

SOMMAIRE

INSTALLATION	2
INTRODUCTION	2
LES PERSONNAGES DU JEU	3
MENU PRINCIPAL	5
LE MODE AVENTURE	6
LE MODE ATELIERS CRÉATIFS	9
LES ATELIERS	9
LES ACTIVITÉS ANNEXES	14
UBISOFT À VOTRE SERVICE	17
GARANTIE	18

INSTALLATION

PROCÉDURE D'INSTALLATION

1 : insérez le DVD-ROM dans le lecteur

2 : dans la fenêtre qui apparaît, cliquez sur Installer, puis suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.

3 : si votre système ne contient pas DirectX®9, il vous sera proposé de l'installer.

Important : il est nécessaire d'installer DirectX®9 pour que le jeu fonctionne.

L'ordinateur redémarrera ensuite automatiquement.

LANCEMENT DU JEU

- Insérez le DVD-ROM dans le lecteur.
- Dans la fenêtre qui apparaît, cliquez sur Jouer.
- Vous pouvez lancer le jeu en cliquant sur
« Démarrer/Programmes/Ubisoft/Lexis Numérique/Lea passion Mode/Lancer le jeu »

INTRODUCTION

Pour ta dernière année à la Fashion Academy, tu dois suivre une formation dans une grande maison de prêt-à-porter. Grâce à tes talents de styliste, tu as été sélectionnée pour travailler chez « Sullivan's Style Factory », un empire de la mode et des cosmétiques, dirigé par le célèbre créateur Nelson Sullivan.

Mais rassure-toi, tu n'es pas seule, ton amie Carole est là pour t'accompagner tout au long de ton aventure. Il y a aussi Scott, le fils de Nelson, Kim, sa belle-mère ou encore M. MacAlister, ton professeur sur qui tu peux compter pour t'apprendre les ficelles du métier, dans les différentes activités :

Stylisme

Soins esthétiques

Création de bijoux

Shooting photo

Défilé

LES PERSONNAGES DU JEU



Clara Willard : jeune étudiante de 17 ans en dernière année à la Fashion Academy, elle est sélectionnée parmi les meilleurs élèves de sa promotion par M. MacAlister pour intégrer « Sullivan's Style Factory ». C'est l'héroïne de l'aventure et c'est elle que tu incarnes.



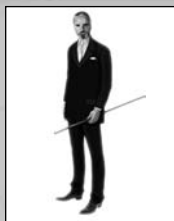
Scott Sullivan : Scott est le fils de Nelson Sullivan. D'un naturel introverti, Scott semble être un garçon imbu de sa personne. Cependant Clara apprendra à le connaître et à l'apprécier. Scott s'entend très mal avec Kim, la nouvelle femme de son père.



Carole Springfield : jeune fille de 18 ans créative et dynamique, elle a été sélectionnée comme Clara parmi les meilleurs élèves de la promotion précédente et travaille depuis quelques mois en tant qu'assistante de Nelson Sullivan. Elle est la petite amie de Steve.



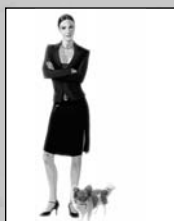
Steve Anderson : jeune acteur de 20 ans, Steve est la nouvelle idole des adolescentes. Malgré cette soudaine célébrité, Steve a su rester un garçon simple et gentil. Il est le petit ami de Carole et un bon ami de Nelson



Nelson Sullivan : fondateur et président de la multinationale « Sullivan's Style Factory ». Charismatique, il est aussi un redoutable homme d'affaire. Il s'est remarié avec Kim Doherty après la mort de sa femme il y a 6 ans.



M. MacAlister : professeur de stylisme bientôt à la retraite. C'est un homme aimable et bienveillant. Ancien grand couturier, il apprendra toutes les ficelles du métier à Clara.



Kim Doherty : Kim est la nouvelle femme de Nelson. C'est une ex-star du cinéma reconvertie dans la mode. Elle dirige le département cosmétique de « Sullivan's Style Factory ».



Mike Marshall : responsable de la sécurité dans la tour Sullivan mais aussi garde du corps de Nelson.

MENU PRINCIPAL

Ici tu peux choisir ton mode de jeu, reprendre une partie enregistrée ou configurer les options du jeu.



AVENTURE

Nouvelle aventure : pour vivre les aventures palpitantes de Clara Willard.

Charger l'aventure : pour reprendre l'aventure là où tu t'étais arrêtée.

ATELIERS CRÉATIFS

Nouvel atelier : pour accéder librement aux ateliers et laisser libre cours à ton imagination. Lorsque tu commences un nouvel atelier tu dois saisir le nom de la partie et choisir ton mannequin.

Charger l'atelier : pour reprendre un Atelier Créatif sauvegardé.

OPTIONS

Dans cette page, tu peux régler les options graphiques et sonores du jeu.

QUITTER

Clique sur Quitter si tu souhaites arrêter le jeu.

LE MODE AVENTURE

En mode Aventure, tu incarnes Clara, jeune créatrice qui débute chez « Sullivan's Style Factory ». Tu dois te faire connaître dans le milieu de la mode en satisfaisant au mieux les clients.

Mais en travaillant et en discutant avec tes nouveaux amis, tu découvres rapidement que des événements mystérieux se déroulent chez « Sullivan's Style Factory ». Quel est donc le secret de la famille Sullivan ?

TE DÉPLACER

Pour te déplacer utilise les touches fléchées du clavier et la touche MAJUSCULE pour courir. Tu peux aussi utiliser ta souris : déplace la souris pour t'orienter et maintiens le bouton gauche enfoncé pour avancer. Maintiens les boutons gauche et droit de la souris enfoncés pour courir.

LES ACTIONS

Lorsqu'une action est possible, une icône s'affiche en haut à droite de l'écran. Appuie alors sur la barre espace ou le bouton central de la souris.



Parler à un personnage



Actionner un mécanisme



Ouvrir une porte et entrer



Faire un atelier



Prendre un objet

SAUVEGARDER

Ta partie est sauvegardée régulièrement de façon automatique : à chaque début de mois, de semaine et de journée.

Tu peux également sauvegarder manuellement par l'intermédiaire de ton assistant personnel. Ouvre la section « sauvegarder » de ton assistant personnel en appuyant sur « F7 », puis entre le nom de ta partie et valide. Tu peux aussi accéder à la section « sauvegarder le jeu » depuis le menu principal de l'assistant.

L'ORGANISATION DES JOURNÉES

Tes journées chez « Sullivan's Style Factory » sont organisées en trois moments distincts, qui se prêtent à des activités différentes :

Le matin, est une période de temps libre durant laquelle tu peux faire du shopping, t'instruire à la bibliothèque, t'inscrire aux missions de l'après-midi, te promener dans les locaux et faire plus ample connaissance avec tes collègues de la « Style Factory ».

L'après-midi, est la période de la journée réservée à tes travaux professionnels, c'est là que se font tous les ateliers.

Le soir, ont lieu les événements de l'aventure. S'il ne se passe rien d'intéressant, la journée se termine juste après ton atelier de l'après-midi.

TES MISSIONS

Passer du statut de stagiaire à celui de grande créatrice n'est pas donné à tout le monde ! Pour cela, il te faut accomplir avec succès les nombreuses missions que te confient les clients de « Sullivan's Style Factory ».

Chaque mission réussie te rapporte de l'argent et de la notoriété, parfois même de nouveaux objets utiles dans les ateliers.

Pour gravir les échelons dans le monde de la mode, tu dois accumuler le plus possible de notoriété.

S'INSCRIRE À UNE MISSION

Pour t'inscrire à une mission, active l'écran des missions dans le hall du rez-de-chaussée. Clique sur la mission qui t'intéresse pour afficher la fiche détaillée qui t'informe sur les objectifs, les délais et les récompenses. Pour accepter la mission, clique sur « Valider » en bas de l'écran.

Tu ne peux avoir qu'une seule mission à la fois. Pour changer de mission, tu dois soit terminer soit abandonner la précédente.

ACCOMPLIR UNE MISSION

Pour accomplir une mission, tu dois réussir tous les ateliers qui la composent en respectant au mieux les objectifs fixés. N'oublie pas que tu ne peux faire qu'un atelier par jour. Ainsi, une mission composée de 3 ateliers te prendra au moins 3 jours.

Pour débiter l'un de ces ateliers, tu dois te rendre dans la salle correspondante.

Astuce : pour accéder plus rapidement à ces ateliers, sers-toi des raccourcis prévus à cet effet (boutons « Commencer ») dans le Journal des Missions de ton FashionPod.

Chaque atelier est noté par des étoiles qui s'affichent en haut de ton écran. Plus tu obtiens d'étoiles, plus ton travail est satisfaisant.

LA BARRE DES MISSIONS

La barre de mission apparaît au cours de chaque atelier. Elle te donne accès à tes objectifs, à ta note actuelle, aux avis des professionnels et elle te permet de valider ton atelier.

Ta note correspond au nombre d'étoiles roses. La note minimale à atteindre est indiquée par les étoiles avec un contour bleu.

Pour obtenir une évaluation de ton travail en cours de route, tu peux demander l'avis d'un professionnel depuis le panneau « Objectifs ». À côté de chacun de tes objectifs, il marquera :

- Soit une croix rouge qui indique que ton travail est mauvais ;
- Soit un rond orange qui indique que c'est moyen ;
- Soit une coche verte, qui signifie que tu as parfaitement respecté ce qui t'était demandé.

Mais attention tu ne peux demander qu'un nombre d'avis limité.
Pour terminer ta mission et valider ton travail, clique sur « Valider ».

TON ASSISTANT PERSONNEL



Ton assistant personnel contient 6 rubriques :

Le journal des missions dans lequel se trouvent toutes les informations sur les missions en cours (clique sur « F1 » pour y accéder).

Le journal des quêtes dans lequel sont inscrites les étapes à suivre pour terminer les quêtes secondaires en cours ou progresser dans l'aventure (« F2 »).

La page des échelons où se trouve ton statut dans l'entreprise (« F3 »).

La carte de Style Factory. Tu peux te rendre rapidement à un endroit en cliquant sur le plan (« F4 »).

L'inventaire dans lequel sont stockés les objets que tu trouves au cours de l'aventure. (« F5 »).

Pour prendre un objet, double-clique dessus.

Pour combiner deux objets, glisse le premier objet et dépose-le sur le second.

Le téléphone pour appeler les autres personnages. Tu y accèdes depuis le menu principal de ton assistant personnel (« F6 »).

Accède au menu principal de l'assistant personnel en cliquant sur « Echap », ou si tu es déjà dans l'assistant, clique sur le petit bouton à gauche.

Tu peux quitter le jeu depuis ton assistant personnel en cliquant sur « Quitter le jeu » en bas de l'écran.

Pour quitter ton assistant, clique sur le gros bouton à gauche.

LE MODE ATELIERS CRÉATIFS

Dans le mode « Ateliers Créatifs » tu peux faire tes créations en laissant libre cours à ton imagination.

Astuce : pour pouvoir accéder à tous les vêtements et accessoires du jeu en mode « Ateliers Créatifs », tu dois d'abord terminer le mode « Aventure ».

En mode « Ateliers Créatifs » une barre de navigation en bas de l'écran te permet de passer d'un atelier à l'autre. Tu peux accéder au menu « pause » en cliquant sur la petite croix à gauche. Depuis ce menu, tu peux sauvegarder le jeu, le quitter, ou reprendre ta partie.



LES ATELIERS

GESTION DES CAMÉRAS



Dans chaque atelier se trouve le panneau de contrôle de la caméra. Il sert à la déplacer, à l'orienter et à modifier son niveau de zoom.

Astuce : tu peux déplacer ta caméra en te servant des touches fléchées de ton clavier et en modifier le zoom à l'aide de la molette de ta souris.

ATELIER STYLISME

Dans cet atelier, tu peux réaliser une tenue à partir d'un large choix de vêtements et d'accessoires. Tu peux choisir les couleurs, les motifs des tissus et ajouter des imprimés.

HABILLEMENT



Clique sur l'onglet « Vêtements » pour accéder à l'écran d'habillage. Les différentes rubriques de vêtements sont affichées en haut à gauche de l'écran. Clique sur une rubrique pour afficher les différents vêtements à gauche. Pour mettre un vêtement, clique sur l'icône du vêtement.

Pour supprimer un vêtement, clique dessus et fais le glisser sur le côté.

RETOUCHES



Certains vêtements peuvent être retouchés. Pour retoucher un vêtement, sélectionne-le en cliquant dessus (un encadré blanc apparaît autour) et clique sur l'onglet « Retouches ». Les différentes coupes réalisables s'affichent à droite. Pour choisir un vêtement retouché, clique dessus. Attention, certains vêtements ne peuvent pas être retouchés, l'onglet Retouches n'est alors pas disponible pour ceux-ci.

COULEURS ET MOTIFS



Une fois le mannequin habillé, choisis les couleurs et les motifs des tissus. Sélectionne un vêtement que porte le mannequin en cliquant dessus et clique sur l'onglet « Motifs » pour modifier la couleur et la forme du motif. Au bas de l'onglet apparaissent les différents motifs, et en haut, le nuancier. Pour appliquer un motif sur un vêtement, sélectionne le vêtement et clique sur le motif de ton choix.

Le nuancier se compose de deux cercles de couleurs : le cercle extérieur correspond aux gammes de couleurs, et le cercle intérieur correspond aux nuances. Sous le nuancier se trouvent des pastilles correspondant aux couleurs de ton motif. Pour changer l'une des couleurs du motif, procède comme suit :

Sélectionne une gamme de couleur (cercle extérieur).

Attrape l'une des nuances de gamme (cercle intérieur).

Fais-la glisser sur l'une des pastilles du motif (sous le nuancier).

Pour supprimer les motifs sur un vêtement, clique sur la corbeille en haut de l'onglet « Motifs ».

LES IMPRIMÉS



Pour personnaliser encore plus tes créations, tu peux ajouter des imprimés sur les vêtements. Pour cela, clique sur l'onglet « Imprimés », choisis ton imprimé, clique dessus et glisse-le à l'endroit que tu souhaites sur le vêtement.

Tu peux mettre autant d'imprimés que tu veux sur un vêtement.

LES ACCESSOIRES



Clique sur l'onglet « Accessoires ». Pour mettre un accessoire, choisis d'abord sa catégorie (en haut à gauche de l'écran), puis clique sur l'accessoire que tu souhaites. Tu pourras ensuite choisir sa couleur à droite de l'écran.

Pour retirer un accessoire, clique dessus et glisse-le à côté du mannequin.

ATELIER ESTHÉTISME

Dans cet atelier tu peux maquiller, coiffer, manucurer et tatouer ton mannequin.

ONGLET MAQUILLAGE



Clique sur l'onglet « Maquillage ». Tu as à ta disposition du fond de teint, du fard à joues, du fard à paupières, du mascara, des lentilles de contact, des paillettes ainsi que des stickers.

Pour maquiller le mannequin, sélectionne l'un des outils à gauche et une nuance ou un motif à droite. Applique ensuite le produit directement sur le visage du mannequin en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé.

Au cas où tu déraperais, des outils de corrections sont à ta disposition en bas à gauche de ton écran.

Astuce : en mode « Ateliers Créatifs », tu peux activer la fonction « Auto » pour maquiller ton mannequin plus rapidement.

ONGLET COIFFURE



Clique sur l'onglet « Coiffure ». Les coiffures sont affichées à gauche et les couleurs à droite. Clique sur la coupe et la couleur que tu souhaites pour coiffer ton mannequin.

ONGLET MANUCURE

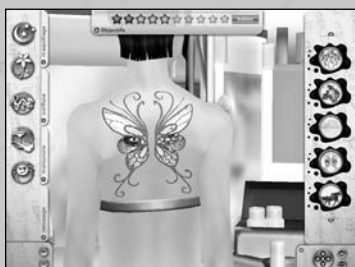


clique sur l'onglet « Manucure ». Les outils de manucure sont sur la gauche, les couleurs et les motifs à droite.

Pour limer les ongles du mannequin, place la lime au-dessus de l'un des ongles et fais des petits mouvements de droite à gauche en maintenant le bouton gauche enfoncé.

Le vernis s'applique comme un maquillage.

ONGLET TATOUAGE



clique sur l'onglet « Tatouages ». Les thèmes de tatouages sont à gauche et les différents tatouages à droite. Pour appliquer un tatouage, sélectionne le thème puis le tatouage. Ensuite, fais glisser le tatouage depuis la liste de droite vers ton mannequin.

ATELIER BIJOUTERIE



Dans cet atelier tu peux créer tes propres bijoux.

clique sur l'onglet « Colliers », « Bracelets » ou « Boucles d'oreille » selon le type de bijou que tu veux créer.

Quel que soit le type du bijou, tu dois dans un premier temps sélectionner une couleur de fil à gauche de l'écran. Pour placer ce fil, clique sur un ou plusieurs emplacements qui sont apparus sur ton mannequin.

Maintenant que tu as placé un fil, tu vas pouvoir y ajouter des perles.

Les perles sont rangées à droite de ton écran. Choisis d'abord un thème de perles : fantaisie, ethnique, princesse ou classique, en sélectionnant l'onglet correspondant. Choisis ensuite la forme de la perle que tu souhaites placer en sélectionnant l'une des icônes en haut de l'onglet, puis clique sur l'une des couleurs de perles disponibles juste en dessous. Pour placer la perle que tu viens de sélectionner, clique sur des emplacements qui viennent d'apparaître sur le fil.

Enfin, pour retirer une perle ou un fil, sélectionne l'outil Pince en bas à gauche de ton écran, puis clique sur les éléments que tu souhaites supprimer.

ATELIER PHOTO



Après avoir préparé tes mannequins, tu peux les prendre en photo dans l'atelier prévu à cet effet.

ÉCRAN DE RÉGLAGES

Dans l'écran de réglages, tu peux choisir :



Le type de cadrage en haut à gauche, portrait ou paysage ;

Un filtre pour modifier la couleur des photos dans l'onglet « Filtres » ;

Le décor dans lequel va poser ton mannequin dans l'onglet « Décors » ;

Une fois tes réglages effectués, passe en mode Shooting en appuyant sur la barre espace pour prendre des photos. Si tu veux modifier les réglages pendant la séance photo, tu peux revenir à l'écran de réglages en appuyant sur la barre espace.

SHOOTING PHOTO



Sers-toi des touches fléchées de ton clavier pour déplacer la caméra verticalement et horizontalement. Pour tourner la caméra, déplace la souris.

Si tu veux augmenter ou réduire le zoom, utilise la molette de ta souris. Enfin, pour prendre une photo, clique sur le bouton gauche de ta souris.

Durant une séance photo, les prises se font par séries de 5 clichés, en mode « Aventure » et 10 clichés en mode « Ateliers Créatifs ».

Une fois la séance terminée, tu dois sélectionner les clichés les plus réussis afin de les conserver.

Astuce : fais bien attention à ce que l'indicateur de flou soit éteint lorsque tu prends une photo.

ATELIER DÉFILÉ



Dans l'atelier Défilé tu fais défiler les mannequins qui présentent tes créations. Tu ne diriges pas directement le mannequin mais tu l'aides à réaliser des poses. Lorsque le mannequin s'apprête à faire une pose, une séquence de touches apparaît en haut à gauche de l'écran. Tu dois alors la reproduire à l'aide des touches fléchées de ton clavier, en suivant le cercle rose.



Pendant la pose, tu peux prendre le mannequin en photo en appuyant sur la barre espace.

LES ACTIVITÉS ANNEXES

LE BOOK



Cet atelier te permet de classer les photos que tu as sélectionnées à la fin des séances photo et des défilés. Tu peux profiter de ton temps libre du matin pour le consulter. Tu trouveras ton book dans le bureau de Scott.

LA MISE EN PAGE

Pour réaliser une page dans ton book, commence par choisir la mise en page (taille, nombre et disposition des photos) en cliquant sur l'onglet « Mise en Page ». Les différentes possibilités s'affichent à gauche. Pour en appliquer une, glisse-la sur la page du book. Des cadres blancs apparaissent sur la page.

LES STYLES DE FOND

Tu peux ajouter un fond à ta page. Pour cela, clique sur l'onglet « Styles de Fond ». Choisis ton thème en bas à gauche, puis ton fond sur la gauche. Pour appliquer un fond, glisse son icône sur la page de ton book.

LES PHOTOS

Pour accéder à tes photos, clique sur l'onglet « Photos », elles s'affichent alors à gauche de l'écran. Pour mettre une photo sur la page, glisse-la dans le cadre que tu souhaites. Pour la retirer, fais-la glisser hors du cadre où elle se trouve. Pour supprimer définitivement une photo, sélectionne-la dans la colonne à gauche et glisse-la sur le bouton « Effacer » en bas à gauche.

Attention une photo en format portrait ne peut rentrer que dans un cadre vertical et une photo en format paysage que dans un cadre horizontal.

Astuces :

Pour changer de page, utilise les flèches en bas à droite.

Pour réinitialiser une page, clique sur la petite croix en bas à gauche.

LA BIBLIOTHÈQUE



L'atelier bibliothèque n'est disponible qu'en mode Aventure et se trouve dans la salle commune, accessible depuis un ordinateur. Il permet d'acquérir des connaissances sur l'univers de la mode grâce à des fiches documentaires sur 4 thèmes différents : les matières, l'histoire de la mode, des techniques de fabrication et des tendances.

Lorsque tu entres dans l'atelier bibliothèque, on te propose de répondre à un quiz. Lis les questions et clique sur « Continuer » pour accéder aux fiches. Trouve les informations demandées en lisant les fiches. Si tu as oublié une question, tu peux les revoir en cliquant sur « Revoir » en bas à gauche. Une fois que tu es prête, clique sur « Lancer le quiz » et réponds aux questions.

Si tu réussis le quiz tu gagneras des tokens.

Si tu souhaites te déconnecter, clique sur « Déconnexion », en bas à droite du menu des fiches documentaires.

LE SHOPPING



Tu gagnes des tokens (monnaie du jeu) en réussissant des missions ou des quiz. Avec l'argent gagné, tu peux faire du shopping. Tu disposeras alors d'un plus grand choix pour tes créations. Profite de tes matinées pour aller faire ton shopping. Pour t'y rendre, emprunte la limousine garée devant l'immeuble.

Pour acheter un objet, sélectionne en haut la catégorie d'objet que tu souhaites acheter : accessoires, vêtements, soins ou bijoux.

Prenons par exemple un accessoire. Ensuite choisis dans la fenêtre en dessous le type d'accessoire que tu souhaites. Dans la fenêtre du bas, choisis l'accessoire que tu veux acheter.

Ton article apparaît en bas à gauche et le prix et tes tokens à côté.

Pour acheter, clique sur « Acheter » en bas à droite. Pour terminer ta séance de shopping, clique sur « Terminer » en bas à droite.

UBISOFT À VOTRE SERVICE

LE SERVICE CLIENTS UBISOFT

Site Internet : www.support.ubi.com

- **Guide de dépannage** : « Avant toute chose » pour les problèmes généraux.
- **FAQ** (Questions/Réponses) pour les problèmes particuliers.
- **Posez vos questions** à nos techniciens
- **Messagerie technique personnelle.**
- Les **dernières mises à jour** (patches) à votre disposition.

Si vous n'avez **pas de connexion Internet**, vous pouvez contacter nos techniciens au 0 892 700 265 (0,34 Euros/mn) du lundi au vendredi, de 10h00 à 20h00.

ASTUCES, SOLUCES

Téléphone : 0 892 70 50 30 (0,34 euros/mn)

- Toutes les **Astuces** et les **Soluces complètes** de nos jeux.
- **Serveur vocal** 24h/24 7j/7.
- Parlez **en direct** avec nos **spécialistes** du lundi au vendredi, de 9h30 à 13h00 et de 14h00 à 19h00.



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'avèrait 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 : **Support Technique Ubisoft, TSA 90001, 13859 Aix-en-Provence Cedex 3.**
- 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.

JEUNE STYLISTE-CRÉE LA MODE DE TES RÊVES



la nature est à la mode

De **NOUVELLES** collections naturellement mode !

Des **DÉFIS** à relever pour gagner des trésors de mode

JS-BOY : enfin des looks garçons à créer !

La **JS-LINE** : pour échanger tes modèles et recevoir des bonus...



Toutes les jeunes stylistes ont rendez-vous sur
www.jeunestyliste.com



CARRÉ
MULTI
MÉDIA

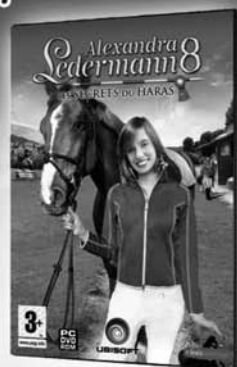


Jeune Styliste 5 nature
DVD-Rom PC / MAC
À partir de 8 ans

Alexandra Ledermann

Prends les rênes
dans trois nouveaux jeux
sur consoles et PC !

PlayStation 2



www.clubalexandra.com



UBISOFT

Nintendo

Wii

NINTENDO DS

PlayStation 2



© 2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. PC version developed by Lens Numérique. DS version developed by Virtual Toys & Lens Numérique. Wii & PS2 versions developed by Proxima Interactive. "3+" and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO. NINTENDO WII IS A TRADEMARK OF NINTENDO. All Rights Reserved Credit photo : Stéphane Hervé.

www.pegi.info