

RAYMAN[®] ORIGINS



EVERYONE 10+
ENFANTS ET ADULTES 10+
E
10+
CONTENT RATED BY
CONTENU ÉVALUÉ PAR
ESRB

PC
DVD-ROM
SOFTWARE

UBI
art

UBISOFT

SERVICE À LA CLIENTÈLE

Contactez-nous par Internet : rendez-vous sur notre site à l'adresse suivante: <http://support.ubi.com>.

À partir de ce site, vous pourrez vous connecter au centre de solutions d'Ubisoft où vous pourrez naviguer dans la foire aux Questions (FAQ), trouver une réponse à vos questions dans notre base de données, ou envoyer votre question à un de nos agents de service client. Il peut prendre jusqu'à 48h heures pour recevoir une réponse, fin de semaine et fériés exclus.

Contactez-nous par téléphone : vous pouvez aussi nous joindre par téléphone à ce numéro : **1-866-824-6515**. Lorsque vous téléphonez à notre service client, veuillez vous assurer d'avoir toutes les informations en main. Notre service téléphonique du service client est disponible du lundi au vendredi de 10h à 19h (heure de l'Est) et vous devez laisser un message dans notre boîte vocale.

Contactez-nous par courrier : voici notre adresse postale pour le service du support technique : Support technique Ubisoft • 5505, boul. St-Laurent, bureau 2000, Montréal, Qc, H2T 1S6

GARANTIES

Ubisoft garantit à l'acquéreur d'origine que ses produits sont exempts de défaillance matérielle et de fabrication pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à partir de la date d'achat. Les produits Ubisoft sont vendus tels quels, sans aucune garantie expresse ou tacite, et Ubisoft n'est pas responsable des pertes ou des dommages résultant de l'utilisation de ses produits. Ubisoft s'engage, pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours, soit à remplacer gratuitement un produit défectueux, dans la mesure où l'article défectueux est renvoyé au magasin où il a été acquis initialement, avec une preuve d'achat datée, soit à réparer ou à remplacer le produit défectueux sans frais, selon l'option choisie par Ubisoft, lorsqu'il est accompagné d'une preuve d'achat et envoyé à nos bureaux avec affranchissement payé d'avance. Cette garantie ne s'applique pas à l'usure normale, et s'annule si la défaillance du produit s'avère être le résultat d'une utilisation abusive, déraisonnable, d'un mauvais traitement, ou d'une négligence envers le produit.

Limitations : cette garantie tient lieu de toute autre garantie, et aucune prétention ou demande de paiement de quelque sorte que ce soit ne peut contraindre ou obliger Ubisoft. Toutes garanties tacites s'appliquant aux produits Ubisoft, y compris les garanties de qualité marchande et d'utilisation dans un but spécifique, sont limitées à la période de quatre-vingt-dix (90) jours mentionnée ci-dessus. Ubisoft ne sera en aucun cas responsable des préjudices spéciaux, accessoires ou corrélatifs résultant de la possession, de l'utilisation ou de défaillances des produits Ubisoft. Certains États n'autorisent pas de restrictions en ce qui concerne la durée d'une garantie tacite et/ou d'exclusions ou de restrictions envers les détériorations accessoires ou corrélatives. Par conséquent, les restrictions et/ou les exclusions de responsabilité citées ci-dessus ne s'appliquent peut-être pas à vous. Cette garantie vous donne des droits spécifiques, et il est également possible que vous ayez d'autres droits, selon l'État où vous vous trouvez.

Remarque : Ubisoft se réserve le droit d'apporter des améliorations à ses produits à tout moment, et ce, sans préavis.

Remboursements : Ubisoft ne peut fournir de remboursements ou encore échanger les produits renvoyés contre un crédit autre que le remplacement pour un produit identique. Toute demande de remboursement d'un produit doit se faire au magasin où l'achat s'est effectué, car les points de vente au détail établissent leur propre politique de remboursement. Cette politique ne couvre que les remplacements de produits identiques.

Remplacement de produits/documentation : veuillez contacter directement un représentant du support technique d'Ubisoft avant de nous envoyer votre produit. Très souvent, un remplacement n'est pas la meilleure solution. Nos représentants du support vous aideront à déterminer si un remplacement est nécessaire ou disponible. Vous devrez tout d'abord vous procurer un numéro d'ARM (autorisation de renvoi de matériel) afin que votre renvoi ou votre remplacement puisse s'effectuer. **Votre demande de remplacement ne pourra pas se faire sans ce numéro d'ARM.**

Si nous déterminons qu'un renvoi ou un remplacement est nécessaire :

Veuillez renvoyer le produit (média seulement) accompagné d'un chèque ou d'un mandat d'une valeur correspondant à votre produit (voir les frais de remplacement ci-dessous) rédigé à l'ordre d'Ubisoft, avec une brève description de la difficulté rencontrée, ainsi que votre nom, votre adresse (pas de boîte postale), **le numéro d'ARM**, et votre numéro de téléphone à l'adresse ci-dessous.

Frais de remplacement : notre grille de frais de remplacement la plus récente est disponible en ligne. Veuillez consulter <http://support.ubi.com> pour obtenir la grille tarifaire mise à jour.

Adresse de garantie et information personne-ressource

Téléphone : 1 800 UBI-6515

Horaires : 7 h – 16 h (heure de l'Est), du lundi au vendredi

Adresse : Support Ubisoft, 5505, Boul. St-Laurent, bureau 5000, Montréal, Qc H2T 1S6.

COMMANDES DE JEU

commandes (par défaut)

Flèche haute	Haut
Flèche basse	Bas
Flèche gauche	Gauche
Flèche droite	Droite
Espace	Sauter / Tirer à dos de Mosquito
Espace (maintenir la touche enfoncée)	Voler
S	Frapper
S (maintenir la touche enfoncée)	Super attaque / Aspirer à dos de Mosquito
Retour arrière	Courir
Retour arrière	Retour

Commandes globales

Echap.	Menu pause
F2	Bulle du joueur 2 / Quitter
F3	Bulle du joueur 3 / Quitter
F4	Bulle du joueur 4 / Quitter

REMARQUE : les actions assignées par le joueur sont spécifiques à chaque joueur et peuvent fonctionner sur le clavier, mais aussi sur une manette de jeu pour un maximum de 4 joueurs.

Vous pouvez modifier les commandes par défaut si vous disposez d'une manette de jeu compatible connectée à votre PC lorsque le jeu démarre pour la première fois.

Afin d'utiliser des manettes pour jouer, veuillez suivre les instructions suivantes :

1. Assurez-vous que votre manette est bien connectée au PC et qu'elle est correctement installée avant de lancer le jeu.
2. Dans le menu principal du jeu, allez dans Options, puis Options des commandes pour configurer les actions de jeu sur votre manette installée.
3. Si vous rencontrez des problèmes, rendez-vous sur le site web du fabricant de votre manette pour y vérifier les éventuels soucis de compatibilité et obtenir les derniers pilotes en date.

HISTOIRE



C'est le branle-bas de combat dans la Croisée des Rêves... Cette contrée idyllique, où il n'y a pas grand-chose d'autre à faire que de dormir, manger et jouer (avec quelques sympathiques prises de bec entre amis ici et là) croule sous les problèmes.

Apparemment, Rayman et sa clique de trublions déjantés viennent de déclencher une guerre pour une simple histoire de ronflements! Leurs voisins cauchemardesques de la Lande

aux Esprits Frappés n'ont pas l'air de partager leurs goûts musicaux et sont venus ruiner la fiesta! N'étant plus à un conflit près, Rayman et ses amis se mettent allègrement à biffer ces abominables rabat-joie pour les renvoyer aux oubliettes. Et pour sauver les nymphes, il ne leur reste plus qu'à semer la zizanie et gagner des pouvoirs de folie pour un ramdam encore plus endiablé. Et ce n'est que le début!

Il semblerait que le Bulleur de Rêves, l'auguste Créateur de la Croisée, toujours au rendez-vous pour une bonne rigolade, soit très sensible aux vibrations d'ambiance de la Croisée, pour le meilleur ou pour le pire... Rayman a déjà combattu les créatures issues des cauchemars du Bulleur de Rêves auparavant, et c'est ce qu'il s'apprête à réitérer avec Globox et les ingénieux Ptizêtres, avant que le tissu de la Croisée ne parte en pièces et que leur monde s'évapore comme un vulgaire mauvais rêve.

PERSONNAGES



amateur de sourires ne peut pas résister à la tentation de vivre parmi Ses propres créations pour rire, s'amuser et se faire plaisir... et Ses créatures le lui rendent bien.

Rayman



Lorsque le Créateur a subi Son tout premier cauchemar, les nymphes se sont rassemblées pour invoquer un être de lumière capable de sauver leur monde : une créature à la fois vive et insouciance, aussi tenace qu'hilarante, dont la mission consistait à fendre la poire du Créateur de ses pitreries héroïques pour stopper le cauchemar!

Malheureusement, et toutefois sans surprise, nos éblouissantes nymphes se sont laissées distraire par des Poulets zombis alors qu'elles cheminaient vers les sacro-saintes terres ronfleuses du Bulleur de Rêves, et elles ont perdu un sac de Lums en pourchassant la bestiole écervelée au bord d'une falaise. Ainsi, elles arrivèrent en retard avec une part d'illumination en moins.

Au final, Rayman naquit avec quelques trucs en moins, comme les bras et les jambes, ce qui, ironie du sort, en fit un être encore plus preste!

Globox



Force tranquille de la Croisée, tout en forme de rien, Globox est doté de nombreuses qualités. Toujours prêt à donner un coup de pouce à ses amis, mais aussi à ses adversaires, sa maîtrise du Fung-Ku et des bonnes manières se réduit à un bon vieux « tope là », une vigoureuse claque qui pourrait en laisser plus d'un sur le tapis! Et malgré tout cela, cet incorrigible chicoteur* a tous les talents dont on peut rêver chez un ami. Toujours prêt à se faire un petit gueuleton, une bonne bastonnade ou une siestoune, et toujours de bonne humeur, Globox n'est jamais le dernier quand il s'agit de taquiner, attraper et embuller les méchants.

Le mystère entourant la façon dont le plus grand ronfleur de tous les temps de la Croisée est devenu bleu fait l'objet de diverses hypothèses au sein de la communauté magique. Les Magiciens

Rouges de son clan de Vavoudavou évoquent des sortes de bavestriavoles venimeuses, tandis que les Ptizêtres privilégient la piste d'une grande aventure hilarante où Globox aurait été incapable de contrôler son plaisir à boire le sacro-saint jus de prune.

* Chicoteur est un terme affectueux provenant de l'ancien verbe Croiséen « chicoter », qui signifie danser en riant bêtement, exposant ainsi les, « chicots » de toutes ses dents.

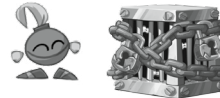
Les Ptizêtres



Les Ptizêtres ont la classe! Le talent inné des Ptizêtres pour les solos en ronflette majeure leur vient tout simplement du Créateur lui-même, sous la forme d'un appendice nasal des plus imposants. Et nom d'une bulle, les Ptizêtres en ont lancé des sortilèges abracadabradesques au fil des ans! Leurs augustes trous de nez en font des êtres hypersensibles aux subtiles harmonies de la magie, et tout le monde sait que les magiciens Ptizêtres sont capables de flairer les secrets de notre monde comme personne!

Les Ptizêtres sont des magiciens rapides qui ont produit de tout temps des bataillons de combattants mémorables et hargneux, sans parler de leur style vestimentaire irréprouvable. (Les Ptizêtres aiment se déguiser et ont des arbres remplis de costumes). Tu pourras incarner certains de leurs plus illustres ancêtres!

Les Electroons



Les Electroons, éternels joyeux lurons, sont la matière même des rêves du Créateur. On les retrouve donc dans toute Création du Bulleur de Rêves.

À mesure que le cauchemar s'aggrave, de plus en plus d'Electoons sont faits prisonniers par des Chasseurs crâneurs, ajoutant ainsi un peu de piment à la bucolique Croisée grâce à leurs impitoyables missiles animés et leurs

sbires horriblement ridicules, les Pierres Frappées. Par conséquent, le tissu même de la Croisée des Rêves commence à s'effiloche, et les connexions autrefois assurées par les Electroons à travers les Terres commencent à s'évaporer.

Les Lums : course à la lumière



Les Lums (que l'on prononce « Luums », comme dans « iLUMmination » et non pas « Leums » comme dans « beurk ») sont des êtres d'énergie pure animés par une disposition d'esprit incroyablement solaire. C'est une grande source d'énergie magique dans la Croisée des Rêves, ce qui fait que la Course aux Lums est devenue un sport éminemment populaire aux quatre coins de la Croisée. Dans ces compétitions, jusqu'à quatre joueurs se mesurent les uns aux autres dans une course effrénée à travers toute la Croisée pour récupérer des Lums. Dans cette course, il n'y a vraiment aucune limite, ou comme on dit

dans ces contrées : c'est au petit bonheur la claque.

Tandis que tous les joueurs peuvent rentrer chez eux en bons vainqueurs, seul l'un d'entre eux remporte la récompense : celui qui se sera emparé du plus grand nombre de bienheureux Lums bien sûr! Tous les coups sont permis.

La balance



Ne tourne jamais le dos à ceux qui te tendent la main.

Ces sympathiques créatures se font pousser autant de bras qu'il en faut pour aider des amis... Elles font leurs nids dans des endroits prometteurs, suspendues au-dessus de gigantesques précipices et leur adorable sourire

éclaire tout leur visage bleu, masquant ainsi leur véritable nature de girouette!

Betilla et les intrépides nymphes de la Croisée



Betilla, la généreuse nymphe qui n'a pas froid aux yeux dans le premier jeu Rayman® est de retour et elle n'est pas contente. C'est la plus ancienne des Nymphes, une des toutes premières créatures les plus choyées du Bulleur de Rêves. Avec ses sœurs, elles vont transmettre à Rayman et sa clique les pouvoirs dont ils auront besoin pour réussir leur quête.



Le magicien et son Chapeau magique



Le Magicien est là pour t'aider tout au long de ta quête. Il est toujours partant pour échanger des Electroons contre des Lums, ce qui te sera bien utile pour débloquer de nouveaux mondes et niveaux. Entièrement dévoué à ta cause, sa magie te fournira une foule de trucs et astuces qui t'aideront à t'en sortir vivant.

Les méchants : cruelles bulles & Co

Un jour, le Bulleur de Rêves a commencé à faire des cauchemars! Les Nymphes ont tenté les offrandes de thé douce-nuit et de succulents gâteaux pour le calmer, mais rien n'y a fait, dans la Croisée la situation n'a fait qu'empirer... Les Terres de la Croisée ont vite été submergées de créatures cauchemardesques : les diaboliques Darktoons, les atroces Chasseurs, et les infâmes Pierres Frappées, et ce ne sont là que quelques-uns de ces effroyables empêcheurs de rêver en rond!

Les Darktoons



Si les Electroons ont pu créer tous les beaux rêves du Bulleur, alors, les Darktoons, eux sont là pour les cauchemars. Lors du premier Cauchemar, le Bulleur de Rêves a engendré une infecte et féroce créature que nul d'entre nous n'a encore vue : Jano. Il a créé des Darktoons à tour de bras, et avant même de réaliser ce qui se passait, on s'est retrouvés avec des centaines de Darktoons, de toutes formes et toutes tailles, en train de semer un chaos sans nom.

Les psychopes

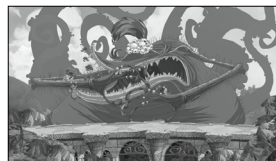


Ces monstres couverts de piquants n'aiment pas être dérangés... Mon conseil : ne touche pas au Psychope endormi. Sinon, c'est l'emballage assuré sur ses pointes acérées!

Autres ennemis

Si l'on en croit la légende, Rayman est tout d'abord arrivé dans la Croisée des Rêves pour vaincre les créatures cauchemardesques et les renvoyer dans les bas royaumes, connus aujourd'hui sous le nom de Lande aux Esprits Frappés... Maintenant, ces odieux toqués reviennent, et il faut les réexpédier aux oubliettes avec de bonnes claques en veux-tu en voilà!

Les Boss



Les Rois de toutes les Terres de la Croisée ont disparu, et la communauté magique craint qu'ils ne subissent l'influence des forces cauchemardesques qui sévissent dans leur univers.

Rayman et ses amis vont devoir découvrir ce qui leur est arrivé. Et tu peux me croire... ça va pas être joli-joli!

LE JEU

Sauve les Electroons et la Croisée des Rêves! Le monde est envahi par les créatures issues des cauchemars du Bulleur de Rêves, et de plus en plus d'Electoons sont faits prisonniers. Ces malheureuses créatures sont kidnappées ici et là, puis enfermées dans des cages cadenassées aux quatre coins de la Croisée. Pendant ce temps, le tissu même du rêve risque de partir en pièces tandis que des Brèches s'ouvrent sur toutes les Terres de la Croisée.

The Electroons



Pour sauver la Croisée, il te faut mettre un terme aux cauchemars, et pour ce faire, libérer les Electroons. Ce sont les seuls à pouvoir combler les Brèches entre les Terres et apaiser le Bulleur de Rêves, pour qu'il revienne enfin à des rêves guillerets.

Pour avancer dans le jeu, il te faudra récupérer des masses d'Electoons. Non seulement ils t'aideront à reconstruire les

chemins liant les diverses Terres entre elles, mais ils débloquent aussi au fur et à mesure de nombreuses surprises et des endroits secrets.

Pour gagner des Electroons, relève les défis qui te sont proposés sur chaque Terre.

Médailleurs d'Electoons



Les médailleurs te permettent de suivre ton avancement dans ta collection d'Electoons. Tu devras relever toute une variété de défis pour qu'un médailleur soit au complet.

Défis Electroons

Défis Cage



Des tartines d'Electoons sont coincées dans des cages aux quatre coins de la Croisée des Rêves! Certaines cages sont cachées et tu devras explorer les moindres recoins de chaque niveau pour les trouver. Mais, méfiance! Les cages sont toujours gardées par des gros bras. Embulle les infâmes gardiens de chaque cage pour pouvoir l'ouvrir et libérer les Electroons!

Défi contre-la-montre



Parfois, il faut savoir se montrer réactif! À chaque fois que tu termines un niveau, tu débloques un Défi contre la montre. Si tu réussis le contre-la-montre « facile », tu libères un Electroon. Si tu réussis le contre-la-montre « difficile », tu gagnes un Trophée de vitesse en plus!

Défi Lums



Récupère un max de Lums sur chaque niveau pour réussir le défi Lum. Il y a mille façons de récupérer des Lums, alors ouvre l'œil... Là où il y a des bulles, il y a des Lums! Certains objets à collectionner comme les Pièces de la mort, les Rois Lums et les Lamp-o-Lums sont de véritables jackpots!

Défis Coffrapattes



Les Défis Coffrapattes vont mettre tes talents à rude épreuve. Dans ces séquences de course-poursuite à grande vitesse, tu vas devoir te donner du mal pour rattraper le Coffrapatte parti en vadrouille. Tu vas devoir sprinter, sauter et voler à un rythme effréné pour en sortir indemne!

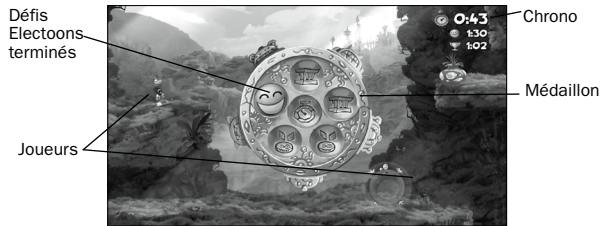
Dents de la mort



Tu gagnes une précieuse Dent de la mort à chaque fois que tu réussis un Défi Coffrapatte. Collectionne-les pour pouvoir accéder à ton pire cauchemar de tous les temps... dans la Lande aux Esprits Frappés!

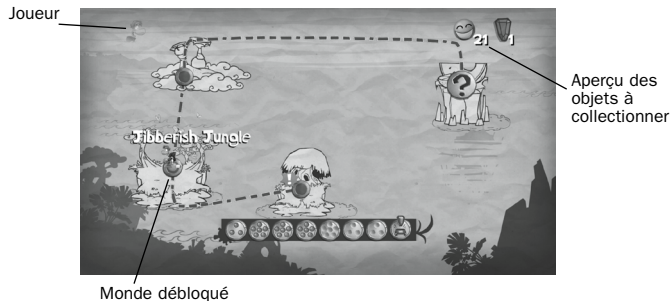
Écran de jeu

Cette interface s'affiche lorsque tu joues au jeu. Elle te fournit des informations telles que le nombre de joueurs, le nombre de Lums récupérés et le temps que chaque niveau t'a pris. Le médaillon d'Electoons au centre de l'écran s'affiche lorsque tu as terminé un défi.



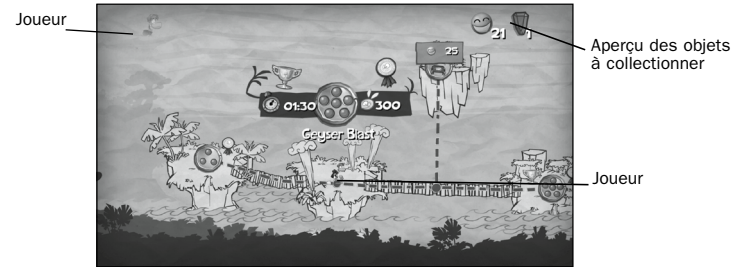
Menu de sélection des mondes

À mesure que tu progresses dans le jeu, tu débloques de nouvelles Terres de la Croisée à explorer où il faudra combattre les créatures cauchemardesques. Navigue sur la carte du monde pour accéder à ces nouvelles Terres. Tu es libre de retourner voir les mondes auxquels tu as déjà joué pour y découvrir de nouveaux défis et objets à collectionner.



Carte de sélection du niveau

Tandis que tu débloques chaque Terre, tu accèdes à la carte de sélection du niveau dans laquelle tu peux voir tous les défis qui t'attendent! Les nouveaux niveaux s'affichent sur la carte à mesure que tu avances dans le monde.



Objets

Dans la Croisée des Rêves, il y a toutes sortes d'objets à collectionner. Certains t'aideront à débloquer de nouveaux mondes et défis, tandis qu'avec d'autres, tu pourras plutôt te la raconter dans les parties en coop avec tes amis. Tous sont importants pour que Rayman et sa clique puissent sauver la Croisée!

Pièces de la mort



Avec une Pièce de la mort, tu gagnes 25 Lums d'un coup!

Roi Lum



Récupère un Roi Lum pour réveiller tous les Lums alentour et les faire chanter et danser. Les Lums qui dansent valent carrément deux fois plus... Mais attention, ils ne dansent pas éternellement.

Lamp-o-Lums



Débusque ces trésors aux quatre coins des mondes et tape dessus à plusieurs reprises pour libérer les Lums cachés.

Lums cachés

Toute créature vivante peut produire des Lums. Va dans les Buissons de Bulles, atterris sur les plateformes et interagis avec les autres êtres vivants pour libérer les Lums des Bulles. Explose-les et récupère-les avant qu'ils ne volent hors de portée!



Cœurs

Tu peux récupérer des cœurs en les attrapant ou en brisant la bouteille dans laquelle ils sont parfois emprisonnés. Si tu récupères un cœur, cela veut dire qu'au prochain coup fatal que tu recevras, tu ne perdras pas ta vie. Si tu récupères d'autres cœurs, ça te fait gagner des Lums en plus ou ils peuvent aussi servir à un ami qui en aurait besoin!



Enregistrez votre jeu pour accès exclusif!

C'est facile, on vous le promet. Sans oublier que vous profiterez de tous les avantages de l'enregistrement, comprenant :

- un accès privilégié au contenu pour le jeu : cartes, habillages, et téléchargements ;
- des invitations pour vous joindre à des bêtas privés et découvrir les démos des jeux à venir ;
- une montagne de nouvelles et d'informations avant le lancement d'un jeu ;
- un accès à une large bibliothèque de guides de jeux et de fichiers d'aide ;
- une participation à la communauté à travers des forums et blogues ;
- Et bien plus encore!

Visiter www.ubireg.com pour commencer.

Merci, L'équipe Ubisoft

Rayman® Origins

© 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. The character of Rayman, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.