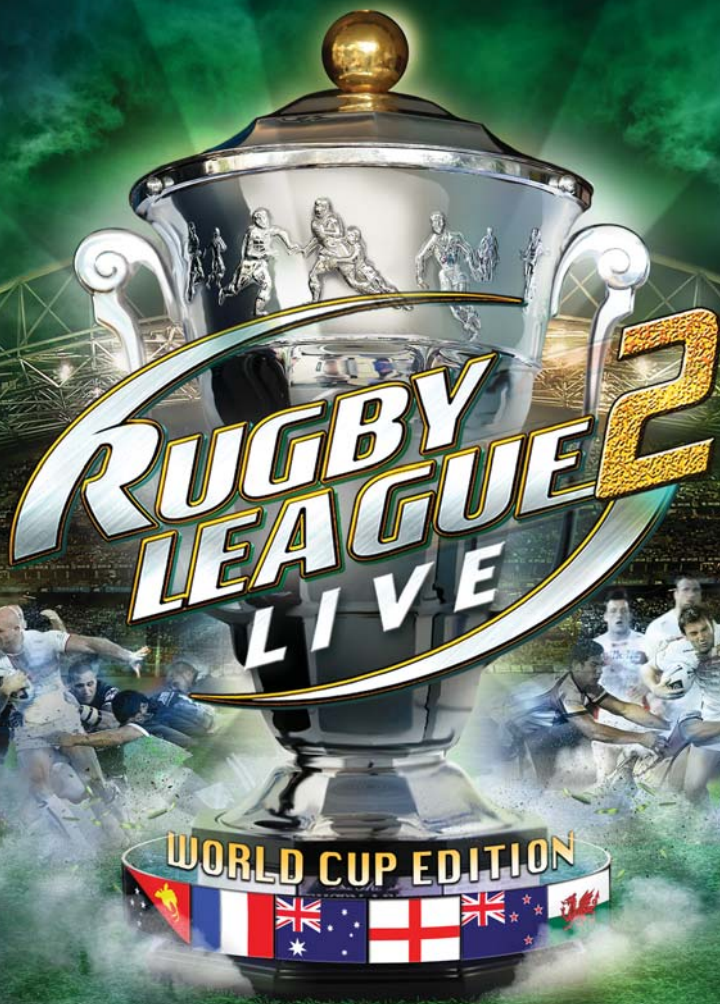


XBOX 360





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

Important Health Warning Photosensitive Seizures

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

Help & Support

For Warranty Claims and Technical Support, please contact:

Home Entertainment Suppliers Pty Ltd.

115 Bonds Road, Riverwood, NSW, 2210 Australia.

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

8.30am to 5.00pm Monday to Friday.

CONTENTS

Help & Support	i
Getting Started	2
Controls	3
Match Display	9
General Game Controls	10
Pause Menu	14
Casual Modes	16
Ranked Online	17
Competition	18
Career	20
World Cup	22
Footy Factory	24
Training	25
Accomplishments	26
Options	26
Hints and Tips	27
Credits	28
French Manual	29

GETTING STARTED

Main Menu

Rugby League Live 2 consists of various game modes and options which can be selected from the main menu.

Casual

Free for all mode. Play with friends or against the AI. Casual mode also allows online co-op or competitive game play.

Ranked Online

Play competitively online to cement your standing on the global leader boards.

Competition

Play the major Rugby League competitions or edit an existing competition. Competition mode also allows online co-op or competitive play.

Career

Manage, recruit and train your players to your preferred play style over 25 seasons. Franchise mode also allows online co-op play.

World Cup

Play through the 2013 Rugby League World Cup. Select a team to control through the world cup competition.

Footy Factory

Create the ultimate player or team. Edit existing teams and players.

Training

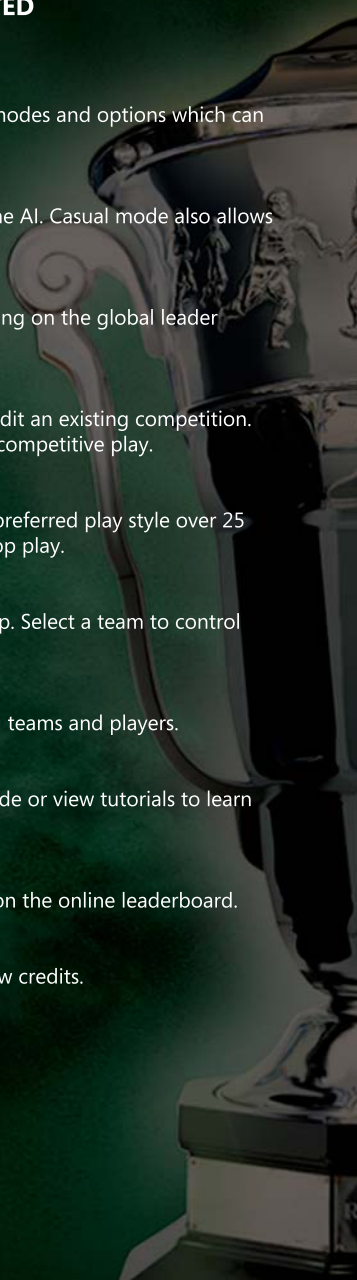
Practice your ball and team skills in training mode or view tutorials to learn game control.

Accomplishments

Review your game history. View your progress on the online leaderboard.

Options

Adjust gameplay settings, view controls and view credits.



Controls

Attack





TARGETED KICKS


PUNT KICK:

- TARGETING MODE:**  (HOLD)
- AIMING:**  (LEFT / RIGHT)
- POWER UP:**  (HOLD)

BOMB KICK:

- TARGETING MODE:**  (HOLD)
- AIMING:**  (LEFT / RIGHT)
- POWER UP:**  (HOLD)

CANCEL PUNT / BOMB:


- RELEASE** 

PLACE KICKS


AIM:

 (LEFT / RIGHT)

KICK HEIGHT:

 (UP / DOWN)

POWER KICK:










 (HOLD)

CONVERSION KICK AFTER TOUCH:

 (LEFT / RIGHT)

PASSES

CUT OUT PASS DEEP LEFT / RIGHT:



1ST:  OR  (HOLD) + 2ND:  OR  (HOLD) + 3RD:  OR  (HOLD) + 

CUT OUT PASS FLAT: DOUBLE TAP BUTTON

DUMMY PASS LEFT:

 (HOLD) + 

DUMMY PASS RIGHT:

 (HOLD) + 

CANCEL CUT OUT PASS:



RELEASE  / 

PASS TO PLAY MAKER:

 + 

SPECIAL ACTIONS

IMPACT MOVE:

 +  (TAP + HOLD)

TACTICS

TACTICS DIRECTIONAL PAD:

▲ PUNT SET UP



▼ FIELD GOAL SET UP



2ND USER SWITCHING

SWITCH PLAYER CLOSEST :



SWITCH PLAYER LEFT:



SWITCH PLAYER RIGHT:



SELECT PLAYMAKER:



Defence

SWITCH PLAYER
CLOSEST

SWITCH PLAYER
LEFT

MOVEMENT

LEAVE BALL
(CLICK + HOLD)

SWITCH PLAYER
RIGHT

SPRINT

DIVE TACKLE

ARM PIN TACKLE
(HOLD)

LOW TACKLE
(HOLD)

SPECIAL ACTIONS

IMPACT MOVE:

 +  (TAP + HOLD)

STRIP BALL:



HOLD DOWN IN TACKLE:

 /  /  (HOLD)

TACTICS

TACTICS DIRECTIONAL PAD:

▲ DECOMPRESS / COMPRESS DEFENCE



▼ WINGERS BACK / UP



◀ SLIDE DEFENCE LEFT



▶ SLIDE DEFENCE RIGHT



PLAYER SWITCHING

SWITCH PLAYER CLOSEST:



SWITCH PLAYER LEFT:



SWITCH PLAYER RIGHT:



SELECT FULLBACK:



Free Ball



PLAYER SWITCHING

SWITCH PLAYER CLOSEST:



SWITCH PLAYER LEFT:



SWITCH PLAYER RIGHT:



SELECT FULLBACK:



Match Display



The playing field consists of the following elements :-

- 1 - Teams
- 2 - Match Time
- 3 - Tackle Count
- 4 - Score
- 5 - Referee
- 6 - Playmaker Marker
 - Colour indicates player in control
 - Blue bar indicates stamina level
- 7 - Attacking Run (Display)
- 8 - Injured Player Marker
- 9 - Tactics Display
- 10 - Ball Carrier
- 11 - Offside Marker
- 12 - Pass Receiver (1st)
- 13 - Pass Receiver (2nd)
- 14 - Pass Receiver (3rd)

General Game Controls

Passing

Rugby League Live 2 features Quick Passing, Deep Cut Out Passing and Flat Cut Out Passing modes.

Quick Passing

Tap Quick Pass to pass to the first receiver. **LB** passes to the first receiver on the left, **RB** passes to the first receiver to the right.

Deep Cut Out Passing

Deep Cut Out Passes are a safe pass to a receiver at the expense of the receiver's forward velocity. Hold **LB** or **RB** and tap **B**, **Y**, or **X** for the 2nd, 3rd or 4th receiver on the left or right side.

Flat Cut Out Passing

Flat Cut Out Passes put the ball ahead of the intended receiver allowing them to run onto the ball with speed, but with the risk of interception. Hold **LB** or **RB** and double tap **B**, **Y**, or **X** for the 2nd, 3rd, or 4th receiver on the left or right side.

Tackles

Tackling encompasses Arm Pin Tackles, Low/Diving Tackles, Shoulder Charges, Hit ups, Fending/Break Tackles and Ball Stripping.

Holding down a tackle button after the tackle is complete will hold the opponent down.

Arm Pin Tackles

Perform an Arm Pin Tackle by holding **B**. Arm Pin Tackles prevent the ball carrier from Offloading the ball but are easier to fend than low tackles.

Sprinting while performing the Arm Pin Tackle may result in a head high tackle. To reduce the chances of this occurring, release **RT** (sprint) before performing the Arm Pin Tackle.



Low Tackles

Perform a Low Tackle by holding **A**. Low Tackles are harder to Fend or Evade than Arm Pin Tackles but leave the ball carrier's arms free for Offloads.

Diving Tackles

Tap **Y** to perform a last ditch Dive Tackle.

Impact Move

Click & Hold  and  to perform an Impact Move. A successful big hit will cause the recipient to lose a large amount of stamina. Impact Moves also increase the likelihood of a ball spill.



Hit Ups

Hit Up into a tackle by neither Fending or Break Tackling when in possession. Hit Ups wear down your opponent's stamina. They also protect the ball reducing the chance of a spill. Use Hit Ups in your defensive half to protect possession and chip away at the opposition's stamina.


Stamina

Sprinting and being on the end of Hit Ups and Shoulder Charges will have a large impact on Stamina. Low Stamina affects a player's ability to not only run, but tackle and be disciplined in formation.

Fending / Break Tackles

Push up on the  to Fend and down on the  to Break Tackle. Fends target defenders ahead while Break Tackles target players to the rear. The Fend/Break Tackle input can be held but tapping will give the player a bonus. Fending carries a small risk of spilling the ball if the action is unsuccessful.

Ball Stripping



In certain one-on-one tackles it is possible to attempt a Ball Strip. When you see a struggle for the ball press  to attempt a Ball Strip. Struggle for too long and a penalty may be given.



Kicking

Kicking includes Kick Off, Conversion Kicks, Kick to Touch/Line Drop Out, Punt Kicks, Bomb Kicks, Grubber Kicks, Toe Kicks, and Chip Kicks.

Kick Off/ Kick to Touch/ Line Drop out

Kicking is a 2 step process. Firstly the kick needs to be lined up, the kick then needs to be executed. A kick meter appears on the screen.

Use the  to aim the kick taking into account wind speed and direction as indicated by the arrows. Moving the  forward or back will lower or raise the trajectory of the kick.

Power up the kick by pressing . The kick meter has a blue zone and a yellow/red zone. Release the  button while the indicator bar is in the blue zone as close to the yellow zone as possible.

Releasing the **A** button at the end of the blue zone will result in an accurate and powerful kick. Releasing the **A** button in the yellow/red zone will result in an increasingly inaccurate kick.

Conversion

Position the tee by using the **L**. Confirm the position by pushing **A**. Players will 'fade' conversions based on their kicking foot. Left-footers fade the ball left to right and right-footers fade the ball right to left. Once the tee is positioned, executing the conversion kick is done in the same manner as a regular kick.

Aftertouch can be applied to the ball in the air by pushing the **L** left or right.



Punt Kicks

Hold **LT** to display the kick target. Aim the Punt with **L**. Hold **A** to increase the power of the kick and release **A** to Punt. To cancel the Punt release **LT**.

Bomb Kicks

Hold **LT** to display the kick target. Aim the kick with **L**. Hold **B** to increase the power of the kick and release **B** to Bomb. To cancel the Bomb release **LT**.

Grubber Kicks

Tap **A** for a short Grubber. Hold and release **A** for a longer Grubber. Direct the Grubber Kick with the **L**. Grubbers are most useful when executed close to the try line. *Tip. Direct the ball through the defensive line so you or a team mate can dive onto the ball to score.*

Toe Kicks

Hold **A** to Toe Kick a loose ball. Toe Kicks are useful when you do not want to pick up the ball when under pressure. *Tip. Use Toe Kicks when you believe that you have a speed advantage over your opponents.*

Chip Kicks

Tap **B** to perform a Chip Kick. Chip over the defensive line if the opposition is moving quickly towards you. Direct the ball so you or a team mate can run onto it while the defenders check their runs and turn to pursue. *Tip – Chip kicks are a good offensive tool to catch the defence off guard.*

Field Goals

Hold **B** to power a Field Goal Kick. The kick will travel in the direction the player is facing so always try to position the player facing and close to the goal.

Tries

To perform a Try tap **X**. Double tapping **X** will result in a diving Try. Holding **X** will make the player dive onto a loose ball. Diving tries can increase the chance of causing a ball spill.


Sidesteps

Sidesteps are a great way to get a defender off balance. Push left or right on the **R** to perform a Sidestep in the desired direction. A Sidestep followed by another in the opposite direction will perform a Shimmy. *Tip Try using Sidesteps and Shimmies in combination with Fends and Break Tackles to improve your chances of evasion.*

Send Offs and Sin Bin

Players can be sent off for continuous High Tackles. Players will receive warnings from the referee before being sent off. Players can be Sin Binned for continuous Held in Tackles. Players will receive warnings from the referee before being sent off.

Pause Menu

Press  button during game play to display the in game 'Pause' menu. From the pause menu select either Resume, Team Management, Controller Setup, Game Setup, Audio, Restart or Quit.



Resume

Select to return to match.

Team Management

Select to make changes to the team line-up or assign roles.

- **Team Line-up** - Highlight the player you wish to change and press **A**. Select a player currently on-field or on the interchange bench and press **A** to confirm the change. Once there is a break in play the two players will swap positions. Repeat the process for further interchanges. Once the maximum allowable interchanges have been reached, the option to interchange will be grayed out and no longer available. Press **B** to return to the previous menu.
- **Assign Roles** - Highlight the player under the role to be modified and Press **A**. Select a new player to assign to the role and Press **A**. Press **B** to return to the previous menu.

Controller Setup

Select if another player wants to join one of the teams or if you wish to swap teams. Press **Y** for controller settings. Modify settings for Vibration function and auto player selection.

Game Setup

Select to adjust settings for camera angles, camera switching, replays, cut scenes, and attacking run display.

Audio

Select to adjust audio settings for sound effects, commentary, music and crowd.

Restart

Select to restart the match.

Quit

Select to quit the match and return prematch menu.

Injuries


If one of your players is injured, an icon is displayed on screen under the player. To resolve the injury, you must pause the game and interchange the player via the Team Line-up options. Interchanging an injured player off the field will count towards the maximum number of interchanges allowed.


GAME MODES


Casual

Rugby League Live 2 combines casual and online gameplay.

- Casual Online - From the Casual Mode Lobby you can choose to invite a friend to play online. Press the  button to display your friends list and send an invite. Press  to continue.
- If you do not want friends joining your game, toggle online/offline with the  button.

Proceed to setting up your casual game. Select either the home or away side by moving your controller icon to the relevant side of the lobby screen and press  to proceed. Leave your controller centered away from either team to view an spectator match.

Select a competition and a team for both the home and away sides. Press  to proceed.

Select the jerseys for your team then press  to proceed to the Prematch configuration.

Select from Play Match, Match Settings, Team Management or Return to Main Menu.

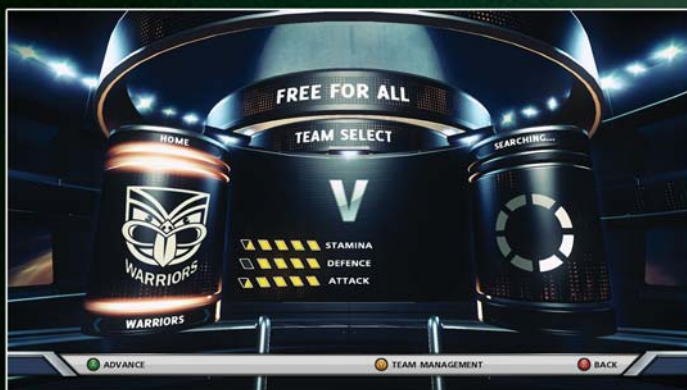
- Play Match – Select to proceed to the match.
- Match Settings – Select to adjust settings for Match Length, Stadium, Weather, Time of Day, Wind, Injuries, Difficulty, Extra Time, Golden Point, Rules, Interchanges, Sin Bin, or Send Offs.
- Team Management - Select to adjust Team Line-Up and assign player roles.
- Return to Main Menu – Quit the casual match and return to the main menu.
- Casual Online - When setting up a casual match and after you have invited a friend to play online, you can proceed to setup the match while waiting for your friend to join. Once your friend has joined and they have opted to challenge you, you will receive a notification of their team and jersey selections. Both players must ready up at the Prematch screen.
- If your invited friend does not join then you can still proceed to your match and play against the AI.

Ranked Online

Ranked online mode allows you to play competitively with other players online. Ranked online mode also allows you to use your custom players and teams online. Custom players created in the Footy Factory can also be shared amongst players online.

Select Ranked Online from the Main Menu and proceed to the Lobby. There are three different match making options.

- Licensed Only – Select to use only official default licensed teams.
- Restricted Free for All – Select to play against custom and licensed teams. If a custom team plays against a licensed team, the custom team will use the attributes of the licensed team.
- Free for All – Select to play other custom teams. Anything goes when playing in this mode. May the best team win! *(note: This option is only available if you have created a custom team)*



Once a match type is selected, press **A** to proceed to the team select screen. While selecting a team, the game will search for an opponent to play against. Press **Y** to make final adjustments to team line up and player roles before entering the match. Press **A** when you are ready to proceed and wait for your opponent to join. Once your opponent joins, the game will begin.

Sharing Players in Ranked Online

If you play online with your Custom team, your created players will be shared with your opponents in the Footy Factory. Shared players are added to the Recent Opponents league in the right hand pane of Team Management.

Competition

Competition mode allows you to play the major Rugby League competitions or a custom edited competition. Competition mode also allows online co-op or competitive play.

Start a competition by either selecting 'Begin New Competition' or selecting an existing saved competition. Press **A** to proceed.

New Competition

Select competition type and press **A** to proceed to the Select Teams screen.

Highlight a team you wish to control and press **X** to confirm your selection. Repeat to add more teams you wish to control in your competition.

- Replace teams in your current competition with teams from other League's by pressing the **Y** button

Once you have selected teams to control for your competition press **A** to proceed to the Competition Options screen.

Adjust options for Match Length, Injuries, Difficulty, Wind, Rules, Interchanges and Fixture Type. Press **A** to proceed to the Competition Hub.

Once in the hub, the Competition Schedule will be displayed. Press **LB** or **RB** to change competition hub view. Sort view by Round or Team, view the Competition Ladder, or Team Statistics.

The hub will give you the option to Play Match, Simulate Match or Simulate All AI.

- Press **A** to play the currently selected match and proceed to the competition lobby. You can choose to view or play a match for a team you have not selected to control. In this case, once you enter the match lobby you can either select a team to control or simply choose to be a spectator.
- Press **X** to simulate the match. Once the match has been simulated the results will be displayed. Press **X** for a detailed match report.
- Press **Y** to simulate all AI matches in the currently viewed round. To view detailed results for any simulated match in the round, select the match and press **A**.

If you select to play a match, you will enter the Competition lobby. The Competition lobby functions in the same way as the Casual game lobby. You can select a team to control, invite friends to play and adjust controller settings. Once you have made your selections press **A** to proceed to the Jersey Select screen.



Select a Jersey for each of the teams in the match and press **A** to proceed to the prematch screen.

From the prematch screen, select from either Play Match, Team Management or Return to the Competition Hub.

Once the game is complete, the results will be displayed.

When all matches in the round are completed, proceed to the next round by pressing **Y**.

Career

Career mode allows you to manage, recruit and train your players to your preferred play style over 25 seasons. Career mode also allows online co-op play. Take care in managing your club budget because if your funds run out you will not be able to complete your 25 year franchise.

Start a Career by either selecting 'Begin New Career' or selecting an existing saved career. Press **A** to proceed.

Select the primary league you would like to base your career on, then select a team you wish to focus on. Press **A** to proceed. You will then have the option of including any various annual pre season and mid season matches in your career. Once your selections are made press **A** to proceed to the Career Settings screen.

Adjust various career options including Match Difficulty, Injuries, Recruiting Difficulty, Match Length, and Currency.

Once options are set press **A** to proceed to the Sponsors and Budgets screen and select a sponsor for your club. Press **A** to proceed to Budgets screen.

Set staffing budgets for various positions within your club. Assigning more funds to a particular coaching area will see improved performance on field in that particular area. Once budgets have been set, press **A** to proceed to the Career Hub.

The career hub consists of a number of areas which can be utilized to help manage and control your career game.



- **Management Day / Match Day** – Indicates current status of your season. Use a Management Day to manage your team, review team settings and complete various management tasks. Select to advance forward to match day. Once a designated Match day is reached, select Simulate Match to simulate the match or Play Match and proceed to Match Lobby. The Career Match Lobby functions in the same way as the casual match lobby.
- **View Fixture Ladder** – View fixtures by team or round. View Career competition ladder.
- **Team Management** – Adjust your teams training programme. Programmes include Balanced, Kicking, Attacking, Defensive, and Endurance. Focusing on certain areas during training will see improvements on field. Team Management also allows adjustment of Team Line-up and assignment of Roles. Your players form/status is also indicated by the coloured symbol beside their name.

↑	At Peak Form
↗	Improving
→	No Change
↘	Minor loss of form
↓	Loss of form
+	Injured
S	Suspended

- **Team Statistics** – View team and player statistics for all clubs and players in the career competition.
- **Inbox** – View news and information. Includes tribunal reports, sponsor updates, rep side selections, injury reports and any other relevant news.
- **Corporate** – View club finances, sponsors, memberships and attendance numbers.
- **Records** – View your career highlights.

At the end of each season a number of events will occur.
These include :

- Retirees – A list of players who are retiring from the game will be displayed.
- Year Overview – An opportunity to view season position, wins and losses, finance history, and ladder history.
- Set Sponsor – Select a sponsor for funding the next season in your franchise.
- Staffing Budgets – Set staffing budgets for the next season in your career.
- Player Negotiations – The overview screen will display how much money you have spent and how much you have left to spend on your current team line up. It also displays the number of players you have for each position along with the salary breakdown by position. As you finalize accounts, return to the Overview screen to ensure you have your team balance right.
- View on-contract players, off-contract players, search for players off-contract, or compare players before offering contracts.

Once you have made offers and are happy with your team, press **A** from the Overview screen to proceed.

The AI will simulate team changes for the non top 25 salaried players. A summary of player changes will be displayed. Press **A** to proceed to the next year in your career.

World Cup

World Cup mode allows you to play through the 2013 Rugby League World Cup. Also play online in a co-op or competitive game.

Start a World Cup competition by either selecting 'Begin New World Cup' or selecting an existing saved competition. Press **A** to proceed.

New World Cup

Select a team you wish to control and Press **A** to confirm your selection.

- Replace teams in the competition with teams from other League's by pressing the **Y** button.

Once you have selected a team to control, adjust options for Match Length, Injuries, Difficulty, Wind, Rules, and Interchanges. Press **A** to proceed to the World Cup Hub.

Once in the hub, the competition schedule will be displayed. Press **LB** or **RB** to change the competition hub view.

Sort view by Round, Team or Group, view the Competition Ladder or Team Statistics.

The Hub will give you the option to Play Match, Simulate Match, or Simulate all AI.

- Press **A** to play the currently selected match and proceed to the lobby. You can also choose to view or play a match for the teams you have not selected to control. In this case once you enter the match lobby you can either select a team to control or simply choose to be a spectator.
- Press **X** to simulate the match. Once the match has been simulated the results will be displayed. Press **X** for a detailed match report.
- Press **Y** to simulate all AI matches in the currently viewed round. To view detailed results for any simulated match in the round, select the match and press **A**. If you select to play a match, you will enter the Competition Lobby.

The Competition Lobby functions in the same way as the Casual game lobby. You can select a team to control, invite friends to play and adjust controller settings. Once you have made your selection press **A** to proceed to the Jersey Select screen.

For teams that have multiple jersey types, you can select either a home or away jersey.

Once jersey's are selected press **A** to proceed to the pre-match screen.

From the prematch screen, select from either Play Match, Team Management or Return to the Competition Hub.

Once the game is complete, the results will be displayed.

When all matches in the round are completed, proceed to the next round by pressing **Y**.

Footy Factory

Utilize the Footy Factory to create the ultimate player or team and edit existing teams and players.



Player Creator

Create a new custom player.

- Info – Define your players first name, last name, commentary name, preferred role, height, weight, preferred hand and preferred foot.
- Edit Appearance – Customize your player look and modify a host of features including head, hair, face, eyes, brows, ears, nose, mouth, cheeks, jaw, neck, chin, body, strappings, tattoos, and accessories.
- Edit Attributes – Set your player skill level by adjusting the various skill attributes. You have a limited number of points per player to distribute over the various skills. Setting a particular skill over 74 results in a multiplier penalty. 75 – 79 costs x2 points, 80 – 84 costs x5 points, 85 – 89 costs x8 points, 90 – 94 costs x 12 points, while 95 – 99 costs x18 points.

Custom Players

Edit or delete customised players. Players you have created, along with customised players that have been shared with you will be available for editing or deleting.

Team Creator

Start up your own club, create your own squad or enlist players from other teams.

- Team Details – Define your team name, nickname, abbreviated name, home ground, team logo, jersey type, jersey detail, and displayed jersey.
- Validate for Online – Confirm that your team configuration meets requirements for online play.

Team Management

Select to modify existing default and customized teams.

- Select a league, followed by team to modify. Clone players from other teams, move players to the Free Agent list or delete them from the game. Changes to licensed teams will result in a new custom team being automatically created based on your changes. Select your new team from custom teams and press **Y** to edit team details as described above in Team Creator.

Adding Players Shared Online

In addition to adding existing players or your own created players to your custom team, you can also add players created by other people you have played against online. In Team Management, shared teams appear in the Recent Opponents league in the right hand pane. You can select players to add to your own custom team from these shared teams.

Training

Select to practice your ball and team skills in training mode or view tutorials to learn game control.

Training

Select to practice Kicking, Placed Kicking, Fending/Evasion, Passing, and Tackling skills.

Tutorials

Select to view tutorials on gameplay and player control.

Accomplishments

Review your game history. View your progress on the online leaderboard. Select from Statistics and Badges, Leaderboards, or Sync Profile.

Statistics and Badges

Select to view your statistics along with badges earned.

View Leaderboards

Select to view rank based on All Modes, Ranked Aggregate, Ranked Licensed, Ranked Restricted Free for All, or Ranked Free for all.

Sync Profile

Select to synchronise your offline statistics and achievements with your online profile.

Options

Select to view controller configurations, adjust gameplay and audio settings, game setup and view credits.

Controls

Select to view Attack, Defence or Free Ball controls.

Game Setup

Select to adjust settings for Camera View, Camera Switching, Replays, Cutscenes, and Attacking Run Display.

Audio

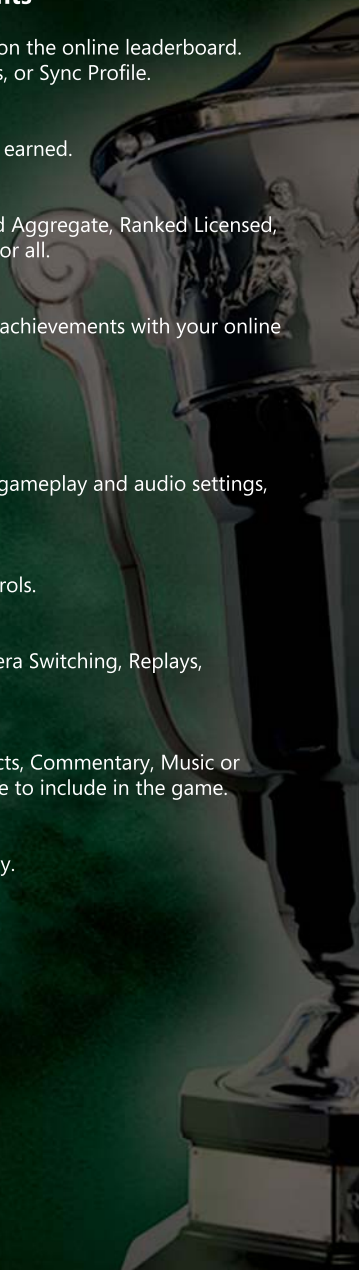
Select to adjust volume settings for Sound Effects, Commentary, Music or Crowd. Select which music tracks you would like to include in the game.

Gamma

Adjust gamma settings to improve visual display.

Credits

Select to view game credits.



Hints and Tips

- RLL2 features a number of exciting new gameplay mechanics including Punt & Bomb kicks and Cut Out Passing. Read the tutorials then test them out in Training mode.
- Deep in your defensive zone use Hit Ups to wear down your opponent's stamina and protect the ball.
- Fending is less safe than a Hit Up and has a small chance of a ball spill.
- Diving tries have a small risk of spilling the ball.
- Players will 'fade' conversions based on their kicking foot. Left-footers fade the ball left to right and right-footers fade the ball right to left.
- Use After Touch to affect a conversion kick's trajectory. After Touch is more effective with the direction of the kick's fade.
- The player's stamina is represented by the size of the sprint meter. This will shrink over the course of a match.
- Sprinting while performing an Arm Pin tackle risks a High Tackle.
- The kick meter's blue zone represents a player's best kick in accuracy and distance. The yellow-red zone represents decreasing kick distance and accuracy.
- Keep holding the tackle button to hold down a player in a tackle.
- Players can queue passes. Tap the pass options just before the pass is received to quickly move the ball on.
- Momentum is critical to breaking tackles. Ensure you are sprinting when fending.

Credits

BIG ANT STUDIOS CEO Ross Symons Development Director Mike Merren Technical Director Matt Ellison Associate Producer World Cup Jarrod Shaffer Lead Programmer World Cup Ben Warwick Lead Artist World Cup Craig Bowler Programmers Matthew Gibson, Stuart Cameron, Brooke Hodgman, Michael Larkin, Blake Preston, David Serafim, Warren Spence, Shaun Stamper Artists Chris Archer, Clayton Barton, Anthony Fordham, David Morrissey, Jacob Thomas UI Design Art Clare Spoelstra, Mark Traynor Animation Dara Ung, Tony Norman, Quality Assurance JoJo Abdullah, Daniel Dunphy Systems Administrators Scott Pederick Sound Design James Langford Thanks Daniela Markovic, Frank Colautti, Tegan Spence, Natalie, JoJo and Teagan Symons, Murray Newham (ARL/Melbourne Storm), Kim Williams (ARL/Melbourne Storm), Kevin Proctor (Melbourne Storm), Jesse Bromwich (Melbourne Storm), Siosaia Vave (Melbourne Storm), Fiona, Sam and Isobel Merren, Mark Carriage, Scott "Wouldy" McMaugh, Holly Warwick **MUSIC** *Plea for Sanctuary* From Greenthief's 2009 EP 'Anicca' Performed by Julian Schweitzer, Gwen Warnick, David Callaghan Written by Julian Schweitzer *Vultures* From Greenthief's 2011 EP 'Retribution' Performed by Julian Schweitzer, Gwen Warnick Written by Julian Schweitzer *This Madness* From the 2010 album 'Reactions' Performed by Sons of Rico Written by A. MacRae / A. Weston Courtesy of Firestarter Music *Miss Adventure* From the 2010 album 'Reactions' Performed by Sons of Rico Written by A. MacRae / A. Weston / G. Sarangapany Courtesy of Firestarter Music *Teenager* (2011) Performed by New Saxons Written by Timothy Green *Bangadee* From the 2011 Teleprompter EP Written & Performed by Teleprompter *Danger Time* Performed by Fixed Error Written by James Orr Courtesy of On Ice Productions *Dancefloor Psychotic* From the 2011 album 'Makeshift Remedies' Performed by Fixed Error Written by James Orr Courtesy of On Ice Productions *Together We Can Make a Difference* From the 2012 album 'Red Flags' Performed by The Charge Written by Ashley Jones & Ben Cuthbert *Follow Me Down* From the 2012 album 'Red Flags' Performed by The Charge Written by Ashley Jones & Ben Cuthbert *Tonga [Ko e fasi 'o e 'Out Tonga (Song of the King of the Tonga Islands), 'Oh Almighty God Above']* by Karl Gustavus Schmitt Performed by Slovak Radio Symphony Orchestra; Peter Breiner (conductor) Courtesy of Naxos, made available by Select Audio-Visual Distribution **TRU BLU GAMES** Managing Director Sebastian Giampaolo Executive Producer Sebastian Giampaolo Associate Producer Tim O'Brien Instruction Manual Daniel Kajfes Packaging Design Wayne Hazel Senior QA Testing & Support Jack Chen, Colin Leung, QA Testing & Support Adrian Capkunovski, Bianca Giampaolo, Joyong Park, Mickael Sintrat, Tim O'Brien, Kane Mistry, William Newman, Rean Shi, Nicholas Mirabilio, Jason Lo **NRL** www.nrl.com General Manager marketing and Commercial Paul Kind Licensing Manager Elisabeth Vitale Licensing Executive Emma West Digital Editor, Strategic Projects Andrew Bryan **RFL** www.therfl.co.uk Commercial Manager Robert Singleton Sponsorship & Account Executive Emma Haworth Marketing Executive Emma Shaw Digital Media Unit Manager Matthew Trumble Marketing Manager Phil Williams **VBM** Managing Director James Ashworth (Australia), Licensing Coordinator Chelsea Schep (UK) **Sound** Audio Engineer Mark Tanner (**Mark Tanner Sound**) Julian Ellingworth (**Jules Sound**) Commentary Voice Talent Andrew Voss, Phil Gould Referee Voice Talent Matt Cecchin **Video Music** Bassline By Reverend and the Makers Player Photography Colin Whelan (**Action Photographics**), William Booth (**Photosport**), Ross Smart (**Bulldogs Player Photography**) Australian Stadia Photography Daniel Kajfes, Michael Muratore UK Stadia Photography Ste Jones (**KT8 Photography**) Thanks to all Clubs, Media and Marketing Managers. Thanks to all the kit suppliers. Special Thanks Shane Wakley, Kane Grzasko.



AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation de la console Xbox 360®, du capteur Kinect® pour console Xbox 360 et des accessoires concernés pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. www.xbox.com/support.

Avertissement de Santé : Crise d'épilepsie liée à la photosensibilité

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement important relatif à la santé : épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie entraînant des pertes de conscience dues à des stimulations lumineuses fortes: succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédents médicaux ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Les symptômes peuvent comprendre les suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles du visage, mouvement involontaire des bras ou des jambes, trouble de l'orientation, confusion, perte momentanée de conscience ou convulsions pouvant entraîner des blessures suite à une chute ou un choc avec des objets à proximité.

Si vous présentez un de ces symptômes, cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin.

Les parents doivent être particulièrement attentifs quant à la survenue de ces symptômes chez leurs enfants ou adolescents, plus vulnérables à de telles crises, en observant leur comportement ou en s'en enquérant auprès d'eux.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Aide & Soutien

Pour toute aide technique, veuillez contacter :

Home Entertainment Suppliers Pty Ltd.

115 Bonds Road, Riverwood, NSW, 2210 Australie.

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

De 8H30 à 17H00 du lundi au vendredi.

TABLE DES MATIERES

AIDE & SOUTIEN	29
COMMENCER À JOUER	32
COMMANDES	33
AFFICHAGE DU MATCH	39
COMMANDES GÉNÉRALES DU JEU	40
MENU PAUSE	44
MATCH SIMPLE	45
JEU EN LIGNE	46
COMPÉTITION	47
CARRIÈRE	49
COUPE DU MONDE	52
FOOTY FACTORY	53
ENTRAÎNEMENT	55
ACCOMPLISSEMENTS	55
OPTIONS	55
ASTUCES ET CONSEILS	56

COMMENCER À JOUER

Menu principal

Rugby League Live 2 consiste en plusieurs modes de jeu et options qui peuvent être sélectionnés à partir du menu principal.

Match simple

Mode gratuit pour tous. Jouez avec des amis ou contre une IA. Le mode match simple permet aussi de jouer en coop ou en compétition en ligne.

Jeu en ligne

Jouez de façon compétitive pour assurer votre place dans les classements mondiaux.

Compétition

Disputez les matchs de compétition de la Rugby League ou modifiez une compétition existante. Le mode Compétition vous permet de jouer en ligne en coop ou en jeu compétitif.

Carrière

Gérez, recrutez et entraînez vos joueurs selon votre style préféré pendant plus de 25 saisons. Le mode franchise vous permet également de jouer en coop en ligne.

Coupe Du Monde

Participez à la 2013 Rugby League World Cup. Choisissez une équipe à diriger tout au long de la Coupe Du Monde.

Footy Factory

Créez le joueur ou l'équipe ultime. Modifiez des équipes et joueurs existants.

Entraînement

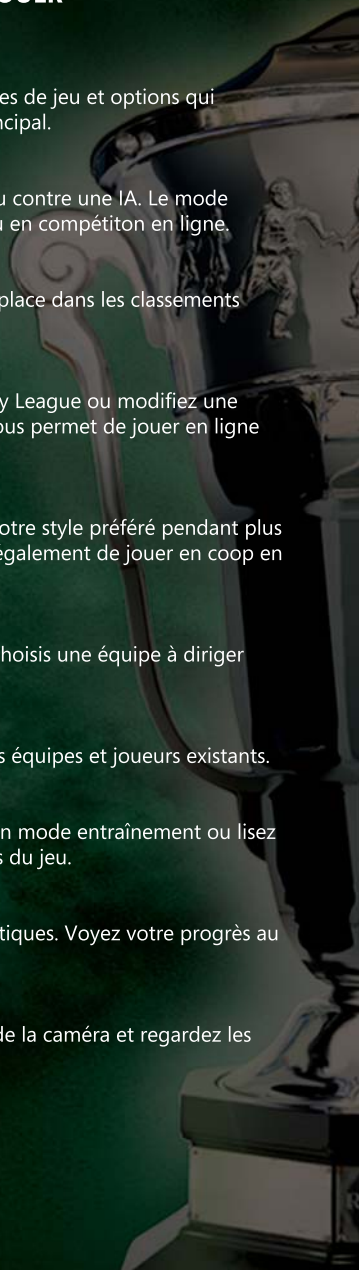
Pratiquez vos coups et vos habiletés d'équipe en mode entraînement ou lisez des didacticiels pour apprendre les commandes du jeu.

Accomplissements

Révisez votre match et l'historique de vos statistiques. Voyez votre progrès au classement en ligne.

Options

Ajustez les paramètres de jeu, les commandes de la caméra et regardez les crédits.



Commandes

d'attaque



COUPS VISÉS

C. DE P. À PLAT:

MODE CIBLE:  (MAINT.)

VISER:  (GAUCHE / DROITE)

PUISSANCE:  (MAINT.)

CHANDELLE:

MODE CIBLE:  (MAINT.)

VISER:  (GAUCHE / DROITE)

PUISSANCE:  (MAINT.)

ANN. À PLAT/CHANDELLE:

RELÂCHER: 

PLACER COUPS


VISER:

 (GAUCHE / DROITE)

HAUTEUR COUP:

 (HAUT / BAS)

PUISSANCE COUP:




 (MAINT.)




TRANSF. APRÈS TOUCHÉ:




 (GAUCHE / DROITE)

PASSES

INTERC. PASSE PROF. GAUCHE/DROITE:

1ÈRE:  OU  (MAINT.) + 

2ÈME:  OU  (MAINT.) + 

3ÈME:  OU  (MAINT.) + 

INTERC. PASSE À PLAT : APP. 2 FOIS BOUTON:

FEINTE P. GAUCHE:

 (MAINT.) + 

FEINTE P. DROITE:

 (MAINT.) + 

ANN. INTERC. PASSE:



RELÂCHER  / 

PASSER MENEUR DE JEU:

 + 

ACTIONS SPÉCIALES

COLLISION:

 +  (APP. + MAINT.)

TACTIQUES

TOUCHES DIRECTIONNELLES TACTIQUES:

▲ M. EN P. À PLAT



▼ MISE EN PLACE BUT



CHANGER 2ÈME JOUEUR

CHANGER JOU. PLUS PRÈS:



CHANGER JOU. À GAUCHE:



CHANGER JOU. À DROITE:



SÉLEC. MENEUR DE JEU:

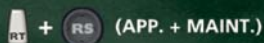


défense



ACTIONS SPÉCIALES

COLLISION:



ARRACHER BALLON:



RETENIR AU SOL PENDANT PLAQ.:



TACTIQUES

TOUCHES DIRECTIONNELLES TACTIQUES:

▲ DÉCOMP. / COMPR. LA DÉFENSE



▼ AILIERS ARR./AV.



◀ GLISSER DÉFENSE GAUCHE



▶ GLISSER DÉFENSE DROITE



CHANGER JOUEUR

CHANGER JOU. PLUS PRÈS:



CHANGER JOU. À GAUCHE:



CHANGER JOU. À DROITE:



SÉLEC. ARRIÈRE:



sans le ballon**CHANGER JOUEUR**

CHANGER JOU. PLUS PRÈS:



CHANGER JOU. À GAUCHE:



CHANGER JOU. À DROITE:



SÉLEC. ARRIÈRE:



AFFICHAGE DU MATCH



Le terrain de jeu consiste en quelques éléments :-

- 1 - Équipes
- 2 - Temps de match
- 3 - Compte plaquage
- 4 - Score
- 5 - Arbitre
- 6 - Marqueur meneur de jeu
- 7 - Course d'attaque (Affichage)
- 8 - Marqueur de jeu blessé
- 9 - Affichage de tactiques
- 10 - Porteur de ballon
 - La couleur indique le joueur en contrôle
 - La jauge bleue indique le niveau d'endurance
- 11 - Marqueur hors-jeu
- 12 - Receveur de passes (1er)
- 13 - Receveur de passes (2e)
- 14 - Receveur de passes (3e)

COMMANDES GÉNÉRALES DU JEU

Passes

Rugby League Live 2 offre des modes de passe rapide, de passe sautée en hauteur et de passe sautée renversée.

Passe rapide

Appuyez sur Passe rapide pour passer au premier receveur. **LB** effectue une passe au premier receveur à gauche, **RB** effectue une passe au premier receveur à droite.

Passe sautée en hauteur

La passe sautée en hauteur est une passe sécuritaire envoyée à un receveur en fonction de sa vitesse de progression vers l'avant. Maintenez **LB** ou **RB** et appuyez sur **B**, **Y**, or **X** pour le 2ème, 3ème ou 4ème receveur à gauche ou à droite.

Passe sautée renversée

La passe sautée renversée place la balle devant le receveur visé pour lui permettre de courir vers la balle avec vitesse, mais en courant un risque d'interception. Maintenez **LB** ou **RB** et appuyez deux fois sur **B**, **Y**, or **X** pour le 2e, 3e ou 4e receveur à gauche ou à droite.

Plaquages

Les plaquages incluent les raffuts, les plaquages plongeon et plaquages bas, percuter de l'épaule, les passages en force, parer/arrêter et arracher la balle.

Raffuts

Effectuez un raffut en maintenant **B**. Les raffuts empêchent le porteur de ballon de libérer la balle, mais sont plus faciles à parer que les plaquages plongeon.

Courir en effectuant un raffut peut résulter en un plaquage élevé. Pour réduire les probabilités, relâchez **RT** (courir) avant d'effectuer un raffut.



Plaquages bas

Effectuez un plaquage bas en maintenant **A**. Les plaquages bas sont plus difficile à parer ou à éviter que les raffuts mais laisse les mains du porteur de ballon libres pour effectuer une libération de ballon.

Plaquages plongeon

Appuyez sur **Y** pour effectuer un plaquage plongeon de dernière chance.

Choc

Appuie et maintiens  et  pour effectuer un Choc. Un choc réalisé avec succès fera perdre à la cible une grande quantité d'endurance. Les chocs augmentent également les chances de balle perdue.


Passages en force

Effectuez un passage en force en parant ou en arrêtant lorsque vous avez la balle en votre possession. Les passages en force affaiblissent l'endurance de votre adversaire. Ils réduisent aussi les chances de perdre la balle. Utilisez les passages en force dans votre zone défensive pour ébranler l'endurance de l'opposant ou éviter de vous faire arracher la balle.


Endurance

Courir, être à la fin d'un passage en force ou percuter de l'épaule aura un immense impact sur l'endurance. Une basse endurance affecte l'habileté d'un joueur non seulement à courir, mais aussi à plaquer et à être discipliné au sein de la formation.

Parer/arrêter

Appuyez vers le haut sur  pour parer et vers le bas pour un plaquage d'arrêt. Les plaquages pour parer ciblent les défenseurs qui se trouvent devant tandis que les plaquages d'arrêt visent les joueurs à l'arrière. Les plaquages pour parer/arrêter peuvent être contrés, mais peuvent donner un bonus au joueur. Parer comporte un risque de se faire arracher la balle si l'action n'est pas réalisée avec succès.

Arracher la balle



Dans certains plaquages un contre un, il est possible d'essayer d'arracher la balle. Quand vous voyez qu'il y a une lutte pour la balle, appuyez sur  pour essayer de l'arracher. Lutter trop longtemps peut résulter en une pénalité.



Bottés

Les bottés incluent les coups d'envoi, les coups de transformation, coups en touche/de renvoi, coups de pied de volée, chandelles, coups de pied rasants, coups vers l'avant et coups de pied pour soi.

Coups d'envoi/de touche/de renvoi

Botter est un processus à 2 étapes. Premièrement, le coup doit être aligné puis exécuté. Une jauge pour le coup apparaît à l'écran.

Utilisez  pour viser le coup, en considérant la vitesse du vent et la direction, comme indiqués par les flèches. Bougez  vers l'avant ou vers l'arrière fera lever ou descendre la trajectoire du coup.

Augmentez la puissance du coup en appuyant sur . La jauge de coup comporte une zone bleue et une zone jaune rouge. Relâchez le bouton  pendant que la barre indicatrice se trouve dans la zone bleue, le plus près possible de la zone jaune.

Relâcher le bouton **A** à la fin de la zone bleue enverra un coup précis et puissant. Relâchez le bouton **A** dans la zone jaune-rouge et le coup sera moins précis.

Transformation

Placez le tee à l'aide de **L**. Confirmez la position en appuyant sur **A**. Les joueurs dirigeront aussi leurs transformations en fonction de leur pied de frappe. Les gauchers frapperont la balle de gauche à droite et les droitiers de droite à gauche. Une fois que le tee est positionné, l'exécution du coup est faite de la même manière qu'un botté régulier.

Une touche peut être effectuée par la suite en appuyant sur **L** lorsque la balle est dans les airs.



Coups de pied de volée

Maintenez **LT** pour afficher la cible. Visez le coup avec **L**. Maintenez **A** pour augmenter la puissance du tir, et relâchez **A** pour envoyer. Pour annuler le coup rasant, relâchez **LT**.

Chandelles

Maintenez **LT** pour afficher la cible. Visez le coup avec **L**. Maintenez **B** pour augmenter la puissance du tir, et relâchez **B** pour envoyer. Pour annuler la chandelle, relâchez **LT**.

Coups de pied rasants

Appuyez sur **A** pour un coup rasant court. Maintenez et relâchez **A** pour un plus long coup rasant. Dirigez le coup rasant avec **L**. Astuce. Dirigez la balle vers la ligne défensive pour que vous (ou un de vos coéquipiers) puissiez plonger sur la balle pour marquer.

Coups pied vers l'avant

Maintenez **A** pour frapper une balle libre vers l'avant. Les coups vers l'avant sont utiles quand vous ne voulez pas ramasser la balle sous la pression. Astuce. Utilisez les coups vers l'avant quand vous croyez que vous avez un avantage de vitesse sur vos adversaires.

Coups de pied pour soi

Appuyez sur **B** pour effectuer un coup de pied pour soi. Arrêtez-vous au-delà de la ligne défensive si l'adversaire s'avance rapidement vers vous. Dirigez la balle pour que vous (ou un de vos coéquipiers) puissiez courir jusqu'à la balle pendant que les défenseurs changent leur direction pour vous poursuivre. Astuce – Le coup de pied pour soi est un bon outil d'offensive pour surprendre la défense.

Field goal

Maintenez **B** pour envoyer un botté de Field Goal. Le botté ira dans la direction face au joueur, essayez toujours de placer votre joueur en face et près du but.

Essais

Pour effectuer un essai, appuyez sur **X**. Appuyer deux fois sur **X** résultera en un essai plongeon. Maintenir **X** fera en sorte que le joueur plongera sur une balle libre. Les essais plongeon peuvent augmenter les chances d'arracher la balle.


Pas de côté

Les pas de côté sont un bon moyen de faire perdre l'équilibre au défenseur. Appuyez vers la gauche ou la droite sur **R** pour effectuer un pas de côté. Un pas de côté suivi d'un autre dans une direction opposée résultera en une esquive. Astuce. Essayez d'utiliser les pas de côté et les esquives en même temps que les plaquages pour parer/arrêter pour augmenter vos chance d'esquiver.

Renvoi et banc de pénalité

Les joueurs peuvent être renvoyés pour des plaquages élevés répétés. Les joueurs recevront des avertissements de la part des arbitres avant d'être renvoyés. Les joueurs peuvent être envoyés au banc des pénalités pour avoir souvent retenu durant des plaquages élevés. Les joueurs recevront des avertissements de la part des arbitres avant d'être renvoyés.

Menu Pause

Appuyez sur le bouton  pendant le jeu pour afficher le menu "Pause". À partir du menu "Pause", sélectionnez soit Continuer, Gestion de l'équipe, Réglages des commandes, Réglages du jeu, Audio, Recommencer ou Quitter.



Continuer

Sélectionnez pour retourner au match.

Gestion de l'équipe

Sélectionnez pour apporter des changements à l'alignement de l'équipe ou pour assigner des rôles.

- **Alignement de l'équipe** : Mettez en surbrillance le joueur que vous désirez changer et appuyez sur **A**. Sélectionnez un joueur actuellement sur le terrain ou sur le banc d'échange et appuyez sur **A** pour confirmer le changement. Lorsqu'il y aura une pause durant le jeu, les deux joueurs changeront de position. Répétez le processus pour les changements ultérieurs. Lorsque la limite maximale d'échanges a été atteinte, l'option d'échanges se change en gris et cesse d'être disponible. Appuyez sur **B** pour retourner au menu précédent.
- **Assigner des rôles** : Mettez en surbrillance le rôle à modifier et appuyez sur **A**. Sélectionnez un nouveau joueur pour l'assigner à ce même rôle et appuyez sur **A**. Appuyez sur **B** pour retourner au menu précédent.

Réglages des commandes

Sélectionnez si un autre joueur veut se joindre à une des équipes ou si vous désirez permuter les équipes. Appuyez sur **Y** pour afficher les paramètres des commandes. Modifiez les paramètres pour la fonction Vibration et la

Réglages du jeu

Sélectionnez pour ajuster les paramètres concernant les angles de la caméra, le changement de caméra, les rediffusions, les cinématiques, pour afficher la trajectoire de l'attaquant et les astuces.

Audio

Sélectionnez pour ajuster les paramètres audio concernant les effets sonores, les commentaires, la musique et la foule.

Recommencer

Sélectionnez pour recommencer le match.

Quitter

Sélectionnez pour quitter le match et retourner au menu de pré-match.

Blessures

Si un de vos joueurs est blessé, un icône s'affichera à l'écran sous le joueur. Pour remédier à la blessure, vous devez mettre le jeu en pause et changer le joueur via les options Alignement de l'équipe. L'envoi d'un joueur blessé hors du terrain sera compté dans le nombre maximum d'échanges possibles.

MODES DE JEU**Match simple**


Rugby League Live 2 combine le jeu en match simple et le jeu en ligne.

- Match simple en ligne – À partir du salon de match simple, vous pouvez choisir d'inviter un ami à jouer en ligne. Appuyez sur le bouton



pour afficher la liste de vos amis et envoyer une invitation.

Appuyez sur **A** pour continuer.

- Si vous ne voulez pas que vos amis se joignent à votre partie, changez pour le mode en ligne/hors ligne avec le bouton .

Procédez aux réglages de votre match simple. Sélectionnez si vous jouez à domicile ou à l'extérieur en déplaçant l'icône de la manette vers le côté désiré, dans l'écran du salon, et appuyez sur **A** pour confirmer. Laissez votre manette au centre des deux équipes pour assister à un match disputé par l'IA.

Sélectionnez une compétition et une équipe de la compétition pour les deux côtés (à domicile et à l'extérieur). Appuyez sur **A** pour confirmer.

Sélectionnez le maillot de votre équipe et appuyez sur **A** pour continuer vers la configuration de pré-match.

Sélectionnez entre Jouer match, Paramètres du match, Gestion de l'équipe ou Retourner au menu principal.

- Jouer match – Sélectionnez pour procéder au match.
- Paramètres du match – Sélectionnez pour ajuster les paramètres concernant la durée du match, le stade, les conditions météo, le moment de la journée, le vent, les blessures, la difficulté, le temps supp. ou les renvois.
- Sélectionnez pour ajuster l'alignement de l'équipe et pour assigner les rôles.
- Retourner au menu principal – Quittez le match simple et retournez au menu principal.

Match simple en ligne – Lorsque vous organisez un match simple et que vous invitez un ami à jouer en ligne, vous pouvez régler les paramètres du match tout en attendant que votre ami se joigne à vous. Une fois que votre ami s'est joint et qu'il a accepté de vous affronter, vous recevrez une notification de son choix d'équipe et de son maillot. Les deux joueurs doivent confirmer pour accéder à l'écran de pré-match.

Si l'ami que vous avez invité ne se joint pas à vous, vous pouvez tout de même procéder au match contre une IA.

Jeu en ligne

Le mode jeu en ligne vous permet de jouer de façon compétitive avec d'autres joueurs en ligne. Le mode jeu en ligne vous permet également d'utiliser vos joueurs et équipes personnalisés en ligne. Les joueurs personnalisés créés dans la Footy Factory peuvent aussi être échangés entre les joueurs en ligne.

Sélectionnez Jeu en ligne à partir du menu principal pour procéder au salon. Il y a trois différentes options de match.

- Équipes officielles – Sélectionnez pour utiliser les équipes officielles par défaut.
- Équipes officielles & personnalisées – Sélectionnez pour jouer contre des équipes officielles et personnalisées. Si une équipe personnalisée joue contre une équipe officielle, l'équipe personnalisée utilisera les attributs de l'équipe officielle.
- Équipes personnalisées – Sélectionnez pour jouer contre d'autres équipes personnalisées. Tout peut arriver dans ce mode. Que la meilleure équipe gagne ! *(Note : Cette option n'est disponible que si vous avez créé une équipe personnalisée)*



Une fois qu'un type de match a été sélectionné, appuyez sur **A** pour procéder à l'écran de sélection d'équipe. Pendant que vous sélectionnez une équipe, le jeu cherchera un adversaire à affronter. Appuyez sur **Y** pour apporter les derniers ajustements à l'alignement de l'équipe et aux rôles des joueurs avant de débiter le match. Appuyez sur **A** quand vous êtes prêt à procéder et attendez que votre adversaire se joigne à vous. Lorsque votre adversaire est prêt, la partie peut commencer.

Partager des joueurs en mode jeu en ligne

Si vous jouez en ligne avec votre équipe personnalisée, vos joueurs créés précédemment sont partagés avec vos adversaires dans la Footy Factory. Les joueurs partagés sont ajoutés à la ligue des adversaires récents dans le volet de droite du menu Gestion de l'équipe.

Compétition

Le mode Compétition vous permet de disputer des compétitions majeures de la Rugby League ou de personnaliser une compétition existante. Le mode Compétition vous permet de jouer en ligne en coop ou en jeu compétitif.

Commencez une compétition en sélectionnant « Commencer nouvelle compétition » ou en sélectionnant une compétition déjà existante. Appuyez sur **A** pour procéder.

Nouvelle compétition

Sélectionnez le type de compétition et appuyez sur **A** pour procéder à l'écran de sélection des équipes.

Mettez en surbrillance l'équipe que vous voulez contrôler et appuyez sur **X** pour confirmer la sélection. Répétez pour ajouter les équipes que vous désirez contrôler durant votre compétition.

- Remplacez les équipes de votre compétition actuelle avec des équipes des autres ligues en appuyant sur le bouton **Y**

Une fois les équipes à contrôler sélectionnées pour votre compétition, appuyez sur **A** pour procéder à l'écran Options de compétition.

Ajustez les options telles que la durée du match, les blessures, la difficulté, le vent, les règlements, les échanges et le type de rencontre. Appuyez sur **A** pour procéder au centre de décision des compétitions.

Une fois au centre de décision, l'horaire des compétitions s'affichera. Appuyez sur **LB** ou **RB** pour changer la vue du centre de décision de compétition. Filtrez les résultats par round ou par équipe. Vous verrez le statut de la compétition ou les statistiques de l'équipe.

Le centre de décision vous offre les options suivantes : Jouer match, Simuler un match ou Simuler toutes les IA.

- Appuyez sur **A** pour jouer le match sélectionné et procéder au salon de compétition. Vous pouvez choisir de regarder un match ou d'y jouer pour une équipe que vous n'avez pas choisie de contrôler. Dans ce cas, lorsque vous êtes entré dans le salon du match, vous pouvez sélectionner une équipe à contrôler, ou simplement choisir d'être spectateur.
- Appuyez sur **X** pour simuler un match. Une fois que le match aura été simulé, les résultats seront affichés. Appuyez sur **X** pour un rapport de match détaillé.
- Appuyez sur **Y** pour simuler tous les matchs d'IA dans la round actuelle. Pour voir les résultats détaillés pour tout match simulé de la round, sélectionnez le match et appuyez sur **A**.

Si vous choisissez de jouer un match, vous entrerez dans le salon de compétition. Les fonctions du salon de compétitions sont les mêmes que dans le salon de jeu habituel. Vous pouvez choisir une équipe à contrôler, inviter des amis à jouer et ajuster les paramètres de la manette. Une fois les sélections faites, appuyez sur **A** pour procéder à l'écran de sélection du maillot.



Sélectionnez un maillot pour chacune des équipes et appuyez sur **A** pour procéder à l'écran de pré-match.

À partir de l'écran de sélection, sélectionnez Jouer match, Gestion de l'équipe ou Retourner au centre de décision de compétition.

Quand la partie sera terminée, les résultats s'afficheront.

Quand tous les matchs de la round sont complétés, procédez à la round suivante en appuyant sur **Y**.

Carrière

Le mode carrière vous permet de gérer, recruter et entraîner des joueurs selon votre style de jeu, pendant 25 saisons. Ce mode vous permet aussi de jouer en coop en ligne. Soyez vigilant lors de la gestion du budget de votre club, car si vous veniez à manquer de fonds, vous ne pourriez pas compléter la franchise de 25 ans.

Débutez une carrière en sélectionnant « Commencer nouvelle carrière » ou en sélectionnant une carrière déjà existante. Appuyez sur **A** pour procéder.

Sélectionnez l'équipe principale sur laquelle vous voulez baser votre carrière. Appuyez sur **A** pour sélectionner l'équipe. Appuyez sur **A** pour procéder. Vous aurez le choix d'inclure une variété de matchs annuels et de pré-saison durant votre carrière. Une fois que vos sélections sont faites, appuyez sur **A** pour procéder à l'écran des paramètres de carrière.

Ajustez plusieurs options de carrière incluant la difficulté financière, la difficulté des matchs, les blessures, la difficulté du recrutement, la durée du match la devise.

Une fois que les options sont choisies, appuyez sur **A** pour procéder aux écrans des commanditaires et des budgets et sélectionnez deux commanditaires pour votre club. Appuyez sur **A** pour vous rendre à l'écran des budgets.

Établissez des budgets pour des postes différents au sein de votre club. Affectez des fonds supplémentaires dans une zone de coaching en particulier et améliorez les performances sur le terrain. Une fois que les budgets ont été définis, appuyez sur **A** afin de procéder au centre de décision de carrière.

Le centre de décision de carrière consiste en un nombre de zones qui peuvent être utilisées pour gérer et contrôler votre carrière.

- **Jour de gestion/Jour de match** – Indique la situation actuelle de votre saison. Utilisez un jour de gestion pour gérer votre équipe, réviser les paramètres de l'équipe et compléter plusieurs tâches de gestion. Sélectionnez pour avancer à un jour de match. Quand un jour de match aura été rejoint, sélectionnez **Simuler match** pour simuler un match, ou **Jouer match** pour procéder au salon du match. Le salon des matchs de carrière comporte les mêmes fonctions que le salon de match habituel.
- **Afficher l'échelle de progression** – Parcourez les progressions par équipe ou par round. Afficher l'échelle de compétition de carrière.
- **Gestion de l'équipe** – Ajustez les programmes d'entraînement de vos équipes. Les programmes incluent l'équilibre, le coup de pied, aucun entraînement, l'attaque, la défense, l'endurance et le travail d'équipe. Concentrez-vous sur certaines zones durant l'entraînement et vous verrez une amélioration sur le terrain. La gestion de l'équipe vous permet aussi d'apporter des ajustement à l'alignement des équipes et aux assignations de rôles. La condition physique et le statut de vos joueurs sont aussi indiqués par un symbole de couleur à côté de leur nom.

- ↑ Au top
- ↗ S'améliore
- Aucun changement
- ↘ Baisse mineure
- ↓ Au plus bas
- + Blessé
- S Suspendu

- Statistiques d'équipe – Consultez les statistiques de l'équipe et des joueurs de tous les clubs et des joueurs dans la compétition en carrière.
- Boîte de réception – Voyez les nouvelles et les informations. Inclut des rapports du tribunal, des mises à jour de commanditaires, les sélections du côté des représentants, les rapports de blessures et toutes autres nouvelles pertinentes.
- Corporatif – Affichez les finances du club, commanditaires, membres et nombres rattachés à l'assistance.
- Records – Voyez les faits marquants de votre carrière.

À la fin de chaque semaine, un bon nombre d'événements ont eu lieu. Cela inclut :

- Retraités – Une liste des joueurs qui se retirent du jeu est affichée.
- Résumé de l'année – Une opportunité de voir un résumé de la saison, les victoires et les défaites, l'historique financier et l'historique des diverses échelles.
- Commanditaires – Sélectionnez les commanditaires pour le financement de la prochaine saison de votre franchise.
- Budgets concernant le personnel – Configurer les budgets du personnel pour la prochaine saison de votre carrière.
- Négociations des joueurs – L'écran de résumé affichera quelle quantité d'argent vous avez dépensé et combien il vous en reste à dépenser sur votre alignement d'équipe actuel. Il indique aussi le nombre de joueurs que vous possédez pour chaque position, ainsi que la ventilation du salaire pour chacun. Alors que vous finalisez les comptes, retournez à l'écran de résumé pour vous assurer que l'équilibre de votre équipe est adéquat.
- Consultez les joueurs avec ou sans contrat, cherchez des joueurs sans contrat ou comparez les joueurs avant de leur offrir un contrat.

Quand vous aurez fait des offres et que vous serez satisfait de votre équipe, appuyez sur **A** à partir de l'écran Résumé pour procéder.

L'IA simulera les changements d'équipe pour les joueurs salariés qui ne sont pas dans le top 25. Un sommaire des changements de joueurs sera affiché. Appuyez sur **A** pour procéder à l'année suivante de votre carrière.

Coupe Du Monde

Le mode Coupe Du Monde te permet de participer à la 2013 Rugby League World Cup. Joue également en ligne en équipe ou en mode compétition.

Démarre une compétition Coupe Du Monde en choisissant "Démarrer Nouvelle Coupe Du Monde" ou en choisissant une compétition sauvegardée.

Appuie sur **A** pour continuer.

Nouvelle Coupe Du Monde

Choisis une équipe à diriger et appuie sur **A** pour confirmer ton choix.

- Remplace des équipes de la compétition par des équipes issues d'autres Ligues en appuyant sur **Y**.

Une fois que tu as choisi une équipe, ajuste les options pour la durée du match, les blessures, le niveau de difficulté, le vent, les règles et les changements. Appuie sur **A** pour continuer vers la Coupe Du Monde.

Une fois dans la compétition, le calendrier sera affiché. Appuie sur **LB** or **RB** pour modifier la vue de la compétition. Trie par équipe, par groupe, par étape de la compétition, visualise le classement et les statistiques par équipe.

La compétition t'offre les options de Jouer le match, simuler le match ou simuler tous les matchs de l'IA.

- Appuie sur **A** pour jouer le match actuellement sélectionné et rejoindre le salon. Tu peux également choisir de voir ou de jouer un match pour les équipes que tu n'as pas choisies de contrôler. Dans ce cas-là, tu rejoins le salon du match et peux choisir de contrôler l'une des deux équipes ou d'être un simple spectateur.
- Appuie sur **X** pour simuler le match. Une fois que le match a été simulé, les résultats seront affichés. Appuie sur **X** pour une feuille de match détaillée.
- Appuie sur **Y** pour simuler tous les matchs de l'IA dans l'étape de la compétition choisie. Pour voir les résultats détaillés de tout match simulé, sélectionne-le et appuie sur **A**

Si tu choisis de jouer un match, tu rejoindras le Salon Compétition. Le Salon Compétition fonctionne de la même façon que les autres salons. Tu peux choisir une équipe à diriger, inviter des amis à jouer et ajuster les réglages de la manette. Une fois ta sélection terminée, appuie sur **A** pour continuer vers l'écran de sélection des maillots.

Pour les équipes avec plusieurs choix de maillots, tu peux choisir celui à domicile ou à l'extérieur. Une fois les maillots choisis, appuie sur **A** pour continuer vers l'écran de pré-match.

Depuis l'écran de pré-match, tu peux choisir de jouer le match, gérer ton équipe ou retourner à la compétition.

Une fois la partie terminée, les résultats seront affichés.

Quand tous les matchs de ce tour sont terminés, continue vers le tour suivant en appuyant sur **Y**.

FOOTY FACTORY

Utilisez la Footy Factory pour créer un joueur ou une équipe ultime, et modifiez des équipes ou des joueurs existants.

Créateur de joueur

Créez un nouveau joueur personnalisé.



- Info – Choisissez le prénom, le nom, le nom aux commentaires, le rôle, la taille, la poids, la main et le pied préférés.
- Apparence – Personnalisez le look de votre joueur en modifiant une panoplie de caractéristiques incluant tête, cheveux, visage, yeux, sourcils, oreilles, nez, bouche, joues, mâchoire, cou, menton, visage, musculature, tatouages et accessoires.

- Attributs – Définissez le niveau d'aptitudes de votre joueur en ajustant différents attributs d'habileté. Vous avez un nombre maximum de points par joueur à distribuer entre plusieurs attributs d'habileté. Définir une habileté en particulier à plus de 74 résultera en plusieurs pénalités. 75 – 79 coûte x2 points, 80 – 84 coûte x5 points, 85 – 89 coûte x8 points, 90 – 94 coûte x12 points, et 95 – 99 coûte x18 points.

Joueurs personnalisés

Modifiez ou supprimez des joueurs personnalisés. Les joueurs que vous avez créés, tout comme les joueurs personnalisés qui vous ont été partagés, pourront être modifiés ou supprimés.

Créateur d'équipe

Faites naître votre propre club, créez vos équipes et recrutez des joueurs des autres équipes.

- Détails d'équipe– Définissez le nom de votre équipe, surnom, nom abrégé, ville du domicile, logo de l'équipe, type de maillot et maillots affichés.
- Valider pour le jeu en ligne– Confirmez que la configuration de votre équipe rencontre les exigences pour le jeu en ligne.

Gestion de l'équipe

Sélectionnez pour modifier les équipes existantes par défaut ou les équipes personnalisées.

- Sélectionnez une ligue, puis une équipe à modifier. Clonez des joueurs des autres équipes, déplacez les joueurs sur la liste d'agents libres ou supprimez-les du jeu. Changer les équipes par défaut résultera en une toute nouvelles équipe personnalisée créée automatiquement selon vos choix. Sélectionnez votre nouvelle équipe dans les équipes personnalisées et appuyez sur **Y** pour modifier les détails de l'équipe tels que décrits plus haut dans le créateur d'équipes.

Ajoutez des joueurs partagés en ligne

En plus de pouvoir ajouter des joueurs existants ainsi que vos propres joueurs de vos équipes personnalisées, vous pouvez aussi ajouter des joueurs qui ont été créés par vos adversaires récents en ligne. Dans la gestion de l'équipe, les joueurs partagés apparaissent dans la ligue des adversaires récents dans le volet de droite. Vous pouvez sélectionner les joueurs pour les ajouter à votre propre équipe personnalisée.

ENTRAÎNEMENT

Pratiquez vos coups et vos habiletés d'équipe en mode entraînement ou lisez les didacticiels pour apprendre les commandes du jeu.

Entraînement

Sélectionnez pour pratiquer les coups, les coups placés, parer/esquiver, les passes et les habiletés de plaquage.

Didacticiels

Sélectionnez pour lire les didacticiels sur le jeu et le contrôle du joueur.

ACCOMPLISSEMENTS

Révisez votre match et l'historique de vos statistiques. Voyez votre progrès au classement en ligne. Choisissez entre Statistiques et Badges, Classements ou Synchroniser profil.

Statistiques et badges

Sélectionnez pour voir les statistiques et les badges reçus.

Afficher classements

Sélectionnez pour voir les classements basés sur tous les modes, le rang général, le classement d'équipes officielles ou le classement personnalisé.

Synchroniser profil

Sélectionnez pour synchroniser vos statistiques hors ligne et succès avec votre profil en ligne.

OPTIONS

Sélectionnez pour afficher les configurations, ajuster le « gameplay » et les paramètres audio, la configuration du jeu et pour afficher les crédits.

Commandes

Sélectionnez pour afficher les commandes d'attaque, de défense et de balle libre. (Note pour les joueurs qui utilisent l'ordinateur : Si vous utilisez une manette, appuyez sur 'X' pour voir les types de commandes alternatifs.)

Configuration du jeu

Sélectionnez pour ajuster les paramètres de la caméra, les changements de caméra, les rediffusions, la trajectoire de l'attaquant et les astuces.

Audio

Sélectionnez pour ajuster les paramètres de volume incluant les effets sonores, les commentaires, la musique et la foule. Sélectionnez les pistes de musique que vous désirez inclure durant votre partie.

Gamma

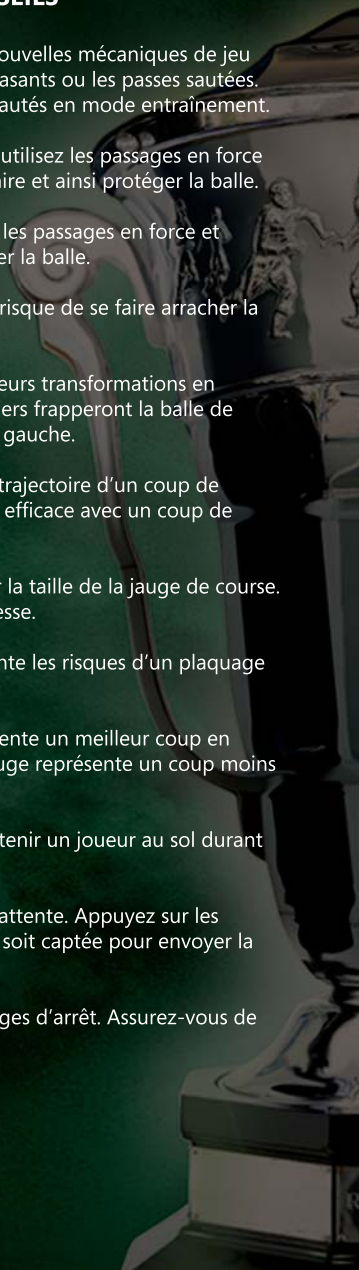
Ajustez les paramètres du gamma pour améliorer l'affichage visuel.

Crédits

Sélectionnez pour parcourir les crédits du jeu.

ASTUCES ET CONSEILS

- RLL2 renferme un nombre important de nouvelles mécaniques de jeu excitantes incluant les coups à la volée & rasants ou les passes sautées. Consultez le didacticiel et testez les nouveautés en mode entraînement.
- Profondément dans votre zone défensive, utilisez les passages en force pour affaiblir l'endurance de votre adversaire et ainsi protéger la balle.
- Parer est une action moins sécuritaire que les passages en force et permet peu de chances de pouvoir arracher la balle.
- Les essais plongeon comportent un faible risque de se faire arracher la balle.
- Les joueurs effectueront dirigeront aussi leurs transformations en fonction de leur pied de frappe. Les gauchers frapperont la balle de gauche à droite et les droitiers de droite à gauche.
- Utilisez une après-touche pour affecter la trajectoire d'un coup de transformation. Une après-touche est plus efficace avec un coup de transformation.
- L'endurance du joueur est représentée par la taille de la jauge de course. Elle diminue à mesure que la partie progresse.
- Courir tout en effectuant un raffut augmente les risques d'un plaquage élevé.
- La zone bleue de la jauge de coups représente un meilleur coup en précision et en distance. La zone jaune-rouge représente un coup moins précis et en diminue la distance.
- Maintenez le bouton de plaquage pour retenir un joueur au sol durant un plaquage.
- Les joueurs peuvent mettre des passes en attente. Appuyez sur les options de passe juste avant qu'une passe soit captée pour envoyer la balle rapidement.
- Le momentum est critique lors des plaquages d'arrêt. Assurez-vous de courir pendant que vous parez.



Copyright © 2013 Home Entertainment Suppliers Pty Ltd. Published by Tru Blu Entertainment.

Tru Blu is a registered trademark of Home Entertainment Suppliers Pty Ltd. All rights reserved.

Developed by Big Ant Studios ®. Big Ant Studios and its logo
are property of Big Ant Studios Pty Ltd.

The NRL logo and NRL Club logos are registered trademarks owned by the Australian
Rugby League Commission. The NRL Clubs are licensed to use these logos.

The NRL Competition and National Youth Competition logos are trademarks of the
Australian Rugby League Commission.

All Intellectual Property Rights in the Super League Logo, Emblems, Names and Kits
of Super League clubs are owned or licensed to Super League (Europe) Limited,
the relevant club or associated organisations.

All Intellectual Property Rights in the RFL Logo, Championship and Championship One Logos,
Emblems, Names and Kits of Championship and Championship One clubs are owned
or licensed to the Rugby Football League Limited, the relevant club or associated organisations.

All intellectual property rights in the team logos; emblems; names and kits are
properties of the respective National Governing Body of each national team.

All intellectual property rights in the RLWC2013 logo, trademarks and name are property of the
Rugby League International Federation.

All other trademarks are the property of their respective owners.