

PC DVD-ROM



# CSI:

CRIME SCENE INVESTIGATION™

**COSPIRAZIONE LETALE**



DEVELOPED BY  
**Ubisoft**  
Ubisoft games

JERRY BRUCKHEIMER  
TELEVISION

**CBS**

INSTALL KEYCODE



**UBISOFT**



# SOMMARIO

|                       |    |
|-----------------------|----|
| COME INIZIARE .....   | 2  |
| COMANDI.....          | 3  |
| INTRODUZIONE .....    | 3  |
| IL GIOCO .....        | 4  |
| SUPPORTO TECNICO..... | 13 |
| GARANZIA.....         | 14 |

Le immagini di gioco sono tratte dalla versione inglese.

# COME INIZIARE

## Installazione

### INSTALLAZIONE DI CSI: CRIME SCENE INVESTIGATION™: COSPIRAZIONE LETALE

Per installare CSI™: Cospirazione letale, inserisci il DVD nel computer e scegli Installa dalla schermata di avvio.

### DISINSTALLAZIONE DI CSI: CRIME SCENE INVESTIGATION™: COSPIRAZIONE LETALE

Ci sono vari modi per disinstallare CSI™: Cospirazione letale:

1. Fai clic sul menu Start e raggiungi il gruppo CSI™: Cospirazione letale (percorso predefinito: Tutti i programmi, Ubisoft, CSI™: Cospirazione letale).
2. Inserisci il DVD nel computer e scegli Disinstalla dalla schermata di avvio.
3. Raggiungi Aggiungi applicazioni nel Pannello di controllo, scegli CSI™ - Cospirazione letale e fai clic su Disinstalla.

## Menu di avvio

Esegui il login al tuo account di Facebook per attivare la pubblicazione automatica sulla bacheca dei premi che guadagni giocando a CSI™: Cospirazione letale. Puoi disattivare questa opzione quando avvii il gioco o cambiando le impostazioni del tuo account su Facebook.

## Menu principale



**Scegli un caso:** inizia una nuova partita, partendo dal primo caso "Carne al sangue". Man mano che completerai i casi, ne saranno disponibili di nuovi. Potrai scegliere se investigare un nuovo caso o rigiocare uno di quelli completati per ottenere un punteggio migliore. Per ogni caso, potrai anche caricare uno dei salvataggi o l'ultimo salvataggio automatico.

**Continua:** continua dall'ultimo salvataggio. Tornerai nell'ultimo punto in cui eri rimasto.

**Opzioni:** regola le impostazioni audio/video, la modalità tutorial, i sottotitoli e il livello degli aiuti.

**Riconoscimenti:** mostra i riconoscimenti della produzione del gioco.

**Esci:** interrompe la partita in corso ed esce dalla partita e dal gioco.

**Nota:** per tornare al Menu principale durante il gioco, apri il palmare e scegli Opzioni seguito da Menu principale.

## COMANDI

**Tasto sinistro del mouse:** seleziona o attiva (incluso scegliere gli oggetti, muoversi in avanti, parlare con i personaggi, usare gli strumenti e premere i pulsanti).

**Tasto destro del mouse:** torna alla visuale o al menu precedenti.

**Barra spaziatrice:** salta la linea di dialogo corrente.

**Tasto ESC:** apre il palmare.

## INTRODUZIONE



Las Vegas è divenuta base delle operazioni di un pericoloso cartello della droga, così imponente da richiedere l'intervento dell'FBI. La tua competenza nell'analisi della scena del crimine sarà utile più che mai, ora che la squadra della scientifica dovrà collaborare con l'agente speciale dell'FBI Gene Huntby per catturare la Regina dell'Alveare, una potente signora della droga che potrebbe essere coinvolta in una serie di orribili omicidi. Visita le scene del crimine, interroga i sospettati e segui le prove per catturare la Regina. Ma fai attenzione, nessuno è al sicuro da lei.

# IL GIOCO

All'inizio di ogni caso sarai sulla scena del crimine, dove il capitano Jim Brass fornirà a te e al tuo partner informazioni sull'accaduto. Puoi parlare con gli altri membri della scientifica per ricevere le loro opinioni, oppure puoi iniziare le indagini sulla scena del crimine. Non dimenticare di interrogare tutte le persone che incontri, dal momento che potrebbero essere a conoscenza di informazioni fondamentali per le indagini.

## Analisi della scena del crimine



### GUARDARSI INTORNO

In alcuni punti, avrai la possibilità di ruotare l'inquadratura. In tal caso, vedrai apparire delle frecce su entrambi i lati dello schermo. Se il cursore si troverà vicino al bordo sinistro dello schermo, l'inquadratura si sposterà verso sinistra. Se il cursore si troverà vicino al bordo destro, l'inquadratura si sposterà verso destra.



### OSSERVARE DA VICINO

Il cursore si trasformerà in una freccia in avanti ogni volta che passerà su qualcosa che può essere esaminato da vicino. Scegliendo un oggetto o un'area quando appare la freccia in avanti, potrai avvicinarti.



### INTERAGIRE CON GLI OGGETTI

Il cursore si trasformerà in una mano ogni volta che passerà su di un oggetto con il quale è possibile interagire. Ad esempio, potresti aver bisogno di aprire una porta o di raccogliere una prova.

## REGOLARE LA VISUALE

Quando osservi oggetti specifici da vicino, puoi regolare l'inquadratura per ottenere una visuale migliore muovendo il cursore verso i bordi dello schermo. Esamina gli oggetti da tutte le angolazioni per trovare nuove prove.

## ZOOM ALL'INDIETRO

Dopo aver osservato qualcosa da vicino, probabilmente vorrai tornare alla visuale precedente. Per allontanarti dalla visuale ravvicinata, scegli il pulsante Indietro presente sull'interfaccia, oppure fai clic con il tasto destro del mouse. In alcuni casi, dovrai eseguire lo zoom all'indietro diverse volte per tornare alla visuale normale.

## Raccogliere le prove



### APRIRE LA VALIGETTA DEGLI STRUMENTI

Se sei abbastanza vicino ad un oggetto da utilizzare uno strumento della scientifica su di esso, il cursore prenderà la forma di una valigetta degli strumenti. Fai clic per aprire la cassetta degli attrezzi e scegliere il tipo di strumento che vuoi usare. Potrai ispezionare vari oggetti in una scena, anche se alcuni oggetti non conterranno prove, e non necessiteranno quindi l'uso di strumenti.



## USARE UNO STRUMENTO

La valigetta si apre per mostrare quattro opzioni, con la prova visualizzata al centro. Ci sono quattro tipi di strumenti: raccolta, fluidi, impronte e getto. Alcune prove dovranno essere rivelate con uno strumento specifico prima di poter essere raccolte. Scegli il tipo di strumento di cui hai bisogno e lo strumento specifico verrà determinato automaticamente.

**Raccolta:** usa questi strumenti per scattare foto o per raccogliere sostanze, come residui di polvere o sangue.

**Fluidi:** usa questi strumenti per rilevare tracce di fluidi latenti, come sangue che è stato lavato.

**Impronte:** usa questi strumenti se ritieni che ci possano essere impronte da raccogliere.

**Getto:** usa questi strumenti per prendere uno stampo di un'impronta, come una scarpa o una traccia di pneumatico.

Per usare uno strumento, fai clic oppure tieni premuto il tasto sinistro del mouse quando ti trovi sull'area giusta.

## STRUMENTI

Questi sono gli strumenti della scientifica che potrai utilizzare:



**Fotocamera:** la fotocamera viene utilizzata per documentare la scena del crimine e raccogliere prove visive. Di solito si tratta del primo strumento utilizzato sulla scena del crimine.



**Tampone adesivo per campioni:** è un tampone adesivo usato per raccogliere sostanze polverose, come residui di sparo o piccole sostanze.



**Tampone:** un tampone utilizzato dalla scientifica per prelevare campioni di liquidi o di liquidi asciutti.



**LCV (Leuko Crystal Violet):** cloruro di esametil-p-rosanilina, un liquido accelerante che diviene fluorescente in presenza dei più piccoli campioni di sangue. Viene utilizzato per confermare l'identificazione di piccole quantità di sangue.



**Luminol:** un composto chemiluminescente che reagisce al ferro contenuto nell'emoglobina, facendo sì che le tracce di sangue si illuminino di una luce blu verde persino se la superficie è stata ripulita.



**Polvere per impronte:** la polvere per impronte viene utilizzata insieme a un pennello per evidenziare le impronte sulle superfici lisce. Sebbene la maggioranza delle impronte digitali venga identificata usando la polvere nera, la polvere per impronte è disponibile in diversi colori (ad esempio bianca, rosa, verde). I diversi colori vengono utilizzati per creare contrasto con gli oggetti dai quali si desidera prelevare le impronte nei casi in cui esse non sarebbero visibili utilizzando la polvere nera.



**Polvere magnetica:** la polvere magnetica viene utilizzata per evidenziare le impronte sugli oggetti porosi, come legno, polistirene e le superfici ricoperte di vernice. Viene utilizzata insieme al pennello magnetico per la rilevazione delle impronte su superfici verticali e orizzontali.



**Ninidrina:** sostanza chimica che rivela le impronte latenti su superfici porose come la carta, reagendo agli aminoacidi contenuti nelle impronte.



**Mikrosil™:** un materiale denso simile alla plastilina, utilizzato per prendere i calchi dei segni di attrezzi.



**Cornice e gesso:** una cornice di metallo che viene riempita di gesso e usata per prendere impronte di scarpe, di piedi e di pneumatici sulla scena del crimine.

## STRUMENTI AUTOMATICI

Si tratta di strumenti utilizzati automaticamente durante la raccolta delle prove.



**Ganti:** guanti in lattice utilizzati per evitare la contaminazione delle prove.



**Pinzette:** utilizzate per raccogliere prove pericolose o piccole.



**Nastro adesivo:** nastro adesivo in vinile utilizzato per raccogliere polveri o prove sparse a terra. Sulle superfici rigide può rilevare anche impronte di mani e di scarpe.

## Parlare ai sospettati



Ti capiterà spesso di interrogare i sospettati per raccogliere informazioni vitali per il caso. Alcune conversazioni inizieranno automaticamente entrando in una stanza o elaborando una prova, altre invece dovranno essere avviate da te. Per iniziare una conversazione, sposta il cursore su un sospettato o su un membro del CSI e fai clic quando il cursore diventa una nuvoletta di dialogo.

Durante la conversazione, sullo schermo appariranno delle icone argomento. Muovendo il cursore sui vari argomenti, verranno mostrate maggiori informazioni su di esso. Le domande disponibili dipendono da quello che hai appreso precedentemente sul caso, quindi non dimenticare di parlare di nuovo con i sospettati dopo aver raccolto nuove informazioni e nuove prove. Scegli l'argomento su cui porre una domanda. Le informazioni ricevute durante una conversazione vengono salvate nel dossier del caso, al quale è possibile accedere con il palmare.

**Nota:** mentre qualcuno sta parlando, puoi premere la barra spaziatrice per saltare la frase che sta pronunciando.

## INTERROGARE I SOSPETTATI

Dopo aver accertato che un sospettato è implicato nel crimine, il capitano Brass lo porterà in stazione, per darti la possibilità di sottoporlo a un interrogatorio completo. Durante l'interrogatorio, i sospettati possono fornire delle risposte da confutare. In questo caso, appare il pulsante Confuta, grazie al quale potrai smentire le loro affermazioni.



Selezionando questo pulsante, apparirà una lista di prove pertinenti. Scegli quella in grado di confutare l'affermazione del sospettato. Se l'affermazione viene confutata correttamente, il sospettato cambierà la sua versione. Scegliendo la prova sbagliata, il tuo partner ti darà un avvertimento. Presentando le prove sbagliate troppe volte, il tuo partner della scientifica ti toglierà l'interrogatorio e il tuo punteggio di Astuzia diminuirà.

Ci sono due situazioni in cui il pulsante Confuta è disponibile, ma non può essere utilizzato con successo:

1. Il sospettato mente, ma non hai prove sufficienti a confutare le sue affermazioni. In questo caso, torna nella sala dell'interrogatorio dopo aver raccolto ed esaminato le prove giuste.
2. Il sospettato dice la verità. Non potrai mai smentire un'affermazione veritiera.

## Usare il palmare



Il tuo palmare rappresenta la tua connessione a tutte le risorse disponibili alla scientifica. Usalo per esaminare le prove raccolte, per consultare il dossier del caso, per spostarti da un luogo all'altro e per regolare le opzioni di gioco. Per aprire il tuo palmare, premi il tasto Esc oppure scegli l'icona del palmare sullo schermo.

**Nota:** se nel palmare sono presenti nuovi elementi da analizzare (ad esempio, una nuova prova), l'icona corrispondente avrà una scritta gialla che indica il numero di nuovi elementi.



### PROVE

Muovendo il cursore sugli oggetti della lista, potrai leggere informazioni più dettagliate su di essi. Una prova esaminata completamente ha un segno di spunta, a indicare che non ci sono altre azioni da eseguire. La raccolta delle prove è solo il primo passo, gli oggetti spesso presentano delle prove minori. Ad esempio, una pistola potrebbe avere impronte su di essa, mentre degli abiti potrebbero contenere capelli e sangue.

Scegli uno degli oggetti raccolti per esaminarlo più approfonditamente. Nella visuale delle prove, tieni premuto il tasto sinistro del mouse per ruotare l'oggetto (oppure sposta il cursore ai margini dello schermo). Se analizzando una prova dovessi trovare prove minori, potrai raccogliercle normalmente con gli strumenti presenti nella valigetta.



### LUOGHI

Con il procedere delle indagini, diventeranno disponibili nuovi luoghi. Inoltre, dovrai visitare le varie sezioni dell'ufficio del CSI per utilizzare gli strumenti di laboratorio, per ottenere i mandati e per interrogare i sospettati. Vai all'obitorio per ricevere i risultati dell'autopsia dal dottor Robbins. Là potresti dover raccogliere altre prove dal corpo della vittima.



### DOSSIER

Riapri spesso il dossier del caso per trovare nuove idee per le indagini.

- Il tuo obiettivo attuale è sempre visibile nella parte superiore dell'interfaccia.
- Il dossier del caso viene aggiornato automaticamente ogni volta che troverai nuove informazioni sulla vittima e sui sospettati.

- La sezione delle Statistiche mostra la tua valutazione nei tre ambiti di competenza, oltre ai tuoi progressi verso vari premi.
- Man mano che raccogli ed esamihi le prove, vedrai dei brevi filmati che ricostruiscono gli eventi collegati al crimine, in base alle prove disponibili. Vengono salvati nella sezione Ricostruzioni.
- Se hai ricevuto posta (Consigli) da un altro membro della scientifica, potrai verificarlo nella sezione email.



### OPZIONI

Attraverso il menu delle opzioni potrai regolare le impostazioni di gioco, le opzioni audio/video, salvare il gioco, tornare al Menu principale per rigiocare un caso già completato e uscire dal gioco.

- La sezione Salva/Carica contiene uno spazio per il salvataggio automatico e tre per quello manuale.
- Il gioco verrà salvato automaticamente nei punti più importanti della storia: ogni volta che visiti il laboratorio della scientifica, quando esci dal menu delle opzioni del palmare, oppure quando torni al Menu principale.
- Per tornare al gioco dal menu delle opzioni, premi il tasto destro del mouse.

## Lavorare con le prove



La scientifica conserva nel laboratorio tutte le sue apparecchiature avanzatissime, che potrai utilizzare per analizzare le prove e scoprire nuove informazioni. Visita il laboratorio selezionandolo nel menu dei luoghi del palmare.

- Per iniziare ad analizzare le prove, accedi al laboratorio dei materiali o a quello dei dati.

- Seleziona una postazione di lavoro per avvicinarti ad essa, quindi selezionala di nuovo per usarla.
- Mentre lavori con una macchina in laboratorio, il pulsante Aiuto ti fornirà una descrizione e, a volte, un filmato su come utilizzarla.
- Dopo aver completato l'analisi di una prova, nel visualizzatore apparirà un'etichetta per segnalarlo.

**Nota:** come regola generale, dovresti sempre cercare delle prove su tutti gli oggetti raccolti.

## LABORATORIO DEI MATERIALI

Queste sono le postazioni presenti nel laboratorio dei materiali:

**Analisi chimica:** questo strumento permette di determinare la composizione chimica di una sostanza analizzando lo spettro della sua struttura chimica. Usa il pulsante Prove per aggiungere un campione di prove, quindi seleziona Ricerca per ottenere una lista di elementi dal database che potrebbero essere contenuti nella sostanza. Segna i vari elementi finché non trovi quello che corrisponde al tuo campione. Seleziona Conferma per ricevere i risultati. Puoi anche confrontare due campioni presenti tra le prove.

**Analisi del DNA:** lo strumento per l'analisi del DNA può trovare una corrispondenza tra un campione di DNA sconosciuto e quello di uno dei criminali presenti nel database. Usa il pulsante Prove per aggiungere un campione di prove, quindi usa Ricerca per usare il database oppure Prove per aggiungere un secondo campione presente tra le prove. Dovrai trascinare i filamenti di DNA del campione sconosciuto su quelli del campione conosciuto fino a farli combaciare. Seleziona Conferma per completare l'analisi.

**Microscopio:** questo microscopio permette di esaminare le prove dettagliatamente e di confrontare due elementi fra di loro. Puoi anche usarlo per confrontare due particolari di una prova. Seleziona il pulsante Prove per aggiungere un elemento. Regola l'ingrandimento (10x, 60x, o 200x) e la messa a fuoco finché non avrai trovato quello di cui hai bisogno. Lasciando andare i comandi della messa a fuoco dopo aver rivelato le prove, completerai la tua analisi.

**Analisi dei documenti:** questo strumento ti permette di isolare i diversi tipi di inchiostro usati sullo stesso documento. Usa il pulsante Prove per aggiungere un documento presente tra le prove. Regola la frequenza degli indicatori luminosi a destra per rivelare i diversi tipi di inchiostro. Quando i tre indicatori saranno nella posizione giusta, il testo nascosto verrà rivelato.

**Confronto macroscopico:** se desideri confrontare prove di grandi dimensioni come foto, calchi e oggetti, usa lo strumento per il confronto macroscopico. Usa il pulsante Prove per aggiungere un oggetto, quindi seleziona il pulsante Prove che appare sulla destra per aggiungerne un altro.

**Tavolo di assemblaggio:** puoi utilizzare questa postazione per rimettere insieme dei frammenti di prove per poter procedere con le analisi, rivelando nuove informazioni.

## LABORATORIO DATI

Queste sono le postazioni presenti nel laboratorio dati:

**Impronte:** puoi eseguire ricerche nel database delle impronte per identificarne una scoperta nel corso delle indagini, oppure puoi associare un'impronta sconosciuta a una di quelle note, già presente nelle tue prove. Dopo aver aggiunto un'impronta, seleziona Prepara ricerca per vedere da vicino l'impronta sconosciuta. Trova fino a cinque minuzie (aree uniche, come biforcazioni o terminazioni delle impronte), quindi seleziona Ricerca per verificare i riscontri. Scegli un risultato ed esso apparirà nella finestra a destra. Trascina l'impronta parziale in un quadrante e falla combaciare con quella nota che si trova sulla destra.

**Database medico:** nel corso delle indagini, potresti aver bisogno di trovare la cartella clinica di qualcuno attraverso il suo codice medico o il suo nome. Usa il pulsante Prove per scegliere l'informazione dalle prove, quindi premi Ricerca per ottenere i risultati.

**Analisi al computer:** puoi utilizzare questo strumento per determinare i contenuti di un disco rigido o di un portatile. Usa il pulsante Prove per selezionare l'oggetto, quindi seleziona Ricerca.

**Analisi audio/video:** usa la postazione di analisi Audio/Video per ascoltare le prove audio o visualizzare i filmati. Alla postazione audio, puoi isolare una sezione di audio per il confronto. Seleziona Conferma per completare l'analisi.

## Lavoro di squadra

Uno dei motivi del successo della squadra della scientifica è il loro lavoro di squadra. Se pensi di essere finito in un vicolo cieco nelle indagini, o se vuoi solo sapere cosa dovresti fare, puoi scegliere tra varie opzioni:

- Innanzitutto, potresti cercare i tuoi partner della scientifica e discutere con loro della situazione. Di solito, hanno qualcosa di utile da dire che potrebbe aiutarti a proseguire nelle indagini.
- Se dovessi avere ancora bisogno di informazioni, apri il palmare e controlla il dossier del caso. Qui troverai il tuo obiettivo attuale e informazioni dettagliate sul caso, incluso un rapporto sulla vittima e sui sospettati.
- Infine, troverai anche delle email all'interno del dossier, inviate da Catherine o da un altro membro della scientifica. Queste email contengono informazioni utili sul caso e rappresentano un'ottima risorsa se non sai come procedere.

# Completare un caso

## Mandati

Per completare un caso, dovrai raccogliere e analizzare una quantità di informazioni sufficienti ad arrestare un sospettato. Quando il mandato di cattura è disponibile, recati nell'ufficio del capitano Brass per richiedere l'arresto del sospettato. Potresti aver bisogno di diversi mandati per ogni sospettato, inclusi quelli di convocazione, di perquisizione e, infine, di arresto. Quando un mandato diviene disponibile in base alle prove esaminate, il tuo obiettivo, indicato nel dossier del caso, cambierà di conseguenza.

## Valutazione e statistiche



Al termine di ogni caso, riceverai una valutazione dettagliata basata sulle tue prestazioni nel corso della risoluzione del caso. Riceverai dei premi per il completamento di vari obiettivi presenti in ogni caso, come l'aver aiutato un collega della scientifica nel lavoro di laboratorio, oppure l'aver consultato il dossier. Quando guadagni un nuovo premio, sullo schermo appare un messaggio per mettertelo al corrente.

Inoltre, vengono valutate le tue prestazioni in tre diverse aree chiave secondo le seguenti statistiche:

**Abilità:** questa statistica rappresenta la tua capacità di utilizzare gli strumenti del laboratorio ed è espressa come percentuale di successo rispetto ai vari tentativi. Viene considerata ogni operazione svolta, come ad esempio il posizionamento di un filamento di DNA di un campione sconosciuto su di uno conosciuto, o la scelta di un componente di una sostanza chimica.

**Astuzia:** questa statistica misura la tua abilità nel presentare le prove, per ricevere un mandato o per confutare una risposta durante un interrogatorio, espressa ancora una volta in percentuale.

**Precisione:** questa statistica registra la percentuale delle zone che hai visitato rispetto al numero di zone visitabili nel corso delle indagini.

Rigioca il caso per migliorare i tuoi punteggi nelle tre categorie e ricevere una valutazione migliore.

### 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.

# SUPPORTO TECNICO

Al fine di garantire un miglior servizio, Ubisoft propone ai propri clienti due modalità di supporto tecnico dedicato.

## SUPPORTO TECNICO ONLINE

Nel caso tu possieda un PC ed una connessione Internet, Ubisoft ti fornisce un servizio di supporto tecnico ONLINE, 24 ore su 24, totalmente gratuito.

Visitando il sito di Supporto Tecnico Ubisoft all'indirizzo [www.problemi-zero.com/ubisoft/](http://www.problemi-zero.com/ubisoft/) potrai infatti:

- accedere all'archivio di domande già risposte (FAQ), patch, ecc...
- spedire e-mail ai nostri tecnici tramite la funzione "Invio Domande"
- controllare lo stato delle proprie richieste

## SUPPORTO TECNICO TELEFONICO

Se non hai un PC ed una connessione Internet, il NUOVO SERVIZIO TELEFONICO è attivo dalle

12.00 alle 20.00 al numero di telefono (+39) 02/48867160, dal Lunedì al Venerdì, escluse feste nazionali.

Il costo della telefonata varia a seconda del tuo operatore e del tuo abbonamento telefonico. Il servizio è offerto senza costi aggiuntivi.

NB: Il servizio riguarda esclusivamente problematiche tecniche e informazioni relative ai nostri prodotti. Ubisoft NON fornisce suggerimenti, consigli e soluzioni per alcun gioco.

## GARANZIA

Per un periodo di novanta (90) giorni dalla data di acquisto Ubisoft garantisce all'Acquirente del software originale che il supporto multimediale fornito con il presente prodotto è privo di difetti.

Durante tale periodo, nel caso in cui il prodotto mancasse di una parte (il supporto multimediale, il manuale, ecc...), in caso di difetto di stampa del supporto o simili è quindi possibile ottenerne la sostituzione.

La sostituzione dovrà, in ogni caso, essere effettuata riportando il prodotto originale presso il rivenditore ove è stato acquistato, insieme a una prova di acquisto valida.

Questa garanzia è supplementare e non influisce in alcun modo sui diritti legali dell'Acquirente.

Questa garanzia non è valida se il supporto multimediale è stato danneggiato per negligenza, cadute/urti o uso improprio, o se è stato modificato dopo l'acquisto.

L'Utente si assume espressamente i rischi dell'utilizzo del presente prodotto multimediale.

L'Utente è responsabile di ogni altro costo di riparazione e/o correzione del prodotto multimediale.

Ubisoft non fornisce garanzia relativa al valore di mercato del prodotto multimediale rispetto alla soddisfazione dell'Utente o alla sua capacità di assolvere funzioni specifiche.

L'Utente si assume tutti i rischi connessi a mancati introiti, alla perdita di dati, errori e/o altre informazioni

derivanti dall'utilizzo del presente prodotto multimediale.

Il prodotto multimediale è fornito così com'è, senza altra garanzia oltre quella prevista.

NB: NON spedire il supporto multimediale ad Ubisoft, ma in caso di dubbi contatta il servizio di assistenza tecnica o il rivenditore presso il quale hai acquistato il prodotto.

## NOTA

[illegible]

[illegible]