

⚠ 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.

TABLE OF CONTENTS

Game Controls	2
Journal	2
In Game HUD	3
Saving Your Game	3
Customer Support	8
Limited Warranty	8

When an evil spirit known as Pitch lays down the gauntlet to take over the world, the immortal Guardians (North, Tooth, Bunnymund, Sandman, and Jack Frost) must join forces for the first time to protect the hopes, beliefs and imagination of children all over the world.



Rise of the Guardians © 2012 DreamWorks Animation L.L.C.

Game and Software © 2012 D3Publisher. Published and distributed in North America by D3Publisher of America, Inc. Published in Europe by NAMCO BANDAI Games Europe S.A.S. D3Publisher and its logo are trademarks or registered trademarks of D3Publisher of America, Inc. or its affiliates. Developed by Torus Games Pty Ltd. All rights reserved. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. All other trademarks and trade names are properties of their respective owners.

GAME CONTROLS



JOURNAL



Bios: Displays your characters' background story, your current weapons and your characters' valor levels.

Power: This is where you assign the skill points you have earned for your character. Add points to your character's different skills to determine how you fight Pitch and his Nightmares.

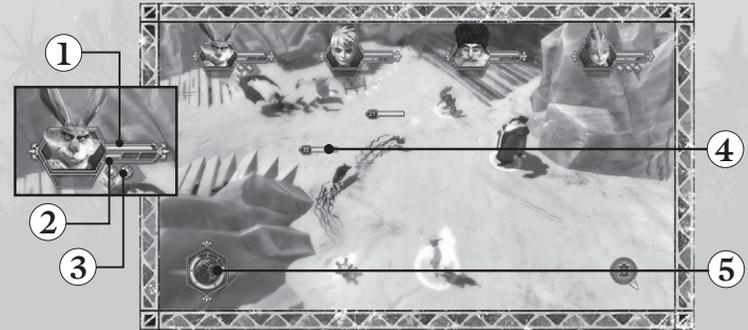
Note: you can also have the game automatically assign the points to your characters' stats.

Gems: Purchase and equip Gems that give your Guardian special attributes and upgrades.

Abilities: Shows the unique Abilities you have unlocked for your characters.

Nightmares: Shows the description of all the nightmares that you have encountered.

IN GAME HUD



- 1. Guardian Belief Meter:** This represents the amount of Belief your current character is filled with. When this meter reaches zero, you will enter into a "Silence State" during which time you will not be able to affect the world.
- 2. Ability Meter:** This represents the Energy Meter for your Guardian. Using an ability will deplete your meter 1-3 bars depending on the ability used.
- 3. Dreamsand:** Use Dreamsand to recover from your Silence State. You can only hold up to 3 of them.
- 4. Enemy Belief Meter:** A Belief Meter will be displayed above enemies when they are close by. The color of their Belief Meter indicates how difficult they are.
 - **Grey/White:** Very easy, no additional rewards
 - **Green:** Equal to the player's level
 - **Yellow:** Slightly more difficult than the Green
 - **Red:** These guys will be a challenge, run away if possible
 - **Ornate border:** Elite/Champion rare spawns. Very difficult to fight and will take 2 or 3 players to defeat them.
- 5. World Belief Meter:** Indicates the total amount of Guardian Belief in the world. The meter around the icon is divided into seven sections. When World Belief fills the first six sections, you will open a portal to Pitch's Lair. Restoring 100% Belief will unlock new Challenges.

SAVING YOUR GAME

Saving is done automatically. Please do not turn off the system or quit the game while this message is displayed!

AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire les manuels d'instructions de la console Xbox 360^{MD}, du capteur Kinect^{MD} et des périphériques afin de prendre connaissance de renseignements importants relativement à la santé et à la sécurité. www.xbox.com/support.

Importante mise en garde relative à la santé : Épilepsie photosensible

Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certains effets visuels, notamment les lumières ou motifs clignotants qui peuvent apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie. Même des personnes sans antécédents épileptiques peuvent souffrir d'une affection non diagnostiquée qui risque de provoquer une « crise d'épilepsie photosensible » lorsqu'elles regardent l'écran d'un jeu vidéo. Parmi les symptômes figurent des étourdissements, des problèmes de vision, des mouvements convulsifs des yeux ou du visage, la crispation ou le tremblement des bras ou des jambes, la désorientation, la confusion, la perte de conscience momentanée et une perte de connaissance ou des convulsions pouvant causer des blessures dues à une chute ou à un choc avec des objets à proximité. **Si vous ressentez l'un ou l'autre de ces symptômes, cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin.** Les parents doivent surveiller leurs enfants et les interroger à propos des symptômes ci-dessus : les enfants et les adolescents sont effectivement plus sujets à ce genre de crise que les adultes. Pour réduire le risque, il est conseillé de s'asseoir à bonne distance de l'écran, d'utiliser un écran de petite taille, de jouer dans une pièce bien éclairée et d'éviter de jouer en cas de somnolence ou de fatigue. Si vous ou un membre de votre famille avez des antécédents de crises d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer.

TABLE DES MATIÈRES

Commandes	6
Journal	6
Écran de jeu	7
Sauvegarder	7
Service clientèle	9
Garantie limitée	9

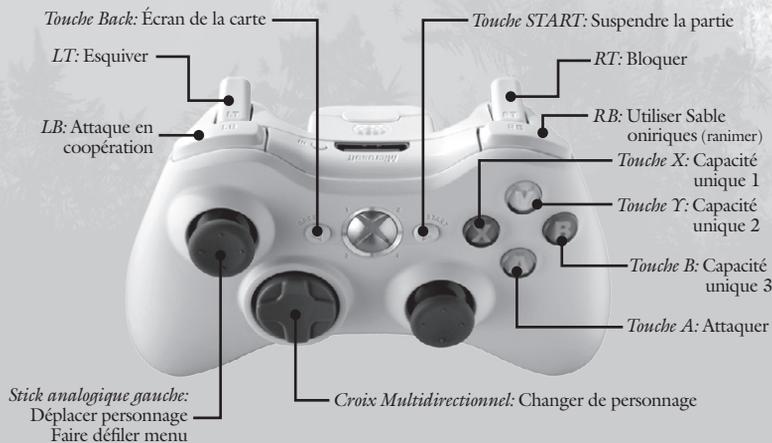
When an evil spirit known as Pitch lays down the gauntlet to take over the world, the immortal Guardians (North, Tooth, Bunnymund, Sandman, and Jack Frost) must join forces for the first time to protect the hopes, beliefs and imagination of children all over the world.



Rise of the Guardians © 2012 DreamWorks Animation L.L.C.

Game and Software © 2012 D3Publisher. Published and distributed in North America by D3Publisher of America, Inc. Published in Europe by NAMCO BANDAI Games Europe S.A.S. D3Publisher and its logo are trademarks or registered trademarks of D3Publisher of America, Inc. or its affiliates. Developed by Torus Games Pty Ltd. All rights reserved. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. All other trademarks and trade names are properties of their respective owners.

COMMANDES



JOURNAL

Bios (historique) : Histoire de vos personnages, vos armes actuelles et le niveau de compétence de vos héros.

Power (puissance) : C'est ici que vous attribuez les points de capacité que vous avez gagnés pour votre personnage ! Personnalisez les compétences de votre alter ego virtuel pour qu'il soit fin prêt à affronter Pitch et ses Cauchemars.

Remarque : vous pouvez également régler le jeu de manière à ce que les points soient assignés automatiquement.

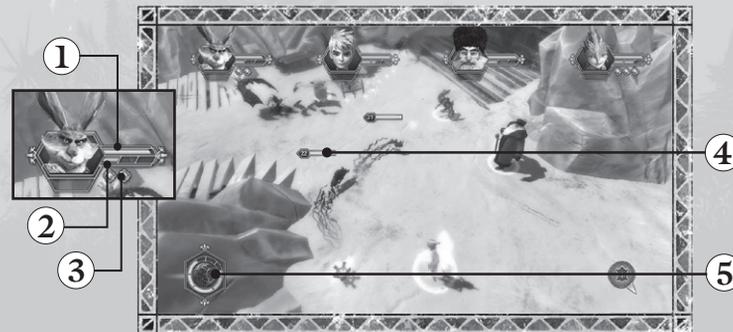
Gems (gemmes) : Achetez des gemmes pour vous en équiper et conférer ainsi à votre Gardien des améliorations et des attributs spéciaux.

Abilities (capacités) : Indique les capacités spéciales que vous avez tdébloquées pour vos personnages.

Nightmares (cauchemars) : C'est ici que sont consignées les descriptions de tous les cauchemars que vous avez croisés.



ÉCRAN DE JEU



- 1. Jauge de foi des Gardiens :** Quantité de foi qui habite votre personnage actuel. Quand cette jauge est vide, vous basculez dans le « Silence », état pendant lequel vous n'exercez plus aucune influence sur le monde.
- 2. Jauge de capacité :** Puissance que votre Gardien puise en son for intérieur. Toute utilisation d'une capacité spéciale consomme de 1 à 3 barres d'énergie.
- 3. Sable oniriques :** Ce Sable (dont vous ne pouvez en conserver que trois à la fois) vous permettent de vous extirper du « Silence ».
- 4. Barre de foi de l'ennemi :** Une barre de santé s'affiche au-dessus de chaque ennemi dont vous vous approchez. La couleur de cette barre indique la force de l'adversaire.
 - **Gris/Blanc :** très facile, aucune récompense supplémentaire
 - **Vert :** égal au niveau du joueur
 - **Jaune :** légèrement plus difficile que vert
 - **Rouge :** ces adversaires vous donneront du fil à retordre... La fuite est la meilleure solution.
 - **Bordure décorée :** rarissimes, les Élités/Champions sont particulièrement redoutables et résistants. Il faut généralement pas moins de 2 ou 3 joueurs pour en venir à bout.
- 5. Jauge de foi du monde :** Indique la quantité totale de foi qui règne ici-bas. La jauge autour de l'icône est divisée en sept segments. Lorsque la foi du monde remplit les six premières sections, vous ouvrez un portail qui mène au cœur de l'ancre de Noirceur. Rétablir 100 % de foi débloque de nouveaux défis.

SAUVEGARDER

Les sauvegardes sont effectuées automatiquement. Ne pas éteindre la console ni quitter le jeu lorsque ce message est affiché!

CUSTOMER SUPPORT

Website: www.d3publisher.us

The best place to go for tips and strategies on playing our games!

Phone: (480)-517-4900

Work Hours: Monday – Friday, 9am – 5pm PST

Email: support@d3p.us

LIMITED WARRANTY

D3Publisher warrants to the original purchaser that this D3Publisher game pack shall be free from defects in material and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. If a defect covered by this limited warranty occurs during this 90-day limited warranty period, D3Publisher will repair or replace the defective game pack or component part, at its option, free of charge.

This limited warranty does not apply if the defects have been caused by negligence, accident, unreasonable use, modification, tampering, or any other cause not related to defective material or workmanship.

LIMITATIONS ON WARRANTY

Any applicable implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose, are hereby limited to (90) days from the date of purchase and are subject to the conditions set forth herein. In no event shall D3Publisher be liable for consequential or incidental damages resulting from the possession or use of this product.

The provisions of the limited warranty are valid in the United States only. Some states do not allow limitations on how long an implied warranty lasts, or exclusion of consequential or incidental damages, so the above limitation or exclusion may not apply to you. This limited warranty provides you with specific legal rights. You may have other rights which vary from state to state.

DEFECTIVE PRODUCT RETURNS OR EXCHANGES

Before returning any defective materials to us, please contact us for a Return Merchandise Authorization (RMA) number. You can reach us at the address below, via email at support@d3p.us or contact us at (480)-517-4900. Please note that any materials sent to us without an RMA number will be refused and returned. We highly recommend that you use a traceable and / or insured method of shipping the materials to us.

Please visit www.d3p.us/Support.asp for our customer support mailing address.

SERVICE CLIENTÈLE

L'endroit par excellence où vous trouverez des trucs et des stratégies pour nos jeux

Site Web: www.d3publisher.us

Assistance aux clients:

Téléphone: (480)-517-4900

Heures de travail: lundi au vendredi, de 9h00 à 17h00 (HNP)

Courriel: support@d3p.us

GARANTIE LIMITÉE

D3Publisher garantit à l'acheteur original que cet ensemble de jeu de D3Publisher doit être exempt de défauts de matériaux et de fabrication pendant un délai de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Si un tel défaut couvert par cette garantie limitée se produit pendant la période de garantie limitée de 90 jours, D3Publisher réparera ou remplacera l'ensemble de jeu ou la pièce présentant un défaut, à son gré, gratuitement.

Cette garantie limitée ne s'applique pas, si les défauts ont été causés par la négligence, les accidents, l'utilisation abusive, la modification, l'altération ou toute autre cause non liée à un défaut de matériel ou de fabrication.

RESTRICTIONS DE GARANTIE

Toutes les garanties applicables implicites de qualité marchande et d'adéquation à un usage particulier, sont limitées à une période de (90) jours à compter de la date d'achat et sont soumis aux conditions énoncées dans les présentes. En aucun cas, D3Publisher être tenu responsable des dommages indirects ou accessoires résultant de la possession ou de l'utilisation de ce produit.

Les dispositions de la garantie limitée sont valables aux États-Unis seulement. Certains états ne permettent pas de limiter la durée d'une garantie implicite, ni d'exclure des dommages indirects ou accidentels. Donc, il se peut que les restrictions ou exclusions qui précèdent ne s'appliquent à vous. Cette garantie limitée vous confère des droits juridiques spécifiques. Il se peut que vous bénéficiez de d'autres droits, qui varient d'état en état.

RETOURS OU ÉCHANGES D'UN PRODUIT DÉFECTUEUX

Avant de nous retourner tout matériel défectueux, veuillez nous contacter pour obtenir une autorisation de retour de marchandise (NRM). Vous pouvez nous joindre à l'adresse ci-dessous, par courriel à support@d3p.us ou par téléphone au (480)-517-4900. Veuillez noter que tous les documents envoyés ne comportant pas de numéro NRM seront refusés et retournés. Nous vous recommandons fortement d'utiliser un mode d'expédition traçable et / ou assuré, pour l'envoi du matériel.

Veuillez consulter www.d3p.us/Support.asp pour obtenir l'adresse postale de notre assistance clientèle.