

**AVERTISSEMENT** Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire les manuels de la console Xbox 360<sup>MD</sup> et des accessoires pour des informations importantes de santé et de sécurité. Veuillez à conserver tous les manuels pour une utilisation future. Pour les manuels de console de remplacement et d'accessoires, rendez-vous à [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

### Avis important sur la santé des personnes jouant aux jeux vidéo

#### Crises d'épilepsie photosensible

Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certains effets visuels, notamment les lumières ou motifs clignotants pouvant apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie photosensible, même chez des personnes sans antécédent épileptique.

Les symptômes de ces crises peuvent varier; ils comprennent généralement des étourdissements, une altération de la vision, des mouvements convulsifs des yeux ou du visage, la crispation ou le tremblement des bras ou des jambes, une désorientation, une confusion ou une perte de connaissance momentanée. Ces crises peuvent également provoquer une perte de connaissance ou des convulsions pouvant engendrer des blessures dues à une chute ou à un choc avec des objets avoisinants.

Cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin si vous ressentez de tels symptômes. Il est conseillé aux parents de surveiller leurs enfants et de leur poser des questions concernant les symptômes ci-dessus: les enfants et les adolescents sont effectivement plus sujets à ce genre de crise que les adultes. Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie photosensible, il est préférable de prendre les précautions suivantes: s'asseoir à une distance éloignée de l'écran, utiliser un écran de petite taille, jouer dans une pièce bien éclairée et éviter de jouer en cas de somnolence ou de fatigue.

Si vous, ou un membre de votre famille, avez des antécédents de crises d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer.

### Classifications ESRB pour les jeux

Les classifications de l'Entertainment Software Rating Board (ESRB) sont conçues pour fournir aux consommateurs, aux parents en particulier, des conseils objectifs et clairs au sujet de l'âge approprié et du contenu des jeux informatiques et des jeux vidéo. Ces informations permettent aux consommateurs d'acheter les jeux qu'ils considèrent appropriés pour leurs enfants et leurs familles en toute connaissance de cause.

Les classifications ESRB se divisent en deux parties égales :

- Les **symboles de classification** suggèrent l'âge approprié pour le jeu. Ces symboles apparaissent sur quasiment chaque boîte de jeu disponible à la vente ou à la location aux États-Unis et au Canada.
- Les **descriptions de contenu** indiquent quels éléments du jeu pourraient avoir influencé une telle classification et/ou pourraient être sources d'intérêt ou d'inquiétude. Ces descriptions apparaissent au dos de la boîte près du symbole de classification.



Pour plus d'informations, consultez le site [www.ESRB.org](http://www.ESRB.org).

## TABLE DES MATIÈRES

|  |    |
|--|----|
| Bienvenue dans Metro 2033.....                   | 1  |
| Commandes du Jeu.....                            | 2  |
| Xbox LIVE.....                                   | 4  |
| Menu Principal.....                              | 5  |
| Écran de Jeu.....                                | 6  |
| Écran de Pause.....                              | 8  |
| Options.....                                     | 9  |
| Journal et Briquet.....                          | 10 |
| Équipement Spécial.....                          | 11 |
| Armes.....                                       | 13 |
| Munitions.....                                   | 16 |
| Information sur la Garantie et les Services..... | 17 |
| Garantie Limitée.....                            | 17 |

## BIENVENUE DANS METRO 2033

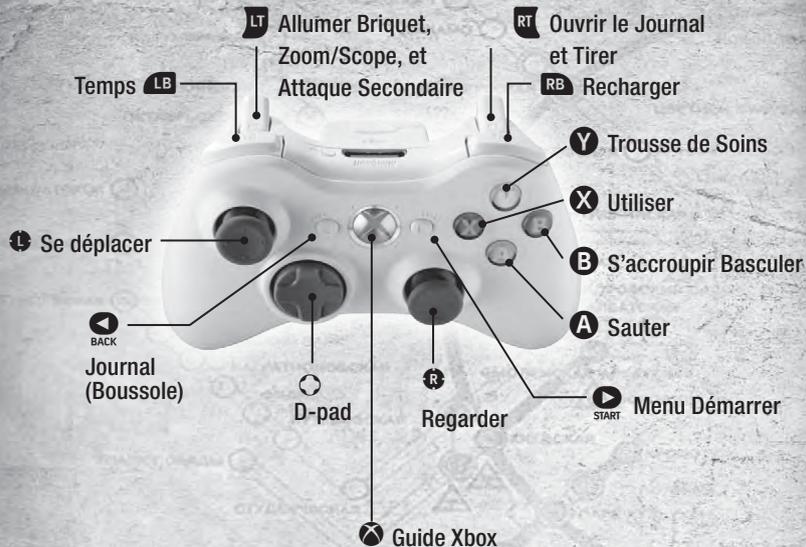
En 2013, le monde a été dévasté par un événement apocalyptique, anéantissant pratiquement toute l'humanité et transformant la surface de la planète en un terrain abandonné toxique. Une poignée de survivants est parvenue à trouver refuge au plus profond du métro de Moscou, et la civilisation humaine est entrée dans une nouvelle Période Sombre.

Nous sommes en 2033. Une nouvelle génération est née et a grandi dans ce souterrain et ces Stations de Métro assiégées luttant pour la survie les unes avec les autres, et avec les mutants qui attendent à l'extérieur.

Vous êtes Artyom, né quelques jours avant l'apocalypse, vous n'avez connu que les souterrains. N'ayant jamais osé vous aventurer au-delà des limites de votre Station de Métro, un événement fatidique vient annoncer une mission désespérée au cœur du Métro, pour avertir le reste de l'humanité d'une menace imminente. Votre voyage vous emmène des catacombes oubliées sous le métro vers les terrains abandonnés du dessus, où vos actions détermineront le sort de l'humanité.

# COMMANDES DU JEU

## Manette Xbox 360



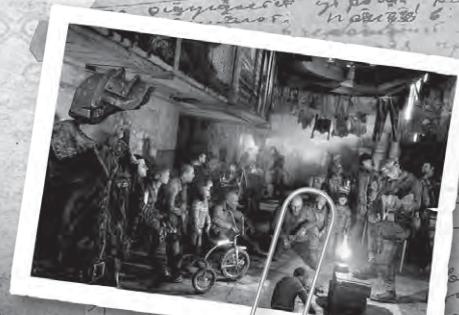
**Remarque:** Il y a trois configurations de manettes à choisir. Le manette ci-dessus affiche les paramètres par défaut.

### Menu Commande

|                 |            |
|-----------------|------------|
| Menu Navigation | LT / D-pad |
| Accepter        | A          |
| Retour          | B          |

### Commandes de Jeux par Défaut

|   |                                     |
|---|-------------------------------------|
| Se déplacer   | LT                                  |
| Sprinter  | Cliquez LT                          |
| Regarder  | R                                   |
| Éclairer  | Cliquez R                           |
| Tirer   | RT                                  |
| Mode de Tir, Zoom /Lunette de Visée                             | LT                                  |
| Chargeur Universel  | Maintenez R, ensuite appuyer sur RT |
| Recharger   | RB                                  |
| Changer de Type d'Arme (armes automatiques seulement)           | Maintenir RB                        |
| Pressuriser réservoir (armes pneumatiques seulement)            | Maintenir RB, enfoncé puis cliquez  |
| Temps   | LT ou RT                            |
| Trousse de Soins  | LB                                  |
| Utiliser  | Y                                   |
| S'accroupir Basculer  | X                                   |
| Sauter  | B                                   |
| Mettre/Enlever la Vision de Nocturnes                           | Maintenir A                         |
| Le Pouvoir de la Vision Nocturne (tout en portant des lunettes) | A                                   |
| Arme Précédente   | D-pad (Gauche)                      |
| Arme Suivante   | D-pad (Droite)                      |
| Mettre le Masque à Gaz  | D-pad (Bas)                         |
| Retirer le Masque à Gaz   | Maintenir D-pad (Bas)               |
| Changer le filtre du Masque à Gaz                               | D-pad (Bas) + BACK                  |
| Journal (Boussole)  | BACK                                |
| Ouvrir le Journal   | RT                                  |
| Allumer le Briquet  | LT                                  |
| Menu démarrer   | START                               |



## XBOX LIVE

Xbox LIVE<sup>MD</sup> vous apporte les divertissements que vous aimez dans votre salon. Trouvez le jeu idéal pour tous les joueurs grâce à une période d'essai gratuite sur des centaines de jeux de la plus grande ludothèque disponible. Avec des modules de jeux téléchargeables comme des cartes, des chansons, des armes et des niveaux, vous obtiendrez plus de chacun de vos jeux. Et n'oubliez pas de vous connecter et de jouer avec des amis où qu'ils soient. Avec Xbox LIVE, l'amusement ne cesse jamais.



### Connexion

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox LIVE. Pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox LIVE, rendez-vous sur le site [www.xbox.com/live/countries](http://www.xbox.com/live/countries).

### Contrôle parental

Ces outils faciles d'utilisation permettent aux parents et aux tuteurs de décider à quels jeux les jeunes joueurs peuvent accéder en fonction de la classification du contenu du jeu. Les parents peuvent restreindre l'accès aux contenus classés pour adulte. Approuvez qui et comment votre famille interagit avec les autres personnes en ligne sur le service Xbox LIVE et fixez une limite de temps de jeu autorisé. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings).

## MENU PRINCIPAL

Appuyez sur  dans l'Écran Titre pour aller vers le Menu Principal.



### Nouveau Jeu

Commencer une nouvelle histoire depuis le début. Après avoir sélectionné «Nouveau Jeu», vous pouvez choisir entre 3 réglages de difficultés: Facile, Normal ou Difficile.

### Continuer le Jeu

Sauter de nouveau dans *Metro 2033* et continuer votre partie précédemment sauvegardée depuis les points de contrôle.

### Charger le Jeu

Accéder au menu Charger le Jeu pour pouvoir charger un niveau joué précédemment depuis le début.

### Options

Sectionner le menu Options pour régler les touches, le son, et les paramètres de jeu. Vous devez aussi sélectionner une destination de stockage à partir de ce menu.

### Crédits

Sectionner cette option pour voir les crédits de *Metro 2033*.

## ÉCRAN DE JEU



### Barre d'Armes

Utiliser la , ou appuyez sur les touches «Numéro» pour faire apparaître la Barre d'Armes, qui est affiché en haut de l'écran. La Barre d'Armes montre les armes qui équipent actuellement Artyom. Pour basculer entre les armes d'Artyom, cliquez sur le bouton  ou . L'image de l'arme en couleur montre l'arme sélectionnée. Les dessins aux traits montrent les autres armes. Les emplacements d'arme vide, signifie qu'il n'y a pas d'arme pour cet emplacement.

### Indicateur de Dégâts

Il n'y a ni mètre ni barre de santé dans *Metro 2033*. Par contre l'écran devient flou et sanguinolent quand Artyom se blesse. Un flou rouge apparaît aux coins de votre écran, indiquant la direction de l'attaque. Quand cela arrive, échappez-vous rapidement dans un lieu sûr et attendez que la santé Artyom se régénère. Si Artyom a perdu trop de santé et qu'il n'a pas le temps de se régénérer, alors utilisez une Trousse de Soins pour rapidement restaurer la vie.

### Trousse de Soins

Vous pouvez voir le nombre de Trousse de Soins qu'Artyom possède actuellement en bas à gauche de l'Écran de Jeu. Toujours faire attention à ce nombre et utiliser seulement les Trousses de Soins dans les situations désespérées; Les Trousses de Soins devraient seulement être utilisées en dernier recours pendant le combat, si Artyom est incapable de trouver un lieu sûr pour se régénérer.

### Masques à Gaz et Filtres

Sous le compteur de Trousses de Soins, est le compteur de Masque à Gaz et de Filtres, qui permet à Artyom de connaître combien de minutes d'air il lui reste dans les filtres. Le masque à gaz vire au rouge quand il est endommagé, indiquant qu'Artyom doit en trouver un nouveau.

### L'icône Utiliser

L'icône Utiliser est un icône sensible au contexte qui apparaît sur l'écran à la place de la réticule lorsqu'Artyom est capable de réaliser une action spéciale. Appuyez sur la touche  pour réaliser l'action Utiliser.

### Balles

En bas à droite de l'écran se trouve le très important compteur de munitions. Regardez avec attention le compteur de balles pour être sûr qu'Artyom est toujours préparé pour la prochaine bataille. Dans *Metro 2033*, il y a plusieurs types de munitions qui correspondent à différentes armes. La plupart de ces munitions que vous trouverez sont «Sales», fabriquées par les habitants du métro avec du matériel vieux ou usagé qu'ils ont nettoyés. Gardez l'œil pour les balles spéciales «Grade Militaire», fabriquées avant l'explosion, qui font plus de dégâts mais qui peuvent aussi être utilisées dans les marchés souterrains. Les munitions dont vous disposez sont affichées, à savoir, le nombre de balles restantes dans le chargeur actuel, et le nombre de balles restantes au total.

## ÉCRAN DE PAUSE

### Reprendre le Jeu

Sélectionnez REPRENDRE LE JEU pour retourner dans la partie.

### Options

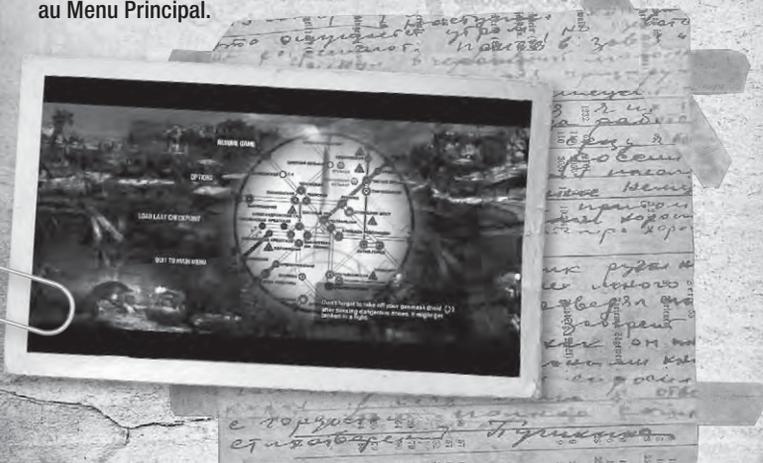
Accédez au menu Options du jeu. Voir page 9 pour une description du menu Options.

### Charger le dernier Point de Contrôle

Sélectionnez CHARGER LE DERNIER POINT DE CONTRÔLE pour retourner au dernier Point de Contrôle sauvegardé. Toutes données non sauvegardées seront perdues.

### Quitter vers le Menu Principal

Sélectionnez cette option pour terminer votre partie en cours et retourner au Menu Principal.



## OPTIONS

### Son

Accédez au menu Son pour ajuster le volume pendant le jeu.

**VOLUME PRINCIPAL:** Ajustez le Volume Principal pour le jeu. Le Volume Principal affecte tous les sons pendant le jeu.

**VOLUME MUSICAL:** Ajustez le Volume Musical pour le jeu. Le Volume Musical affecte seulement la musique pendant le jeu.

### Options du Jeu

Dans Options du Jeu, vous pouvez personnaliser certains aspects de votre expérience de jeu.

**LA RÉTICULE:** Mettez la réticule sur ON ou OFF.

**SOUS-TITRES:** Pour afficher les sous-titres pendant le jeu mettez sur ON ou OFF.

**CONSEILS:** Pour afficher les conseils à l'écran mettez sur ON ou OFF.

**DIFFICULTÉ:** Sélectionnez le niveau de difficulté désiré.

### Commandes

Accédez au Menu Commandes pour personnaliser les commandes de *Metro 2033* pour adapter à votre style de jeu.

**CONFIGURATION:** Sélectionner l'option "Configuration" pour voir les commandes de *Metro 2033* et sélectionnez entre 3 configurations de commandes.

**VIBRATION:** Mettez les vibrations pendant le jeu sur ON ou OFF.

**DÉPLACEMENT:** Choisissez si le déplacement est contrôlé par **L** ou **R**.

**SENSIBILITÉ:** Changez la sensibilité du regard.

**SENSIBILITÉ DE LA VISÉE:** Changez la sensibilité du viseur.

**ASSISTANCE DE LA VISÉE:** Changez l'assistance du viseur.

**INVERSION Y:** Mettez Inversion Y sur On ou OFF.

### Changer le Support de Stockage

Accédez au menu Changer le Support de Stockage pour sélectionner le support de stockage où vous souhaitez sauvegarder *Metro 2033*.



## JOURNAL ET BRIQUET

Avec son fidèle Journal et son Briquet, Artyom est capable de trouver son chemin à travers les tunnels et les passages souterrains. Utilisez à la fois le Journal et le Briquet pour vous aidez à trouver votre chemin vers les objectifs. Appuyez sur  pour vous équipez du Journal et du Briquet, puis appuyez sur  pour ouvrir le Journal et cliquez sur  pour allumer le Briquet.

### Journal

Le Journal est l'un des équipements de survie les plus important d'Artyom. Le Journal fournit des détails sur les objectifs de la mission, ainsi que la boussole en haut à gauche. Artyom peut utiliser la boussole pour s'orienter dans les labyrinthes souterrains. La boussole indique à Artyom la direction de son objectif.

### Briquet

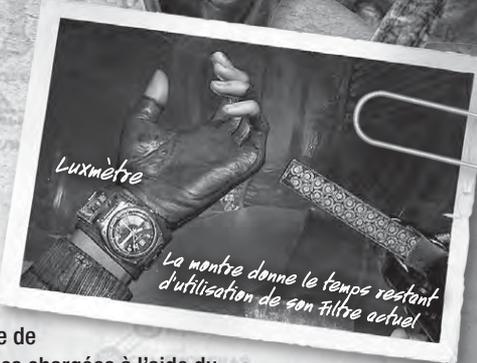
Avec le Briquet allumé, Artyom est en mesure d'éclairer les objets qui sont à proximité. Toutefois, la lueur du Briquet peut être vu par d'autres et ainsi donner la position d'Artyom.



## ÉQUIPEMENT SPÉCIAL

### Vision Nocturne

La Vision Nocturne permet de voir dans les endroits sombres. La Vision Nocturne a le gros avantage de permettre à Artyom de voir dans le noir, sans donner sa position, comme le ferait une lampe de poche. Toutefois, il est préférable de l'enlever dans les endroits lumineux, car avec la Vision Nocturne il est plus difficile de voir, et veillez à garder les batteries chargées à l'aide du Chargeur Universel.



### Luxmètre

Un Luxmètre est utilisé pour connaître le niveau de luminosité d'Artyom. Il y a 3 lampes sur l'appareil indiquant 3 degrés de luminosité. Dans le noir complet, la lumière verte est allumée; dans la pénombre, la lumière jaune est allumée; dans un endroit bien éclairé, la lumière rouge est allumée. Si Artyom est bien caché dans l'ombre, alors il est capable de passer certains ennemis sans se faire repérer.

### Masque à Gaz

Beaucoup d'endroits, spécialement à la surface, nécessite l'utilisation d'un Masque à Gaz pour survivre, si Artyom commence à s'étouffer, mettez le masque pour sécuriser Artyom. Le masque à Gaz nécessite des filtres pour purifier l'air et fonctionnera seulement aussi longtemps que les filtres seront propres; Artyom peut vérifier sur sa montre pour voir combien de temps d'utilisation il reste sur son Masque à Gaz équipé de Filtre en appuyant sur la touche . Si les filtres d'Artyom s'épuisent, que le Masque à Gaz se remplit de buée, alors Artyom commence à s'étouffer s'il ne quitte pas la zone à temps. Quand la respiration filtrée d'Artyom se calme, c'est une indication que l'air pourrait être respirable et que le masque peut être retiré. Quand il est attaqué, le masque d'Artyom peut être endommagé ou éventuellement cassé. Artyom aura besoin de trouver un nouveau masque s'il casse, donc attention aux fissures!



## Trouses de Soins



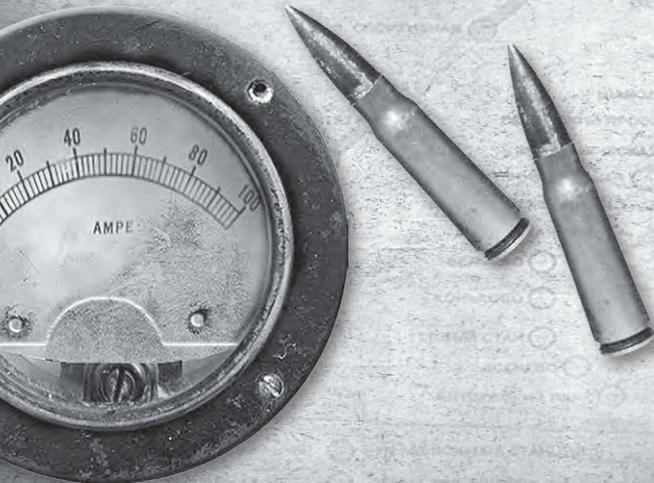
La Trousse de Soins peut être utilisée au milieu d'un combat pour rapidement restaurer les 100 pourcent de la santé d'Artyom et pour accroître son taux de régénération pendant quelques secondes. La Trousse de Soins peut être trouvée dans les terrains vagues, les souterrains, ou bien achetée dans les magasins de la gare.

## Lampe de Poche

La Lampe de Poche d'Artyom peut éclairer les endroits les plus sombres. La Lampe de Poche a une source d'énergie infinie et elle crée un faisceau de lumière devant Artyom. Le Chargeur Universel peut servir à fabriquer une Lampe de Poche plus puissante pour un temps limité. La Lampe de Poche a un inconvénient, c'est qu'elle rend Artyom plus visible de ses ennemis proches.

## Chargeur Universel

Le Chargeur Universel peut être utilisé pour recharger les équipements électriques d'Artyom, comme sa Lampe de Poche et ses lunettes de Vision Nocturne. Appuyez sur la touche **RT** pour utiliser le Chargeur Universel puis cliquez rapidement sur le bouton Gauche pour recharger. Artyom est extrêmement vulnérable pendant la charge, alors assurez-vous qu'il se trouve dans une zone en sécurité avant d'utiliser le Chargeur Universel.



## ARMES

### Couteaux



Le Couteau fabriqué par Artyom est une arme très efficace pour tuer en combat rapproché. Utilisez le Couteau quand les ennemis sont proches et qu'une balle n'est pas nécessaires.

### Revolver



Un Revolver standard à 6 coups, cette arme à feu peut être achetée ou se trouver en différentes configuration. Le Revolver peut être soit d'origine, soit s'équipé d'un silencieux, soit avec une lunette de visée ou bien avec n'importe quelle combinaison de ces équipements supplémentaires.

### Fusil à Canon Double (A.K.A Duplet)



Le Fusil à Canon Double offre une puissance de feu inégalé à courte distance, mais il est seulement capable de charger 2 coups à la fois. Cliquez sur le **RT** bouton Droit pour tirer depuis le canon de droite et le **LT** bouton Gauche de la souris pour tirer depuis le canon de gauche. Si Artyom appui sur les **RT** **LT** boutons Droit et Gauche au même moment, alors il tirera avec les 2 canons en même temps pour d'énormes dégâts.



### Fusil Automatique (A.K.A. Uboyneg)

Le Fusil Automatique est une autre arme «fait maison» qui peut être d'origine ou avec une baïonnette. Le Fusil Automatique fait de gros dégâts à courte et moyenne distance. Les cartouches sont chargées une à une, alors soyez sûr de pouvoir recharger prudemment. Une fois que les cartouches sont chargées, Artyom peut tirer 6 coups rapidement avant d'avoir à recharger de nouveau.

### Bâtard



Le Bâtard est une mitraillette avec un large rayon de tir et une vitesse de tir importante. Cette arme à feu est très imprécise quand on tire de longues rafales, essayez donc de tirer par petite rafale. Cette arme peut utiliser des munitions de Grade Militaire.

## Kalash

L'AK-47 c'est

un vieux standard, issue de l'armée, c'est un fusil d'assaut Kalashnikov. L'AK-47 a survécu à l'explosion et peut être achetée ou trouvée avec ou sans lunette de visée. Les armes d'avant l'explosion, comme l'AK-47 sont très appréciées en raison de la meilleure qualité de fabrication des personnes avant l'explosion. Les armes avant l'explosion sont très rares et très chères. Cette arme peut utiliser des munitions de Grade Militaire.



## Kalash 2012

Une AK-47 modifiée et mise à jour, introduite en 2012 comme un standard militaire en Russie. Elle dispose d'une grande vitesse de tir et d'une excellente précision. Une arme de rêve pour n'importe quel soldat, cette arme peut utiliser des munitions de Grade Militaire.



## Fusil VSV

Un fusil de sniper automatique, le but principal est de tuer discrètement. Il est réalisé avec un silencieux très efficace, qui abaisse la vitesse initiale. Cette arme peut utiliser des munitions de Grade Militaire.



## Fusil de Sniper Léger avec Silencieux (A.K.A. Tihar)

Le Fusil de Sniper Léger est capable d'abattre les ennemis à distance avec un minimum d'agitation. Le Fusil de Sniper Léger fonctionne avec

de l'air comprimé et tire des petites balles en plomb. Artyom a besoin de pressuriser le réservoir manuellement pour tirer. Il peut sur-pressuriser le réservoir pour un tir plus puissant ou pour tirer à longue distance. Toutefois, si Artyom attend trop longtemps, la pression s'échappe de l'arme, et revient au niveau normal.



## Helsing

Le Helsing est fortement modifié, c'est un hybride de revolver/arbalète qui fonctionne avec de l'air comprimé. Il contient 8 flèches et il les tire une à la fois. Le Mécanisme de pression du Helsing est similaire à la Tihar. Les flèches peuvent être récupérées sur les corps ou par terre après avoir été tirées.

## Couteau à Lancer

Utiliser le Couteau à Lancer pour éliminer les ennemis proches silencieusement. Le Couteau à Lancer requiert un peu de pratique pour être maîtrisé, mais c'est un outil mortel dans l'arsenal d'Artyom. Le Couteau à Lancer a un inconvénient, c'est qu'il a une portée limitée et ne peut pas tuer à distance, donc soyez prudent. Les couteaux à Lancer peuvent être récupérés sur les corps après avoir été jetés.



## Grenade

Ces bombes artisanales peuvent sauver votre vie dans les situations délicates; cependant, elles peuvent tout aussi bien vous mettre en danger immédiat. Les Grenades sont des armes très puissantes, mais les utiliser autour de structures peu solides, peut faire effondrer un toit sur la tête d'Artyom. Les Grenades peuvent aussi être trouvées avec des clous sur elles, leurs permettant de coller aux surfaces.



# MUNITIONS

Dans *Metro 2033*, il y a plusieurs types de munitions à trouver, chacune avec leurs propriétés et leurs utilisations propres. Les ressources sont rares dans le monde d'après l'explosion, donc soyez sûr d'utiliser vos balles à bon escient.

## Munitions Sales

Les Munitions Sales peuvent être trouvées ou achetées à travers le monde et c'est votre standard, vos munitions ordinaires. Les balles sales ne peuvent pas être utilisées comme monnaie et n'offre pas de bonus de dégât ou de précision. Pour créer les Munitions Sales, la poudre est mixée avec de la «graisse», ce qui diminue leur puissance, mais cela autorise la création de plusieurs balles à partir d'une seule balle de Grade Militaire.



## Munitions de Grade Militaire

Les Munitions de Grade Militaire sont des balles issues de l'armée, fabriquées avant l'explosion. Elles sont pures et non altérées et quand on les utilise avec des armes, elles offrent de plus gros dégâts que les Munitions Sales. Les Munitions de Grade Militaire sont également utilisées comme monnaie à travers le monde, si bien qu'Artyom doit faire un choix entre utiliser des balles de haute qualité ou les garder pour acheter de meilleurs équipements.

© 2010 THQ Inc. Développé par 4A Games. 4A Games Limited et leurs logos respectifs sont des marques de commerce et/ou des marques de commerce déposées de 4AGames Limited. Metro 2033 est basé sur l'histoire du roman de Dmitriy Glukhovskiy. NVIDIA, le logo de NVIDIA, PhysX, le logo de PhysX, sont des marques de commerce et/ou des marques de commerce déposées de NVIDIA Corporation aux Etats-Unis et dans d'autres pays et sont utilisés sous licence. THQ et le logo respectifs THQ sont des marques de commerce et/ou des marques de commerce déposées de THQ Inc. Tous droits réservés. Tous les autres logos, marques de commerce et droits d'auteur sont la propriété de leurs propriétaires respectifs.

Ogg Vorbis, Ogg Theora © 2009, la fondation Xiph.Org.

La redistribution et l'utilisation des sources et des formes binaire, avec ou sans modifications, sont autorisées si les conditions suivantes sont remplies:

- Les redistributions du code source doivent conserver la notice de droit d'auteur ci-dessus; cette liste de conditions et la renonciation suivante.
- Les redistributions sous forme binaire doivent reproduire la notice de droit d'auteur ci-dessus, cette liste de conditions et la renonciation suivante dans la documentation et/ou d'autres documents fournis avec la distribution.
- Le nom de la fondation Xiph.org, ainsi que les noms de ses contributeurs ne peuvent pas être utilisés pour cautionner ou promouvoir des produits dérivés de ce logiciel sans autorisation écrite au préalable.

CE LOGICIEL EST FOURNI PAR LES DÉTENTEURS DU DROIT D'AUTEUR ET LES CONTRIBUTEURS «TEL QUEL» ET QUE TOUTES LES GARANTIES IMPLICITES, Y COMPRIS, MAIS SANS S'Y LIMITER, LES GARANTIES IMPLICITES DE QUALITÉ MARCHANDE ET D'ADÉQUATION À UN USAGE PARTICULIER EST DÉSAVOUÉE. EN AUCUN CAS, LA FONDATION OU LES CONTRIBUTEURS NE SERONT TENUES POUR RESPONSABLE DES DOMMAGES DIRECTS, INDIRECTS, ACCIDENTELS, SPÉCIAUX, EXEMPLAIRES, OU DES DÉGÂTS CONSÉCUTIFS (Y COMPRIS, MAIS SANS S'Y LIMITER, LES ACHATS DE BIENS OU DE SERVICES DE SUBSTITUTION, LA PERTE DE D'UTILISATION, DE DONNÉES OU DE BÉNÉFICES; OU L'INTERRUPTION DE TRAVAIL) CAUSÉS, RESPONSABILITÉ STRICTO ET DÉLICTELLE (INCLUANT LA NÉGLIGENCE DE L'AUTRE) DÉCOULANT EN AUCUN CAS DE L'UTILISATION DE CE LOGICIEL, MÊME SI IL A ÉTÉ AVISÉ DE LA POSSIBILITÉ DE TELS DOMMAGES.