo di squadra.
- **La rosa avversaria** - Selezionala per vedere i dettagli della rosa dei tuoi avversari. Vedi i profili individuali dei giocatori e il profilo di squadra.

- Informazioni competizione - Selezionala per vedere la classifica, il programma e gli incontri della competizione.
- Statistiche - Selezionala per vedere le statistiche della tua carriera, della squadra e del giocatore. Premi **A** per vedere le prime 10 squadre o i primi 10 giocatori.
- Impostazioni - Selezionala per cambiare le impostazioni di Difficoltà, Durata Partita e Licenziamento.

Per saltare un turno e simulare la partita, premi **Y** per passare al round successivo. Se simulerai tutte le partite non svilupperai le tue statistiche giocatore.

All'inizio della nuova stagione il tuo giocatore pro potrebbe ricevere l'offerta di contratto da un club. Se scegli di accettare un contratto, scegli il club e premi **A** per accettarlo e iniziare la nuova stagione.

Una volta completata la tua carriera vedrai le statistiche del giocatore, della squadra e della carriera.

COMPETIZIONI

Scegli di giocare in una di queste competizioni: World Rugby Championship, Buildcorp National Rugby Championship, ABSA Currie Cup, ITM Cup, Super Rugby, Quad Nations, Bledisloe Cup Series, Aviva Premiership Rugby, French Division 1 and 2, Elite 12, Euro Nations, Euro Club Championship, Seven-A-Side Championship, International Seven-A-Side Series, European Knockout Cup, Pacific Rim Championship, African Nations Cup, o South American Shield.

Continua una competizione esistente o iniziane una nuova.

Carica la competizione.

Seleziona per caricare una competizione salvata precedentemente; è possibile salvare fino a 8 competizioni.

Nuova competizione.

Seleziona per impostare una nuova competizione. Imposta la tua competizione dalla schermata Impostazione competizione.

Scegli la competizione, la difficoltà, la durata della partita e il tipo di gestione della squadra. Premi **A** per continuare fino alla schermata di selezione della squadra.

Scegli fino a 8 squadre che vuoi controllare durante la competizione. Premi  per procedere all'Hub competizione.

L'Hub competizione è il centri di controllo della tua competizione. Da qui avrai le seguenti opzioni:

- Gioca partita - Seleziona per giocare la partita successiva della competizione.
- La mia squadra - Seleziona per gestire la tua squadra, impostare il capitano, impostare il tiratore, scambiare giocatori e vedere i dettagli del tuo giocatore.
- Squadra avversaria - Seleziona per vedere i dettagli della rosa della squadra avversaria.

- Informazioni competizione - Seleziona per vedere statistiche, programma e incontri della competizione.
- Statistiche - Seleziona per vedere i dettagli della competizione, incluse le statistiche della competizione, le statistiche della squadra e le statistiche del giocatore.
- Impostazioni - Seleziona per regolare le impostazioni di difficoltà, durata partita e gestione squadra.

Per saltare un turno e simulare la partita, premi **Y** per procedere alla partita successiva.

Una volta completata la competizione vedrai le statistiche della competizione.

MODALITÀ CARRIERA

La modalità carriera ti permette di controllare le sorti della tua squadra in più di 13 stagioni cariche d'azione. Scegli tra le squadre di club e le nazionali, a seconda della modalità di gioco prescelta. I giocatori hanno la possibilità di continuare una carriera esistente o di iniziare una nuova.

Continua.

Seleziona per caricare una carriera salvata in precedenza; è possibile salvare fino a 8 carriere.

Nuova carriera.

Seleziona per iniziare una nuova carriera. Imposta la tua carriera dalla schermata "Impostazione carriera".

Seleziona il nome dell'allenatore, la squadra, la modalità di gioco, la difficoltà, la durata della partita, il tipo di draft, il tipo di gestione della squadra, le opzioni di licenziamento e di tetto ingaggi. Premi **A** per passare alla schermata di selezione della squadra.

Scegli le squadre che vuoi controllare in modalità carriera. Premi **A** per procedere all'Hub Carriera.

L'Hub carriera è simile all'Hub competizione, con l'aggiunta dell'opzione "Messaggi". I messaggi ti permettono di vedere le notizie, gli annunci e le informazioni sulla tua carriera.

GIOCA ONLINE

Online fino a 4 giocatori locali possono collegarsi e affrontare fino a 4 avversari su un'altra console online.

Scegli tra Partita rapida, Classifiche o Partita privata.

Partita rapida.

Seleziona per giocare una partita rapida di rugby a 7 o di rugby a 15 contro un altro giocatore selezionato casualmente.

Scegli la squadra da controllare durante la partita rapida e premi **A** per procedere.

Una volta selezionata la squadra procederai alla schermata di ricerca dove troverai un avversario online che possa unirsi alla tua partita. Premi **LB** per silenziare i giocatori, cambiare la squadra o visualizzare l'assistenza e le Opzioni.

Premi **LB** quando sei pronto a giocare. Quando entrambi i giocatori saranno pronti la partita comincerà.

Classifica.

Seleziona per vedere le classifiche online e i risultati delle partite rapide.

Le classifiche ti permettono di confrontarti con gli altri in base ai punti ottenuti per vittorie, pareggi e sconfitte; inoltre indicano la tua affidabilità nel completare le partite online.

Partita privata.

Scegli una partita di rugby a 7 o di rugby a 15 e seleziona le opzioni, tra cui lo stadio, la durata della partita, il momento del giorno, le condizioni meteorologiche e le squadre equilibrate. Premi **A** per continuare.

L'opzione "Squadre equilibrate" obbliga tutti i giocatori delle squadre ad avere valutazioni identiche per eliminare eventuali svantaggi.

Sarai quindi in grado di selezionare un amico da invitare per una partita privata. Una volta inviato l'invito, scegli una squadra da controllare nel corso della partita privata.

Quando sarai pronto premi **A** e aspetta che arrivi il tuo amico. Quando ti avrà raggiunto e sarà pronto la partita potrà cominciare.

HUB FAN

Seleziona per caricare o scaricare i giocatori personalizzati e le squadre create da te e dagli altri utenti online.

Giocatori.

Seleziona per visualizzare o scaricare tutti i giocatori che hai aggiunto ai tuoi caricamenti (vedi "Creazione giocatore" per ulteriori dettagli) o quelli creati da altri utenti online.

- I miei caricamenti - seleziona per vedere i giocatori personalizzati che hai selezionato da caricare sull'Hub fan. Il tuo giocatore non sarà pubblicamente visibile finché non lo condividerai. Per condividere un giocatore creato, seleziona il giocatore, quindi vai sulle opzioni e seleziona Condividi, Non condividere più o Elimina.

Premi **X** per scaricare un giocatore che hai salvato tra i tuoi caricamenti. Questo è utile se hai eliminato il giocatore che hai creato in locale.

Premi **Y** per dare una valutazione a qualsiasi giocatore.

- Più popolare - seleziona per vedere e scaricare i giocatori popolari creati da altri utenti. Puoi scaricare un giocatore, valutarlo e vederne i dettagli.


Premi **≡** per segnalare qualsiasi giocatore creato che contenga contenuti inappropriati o offensivi.


Cerca un giocatore premendo il tasto **🔍**.

Squadre.


Seleziona per visualizzare o scaricare tutte le squadre che hai aggiunto ai tuoi caricamenti oppure quelle create da altri utenti online.


- I miei caricamenti - seleziona per vedere le squadre personalizzate che hai selezionato da caricare sull'Hub Fan. La tua squadra non sarà pubblicamente visibile finché non lo condividerai. Per condividere una squadra creata, selezionala, quindi vai sulle opzioni e scegli Condividi, Non condividere più o Elimina.

Premi  per scaricare una squadra che hai salvato tra i tuoi caricamenti. Questo è utile se hai eliminato la squadra che hai creato in locale.

Premi  per dare una valutazione a qualsiasi squadra.

- Più popolare - Seleziona per vedere e scaricare e squadre popolari creati da altri utenti. Puoi scaricare una squadra, valutarla e vederne i dettagli.

Premi  per segnalare qualsiasi squadra creata che contenga contenuti inappropriati o offensivi.

Cerca una squadra premendo il tasto .

PERSONALIZZA

Seleziona per personalizzare diversi elementi di gioco, tra cui Giocatori, Squadre e Competizioni.

Giocatori.

Scegli per creare un nuovo giocatore, modificare giocatori esistenti, eliminare giocatori o riportare i quelli modificati ai valori predefiniti.

Crea un giocatore.

- **Dettagli** - Personalizza Nome, Età, Piede, Nazionalità, Etnia e Posizione (Principale, Secondaria e Terziaria).
- **Attributi** - Seleziona dagli attributi predefiniti oppure personalizza le caratteristiche individuali come Forma, Velocità, Accelerazione, Aggressività, Agilità, Interruzione placcaggio, Placcaggio, Passaggio, Scaricamento, Calcio generale, Calcio in porta, Presa, Forza, Agilità mentale, Salto e Disciplina.
- **Testa** - Personalizza Cranio/Collo, Mascella, Zigomi, Arcata sopraccigliare, Naso, Occhi, Bocca e Orecchie.
- **Volto e Capelli** - Personalizza Texture facciale, Colorito, Colore degli occhi, Tipo e colore copricapo, Lunghezza capelli, Stile capelli, Colore capelli, Colore e Stile barba e baffi.
- **Corpo** - Personalizza Peso e Altezza, Torace, Addome, Definizione, Forma colonna vertebrale, Braccia, Gambe e Forma gambe.
- **Accessori** - Personalizza Fasciature braccia e gambe, Maglia e Scarpini club e nazionale.
- **Tatuaggi** - Personalizza Tatuaggi sulle gambe e sulle braccia.

Modifica giocatore.

Seleziona per modificare i giocatori esistenti e caricare il giocatore sull'Hub Fan.

Seleziona un giocatore da caricare sull'Hub Fan, quindi premi **X** per caricare.

Il tuo giocatore non sarà visibile pubblicamente finché non lo condividerai nelle impostazioni Hub fan.

Seleziona "Ripristina giocatori modificati" per annullare tutte le personalizzazioni sui giocatori predefiniti.

Squadra.

Seleziona per creare una nuova squadra, modificarne una, eliminare squadre o ripristinare le squadre modificate.

Crea una squadra.

Seleziona per creare una squadra a 7 o a 15. Modifica i dettagli della squadra, tra cui

- Squadra - Personalizza emblema squadra, Nome squadra, Memoria, Nome commento, Luogo e Stadio di casa.
- Divisa - Seleziona Divisa principale, Divisa alternativa e Scarpini.
- Attributi - Personalizza Attacco, Difesa, Ruck, Maul, Mischia chiusa e Rimesse laterali.
- Tattiche - Personalizza le tattiche per Zona difensiva, Zona centrale, Zona d'attacco e Calci.
- Rosa - Personalizza la rosa. Scegli la formazione titolare e le riserve. Seleziona i giocatori e il capitano.

Modifica Squadra.

Seleziona per modificare le squadre esistenti e caricare la tua squadra sull'Hub Fan.

Scegli una squadra da caricare sull'Hub Fan, quindi premi **X** per caricarla.

La tua squadra non sarà pubblicamente visibile finché non la condividerai nelle impostazioni Hub Fan.

Seleziona "Ripristina squadre modificate" per annullare tutte le personalizzazioni sulle squadre predefinite.

Competizione.

Scegli per creare, modificare o eliminare una competizione.

- Seleziona modello - Seleziona un modello su cui basare la tua competizione. Usa una delle competizioni esistenti per formare le basi della tua competizione.
- Imposta un nome, un luogo o un trofeo per la tua competizione.
- Imposta il formato, la struttura dei punti e le squadre per la tua competizione.
- Una volta configurate tutte le impostazioni della tua competizione personalizzata premi **B** per salvarla.
- Ora potrai giocare alla tua competizione personalizzata dalla modalità competizione.

Per eliminare una competizione personalizzata, modifica la competizione e premi **Y** per eliminarla.

AIUTO E OPZIONI

Seleziona per vedere i Comandi, regolare le Impostazioni di Gioco, la visuale, il Sonoro e per visualizzare i riconoscimenti.

- **Comandi -** Seleziona per vedere i comandi con la palla, senza palla, i ruck, le rimesse laterali, le mischie chiuse, i maul o le strategie.
- **Gioco -** Seleziona per regolare le impostazioni di gioco per Infortuni, Fuorigioco, Passaggi in Avanti, Espulsioni temporanee, Affaticamento giocatore, Arbitro video, Moviola, Squadra preferita, Squadra a 7 preferita, Frequenza placcaggio alto, Frequenza intercetto, Probabilità di scarico, Frequenza di scarico, Percentuale di successo di scarico, Percentuale di successo passaggi, Abilità di interrompere il placcaggio, Bonus placcaggio ruck, Attitudine offensiva e Attitudine difensiva.
- **Visuale -** Seleziona per regolare Etichette giocatore, Replay, Intermezzi, Glory Camera, Angolo visuale, Oscillazione visuale e Visuale ravvicinata.
- **Sonoro -** Seleziona per regolare le impostazioni del volume per Telecronaca, Pubblico, Effetti sonori, Voci giocatori, Musica, Lingua telecronaca e Lingua arbitro.
- **Riconoscimenti -** Seleziona per vedere i riconoscimenti.

CONSIGLI

Generali.

- La riuscita di placcaggi, finte, resistenza a contrasti e sidestep dipende dalla posizione e dal tempismo del giocatore. Fai in modo di trovarti nella posizione adatta al momento giusto per riuscirci.
- Tieni d'occhio il tuo indicatore Giocatore, quando pulsa la tua squadra è sicura di sé e questo aumenta le tue statistiche di Placcaggio, Interruzione placcaggio, Passaggio, scarico e Calci generici.
- Se il tuo indicatore Giocatore inizia a calare significa che i giocatori sono affaticati e hanno bisogno di riposare: fai in modo di tenerli lontani dal ruck, falli smettere di scattare o addirittura sostituiscili.
- Completa tutti i tutorial; è un ottimo modo per imparare a giocare e ti permette di aumentare semplicemente le tue abilità.
- Quando l'avversario ha commesso fallo e l'arbitro ti ha concesso un vantaggio, prova a sfruttare al meglio l'opportunità per guadagnare terreno o segnare punti con un tiro in porta.
- Prova un chip, un grubber o un calcetto; è un ottimo modo per superare la difesa quando sei sotto pressione. Il tempismo è molto importante: se lo farai troppo tardi verrai placcato, troppo presto il difensore prenderà la palla prima di te.
- Questi calci sono più efficaci quando i tuoi giocatori sono più veloci degli avversari.
- Se piove è più difficile tenere palla durante un placcaggio e i passaggi lunghi.

- Quando hai superato la linea e devi superare solo l'estremo, prova un chip o un grubber kick e rincorri la palla per superarlo. Un estremo normalmente non sbaglia molti passaggi.

Ruck.

- La barra del ruck inizialmente favorirà il giocatore che ha avuto il maggior impatto nel placcaggio. Corri o placca con intenzione/aggressività per sfruttare ciò a tuo favore e aumentare le possibilità di avere la meglio nel ruck.
- Aggancia pesantemente quando hai dei giocatori vicini al placcaggio. Arriveranno comunque in fretta e avranno un grosso impatto sulla barra del ruck.
- Gli agganci pesanti affaticano più velocemente i giocatori.
- Aggancia velocemente quando hai dei giocatori più lontani dal placcaggio. Arriveranno più in fretta al ruck aumentando le tue possibilità di avere la meglio.
- Impiegare molti giocatori in mischia potrebbe aumentare le tue possibilità di riuscita, ma potrebbe lasciare dei grossi buchi nella difesa o lasciarti a corto di giocatori in attacco.
- I primi 3 giocatori nel ruck hanno più influenza, la loro velocità e l'impatto sul ruck sono fattori dominanti per avere la meglio. Se non riesci a portare lì i tuoi giocatori prima degli avversari, spesso conviene aspettare il ruck successivo.
- Se stai perdendo un ruck o i giocatori arriveranno troppo tardi, a volte è meglio sganciare i tuoi giocatori utilizzando "Abbandona" in modo che possano difendere nuovamente.

- Se non sei il giocatore che placca, spostalo vicino al ruck per ridurre il tempo in cui ti unirai al ruck. Questo tattica è davvero efficace nella modalità multigiocatore in cooperativa.
- Cerca di ottenere la palla al breakdown se arrivi prima degli avversari: è un modo molto rapido di prendere palla. Fai attenzione, però, dovrai lasciarla quando arriveranno altri giocatori, altrimenti subirai una penalità.
- Allo stesso modo, se ti trovi isolato al breakdown e un difensore sta provando a prendere la palla, puoi trattenerla. Fai attenzione, però, dovrai lasciarla in fretta o Potresti subire una penalità.

Placcaggio.

- Fai attenzione quando usi il placcaggio aggressivo; il placcaggio potrebbe risultare dominante, ma allo stesso tempo ti espone al rischio di commettere fallo come un placcaggio alto.
- A volte è meglio non placcare subito un giocatore in break, specialmente in una situazione di 2 contro 1. Stagli alla larga finché la tua difesa non arriva a coprire i giocatori.
- Puoi inserirti in un placcaggio altrui se non è riuscito. Capire con quali placcaggi puoi farlo ti aiuterà a organizzare prima la difesa.

Rimesse laterali.

- La parte più importante della rimessa laterale è il lancio. Prova a lanciare leggermente di lato per avere un lieve vantaggio, ma fai attenzione a non esagerare o verrai penalizzato.
- Fai attenzione alla posizione dei tuoi giocatori sulla rimessa laterale: ti aiuterà a determinare quanto lateralmente vuoi tirare.
- Ottieni un discreto vantaggio formando un maul dalla rimessa laterale per cogliere impreparato il tuo avversario.
- Cercare di togliere la palla di mano all'avversario può essere una soluzione più rapida, ma non sempre si rivela efficace.
- Sposta i gruppi di saltatori davanti ai tuoi avversari per avere maggiori probabilità di vincere la rimessa laterale.
- Ridurre il numero di giocatori in rimessa laterale ti lascia più giocatori in entrambe le linee posteriori, ma può creare spazio per attaccare attorno alla rimessa. Sperimenta questa strategia con diverse squadre.

Passaggi.

- Abituati a usare i passaggi tagliati, sono un ottimo modo per trovare un giocatore nello spazio.
- Ci sono due modi di effettuare passaggi tagliati: provali entrambi e usa quello con cui ti trovi meglio.
- I passaggi possono essere "preparati" prima di ricevere la palla. Premendo il tasto del passaggio prima di ricevere la palla potrai passarla velocemente al giocatore successivo. Puoi preparare anche calci, sidestep e respinte.
- Scaricare un passaggio da un placcaggio è una scelta rischiosa ma può regalare grandi soddisfazioni. I giocatori con maggiore abilità di scarico lo faranno con più precisione ottenendo maggior successo, quindi fai attenzione quando scarichi.
- Alcune azioni di base possono essere eseguite contemporaneamente: per esempio tenere a bada un difensore respingendolo e scaricando con l'altro braccio, è un ottimo modo di aprire spazio per la tua squadra.
- Quando passi da un ruck tieni conto della posizione dei giocatori di supporto, se non sono in posizione per andare sulla palla, questa potrebbe finire per terra. Puoi ritardare il tuo passaggio dal ruck se i tuoi compagni non sono in posizione.
- Le finte fanno esitare i difensori. Le finte più efficaci avvengono quando il difensore si sta allontanando da te e tu contemporaneamente cambi direzione.
- Attira e passa - calcolando il tempo del passaggio subito prima di un placcaggio, puoi spingere il difensore a placcare e liberare spazio per i giocatori.

- I passaggi rischiosi possono rivelarsi efficaci ma si corre il rischio di fare intercettare la palla agli avversari.
- Puoi aumentare le tue probabilità di intercettare un passaggio anticipandolo e inserendoti sul percorso del passaggio.
- Puoi regolare la percentuale di successo, la frequenza e la probabilità di scarico tramite il menu dei cursori di gioco.
- La frequenza di intercettazione può essere regolata tramite il menu dei cursori di gioco.

Mischie.

- Le spinte in mischia avvengono quando le levette sono completamente su. Se premi in ritardo, prova a premere prima in modo che le levette siano su quando l'indicatore di mischia raggiunge il punto preciso.
- Prova a girare la mischia a tuo vantaggio muovendo 1 sola levetta. Girando la mischia potresti allontanare da te i difensori per creare spazi in cui inserirti.
- Fai attenzione, però, perché alle difficoltà maggiori anche i giocatori dell'IA ci proveranno, quindi preparati a reagire!
- Le mischie chiuse d'attacco in mezzo al campo sono un'ottima strategia, quando ottieni questa possibilità da una penalità a favore.
- Usa lo sganciamento del n° 8 per staccarlo prima dalla mischia, permettendoti di rompere il fianco. Anche il tuo mediano di mischia potrebbe aiutarti a cogliere impreparati gli avversari.

Cambiare Giocatore.

- Quando cambi il miglior giocatore, sposta la levetta nella direzione in cui vuoi che il giocatore designato si sposti per scegliere il miglior giocatore.

Maul.

- Se ti trovi in difficoltà in un maul, gioca prima la palla per evitare di subire penalità.

Strategie.

- Le strategie utente controllano i comportamenti più complessi della tua squadra. Usale per sfruttare i punti deboli dei tuoi avversari o scegliere le opzioni più adatte al tuo stile di gioco.
- Usa Invia cursore per attaccare veramente gli spazi vuoti del pacchetto di mischia. I giocatori si avventeranno sulla palla con più energia rispetto ai normali passaggi e potrebbero cogliere impreparati gli avversari.
- Altera la larghezza della tua linea per creare sovrapposizioni o permetterti di attaccare linee difensive sparpagliate.
- Alterando la profondità della tua linea avrai più tempo e spazio per correre e potrai attaccare i buchi nella linea difensiva.
- Nelle normali azioni di gioco, i giocatori sono distribuiti lungo la larghezza del campo in gruppi. Puoi scegliere la formazione più adatta per questi gruppi, in modo da impiegare efficacemente questi giocatori nei ruck o attaccare le aree che preferisci.

- Quando si forma un ruck, la tua presenza regolerà il numero predefinito di giocatori che raggiungeranno la zona interessata. Impiegare molti giocatori potrebbe aumentare la possibilità di avere la meglio in ruck, ma potrebbe rivelarsi un problema nel caso tu voglia spostare la palla da un lato all'altro e i tuoi giocatori non riescono a raggiungere il breakdown in tempo. Inoltre si affaticheranno più in fretta.
- Portare il tuo estremo in linea ti dà maggiori opzioni di attacco o di difesa per la tua linea avanzata.
- Puoi piazzare meglio i tuoi giocatori per un calcio a liberare o in porta usando l'opzione Prepara calcio per piazzare più in profondità il tuo tiratore.

FRENCH

TABLE DES MATIERES

<u>Commencer</u>	97
<u>Commandes De Jeu</u>	98
<u>Menu Pause</u>	105
<u>Menu Principal</u>	106
<u>Match Simple</u>	107
<u>Entraînement</u>	107
<u>Deviens Pro</u>	108
<u>Compétition</u>	110
<u>Mode Carrière</u>	111
<u>Jouer En Ligne</u>	112
<u>Centre De Fans</u>	113
<u>Personnaliser</u>	115
<u>Aide et Options</u>	118
<u>Trucs et Astuces</u>	119
<u>Crédits</u>	125

COMMENCER

- Match simple* - Passez directement à l'action. Choisissez de jouer un match de rugby à sept ou de rugby à quinze entre deux équipes.
- Entraînement* - Rendez-vous sur le terrain d'entraînement pour parfaire votre jeu et profiter au mieux de Rugby Challenge 3. Sélectionnez ce mode pour afficher des didacticiels ou pour jouer librement.
- Deviens pro* - Prenez le contrôle d'un seul joueur et dirigez-le au fil d'une carrière longue de 13 ans.
- Compétitions* - Participez à l'une des 19 plus grandes compétitions de rugby au monde.
- Mode Carrière* - Sélectionnez ce mode pour lancer une carrière et contrôler une équipe sur 13 saisons.
- Jouer en ligne* - Sélectionnez ce mode pour jouer un Match rapide en ligne, consulter les Classements en ligne ou jouer un Match privé en ligne.
- Centre de fans* - Sélectionnez ce mode pour transférer ou télécharger des joueurs personnalisés et des équipes créées par vous et les autres utilisateurs en ligne.
- Personnaliser* - Sélectionnez ce mode pour créer et modifier des joueurs, des équipes ou des compétitions.
- Aide et options* - Sélectionnez ce mode pour régler les options de Commandes, Gameplay, Caméra et graphismes, Son ou pour afficher le Générique.

COMMANDES DE JEU

AVEC LE BALLON



PAUSE

MAINTENEZ **DÉPLACER**
 SPRINT

/ **PASSE GCH/DRT**
MAINTENEZ POUR UNE PASSE SAUTÉE

+ **PASSE AU DEMI D'OUVERTURE**

RAFFUT

PAS DE CÔTÉ À GAUCHE

PAS DE CÔTÉ À DROITE

FEINTE DE PASSE

EN JEU OUVERT

FRAPPE DE VOLÉE

, , OU **MARQUER UN ESSAI**

FRAPPE BASANTE

CHANDELLE/CP DE PIED À SUIVRE

DANS PROPRE EN-BUT

DROP

APPUIEZ BRIÈVEMENT SUR LES TOUCHES
POUR UNE FRAPPE RAPIDE.
MAINTENEZ-LES ENFONCÉES
POUR UNE FRAPPE PRÉCISE.

TOUCHÉ EN BUT DÉFENSIF

SANS LE BALLON



PAUSE

MAINTENEZ **DÉPLACER**
 SPRINT

SÉLECTION AUTOMATIQUE DU JOUEUR

/ **SÉLECTIONNER UN JOUEUR À GAUCHE/À DROITE**

+ **SÉLECTIONNER L'ARRIÈRE**

BALLON PERDU

RÉCEPTION EN SAUT
MAINTENIR POUR CRIER "MARQUE"

FRAPPE DE LA POINTE

PLONGER SUR LE BALLON

EN DÉFENSE

PLAQUAGE

PLAQUAGE ADRESSIF

COMMANDES DE JEU

RUCK



Un ruck est formé lorsqu'un joueur est plaqué au sol.

Appuyez sur la touche **A** pour que votre joueur le plus proche rejoigne rapidement le ruck.

Le fait d'appuyer sur **A** plusieurs fois consécutives permet d'ajouter plus de joueurs au ruck. En ajoutant plus de joueurs au ruck, vous mettez en danger votre ligne défensive, donc il faut veiller à ne pas surcharger le ruck dans certaines situations.

Appuyez sur **B** pour que des joueurs rejoignent le ruck de façon agressive ; cela aura pour effet de ne faire venir que des avants, mais leur impact mettra beaucoup de pression dans le ruck. Cependant, si aucun avant ne se trouve à proximité du déblayage, ils risquent de mettre trop longtemps à arriver.

Pour écarter les joueurs du ruck, appuyez sur **Y**.

Pour essayer de s'emparer du ballon dans un ruck avant l'arrivée des adversaires, appuyez sur **X**.

Après avoir gagné un ruck, vous pouvez appuyer sur **Y** pour réaliser un coup de pied à suivre depuis le ruck.

COMMANDES DE JEU

ALIGNEMENTS



Un alignement est formé lorsque le ballon sort en touche.

La touche.

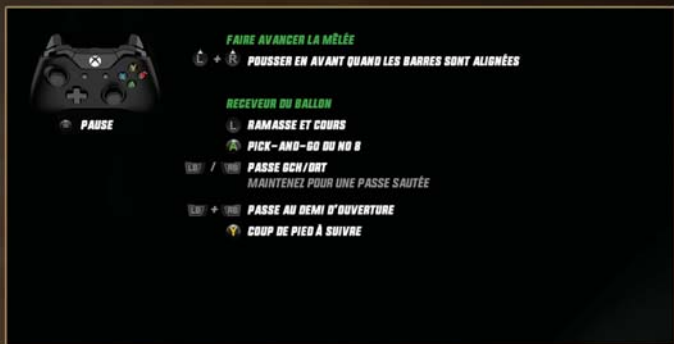
- Utilisez le stick analogique droit pour passer d'un bloc de joueurs à un autre.
- Utilisez le stick analogique gauche pour déplacer les blocs le long de l'alignement.
- Appuyez sur la touche **Y**, **B** ou **A** pour envoyer le ballon au joueur indiqué lorsque l'indicateur se trouve dans la zone colorée.
- Lancer d'un côté ou de l'autre de la zone colorée engendrera un lancer illégal.

La saisie.

- Appuyez sur la touche **X**, **B** ou **A** pour sauter et intercepter le lancer.
- Les joueurs peuvent attraper le ballon, le passer ou former un maul.

COMMANDES DE JEU

MÊLÉES



Une mêlée peut être formée après une pénalité, un en-avant ou lorsque le ballon est mort dans l'en-but.

- Les joueurs doivent orienter les deux sticks analogiques vers le haut au moment optimal pour entrer avec le plus d'impact possible.
- Une fois la mêlée engagée, cela devient une épreuve de synchronisation pour orienter les sticks analogiques vers le haut lorsque les lignes se rejoignent au milieu de la zone colorée. Plus les lignes sont éloignées du point central lors de la poussée, plus celle-ci sera faible.
- Pour faire pivoter la mêlée dans une direction, n'utilisez qu'un seul stick analogique à la fois.
- Une fois la mêlée remportée, appuyez sur **A** pour que le n° 8 se saisisse du ballon plutôt que le demi de mêlée.

COMMANDES DE JEU

MAULS



Un maul est formé lorsque le porteur du ballon se retrouve ceinturé sans tomber au sol et qu'à la fois le plaqueur et le plaqué restent debout. Vos joueurs forment alors un maul et vont tenter de gagner du terrain et de repousser les adversaires en appuyant de façon répétée sur **X**.

Les autres membres de l'équipe sur les côtés ont le droit de se joindre au maul et de pousser les joueurs vers l'avant.

Utilisez la touche **A** pour ajouter des joueurs. Si le porteur du ballon est repoussé vers l'arrière et met trop longtemps à jouer le ballon, il risque d'être pénalisé.

COMMANDES DE JEU

STRATÉGIES



Les stratégies permettent de contrôler les comportements de haut niveau de votre équipe.

- *Profondeur de ligne* - Modifiez la profondeur de votre ligne arrière : importante, normale ou faible
- *Largeur de ligne* - Modifiez la largeur de votre ligne arrière : rapprochée, normale ou large
- *Envoyer à droite/gauche* - Sélectionnez cette option pour demander aux avants de partir à gauche ou à droite au raz du ruck pour jouer dur et au près.
- *Options de groupe* - Souvent, les avants sont répartis sur la largeur du terrain en petits groupes. Leur position a un impact sur la rapidité des avants pour rejoindre les rucks en fonction de votre style de jeu. Modifiez la configuration de vos groupes : 4/4, 2/4/2 ou 3/2/3.
- *Positions de l'arrière* - Vous pouvez placer votre arrière normalement en retrait de vos joueurs ou plus haut au sein de votre ligne arrière. Sélectionnez Normal ou Aligné.
- *Engagement dans les rucks* - Modifiez le nombre de joueurs engagés par défaut dans la zone de ruck : faible, moyen, élevé.
- *Préparer le buteur* - Envoyez le buteur en retrait derrière le ruck afin qu'il ait de l'espace pour un coup de pied.

COMMANDES DE JEU

CARRIÈRE PRO



Coup de pied placé (rugby à quinze)

Un coup de pied placé est tenté après qu'un essai a été marqué et peut également être choisi lorsqu'une équipe bénéficie d'une pénalité.


Orientez le stick analogique gauche vers le haut ou vers le bas pour placer le ballon sur le terrain au sein du périmètre de tir du joueur. Le ballon deviendra jaune ou rouge en fonction de la distance par rapport à son périmètre de tir optimal.

Une fois le ballon placé, utilisez le stick analogique gauche pour ajuster votre visée. Appuyez sur **A** pour confirmer votre mire. Pour frapper le coup de pied, appuyez sur **A** lorsque la barre blanche croise la barre noire. Plus les deux lignes sont proches et plus la direction du coup de pied sera précise.

Pour terminer le coup de pied, appuyez sur **A** lorsque la barre noire croise la barre blanche sur la jauge de puissance.

COMMANDES DE JEU

MENU PAUSE

Appuyez sur  pendant le jeu pour afficher le menu Pause.

Sélectionnez Reprendre le match, Gérer l'équipe, Aide et options, Choisir les équipes, Recommencer le match ou Quitter le match.

- Reprendre le match - Sélectionnez cette option pour retourner au match.
- Gérer l'équipe - Sélectionnez cette option pour gérer votre équipe, définir le capitaine, définir le buteur et changer des joueurs.
- Aide et options - Sélectionner cette option pour afficher les commandes, régler la caméra et les éléments graphiques ou définir les options sonores.
- Choisir les équipes - Sélectionner cette option pour choisir une autre équipe à diriger dans le match.
- Recommencer le match - Sélectionner cette option pour recommencer le match.
- Quitter le match - Sélectionnez cette option pour quitter le match et retourner au menu principal.

BLESSURES

Si un joueur est blessé au cours du jeu, il sera remplacé.

L'écran de remplacement s'affiche lorsqu'un joueur est blessé.

Sélectionnez un joueur du banc pour remplacer votre joueur blessé.

Les changements sont automatiques pour les équipes contrôlées par l'IA.

MENU PRINCIPAL

- **Match simple** - Passez directement à l'action. Choisissez de jouer un match de rugby à sept ou de rugby à quinze entre deux équipes.
- **Entraînement** - Rendez-vous sur le terrain d'entraînement pour parfaire votre jeu et profiter au mieux de Rugby Challenge 3. Sélectionnez ce mode pour afficher des didacticiels ou pour jouer librement.
- **Deviens pro** - Prenez le contrôle d'un seul joueur et dirigez-le au fil d'une carrière longue de 13 ans.
- **Compétitions** - Participez à l'une des 19 plus grandes compétitions de rugby au monde. Choisissez de disputer le Championnat du Monde de rugby, le Championnat de rugby national Buildcorp, l'ABSA Currie Cup, l'ITM Cup, le Super Rugby, le Quad Nations, la Bledisloe Cup, l'Aviva Premiership, les Divisions 1 et 2 françaises, l'Elite 12, l'Euro Nations, le Championnat européen des clubs, le Championnat de rugby à sept, la Coupe internationale de rugby à sept, la Coupe européenne à élimination directe, le Championnat du pourtour du Pacifique, la Coupe d'Afrique des Nations ou le Bouclier d'Amérique du Sud.
- **Mode Carrière** - Sélectionnez ce mode pour lancer une carrière et contrôler une équipe sur 13 saisons.
- **Jouer en ligne** - Sélectionnez ce mode pour jouer un Match rapide en ligne, consulter les Classements en ligne ou jouer un Match privé en ligne.
- **Centre de fans** - Sélectionnez ce mode pour transférer ou télécharger des joueurs personnalisés et des équipes créées par vous et les autres utilisateurs en ligne.
- **Personnaliser** - Sélectionnez ce mode pour créer et modifier des joueurs, des équipes ou des compétitions.
- **Aide et options** - Sélectionnez ce mode pour régler les options de Commandes, Gameplay, Caméra et graphismes, Son ou pour afficher le Générique.

MATCH SIMPLE

Sélectionnez Rugby à sept ou Rugby à quinze pour jouer un simple match rapide.

L'écran de match simple vous permet de sélectionner deux équipes qui seront opposées. Appuyez sur **A** pour confirmer le choix des équipes et passez à l'écran de contrôle.

Sélectionnez l'équipe que vous souhaitez contrôler en déplaçant la ou les manettes joueurs à gauche ou à droite. Le fait de laisser les manettes au centre lancera un match contrôlé de façon automatique à regarder uniquement. L'écran de contrôle vous permet également de modifier la tenue des équipes et de régler les paramètres de jeu.

Appuyez sur **X** pour modifier la tenue de l'équipe que vous avez choisi de contrôler.

Appuyez sur **Y** pour rejoindre l'écran des paramètres de jeu et réglez les paramètres comme le Stade, la Difficulté, la Durée du match, le Moment de la journée et les Conditions météo.

Une fois que l'équipe à diriger, les tenues et les options ont été définies, appuyez sur **A** pour confirmer vos paramètres et débiter le match.

ENTRAÎNEMENT

Sélectionnez ce mode pour consulter les didacticiels ou pour jouer librement.

- **Didacticiels** - Sélectionnez le niveau de didacticiel que vous souhaitez suivre. Choisissez parmi les didacticiels De base, Intermédiaire, Avancé ou Professionnel. Suivez les consignes à l'écran pour apprendre à maîtriser les commandes de jeu.
- **Jeu libre** - Sélectionnez ce mode pour jouer librement sur le terrain et parfaire votre jeu.

DEVIENS PRO

Contrôlez votre propre destin sur 13 saisons riches en action en débutant en tant que novice.

Sélectionnez un mode de jeu entre Rugby à sept et Rugby à quinze. Sélectionnez la difficulté, la durée des matches et les options de renvoi puis appuyez sur **A** pour continuer.

Personnalisez votre joueur et modifiez ses détails, ses attributs, sa tête, son visage et ses cheveux, son corps, ses accessoires et ses tatouages. Sinon, appuyez sur **Y** pour définir les attributs du joueur de façon aléatoire. Appuyez sur **≡** pour continuer.

Sélectionnez une équipe pour votre joueur et appuyez sur **A** pour continuer.

Le jeu simulera alors tous les matches jusqu'à ce qu'intervienne un match auquel participe l'équipe de votre joueur. Vous rejoindrez alors le Centre pro.

Le Centre pro vous offre les options suivantes :

- Jouer le match – Sélectionnez cette option pour jouer le match. Vous ne pourrez contrôler que votre joueur pro pendant le match.
- Mon pro – Sélectionnez cette option pour consulter les stats, les performances ou les détails du contrat de votre joueur pro.
- Boîte de réception – Sélectionnez cette option pour consulter votre boîte de réception, qui contient divers messages à propos de votre partie.
- Mon équipe – Sélectionnez cette option pour consulter les détails de votre équipe. Affichez les profils individuels des joueurs ainsi que le profil de l'équipe.
- Équipe adverse – Sélectionnez cette option pour consulter les détails de l'équipe adverse. Affichez les profils individuels des joueurs ainsi que le profil de l'équipe.
- Infos sur la compétition – Sélectionnez cette option pour consulter le Classement, le Calendrier et les Rencontres.

- Statistiques – Sélectionnez cette option pour consulter des statistiques sur Votre carrière, Stats des équipes et Stats des joueurs. Appuyez sur **A** pour afficher les 10 meilleurs joueurs ou équipes.
- Paramètres – Sélectionnez cette option pour modifier les paramètres de difficulté, de durée des matches et de renvoi.

Afin de passer un tour et simuler le match, appuyez sur **Y** pour passer au tour suivant. Si vous simulez tous vos matches, vous ne ferez pas progresser les stats de votre joueur.

Au début de la nouvelle saison, votre joueur pro peut se voir proposer un contrat par un autre club. Si vous décidez d'accepter un contrat, sélectionnez le club et appuyez sur **A** pour accepter et débiter la nouvelle saison.

Une fois votre carrière terminée, les statistiques du joueur, de l'équipe et de la carrière seront affichées.

COMPÉTITIONS

Choisissez de disputer le Championnat du Monde de rugby, le Championnat de rugby national Buildcorp, l'ABSA Currie Cup, l'ITM Cup, le Super Rugby, le Quad Nations, la Bledisloe Cup, l'Aviva Premiership, les Divisions 1 et 2 françaises, l'Elite12, l'Euro Nations, le Championnat européen des clubs, le Championnat de rugby à sept, la Coupe internationale de rugby à sept, la Coupe européenne à élimination directe, le Championnat du pourtour du Pacifique, la Coupe d'Afrique des Nations ou le Bouclier d'Amérique du Sud.

Poursuivez une compétition existante ou débutez une nouvelle compétition.

Charger une compétition

Sélectionnez cette option pour charger une compétition précédemment sauvegardée. Jusqu'à 8 compétitions peuvent être sauvegardées.

Nouvelle compétition.

Sélectionnez cette option pour démarrer une nouvelle compétition. Lancez votre compétition à partir de l'écran « Lancement de la compétition ».

Sélectionnez la compétition, la difficulté, la durée des matches et le type de gestion des équipes. Appuyez sur **A** pour passer à l'écran de sélection des équipes.

Sélectionnez jusqu'à 8 équipes que vous souhaitez contrôler pendant la compétition. Appuyez sur **≡** pour passer au Centre de compétitions.

Le Centre de compétitions est le centre de contrôle de votre compétition. Depuis cet écran, vous pouvez :

- Jouer le match - Sélectionnez cette option pour jouer le match suivant dans la compétition.
- Mon équipe - Sélectionnez cette option pour gérer votre équipe, Définir le capitaine, Définir le buteur, Changer des joueurs et également consulter les détails sur le profil des joueurs.
- Équipe adverse - Sélectionnez cette option pour consulter les détails sur l'équipe adverse.
- Infos sur la compétition - Sélectionnez cette option pour consulter le Classement, le Calendrier et les Rencontres pour la compétition.

- **Statistiques** - Sélectionnez cette option pour consulter les détails sur la compétition, dont les stats de la compétition, les stats des équipes et les stats des joueurs.
- **Paramètres** - Sélectionnez cette option pour régler les paramètres de difficulté, de durée des matches et de gestion des équipes.

Afin de passer un tour et simuler le match, appuyez sur **Y** pour passer au tour suivant.

Une fois votre compétition terminée, les statistiques de la compétition s'afficheront.

MODE CARRIÈRE

Le mode Carrière vous permet de contrôler le destin de votre propre équipe sur 13 saisons riches en action. Choisissez entre des équipes de Clubs ou Internationales en fonction de votre choix de mode de jeu. Les joueurs ont la possibilité de poursuivre une carrière existante ou de débiter une nouvelle carrière.

Continuer.

Sélectionnez cette option pour charger une carrière précédemment sauvegardée. Jusqu'à 8 carrières peuvent être sauvegardées.

Nouvelle carrière.

Sélectionnez cette option pour démarrer une nouvelle carrière. Lancez votre carrière à partir de l'écran « Configuration de la carrière ».

Sélectionnez le nom de l'entraîneur, l'équipe, le mode de jeu, la difficulté, la durée des matches, le type de sélection des joueurs, le type de gestion d'équipe, les options de renvoi et de rémunérations. Appuyez sur **A** pour passer à l'écran de sélection des équipes.

Sélectionnez les équipes que vous souhaitez diriger en mode Carrière. Appuyez sur **A** pour passer au Centre de carrière.

Vous naviguez dans le Centre de carrière de la même façon que dans le Centre de compétitions avec en plus l'ajout de l'option « Boîte de réception ». La boîte de réception vous permet de consulter des annonces et informations concernant votre carrière.

JOUER EN LIGNE

Grâce au jeu en ligne, jusqu'à 4 joueurs locaux peuvent se connecter et affronter jusqu'à 4 adversaires sur une autre console en ligne.

Choisissez entre Match rapide, Classements ou Match privé.

Match rapide.

Sélectionnez cette option pour disputer un match rapide de rugby à sept ou de rugby à quinze face à un autre joueur sélectionné de façon aléatoire.

Sélectionnez une équipe à diriger pendant le match rapide et appuyez sur **A** pour continuer.

Une fois l'équipe sélectionnée, vous passerez à l'écran de recherche sur lequel un adversaire sera trouvé en ligne pour rejoindre votre partie. Appuyez sur **PS** pour couper le son des joueurs, changer d'équipe ou consulter l'aide et les options.

Appuyez sur **PS** lorsque vous êtes prêt à jouer. Le match débute une fois que les deux joueurs sont prêts.

Classements.

Sélectionnez cette option pour consulter les classements en ligne pour les matches rapides.

Votre classement est déterminé en fonction des points engrangés lors de vos victoires, nuls et défaites mais également en fonction de votre fiabilité pour mener à terme les matches en ligne.

Match privé.

Sélectionnez un match de rugby à sept ou de rugby à quinze et choisissez des options comme le stade, la durée du match, le moment de la journée, les conditions et des équipes équilibrées. Appuyez sur **A** pour continuer.

L'option Équipes équilibrées attribue à tous les joueurs des équipes des notes égales afin d'éliminer les avantages inévitables.

Vous pourrez alors sélectionner un ami à inviter dans un match privé.

Une fois l'invitation envoyée, sélectionnez une équipe à diriger pendant le match privé. Une fois que vous êtes prêt, appuyez sur **A** et attendez que votre ami se joigne à vous. Le match peut débiter une fois qu'il est prêt.

CENTRE DE FANS

Sélectionnez ce mode pour transférer ou télécharger des joueurs personnalisés et des équipes créées par vous et les autres utilisateurs en ligne.


Joueurs.


Sélectionnez cette option pour afficher ou télécharger tout joueur que vous avez ajouté à vos transferts (voir le créateur de joueur pour plus de détails) ou tout joueur créé par d'autres utilisateurs en ligne.

- Mes transferts - Sélectionnez cette option pour consulter les joueurs personnalisés que vous avez choisi de transférer vers le Centre de fans. Votre joueur n'est pas publiquement visible jusqu'à ce que vous le partagiez. Pour partager un joueur créé, sélectionnez le joueur puis accédez aux options et sélectionnez Partager, Annuler le partage ou Supprimer.

Appuyez sur **X** pour télécharger un joueur que vous avez stocké dans vos transferts. Cette option est utile si vous supprimez votre joueur créé localement.

Appuyez sur **Y** pour donner une note à un joueur.


- Les plus populaires - Sélectionnez cette option pour afficher et télécharger les joueurs populaires créés par d'autres utilisateurs. Vous avez la possibilité de télécharger, d'afficher les détails et de donner une note à un joueur. Appuyez sur  pour signaler tout joueur créé présentant un contenu inapproprié ou offensant.

Recherchez un joueur en appuyant sur la touche .


Équipes.


Sélectionnez cette option pour afficher ou télécharger toute équipe que vous avez ajoutée à vos transferts ou créée par d'autres utilisateurs en ligne.

- Mes transferts - Sélectionnez cette option pour consulter les équipes personnalisées que vous avez choisi de transférer vers le Centre de fans. Votre équipe n'est pas publiquement visible jusqu'à ce que vous la partagiez. Pour partager une équipe créée, sélectionnez l'équipe puis accédez aux options et sélectionnez Partager, Annuler le partage ou Supprimer.

Appuyez sur  pour télécharger une équipe que vous avez stockée dans vos transferts. Cette option est utile si vous supprimez votre équipe créée localement.

Appuyez sur  pour donner une note à une équipe.

- Les plus populaires - Sélectionnez cette option pour afficher et télécharger les équipes populaires créées par d'autres utilisateurs. Vous avez la possibilité de télécharger, d'afficher les détails et de donner une note à une équipe. Appuyez sur  pour signaler toute équipe créée présentant un contenu inapproprié ou offensant.

Recherchez une équipe en appuyant sur la touche .

PERSONNALISER

Sélectionnez cette option pour personnaliser divers éléments de jeu tels que les joueurs, les équipes et les compétitions.

Joueurs.

Sélectionnez cette option pour créer un nouveau joueur, modifier des joueurs existants, supprimer des joueurs ou annuler les modifications de joueur.

Créer un joueur.

- **Détails -** Personnalisez le nom, l'âge, le pied d'appui, la nationalité, l'origine ethnique, le poste principal, secondaire et tertiaire.
- **Attributs -** Choisissez à partir d'attributs prédéfinis ou personnalisez les caractéristiques individuelles de forme physique, vitesse, accélération, agressivité, agilité, résistance aux plaquages, plaquages, passes, passes après contact, Coups de pied en jeu et placés, saisie du ballon, force, habileté mentale, sauts et discipline.
- **Tête -** Personnalisez crâne/cou, mâchoire, joues, front, nez, yeux, bouche et oreilles.
- **Visage et cheveux -** Personnalisez la texture du visage, le teint, la couleur des yeux, le type et la couleur de la protection de tête, la longueur des cheveux, la coiffure, la couleur des cheveux, la couleur et style de la pilosité.
- **Corps -** Personnalisez la taille, le poids, le buste, le ventre, la définition, la forme du dos, les bras, les jambes et la forme des jambes.
- **Accessoires -** Personnalisez les protections des bras et jambes, le maillot, les chaussures en club et en sélection nationale.
- **Tatouages -** Personnalisez les tatouages aux bras et aux jambes.

Modifier un joueur.

Sélectionnez cette option pour modifier des joueurs existants et transférer votre joueur dans le Centre de fans.

Sélectionnez un joueur à transférer dans le Centre de fans puis appuyez sur **X** pour le transférer.

Votre joueur ne sera pas publiquement visible jusqu'à ce que vous le partagiez dans les paramètres du Centre de fans.

Sélectionnez « Annuler les modifications de joueur » pour réinitialiser toutes les personnalisations de joueurs.

Équipe.

Sélectionnez cette option pour créer une nouvelle équipe, modifier une équipe, supprimer des équipes ou annuler les modifications d'équipe.

Créer une équipe.

Sélectionnez cette option pour créer une équipe de rugby à sept ou à quinze. Modifiez les détails suivants :

- **Équipe** - Personnalisez l'emblème de l'équipe, son nom, surnom, nom de commentaire, lieu et stade.
- **Tenues** - Sélectionnez un premier et un second jeu de maillots ainsi que des chaussures.
- **Attributs** - Personnalisez les capacités d'attaque, de défense, dans les rucks, les mauls, les mêlées et les touches.
- **Tactiques** - Personnalisez les tactiques pour la zone de défense, la zone médiane, la zone d'attaque et les coups de pied.
- **Effectif** - Personnalisez l'effectif. Sélectionnez la composition de départ et les remplaçants. Définissez les buteurs et le capitaine.

Modifier l'équipe.

Sélectionnez cette option pour modifier les équipes existantes et transférer votre équipe dans le Centre de fans.

Sélectionnez une équipe à transférer dans le Centre de fans puis appuyez sur **X** pour la transférer.

Votre équipe ne sera pas publiquement visible jusqu'à ce que vous la partagiez dans les paramètres du Centre de fans.

Sélectionnez « Annuler les modifications d'équipe » pour réinitialiser toutes les personnalisations d'équipes.

Compétition.

Sélectionnez cette option pour créer, modifier ou supprimer une compétition.

- Sélectionner un modèle - Sélectionnez un modèle sur lequel baser votre compétition. Utilisez l'une des compétitions existantes pour former les bases de votre propre compétition.
- Définissez un nom, un logo et un trophée pour votre compétition.
- Définissez le format, la structure des points et les équipes pour votre compétition.
- Une fois que vous avez configuré tous vos paramètres de compétition personnalisés, appuyez sur **B** pour sauvegarder la compétition.
- Votre compétition personnalisée sera désormais disponible dans le mode Compétitions.

Afin de supprimer une compétition personnalisée, modifiez la compétition et appuyez sur **Y** pour la supprimer.

AIDE ET OPTIONS

Sélectionnez cette option pour afficher les commandes, régler les paramètres de jeu, de la Caméra et des graphismes ou du son, et pour afficher le générique.

- **Commandes -** Sélectionnez cette option pour afficher les commandes avec le ballon, sans le ballon, dans les rucks, les touches, les mêlées, les mauls ou les stratégies.
- **Gameplay -** Sélectionnez cette option pour régler les paramètres de gameplay pour les blessures, hors-jeu, passes en avant, en-avant, expulsions temporaires, expulsions, fatigue des joueurs, arbitrage vidéo, ralenti, équipe préférée, équipe à sept préférée, fréquence des plaquages hauts, fréquence des interceptions, chances de passe après contact, fréquence des passes après contact, taux de réussite des passes après contact, taux de réussite des passes, capacité de casser les plaquages, capacité de plaquage, bonus de plaquage dans les rucks, urgence offensive et urgence défensive.
- **Caméra et graphismes -** Sélectionnez cette option pour régler les indicateurs de joueur, ralentis, séquences vidéo, caméra gloire, angle de la caméra, mouvement de la caméra et gros plans.
- **Son -** Sélectionnez cette option pour régler les paramètres de volume pour les commentaires, la foule, les effets spéciaux, la voix des joueurs, la musique, la langue des commentaires et la langue de l'arbitre.
- **Générique -** Sélectionner cette option pour afficher le générique.

TRUCS ET ASTUCES

Général.

- L'efficacité des placages, feintes de passe, raffuts et cadrages débordements repose sur la position du joueur et le timing. Assurez-vous de choisir le bon moment et le bon angle pour réussir.
- Gardez un œil sur votre Jauge joueurs ; lorsqu'elle pulse, votre équipe est confiante. Cela donne un coup de fouet à vos stats de placages, résistance aux placages, passes, passes après contact et coups de pied.
- Si votre jauge joueurs commence à s'estomper, cela signifie que vos joueurs sont fatigués et doivent se reposer ; essayez alors de ne pas les utiliser dans les rucks, arrêter de sprinter ou envisagez même de les remplacer.
- Suivez tous les didacticiels ; il s'agit d'un super moyen d'apprendre à jouer au jeu et d'améliorer facilement votre technique.
- Lorsque l'adversaire s'est mis à la faute et que l'arbitre vous accorde un avantage, essayez de profiter de cette opportunité de gagner du terrain ou de marquer des points en réussissant un drop.
- Tentez un coup de pied de dégagement lobé, un petit par-dessus ou cherchez à tirer le meilleur des rebonds ; il s'agit d'un super moyen de franchir la défense lorsque vous êtes sous pression. Le timing est important dans ce cas : si vous le faites trop tard, vous serez plaqué ; si vous le faites trop tôt, le défenseur se saisira du ballon avant vous.
- Ces coups de pied sont plus efficaces lorsque vos joueurs sont plus rapides que l'adversaire.
- S'il pleut, le ballon est plus difficile à conserver sur les plaquages dominants et les passes longues.
- Lorsque vous avez percé la ligne et n'avez plus que l'arrière à battre, tentez un lob ou un petit par-dessus pour le battre. Généralement, un arrière ne manque pas beaucoup de plaquages.

Rucks.

- Le ruck va d'abord favoriser le joueur qui a eu le plus d'impact lors du plaquage. Courez ou plaquez avec détermination/agressivité pour l'utiliser en votre faveur et augmenter vos chances de gagner le ruck.
- Liez beaucoup de joueurs lorsque vous en avez à proximité du plaquage. Ils rejoindront rapidement le ruck et auront un impact sur la barre de ruck.
- Les liaisons lourdes fatiguent plus rapidement les joueurs.
- Utilisez des liaisons rapides lorsque vous avez des joueurs plus éloignés du plaquage. Ils rejoindront le ruck plus rapidement et vous offrent une chance de le gagner.
- Le fait de lier plus de joueurs au ruck peut augmenter vos chances de le gagner mais peut aussi libérer des espaces dans votre défense ou vous laisser à court de joueurs en attaque.
- Les 3 premiers joueurs qui rejoignent le ruck ont plus d'influence ; leur vitesse et leur impact sur le ruck sont le facteur clé pour gagner les rucks. Si vous ne parvenez pas à placer vos joueurs dans le ruck avant l'adversaire, cela vaut souvent la peine d'attendre le prochain ruck.
- Si vous perdez un ruck ou si vos joueurs vont arriver trop tard, il vaut parfois mieux écarter vos joueurs à l'aide de « Quitter » afin qu'ils puissent se remettre à défendre.
- Si vous n'êtes pas le plaqueur, déplacez votre joueur à proximité du ruck afin de réduire le temps de placement dans le ruck. Ceci est vraiment efficace lors des parties en co-op.
- Disputez le ballon au déblayage si vous arrivez avant l'adversaire. Il s'agit d'un moyen rapide de gagner le ballon. Mais soyez prudent : vous devez libérer le ballon lorsque d'autres joueurs rejoignent le ruck, sans quoi vous pourriez être pénalisé.
- De la même façon, si vous êtes isolé au déblayage et si un défenseur essaie de se saisir du ballon, vous pouvez le conserver. Mais soyez prudent : la règle vous force à libérer le ballon rapidement, sans quoi vous pourriez être pénalisé.

Plaquages.

- Soyez prudent lors de l'utilisation des plaquages agressifs ; le plaquage a beau être dominant, vous risquez une sanction pour plaquage haut.
- Il vaut parfois mieux ne pas plaquer immédiatement un joueur qui a ouvert une brèche, surtout s'il se retrouve en situation de 2 contre 1. Contenez le joueur jusqu'à ce que votre défense glissée vienne couvrir le décalage.
- Vous pouvez prendre le contrôle du plaquage d'un autre joueur s'il n'est pas réussi. La connaissance des plaquages que vous pouvez réaliser vous aidera à attraper les défenseurs plus rapidement.

Touches.

- La partie la plus importante d'une touche est le lancer. Essayez de lancer le ballon légèrement du côté de votre équipe pour profiter du meilleur avantage. Assurez-vous de ne pas lancer le ballon trop en faveur de votre équipe ou vous serez pénalisé.
- Regardez où les joueurs sont situés dans votre alignement. Cela vous aidera à déterminer dans quelle mesure vous souhaitez lancer le ballon en faveur de votre équipe.
- Gagnez rapidement du terrain en formant un maul à partir de l'alignement et en prenant votre adversaire par surprise.
- Les déviations sont les options tactiques les plus rapides mais peuvent parfois envoyer le ballon au sol.
- Déplacez les blocs de joueurs avant votre adversaire pour augmenter vos chances de gagner la touche.
- Le fait de réduire le nombre de joueurs dans l'alignement vous permet d'avoir plus de joueurs dans les deux lignes arrière mais peut créer plus d'espaces pour attaquer autour de l'alignement. Expérimentez cette stratégie sur différentes équipes.

Passes.

- Habituez-vous aux passes sautées, c'est un excellent moyen pour trouver un joueur dans l'espace.
- Il existe 2 façons de réaliser une passe sautée, essayez les deux et utilisez celle avec laquelle vous êtes le plus à l'aise.
- Les passes peuvent être « préparées » avant de recevoir le ballon. Le fait d'appuyer sur passe avant que vous ne receviez le ballon le passera rapidement au joueur suivant. La préparation est également de mise pour les coups de pied, les raffuts et les cadrages débordements.
- Les passes après contact sont une option risquée mais elles peuvent être très efficaces. Les joueurs présentant de bonnes aptitudes pour les passes après contact libéreront le ballon avec plus de précision et de réussite donc soyez prudent sur les passes après contact.
- Certaines actions de base peuvent être réalisées de façon simultanée. Par exemple, vous pouvez tenir un défenseur à distance avec un raffut et passer le ballon après contact avec l'autre bras. C'est un excellent moyen d'ouvrir l'espace pour votre équipe.
- Sur les passes depuis un ruck, soyez attentif à la position de vos joueurs de soutien ; s'ils ne sont pas en position de se saisir du ballon, ce dernier pourrait aller au sol. Vous pouvez retarder votre passe depuis le ruck si vos coéquipiers ne sont pas en position.
- Les feintes de passe engendrent de l'hésitation parmi les joueurs adverses. La plus grande efficacité est obtenue sur les feintes de passe lorsque le défenseur dupé court en direction de la passe et que vous changez de direction en même temps.
- Le fait de réaliser vos passes juste avant d'être plaqué engage un défenseur dans le plaquage et peut libérer de l'espace pour les joueurs.
- Les passes périlleuses peuvent parfois payer mais vous courez le risque de rendre le ballon à l'adversaire qui peut l'intercepter.
- Vous pouvez augmenter vos chances d'intercepter une passe en anticipant suffisamment tôt et en courant en direction de la passe.

- Le taux et la fréquence de réussite des passes après contact peuvent être réglés dans le menu des curseurs du gameplay.
- La fréquence d'interception peut être réglée dans le menu des curseurs du gameplay.

Mêlées.

- La poussée débute lorsque les sticks analogiques sont entièrement orientés vers le haut. Si vous êtes en retard dans la poussée, essayez de pousser plus tôt afin que vos sticks analogiques soient entièrement orientés vers le haut lorsque la barre de mêlée atteint la zone idéale.
- Essayez de vous servir de la mêlée à votre avantage en n'utilisant qu'un des sticks analogiques. Le fait de faire tourner la mêlée peut éloigner des joueurs dans la mêlée et ouvrir des brèches à exploiter.
- Mais attention car les équipes de l'IA tenteront également de vous piéger à ce jeu dans les niveaux de difficulté les plus élevés alors soyez prêt à contrer !
- Les mêlées offensives au milieu du terrain offrent de belles opportunités de marquer lorsque vous avez cette option sur une pénalité.
- Utilisez Saisie du n° 8 pour détacher votre numéro huit de la mêlée rapidement, vous permettant ainsi de percer sur le côté. Votre demi de mêlée tentera également de percer, vous aidant à prendre votre adversaire par surprise.

Changer de joueur.

- Lorsque vous voulez alerter votre meilleur joueur, orientez le stick analogique dans la direction dans laquelle vous voulez que votre joueur se déplace, pour vous aider à sélectionner le meilleur joueur.

Mauls.

- Si vous perdez du terrain sur un maul, utilisez le ballon plus rapidement pour éviter d'être pénalisé

Stratégies.

- Les stratégies permettent de contrôler les comportements de haut niveau de votre équipe. Utilisez-les pour exploiter les faiblesses de votre adversaire et choisissez les options les mieux adaptées à votre style de jeu.
- Utilisez Envoyer coureur pour vraiment profiter des espaces autour du ruck. Les joueurs se saisiront le ballon avec plus d'énergie que lors d'une passe normale et peuvent être utilisés pour prendre l'adversaire par surprise.
- Modifiez la largeur de votre ligne pour créer le surnombre ou vous permettre d'attaquer des lignes défensives clairsemées.
- Le fait de modifier la profondeur de votre ligne vous offre plus de temps et d'espace pour courir ou vous permet d'attaquer et d'ouvrir des brèches dans la ligne défensive.
- Dans le jeu, les avants sont répartis sur la largeur du terrain en petits groupes. Vous pouvez modifier la constitution de vos groupes pour l'adapter à votre style de jeu, vous permettant ainsi de lier les joueurs aux rucks de façon plus efficace ou d'attaquer dans les espaces que vous préférez.
- Lorsqu'un ruck se forme, votre engagement dans le ruck déterminera le nombre de joueurs par défaut rejoignant la zone de ruck. Le fait d'engager un grand nombre de joueurs peut augmenter vos chances de gagner les rucks mais peut devenir un problème si vous déplacez le ballon d'un côté à l'autre et si vos avants n'arrivent pas au déblayage à temps. Ils se fatigueront également plus rapidement.
- Le fait de placer votre arrière dans la ligne de trois-quarts vous offre de plus grandes options offensives ou défensives.
- Vous pouvez mieux placer vos joueurs pour un coup de pied ou un drop réussis à l'aide de l'option de préparation des coups de pied afin de placer votre buteur en retrait.

CRÉDITS

Home Entertainment Suppliers Pty Ltd www.hes.net **MANAGING DIRECTOR** Sebastian Giompaolo **PRODUCER** Sebastian Giompaolo **THIRD PARTY RELATIONS** Bianca Giompaolo, Mark Davis **INSTRUCTION MANUAL / ART CO-ORDINATOR** Daniel Kajfes **PACKAGING DESIGN** Wayne Hazel **SENIOR QA** Jack Chen, Colin Leung **QA TESTING & SUPPORT** Adrian Capkunovski, Keith Franks, Chris Gould, Will Newman, Aaron O'Neil **Wicked Witch** **MANAGING DIRECTOR** Daniel Visser **PROGRAMMING DIRECTOR** Shayne Ford **ART DIRECTOR** Shannon Trottman **TECHNICAL ART DIRECTOR** Paul Skinner **PRODUCERS** Krister Monsvik, Russell Dilley, Adrian Harrison, Gary Fulvio, Stephen Anderson **PROGRAMMERS** Peter Litwiniuk, Ryan Tait, Aaron Balthazar, Neal Porter, Nan Wei, Michael White, James Burton, Kade Croft, Dewald Hein, Mahmud Hasan, Donald Wong, Yiming (Alex) Yuan, Jayden Sun, Duncan Little, **ARTISTS** Jeremy Kupsch, Ashleigh Wilson, Lee Salvemini, Josh Van Zuylen, Charlie Wilson, Sylvia Chong, Martin Nrekic, Jason Drummond **ADDITIONAL ARTISTS** Asmir Mulahalilovic, Milicent Lim, Justin Kirkwood, Jack Crosby, Stephen Jeal, **QA** Mathew Roelofs, Troy Baker, Mark Barrie, Skyler Simmons, Adam Tresidder, Andrew Symons, Timothy LeFevre **MARKETING** Ryan Thomas **OFFICE** Colin Visser, Will Heine, Kylie Flynn, **SPECIAL THANKS** April, Ruby and Kylie, Emma, Betty & Lexie Trottman, Yvonne & Violet Monsvik, The Dilley Family, The Harrison Family, Lochie, Tom and Bridy Fulvio, Gerry, Pia & Miles Anderson, The Porter Family, The Wilson Family The Van Zuylen Family, ML Lovely and Sophia, The Simmons Family, and Shayne's Mum, **MUSIC** SteelBirds www.steelbirds.com.au **VOICE TALENT** **ENGLISH COMMENTARY** Grant Nisbett, Justin Marshall **FRENCH COMMENTARY** Éric Bayle, Thomas Lombard **REFEREES** Jean-Francois Pontieaux, Mark Davis, Shannon Trottman, **CONSULTANTS** **RUGBY LEGEND** Jonah Lomu **RUGBY UNION CONSULTANTS** John Furlong, Paddy Gough, Dave Loveridge **EXTERNAL CONTRACTORS** **STATISTICS** Juan Martín Montoro **LICENSING CO-ORDINATORS** **AUSTRALIAN RUGBY UNION** Peter Watkins **NEW ZEALAND RUGBY UNION** James Kean **SOUTH AFRICAN RUGBY UNION** Alex Cotchobos, Tracey Main **ENGLAND RUGBY UNION** Jane Barron **SPECIAL THANKS** Mario Wynands, Tyrone McAuley, Nadene & Jonah Lomu, All our Fans, Friends & Family