

PC DVD-ROM

# RAYMAN ORIGINS



UBISOFT®

Ubisoft Entertainment  
28 rue Armand Carrel  
93100 Montreuil-sous-Bois  
300045500

UBISOFT



## 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 déjà 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.

### The PEGI age rating system:

Age Rating categories:  
Les catégories de tranche d'âge:



Content Descriptors:  
Description du contenu:



The 'Online' logo indicates that a game allows the player to have access to online game play against other players.

Le logo « Online » indique qu'un titre vous permet de jouer avec d'autres personnes en ligne.

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungssystem (PEGI) besuchen Sie bitte:

<http://www.pegi.info>

## GARANTIE

Ubisoft a apporté à ce produit multimédia tout son savoir-faire en matière de loisirs interactifs pour vous (l'«Utilisateur») garantir une entière satisfaction et de nombreuses heures de divertissement.

Si toutefois, dans les cent quatre-vingts (180) jours suivant la date d'achat du produit multimédia ou tout autre délai de garantie plus long prévu par la législation applicable, celui-ci s'avérait défectueux dans des conditions normales d'utilisation, Ubisoft s'engage à procéder à un échange aux conditions définies ci-après.

Passé ce délai, Ubisoft accepte d'échanger le produit multimédia défectueux moyennant une participation forfaitaire de 15 Euros par produit multimédia.

Ubisoft offre un service de Support Technique dont les coordonnées sont indiquées dans le document du manuel relatif au Support Technique.

Pour que le produit multimédia défectueux puisse être échangé :

- 1) Prendre contact avec le Support Technique d'Ubisoft. Après avoir brièvement décrit le défaut dont le produit multimédia fait l'objet, l'Utilisateur se verra attribuer un numéro d'accord de retour.
- 2) Retourner ce produit multimédia dans son emballage d'origine, accompagné de l'original de la preuve d'achat, d'une brève description du défaut rencontré et des coordonnées complètes de l'Utilisateur.

Si le délai de garantie est dépassé, joindre au pli un chèque ou un mandat postal de 15 Euros par produit multimédia, libellé à l'ordre d'Ubisoft.

Important :

- Il est conseillé de procéder à cet envoi par „Colissimo suivi“ ou par lettre recommandée avec accusé de réception, à l'adresse suivante : Ubisoft France, Service Consommateurs, 175 rue du Chevaleret, 75013 Paris.
- Aucun produit multimédia ne sera échangé s'il n'est pas accompagné de son numéro d'accord de retour et de sa preuve d'achat.

L'Utilisateur reconnaît expressément que l'utilisation du produit multimédia est à ses propres risques.

Le produit multimédia est fourni en l'état et sans garantie autre que celle prévue plus haut. L'Utilisateur assume tous les frais de réparation et/ou correction du produit multimédia.

Dans les limites imposées par la loi, Ubisoft rejette toute garantie relative à la valeur marchande du produit multimédia, la satisfaction de l'Utilisateur ou son aptitude à répondre à une utilisation particulière.

L'Utilisateur assume tous les risques liés à une perte de profits, une perte de données, des erreurs, une perte d'informations commerciales ou autre résultant de la possession du produit multimédia ou de son utilisation.

Certaines législations ne permettant pas la limitation de garantie ci-dessus mentionnée, il est possible que celle-ci ne s'applique pas à l'Utilisateur.

### PROPRIÉTÉ

L'Utilisateur reconnaît que l'ensemble des droits relatifs à ce produit multimédia, à ses éléments, à son emballage et à son manuel, ainsi que les droits relatifs à la marque, les droits d'auteur et copyrights, sont la propriété d'Ubisoft ou de ses concédants et sont protégés par la réglementation française ou autres lois, traités et accords internationaux relatifs à la propriété intellectuelle. Toute documentation associée à ce produit multimédia ne peut être copiée, reproduite, traduite ou transmise, en tout ou partie et quelle que soit la forme, sans le consentement préalable écrit d'Ubisoft.

# TABLE DES MATIÈRES

COMMANDES .....	2
HISTOIRE .....	3
PERSONNAGES .....	3
LE JEU.....	7
UBISOFT À VOTRE SERVICE .....	12
GARANTIE .....	13

# COMMANDES (PAR DÉFAUT)

## ACTIONS CONFIGURABLES PAR LE JOUEUR

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
Maj. Gauche	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 virements 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

## Le Bulleur de Rêves

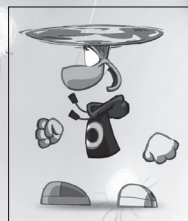
Le Bulleur de Rêves est l'Être suprême, celui qui rêve et façonne le monde et toutes ses prodigieuses créatures à chacun de Ses éminents roupillons. C'est un être sensible, un artiste (et un bon vivant sans complexe) tout particulièrement attaché à Sa création.



Ses sentiments ont des répercussions directes sur le monde. Un simple cauchemar, et c'est tout le frêle équilibre du monde qui est en jeu. La communauté magique croit que le Bulleur de Rêves reste religieusement dans son saint des saints, mais il n'en est rien : ce surhomme 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 insouciante, 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 laissé distraire par des Poulets zombies 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 siestonne, et toujours de bonne humeur, Globox n'est jamais le dernier quand il s'agit de taquiner, attraper et embuller les méchants.

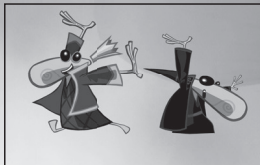


Le mystère entourant la façon dont le plus grand ronfleur de tous les temps de la Croisée est devenu bleu fait l'objet de diverses hypothèses au sein de la communauté magique. Les Magiciens Rouges de son clan de Vavoudavou évoquent des sortes de bavestivoles venimeuses, tandis que les Ptizêtres privilégient 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

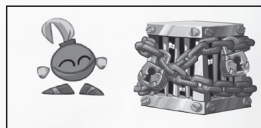
Les Ptizêtres ont la classe ! Le talent inné des Ptizêtres pour les solos en ronflette majeure leur vient tout simplement du Créateur lui-même, sous la forme d'un appendice nasal des plus imposants. Et nom d'une bulle, les Ptizêtres en ont lancé des sortilèges abracadabrantiques au fil des ans ! Leurs 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 irréprochable. (Les Ptizêtres aiment se déguiser et ont des arbres remplis de costumes). Tu pourras incarner certains de leurs plus illustres ancêtres !



## Les Electoons

Les Electoons, 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 Electoons 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.

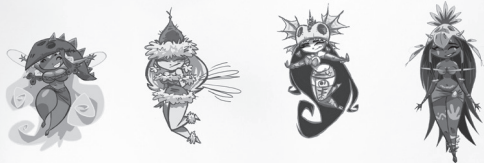
## La balance

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 girouettes !



## Betilla et les intrépides nymphes de la Croisée

Betilla, la généreuse nymphe qui n'a pas froid aux yeux dans Rayman 1, revient, 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 Electoons 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 Electoons 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 !



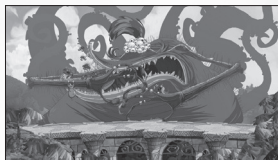
## Autres ennemis

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

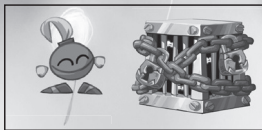
Sauve les Electoons et la Croisée des Rêves ! Le monde est envahi par les créatures issues des cauchemars du Bulleur de Rêves, et de plus en plus d'Electoons sont faits prisonniers. Ces malheureuses créatures sont kidnappées ici et là, puis enfermées dans des cages cadenassées aux quatre coins de la 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.

## Les Electoons

Pour sauver la Croisée, il te faut mettre un terme aux cauchemars, et pour ce faire, libérer les Electoons. 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.

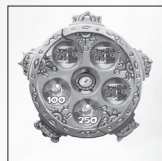
Pour avancer dans le jeu, il te faudra récupérer des masses d'Electoons. Non seulement ils t'aideront à reconstruire les chemins liant les diverses Terres entre elles, mais ils débloquent aussi au fur et à mesure de nombreuses surprises et des endroits secrets.

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



## Médailleurs d'Electoons

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



## Défis Electoons

### 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 Electoons !



### 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 Electoon. 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 !



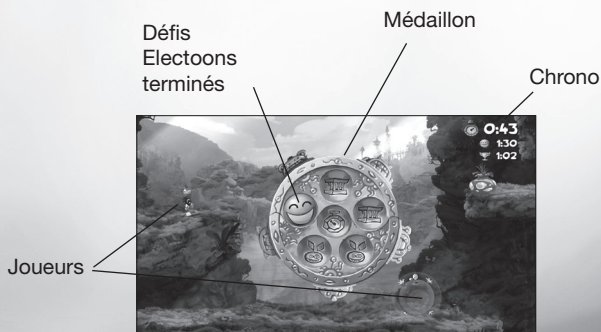
## Dents de la mort

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 !



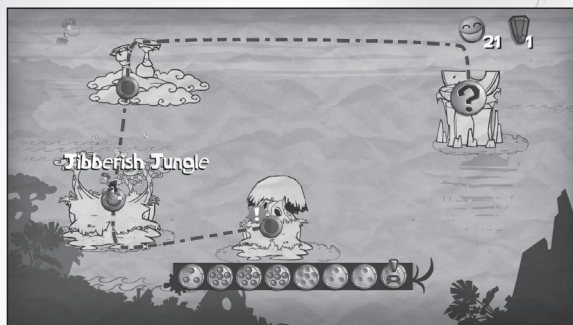
## Écran de jeu

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.



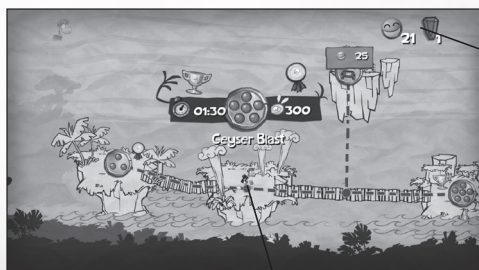
## Menu de sélection des mondes

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.



Aperçu des objets à collectionner

Joueur

## 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. Explode-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 !



© 2011 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. The character of Rayman, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

# UBISOFT À VOTRE SERVICE

## LE SERVICE CLIENTS :

Vous éprouvez des difficultés à installer ou à lancer un logiciel de notre gamme ? Vous rencontrez un problème avec votre compte sur Ubi.com ?

Une seule adresse :

**[www.support.ubi.com](http://www.support.ubi.com)**

Vous y trouverez :

- Une foire aux questions (FAQ) régulièrement mise à jour, aidant à résoudre vos problèmes en quelques clics.
- Les forums de nos jeux vous permettant d'échanger avec d'autres joueurs.
- Une interface permettant de soumettre votre question à nos techniciens.
- Une messagerie personnelle pour suivre la résolution de vos problèmes.

Vous pouvez également contacter nos techniciens au 01.57.32.44.55 (coût d'un appel local) du lundi au vendredi 11h – 20h (hors jour fériés).

Veillez noter que notre Service Clients ne propose pas de «trucs et astuces» pour nos jeux. Vous pouvez cependant retrouver des aides pour avancer dans nos jeux sur notre site Uplay Help : <http://www.uplay.com/help/>.

Pour la BELGIQUE, une seule adresse : [www.support.ubi.com](http://www.support.ubi.com)

Vous pouvez également contacter nos techniciens au 0900/35.900 (0,50 Euros / mn) du lundi au vendredi 12h00 – 20h00.