PhysX by NVIDIA

DEEP SILVER

PATHEngine

« PlayStation », « DUALSHOCK » et « SIXAXIS » sont des marques déposées et « PS3 » et le logo PlayStation Network sont des marques de commerce de Sony Computer Entertainment Inc.
© 2013 par Deep Silver. Deep Silver est une filiale de Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6604 Höfen, Autriche. Développé par 4A Games. 4 A Games Limited et ses logos respectifs sont des marques de commerce de 4A Games Limited. Metro: Last Light est basé sur les romans Metro 2033 et Metro 2035 de Dmitry Glukhovsky.
Toutes les autres marques de commerce, les logos et les droits d'auteur appartiennent à leurs titulaires respectfs.

1620115

METRO LAST LIGHT

4A GAMES™

DEEP SILVER

⚠ AVERTISSEMENT : PHOTOSENSIBILITÉ/ÉPILEPSIE/CONVULSIONS

Un faible nombre d'individus sont susceptibles d'avoir des crises épileptiques ou de perdre connaissance lorsqu'ils sont exposés à certains motifs lumineux ou à une stimulation intermittente de la lumière. L'exposition à certains motifs lumineux ou arrière-plans affichés sur un écran de télévision ou lors de l'utilisation de jeux vidéo peut causer des crises épileptiques ou des pertes de connaissance chez ces individus. Des symptômes caractéristiques d'une crise épileptique jamais décelés auparavant peuvent se manifester dans certaines conditions, même chez des individus n'ayant jamais eu de crises. Si vous ou un membre de votre famille souffrez d'épilepsie ou avez déjà eu des convulsions, veuillez consulter votre médecin avant de jouer. CESSEZ DE JOUER IMMÉDIATEMENT et consultez un médecin avant de reprendre le jeu si l'un ou l'autre des symptômes ou problèmes de santé suivants se manifeste :

- étourdissement
- altération de la vision
- fibrillation musculaire/oculaire
- perte de connaissance
- désorientation
- crises d'epilepsie
- tout mouvement involontaire ou convulsions

NE REPRENEZ LE JEU QUE SI VOTRE MÉDECIN VOUS LE PERMET.

UTILISATION ET MANIPULATION DES JEUX VIDÉO POUR RÉDUIRE LE RISQUE DE CONVULSIONS

- Utiliser dans un endroit bien éclairé et garder le plus loin possible de la télévision.
- Éviter des télévisions à écran large. Utiliser le plus petit écran de télévision qui vous est accessible.
- Éviter d'utiliser le système PlayStation®3 durant de longues périodes. Prendre une pause de 15 minutes durant chaque heure de jeu.
- Éviter de jouer lorsque vous êtes fatigué ou souffrez de somnolence.

Cessez immédiatement d'utiliser le système si l'un ou l'autre des symptômes suivants se manifeste : étourdissement, nausée ou une sensation semblable au mal des transports; inconfort ou douleur aux yeux, oreilles, mains, bras ou toute autre partie du corps. Si la condition persiste, consultez un médecin.

AVIS :

Soyez prudent lorsque vous utilisez la fonction de détection de mouvement de la manette sans fil DUALSHOCK®3. Lorsque vous utilisez la fonction de détection de mouvement de la manette sans fil DUALSHOCK®3, faites attention aux facteurs suivants. Si la manette frappe une personne ou un objet, ceci peut causer des blessures ou des dommages accidentels. Avant de l'utiliser, assurez-vous qu'il y ait assez d'espace autour de vous. Lorsque vous utilisez la manette, tenez-la fermement afin de vous assurer qu'elle ne glissera pas hors des mains. Si vous utilisez une manette branchée au système PS3[MD] à l'aide d'un câble USB, assurez-vous de donner assez d'espace au câble afin d'éviter que celui-ci frappe une personne ou un objet. Également, évitez de débrancher le câble du système PS3[MD] pendant que vous utilisez la manette.

AVERTISSEMENT AUX PROPRIÉTAIRES DE TÉLÉPROJECTEURS :

Veuillez ne pas connecter votre système PS3[MD] à un téléprojecteur sans d'abord consulter le manuel d'utilisation qui accompagne votre téléprojecteur, sauf s'il s'agit d'un modèle à cristaux liquides. Sinon, votre écran de télévision risquerait d'être endommagé de façon permanente.

MANIPULATION DE VOTRE DISQUE DE FORMAT PS3[MD] :

- Ne pas le plier, le compresser ou le plonger dans quelque liquide que ce soit.
- Ne pas le laisser en plein soleil ou près d'un radiateur ou de toute autre source de chaleur.
- Prendre une pause de temps en temps lorsque vous jouez durant une longue période.
- Garder ce disque propre. Toujours le tenir en plaçant les bouts des doigts sur les rebords, et le ranger dans son étui protecteur après usage. Nettoyer le disque à l'aide d'un chiffon doux, non-pelucheux et sec, en lignes droites, à partir du centre vers le rebord. Ne jamais utiliser de solvants ni de produits de nettoyage abrasifs.

AVIS

La sortie vidéo HD requiert des câbles et un affichage qui prend en charge la haute définition, vendus séparément.

TABLE DES MATIÈRES

POUR COMMENCER	3
BIENVENUE DANS METRO: LAST LIGHT	4
CONSEILS IMPORTANTS	4
MANETTE SANS FIL DUALSHOCK®3	5
COMMANDES PAR DÉFAUT	5
MENUS	8
MENU PRINCIPAL	8
ÉCRAN DE PAUSE	9
MENU OPTIONS	10
JOURNAL ET BRIQUET	11
ÉQUIPEMENT SPÉCIAL	11
MUNITIONS	12
ARMES DE BASE ET ACCESSOIRES	13
ACCESSOIRES/MODIFICATIONS	15
GARANTIE	17
ASSISTANCE TECHNIQUE	17

POUR COMMENCER

SYSTÈME PLAYSTATION®3

Pour démarrer un jeu : Avant de vous servir du système PS3[MD], veuillez lire les instructions qui l'accompagnent. La documentation contient des informations sur la configuration et l'utilisation de votre console, ainsi que des informations importantes sur la sécurité.

Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation (situé à l'arrière de la console) soit allumé. Insérez le disque de *Metro: Last Light*[MC] dans l'appareil, l'étiquette vers le haut. Sélectionnez l'icône correspondant au jeu sous [Jeu] à partir du menu d'accueil du système PS3[MD], puis appuyez sur le bouton ⊗. Veuillez vous reporter à ce manuel pour obtenir des informations sur l'utilisation du logiciel.

Quitter un jeu : En cours de jeu, appuyez longuement sur le bouton PS de la manette de jeu sans fil pendant au moins 2 secondes. Puis, sélectionnez « Quitter le jeu » à partir de l'écran affiché.

Truc Pour retirer le disque, touchez le bouton d'éjection après avoir quitté le jeu.

TROPHÉES : Comparez et partagez les trophées que vous gagnez grâce à des accomplissements spécifiques en jeu. L'accès aux trophées requiert un compte PlayStation®Network.

Données sauvegardées pour logiciel de format PS3[MD]

Les données sauvegardées pour un logiciel de format PS3[MD] sont sauvegardées sur le disque dur de la console. Les données sont affichées sous « Utilitaire des données sauvegardées » sous le menu Jeu.

BIENVENUE DANS METRO: LAST LIGHT

Nous sommes en l'an 2034.

Sous les ruines post-apocalyptiques de Moscou, dans les tunnels du Métro, les survivants sont assiégés par des menaces mortelles venues de l'extérieur... et de l'intérieur.

Des mutants rôdent dans les catacombes sous la surface désolée et chassent dans les cieux empoisonnés qui la surplombent. Au lieu de s'unir, les villes-stations du Métro se déchirent pour s'emparer du pouvoir suprême, un périphérique du jugement dernier provenant de la chambre forte militaire du D6. Une guerre civile qui pourrait anéantir à jamais l'humanité fait rage.

Vous êtes Artyom. Accablé par la culpabilité mais plein d'espoir, vous détenez la clé de notre survie, la dernière lueur de nos heures les plus sombres…

CONSEILS IMPORTANTS

Munitions de grade militaire

Les munitions de grade militaire servent notamment de monnaie d'échange dans *Metro: Last Light*. Vous pouvez aussi les utiliser en combat pour infliger des dégâts supplémentaires, mais en général, il est plus judicieux de les économiser pour acheter de nouvelles armes et munitions. Si votre arme est chargée de munitions de grade militaire, l'icône à droite apparaîtra en haut à droite de l'écran.

Boussole

Appuyez sur le bouton **SELECT** pour afficher une boussole en bas à droite de l'écran; la flèche verte indique la direction de votre prochain objectif.

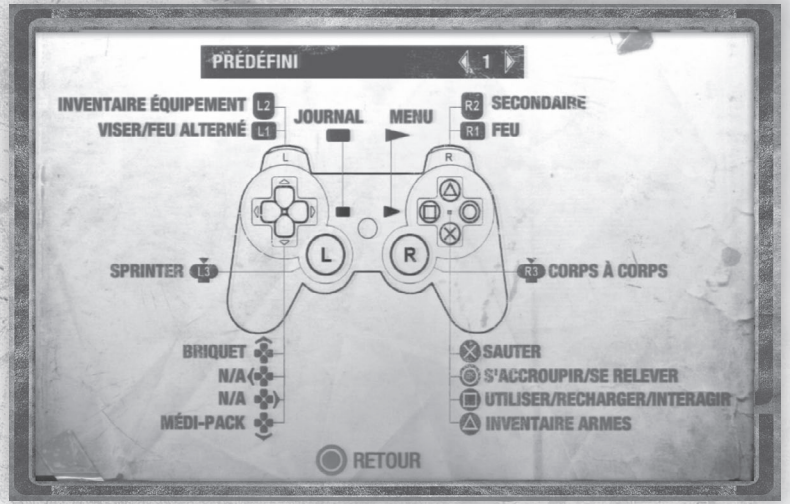
Montre

En extérieur, la montre à votre poignet indique combien de temps il vous reste avant de devoir changer le filtre de votre masque à gaz. Si ce décompte tombe à 0, une alarme se fera entendre : vous devrez alors appuyer longuement sur le bouton L2 et appuyer sur le bouton ⊗ pour changer le filtre.

Accessoires d'armes

Chacune des armes du jeu peut être modifiée à l'aide d'accessoires : lunettes de visée, silencieux, etc. Vous pouvez vous les procurer dans les boutiques d'armement. Les accessoires ne sont pas compatibles avec toutes les armes.

MANETTE SANS FIL DUALSHOCK®3



Remarque : Il existe 3 configurations prédéfinies. Celle qui figure ci-dessus est la configuration par défaut.

COMMANDES PAR DÉFAUT

Marcher	Bouton L	Viser/Tir secondaire	Bouton L1
Courir	Bouton L3	Lancer (armes de jet)	Bouton R2
Regarder	Bouton R	Sauter	Bouton ⊗
Attaque au CàC	Bouton R3	S'accroupir/Se redresser	Bouton ◎
Briquet	Flèche de direction ↑	Utiliser/Recharger/Interagir	Bouton ▣
Médi-pack	Flèche de direction ↓	Arme suivante	Bouton △
Tirer	Bouton R1	Journal/Boussole	Bouton SELECT
		Menu	Bouton START

Inventaire équipement	Appuyer longuement sur le bouton L2

Briquet	Flèche de direction ↑
Pompe pneumatique (armes pneumatiques)	Flèche de direction →
Médi-pack	Flèche de direction ↓
Chargeur universel	Flèche de direction ←
Lampe	Bouton △
Vision nocturne	Bouton ○
Masque à gaz	Bouton □
Changer le filtre du masque à gaz	Bouton ✕

Inventaire armes	Appuyer longuement sur le bouton △

Changer d'arme	Bouton L
Changer type de munitions (armes auto.)	Bouton R2
Couteau de lancer	Flèche de direction ↑
Grenade incendiaire	Flèche de direction →
Claymore	Flèche de direction ↓
Grenade	Flèche de direction ←

MENUS

MENU PRINCIPAL

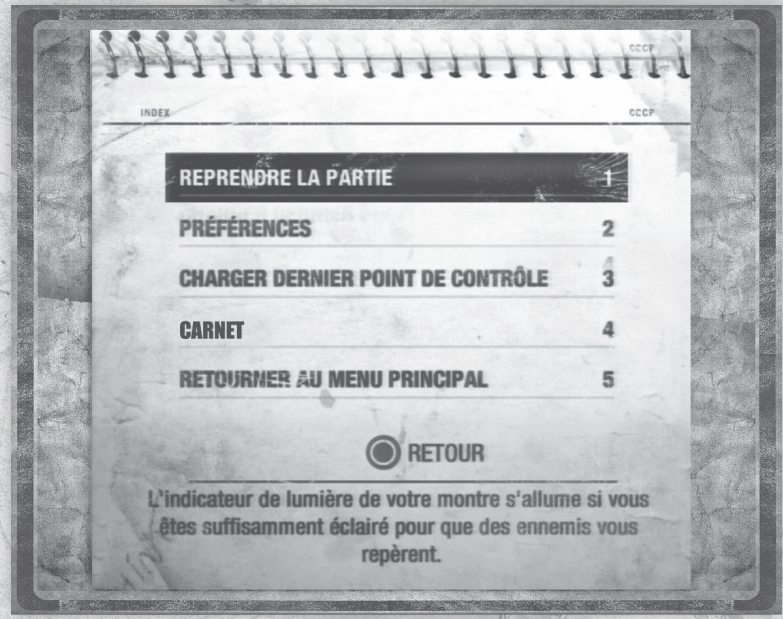
Créer une partie
Commencez une nouvelle histoire depuis le tout début. Après avoir sélectionné CRÉER PARTIE, vous aurez à choisir parmi trois niveaux de difficulté : facile, normal et difficile.

Continuer
Replongez dans *Metro: Last Light* et reprenez le cours du jeu depuis votre dernier point de passage sauvegardé.

Chapitres
Accédez au menu CHAPITRES pour reprendre au début d'un niveau déjà joué.

Options
Accédez au menu OPTIONS pour configurer les commandes, le son et les paramètres de jeu.

ÉCRAN DE PAUSE



Reprendre la partie
Sélectionnez REPRENDRE LA PARTIE pour retourner au jeu.

Préférences
Accédez au menu des options de jeu.

Charger le dernier point de contrôle
Sélectionnez CHARGER DERNIER POINT DE CONTRÔLE pour retourner au dernier point de passage sauvegardé. Toutes les données non sauvegardées seront perdues.

Carnet
Sélectionnez CARNET pour consulter les notes de votre personnage et la progression du scénario.

Retourner au menu principal
Sélectionnez cette option pour quitter la partie en cours et revenir au MENU PRINCIPAL.

MENU OPTIONS

Son

Accédez au menu Son pour régler le volume du jeu.

VOLUME DES EFFETS : Réglez le volume des effets du jeu. Ce volume affecte tous les sons dans le jeu.

VOLUME MUSIQUE : Réglez le volume de la musique du jeu. Ce volume affecte la musique dans le jeu.

Options

Dans le menu Options, vous pouvez personnaliser certains aspects de votre expérience de jeu.

RÉTICULE DE VISÉE : Activez ou désactivez le réticule.

SOUS-TITRES : Activez ou désactivez les sous-titres.

ASTUCES : Activez ou désactivez les astuces.

DIFFICULTÉ : Changez le niveau de difficulté.

LANGUE DES TEXTES : Changez la langue des sous-titres.

GAMMA : Ajustez la correction des couleurs. Ceci affecte la brillance des zones lumineuses et sombres à l'écran. Utilisez les flèches de direction ou le levier gauche pour déplacer le curseur.

Manette

Accédez au menu Manette pour personnaliser la configuration des commandes de *Metro: Last Light* en fonction de votre style de jeu.

PRÉDÉFINI : Sélectionnez l'option Manette pour afficher les commandes de Metro: Last Light et choisir l'une des trois configurations par défaut.

SENSIBILITÉ : Changez la sensibilité de la vue.

Sensibilité de la manette : Alternez entre les différentes configurations de sensibilité de la manette.

Sensibilité : Réglez la sensibilité générale des commandes.

Sensibilité visée : Réglez la vitesse de la visée.

Assistance visée : Facilitez la visée des cibles.

Cadre de visée auto : Ajustez le cadre de visée automatique.

VIBRATION : Sélectionnez le niveau de vibration.

MOUVEMENT : Déterminez si le levier gauche ou le levier droit contrôle le mouvement des personnages. L'autre levier peut alors être utilisé pour regarder.

CHANGER LES TOUCHES L1 / L2, R1 / R2 **:** Cette option inverse les boutons avant de la manette pour que les gâchettes soient les boutons du haut au lieu des boutons du bas.

INVERSER L'AXE Y : Activez ou désactivez l'inversion de l'axe Y.

JOURNAL ET BRIQUET

Grâce au Journal et au Briquet, Artyom parvient à trouver son chemin dans les tunnels et passages souterrains. Utilisez le Journal et le Briquet pour vous rendre à vos objectifs. Appuyez sur le bouton **SELECT** pour équiper le Journal et le Briquet puis appuyez sur le bouton R1 et sur le bouton L1 pour allumer le Briquet.

Journal

Le Journal est l'un des outils de survie les plus essentiels d'Artyom. Le Journal explique en détails les objectifs de la mission et contient une Boussole sur la gauche. Artyom peut utiliser la Boussole pour s'orienter dans les labyrinthes souterrains. La Boussole pointe Artyom dans la direction de son objectif.

Briquet

Lorsque le Briquet est allumé, Artyom peut illuminer les objets à proximité. Cependant, la lueur du Briquet peut être vue par les autres et révéler la position d'Artyom.

ÉQUIPEMENT SPÉCIAL

Vision nocturne

La Vision nocturne permet à Artyom de voir dans les endroits sombres. La Vision nocturne possède l'avantage unique de permettre à Artyom de voir dans le noir, sans révéler sa position comme serait le cas s'il utilisait une lampe de poche. Mais n'oubliez pas de l'enlever dans les endroits clairs car la Vision nocturne empêche de bien y voir. Pensez également à charger les batteries avec le Chargeur universel.

Masque à gaz

Dans beaucoup d'endroits, particulièrement à la surface, Artyom dit utiliser un Masque à gaz pour survivre. Si Artyom commence à s'étouffer, mettez le masque pour le garder en vie. Le Masque à gaz nécessite des filtres pour purifier l'air et ne fonctionne que si les filtres sont propres. Artyom peut contrôler sa montre pour savoir combien de temps il reste dans le filtre de Masque à gaz équipé. Si le filtre d'Artyom n'est plus propre, le Masque à gaz s'embrume et Artyom commence à étouffer s'il ne quitte pas l'endroit à temps. Lorsque la respiration filtrée d'Artyom se calme, cela signifie que l'air est respirable et qu'il peut retirer le masque. Il est important de n'utiliser le masque que lorsque c'est nécessaire pour conserver les filtres. Lorsqu'il est attaqué, le masque d'Artyom peut être endommagé voire se casser. Artyom devra trouver un nouveau masque s'il est brisé, donc faites attention aux fissures!

Médi-pack

Les Médi-packs peuvent être utilisés dans le feu de l'action pour rétablir rapidement la santé Artyom à 100 % et accélérer le taux de régénération pendant plusieurs secondes. Vous pouvez trouver des Médi-packs dans les terres incultes, sous terre, ou encore en acheter dans les magasins de station.

Lampe de poche
La Lampe de poche d'Artyom peut illuminer même les coins les plus sombres. La Lampe de poche dispose d'une source d'énergie infinie et produit un faisceau lumineux directement devant Artyom. Le Chargeur universel peut être utilisé pour augmenter temporairement la luminosité de la Lampe de poche. La Lampe de poche a toutefois un inconvénient : Artyom devient instantanément visible à ses ennemis.

Chargeur universel
Le Chargeur universel sert à recharger l'équipement électrique d'Artyom, comme la Lampe de poche et la Vision nocturne. Appuyez longuement sur le bouton L2 puis appuyez sur la flèche de direction gauche (⬅) pour équiper le Chargeur universel, puis appuyez rapidement sur le bouton R1 pour charger. Artyom est extrêmement vulnérable pendant le chargement; assurez-vous donc qu'il soit dans un lieu sûr avant d'utiliser le Chargeur universel.

Montre
La jauge bleue sur la montre d'Artyom est un photomètre utilisé pour déterminer le niveau de lumière. Elle brille lorsqu'elle est exposée à la lumière et reste noire dans l'ombre. Si Artyom est bien caché dans l'ombre, il peut se faufiler parmi certains ennemis sans être découvert.

La montre dispose également d'un chronomètre qui comte à rebours lorsqu'Artyom porte un masque à gaz, et indique le nombre de minutes et de secondes qu'il reste au filtre.

MUNITIONS
Dans *Metro: Last Light*, il y a plusieurs types de munitions à trouver, chacune ayant des propriétés et utilisations uniques. Les ressources sont rares dans le monde post-apocalyptique, alors utilisez vos munitions avec parcimonie.

Munitions crasseuses
Les munitions crasseuses peuvent être récupérées ou achetées dans le monde. Ce sont vos munitions de base. Les munitions crasseuses ne peuvent pas être utilisées comme monnaie d'échange et n'offrent aucune prime de dégât ou de précision. Les munitions crasseuses sont crées en mélangeant de la poudre à des matériaux de remplissage. Ceci réduit leur puissance mais permet de fabriquer plus de balles à partir d'une seule balle de grade militaire. Il y a plusieurs types de munitions crasseuses dans le jeu pour les différents types d'armes.

Munitions de grade militaire
Les munitions de grade militaire sont des balles militaires forgées avant l'explosion. Elles sont pures et non modifiées, et lorsqu'elles sont utilisées dans les armes, elles produisent bien plus de dégâts que les munitions crasseuses. Les munitions de grade militaire sont également utilisées comme monnaie d'échange dans le monde, et Artyom doit ainsi choisir entre utiliser les munitions supérieures ou les garder pour acheter du meilleur équipement. Les munitions de grade militaire ne s'utilisent pas dans toutes les armes; principalement dans les fusils d'assaut et les mitraillettes.

ARMES DE BASE ET ACCESSOIRES
Armes
Ceci n'est pas une liste exhaustive de toutes les armes du jeu, mais cette section répertorie les armes que vous pouvez acheter dans la boutique. Vous pouvez trouver d'autres armes très puissantes pendant le jeu, mais elles sont rares.

Couteau
Le couteau d'Artyom est une arme blanche meurtrière extrêmement efficace lors des combats rapprochés. Utilisez le couteau lorsque vos ennemis sont proches et que les munitions sont précieuses.

Pistolets
- **Revolver -** Une arme simple et fiable produite dans le Métro. Le revolver a un grand pouvoir d'arrêt mais un recul brutal.
- **Krapule -** Le Krapule, un pistolet semi-automatique de fortune, est plutôt efficace et largement personnalisable.
- **Ashot -** Produit en masse dans le Métro, ce pistolet est, en dépit de son aspect rudimentaire, une arme puissante qui excelle en combat rapproché. Il utilise des cartouches à fusil.

Fusils de chasse
- **Duo -** Le fusil à pompe de calibre 12 est l'une des meilleures armes de combat rapproché. Un tir de ses deux canons peut tuer presque n'importe quel mutant sur le coup.
- **Funestus -** Ce fusil à pompe rotatif est très efficace à courte portée et régulier à moyenne portée, mais il nécessite pas mal de temps pour le recharger complètement.
- **Saiga -** Ce fusil à pompe automatique d'avant-guerre est très fiable et offre une cadence de tir élevée, ce qui en fait l'arme idéale pour éliminer des groupes de mutants.

Mitraillette
- **Bâtard -** Cette mitraillette de fortune offre une cadence de tir élevée, ce qui la fait surchauffer et s'enrayer assez rapidement, d'où son nom.

Fusils d'assaut
- **Kalash -** Ce fusil d'assaut traditionnel d'avant-guerre, même s'il est largement répandu, est très prisé dans le Métro en raison de sa fiabilité et de ses performances.

- **Kalash 2012 -** Au début de la Troisième Guerre mondiale, ce fusil d'assaut était le préféré de l'armée. Depuis il est extrêmement recherché dans le Métro en raison de ses performances exceptionnelles.
- **VSV -** Un fusil d'assaut précis et puissant idéal pour les combats à moyenne distance. Sa vitesse assez basse se traduit par un bruit réduit et des chutes de balles plus rapides.

Fusils

- **Valve -** Ce fusil fabriqué dans le Métro par des armuriers qualifiés est extrêmement précis et puissant. Une arme parfaite pour les longues distances.
- **Tikhar -** Une arme pneumatique de fortune, étonnamment silencieuse et précise. La pressurisation du réservoir augmente sa puissance, mais la pression s'échappe pendant un moment.
- **Helsing -** Une arme pneumatique rotative silencieuse qui tire des carreaux en métal. La pressurisation du réservoir augmente sa puissance, mais la pression s'échappe pendant un moment.

Armes de lancer

- **Couteau de lancer -** Utilisez le Couteau de lancer pour éliminer discrètement les ennemis à proximité. La maîtrise du Couteau de lancer nécessite de la pratique, mais c'est un outil mortel dans l'arsenal d'Artyom. Les Couteaux de lancer ont toutefois l'inconvénient d'une portée limitée et de ne pas pouvoir tuer à distance. Soyez prudent! Récupérez vos Couteaux de lancer des corps après les avoir lancés.
- **Grenade -** Ces tuyaux explosifs de fortune peuvent vous sauver la vie dans des situations délicates. Toutefois, elles peuvent aussi bien mettre en péril immédiat leur utilisateur.
- **Grenade incendiaire -** Ce dispositif incendiaire primitif, guère plus qu'une simple bouteille remplie d'essence, reste une arme dangereuse si elle est bien utilisée.
- **Claymore -** Cette mine antipersonnel directionnelle de fortune est très inférieure à son équivalent d'avant-guerre, mais elle n'en est pas moins indispensable dans les tunnels.

ACCESSOIRES/MODIFICATIONS

Les armes peuvent être modifiées et améliorées en y ajoutant certaines modifications achetées dans les boutiques. Chaque modification change les caractéristiques de l'arme. Tous les accessoires ne vont pas sur toutes les armes; chaque arme possède son propre sous-ensemble d'accessoires autorisés. Cette liste des accessoires d'armes n'est pas exhaustive mais elle couvre la plupart des équipements de base rencontrés dans le jeu.

Viseurs

Viseur reflex
Ce viseur d'avant-guerre permet de viser plus facilement à courte et moyenne portée, sans trop réduire le champ de vision.

Viseur infrarouge
Technologie militaire d'avant-guerre, ce viseur infrarouge permet de toucher avec précision les cibles dans le noir.

Viseur télescopique 2x
Ce viseur de fortune est de basse qualité, mais offre un grossissement et une précision suffisants pour tirer.

Viseur télescopique 4x
Ce viseur de tireur d'élite permet d'acquérir plus facilement les cibles et de viser sur des portées extrêmement longues. En revanche, il limite considérablement le champ de vision.

Viseur laser
Ce viseur laser d'avant-guerre permet de viser plus facilement à courte portée et de réussir des tirs avec précision. Il peut être utilisé avec d'autres viseurs.

Modifications des canons

Silencieux
Masque la flamme de bouche et étouffe le bruit, diminuant la propagation du tir. La vitesse du tir est aussi diminuée, infligeant moins de dégâts.

Canon étendu
Augmente la précision à moyenne et longue portée, mais rend l'arme plus lourde et encombrante. Augmente l'efficacité des fusils à pompe moyenne et longue portée, en réduisant la dispersion des chevrotines.

Cache-flamme
Réduit le recul, améliorant ainsi la précision, et supprime la flamme de bouche qui peut s'avérer très aveuglante dans les tunnels sombres.

Canons supplémentaires (Duo uniquement)
Multiplie par deux la puissance de feu du Duo, lui permettant de tirer deux ou quatre munitions en une fois, ce qui augmente proportionnellement le recul.

Autres modifications

Fût
Le fût anatomique permet de contrôler plus facilement le fusil, ce qui est particulièrement utile lors des tirs automatiques..

Fût (à ressort)
Le fût à ressort créé par les magiciens de l'Arsenal compense efficacement le recul, augmentant ainsi la précision de l'arme.

Fût + tige
Le fût et la tige installés sur le pistolet le transforme en une carabine à canon court, réduisant ainsi le recul et augmentant considérablement la précision.

Chargeur étendu
Le chargeur étendu permet un tir soutenu plus long sans recharger mais rend le fusil bien plus encombrant.

Valve hermétique (armes pneumatiques uniquement)
En équipant la bouteille de gaz de cette valve haute qualité d'avant-guerre, l'air ne s'échappe plus même lorsqu'il est pressurisé.

Dissipateur thermique (Bâtard uniquement)
Règle le problème principal du Bâtard, sa tendance à surchauffer, en siphonnant la chaleur perdue de son canon via des ailettes longitudinales en métal.

GARANTIE

Deep Silver Inc. garantit à l'acheteur de ses produits, pendant une période de quatre-vingt-dix (90) jours à partir de la date d'achat, que les produits sont sans défaut. Le produit est vendu « tel quel », sans garantie expresse ou implicite d'aucune sorte, et Deep Silver n'est pas responsable de toute perte ou dégât qui pourrait être occasionné par l'utilisation du produit. Pendant une période de quatre-vingt-dix (90) jours, Deep Silver s'engage à remplacer le produit sans frais (à condition que le produit défectueux soit renvoyé avec une preuve de la date d'achat au magasin où il a été acheté). Deep Silver peut également et selon son choix réparer ou remplacer le produit défectueux sans frais s'il lui est renvoyé avec une preuve d'achat (frais de poste prépayés). Cette garantie ne concerne pas l'usure normale et devient nulle si le défaut provient d'un usage abusif ou déraisonnable, de mauvais traitement ou de négligence.

LIMITATIONS DE GARANTIE
Cette garantie limitée remplace toute autre garantie, orale ou écrite, et aucune autre déclaration ou réclamation de toute nature ne peut être considérée comme liant Deep Silver. Toute garantie implicite applicable aux produits Deep Silver, y compris les garanties de valeur marchande ou d'adéquation à un usage particulier, est limitée à quatre-vingt-dix (90) jours. En aucun cas Deep Silver ne peut être tenu pour responsable de dégâts spéciaux, accessoires ou consécutifs résultant de la possession, de l'utilisation, ou du mauvais fonctionnement de ce produit Deep Silver. Certains États ne reconnaissent pas la limitation de durée de garantie ou l'exclusion de dégâts accessoires ou consécutifs. Les limitations et/ou exclusions décrites ci-dessus peuvent donc ne pas s'appliquer à vous. Cette garantie vous confère des droits spécifiques. D'autres droits vous sont conférés qui diffèrent d'un État à l'autre. Deep Silver ne propose pas de remboursement autre type de crédit que le remplacement par un produit identique. Les magasins ayant tous leur propre politique de remboursement, vos requêtes doivent être adressées au lieu d'achat.

REMPLACEMENTS
Dans certains cas, le remplacement n'est pas la meilleure solution. Avant de nous retourner le produit, veuillez contacter notre service d'assistance technique. Nos représentants vous aideront à déterminer si un remplacement est nécessaire ou possible. Vous devrez de surcroît obtenir d'abord un numéro de RMA (Return Materials Authorization) afin de pouvoir traiter votre demande de remplacement. Sans numéro valable de RMA, nous ne pourrons donner suite à votre demande.

RETOURS
Veuillez retourner le produit (le support seulement) avec (a) une copie de votre reçu indiquant la date de l'achat, (b) une brève description du problème que vous avez rencontré, et (c) vos nom, adresse (pas de boîte postale) et numéro de téléphone à l'adresse ci-dessous. La garantie de 90 jours est annulée si le produit a été endommagé par un usage inadéquat ou par accident (par exemple, griffures ou fissures) ou si vous n'avez pas de reçu d'achat daté. Dans ce cas, vous êtes libre de retourner le produit (support uniquement) accompagné d'un chèque ou d'un virement du montant de 5 $ (dollars US) à l'ordre de Deep Silver, une courte description de votre problème, incluant votre nom, adresse (pas de boîte postale), numéro de RMA (voir Échanges) et numéro de téléphone, à l'adresse ci-dessous. Nous vous conseillons d'utiliser un envoi traçable lorsque vous envoyez un produit à Deep Silver. Deep Silver n'est pas responsable des produits qui ne sont pas en sa possession. AVIS Deep Silver se réserve le droit d'améliorer ses produits à tout moment et sans avertissement.

ASSISTANCE TECHNIQUE

Adresse de garantie et coordonnées :

Nous avons passé de nombreux tests sur ce produit et vous ne devriez pas avoir de problème avec son utilisation. Cependant, il est impossible de tester toutes les configurations et dans l'éventualité où vous auriez un problème avec ce produit, rendez-vous à la section d'assistance technique à l'adresse http://www.deepsilver.com. Si vous ne trouvez pas la solution à votre problème, vous pouvez nous contacter à l'aide des coordonnées ci-dessous :

Adresse :

Deep Silver, Inc.
900 Larkspur Landing Circle, Suite 103
Larkspur, CA 94939
États-Unis

Assistance technique : 1-888-883-1505
Courriel : techsupport@deepsilver.com