

XBOX 360

# child of eden™

KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE et les logos Xbox sont des marques du groupe Microsoft et sont utilisés sous licence de Microsoft.

300038664

Q? ENTERTAINMENT

UBISOFT

**AVERTISSEMENT** Avant de jouer à ce jeu, lisez les informations importantes de sécurité et de santé contenues dans le manuel de la console Xbox 360®, du capteur KINECT et de tous les autres périphériques concernés. Conservez tous les manuels pour vous y référer ultérieurement. Pour obtenir des guides de remplacement, rendez-vous sur [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support) ou appelez le support technique Xbox.

Pour plus d'informations de sécurité, consultez l'intérieur de la couverture verso.

## 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 :-



Pour plus d'informations, rendez-vous sur <http://www.pegi.info> et [pegionline.eu](http://pegionline.eu)

## Le jeu en toute sécurité avec KINECT

**Assurez-vous d'avoir suffisamment d'espace autour de vous pour bouger librement lorsque vous jouez.** En jouant avec KINECT, vous pouvez être amené à effectuer des mouvements très variés. Assurez-vous que vous ne risquez pas de heurter d'autres joueurs, ou personnes ou animaux de compagnie présents, ni de vous cogner à des meubles ou tout autre objet. Si vous vous tenez debout ou vous déplacez durant le jeu, vous devez disposer d'un bon appui.

**Avant de jouer :** Regardez dans toutes les directions (à droite, à gauche, devant, derrière, en bas et en haut) pour vous assurer de l'absence de tout objet que vous risqueriez de heurter ou sur lequel vous risqueriez de trébucher. Vérifiez que votre zone de jeu est suffisamment éloignée de toute fenêtre, tout mur, escalier, etc. Assurez-vous également qu'il n'y a rien sur lequel vous risqueriez de trébucher : jouets, meubles, tapis glissants, enfants, animaux de compagnie, etc. Si nécessaire, écarter les objets ou éloignez les personnes de la zone de jeu. N'oubliez pas de regarder au-dessus de vous pour vérifier qu'aucun luminaire, ventilateur ni aucune autre suspension ne risque de vous gêner.

**Durant le jeu :** Tenez-vous suffisamment éloigné du téléviseur afin d'éviter tout contact. Tenez-vous également à bonne distance des autres joueurs, personnes ou animaux de compagnie présents. Cette distance pouvant varier selon les jeux, tenez compte de la manière dont vous jouez pour déterminer la distance nécessaire. Soyez toujours attentifs aux objets et personnes que vous risquez de heurter, car des personnes ou des objets peuvent entrer dans votre zone de jeu pendant que vous jouez. Vous devez donc observer constamment votre environnement.

Assurez-vous que vous disposez toujours d'un bon appui lorsque vous jouez. Jouez sur un sol bien plan offrant suffisamment d'adhérence pour le jeu et veillez à être chaussés de manière adaptée (pas de talons hauts, ni de sandales, etc.) ou pieds nus si nécessaire.

**Avant d'autoriser des enfants à utiliser KINECT :** Déterminez la manière dont chaque enfant peut utiliser KINECT, notamment s'il doit être surveillé durant ces activités. Si vous autorisez des enfants à utiliser KINECT sans surveillance, veillez à leur expliquer toutes les informations et instructions relatives à la sécurité et la santé. Assurez-vous que **les enfants jouent avec KINECT de manière sûre** et savent utiliser correctement le système.

**Pour éviter la fatigue oculaire due à l'éblouissement :** Placez-vous à une distance confortable du moniteur ou du téléviseur et du capteur KINECT. Détournez votre moniteur ou téléviseur et le capteur KINECT des sources de lumière éblouissantes, ou utilisez des rideaux pour contrôler l'intensité de lumière. Choisissez une lumière naturelle douce qui réduit au maximum l'éblouissement et la fatigue oculaire et améliore le contraste et la clarté. Réglez la luminosité et le contraste de l'écran du moniteur ou du téléviseur.

**Ne vous surmenez pas.** Jouer avec KINECT peut impliquer une activité physique intense et variée. Avant d'utiliser KINECT, consultez votre médecin pour connaître votre état de santé et vérifier que vous êtes exempt de toute condition ou affection physique susceptible de constituer une contre-indication à la pratique d'activités physiques particulières (notamment grossesse, affection cardiaque ou respiratoire, problèmes de dos, d'articulations, hypertension ou tout problème relatif à la pratique d'un exercice physique). Consultez votre médecin avant la pratique de toute activité physique régulière ou programme de remise en forme incluant KINECT. Ne jouez pas sous l'influence de drogues ou d'alcool et assurez-vous que vos capacités d'équilibre et de maîtrise physique sont suffisantes pour accomplir tous les mouvements nécessités par le jeu.

**Arrêtez et reposez-vous** si vous sentez vos muscles, vos articulations ou vos yeux se fatiguer ou devenir douloureux. En cas de sensation de fatigue excessive, de nausée, d'essoufflement, d'oppression thoracique, de vertiges, de gêne ou de douleur, ARRÊTEZ IMMÉDIATEMENT DE JOUER et consultez un médecin.

Pour plus d'informations, consultez le Guide des bonnes pratiques de jeu disponible sur [www.xbox.com](http://www.xbox.com).

# SOMMAIRE

Commandes du jeu .....	4
Connexion Xbox LIVE .....	6
Comment obtenir de l'aide sur KINECT .....	6
Introduction .....	7
Le jeu.....	8
Ubisoft à votre service.....	13
Garantie.....	13
Le jeu en toute sécurité avec KINECT.....	15

## Child of Eden™

© 2011 Ubisoft Entertainment. All rights Reserved. Child of Eden, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Developed by Q Entertainment Inc. This software uses fonts produced by FONTWORKS Inc. FONTWORKS, and font names are trademarks or registered trademarks of Fontworks Inc. Copyright © 1994–2010 Lua.org, PUC-Rio.

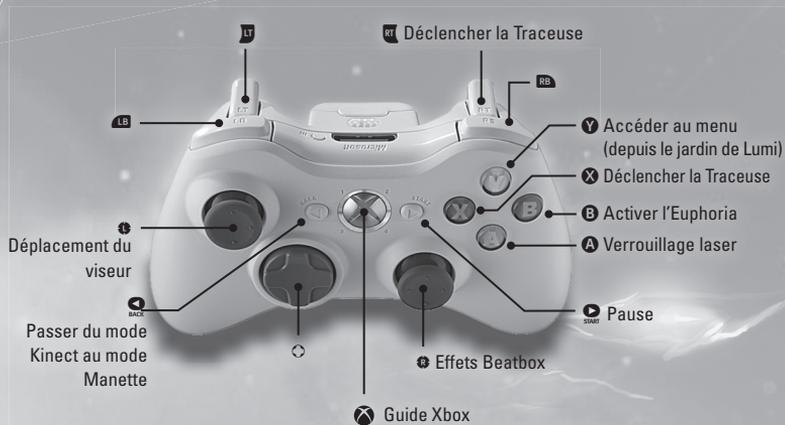
Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the «Software»), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED «AS IS», WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

# Commandes du jeu

## Manette Xbox 360



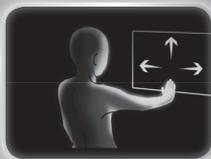
Child of Eden™ est jouable avec la manette Xbox 360 ou Kinect.

## Commandes du jeu (Kinect)

Appuyez sur la touche  pour passer du mode Kinect au mode Manette.

Notez que si vous vous connectez en mode Manette, vous ne pourrez pas basculer en mode Kinect, à moins de vous reconnecter en mode Kinect.

Les commandes Kinect standard (Gestes de type A) sont montrées ci-dessous. Le type de gestes est modifiable via les paramètres Kinect accessibles depuis le menu principal.



Utilisez la main droite pour déplacer le viseur qui marque automatiquement la cible survolée. Bougez rapidement votre main vers l'avant pour déclencher le tir sur les cibles marquées.



Utilisez la main gauche pour tirer avec la Traceuse.



Levez les deux bras en l'air pour activer l'Euphoria. Le nombre d'Euphoria disponibles est limité, mais permet généralement d'éliminer tous les ennemis à l'écran.



Amenez votre main gauche en bas à gauche de l'écran pour mettre le jeu en pause.

# Xbox LIVE

Xbox LIVE® est le service de jeux et de loisirs en ligne pour la Xbox 360®. Pour y accéder gratuitement, il vous suffit de connecter votre console à votre ligne Internet haut débit. Vous pourrez ainsi profiter de démos de jeux gratuites et accéder instantanément à des films en HD (vendus séparément). Et grâce à KINECT, un simple geste de la main suffit à contrôler vos films en HD. Passez à un abonnement Xbox LIVE Gold pour jouer en ligne avec vos amis dans le monde entier et bénéficier de nombreux autres avantages. Xbox LIVE est votre sésame vers une foule de jeux, de loisirs et de plaisirs. Pour plus d'informations, rendez-vous sur [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live).

## 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](http://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](http://www.xbox.com/familysettings).

## Succès

Lorsque vous jouez avec un profil de joueur, vous pouvez déverrouiller les succès du jeu. Il y a 49 succès à déverrouiller.

## Comment obtenir de l'aide sur KINECT

**Pour plus d'informations, rendez-vous sur [Xbox.com](http://Xbox.com)**

Pour obtenir plus d'informations sur KINECT (notamment des didacticiels), rendez-vous sur [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

# INTRODUCTION

11 septembre 2019.

Le premier être humain né dans l'espace pousse son premier cri à bord de la Station Spatiale Internationale. Son nom est Lumi.

Lumi grandit avec l'espoir de toucher du doigt la beauté de la Terre. Elle exprime ses sentiments par ses chansons et adresse son message aux peuples de la Terre.

Après sa mort, son corps est conservé, sa mémoire et toutes ses données sont enregistrées et archivées.

La deuxième moitié du 21<sup>e</sup> siècle voit s'ouvrir une nouvelle ère de l'exploration spatiale. L'humanité se répand à travers l'univers. L'ensemble des connaissances humaines est stockée dans des Archives interconnectées et accessibles n'importe où dans l'espace. Internet est désormais connu sous le nom d'Eden.

L'évolution, l'histoire naturelle, l'intégralité de l'histoire humaine sont contenues dans les Archives de données d'Eden. Pour ceux qui n'ont jamais eu l'occasion de poser le pied sur Terre, Eden est une source inépuisable de savoir.

Le temps passe.

Au 23<sup>e</sup> siècle, des scientifiques tentent de recréer la personnalité de Lumi préservée au sein d'Eden. Cette expérience prend le nom de 'Projet Lumi'.

Et à présent, une éternité après sa disparition, Lumi renaît de ses cendres au cœur même d'Eden.

**Sauvez Eden. Sauvez Lumi.**

# Le jeu

Appuyez sur **Enter** depuis l'écran titre pour regarder la vidéo d'introduction et accéder au jardin de Lumi.

Le jardin de Lumi est la porte d'accès du jeu.

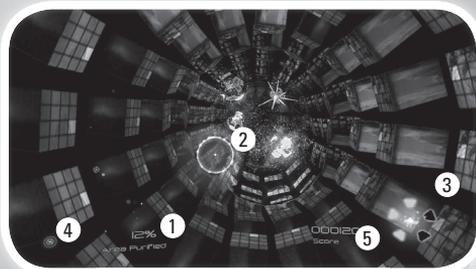
Au début, le jardin de Lumi est sombre et sans relief, mais au fur et à mesure de votre progression dans le jeu et de la purification des Archives, vous déverrouillerez de nouveaux bonus, dont des fonds d'écran et des organismes numériques. Essayez de tout déverrouiller !

Seule l'Archive Matrice est accessible au début et vous ne pourrez accéder aux autres Archives qu'en progressant dans le jeu. Utilisez **Left Stick** (ou Kinect) pour déplacer le viseur vers la bulle de l'Archive Matrice et appuyez sur **A** pour vous y plonger.

Appuyez sur **Y** pour accéder au menu principal.



## L'écran de jeu



- 1 Taux de purification
- 2 Viseur
- 3 Jauge de vie
- 4 Euphoria
- 5 Score

L'affichage Tête Haute (ATH) «Complet» est présenté sur la capture d'écran. Les paramètres de l'ATH sont modifiables depuis le menu des options.

## Menu principal

Utilisez **Left Stick** ou Kinect pour choisir une option de menu et appuyez sur **A** pour valider.

Un point d'exclamation jaune à côté d'une option indique qu'un nouvel élément est disponible.

Il est très simple de naviguer dans les menus avec Kinect. Tendez votre main vers l'écran et déplacez-la pour faire bouger le curseur. Pour sélectionner une option de menu, déplacez-y le curseur et maintenez-le en place jusqu'à ce que le cercle du pétale soit complet.



## Difficulté

Les modes Normal et Parfum d'Eden sont disponibles au début du jeu. En mode Parfum d'Eden, vous ne subissez aucun dégât de la part des ennemis, ce qui est une bonne manière de se détendre en découvrant EDEN. Le mode Difficile ne deviendra accessible que lorsque vous aurez rempli certaines conditions.

## Classements

Consultez les classements pour comparer votre niveau au reste du monde !

Les scores obtenus en mode Manette ou Kinect en niveaux de difficulté Normal ou Difficile sont enregistrés dans les classements. Les scores s'affichent par Archive.

## Bonus

Vous pouvez accéder à du contenu supplémentaire comme des extraits vidéo, des images ou les crédits du jeu.

Une fois déverrouillés, des filtres visuels et sonores sont également configurables ici, permettant de vivre une expérience ludique chaque fois différente.

## Options

Modifiez différentes options du jeu concernant la manette, l'affichage ou l'audio.

## Kinect

Vous pouvez modifier les paramètres de Kinect, comme la fluidité ou la vitesse du viseur, consulter l'Aide Kinect ou configurer les types de gestes. Il existe deux types de gestes (commandes). Essayez les deux pour savoir lequel vous conviendra le mieux.

Appuyez sur **B** pour revenir au jardin de Lumi.

## Armes

### Verrouillage laser

Pour verrouiller une cible, visiez-la en maintenant la touche **A** appuyée. Vous pouvez verrouiller un maximum de 8 cibles simultanément. Le viseur brille lorsque 8 cibles ont été verrouillées. Relâchez la touche **A** pour tirer et détruire toutes les cibles verrouillées.

Un bonus vous est octroyé si vous détruisez 8 cibles verrouillées (Octa-Lock)

Un coefficient multiplicateur vient récompenser la destruction de 8 cibles verrouillées en rythme avec la musique (Parfait Octa-Lock). Réussissez plusieurs Parfaits Octa-Locks consécutifs pour augmenter le coefficient multiplicateur jusqu'à son maximum de 8x. Cela est essentiel pour parvenir à réaliser les meilleurs scores.

Le coefficient multiplicateur n'est remis à zéro que si vous ratez un Parfait Octa-Lock alors que 8 cibles sont verrouillées. Le multiplicateur est maintenu si vous réussissez un « bon » Octa-Lock. Si vous déclenchez le tir du Verrouillage Laser avec moins de 8 cibles verrouillées, ou bien si vous utilisez la Traceuse, le multiplicateur n'est pas remis à zéro.

### Kinect



Déplacez le viseur avec la main droite. Le verrouillage laser marque automatiquement une cible quand le viseur la survole. Bougez la main rapidement vers l'avant pour tirer et détruire les cibles marquées.

### Traceuse

Appuyez sur **RT** ou **X** pour tirer. La Traceuse est une arme à tir rapide, efficace contre les cibles violettes.

Les tirs ennemis ne peuvent être détruits qu'avec la Traceuse.

### Kinect

Utilisez la main gauche pour contrôler la Traceuse. Celle-ci fait feu automatiquement.

### Changer d'arme



Lorsque vous jouez en mode Kinect avec les gestes de type B, passez du verrouillage laser à la Traceuse en tapant une fois dans les mains.

### Euphoria

Appuyez sur **B** pour activer l'Euphoria et envoyer une décharge d'énergie euphorique qui a un effet dévastateur sur tous les ennemis à l'écran.

## Kinect

Activez l'Euphoria en levant les deux bras en l'air.



## Objets auxiliaires

Les ennemis purifiés laissent parfois derrière eux des objets. Pour les récupérer, verrouillez-les et tirez comme vous le feriez avec un ennemi.



### Euphoria

L'Euphoria envoie une décharge d'énergie euphorique qui affecte tous les ennemis à l'écran.



### Objet de récupération de vie

Ils permettent de récupérer des points de vie.

## Niveau de purification \ Résultats

L'écran de résultat s'affiche lorsque vous terminez une Archive. Plus vous aurez purifié de cibles et obtenu de coefficients multiplicateurs, plus votre score sera élevé.

Afin de déverrouiller l'accès à l'Archive suivante, vous devez remporter un certain nombre d'étoiles, calculées en fonction de votre score global. Vous pouvez rejouer aux Archives déjà déverrouillées autant de fois que vous le souhaitez afin d'engranger les étoiles.

Vous pouvez remporter des étoiles d'or en réussissant un niveau de purification de 100% ainsi qu'un classement de 5 étoiles.



## Objets déverrouillables



De nombreux bonus et options sont disponibles au fur et à mesure de votre progression dans le jeu.

### Le jardin de Lumi

De nouveaux fonds d'écran et organismes numériques apparaissent automatiquement dans le jardin de Lumi une fois qu'ils ont été choisis dans l'écran de récompenses. Chaque fond d'écran ou organisme numérique existe en trois versions différentes. C'est toujours la dernière version déverrouillée qui apparaît.

Déverrouillez les versions les plus avancées de toutes les récompenses dans le jardin et voyez ce qu'il se passe lorsque vous écoutez de la musique enregistrée sur le disque dur de la Xbox 360...

### Filtres visuels

Modifiez le style graphique du jeu en utilisant de nouveaux filtres visuels. Cette option est réglable depuis le menu Bonus.

### Filtres sonores

Déverrouillez différents filtres pour ajouter des effets comme la réverbère, l'écho, le filtre passe-haut, etc. Utilisez  pour choisir un filtre et appuyez sur  n'importe quand dans le jeu pour l'activer.

### Effets Beatbox

Le son Beatbox (qui se déclenche lorsque vous tirez avec le verrouillage laser sans avoir verrouillé de cible) est modifiable en cours de jeu en utilisant .

### Fin de la partie

La partie se termine lorsque vous avez perdu tous vos points de vie.

### Options

**Paramètres ATH :** Permet de choisir quels éléments d'ATH (Affichage Tête Haute) seront visibles.

**Paramètres Manette :** Permet de choisir parmi 4 configurations de manette différentes.

**Paramètres Vibration :** Permet d'activer ou non la vibration des manettes.

**Didacticiel :** Permet de consulter les règles du jeu.

**Luminosité :** Permet de régler la luminosité de l'écran.

**Paramètres Audio :** Permet d'ajuster le mode audio (surround 5.1, Stéréo, Mono), le volume de la musique et le volume des bruitages.

**Paramètres par défaut :** Permet de réinitialiser tous les paramètres à leur valeur par défaut.

# 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**

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/>.**

## 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.