



PhysX
by NVIDIA



PATH Engine
by SILEX

"PlayStation", a logomarca "PS" Family e "PS3" são marcas registradas e a logomarca PlayStation Network é uma marca comercial da Sony Computer Entertainment Inc.
© 2013 by Deep Silver. Deep Silver é uma divisão da Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6604 Höfen, Áustria. Desenvolvido pela 4A Games. 4A Games Limited e sua respectiva logomarca são marcas comerciais da 4A Games Limited. "PlayStation" e "DUALSHOCK" são marcas registradas e "PS3" e PlayStation Network são marcas comerciais da Sony Computer Entertainment Inc. Todas as outras marcas comerciais, logomarcas e direitos autorais pertencem a seus respectivos proprietários.

1620113



⚠️ ADVERTÊNCIA: FOTOSSENSIBILIDADE/ EPILEPSIA/CONVULSÕES

Uma porcentagem muito pequena de pessoas pode apresentar ataques epiléticos ou desmaios ao serem expostas a certos padrões de luz ou luzes intermitentes. A exposição a determinados padrões ou planos de fundo em uma televisão ou ao utilizar consoles pode provocar ataques epiléticos ou desmaios nessas pessoas. Esses fatores podem provocar sintomas de epilepsia não detectados anteriormente ou convulsões em pessoas que não tenham histórico de convulsões ou epilepsia. Se você ou qualquer pessoa na sua família sofre de epilepsia ou tem qualquer tipo de convulsões, consulte seu médico antes de jogar. **INTERROMPA IMEDIATAMENTE** o uso e consulte seu médico antes de voltar a jogar se você ou seu filho apresentar algum dos seguintes problemas de saúde ou sintomas:

- ▶ tontura
- ▶ tremedeira de olhos ou músculos
- ▶ desorientação
- ▶ qualquer movimento involuntário
- ▶ visão alterada
- ▶ perda de consciência
- ▶ convulsões
- ▶ ou espasmo.

CONTINUE A JOGAR APENAS MEDIANTE APROVAÇÃO DE SEU MÉDICO.

Como usar e manusear consoles de forma a reduzir a probabilidade de convulsão

- ▶ Use em uma área bem iluminada e mantenha-se o mais distante possível da televisão.
- ▶ Evite televisões de tela grande. Use a televisão com menor tela disponível.
- ▶ Evite o uso prolongado do sistema PlayStation®3. Faça intervalos de 15 minutos a cada hora de jogo.
- ▶ Evite jogar quando estiver cansado ou precisar dormir.

Interrompa o uso do console imediatamente se apresentar quaisquer dos seguintes sintomas: vertigens, náusea, ou uma sensação similar a enjoo por movimento; desconforto ou dor nos olhos, ouvidos, mãos, braços ou em qualquer outra parte do corpo. Se os problemas persistirem, consulte um médico.

AVISO:

Tenha cuidado ao usar a função do sensor de movimento do controle DUALSHOCK®3 sem fio. Ao usar a função do sensor de movimento do controle DUALSHOCK®3 sem fio, tome cuidado com os seguintes pontos. Se o controle atingir uma pessoa ou objeto, poderá causar danos ou lesões acidentais. Antes do uso, verifique se há espaço suficiente à sua volta. Ao usar o controle, segure-o firmemente para garantir que ele não escape de suas mãos. Se estiver usando um controle conectado ao sistema PS3™ com um cabo USB, certifique-se de que haja espaço suficiente para o cabo, de forma a não acertar uma pessoa ou objeto. Além disso, ao usar o controle, tome cuidado para não puxar o cabo e desconectá-lo do sistema PS3™.

ADVERTÊNCIA PARA PROPRIETÁRIOS DE TELEVISÕES POR PROJEÇÃO:

Não conecte seu sistema PS3™ a uma televisão por projeção sem primeiro consultar o manual de usuário da mesma, a não ser que seja do tipo LCD. Caso contrário, a tela de sua televisão poderá ser permanentemente danificada.

MANUSEIO DE SEU DISCO DO PS3™:

- ▶ Não o dobre, amasse, nem mergulhe em líquidos.
- ▶ Não o deixe diretamente exposto à luz do sol ou próximo a um aquecedor ou outra fonte de calor.
- ▶ Certifique-se de fazer uma pausa de descanso ocasional durante longos períodos de jogo.
- ▶ Mantenha o disco limpo. Sempre segure o disco pelas bordas e mantenha-o em sua caixa protetora quando não estiver em uso. Limpe o disco com um pano seco, macio e que não solte fiapos, passando-o em linhas retas do centro para a borda externa. Nunca use solventes ou produtos de limpeza abrasivos.

AVISOS

Saída de vídeo em HD requer cabos e tela compatíveis com HD, ambos vendidos separadamente.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	3	MENU DE OPÇÕES	10
BEM-VINDO A METRO: LAST LIGHT	4	DIÁRIO E ISQUEIRO	11
DICAS IMPORTANTES	4	EQUIPAMENTO ESPECIAL	11
CONTROLE SEM FIO DUALSHOCK®3	5	MUNIÇÃO	12
CONTROLES PADRÃO DO JOGO	5	ARMAS E ACESSÓRIOS BÁSICOS	13
MENUS	8	ACESSÓRIOS/MODIFICAÇÕES	15
MENU PRINCIPAL	8	GARANTIA E SUPORTE AO CLIENTE	17
TELA DE PAUSA	9	ENDEREÇO E INFORMAÇÕES DE CONTATO DE GARANTIA	17

INTRODUÇÃO

Sistema PlayStation®3

Iniciando o jogo: Antes de utilizar, leia cuidadosamente as instruções fornecidas com o sistema de entretenimento por computador PS3™. A documentação contém informações sobre a configuração e a utilização do seu sistema, bem como informações de segurança importantes.

Verifique se o interruptor ELÉTRICO PRINCIPAL (localizado na parte de trás do sistema) está ligado. Insira o disco *Metro: Last Light™* com a etiqueta virada para cima na abertura do disco. Selecione o ícone para o título do software em [Jogo] no menu inicial do sistema PS3™ e depois pressione o botão **X**. Consulte este manual para mais informações sobre como utilizar o software.

Encerrando um jogo: Durante a partida, mantenha pressionado o botão PS no controle sem fio por pelo menos 2 segundos. Depois selecione “Encerrar jogo” na tela exibida.

Dicas Para remover um disco, pressione o botão ejetar após terminar o jogo.

TROFÉUS: Ganhe, compare e compartilhe troféus que você ganhar com atitudes específicas no jogo. O acesso aos troféus requer uma conta PlayStation®Network.

Dados salvos para o software no formato PS3™

Os dados salvos para o software no formato PS3™ são salvos no disco rígido do sistema. Os dados são exibidos em “Utilitário de jogo salvo” no menu Game.

BEM-VINDO A METRO: LAST LIGHT

Ano de 2034.

Abaixo das ruínas pós-apocalípticas de Moscou, nos túneis de Metro, os sobreviventes da humanidade estão sitiados pelas ameaças mortais do exterior e do subterrâneo.

Mutantes espreitam as catacumbas abaixo da superfície desolada e caçam entre os céus envenenados acima. Mas, em vez de se unirem, as cidades-estação de Metro estão presas em uma luta pelo poder máximo, um dispositivo do Juízo Final guardado nos fortes militares de D6. Está começando uma guerra civil que pode dizimar definitivamente a humanidade da face da Terra.

Jogando como Artyom, esmagado por culpa, mas motivado pela esperança, você detém a chave para nossa sobrevivência – a última luz em nossa hora mais sombria...

DICAS IMPORTANTES

Munição de categoria militar

A moeda no *Metro: Last Light* está na forma de "Munição de Categoria Militar". Ela pode ser disparada para se obter dano adicional, mas normalmente é melhor economizá-la para comprar novas armas e munições. Caso sua arma esteja carregada com munição de categoria militar, o ícone abaixo aparecerá no canto superior direito da tela.



Bússola

Pressionar o botão **SELECT** abre uma bússola no canto inferior direito da tela, com a seta verde mostrando o caminho até seu próximo objetivo.

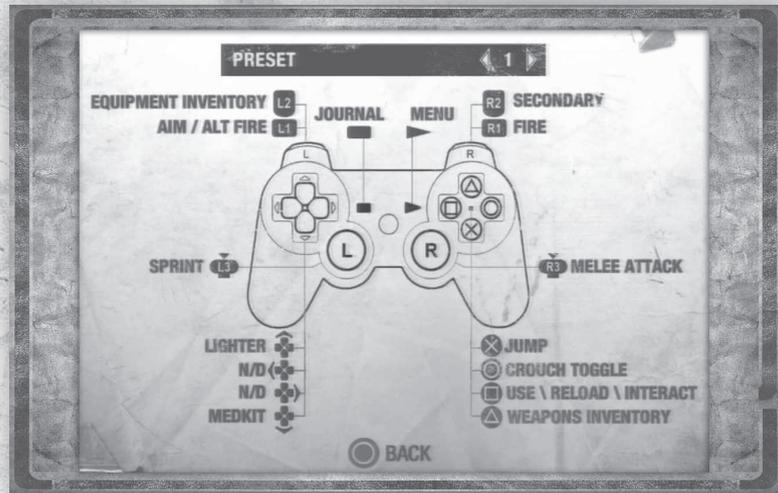
Relógio de pulso

Quando você está em espaços abertos, o relógio em seu pulso esquerdo mostra quanto tempo você tem até você precisar trocar o filtro de sua máscara de gás. Se ele chegar a 0 você ouvirá um alarme e deverá trocar o filtro segurando o botão **L2** e pressionando o botão **X**.

Acessórios de armas

Cada arma no jogo pode ser modificada com determinados acessórios adicionais, por exemplo, miras, silenciadores, etc. Isso é feito em lojas de armas. Nem todos os acessórios servem em todas as armas.

CONTROLE SEM FIO DUALSHOCK®3



Observação: Há 3 predefinições diferentes de controle, a mostrada aqui é a padrão.

CONTROLES PADRÃO DO JOGO

Mover	Botão L	Mirar/ tiro alternativo	Botão L1
Correr	Botão L3	Arremessar (armas de arremesso)	Botão R2
Olhar	Botão R	Pular	Botão X
Ataque corpo a corpo	Botão R3	Alternar agachamento	Botão ○
Isqueiro	Botão direcional ↑	Usar/recarregar/interagir	Botão □
Medkit	Botão direcional ↓	Próxima arma	Botão △
Atirar	Botão R1	Diário/bússola	Botão SELECT
		Menu	Botão SPRINT

Inventário de equipamentos

SEGURE **L2** botão



Isqueiro	Botão direcional ↑
Bomba pneumática (armas pneumáticas)	Botão direcional →
Medkit	Botão direcional ↓
Carregador universal	Botão direcional ←
Luz	Botão △
Visão noturna	Botão ⊙
Máscara de gás	Botão ◻
Trocar filtro da máscara de gás	Botão ⊗



Inventário de armas

SEGURE **△** botão



Mudança de arma	Botão L
Mudança do tipo de munição (somente armas automáticas)	Botão R2
Faca de arremesso	Botão direcional ↑
Granada incendiária	Botão direcional →
Mina	Botão direcional ↓
Granada	Botão direcional ←

MENUS

MENU PRINCIPAL



New Game (Novo jogo)

Iniciar uma nova história desde o começo. Depois de selecionar NEW GAME, você pode escolher entre três definições de dificuldade: Easy, Normal ou Hardcore.

Chapters (Continuar)

Volte para o *Metro: Last Light* e continue do último ponto de verificação salvo.

Continue (Capítulos)

Acesse o menu CHAPTERS para poder carregar níveis jogados anteriormente desde seu início.

Options (Opções)

Selecione o menu OPTIONS para ajustar os controles, o som e as definições do jogo.

TELA DE PAUSA



Resume game (Retomar o jogo)

Selecione RESUME GAME para voltar ao jogo.

Options (Opções)

Acesso ao menu OPTIONS do jogo.

Load last checkpoint (Carregar último checkpoint)

Selecione LOAD LAST CHECKPOINT para voltar ao último ponto de verificação salvo. Todos os dados não salvos serão perdidos.

Diary (Diário)

Selecione DIARY para exibir as notas e o diário narrativo de seu personagem.

Quit to Main Menu (Sair para o menu principal)

Selecione essa opção para encerrar seu jogo atual e voltar para o MAIN MENU.

MENU DE OPÇÕES

Sound (Som)

Acesse o menu Sound (Som) para ajustar os volumes no jogo.

MASTER VOLUME (volume principal): Ajuste o MASTER VOLUME (volume principal) do jogo. O MASTER VOLUME (volume principal) afeta todos os sons no jogo.

MUSIC VOLUME (volume da música): Ajuste o MUSIC VOLUME (volume da música) do jogo. O MUSIC VOLUME (volume da música) afeta somente a música do jogo.

Game Options (opções do jogo)

Em Game Options (opções do jogo) você pode personalizar alguns aspectos da experiência do jogo.

CROSSHAIR (mira): Ligue ou desligue a Crosshair (mira)

SUBTITLES (legendas): Selecione para ligar ou desligar as legendas do jogo.

HINTS (dicas): Ligue ou desligue as dicas na tela.

DIFFICULTY (dificuldade): Altere o nível de dificuldade do jogo.

TEXT LANGUAGE (idioma do texto): Altere o idioma das legendas.

GAMMA (gama): Ajuste a correção de gama. Isso afeta o brilho das luzes e as áreas escuras da tela.

Use os botões direcionais ou a alavanca esquerda para mover o controle deslizante.

Controller (Controle)

Acesse o menu Controller (Controle) para personalizar os controles de *Metro: Last Light* de acordo com seu estilo de jogo.

PRESET (predefinido): Selecione a opção Controle para visualizar os controles de *Metro: Last Light* e escolha entre as três predefinições de controle.

SENSITIVITY (sensibilidade): Altere a sensibilidade ao olhar.

Controller feel (sensação do controle): Alterna entre diferentes configurações de sensibilidade do controle.

Sensitivity (sensibilidade): Ajuste da sensibilidade geral do controle.

Aim Sensitivity (sensibilidade da mira): Ajuste da facilidade ao mirar em alvos.

Aim Assist (auxílio da mira): Facilite a visée des cibles.

Auto Aim Border (área da mira automática): Ajuste do tamanho da área de mira automática.

VIBRATION (vibração): Selecione o nível de vibração desejado.

MOVEMENT (movimento): Escolha os controles LS ou RS para movimento da personagem. A outra alavanca será usada para olhar.

CHANGE BUTTONS (L1 / L2, R1 / R2) (alterar os botões L1 / L2, R1 / R2):

Essa opção inverte os botões frontais do controle.

INVERT Y AXIS (inverter eixo Y): Escolha entre ligar ou desligar Inverter Y.

JOURNAL AND LIGHTER (diário e isqueiro)

Com seus confiáveis Journal e Lighter (diário e isqueiro), Artyom consegue encontrar seu caminho pelos túneis e pelas passagens subterrâneas. Use o Journal e Lighter (diário e isqueiro), para encontrar seus objetivos. Pressione **SELECT** para equipar-se com o Journal e Lighter (diário e isqueiro), depois pressione **R1** para abrir o diário e pressione **L1** para acender o isqueiro.

Journal (diário)

O Journal (diário) é uma das ferramentas de sobrevivência mais importantes de Artyom. O diário apresenta uma descrição detalhada dos objetivos da missão, assim como uma bússola (Compass) em seu canto superior esquerdo. Artyom pode usar a bússola para orientar-se pelos labirintos subterrâneos. A bússola orienta Artyom na direção de seu objetivo.

Lighter (isqueiro)

Com o Lighter (isqueiro) aceso, Artyom consegue iluminar objetos próximos. Entretanto, o brilho do isqueiro pode ser visto por inimigos e denunciar a localização de Artyom.

EQUIPAMENTO ESPECIAL

Nightvision (visão noturna)

A Nightvision (visão noturna) possibilita que Artyom enxergue em locais escuros. A visão noturna é uma vantagem distinta para permitir a Artyom enxergar no escuro sem denunciar sua posição, como uma lanterna faria. Mas não se esqueça de retirar a visão noturna em locais mais claros, onde seria mais difícil de enxergar com ela. Mantenha também as baterias sempre carregadas usando o Universal Charger (carregador universal).

Gasmask (máscara de gás)

Em vários lugares, principalmente na superfície, Artyom precisa utilizar a Gasmask (máscara de gás) para sobreviver. Se Artyom começar a sufocar, coloque a máscara para mantê-lo seguro. A máscara de gás precisa de filtros para purificar o ar e funciona apenas enquanto os filtros estão limpos. Artyom pode olhar seu relógio de pulso para ver quanto tempo ainda resta no filtro de sua máscara de gás equipada. Caso os filtros de Artyom acabem, então a máscara de gás ficará coberta de névoa e Artyom irá sufocar se não sair da área em tempo. Quando a respiração filtrada de Artyom silenciar, esse pode ser um indício de que o ar está seguro para ser respirado e a máscara poderá ser removida. É importante usar a máscara apenas quando necessário para preservar os filtros. Durante ataques, a máscara de Artyom pode ser danificada e acabar se quebrando. Artyom precisará encontrar uma nova máscara caso essa se quebre, então tome cuidado com rachaduras!

Medkit (kit médico)

Medkit (kit médico) podem ser utilizados no calor da batalha para restaurar rapidamente a energia de Artyom para 100% e aumentar sua taxa de regeneração por alguns segundos. Os Medkit podem ser encontrados nas terras devastadas, no subsolo ou comprados nas lojas das estações.

Flashlight (lanterna)

A Flashlight (lanterna) de Artyom pode iluminar mesmo os locais mais escuros. A lanterna possui uma fonte de energia infinita e cria um feixe de luz direcionado na frente de Artyom. O Carregador universal pode ser utilizado para deixar a lanterna mais brilhante por um período limitado de tempo. A lanterna, no entanto, possui um ponto negativo: ela torna Artyom instantaneamente mais visível para inimigos próximos.

Universal Charger (carregador universal)

O Universal Charger (carregador universal) pode ser utilizado para recarregar os equipamentos elétricos de Artyom, como sua Flashlight (lanterna) e Nightvision (visão noturna). Segure o botão **L2** e pressione o botão direcional (←) para equipar o carregador universal e, depois, pressione o botão **R1** rapidamente para acumular uma carga. Artyom fica extremamente vulnerável ao carregar, então se certifique de que ele esteja em uma área segura antes de usar o carregador universal.

Watch (relógio de pulso)

A barra azul no Watch (relógio de pulso) de Artyom é um Lightmeter (medidor de luz) utilizado para definir o nível de luz. Ele brilha quando luz está incidindo sobre ele e permanece escuro quando está em área de sombra. Se Artyom estiver bem escondido nas sombras, poderá passar despercebido por alguns inimigos.

O relógio de pulso também possui um cronômetro que abre uma contagem quando Artyom está usando uma máscara de gás, mostrando quantos minutos e segundos de uso estão restando para o filtro.

MUNIÇÃO

Em *Metro: Last Light*, podem ser encontrados diversos tipos de munição, cada um com propriedades e usos distintos. Os recursos são escassos em um mundo pós-explosão, então utilize suas balas com cuidado.

Dirty Ammo (munição suja)

Você pode encontrar ou comprar Dirty Ammo (munição suja) em todos os locais. Essa é sua munição padrão comum. Cartuchos sujos não podem ser usados como moeda e não oferecem bônus de danos ou precisão. Para criar Dirty Ammo, a pólvora é misturada com "outros ingredientes", o que reduz sua potência, mas permite que mais balas sejam produzidas a partir de um cartucho de categoria militar. Há vários tipos de munição suja no jogo para os diferentes tipos de armas.

Military Grade Ammo (munição de categoria militar)

A Military Grade Ammo (munição de categoria militar) é composta por balas de produção militar, fabricadas antes da explosão. São puras, sem adulteração e, quando utilizadas nas armas, produzem maior dano do que a Dirty Ammo (munição suja). A Military Grade Ammo também pode ser usada como moeda nesse mundo, e Artyom deve optar por usar balas de categoria superior ou as utilizar para comprar equipamentos melhores. Military Grade Ammo não podem ser utilizadas em todas as armas, e são utilizáveis principalmente em rifles de assalto e submetralhadoras.

ARMAS E ACESSÓRIOS BÁSICOS

Armas

Esta não é uma lista completa de todas as armas do jogo, mas contém as armas que podem ser adquiridas em lojas. Há outras armas bastante poderosas que podem ser encontradas ao longo do jogo, mas são raras.

Faca

A Knife (faca) de Artyom é uma ferramenta mortal altamente eficiente durante combates próximos. Use a Knife (faca) quando os inimigos estiverem próximos e a munição estiver escassa.

Pistolas

- **Revolver (revólver)** - Uma arma simples e confiável produzida em Metro. Possui um poder de parada excelente, mas tem um coice de cavalo.
- **Lolife** - Uma pistola semiautomática caseira, a Lolife é bem competente e altamente personalizável.
- **Ashot** - Essa pistola produzida em massa em Metro, apesar de ser bem primitiva, é uma arma poderosa que se destaca no combate próximo. Ela utiliza cartuchos de espingardas.

Espingardas

- **Duplet** - A espingarda calibre 12 é uma das melhores alternativas para combate próximo. Um tiro de seus dois canos pode matar quase qualquer mutante em seu caminho.
- **Shambler** - Essa espingarda de revolução é bastante eficiente a curtas distâncias e até mesmo a médias distâncias, mas demora bastante tempo para recarregar completamente.
- **Saiga** - Essa espingarda automática pré-guerra é bastante confiável e possui uma alta taxa de disparos, o que a torna uma arma excelente ao lidar com grupos de mutantes.

Submetralhadoras

- **Bastard** - Essa submetralhadora caseira possui uma alta taxa de disparos, o que faz com que supereaqueça e trave rapidamente: daí seu nome.

Rifles de assalto

- **Kalash** - Rifle de assalto clássico pré-guerra. Apesar de ser bastante comum, é muito respeitado em Metro devido à sua confiabilidade e desempenho.
- **Kalash 2012** - No início da Terceira Guerra Mundial, esse era o melhor rifle de assalto utilizado pelo exército. É bastante procurado em Metro devido ao seu excelente desempenho.
- **VSV** - Um rifle de assalto preciso e potente, bom para combate a médias distâncias. Sua velocidade de saída relativamente baixa resulta em menor barulho e taxa de queda mais rápida para a bala.

Rifles

- **Valve** - Fabricado em Metro por armeiros habilidosos, esse rifle é extremamente preciso e potente. É uma arma realmente excelente para longas distâncias.
- **Tikhar** - Uma arma de pressão caseira surpreendentemente silenciosa e precisa. Exceder a pressão de seu tanque aumenta a potência, mas a pressão extra escapa rapidamente.
- **Helsing** - Uma arma de ar de revolução silenciosa que dispara flechas de metal. Exceder a pressão de seu tanque aumenta a potência, mas a pressão extra escapa muito rapidamente.

Armas de arremesso

- **Throwing Knife (faca de arremesso)** - Use a faca de arremesso para assassinar silenciosamente inimigos próximos. É necessário um pouco de treino para dominar a faca de arremesso, mas ela é uma ferramenta mortal no arsenal de Artyom. Entretanto, as facas de arremesso, possuem pontos negativos, pois possuem curto alcance e podem não matar à distância. Tome cuidado. Você pode recuperar facas de arremesso nos corpos depois de arremessá-las.
- **Grenade (granada)** - Essas bombas de tubo podem salvar sua vida em situações perigosas. Entretanto, podem também colocar seu usuário em perigo imediato.
- **Incendiary Grenade (granada incendiária)** - Esse dispositivo incendiário primitivo, nada mais do que uma garrafa cheia de gasolina, ainda é uma arma perigosa se utilizada com habilidade.
- **Claymore** - Essa mina de estilhaços caseira, direcional e antipessoal é totalmente inferior à sua contraparte pré-guerra, mas ainda é indispensável em áreas estreitas.

ACESSÓRIOS/MODIFICAÇÕES

Armas podem ser modificadas e atualizadas em lojas ao anexar a elas algumas modificações. Cada modificação altera as características da arma. Nem todos os acessórios podem ser adicionados a uma arma. Cada arma possui seu próprio subconjunto de acessórios permitidos. Esta não é uma lista completa de todos os acessórios do jogo, mas cobre a maioria dos equipamentos básicos encontrados pelo jogo.

Miras

Reflex Sight (mira reflex)

Essa mira pré-guerra facilita mirar a curtas e médias distâncias, sem sacrificar grande parte do campo de visão.

IR Sight (mira infravermelha)

Um equipamento de tecnologia militar pré-guerra de visão noturna que permite atingir com precisão alvos no escuro.

X2 Telescopic Sight (mira telescópica 2X)

Essa mira caseira possui materiais ópticos de baixa qualidade, mas oferece ampliação suficiente para tiros de longa distâncias precisos.

X4 Telescopic Sight (mira telescópica 4X)

Essa mira para tiros de precisão facilita observar alvos e mirar a distâncias extremamente grandes, mas limita consideravelmente o campo de visão.

Laser Sight (mira laser)

Laser Sight (mira laser) pré-guerra que facilita mirar com a arma a curtas distâncias e possibilita tiros rápidos precisos. Pode ser utilizada juntamente com outras miras.

Modificações no cano

Silencer (silenciador)

Oculta flashes de disparo e abafa os tiros, reduzindo também a dispersão. A velocidade do projétil também é reduzida, levando a menor dano.

Extended Barrel (cano estendido)

Aumenta a precisão a médias e longas distâncias, mas torna a arma maior e mais pesada. Espingardas ficam mais eficientes a médias e longas distâncias ao reduzir o padrão de dispersão dos tiros.

Flash Suppressor (supressor de flash)

Reduz o coice, melhorando a precisão. Elimina o flash de disparo, que pode cegar bastante na escuridão dos túneis.

Extra Barrels (Canos extra) (somente Duplet)

Duplica o poder de fogo da Duplet, permitindo o disparo de dois a quatro cartuchos de uma só vez, o que resulta em um coice igualmente maior.

Outras modificações

Stock (coronha)

A coronha anatômica facilita o controle da arma, o que é particularmente útil para armas totalmente automáticas.

Stock (coronha) (com mola)

A coronha com mola criada por excelentes armeiros compensa efetivamente o coice, aumentando a precisão da arma.

Stock + Forend (coronha + guarda-mão)

Uma coronha e um guarda-mão instalados em uma pistola essencialmente a transformam em uma carabina de cano curto, reduzindo o coice e aumentando muito a precisão.

Extended Magazine (carregador estendido)

O carregador estendido permite continuar disparando por mais tempo sem recarregar, mas torna a arma muito mais desajeitada.

Airtight Valve (Válvula para vedação de ar) (somente para armas pneumáticas)

O cilindro de ar com essa válvula pré-guerra de alta qualidade não vazava ar, mesmo com pressão excessiva.

Heat Sink (dispersão de calor) (somente Bastard)

Corrige o principal problema da Bastard, sua tendência ao superaquecimento, por refletir o calor residual do seu cano por meio de rebarbas longitudinais finas.

GARANTIA

A Deep Silver Inc. garante ao comprador original de seus produtos, por um período de (90) dias a partir da data de compra, que seus produtos estão livres de defeitos de material e de fabricação. O produto é vendido como fornecido, sem garantia expressa ou implícita de qualquer tipo, e a Deep Silver não é responsável por nenhuma perda ou dano de qualquer tipo que resulte do uso do produto. A Deep Silver, por um período de noventa (90) dias, substituirá um produto defeituoso, sem custo adicional, contanto que o produto defeituoso seja devolvido com uma prova de compra datada à loja em que o produto foi originalmente adquirido. A Deep Silver também poderá, a próprio critério, reparar ou substituir o produto sem custo adicional quando for enviado com postagem pré-paga, com uma prova de compra, para nosso centro de serviço. Esta garantia não é aplicável a desgaste normal e será anulada se o defeito for decorrente de abuso, mal uso, uso não razoável ou negligência.

LIMITAÇÕES DA GARANTIA

Esta garantia limitada substitui todas as outras garantias, sejam de forma oral ou escrita, e nenhuma outra representação ou reivindicação de qualquer natureza será vinculativa ou obrigatória à Deep Silver. Quaisquer garantias implícitas aplicáveis a produtos da Deep Silver, incluindo garantias de comerciabilidade e adequação a um fim particular, estão limitadas ao período de noventa (90) dias descrito acima. Em nenhum caso, a Deep Silver será responsável por qualquer dano especial, incidental ou consequencial decorrente de posse, uso ou mal funcionamento deste produto da Deep Silver. Alguns estados não permitem limitações ao período de duração de uma garantia implícita e/ou exclusões ou limitações de danos incidentais ou consequenciais. Assim, as limitações e/ou exclusões de responsabilidade acima podem não aplicar-se a você. Esta garantia dá a você direitos específicos. Você também possui outros direitos que variam de acordo com o estado. A Deep Silver não pode fornecer reembolso nem processar devoluções em troca de crédito que não seja a substituição por um produto idêntico. Como varejistas individuais definem suas próprias políticas de reembolso, solicitações de reembolso de produto devem ocorrer no local da compra.

SUBSTITUIÇÕES

Em determinados casos, uma substituição não é a melhor solução. Portanto, antes de enviar o produto para nós, entre em contato com nosso Suporte Técnico. Nossos representantes de suporte ajudarão a determinar se uma substituição é necessária ou está disponível. Primeiro, você precisa adquirir um número de Return Materials Authorization (autorização de devolução de materiais, RMA) para processar sua devolução ou substituição. Sem um número de RMA válido, não poderemos processar sua substituição.

DEVOLUÇÕES

Devolva o produto (apenas a mídia) juntamente com (a) uma cópia da nota fiscal de venda original mostrando a data da compra, (b) uma breve descrição da dificuldade que você está apresentando e (c) seu nome, endereço (sem caixas postais) e número de telefone para o endereço abaixo. Esta garantia de 90 dias será anulada se o produto foi danificado devido a mal uso ou acidente (por exemplo, arranhões ou rachaduras), ou se você não incluiu uma nota fiscal de venda datada. Nesses casos, você pode devolver o produto (somente mídia) juntamente com um cheque ou ordem de pagamento pelo valor de US\$ 5,00 (dólares americanos) a serem pagos à Deep Silver, uma breve descrição da dificuldade que você está apresentando, incluindo seu nome, endereço (sem caixas postais), número de RMA (consulte Substituições) e número de telefone ao endereço abaixo. Recomendamos enfaticamente que você utilize um método de entrega rastreadável ao enviar produtos à Deep Silver. A Deep Silver não se responsabiliza por produtos que não estejam em sua posse. NOTIFICAÇÃO A Deep Silver se reserva o direito de fazer melhorias em seus produtos a qualquer momento e sem notificação.

ENDEREÇO E INFORMAÇÕES DE CONTATO DE GARANTIA

Este produto passou por testes rigorosos e você não deveria detectar nenhum problema. Entretanto, é impossível testar cada configuração e, caso você observe quaisquer problemas com relação a este produto, acesse a seção de suporte em <http://www.deepsilver.com>. Se você não conseguir encontrar o que está procurando na seção de suporte, veja detalhes de contato abaixo:

Endereço

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

Suporte ao Cliente: 1-888-883-1505

Email: techsupport@deepsilver.com