

PC DVD-ROM



LES EXPERTS:

CRIME SCENE INVESTIGATION™

COMLOT À LAS VEGAS



DEVELOPED BY
Ubisoft games

JERRY BRUCKHEIMER
TELEVISION

CBS

INSTALL KEYCODE



UBISOFT

SOMMAIRE

DÉMARRAGE.....	2
COMMANDES	3
INTRODUCTION.....	3
LE JEU.....	4
SUPPORT TECHNIQUE	13
GARANTIE	14

DÉMARRAGE

Installation

INSTALLATION DE LES EXPERTS : CRIME SCENE INVESTIGATION™ : COMLOT À LAS VEGAS

Pour installer Les Experts : Crime Scene Investigation™ : Complot à Las Vegas, insérez le DVD dans le lecteur DVD de votre ordinateur et sélectionnez Installer sur l'écran de démarrage.

DÉSINSTALLATION DE LES EXPERTS : CRIME SCENE INVESTIGATION™ : COMLOT À LAS VEGAS™

Il existe plusieurs façons de désinstaller Les Experts : Crime Scene Investigation™ : Complot à Las Vegas.

1. Cliquez sur le menu Démarrer et naviguez pour trouver Les Experts : Crime Scene Investigation™ : Complot à Las Vegas (par défaut : Tous les programmes, Ubisoft, Les Experts : Crime Scene Investigation™ : Complot à Las Vegas), puis sélectionnez Désinstaller.
2. Insérez le DVD dans votre ordinateur et sélectionnez Désinstaller depuis l'écran de démarrage.
3. Dans le Panneau de configuration, sélectionnez Ajout/Suppression de programmes, sélectionnez Les Experts : Crime Scene Investigation™ : Complot à Las Vegas et cliquez sur Supprimer.

Menu de lancement

Connectez-vous sur votre compte Facebook pour activer l'affichage automatique sur le mur des récompenses que vous avez gagnées dans Les Experts : Crime Scene Investigation™ : Complot à Las Vegas. Vous pouvez désactiver cette option chaque fois que vous lancez le jeu ou en modifiant les paramètres de votre compte Facebook.

Menu principal



Choisir une affaire : débutez une nouvelle partie par la première affaire, « Cuisson express ». Chaque fois que vous terminez une affaire, une autre est déverrouillée. Vous aurez le choix entre mener l'enquête dans cette nouvelle affaire ou rejouer une affaire déjà terminée pour améliorer vos résultats. Pour chaque affaire, vous pouvez aussi charger une des trois parties précédemment sauvegardées ou la dernière sauvegarde automatique.

Continuer : reprenez la dernière partie sauvegardée. Vous serez ramené au dernier endroit où vous vous trouviez.

Options : réglez les options audio, le mode didacticiel, les paramètres de sous-titrage et le niveau d'indices.

Générique : affichez les crédits de l'équipe de production du jeu.

Quitter : quittez la partie et sortez du programme.

Remarque : pour revenir au menu principal en cours de partie, ouvrez votre PDA, sélectionnez Options puis Menu principal.

COMMANDES

Bouton gauche de la souris : sélectionner ou activer (permet de sélectionner des objets, d'avancer, de parler aux personnages, d'utiliser les outils et d'appuyer sur les boutons).

Bouton droit de la souris : revenir à la vue ou au menu précédent.

Barre d'espace : passer la conversation en cours.

Touche Echap : ouvrir le PDA.

INTRODUCTION



Las Vegas est devenue la base opérationnelle d'un dangereux cartel de la drogue, si vaste que le FBI est impliqué. Votre expertise en matière d'enquêtes criminelles est sollicitée à l'occasion d'un partenariat entre l'équipe des Experts et l'agent spécial Gene Huntby, du FBI. L'objectif : traquer la Reine de la ruche, un éminent baron de la drogue peut-être à l'origine d'une série de meurtres macabres. Fouillez les lieux de crime, interrogez les suspects et suivez les preuves pour capturer la Reine. Mais attention, personne n'est hors de sa portée.

LE JEU

Chaque affaire s'ouvre sur le lieu du crime, où le capitaine Jim Brass vous exposera brièvement les faits, à vous et votre partenaire. Vous pouvez discuter avec vos collègues pour avoir leur avis ou commencer à fouiller le lieu du crime. Prenez soin de poser des questions à tous ceux que vous rencontrerez : ils peuvent vous fournir des informations capitales pour l'enquête.

Explorer les lieux de crime



REGARDER AUTOUR DE SOI

Dans certains lieux, vous pouvez déplacer l'angle de vue : des flèches apparaissent alors à droite et à gauche de l'écran. Si vous placez le curseur près du bord gauche de l'écran, la vue se déplacera vers la gauche. Si vous le placez près du bord droit, la vue se déplacera vers la droite.



EXAMINER DE PLUS PRÈS

Quand le curseur passe sur un élément pouvant être examiné de plus près, il se transforme en flèche pointée vers l'avant. Si vous sélectionnez un objet ou une zone quand cette flèche est affichée, vous vous en rapprochez.



INTERAGIR AVEC DES OBJETS

Quand le curseur passe sur un élément avec lequel il est possible d'interagir, il prend la forme d'une main. Cela vous permet par exemple d'ouvrir une porte ou de ramasser une preuve.

RÉGLER LA VUE

Quand vous examinez certains objets de près, vous pouvez déplacer la vue en bougeant le curseur vers le bord gauche ou droit de l'écran afin de mieux les voir. Examinez toujours les objets sous tous les angles : cela mettra souvent en évidence de nouvelles preuves.

ZOOM ARRIÈRE

Quand vous aurez fini d'examiner un élément de près, vous voudrez sans doute revenir à la vue précédente. Pour quitter la vue rapprochée, sélectionnez le bouton Retour de l'interface ou cliquez sur le bouton droit de la souris. Vous devrez parfois cliquer plusieurs fois pour revenir à la vue principale.

Recueillir des preuves



OUVRIR LA MALLETTTE

Si vous êtes suffisamment près d'un objet pour utiliser sur celui-ci un outil d'expertise légale, votre curseur se transformera en mallette. Cliquez pour ouvrir votre mallette et choisir un type d'outil. Sur un lieu de crime, vous pourrez étudier de nombreux objets, même si certains ne portent pas de preuves et ne nécessitent pas l'utilisation d'un outil.



UTILISER UN OUTIL

La mallette s'ouvre sur quatre options, la pièce à conviction étant affichée au centre. Ces quatre options sont : collecte, fluides, empreintes et moulage. Il est parfois nécessaire de révéler certains indices à l'aide d'un type d'outil avant de pouvoir les recueillir. Sélectionnez le type d'outil dont vous avez besoin et l'outil exact sera déterminé automatiquement.

Collecte : choisissez ce type d'outil pour prendre une photo ou prélever une substance (poudre ou sang, par exemple).

Fluides : à utiliser pour révéler des traces de fluides invisibles, comme du sang nettoyé.

Empreintes : à utiliser si vous pensez qu'il peut y avoir des empreintes digitales à prélever.

Moulage : à utiliser pour réaliser le moulage d'une impression, comme une trace de chaussure ou de pneu.

Pour utiliser un outil, cliquez sur le bouton gauche de la souris ou maintenez-le enfoncé quand vous passez sur la zone voulue.

OUTILS DE LA MALLETTTE

Voici la liste des outils disponibles dans votre mallette :



Appareil photo : l'appareil photo sert à conserver une trace de la scène de crime et à recueillir des preuves visuelles. Il s'agit généralement du premier outil utilisé sur les lieux de crime.



Lame adhésive de prélèvement : support adhésif utilisé pour prélever des substances poudreuses, comme des résidus de poudre ou de petites quantités de substances réglementées.



Tampon : tampon d'expertise légale utilisé pour prélever des échantillons purs de liquides ou de liquides séchés.



Cristal violet : chlorure de méthylrosanilinium, accélérateur liquide devenant fluorescent au contact du sang, même présent en quantité infime. Il est utilisé pour repérer de façon certaine de petites quantités de sang.



Luminol : composé chimiluminescent qui réagit au fer contenu dans l'hémoglobine et donne aux traces de sang une couleur bleu-vert lumineuse, même lorsque la surface a été nettoyée.



Poudre dactyloscopique : la poudre dactyloscopique s'utilise avec un pinceau pour mettre en évidence des empreintes digitales sur les surfaces lisses. Bien que la majorité des empreintes soient révélées à l'aide d'une poudre noire, il existe de nombreuses couleurs de poudre dactyloscopique (blanche, rose ou verte). Ces différentes couleurs sont utilisées pour obtenir un contraste avec les supports sur lesquels les empreintes resteraient invisibles avec la poudre noire.



Poudre magnétique : la poudre magnétique est utilisée pour mettre en évidence les empreintes digitales sur certains objets poreux comme le bois, le polystyrène et les surfaces peintes. Elle s'utilise avec un pinceau magnétique et permet l'analyse d'empreintes sur des surfaces horizontales et verticales.



Ninhydrine : substance chimique permettant de révéler des empreintes digitales latentes sur des surfaces poreuses, comme le papier, en réagissant avec les acides aminés des empreintes.



Mikrosil™ : épaisse substance semblable au mastic, utilisée pour réaliser des moulages de traces d'outils.



Plâtre et cadre de moulage : cadre en métal destiné à être rempli de plâtre et utilisé pour mouler les empreintes de chaussures et de pieds et les traces de pneus sur un lieu de crime.

OUTILS AUTOMATIQUES

Ces outils seront parfois utilisés automatiquement lors du prélèvement de preuves :



Gants : gants en latex utilisés pour manipuler des pièces à conviction de grande taille sans les contaminer.



Pince à épiler : utilisée pour prélever des pièces à convictions dangereuses ou de petite taille.



Bandelette adhésive : bandelette adhésive de prélèvement en vinyle utilisée pour prélever des preuves poudreuses ou dispersées. Elle permet aussi de relever des empreintes digitales ou des traces de chaussures sur des surfaces dures.

Parler aux suspects



Vous devrez souvent poser des questions aux suspects pour obtenir des informations indispensables à l'enquête. Certaines conversations commencent automatiquement quand vous pénétrez dans une pièce ou analysez une pièce à conviction, d'autres doivent être déclenchées à votre initiative. Pour lancer une conversation, déplacez votre curseur sur le suspect ou l'enquêteur scientifique et cliquez quand le curseur prend la forme d'une bulle de dialogue.

Pendant les conversations, des icônes de sujet s'affichent à l'écran. Quand vous passez sur chaque sujet, des détails supplémentaires apparaissent au-dessus des icônes. Les questions disponibles dépendent de ce que vous savez de l'affaire à ce stade de l'enquête, pensez donc à retourner voir les suspects si vous découvrez de nouvelles preuves ou informations. Choisissez un sujet pour poser une question s'y rapportant. Les informations obtenues pendant les conversations sont sauvegardées dans le dossier de l'affaire, accessible grâce au PDA.

Remarques : quand un personnage parle, vous pouvez appuyer sur la barre d'espacement pour passer sa réponse.

INTERROGER LES SUSPECTS

Lorsqu'un suspect est formellement relié au crime, Brass le convoquera au poste afin que vous puissiez mener un interrogatoire complet. Durant cet interrogatoire, les suspects peuvent fournir des réponses sujettes à caution. Dans ce cas, un bouton de démenti s'affiche pour vous permettre de réfuter leurs propos.



Si vous sélectionnez ce bouton, un menu de pièces à conviction s'affichera. Choisissez la preuve qui contredit les propos du suspect. Si les propos ont été réfutés à bon escient, le suspect modifiera sa version de l'histoire. Si vous sélectionnez une pièce à conviction incorrecte, vous recevrez un avertissement de votre partenaire. Si vous présentez trop souvent des pièces à conviction incorrectes, votre partenaire vous fera quitter l'interrogatoire et vos statistiques de Pertinence diminueront.

Il existe deux types de situation lors desquelles le bouton de démenti sera disponible sans que vous puissiez l'utiliser :

1. Souvent, le suspect ment mais vous ne possédez pas la preuve nécessaire pour contredire ses propos.
2. Retournez dans la salle d'interrogatoire une fois que vous aurez trouvé et analysé la preuve adéquate.

Il arrive parfois que le suspect dise la vérité. Vous ne pourrez jamais démentir ses propos s'ils sont vrais.

Utiliser le PDA



Votre PDA vous relie à toutes les ressources mises à votre disposition en tant qu'expert de la police scientifique. Utilisez-le pour étudier les preuves recueillies, parcourir le dossier de l'affaire, changer de lieu et régler vos options de jeu. Pour ouvrir le PDA, appuyez sur la touche Echap ou sélectionnez l'icône de PDA dans l'interface.

Remarque : quand votre PDA est mis à jour avec des éléments qui vous sont destinés (par exemple une preuve recueillie), une pastille jaune sur l'icône correspondante de votre PDA indique le nombre d'éléments nouveaux.



PREUVES

Vous pouvez consulter le détail des informations sur les preuves recueillies à ce stade en passant le curseur sur les objets de la liste. Les preuves ayant été totalement analysées seront cochées en vert, indiquant ainsi qu'il n'y a plus d'autre action à effectuer les concernant. La collecte de pièces à conviction n'est que le premier pas : ces objets eux-mêmes portent souvent des preuves révélatrices. Une arme peut ainsi porter des empreintes digitales, des vêtements cacher des cheveux ou des traces de sang, etc.

Sélectionnez un objet parmi toutes les pièces à conviction que vous avez recueillies jusqu'à présent afin de l'étudier dans le détail. Dans l'affichage de preuves, appuyez sur le bouton gauche de la souris et maintenez-le enfoncé pour faire pivoter l'objet (ou déplacez le curseur sur l'un ou l'autre bord de l'écran). Si vous trouvez effectivement des traces probantes sur une pièce à conviction, vous pouvez les recueillir de la même manière avec la mallette.



LIEUX

À mesure que vous avancerez dans l'enquête, de nouveaux lieux seront déverrouillés. Il vous faudra de plus vous rendre dans les bureaux de la police scientifique pour utiliser les équipements de laboratoire, obtenir des mandats et interroger les suspects. Rendez-vous à la morgue pour obtenir les résultats d'autopsie auprès du Dr Robbins. Sur place, vous aurez peut-être à recueillir des preuves supplémentaires directement sur le corps de la victime.



DOSSIER D'UNE AFFAIRE

Consultez fréquemment le dossier de votre affaire pour y trouver des idées neuves sur l'enquête :

- Votre objectif actuel s'affiche toujours en haut de l'interface.
- Le dossier met à jour en temps réel les onglets Victime et Suspects dès que de nouvelles informations les concernant sont découvertes.

- L'onglet Statistiques présente vos résultats dans trois domaines d'expertise, ainsi que votre progression vers les différentes récompenses.
- À mesure que vous rassemblez et analysez les preuves, vous visionnez de petites scènes cinématiques présentant une reconstitution possible du crime d'après les preuves disponibles. Ces vidéos sont conservées dans la section Reconstitutions du dossier.
- Si vous avez reçu des mails (Indices) d'un autre membre de l'équipe des Experts, vous pouvez les consulter dans la section E-mail.



OPTIONS

Le menu Options vous permet de gérer vos paramètres de jeu, les options audio et vidéo, de sauvegarder votre partie, de revenir au menu principal afin de rejouer une affaire déjà terminée et de quitter le jeu.

- La section Sauver/Charger contient un emplacement de sauvegarde automatique et trois autres emplacements vous permettant de sauvegarder manuellement votre partie.
- La partie est automatiquement sauvegardée aux points importants de l'histoire, chaque fois que vous vous rendez au laboratoire, quand vous quittez le menu Options du PDA et quand vous quittez la partie pour revenir au menu principal.
- Pour revenir à la partie depuis le menu Options, cliquez sur le bouton droit de la souris.

Travailler sur les preuves



C'est au laboratoire que l'équipe des Experts conserve l'équipement de pointe qui vous servira à analyser soigneusement les preuves pour découvrir des informations. Vous pouvez vous y rendre en le sélectionnant dans le menu Lieux de votre PDA.

- Pour commencer l'analyse des preuves, entrez dans le laboratoire de matériaux ou dans le laboratoire de données.
- Sélectionnez un appareil pour vous en approcher, puis sélectionnez-le une nouvelle fois pour l'utiliser.
- Lorsque vous travaillez sur un appareil de laboratoire, le bouton Aide vous fournit une description et parfois une vidéo sur la manière de l'utiliser.
- Une fois la preuve analysée au maximum, une étiquette apparaîtra sur celle-ci dans l'affichage.

Remarque : en règle générale, cherchez toujours des preuves sur les objets que vous récupérez.

LABORATOIRE DES MATÉRIAUX

Voici la liste des appareils installés dans le laboratoire des matériaux :

Analyse chimique : cet appareil vous aide à déterminer la composition chimique d'une substance grâce à l'analyse du spectre de ses différents composants. Utilisez le bouton Preuve pour ajouter un échantillon d'une de vos preuves, puis le bouton Recherche pour obtenir une liste d'éléments de la base de données susceptibles de composer la substance. Cochez les cases des différents éléments jusqu'à faire correspondre le second échantillon à l'échantillon inconnu. Sélectionnez Confirmer pour obtenir le résultat. Vous pouvez aussi comparer deux échantillons de vos pièces à conviction.

Analyse ADN : l'appareil d'analyse ADN peut faire correspondre un échantillon inconnu à un échantillon connu ou à de l'ADN contenu dans la base de données des empreintes génétiques. Utilisez le bouton Preuve pour ajouter un échantillon, puis le bouton Recherche pour lancer une recherche dans la base de données, ou sélectionnez une nouvelle fois Preuve pour ajouter un second échantillon. Vous devrez alors faire glisser des brins d'ADN de l'échantillon inconnu et les déposer sur l'échantillon connu pour les faire correspondre. Sélectionnez Confirmer pour terminer l'analyse.

Microscope : le microscope vous permet d'examiner les preuves dans leurs moindres détails mais aussi de comparer deux objets parmi vos pièces à conviction. Sélectionnez le bouton Preuve pour ajouter un objet. Réglez le grossissement (x10, x60, ou x200) et la mise au point jusqu'à trouver ce dont vous avez besoin. Relâchez la commande de mise au point une fois la preuve révélée pour terminer l'analyse.

Analyse de documents : cet appareil vous aide à isoler différents types d'encre utilisés sur un même document. Utilisez le bouton Preuves pour ajouter un document depuis vos pièces à conviction. Réglez les curseurs de fréquence lumineuse situés à droite pour révéler les différentes encres. Lorsque les trois curseurs sont correctement placés, le texte caché apparaît.

Comparaison macroscopique : quand vous voulez comparer des preuves de grande taille comme des photographies, des moules ou des objets, servez-vous de l'outil de comparaison macroscopique. Utilisez le bouton Preuves pour ajouter un objet, puis sélectionnez le bouton Preuves qui apparaît à droite pour ajouter un second objet.

Table d'assemblage : vous pouvez utiliser cet espace de travail pour rassembler des morceaux de pièces à conviction dans les cas où cette reconstitution permet une analyse plus poussée de l'objet, fournissant ainsi davantage de preuves.

LABORATOIRE DES DONNÉES

Voici la liste des appareils installés dans le laboratoire des données :

Empreintes : vous pouvez faire une recherche dans le fichier des empreintes digitales (AFIS) pour identifier une empreinte que vous avez relevée ou établir une correspondance entre une empreinte inconnue et une empreinte connue de vos pièces à conviction. Après avoir ajouté une empreinte, sélectionnez Préparer la recherche pour obtenir une vue rapprochée de l'empreinte inconnue. Trouvez jusqu'à 5 points caractéristiques (des zones particulières de l'empreinte, comme celles où des crêtes se terminent ou se divisent) puis sélectionnez Recherche pour afficher les correspondances possibles. Sélectionnez un résultat et il s'affichera dans la fenêtre de droite. Pour établir une correspondance, faites glisser l'empreinte partielle sur l'un des quadrants afin qu'elle s'aligne avec l'empreinte connue.

Base de données médicales : au cours de votre enquête, il vous faudra peut-être consulter le dossier médical d'un personnage à l'aide d'un numéro d'identification médical ou de son nom. Utilisez le bouton Preuve pour sélectionner l'information parmi vos pièces à conviction puis appuyez sur Recherche pour obtenir les résultats.

Analyse informatique : vous pouvez utiliser cet appareil pour connaître le contenu d'un disque dur ou d'un ordinateur portable. Utilisez le bouton Preuve pour sélectionner l'objet, puis sélectionnez Recherche.

Analyse audio/vidéo : utilisez l'appareil d'analyse audio/vidéo pour écouter des preuves audio ou visionner des preuves vidéo. Sur l'appareil audio, vous pouvez sélectionner une zone de l'enregistrement et l'isoler pour en permettre la comparaison.

Sélectionnez Confirmer pour terminer votre analyse.

Travailler en équipe

Une partie du succès de l'équipe des Experts tient au fait qu'ils travaillent ensemble. Si vous avez l'impression que votre enquête est dans l'impasse ou souhaitez simplement savoir ce que vous devriez faire ensuite, plusieurs solutions s'offrent à vous :

- Vous pouvez commencer par aller trouver votre partenaire sur l'affaire pour discuter de la situation. Il aura en général des éléments utiles à vous apporter pour progresser dans l'enquête.
- Si vous avez besoin d'autres informations, ouvrez votre PDA et consultez le dossier de l'affaire. Vous y trouverez votre objectif actuel, ainsi que des informations détaillées sur l'affaire, y compris un exposé sur la victime et sur les différents suspects.
- Vous pourrez enfin trouver dans le dossier des e-mails envoyés par Catherine ou par un autre coéquipier des Experts. Ces mails contiennent souvent des indices précieux sur l'affaire et sont une bonne ressource si vous ne savez pas quoi faire ensuite.

Clore une affaire

Mandats

Pour terminer une affaire, vous devez recueillir et analyser une quantité suffisante d'informations et de preuves pour arrêter un suspect. Une fois le mandat d'arrêt disponible, rendez-vous dans le bureau de Brass pour demander à ce que le suspect soit amené. Il vous faudra peut-être obtenir plusieurs mandats pour chaque suspect, à savoir des mandats d'amener, de perquisition et enfin d'arrêt. Lorsqu'un mandat est disponible, suite aux preuves que vous avez analysées, l'objectif qui apparaît dans le dossier est modifié pour en tenir compte.

Évaluation et statistiques



À l'issue de chaque affaire, vous obtiendrez une évaluation détaillée, basée sur vos performances

lors la résolution de l'affaire. Vous recevrez des récompenses pour avoir accompli différentes tâches dans chaque affaire, comme aider vos collègues des Experts sur des travaux de laboratoire ou consulter le dossier de l'affaire. Un message s'affiche à l'écran lorsque vous recevez une nouvelle récompense.

De plus, votre efficacité dans trois domaines clés est évaluée par les statistiques suivantes :

Compétence : cette statistique évalue votre capacité à utiliser les appareils du laboratoire et est mesurée en pourcentage de réussites par rapport aux tentatives. Chaque opération est prise en compte, comme par exemple placer un brin d'ADN d'un échantillon non identifié sur un échantillon identifié ou choisir un composant d'une substance chimique.

Pertinence : ceci évalue votre capacité à présenter les preuves, qu'il s'agisse d'obtenir un mandat ou de contredire des propos tenus lors d'un interrogatoire, et se mesure une fois encore en pourcentage de réussites par rapport au nombre total d'essais.

Minutie : cette statistique enregistre le pourcentage de zones navigables disponibles dans l'affaire que vous avez explorées.

Rejouez l'affaire une deuxième fois pour améliorer votre score dans ces trois catégories et obtenir une meilleure évaluation.

CSI: Crime Scene Investigation™: Fatal Conspiracy

CSI: Crime Scene Investigation in USA is a trademark of CBS Broadcasting Inc. and outside USA is a trademark of Entertainment AB Funding LLC. CBS and the CBS Eye Design TM CBS Broadcasting Inc. ©2000 - 2010 CBS Broadcasting Inc. and Entertainment AB Funding LLC. All Rights Reserved. Software © 2010 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Game engine © Telltale Inc 2010 All Rights Reserved.

SUPPORT TECHNIQUE

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 dernières mises à jour (patches) de nos jeux en version téléchargeable.
- 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 04.88.71.1000 (coût d'un appel local) du lundi au vendredi 10h – 20h.

LE SERVICE ASTUCES / SOLUCES :

Vous êtes perdus dans un jeu ? Vous avez besoin d'aide pour franchir un obstacle ?
Vous recherchez des astuces pour progresser ?

Un seul numéro :

0.892.70.50.30 (0,34€/ mn)

Vous y trouverez :

- Toutes les astuces et soluces sur l'ensemble de notre catalogue.
- Un serveur vocal régulièrement mis à jour et disponible 24h/24 7j/7.
- La possibilité de parler en direct à nos spécialistes du lundi au vendredi 9h30-13h, 14h00-19h00.

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.

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

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.

- 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.

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.

[illegible]

[illegible]