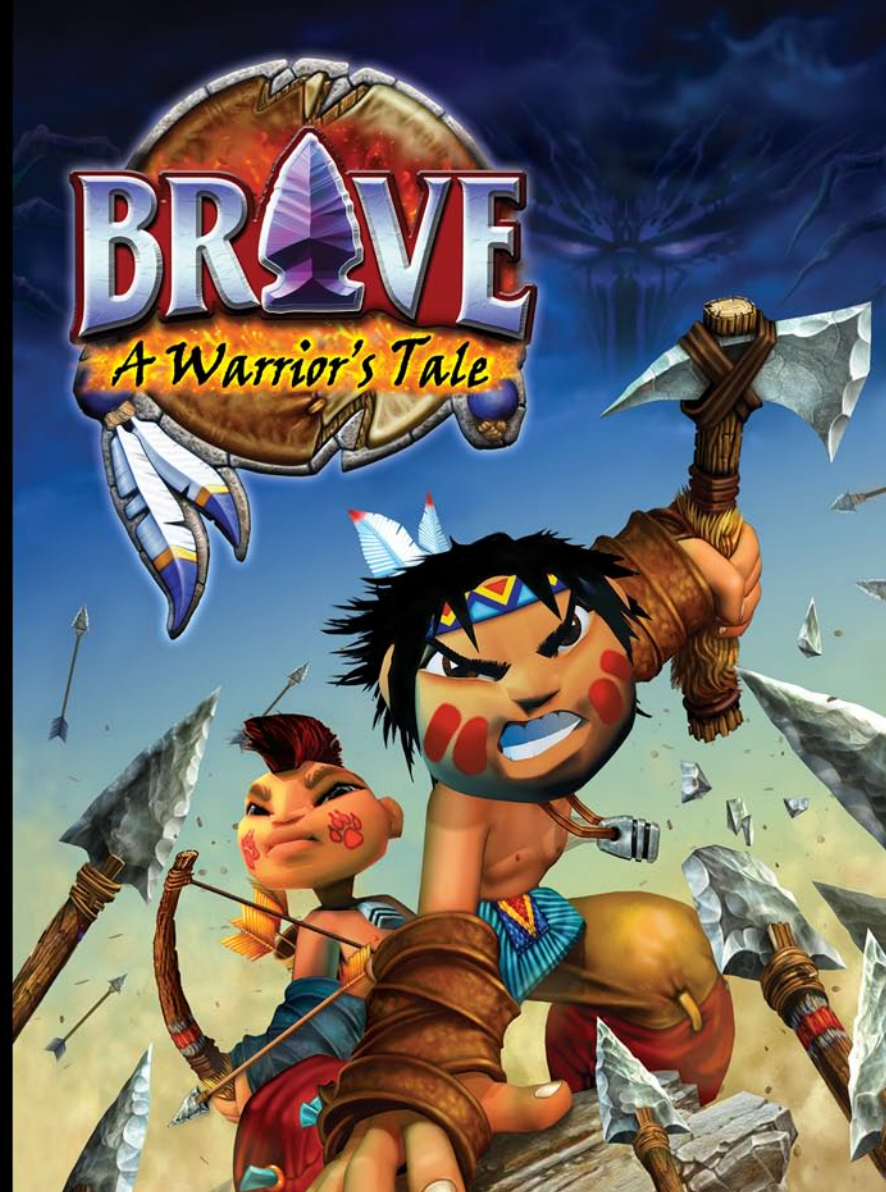




Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE et les logos Xbox sont des marques du groupe Microsoft.





AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation Xbox 360® ainsi que les manuels de tout autre périphérique pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Archivez correctement tous les manuels afin de pouvoir les retrouver facilement. Pour obtenir des manuels de remplacement, veuillez consulter www.xbox.com/support ou appeler le service clientèle Xbox (voir à l'intérieur de la dernière page de couverture).

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

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 sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de 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'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

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.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Qu'est-ce que le système PEGI ?

Le système de classification par catégorie d'âge PEGI a été conçu pour éviter que les mineurs soient exposés à des jeux au contenu inapproprié à leur groupe d'âge. VEUILLEZ NOTER qu'il n'indique pas le niveau de difficulté du jeu. Ce système de classification, comprenant deux parties, permet aux parents et aux personnes qui achètent des jeux vidéo pour des enfants de faire un choix avisé et approprié à l'âge du joueur. La première partie est une évaluation de l'âge :-



La seconde partie présente des icônes décrivant le type de contenu du jeu. Selon le jeu, il peut y avoir plusieurs descripteurs de contenu. L'évaluation de l'âge reflète l'intensité de ce contenu. Les descripteurs de contenu sont les suivants :-



VIOLENCE



GROS MOTS



PEUR



TENEUR
SEXUELLE



STUPÉFIANTS



DISCRIMINATION



JEU DE
HASARD



Pour plus d'informations, rendez-vous sur www.pegi.info et pegionline.eu

Informations sur la garantie d'Evolved Games:

CONTRAT DE LICENCE LOGICIEL

Ce contrat définit les termes et conditions d'utilisation du Logiciel joint à la licence. L'utilisation du Logiciel vaut acceptation de votre part des termes de la présente licence. Evolved Games vous accorde une licence non exclusive et non transférable pour utiliser le Logiciel sur le support désigné. Vous ne pouvez pas : copier, modifier, prêter, concéder en sous-licence, louer, transmettre, traduire ou convertir (et ce dans quelque langage de programmation ou format que ce soit), décompiler ou désassembler le Logiciel (ou toute copie, modification ou portion intégralement ou partiellement fusionnée) sauf exception expressément autorisée par cette licence. Ce Logiciel a été exclusivement conçu et licencié pour une utilisation sur console Xbox 360.

DROITS DE PROPRIETE

Le Logiciel et sa documentation sont la propriété d'Evolved Games et/ou de ses concédants. Evolved Games et/ou ses concédants conservent leurs droits et titres sur le Logiciel et sa documentation. Vous reconnaissez que le Logiciel et sa documentation contiennent des secrets industriels et autres informations propriétaires appartenant strictement à Evolved Games et/ou ses concédants. Vous acceptez d'utiliser le Logiciel dans un cadre strictement personnel et de prévenir toute fuite extérieure.

LIMITES

A l'exception des différents points susmentionnés, ce contrat ne vous concède aucun droit sur les brevets, droits réservés, secrets industriels, noms de marque, marques commerciales (déposées ou non), droits, franchises ou licences relatifs à l'objet des présentes. Evolved Games se réserve tous les droits qui n'auraient pas été explicitement concédés par le présent contrat de licence.

TERMES

La licence concédée par ce contrat est applicable jusqu'à résiliation. Il vous est possible de résilier ce contrat de licence à tout moment en procédant à la destruction du Logiciel et sa documentation en votre possession ou sous votre responsabilité. Vos droits en vertu du présent contrat seront résiliés immédiatement et sans préavis de la part d'Evolved Games si vous ne respectez pas tout ou partie des termes et conditions visés aux présentes. Dans le cas d'une telle résiliation, vous vous engagez à détruire le Logiciel et sa documentation en votre possession ou sous votre responsabilité.

EXCLUSION DE GARANTIE ET LIMITATION DE RESPONSABILITE

Exclusion de garantie : bien que le Logiciel ait été testé, Evolved Games (ainsi que toute personne impliquée dans la création, production, livraison ou bail de licence du Logiciel et de sa documentation) décline toute garantie ou représentation, expresse ou implicite, relative à la qualité du Logiciel et de sa documentation, sa fiabilité, son titre, ses performances, sa valeur marchande ou son adéquation à un usage particulier. En conséquence, le Logiciel et sa documentation vous sont fournis sous licence "en l'état" ; vous reconnaissez et admettez expressément que l'utilisation du Logiciel est à vos risques et périls, et que vous et vous seul assumerez le financement complet des frais de réparation. Limitation de responsabilité : en aucun cas Evolved Games (ainsi que toute personne impliquée dans la création, production, livraison ou bail de licence du Logiciel et de sa documentation) ne saurait être tenu responsable des dommages directs, indirects ou consécutifs à l'utilisation du Logiciel ou sa documentation, et cela même si le Logiciel ou sa documentation sont défectueux ou qu'Evolved Games (ainsi que toute personne impliquée dans la création, production, livraison ou bail de licence du Logiciel et de sa documentation) a été informé de l'éventualité d'un tel défaut. Plus particulièrement, Evolved Games décline toute responsabilité quant à tout matériel, logiciel ou toutes données stockées ou utilisées avec le Logiciel ; cela inclut le coût de réparation, de remplacement ou de récupération du matériel, logiciel ou des données susmentionnés.

POUR BENEFICIER DE LA GARANTIE

Pour bénéficier du service de garantie, veuillez informer l'assistance clientèle d'Evolved Games du défaut constaté par e-mail à l'adresse suivante : techsupport@evolvedgames ou contactez un technicien par téléphone au (954)767-2161. Si le technicien d'Evolved Games est dans l'impossibilité de résoudre le problème, vous serez invité à nous retourner le Logiciel, à vos risques et périls, frais et assurance de transport à votre charge, accompagné d'une facture datée ou de toute preuve d'achat équivalente, et dans la limite des quatre-vingt-dix (90) jours de la période de garantie, à l'adresse suivante : Evolved Games, 800 East Broward Blvd. , Suite 700, Fort Lauderdale, FL 33301. La responsabilité d'Evolved Games ne saurait être engagée dans le cas de retours non autorisés, auquel cas Evolved Games se réserve le droit de renvoyer le Logiciel aux clients. Cette garantie sera réputée nulle et non applicable si (a) le défaut constaté procède d'une utilisation abusive ou inappropriée du Logiciel ou d'une négligence ; (b) le Logiciel est conjointement utilisé avec des produits qui ne seraient ni vendus ni licenciés par Evolved Games (y compris, sans y être limité, les extensions non licenciées du Logiciel, les dispositifs de copie, les adaptateurs et les alimentations) ; (c) le Logiciel est utilisé à des fins commerciales (dont la location) ; (d) le Logiciel est modifié de quelque manière que ce soit ; (e) le numéro de série du Logiciel est modifié, dégradé ou supprimé.

Xbox LIVE

Avec Xbox LIVE®, jouez avec et contre qui vous voulez, quand vous le voulez et où que vous soyez. Créez votre profil (carte du joueur). Conversez avec vos amis. Téléchargez du contenu (bandes-annonces, films haute définition, contenu de jeu et jeux d'Arcade) sur le Marché Xbox LIVE. Envoyez et recevez des messages vocaux et vidéo. Utilisez le service LIVE sur Xbox 360® et Windows®. Jouez, chattez et téléchargez depuis votre ordinateur et votre Xbox 360. Le service LIVE, c'est accéder depuis votre ordinateur et votre télévision à ce que vous voulez et aux gens que vous connaissez. Connectez-vous et rejoignez la révolution !

Connexion

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox 360 à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox LIVE. Pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox LIVE, rendez-vous sur le site www.xbox.com/live/countries.

Contrôle parental

Ces outils flexibles et faciles d'utilisation permettent aux parents et aux tuteurs de décider à quels jeux les jeunes joueurs peuvent accéder en fonction de la classification du contenu du jeu. Les parents peuvent restreindre l'accès aux contenus classés pour adulte. Approuvez qui et comment votre famille interagit avec les autres personnes en ligne sur le service Xbox LIVE et fixez une limite de temps de jeu autorisé. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site www.xbox.com/familysettings.

SOMMAIRE

Garantie.....	2
Se connecter à Xbox LIVE.....	5
Introduction: Une nouvelle histoire débute.....	9
Préparation	10
Préparation	11
Bouton multidirectionnel - Déplacements	11
Navigation dans les menus.....	11
Commandes par défaut	12
Options.....	13
Charger une partie/Nouvelle partie.....	13
Totems secrets	13
Paramètres	13
Audio/Commandes/L'écran de jeu	14
Actions contextuelles	14
La pierre mobile.....	14
La Vue chamanique	15
Figurine d'imitation	15
Plonger et grimper/Pêcher	16
Énergie spirituelle.....	17
Attrape-rêves	17
Pister.....	18
Possession des animaux.....	18
Se transformer en ours.....	19
Armes	20
Le menu de pause.....	22
Personnages	22
Crédits.....	25
Support Client	28

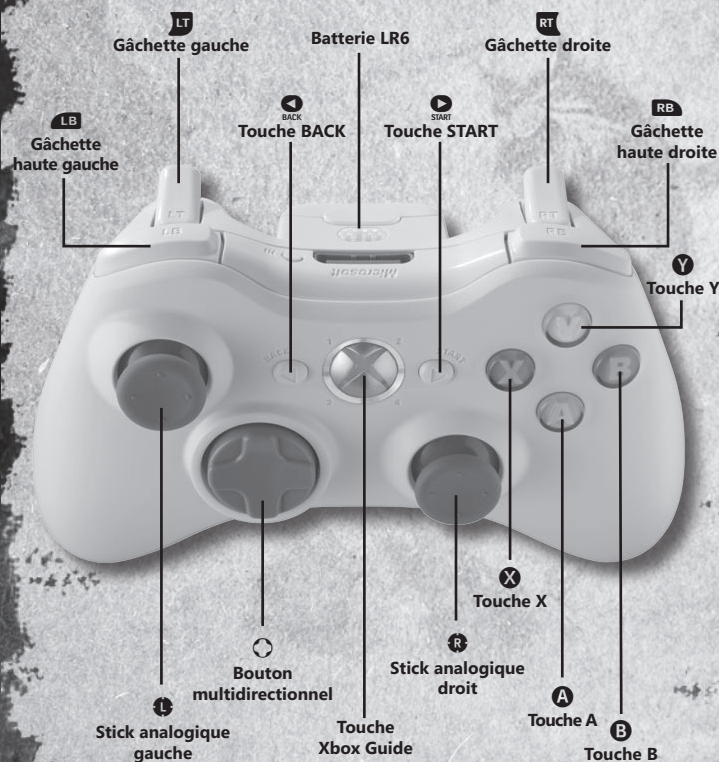
UNE NOUVELLE HISTOIRE DÉBUTE...

« Bien des lunes ont passé depuis que le jeune Brave a été appelé pour défendre son village du terrible Wendigo. Devenu à son tour l'ancien du village, Brave raconte maintenant ses aventures à la nouvelle génération, à l'instar de son mentor Ours gris lorsqu'il était jeune. Un des enfants du village en particulier, a retenu l'attention de Brave. Les esprits mentionnent en effet l'arrivée d'un jeune cœur vaillant capable de protéger à nouveau le village en cas de nécessité. Cet enfant se nomme Courage... »

PRÉPARATION

Branche ta console de jeu et de loisirs Xbox 360 conformément aux instructions contenues dans son manuel d'utilisation. Assure-toi que ta console est sous tension. Appuie sur le bouton d'éjection pour ouvrir le tiroir à disque. Places-y le disque Brave : La Légende du Guerrier, face sérigraphiée vers le haut, puis referme le tiroir à disque. Branche correctement la manette et les autres périphériques, le cas échéant. Suis les instructions à l'écran et réfère-toi à ce manuel pour de plus amples informations sur l'utilisation du logiciel.

Il est possible de charger une partie sauvegardée depuis le disque dur.



PRÉPARATION

Branche ta Xbox 360 conformément aux instructions contenues dans son manuel d'utilisation. Appuie sur le bouton EJECT situé à l'avant de la console pour ouvrir le tiroir à disque et places-y le disque Brave : La Légende du Guerrier, face sérigraphiée vers le haut. Assure-toi que le disque est bien en place. Referme le tiroir à disque en appuyant sur le bouton EJECT ou directement sur le tiroir à disque. Le chargement du jeu se lancera automatiquement. Il est déconseillé d'insérer ou de retirer des accessoires tant que la console est sous tension.

REMARQUE : les informations contenues dans ce manuel étaient correctes au moment de l'impression, mais des changements mineurs ont pu y être apportés au cours des phases finales de développement. Toutes les captures d'écran de ce manuel sont extraites de la version anglaise du jeu. Certaines captures d'écran peuvent avoir été effectuées sur une version de développement du jeu, et ainsi légèrement différer de la version finale du jeu.

BOUTON MULTIDIRECTIONNEL - DÉPLACEMENTS

Sauf mention contraire, dans ce manuel, , , , , etc. font référence aux directions du stick analogique gauche.

NAVIGATION DANS LES MENUS

Appuie sur , , , ou  sur le bouton multidirectionnel, puis appuie sur la touche **A** pour valider ta sélection. Appuie sur la touche **B** pour retourner au menu précédent.

COMMANDES PAR DÉFAUT



DÉMARRER

Les données de Brave précédemment sauvegardées sur le disque dur seront automatiquement chargées au lancement du jeu. L'écran titre s'affiche au lancement du jeu. À l'écran titre, appuie sur la touche **START** pour accéder au menu principal.

Si tu joues à Brave pour la première fois, appuie sur **↑** ou **↓** pour choisir entre « Nouvelle partie » et « Options ». Si tu souhaites poursuivre une partie précédemment sauvegardée, choisis « Continuer une partie ».

OPTIONS

Appuie sur **↑** ou **↓** pour sélectionner l'une des options suivantes dans le menu d'options, puis appuie sur la touche **A** pour valider.

CHARGER UNE PARTIE

Charge une partie précédemment sauvegardée sur ton disque dur. Le temps de jeu ainsi que le nombre de totems secrets obtenus sont indiqués pour chaque partie. Appuie sur **↑** ou **↓** pour sélectionner une partie et appuie sur la touche **A** pour la charger.

NOUVELLE PARTIE

Choisis Nouvelle partie dans le menu principal pour commencer l'aventure de Courage depuis le début.

TOTEMS SECRETS

Les totems secrets cachés dans le monde de Brave peuvent être trouvés en utilisant tes compétences de pistage et d'imitation. À chaque fois que tu trouveras un totem secret, une nouvelle image sera disponible ; il y en a 48 à collectionner, alors essaye de trouver tous les totems !

REMARQUE : cette option n'est disponible que si tu as déjà trouvé au moins un totem secret. Lorsque tu trouves un totem secret, un message apparaît te disant combien tu en as trouvés et combien il en reste dans le niveau en cours.

PARAMÈTRES

Le menu Paramètres te permet de modifier un grand nombre de préférences de jeu. Appuie sur **↑** ou **↓** pour sélectionner un paramètre à modifier, puis sur la touche **A** pour valider.

AUDIO

Appuie sur ◀ ou ▶ pour augmenter le volume de la musique, des effets sonores et choisir le mode audio (Mono, Stéréo ou Surround).

COMMANDES

Active ou désactive la fonction de vibration de ta manette et, si tu le souhaites, inverse l'axe vertical des caméras et les commandes de vol.

L'ÉCRAN DE JEU

REMARQUE : appuie sur **LT** pour afficher la santé, la jauge d'énergie spirituelle et la carte. Les cercles bleus sur la carte indiquent les lieux où Brave doit se rendre, les cercles rouges signalent les ennemis.

JOUER

ACTIONS CONTEXTUELLES

À divers moments de l'aventure, Brave pourra accomplir des actions particulières, comme lire des peintures dans les grottes, jeter des pierres ou pêcher. La touche **B** et parfois la touche **X** sont utilisées pour accomplir ces actions ; un indicateur s'affiche alors dans le coin inférieur gauche de l'écran de jeu. L'indicateur te dit sur quelle touche appuyer pour que Brave effectue l'action.

LA PIERRE MOBILE

La « pierre mobile » est l'un des objets les plus précieux de Brave, car il permet à Ours gris de lui apporter de l'aide et des conseils. À chaque fois que Brave reçoit un nouveau message d'aide, sa pierre mobile s'affiche à l'écran. Appuie sur la touche **BACK** pour lire le message.

LA VUE CHAMANIQUE

La Vue chamanique est un pouvoir ancien transmis de génération en génération et qui permet au chaman de voir certaines « créatures chamaniques ». Avant de pouvoir apprendre à utiliser le pouvoir, Brave doit d'abord trouver la figurine de la Vue chamanique. Ours gris apportera ses conseils à Brave lorsque cet artefact unique aura été trouvé ; à partir de ce moment, Brave pourra repérer facilement les créatures chamaniques car elles auront une « aura » brillante. Lorsqu'il capture une créature chamanique, Brave obtient une nouvelle figurine qui lui confère de nouveaux pouvoirs magiques et de nouvelles compétences. Certaines de ces figurines sont décrites dans la section suivante, mais beaucoup d'autres seront à découvrir au cours de l'aventure.

AUTRES FIGURINES

FIGURINE D'IMITATION

La figurine d'imitation permet à Brave d'imiter le cri de certains oiseaux et animaux qu'il a repérés. Comme Brave le découvrira vite, imiter correctement les créatures qui l'entourent est un élément essentiel au succès de sa quête.

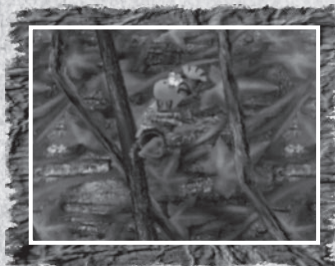
Pour utiliser le pouvoir d'imitation, appuie sur **LB** pour passer en vue subjective, puis sur **↑**, **↓**, **←**, ou **→** pour regarder autour de toi. Tu peux aussi utiliser le stick analogique droit pour zoomer vers l'avant ou l'arrière. Lorsque tu repères une créature dont Brave peut imiter le cri (un indicateur lumineux entoure l'animal), zoome sur elle puis appuie sur la touche **B**.



PLONGER ET GRIMPER

Après avoir obtenu la figurine de Plongée, Brave peut plonger sous l'eau pour une courte période. Appuie sur la touche **Y** quand tu nages pour plonger sous l'eau.

Brave doit obtenir la figurine d'Escalade avant de pouvoir grimper au lierre qui recouvre de nombreux arbres dans la forêt. Pour grimper, approche-toi du lierre et saute dessus puis appuie sur **↑**, **↓**, **←**, ou **→**.



PÊCHER

Brave peut attraper des poissons lorsqu'il tient une arme de type bâton et reste sans bouger dans un étang poissonneux. Lorsque Brave se tient immobile dans l'eau, appuie sur la touche **B** pour changer sa position, afin qu'il soit prêt à frapper un poisson. Appuie sur la touche **X** au bon moment pour lancer ton bâton. Souviens-toi que la patience est la plus grande vertu du pêcheur!



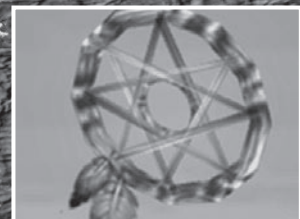
ÉNERGIE SPIRITUELLE

Lorsque Brave aura trouvé une plume d'aigle pour sa coiffure, il obtiendra la capacité de percevoir et recueillir l'énergie spirituelle pour améliorer ses prouesses au combat. La quantité d'énergie spirituelle que Brave a recueillie est représentée par sa jauge d'énergie spirituelle, qui s'affiche à côté de la jauge de santé. Lorsque Brave a recueilli une certaine quantité d'énergie spirituelle, une plume se remplit : appuie alors sur **RT** pour que Brave soit temporairement investi d'un pouvoir qui le rend plus rapide et plus fort, et lui permet d'effectuer de nouvelles attaques. Utiliser une décharge d'énergie vide l'énergie d'une plume ; Brave doit donc continuellement chercher de l'énergie spirituelle afin de garder ses plumes entièrement chargées et prêtes à être utilisées. Brave découvrira d'autres plumes d'aigle au cours de son voyage, obtenant ainsi un plus grand nombre de décharges d'énergie.



ATTRAPE-RÊVES

Les attrape-rêves sont des symboles chamaniques magiques qui restaurent la santé de Brave. Il faut donc penser à en chercher, surtout lorsque son énergie est basse. Il existe deux types d'attrape-rêves de puissances différentes, le premier permettant de regagner un peu d'énergie, l'autre restaurant entièrement la santé de Brave.



PISTER

Pour suivre les traces laissées par les animaux, appuie longuement sur la touche **B** lorsque Brave est près d'une piste (quand c'est le cas, son cœur commence à battre plus rapidement et une empreinte s'affiche à l'écran). Quand il découvre une piste, l'empreinte suivante apparaît un peu plus loin sur le chemin...



Brave peut aussi découvrir des traces cachées d'animaux : quand tu penses être près d'une piste, appuie sur la touche **LB** pour regarder autour de toi et repérer les empreintes. Tu peux ensuite découvrir la piste en appuyant longuement sur la touche **B**. Suis la direction des empreintes pour découvrir des secrets!

REMARQUE : lorsque le cœur de Brave se met à battre plus fort, la Xbox 360 Controller vibre. Plus les vibrations sont fortes, plus Brave se trouve à proximité de l'empreinte.

POSSESSION DES ANIMAUX

Cette invocation puissante permet à Brave de prendre temporairement le contrôle de certains animaux de la forêt. Les créatures mauvaises ne peuvent pas être possédées. Pour prendre possession d'un animal, Brave doit se tenir sur un « support d'invocation de possession » et se concentrer sur l'animal en vue subjective. Ensuite, appuie sur la touche **B** pour prendre possession de la créature.

Une fois qu'il a choisi une créature à posséder, le corps de Brave reste en transe sur le support tandis que son esprit prend le contrôle de la créature. Toutes les créatures se contrôlent à l'aide du stick analogique gauche, mais chaque animal a ses propres capacités. Par exemple, tu peux sauter avec le lapin en appuyant sur la touche **A**.

Lorsqu'un animal est possédé, une piste apparaît, matérialisée par des cercles d'énergie, pour indiquer à Brave où il doit emmener la créature possédée. Cependant, la possession chamanique draine l'énergie spirituelle de celui qui la pratique. Si Brave commence à manquer d'énergie spirituelle tandis qu'il contrôle une créature, la jauge commencera à clignoter. Une fois à court d'énergie spirituelle, Brave sortira de sa transe et son esprit reviendra au support d'invocation de possession.

Dans certains cas, Brave peut aussi utiliser la possession chamanique pour se téléporter à d'autres endroits. Brave doit posséder une créature et la faire voyager jusqu'à un cercle de pierres sacré : s'il y parvient avant que son énergie spirituelle ne soit épuisée, il sera téléporté jusqu'au cercle.

SE TRANSFORMER EN OURS

Lorsque Brave obtient la possibilité de se transformer en ours, il peut exécuter un certain nombre d'attaques puissantes. L'ours peut donner des coups de griffes en appuyant sur la touche **X**, marteler le sol (touche **A**), rugir (touche **B**) et même manger des ennemis en appuyant sur la touche **Y** !



ARMES

BÂTONS

Au début du jeu, Brave n'a pas d'armes, mais il lui suffit de trouver un arbuste et de le déraciner en appuyant sur la touche **B**. L'arbuste peut ensuite être utilisé comme une arme : appuie sur la touche **X** pour frapper avec. N'oublie pas d'utiliser ton bâton pour couper les fougères et les plantes afin de trouver de l'énergie spirituelle et des attrape-rêves.

Brave ne peut porter qu'un bâton à la fois. S'il déracine un arbuste alors qu'il est déjà équipé d'un bâton, le nouveau bâton remplacera tout simplement l'ancien. Les bâtons peuvent aussi être transformés en torches en les tenant au-dessus d'un feu ou d'un flambeau allumé. Les torches sont des armes beaucoup plus puissantes que les simples bâtons.

LE TOMAHAWK D'ESPRIT DANSEUR

Cette puissante hache qui appartenait autrefois à Esprit danseur en personne permet à Brave de causer plus de dégâts qu'avec un simple bâton. Appuie sur la touche **X** pour brandir le tomahawk. Si tu appuies longuement sur la touche **X** Brave invoquera de l'énergie pour une attaque spéciale. C'est très utile lorsque tu veux frapper un ennemi avec une attaque plus puissante, et tu peux même l'utiliser pour briser des rochers !

L'ARC DU GUERRIER

L'arc du guerrier est essentiel pour venir à bout de tes ennemis lorsque le combat au corps à corps est trop dangereux. Appuie sur la touche **Y** pour tirer une flèche dans la direction dans laquelle Brave regarde et appuie longuement sur la touche **B** pour décocher un tir puissant. Lorsque Brave est équipé de l'arc du guerrier, tu peux aussi cibler un ennemi et tirer une flèche en vue subjective en appuyant sur la touche **LB**, puis en utilisant les touches **←**, **→**, **↑** et **↓** pour viser. Brave peut aussi verrouiller une cible en appuyant longuement sur la touche **RB**. Tu peux obtenir de nouvelles flèches en ramassant des carquois.

CE QUI RÔDE DANS LA FORÊT... ET AU-DELÀ

Brave devra vaincre toutes sortes d'ennemis avant de trouver Esprit danseur, depuis les scarabées et les insectes de la forêt jusqu'aux loups enragés qui rôdent dans les clairières et attaquent tous ceux qui osent y pénétrer. Les guerriers de l'Ombre sont encore plus dangereux : ce sont des soldats-squelettes ramenés à la vie pour rendre celle de Brave impossible. Il y a trois types de guerriers de l'Ombre. Fais particulièrement attention à ceux équipés d'une armure lourde ! Les guerriers de l'Ombre attaquent toujours en groupes et utilisent des armes redoutables. Même la perte d'un membre ne les empêchera pas de continuer à t'attaquer !

Même si un bon chaman ne doit faire qu'un avec la nature et doit être capable d'utiliser les forces de la terre à son avantage, il doit aussi admettre que le monde naturel comprend de nombreux dangers. Brave devra souvent grimper dans les plus grands arbres de la forêt et sauter du haut des falaises et des rebords : dans ces situations dangereuses, prends bien garde à ne pas tomber ! Les herbes tranchantes, les ronces et les orties peuvent aussi saper ton énergie, et les passages dissimulés constituent une cachette idéale pour les loups...

AUTRES DÉFIS

Le périple de Brave l'amènera à traverser des environnements variés, chaque type de terrain présentant ses propres difficultés, obstacles, amis et ennemis : comment Brave fera-t-il pour traverser la rivière ? Comment pourra-t-il rassembler les morceaux du totem géant dispersés dans la vallée du rocher de la Demoiselle ? Comment traversera-t-il le grand désert ? Il te faudra trouver des réponses à toutes ces questions pour que Brave puisse sauver son village, mais son voyage est fait de découvertes... et il te faudra trouver certaines choses par toi-même !

LE MENU DE PAUSE

À tout moment durant la partie, tu peux appuyer sur la touche  pour mettre le jeu en pause et accéder au menu de pause. Utilise ce menu pour afficher les totems secrets ou modifier les options en suivant les instructions (données plus haut dans ce manuel) relatives à la section Options du menu principal. Tu peux aussi charger une autre partie enregistrée sur le périphérique de stockage. Choisis Continuer ou appuie sur la touche  pour revenir à la partie, ou bien choisis Quitter la partie pour revenir au menu principal.

PERSONNAGES

Brave l'ancien veille sur le village et raconte des histoires aux membres de sa tribu. Courage le trouve à sa place habituelle, dans un fauteuil au coin du feu. Bien des lunes ont passé depuis les aventures du jeune Brave, mais il relate ses exploits avec une passion et une précision telles que Courage se sent presque transporté à cette époque...

Esprit de l'Aigle est l'ami de Brave et des habitants de son village depuis bien longtemps. Il veille en permanence sur leur sécurité et n'hésitera pas à leur venir en aide si le besoin s'en fait sentir

Fleur des prés est l'amie d'enfance de Brave. Ils se connaissent depuis toujours et se sont souvent mis dans le pétrin tous les deux. Malgré son jeune âge, Fleur des prés est une jeune fille astucieuse et elle aide Ours gris à préparer les défis qui permettront à Brave de prouver sa valeur en tant que guerrier.



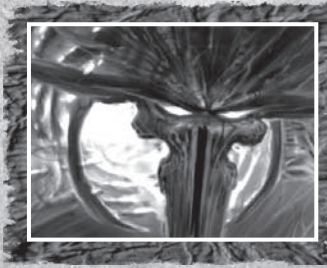
Ours gris est le conteur du village. Il a su percevoir tout le potentiel de Brave. Au fil des ans, Ours gris a disséminé sa sagesse à plusieurs endroits sous forme de peintures rupestres ; les informations qu'elles renferment seront d'une importance vitale pour Brave. Au début de son aventure, l'aide d'Ours gris se révélera beaucoup plus importante que quiconque aurait pu l'imaginer...

Corbeau masqué est le chaman du village. Ce personnage pour le moins inquiétant est convaincu de ses capacités de chaman et n'attend qu'une occasion pour montrer au reste des villageois ce dont il est capable. Mais Ours gris a remarqué son arrogance et s'inquiète car il craint que Corbeau masqué ne surestime ses pouvoirs...



Le Wendigo.

Depuis des générations, les légendes parlent d'un être maléfique doté d'un immense pouvoir... Mais le foisonnement de rumeurs et d'histoires abracadabrantes a eu pour effet de reléguer le Wendigo au rang de créature imaginaire, tout juste bon à effrayer les enfants pour qu'ils ne s'aventurent pas trop loin dans la forêt. Pourtant, tout comme les rêves, les cauchemars peuvent aussi devenir réalité...



CREDITS

Collision Studios

Philippe Erwin
Executive Producer

Colin McLaughlan
Senior Producer

Bobby Steele
Producer

Tim Harrison
Associate Producer

David Cowan
Günter Erhart
Lead Engineers

Feng Hu
Noah Stein
Senior Engineers

Powen Yang
Darren Mohle
Derek Kube
Jason Wahlberg
Engineers

Josh Singer
Lead Artist

Matt Reynolds
Paul Ong
Johnny Mejia
Environmental Artists

CREDITS

Gabe Sventek
Technical Artist

Ben Brigham
Jason Pickering
Animation

Robert Bruce Heck
Kyle Brown
Designers

Brian Keppler
QA Manager

Jamar Graham
Kenny Treantafilos
Testers

Darrell Benevuto
Director of Operations

Immersion Games

Ernesto Galvez
Miguel Posada
Felix Rodriguez

Darkside Game Studios

Hugh Falk
Production

Chuck Mason
Programming

CREDITS

Evolved Games

Reto Bodmer
Executive Producer

Michael Bellhorn
Producer

Roger Giraud
Art Director

Tony Farrell
Technical Advisor

Sean Farrell
Cian Farrell
David Szczesny
David Halpem
Kenneth Tesinsky
Seth Garner
Bobby White
Quality Assurance

Sandbox Strategies
Marketing

Zielinski & Associates, P.A.
Legal

CREDITS

SouthPeak Interactive

Melanie Mroz
CEO

Leah Windom
Sarah Brockhurst
Product Marketing Managers

Special Thanks

Guy Silliman
Dan Boutros
Wesley Ferrell
Andrew Ferrell
Aiden Tesinsky
Tanya Langston
John D. Garcia
Madeleine Wong
Cameron Madani
Angel Sisson
Anna Everett
Erin Madden
Scott Womer
Margaret Tan-Solano
John F. Kaiser III
Scott Jenkins
Omar Mejia
Daniel Ford

Digital Bamboo

CREDITS

Ibeta

Joe Williams
QA Manager

Michael Stamps
Project Manager

Aaron Ellison
Kevin Fowler
Senior Test Leads

Jered Morgan
Jerry Moncrief
Andres del Rio
Ian Siparsky
Test Leads

Ian Thorne
John Lockwood
Thomas Stella
Marina Evans
Christian Hoffman
Isaac Behunin
Jessica Shook
Stephen Justice
Kevin Kulpa
Brett Wilmott
Testers

CREDITS

BVT Games Fund III Dynamic GmbH & Co. KG

Andreas Graf von Rittberg
Producer

Attaction

Siggi Kögl
Executive Producer

Copyright © 2008 SouthPeak Interactive Corporation. "SouthPeak", "SouthPeak Interactive", "SouthPeak Games" and their related logos are trademarks or registered trademarks of SouthPeak Interactive Corporation. All rights reserved. Collision Studios Inc., is owned and, or registered by Collision Studios Inc. All rights reserved. "Evolved Games Inc.", "Evolved Games" and all other Evolved Games Inc. marks are owned and, or registered, by Evolved Games Inc. All rights reserved. © BVT Games Fund III Dynamic GmbH & Co. KG, Gruenwald/Munich, Germany. Producer: BVT Games Fund III Dynamic GmbH & Co. KG / Andreas Graf von Rittberg, Executive Producer: ATTACTION / Siggi Kögl.

BVT Games Fund III Dynamic GmbH & Co. KG
Dr.-Max-Strasse 15, D-82031 Grünwald
Tel. +49 89 38165-0, Fax +49 89 38165-260
info@bvt.de, <http://www.bvt.de>

SUPPORT CLIENT

Chez Evolved Games, nous mettons tout en œuvre pour nous assurer que notre produit est exempt de tout défaut. Si toutefois vous rencontrez un problème avec ce logiciel, contactez les experts de notre support technique qui feront de leur mieux pour résoudre votre problème.

Pour une assistance, contactez le support technique à l'adresse suivante :

Evolved Games

800 East Broward Boulevard

Suite 700

Fort Lauderdale, FL 33301

954-767-2161

Support par courriel :

techsupport@evolvedgames.com

HEURES D'OUVERTURE :

Du lundi au vendredi, de 10h00 à 17h00 sauf les jours fériés.

Si malgré toutes nos précautions, l'un de nos produits est défectueux, veuillez le retourner au revendeur auprès duquel vous l'avez acheté pour procéder à l'échange du produit. Veuillez contacter votre revendeur local pour de plus amples informations sur les formalités d'échange des produits achetés.