



PhysX
by NVIDIA



PATHEngine
by CRYTEK

"PlayStation" y "DUALSHOCK" son marcas registradas, y "PS3" y el logotipo de PlayStation Network son marcas comerciales de Sony Computer Entertainment Inc.

© 2013 por Deep Silver. Deep Silver es una filial de Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6604 Höfen, Austria. Desarrollado por 4A Games. 4A Games Limited y su logotipo respectivo son marcas comerciales de 4A Games Limited. Metro: Last Light se inspira en las novelas Metro 2033 y Metro 2035 por Dmitry Glukhovsky. Todos las marcas comerciales, logotipos y derechos de autor son propiedad de sus respectivos dueños.

1620117



⚠ ADVERTENCIA: FOTSENSITIVIDAD/EPILEPSIA/CONVULSIONES

Un porcentaje muy pequeño de personas puede experimentar convulsiones epilépticas o desmayos cuando quedan expuestas a ciertos patrones de luces o luces parpadeantes. La exposición a ciertos patrones o fondos en una pantalla de televisión o cuando se usan videojuegos puede ocasionar convulsiones epilépticas o desmayos en estas personas. Es posible que estas condiciones ocasionen síntomas de epilepsia no detectados anteriormente o convulsiones en personas que no tienen antecedentes de haber sufrido convulsiones o epilepsia. Si usted, o alguien en su familia, tiene una condición de epilepsia o ha tenido convulsiones de algún tipo, consulte a su médico antes de usar videojuegos. SUSPENDA SU USO DE INMEDIATO y consulte con su médico antes de reiniciar el juego si usted o su hijo experimentan alguno de los siguientes problemas de salud o síntomas:

- ▶ mareo
- ▶ temblor de los ojos o músculos
- ▶ desorientación
- ▶ cualquier movimiento involuntario o convulsiones
- ▶ visión alterada
- ▶ pérdida del conocimiento
- ▶ ataques

REINICIE EL USO DE JUEGOS ÚNICAMENTE CON LA APROBACIÓN DE SU MÉDICO.

USO Y MANEJO DE VIDEOJUEGOS PARA REDUCIR LA PROBABILIDAD DE UNA CONVULSIÓN

- ▶ Use en un área bien iluminada y manténgase lo más alejado posible de la pantalla de la televisión.
- ▶ Evite usar televisiones de pantalla grande. Use la pantalla de televisión más pequeña que tenga.
- ▶ Evite el uso prolongado del sistema PlayStation®3. Tome un descanso de 15 minutos durante cada hora de juego.
- ▶ Evite jugar cuando esté cansado o necesite dormir.

Deje de usar el sistema de inmediato si experimenta alguno de los siguientes síntomas: mareo, náusea o una sensación similar a mareo por movimiento; molestia o dolor en los ojos, oídos, manos, brazos o cualquier otra parte del cuerpo. Consulte a su médico si la condición persiste.

AVISO:

Tenga cuidado al usar la función del DualShock®3 sensor de movimiento del mando inalámbrico. Cuando use la función del DualShock®3 sensor de movimiento del mando inalámbrico, tenga cuidado con lo siguiente. Si el mando golpea a una persona u objeto, esto puede causar una lesión o daño accidental. Antes de usarlo, revise que haya suficiente espacio a su alrededor. Cuando use el mando, sujételo firmemente para asegurarse de que no se pueda resbalar de su mano. Si usa un mando que esté conectado al sistema PS3™ con un cable USB, asegúrese de que haya espacio suficiente para el cable a fin de que el cable no golpee a una persona u objeto. También, tenga cuidado de no desconectar el cable del sistema PS3™ cuando esté usando el mando.

ADVERTENCIA PARA LOS PROPIETARIOS DE TELEVISIONES DE PROYECCIÓN:

No conecte su sistema PS3™ a una TV de proyección sin antes consultar el manual del usuario de la TV, a menos que sea del tipo de pantalla LCD. De lo contrario, es posible que dañe la pantalla de su televisión de forma permanente.

CÓMO MANEJAR LOS DISCOS CON FORMATO PS3™:

- ▶ No los doble, aplaste o sumerja en líquidos.
- ▶ No los deje bajo la luz directa del sol o cerca de un radiador u otra fuente de calor.
- ▶ Asegúrese de tomar un descanso ocasional durante periodos largos de juego.
- ▶ Mantenga limpios estos discos. Siempre tome los discos por las orillas y guárdelos en su estuche protector cuando no los use. Limpie los discos con una tela limpia, suave y que no suelte pelusa, con un movimiento recto desde el centro hacia los bordes externos. Nunca use solventes o limpiadores abrasivos.

AVISOS

La salida de video en HD requiere cables y una pantalla compatible con HD, ambos vendidos por separado.

CONTENIDO

PRIMEROS PASOS	3	DIARIO Y ENCENDEDOR	11
BIENVENIDO A METRO: LAST LIGHT	4	EQUIPOS ESPECIALES	11
CONSEJOS IMPORTANTES	4	MUNICIONES	12
MANDO INALÁMBRICO DUALSHOCK®3	5	ARMAS BÁSICAS Y ACCESORIOS	13
CONTROLES PREDETERMINADOS	5	ARMAS	13
MENÚ PRINCIPAL	8	ACCESORIOS/MODIFICACIONES	14
PANTALLA DE PAUSA	9	GARANTÍA	16
MENÚ DE OPCIONES	10	SOPORTE AL CLIENTE	17

PRIMEROS PASOS

SISTEMA PLAYSTATION®3

Cómo comenzar un juego: Antes de comenzar a usarlo, lea con cuidado las instrucciones incluidas en el sistema de entretenimiento de cómputo PS3™. La documentación contiene información sobre la configuración y uso de su sistema así como información de seguridad importante.

Revise que el interruptor POWER (alimentación) (MAIN POWER) (ubicado en la parte trasera del sistema) esté prendido. Inserte el disco de *Metro: Last Light*™ en la ranura del disco con la etiqueta hacia arriba. Seleccione el icono del título de software que encontrará bajo [Game] en el menú de inicio del sistema PS3™, y presione el botón . Consulte este manual para más información sobre el uso de software.

Cómo salir de un juego: Durante el juego, presione sin soltar el botón PS del mando inalámbrico durante al menos 2 segundos. Después seleccione "Quit Game" (salir del juego) en la pantalla que se muestra.

Consejo Para sacar un disco, presione el botón de expulsar después de salir del juego.



TROFEOS: Gane, compare y comparta trofeos que puede obtener mediante logros específicos dentro del juego. Para tener acceso a los trofeos, debe tener una - PlayStation®Network.

Datos guardados para software con formato de PS3™

Los datos guardados para software con formato de PS3™ quedan almacenados en el disco duro del sistema. Los datos aparecen bajo "Saved Game Utility" (herramienta de juego guardado) en el menú Game (Juego).

BIENVENIDO A METRO: LAST LIGHT

Es el año 2034.

Bajo las ruinas del Moscú postapocalíptico, en los túneles del metro, lo poco que queda de la humanidad sufre el asedio de horribles amenazas externas... e internas.

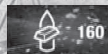
Los mutantes recorren los cielos venenosos y las catacumbas bajo la superficie desolada. Pero, en vez de unirse, las distintas estaciones-ciudades del metro libran una lucha por hacerse con el poder definitivo, un mecanismo letal surgido de las cámaras militares de D6. Se está gestando una guerra civil que podría borrar a la humanidad de la faz de la Tierra para siempre.

Como Artyom, un hombre lleno de culpa pero impulsado por la esperanza, tienes en tus manos la clave de nuestra supervivencia: la última luz en el momento más oscuro...

CONSEJOS IMPORTANTES

Munición de grado militar

La moneda de *Metro: Last Light* se presenta en forma de "munición de grado militar". Se puede disparar para infligir daño adicional, pero suele ser mejor reservarla para comprar nuevas armas y munición. Si tu arma está cargada con munición de grado militar, verás el siguiente icono en la esquina superior derecha de la pantalla.



Brújula

Al pulsar el botón **SELECT** aparecerá una brújula en la esquina inferior derecha de la pantalla; la flecha verde indica la ruta a tu siguiente objetivo.

Reloj

Cuando estás en el exterior, el reloj de tu muñeca izquierda muestra el tiempo que queda para tener que cambiar el filtro de tu máscara. Si llega a 0, oirás una alarma y tendrás que sustituirlo manteniendo el botón **L2** y pulsando el botón **X**.

Accesorios de armas

Se puede modificar todas las armas del juego con accesorios adicionales, como miras, silenciadores, etc., en las armerías. No olvides que no todos los accesorios sirven para todas las armas.

MANDO INALÁMBRICO DUALSHOCK®3

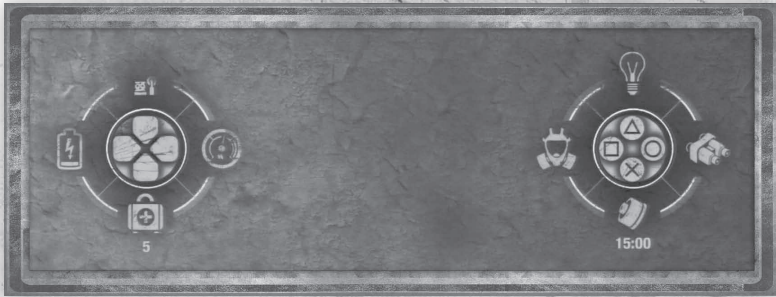


Nota: Hay 3 preajustes de control diferentes. El que se muestra aquí es el predeterminado.

CONTROLES PREDETERMINADOS

Moverse	Botón L	Apuntar/Disparar alt.	Botón L1
Esprintar	Botón L3	Lanzar (armas arrojadas)	Botón R2
Mirar	Botón R	Saltar	Botón X
Ataque cuerpo a cuerpo	Botón R3	Agacharse/Levantarse	Botón O
Mechero	Botón de dirección ↑	Usar/Recargar/Interactuar	Botón TRIANGULO
Botiquín	Botón de dirección ↓	Siguiente arma	Botón TRIANGULO
Disparar	Botón R1	Diario/Brújula	Botón SELECT
		Menú	Botón START

Inventario de equipamiento	Mantener el botón L2
----------------------------	-----------------------------



Encendedor	Botón de dirección ↑
Bomba neumática (armas neumáticas)	Botón de dirección →
Botiquín	Botón de dirección ↓
Cargador universal	Botón de dirección ←
Linterna	Botón △
Visión nocturna	Botón ⊙
Máscara de gas	Botón Ⓜ
Cambiar filtro de máscara de gas	Botón ⊗



Inventario de armas	Mantener el botón △
---------------------	----------------------------



Cambiar arma	Botón L
Cambiar tipo de munición (solo armas automáticas)	Botón R2
Cuchillo arrojadizo	Botón de dirección ↑
Granada incendiaria	Botón de dirección →
Claymore	Botón de dirección ↓
Granada	Botón de dirección ←

MENÚS

MENÚ PRINCIPAL



Nueva partida

Comienza una nueva historia desde el principio. Después de seleccionar NUEVA PARTIDA, podrás elegir entre tres niveles de dificultad: fácil, normal o hardcore.

Continuar

Vuelve a *Metro: Last Light* y continúa desde el último punto de control guardado.

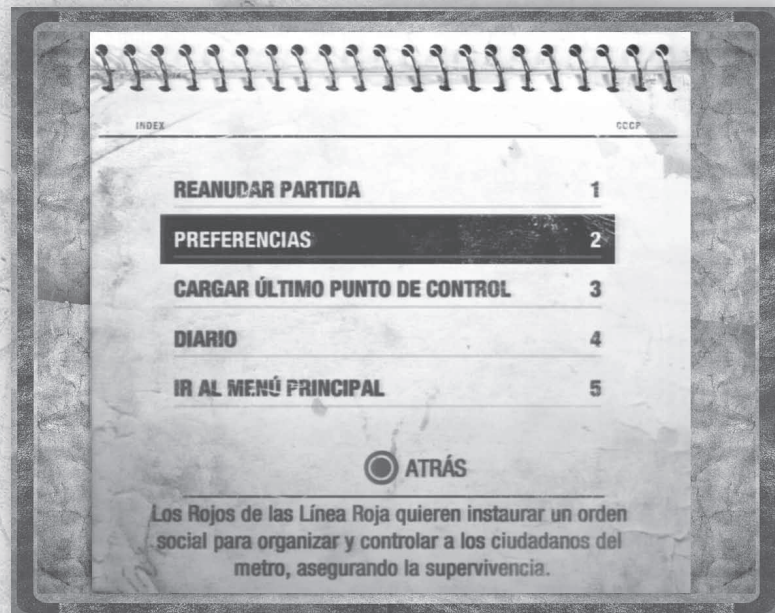
Capítulos

Selecciona este menú para cargar niveles jugados previamente desde el principio.

Opciones

Selecciona este menú para ajustar las opciones de controles, sonido y juego.

PANTALLA DE PAUSA



Reanudar partida

Selecciona REANUDAR PARTIDA para volver al juego.

Preferencias

Accede al menú PREFERENCIAS del juego.

Cargar último punto de control

Selecciona CARGAR ÚLTIMO PUNTO DE CONTROL para volver al último punto de control guardado. Todos los datos no guardados se perderán.

Diario

Selecciona DIARIO para ver las notas de tu personaje y el diario de la historia.

Ir al menú principal

Selecciona esta opción para terminar la partida actual y volver al MENÚ PRINCIPAL.

MENÚ DE OPCIONES

Sonido

Accede al menú Sonido para ajustar los volúmenes del juego.

VOLUMEN GENERAL: Ajusta el volumen general para el juego. El volumen general afecta todo el sonido en el juego.

VOLUMEN DE LA MÚSICA: Ajusta el volumen de la música para el juego. El volumen de la música solo afecta a la música en el juego.

Opciones de juego

Dentro de Opciones de juego, puedes personalizar ciertos aspectos de la experiencia del juego.

PUNTO DE MIRA: Activa o desactiva el punto de mira.

SUBTÍTULOS: Activa o desactiva los subtítulos del juego.

CONSEJOS: Activa o desactiva los consejos en la pantalla.

DIFICULTAD: Cambia el nivel de dificultad del juego.

IDIOMA DE TEXTO: Cambia el idioma de los subtítulos.

GAMMA: Ajusta la corrección de gamma. Esto afecta el brillo de las áreas claras y oscuras de la pantalla. Usa los botones de dirección o el joystick izquierdo para mover el control deslizante.

Mando

Accede al menú del mando para personalizar los controles de *Metro: Last Light* de acuerdo con tu estilo de juego.

PREDETERMINADOS: Selecciona la opción Mando para ver los controles de *Metro: Last Light* y selecciona entre los tres controles predeterminados.

SENSIBILIDAD: Cambia la sensibilidad visual.

Sensibilidad del mando: Cambia entre diferentes configuraciones de sensibilidad del mando.

Sensibilidad: Ajusta la sensibilidad de control general.

Sensibilidad de mira: Ajusta la velocidad al apuntar.

Ayuda al apuntar: Ajusta la facilidad al apuntar a un blanco.

Borde de puntería automática: Ajusta el tamaño del borde de puntería automática.

VIBRACIÓN: Selecciona el nivel de vibración que desees.

MOVIMIENTO: Elige si el joystick izquierdo o el derecho controla el movimiento del personaje. El otro joystick se utilizará para mirar.

CAMBIAR BOTONES **L1** / **L2** , **R1** / **R2**: Esta opción invierte los botones delanteros del mando.

INVERTIR EJE Y: Selecciona esta opción para activar o desactivar la inversión de Y.

DIARIO Y ENCENDEDOR

Con su fiel Diario y Encendedor, Artyom puede encontrar su camino a través de los túneles y pasadizos subterráneos. Usa el Diario y el Encendedor para encontrar el camino hacia los objetivos. Pulsa **SELECT** para portar el Diario y el Encendedor y, luego, pulsa **R1** para abrir el Diario y pulsa **L1** para encender el Encendedor.

Diario

El Diario es una de las herramientas de supervivencia más importantes de Artyom. El Diario incluye un desglose detallado de los objetivos de la misión, así como una brújula en el lado superior izquierdo. Artyom puede usar la brújula para orientarse en los laberintos subterráneos. La brújula indica a Artyom la dirección de su objetivo.

Encendedor

Con el Encendedor encendido, Artyom puede iluminar objetos que están cerca. Sin embargo, los demás pueden ver la luz del Encendedor que puede revelar la ubicación de Artyom.

EQUIPOS ESPECIALES

Visión nocturna

La Visión nocturna proporciona a Artyom un medio para ver en lugares oscuros. La Visión nocturna tiene la ventaja particular de permitirle a Artyom ver en la oscuridad, sin revelar su posición como lo haría una linterna. Sin embargo, no olvides quitártela en lugares con luz donde la Visión nocturna dificulta la visión y asegúrate de mantener las pilas cargadas usando el cargador universal.

Máscara de gas

En muchos lugares, especialmente en la superficie, Artyom debe usar una Máscara de gas para sobrevivir. Si Artyom empieza a ahogarse, colócale la máscara para mantenerlo seguro. La Máscara de gas necesita filtros para purificar el aire y solo funciona cuando los filtros están limpios. Artyom puede consultar en su reloj cuánto tiempo le queda en el filtro de la Máscara de gas que tiene colocada. Si los filtros de Artyom se agotan, la Máscara de gas se cubre con vapor y Artyom empieza a asfixiarse si no sale del área a tiempo. Cuando la respiración de Artyom se estabiliza, esto indica que el aire puede ser seguro para respirar y se puede quitar la máscara. Es importante usar la máscara solo cuando es necesario para conservar los filtros. Cuando Artyom recibe un ataque, la máscara puede dañarse y, con el tiempo, puede romperse. Si la máscara se rompe, Artyom tendrá que encontrar una nueva, ¡así que cuidado con las grietas!

Botiquín

Los Botiquines pueden usarse en el calor de la batalla para restaurar rápida y completamente la salud de Artyom y aumentar su velocidad de regeneración varios segundos. Los Botiquines pueden encontrarse en los terrenos baldíos, bajo tierra o pueden comprarse en las tiendas de las estaciones.

Linterna

La Linterna de Artyom puede iluminar hasta los lugares más oscuros. La Linterna tiene una fuente de energía infinita y crea un haz de luz dirigido frente a Artyom. Se puede usar el cargador universal para aumentar la intensidad de la Linterna durante un tiempo limitado. Sin embargo, la Linterna tiene una desventaja: que Artyom se torna instantáneamente más visible para los enemigos cercanos.

Cargador universal

El Cargador universal puede usarse para recargar el equipamiento eléctrico de Artyom, como la Linterna y la Visión nocturna. Mantén el botón **L2** y pulsa el botón izquierdo (**←**) para portar el Cargador universal y, luego, pulsa rápidamente el botón **R1** para acumular una carga. Artyom es extremadamente vulnerable durante la carga, así que asegúrate de que esté en un área segura antes de usar el Cargador universal.

Reloj

La barra azul en el reloj de Artyom es un fotómetro que se usa para definir el nivel de luz. Se enciende cuando hay luz y se mantiene oscuro entre sombras. Si Artyom está bien escondido entre las sombras, puede pasar a ciertos enemigos sin que lo detecten.

El reloj también tiene un cronómetro que cuenta cuántos minutos y segundos de uso le quedan a Artyom en el filtro cuando está usando una Máscara de gas.

MUNICIONES

En Metro: Last Light, hay varios tipos de municiones que se pueden encontrar, cada uno con sus propiedades y usos particulares. Tras la explosión, los recursos son escasos, así que asegúrate de usar las balas con prudencia.

Municiones sucias

Las Municiones sucias pueden encontrarse o comprarse en todo el mundo y son las municiones comunes y estándar. Las balas sucias no pueden usarse como moneda y no ofrecen bonos para daños ni precisión. Para crear las Municiones sucias, se mezcla pólvora con "rellenos" que reducen su potencia, pero permiten fabricar más balas de una sola bala de grado militar. En el juego hay varios tipos de Municiones sucias, para los diferentes tipos de armas.

Municiones de calidad militar

Las Municiones de calidad militar son balas de origen militar, fabricadas antes de la explosión. Son puras y no están alteradas y, cuando se las usa con armas, ocasionan mayores daños que las municiones sucias. Las Municiones de calidad militar también se usan como moneda en el mundo, de modo que Artyom debe decidirse entre usar las balas de mayor calidad y guardarlas para comprar mejores equipos. Las Municiones de calidad militar no pueden usarse en todas las armas, sino que se las usa principalmente en fusil de asalto y ametralladoras.

ARMAS BÁSICAS Y ACCESORIOS

ARMAS

Esta no es una lista completa de todas las armas en el juego, pero enumera las armas que se pueden comprar en tiendas. Se pueden encontrar otras armas muy potentes durante el juego, pero son poco comunes.

Cuchillo

El cuchillo de Artyom es una herramienta para matar muy eficaz en combate cuerpo a cuerpo. Usa el Cuchillo cuando los enemigos estén cerca y las municiones sean muy importantes.

Pistols

- **Revólver:** Un arma simple y confiable fabricada en el metro. Tiene una gran potencia de parada, pero su retroceso es como si te dieran una coz.
- **Lolife:** Una pistola semiautomática improvisada de gran capacidad y altamente personalizable.
- **Ashot:** Esta pistola, fabricada en masa en el metro, es un arma bastante primitiva y potente que destaca en el combate cuerpo a cuerpo. Usa proyectiles de escopeta.

Escopetas

- **Doble:** La escopeta calibre 12 es una de las mejores armas para combate cuerpo a cuerpo. Una descarga de sus dos cañones puede matar a casi cualquier mutante al instante.
- **Shambler:** Esta escopeta giratoria es muy eficaz a corto alcance y aún a mediano alcance, pero lleva un poco de tiempo volver a cargarla completamente.
- **Saiga:** Esta escopeta automática anterior a la guerra es muy fiable y presenta una gran cadencia de fuego, lo que la convierte en un arma excelente para enfrentar a grupos de mutantes.

Ametralladoras

- **Bastarda:** Esta ametralladora casera tiene una gran cadencia de fuego, lo que provoca que se caliente y se bloquee con rapidez. De ahí su nombre.

Fusil de asalto

- **Kalash:** Fusil de asalto clásico anterior a la guerra. A pesar de ser muy común, se lo respeta mucho en el metro debido a su confiabilidad y rendimiento.
- **Kalash 2012:** En el comienzo de la Tercera Guerra Mundial, este era el mejor fusil de asalto que usaba el ejército. En el metro es muy solicitado debido a su excelente rendimiento.
- **VSV:** Un fusil de asalto preciso y potente, ideal para el combate a mediano alcance. Su velocidad inicial un tanto baja se traduce en menor ruido y caída de balas más rápida.

Fusiles

- **Valve:** Este fusil, fabricado en el metro por armeros hábiles, es extremadamente preciso y potente. Un arma de larga distancia verdaderamente excelente.
- **Tikhar:** Una improvisada arma neumática, sorprendentemente silenciosa y precisa. Una presión excesiva en el tanque aumenta la potencia, pero en poco tiempo la presión se reduce.

- **Helsing:** Un arma neumática giratoria que dispara tornillos de forma silenciosa. Una presión excesiva en el tanque aumenta la potencia, pero en poco tiempo la presión se reduce.

Armas de lanzamiento

- **Cuchillo arrojado:** Úsalo para eliminar enemigos cercanos de manera silenciosa. El dominio del Cuchillo arrojado requiere un poco de práctica, pero es una herramienta letal en el arsenal de Artyom. Sin embargo, los Cuchillos arrojados tienen una desventaja: tienen un alcance limitado y es posible que no maten a la distancia, por lo que ten cuidado. Puedes recuperar los Cuchillos arrojados de los cuerpos después de haberlos arrojado.
- **Granada:** Estas bombas de tubo improvisadas pueden salvarte la vida en situaciones difíciles; sin embargo, pueden poner en peligro a su usuario con la misma facilidad.
- **Granada incendiaria:** Este dispositivo incendiario primitivo, un poco más que una botella con gasolina, sigue siendo un arma peligrosa si la se usa hábilmente.
- **Claymore:** Esta mina de metralla antipersonal improvisada y dirigida es totalmente inferior a su equivalente anterior a la guerra, pero sigue siendo indispensable en el estrecho.

ACCESORIOS/MODIFICACIONES

Las armas pueden modificarse y mejorarse agregándoles ciertas modificaciones en las tiendas. Cada accesorio modifica las características del arma. No todos los accesorios pueden agregarse a un arma en particular, sino que cada arma tiene su propio subconjunto de accesorios permitidos. Esta no es una lista completa de todos los accesorios de armas en el juego, pero abarca la mayoría de los equipos básicos que se encuentran en el juego.

Miras

Mirilla réflex

Esta mira anterior a la guerra hace que sea más fácil apuntar el arma a corto y mediano alcance, sin sacrificar demasiado del campo de visión.

Mirilla IR

Esta mira de Visión nocturna, una pieza de tecnología militar anterior a la guerra, permite atacar a los blancos con precisión en la oscuridad.

Mirilla telescópica 2x

Esta mira improvisada tiene una óptica de mala calidad, pero ofrece suficiente aumento para disparar con precisión.

Mirilla telescópica 4x

Esta mira de francotirador permite adquirir y apuntar a los blancos con facilidad a un alcance extremadamente largo, pero limita el campo de visión de manera considerada.

Mirilla láser

Una mira láser anterior a la guerra facilita apuntar el arma a corto alcance, lo que permite tomar instantáneas precisas con facilidad. Puede usarse junto con otras miras.

Modificaciones de cañones

Silenciador

Oculta el fogonazo y amortigua los disparos y, al mismo tiempo, reduce la dispersión. La velocidad del proyectil también disminuye, con lo que se reducen los daños.

Cañón ampliado

Aumenta la precisión a corto y mediano alcance, pero hace que el arma sea más grande y pesada. Hace que las escopetas sean más eficaces a mediano y largo alcance al ajustar el patrón de dispersión de perdigones.

Bocacha apagallamas

Reduce el culatazo, lo que mejora la precisión; elimina el fogonazo, que puede ennegrecer bastante en la oscuridad de los túneles.

Cañones adicionales (solo Doblea)

Duplica la potencia de disparo de la Doblea, al permitir disparar dos a cuatro proyectiles de una vez, lo que genera un mayor culatazo.

Otras modificaciones

Culata

La culata anatómica hace que el arma sea más fácil de controlar, ideal especialmente para las armas totalmente automáticas.

Culata (a resorte)

La culata a resorte creada por los genios de las armas de la herrería compensa eficazmente el culatazo, lo que mejora la precisión del arma.

Culata + guardamanos

Al instalar una culata y un guardamanos en una pistola, esta se convierte en una carabina de cañón corto, lo que reduce el culatazo y aumenta significativamente la precisión.

Cargador ampliado

El cargador ampliado permite disparar en forma continua durante más tiempo sin volver a cargar, pero hace que el arma sea mucho más voluminosa.

Válvula de aire (solo armas neumáticas)

La botella de aire colocada en esta válvula de alta calidad fabricada antes de la guerra no pierde aire ni siquiera cuando se la sobrepresuriza.

Disipador de calor (solo Bastarda)

Corrige el principal problema del arma Bastarda: su tendencia a sobrecalentarse, al eliminar el calor residual de su cañón a través de aletas metálicas longitudinales delgadas.

GARANTÍA

Deep Silver Inc. garantiza al comprador original de sus productos que los productos no contendrán defectos de materiales ni de mano de obra durante un período de noventa (90) días a partir de la fecha de compra. Se vende el producto "tal cual", sin garantía expresa ni implícita de ningún tipo, y Deep Silver no asume responsabilidad de las pérdidas o daños de ninguna clase que pudieran resultar del uso de este producto. Durante un período de noventa (90) días, Deep Silver o bien reemplazará sin costo cualquier producto defectuoso, siempre y cuando se devuelva el producto defectuoso con el comprobante de pago que muestre la fecha de compra a la tienda de la compra original del producto o Deep Silver, a su elección, reparará o reemplazará sin costo el producto defectuoso al enviarlo con franqueo pagado y con el comprobante de pago a nuestro centro de servicio. Esta garantía no se aplicará al desgaste normal y será nula si el defecto ha sido provocado por el abuso, maltrato, uso indebido o negligencia.

LIMITACIONES DE LA GARANTÍA

Esta garantía limitada es en lugar de cualquier otra garantía oral o escrita y ninguna otra representación o reclamación del tipo que sea comprometerá ni obligará a Deep Silver. Cualquier garantía implícita aplicable a los productos de Deep Silver, incluidas las garantías de mercantilidad o aptitud para un propósito específico, se limitan al período de noventa (90) días ya mencionado. Deep Silver no tendrá responsabilidad alguna en ningún caso por daños especiales, incidentales o consecuentes derivados de la posesión, uso o mal funcionamiento de este producto de Deep Silver. Algunos estados no permiten la limitación de la duración de las garantías implícitas y/o las exclusiones o limitaciones de daños incidentales o consecuentes. Por lo tanto, es posible que las limitaciones y/o exclusiones de responsabilidad anteriores no se apliquen a su caso. Esta garantía le otorga derechos específicos. Usted también tiene otros derechos que varían de un estado a otro. Deep Silver no puede proporcionar ningún reembolso ni procesar solicitudes de crédito de ninguna clase aparte del reemplazo del producto con otro idéntico. Cada tienda minorista determina su propia política de reembolso, así que la solicitud de reembolso deberá entregarse donde se compró el producto.

REEMPLAZOS

En varios casos, un reemplazo no es la mejor solución. Por lo tanto, antes de enviarnos el producto, favor de comunicarse con nuestro Soporte Técnico. Nuestros Representantes de Soporte le ayudarán a determinar si un reemplazo es necesario y si está disponible. Además, deberá conseguir primero una Autorización de devolución de materiales (RMA, por sus siglas en inglés) para procesar su devolución o reemplazo. Sin un número RMA válido, no podremos procesar su reemplazo.

DEVOLUCIONES

Favor de devolver el producto (sólo soportes) junto con (a) una copia del recibo original de compraventa que muestre la fecha de la compra, (b) una breve descripción de la dificultad que está experimentando y (c) su nombre, dirección (no se aceptan apartados postales) y número telefónico a la dirección que aparece a continuación. Se anulará la garantía de 90 días si se ha dañado el producto debido al mal uso o accidente (por ejemplo, rayas o grietas) o si usted no tiene un comprobante de pago que muestre la fecha de compra. En estos casos, usted podrá devolver el producto (sólo soportes) con un cheque o giro por la cantidad de \$5 (dólares estadounidenses) pagadero a Deep Silver, una breve descripción de la dificultad que está experimentando y su nombre, dirección (no se aceptan apartados postales), número RMA (consulte Reemplazos) y número telefónico a la dirección que aparece a continuación. Recomendamos mucho que utilice un método de entrega rastreado al enviar productos a Deep Silver. Deep Silver no será responsable de los productos que no estén en su posesión. AVISO: Deep Silver se reserva el derecho de mejorar sus productos en cualquier momento y sin aviso.

SOPORTE AL CLIENTE

Dirección de garantía y datos de contacto

Hemos sometido este producto a pruebas rigurosas y no deberá experimentar ningún problema. Sin embargo, no es posible probar toda configuración y en caso de que experimente problemas con este producto, favor de visitar la sección de soporte en <http://www.deepsilver.com>. Si no puede encontrar lo que busca en la sección de soporte, favor de encontrar los detalles de contacto a continuación:

Dirección:

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

Soporte al cliente: 1-888-883-1505

Correo electrónico: techsupport@deepsilver.com