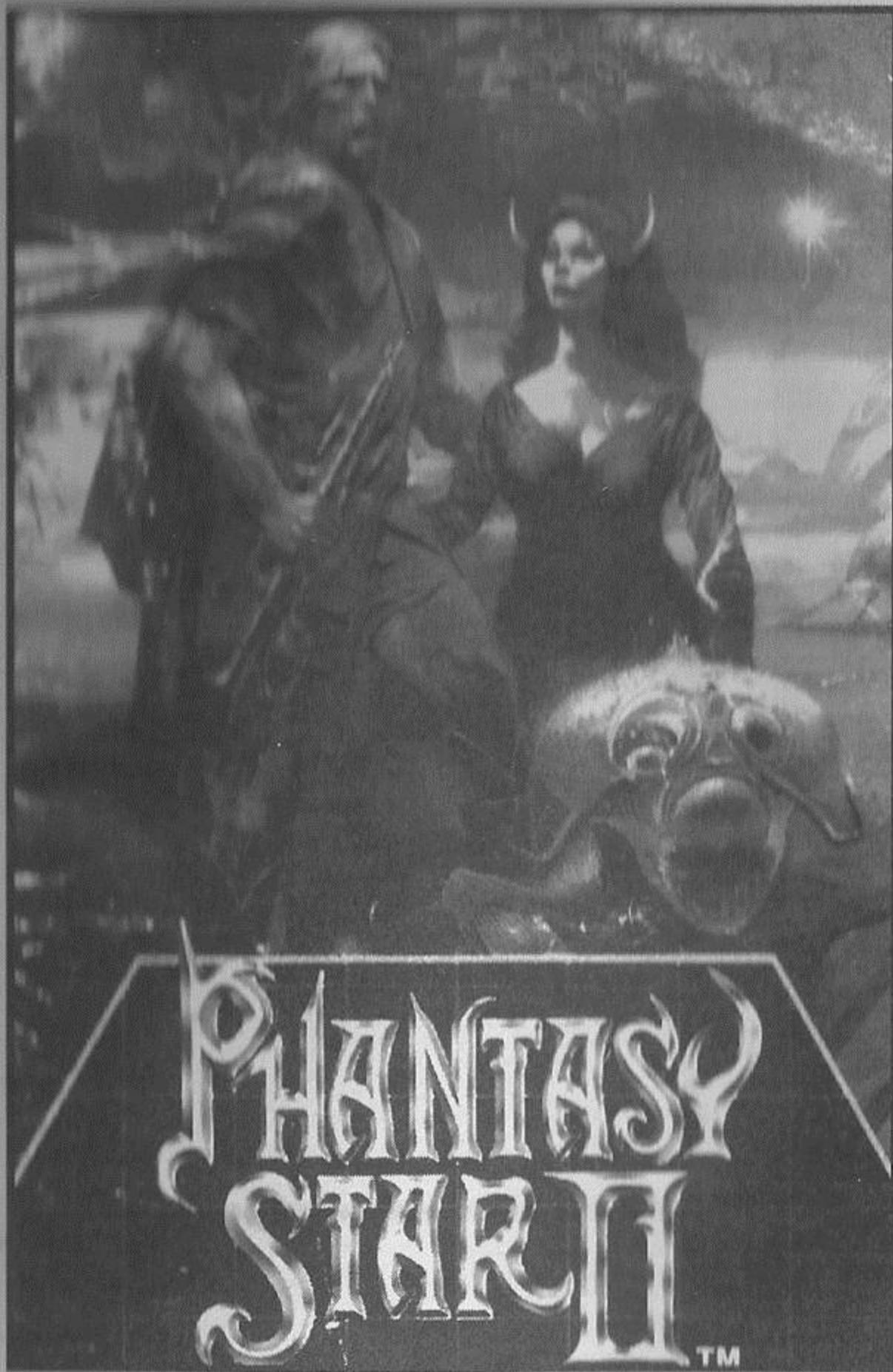


MEGADRIVE®



MANUAL DE INSTRUÇÕES

SEGA

TECTOY

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de usar seu video game ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar. Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz de tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvores. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo:

Antes de Usar:

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentido quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se, no mínimo, a 2,5 m da tela de televisão.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.
- Utilize a menor tela de televisão possível para jogar (de preferência 14 polegadas).

Durante o Jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando video game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do video game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte o seu médico.

IMPORTANTE

Escolha a alternativa correta:

Qual é a sua forma preferida de lazer?

- (a) Jogar video games (d) Todas as acima
(b) Praticar esportes (e) Nenhuma das acima
(c) Curtir a natureza

Se você escolheu a alternativa (a), parabéns!! Você tem em suas mãos um dos mais modernos equipamentos de entretenimento eletrônico de todo o mundo, o que, em outras palavras, significa diversão garantida por muito tempo.

Se você escolheu a alternativa (b), parabéns!! A prática de esportes é fundamental para evitar o surgimento de uma série de problemas que podem comprometer a saúde do seu corpo.

Se você escolheu a alternativa (c), parabéns!! A natureza é a única fonte de vida que nós temos, e sua devastação indiscriminada prejudica todo e qualquer ser vivo em nosso planeta.

Se você escolheu a alternativa (d), merece um triplo parabéns!! Você realmente sabe levar a vida de uma maneira inteligente. Consegue se divertir, não se esquece do lado físico e se preocupa com o bem-estar geral. Nota 10 para você!!

E finalmente, se você escolheu a alternativa (e) ... você não deve ser deste planeta!!

Este teste é apenas uma maneira que nós encontramos para dizer a você que, além de jogar video game, é essencial saber dividir seu tempo livre com outras atividades que também são muito importantes para você e para aqueles que estão à sua volta.

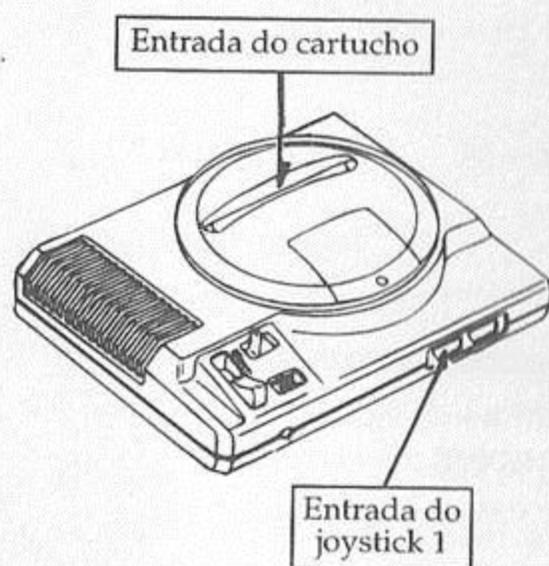
Detone o seu Video Game, Pratique Esportes e Proteja a Natureza!

Mostre que você realmente é uma fera!

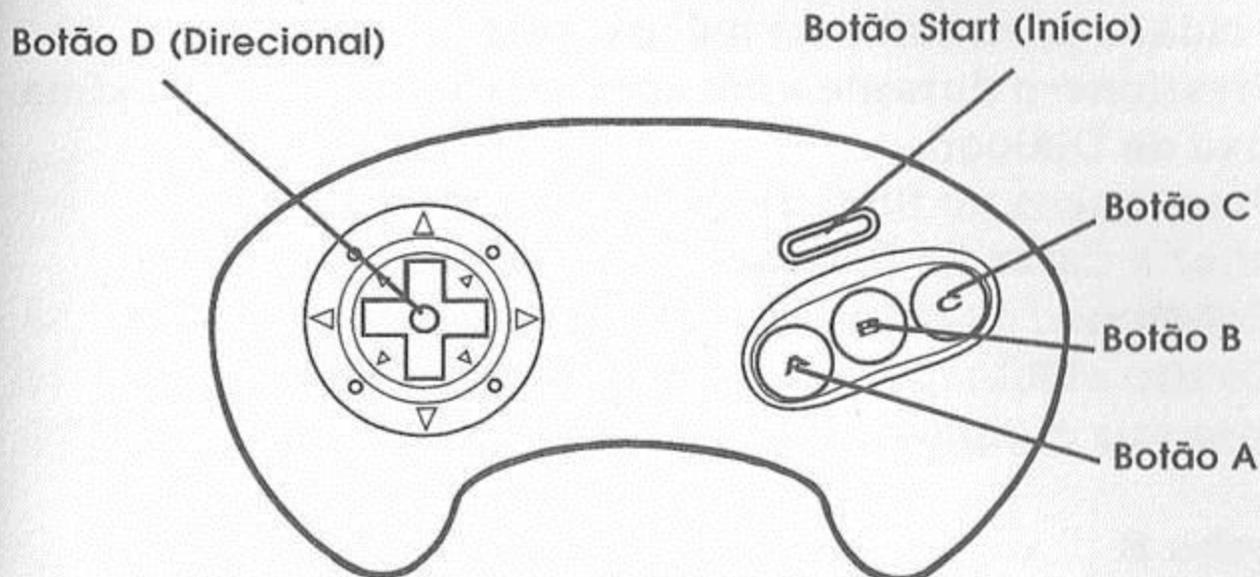
COMO COLOCAR O CARTUCHO NO MEGA DRIVE

1. Certifique-se de que o MEGA DRIVE está desligado. Conecte o joystick 1.
2. Coloque o cartucho Phantasy Star II no console (veja figura), conforme explica o manual do MEGA DRIVE.
3. Ligue o MEGA DRIVE. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois ligue-o novamente.
4. Phantasy Star II é para um jogador.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MEGA DRIVE estiver ligado.



ASSUMA O CONTROLE!



Veja como usar o seu Joystick:

Botão Início

- * Pressione-o para começar o jogo.
- * Pressione-o para pausar o jogo ou continuar um jogo pausado.

Botão D (Direcional)

- * Pressione-o para cima ou para baixo para mover o marcador vermelho na Tela de Início do Jogo.
- * Pressione-o em qualquer direção para escolher a letra ou comando na Tela de Escolha do Nome.
- * Pressione-o em qualquer direção para andar naquela direção.
- * Pressione-o para cima, quando estiver em frente a uma casa ou edifício, para entrar ali. (Você não poderá entrar em uma casa se ela tiver sido dinamitada.)
- * Pressione-o para cima ou para baixo para mover o marcador vermelho em uma Caixa de Seleção.

Botão A

- * Pressione-o depois de chegar perto de um habitante da cidade para começar a conversar.
- * Pressione-o durante uma conversa para ver a próxima Caixa de Diálogo.
- * Pressione-o no final de uma conversa para fechar a Caixa de Diálogo.
- * Pressione , quando estiver perto de um prédio ou outro objeto, para observar atentamente e conseguir alguma informação.

Botão B

- * Pressione para cancelar um comando que você acabou de fazer em uma Caixa de Seleção.
- * Pressione-o para fechar a última Caixa de Seleção que foi aberta.

Botão C

- * Pressione-o para abrir a Caixa de Atualização.
- * Pressione-o para abrir as Caixas de Seleção com a Caixa de Atualização.
- * Pressione-o para ativar os seus comandos e outras seleções na Caixa de Seleção. Quando você fizer uso, a Caixa de Seleção irá fechar.

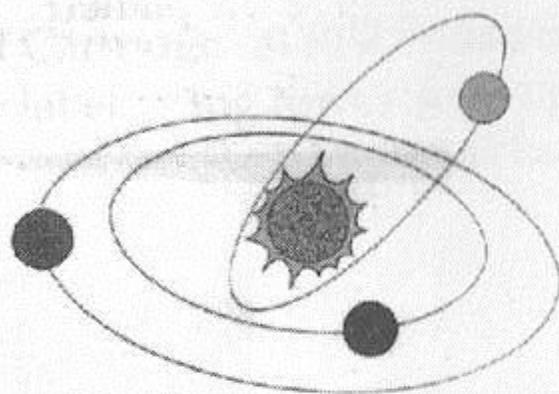
Phantasy Star II

—

O Começo...

Em algum lugar no espaço sideral, existe o belo Sistema Solar Algol. Em volta da primeira estrela, Algol, giram três planetas - Palma, Motávia e Dezóri.

O planeta mais próximo a Algol é Palma, o centro econômico e intelectual do sistema. Os pensadores e os governantes moram aqui, em enormes torres de mármore longe do murmúrio do dia-a-dia.



Em seguida vem Motávia, a jóia brilhante. Este planeta rural e fértil é um paraíso tropical, pacífico, próspero e feliz. Em Motávia todos têm o que querem. Ninguém precisa trabalhar muito, ou sequer trabalhar.

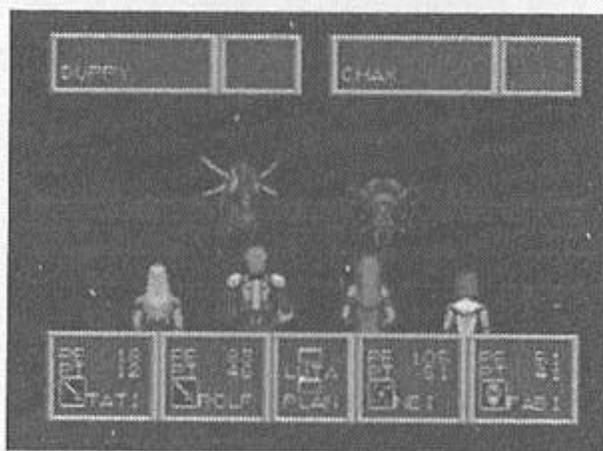
Dezóri é o planeta mais distante - e o mais misterioso. Pouco se sabe sobre este obscuro planeta.

Entre os planetas, a história de Motávia é a mais conturbada. De um distante passado vem a lenda de Alis, a jovem corajosa que lutou bravamente para - e conseguiu - livrar Motávia de seu terrível opressor, Lassic.

Mas agora outra tragédia se abate sobre Motávia. Esta é muito pior do que Lassic, pois não é uma pessoa, mas um mal desconhecido! Tudo foi afetado por ele - o clima, as máquinas e, até mesmo, a natureza!

Em Motávia, estranhas e malvadas criaturas infestam os campos. Elas amedrontam e destroem! Ninguém mais sai de uma cidade - a não ser que não tenha a intenção de voltar.

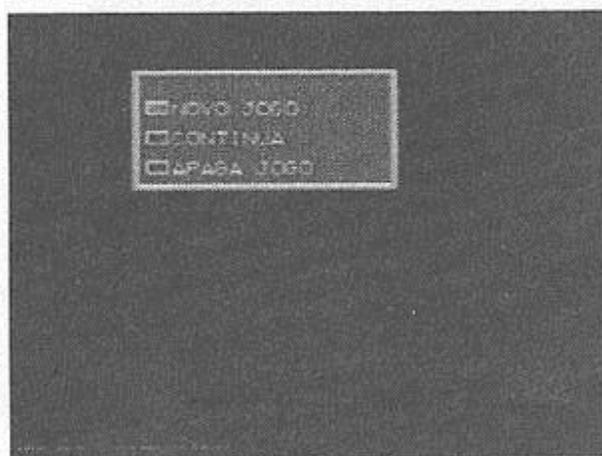
O que aconteceu com o Cérebro-Mãe, a entidade que controlava Motávia? Porque as coisas deram tão errado? Quem será sábio o suficiente para resolver o quebra-cabeças? E quem será corajoso o suficiente para salvar o planeta?



Prepare-se para a Aventura

Quando você ligar o seu Mega Drive, a Tela com o logotipo da Sega aparecerá. Em seguida virá a Tela do Título do Phantasy Star II. Veja a história de abertura para saber mais sobre o Sistema Solar Algol enquanto sobrevoa o planeta Motávia.

Quando a Tela do Título do Phantasy Star II aparecer novamente, pressione o **Botão Início**. O Mega Drive checará as suas informações do jogo. Depois, a Tela de Início do Jogo aparecerá.

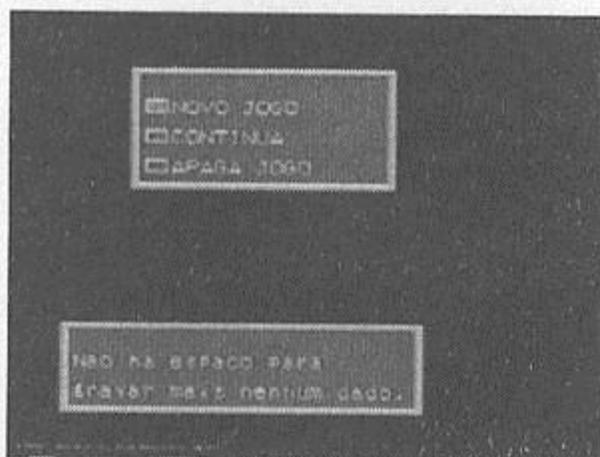


A Tela de Início do Jogo terá três opções: Novo Jogo, Continua, e Apaga Jogo. Pressione o **Botão D** para cima ou para baixo para mover o marcador vermelho para a opção que você quiser. As opções serão descritas nas seções seguintes.

NOVO JOGO

Se é a primeira vez que você está jogando Phantasy Star II, selecione Novo Jogo. Você também deverá selecionar esta opção se quiser jogar um novo jogo desde o começo em vez de continuar um jogo já iniciado. Depois pressione o **Botão C**. A Tela de Escolha do Nome aparecerá.

Nota: Se você já tiver quatro jogos salvos, uma mensagem aparecerá avisando-lhe que não há espaço para salvar outro jogo.

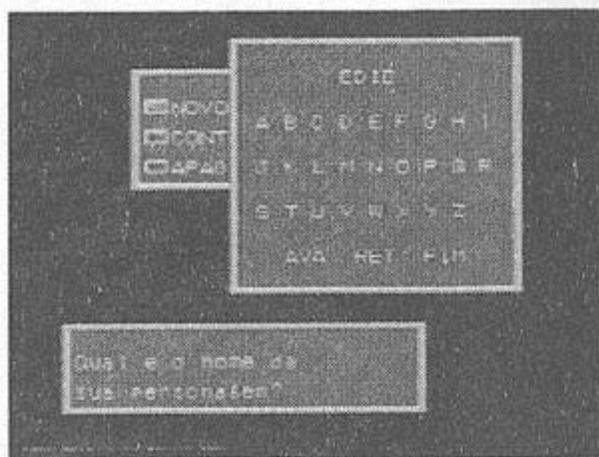


Pressione o **Botão C** para passar pelas mensagens e pressione o **Botão D** para responder às perguntas. Responda Sim se você quiser jogar mesmo sem poder salvar o jogo.* Responda Não se você tiver a intenção de salvar o novo jogo. Depois selecione a opção Apaga Jogo na Tela de Início do Jogo (Veja as instruções para usar a opção Apaga Jogo na pág. II).

* ou se quiser salvar em cima de outro jogo.

Tela de Escolha do Nome

Use a Tela de Escolha do Nome para dar nomes aos personagens de Phantasy Star II. Você poderá usar até quatro letras em cada nome. Em um Novo Jogo, o primeiro personagem a quem você irá dar um nome será você mesmo, o herói.



Pressione o **Botão D** em qualquer direção para mover o cursor. Quando a letra que você quiser estiver piscando, pressione o **Botão C**. A letra aparecerá no topo da tela no lugar do ponto de interrogação. Proceda da mesma forma para escolher mais três letras, no máximo, para formar o nome do seu personagem.

Para deixar um espaço entre as letras, selecione AVA (Avançar) e pressione o **Botão C**. Um espaço contará como uma letra no seu nome. Para apagar a última letra que você escolheu, selecione RET (Retornar) e pressione o **Botão C**. (Ou pressione o **Botão B** sem selecionar RET.)

Quando você estiver satisfeito com o nome, selecione FIM e pressione o **Botão C**. Leia a mensagem que aparecerá e pressione novamente o **Botão C**. O jogo começará.

Nota: Se você não quiser escolher um nome para o herói, deixe o ponto de interrogação no topo da tela. Quando você escolher FIM, o herói será chamado automaticamente de ROLF.

Continuar

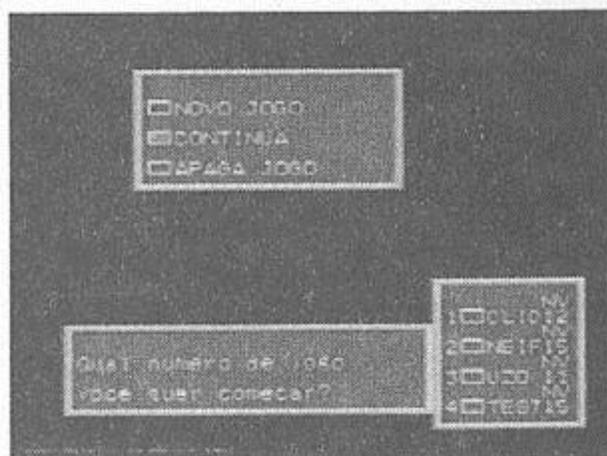
Mova o marcador para Continua, na Tela de Início do Jogo, quando quiser continuar um jogo que você já salvou.

Nota: Você salva o jogo no CPD (Centro de Processamento de Dados) de uma cidade enquanto estiver jogando. Se esta for a primeira vez que você está jogando o Phantasy Star II, ou se você ainda não salvou nenhum jogo, você não poderá usar esta opção.

Depois de selecionar Continua, pressione o **Botão C**. A Caixa dos Jogos Salvos aparecerá.

Esta caixa mostrará os jogos (até quatro) que já foram jogados e salvos. Ela também mostrará o nível em que cada jogo estava quando foi salvo.

Pressione o **Botão D** para cima ou para baixo para selecionar o jogo que você quer jogar. Depois pressione o **Botão C**.



O atendente no CPD(Central de Processamento de Dados) lhe dirá quantos pontos os personagens precisam para aumentar o seu nível. Pressione o **Botão C** para continuar a conversação. Talvez você queira anotar os pontos necessários para cada personagem. Quando a mensagem terminar, pressione novamente o **Botão C**. O jogo continuará do ponto onde foi salvo.

Apagar o Jogo

Mova o marcador para a opção Apaga Jogo, na Tela do Início do Jogo, quando quiser apagar um jogo que foi salvo. Ao apagar um jogo você criará espaço para salvar outro jogo. Depois de escolher a opção Apaga Jogo, pressione o **Botão C**. A Caixa dos Jogos Salvos aparecerá.

Pressione o **Botão D** para cima ou para baixo para selecionar o jogo que você quer apagar. Depois pressione o **Botão C**.

Na Caixa de Seleção que aparecerá, mova o marcador para Sim para apagar o jogo. Lembre-se, quando você apagar um jogo não terá mais como recuperá-lo. Se você resolver não apagar o jogo, mova o marcador para Não.

Depois de escolher Sim ou Não, pressione o **Botão C** por duas vezes. Escolha entre Novo Jogo ou Continua e siga as instruções nas respectivas seções deste manual.

O Pesadelo



Você está dormindo, mas não está descansando! Um pesadelo o atormenta com imagens terríveis.

O que elas significam? E o que elas têm a ver com você, Motávia, ou qualquer coisa? Você já tem bastante o que pensar... mas o seu sonho parece enfraquecê-lo.

Pressione o **Botão C**, a cada tela, para passar para a próxima. Os terríveis sentimentos do seu sonho desaparecem - mas preocupações maiores os substituem! Quando você chega ao trabalho, o Comandante lhe dá uma missão muito importante. A sua nova missão irá afetar o futuro de Motávia e de todos aqueles com os quais você se preocupa - inclusive você mesmo!

Porque esses problemas aconteceram? A vida era fácil, doce. O Cérebro-Mãe controlava tudo e todos eram pacíficos e prósperos.

De onde vêm os Biomonstros? O que aconteceu com o Laboratório de Biosistemas? Se, apenas se, você conseguir recuperar o streamer, será que o Comandante será capaz de resolver estes enigmas vitais?

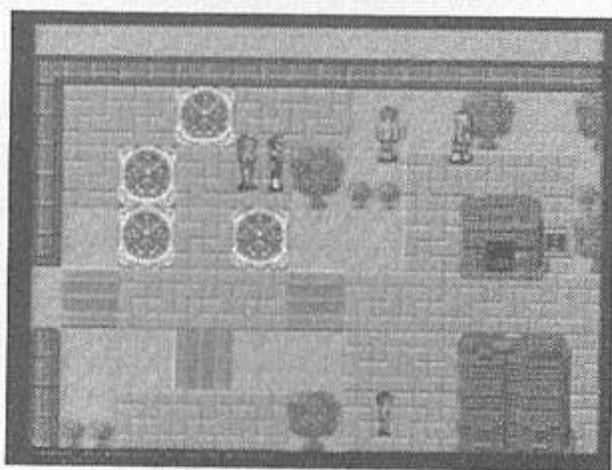
Nei está preocupada com você - e se recusa deixar você ir sozinho. A missão é muito perigosa. Sim, será bom ter ela como companheira.

Na cidade, as pessoas parecem tristes, bravas e confusas. Algumas parecem já ter desistido de ter esperanças. Apenas fale com todos para descobrir o que está acontecendo...

Paseo: O Mapa se define!

Você e Nei estão na rua. Ande pressionando o **Botão D** em qualquer direção. Você poderá andar em qualquer lugar menos através das árvores e prédios.

Comece conversando com os habitantes da cidade. Para começar uma conversa ande até alguém e pressione o **Botão A**. A pessoa poderá se virar, mas insista. Você deverá estar de frente para a pessoa quando pressionar o **Botão A** para fazê-la falar.



Continue pressionando o **Botão A** para ler todas as Caixas de Diálogo. Uma pessoa pode ter mais a dizer do que você imaginou. Você fechará a última Caixa de Diálogo pressionando o **Botão A** quando a conversa acabar.

Converse silenciosamente com as pessoas - não são só as paredes que têm ouvidos. Fale rapidamente. Mais cedo ou mais tarde alguém irá lhe dar uma dica ou uma pista - informações valiosas podem estar escondidas em simples palavras.

Por exemplo, das pessoas de Paseo você ficará sabendo que o Laboratório de Biosistemas fez Motávia florescer; que Paseo é a maior cidade de Motávia; que o lago secou; e que um estranho, chamado Darum, está causando sérios problemas na ponte do rio do Norte.

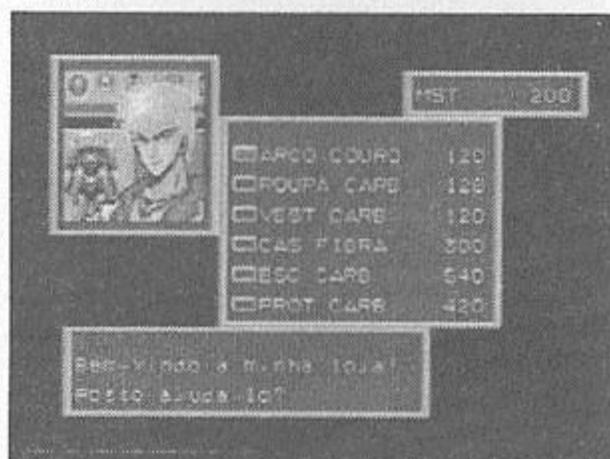
É uma boa idéia anotar os fatos, rumores e, até mesmo, opiniões para que você possa revê-las mais tarde e procurar por pistas. Quando você está tentando resolver um enigma, você nunca sabe o que poderá ser realmente importante!

Fazendo um Tour pela Arquitetura da Cidade

Alguém em Paseo sugeriu que você fosse à biblioteca para saber mais sobre Motávia. Na verdade, você deveria conhecer todos os prédios. Cada um deles contém alguma coisa importante para a sua busca.

Para entrar em um prédio, ande até ele, fique em frente e pressione o **Botão D** para cima.

NOTA: Se você não puder entrar em um prédio, pressione o **Botão A** para procurar dicas fazendo uma verificação. Quando você entrar, pressione o **Botão C** para abrir as Caixas de Seleção. Use-as para escolher o que a pessoa que está no prédio tem a oferecer.



* Pressione o **Botão C** para abrir as Caixas de Seleção, ativar o item que você escolher e fechar todas as Caixas de Seleção.

* Pressione o **Botão D** para cima e para baixo para mover o marcador vermelho para o item que você escolher em uma Caixa de Seleção.

* Pressione o **Botão B** para fechar apenas a última Caixa de Seleção aberta.

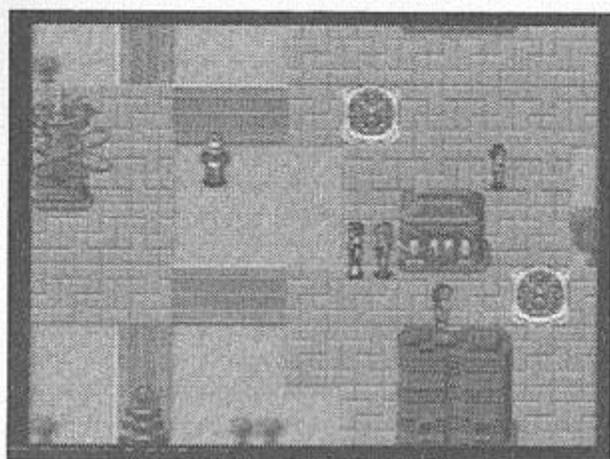
Você precisará de mesetas - dinheiro - para comprar coisas. A quantidade de mesetas que você tem aparecerá no topo direito da tela quando você entrar em um prédio.

Você começará com apenas 200 mesetas, por isso, você não será capaz de comprar muita coisa. Você conseguirá mais mesetas sempre que derrotar Biomonstros.

As próximas seções irão descrever todos os prédios que existem em Paseo. Você encontrará prédios parecidos em outras cidades. Mas nem todas as cidades terão todos os prédios. E as lojas nas outras cidades poderão vender itens diferentes.

Conforme você for passando pelas cidades e investigando a sua arquitetura, você poderá desenhar um mapa das mesmas. Marque as diferentes lojas e outros prédios de seu interesse. Ter um mapa poderá ser muito útil quando, na iminência de um desastre, você precisar chegar a algum lugar rapidamente!

Casa

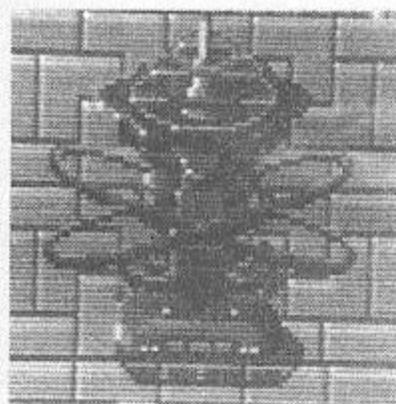


Você mora aqui. Cedo ou tarde, as histórias se espalham de quem você é e o que está fazendo e visitantes aparecerão. Venha para casa de vez em quando para ver quem veio visitá-lo. Talvez você queira recrutar aquela pessoa para o seu grupo.

Torre Central

Paseo, como a cidade capital de Motávia, exhibe orgulhosamente uma Torre Central. É aqui que foi o seu encontro com o Comandante quando ele lhe deu essa missão.

Entre na biblioteca para aprender mais sobre o seu planeta. Fale com a bibliotecária. Ela lhe dará informações valiosas sobre vários tópicos. Anote tudo -

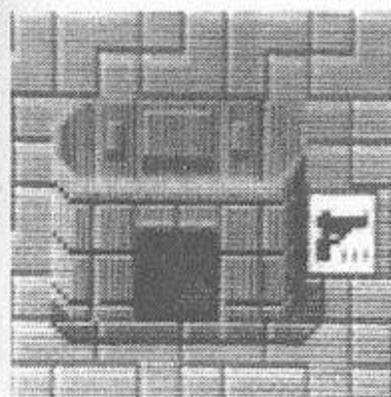


você nunca sabe o quão longe alguns pequenos fatos podem levá-lo.

Se você não quiser viajar carregado, deixe parte da sua bagagem na Sala, o guarda-volumes da Torre Central . Você sempre poderá vir buscá-la mais tarde.

Lojas e Armazéns

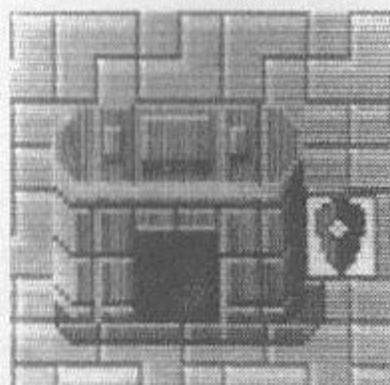
Comprar é divertido! Procure as lojas para comprar os itens que você precisará para o



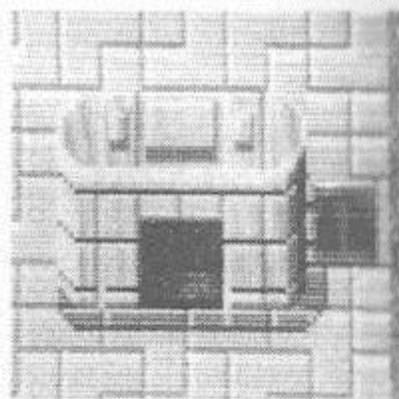
combate. Elas estarão sempre abertas e o estoque nunca estará escasso. Dependendo da loja você será capaz de comprar ferramentas, armas, armaduras e outros aparelhos de proteção.

Na Loja de Armaduras e Equipamentos de Proteção você poderá comprar os itens conforme o número de mesetas que você tiver. As pessoas que o atenderem lhe darão opiniões pessoais - sem cobrar taxas - sobre as suas escolhas.

Na Loja de Utilidades você poderá comprar itens com os quais você pode usar técnicas especiais que são essenciais para sobreviver. Você poderá, até mesmo, vender algum item seu se não tiver a quantidade

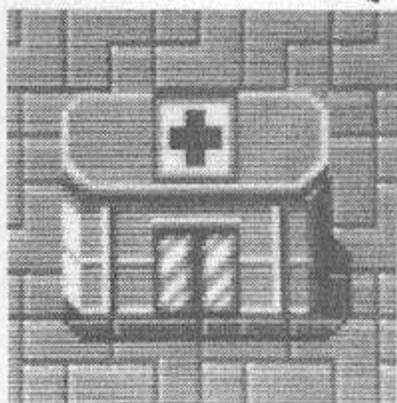


necessária de mesetas para comprar o que precisa. Pense duas vezes antes de sair da loja de mãos vazias. Algumas técnicas poderão ser muito mais valiosas do que armas e equipamentos de proteção.



Hospital

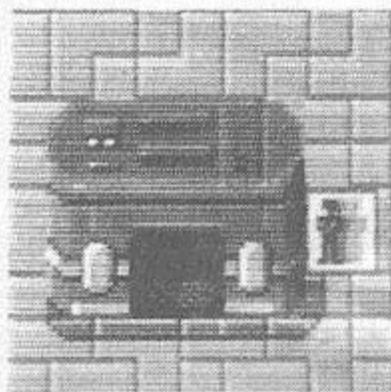
Peça ao médico que o cure depois da batalha ou



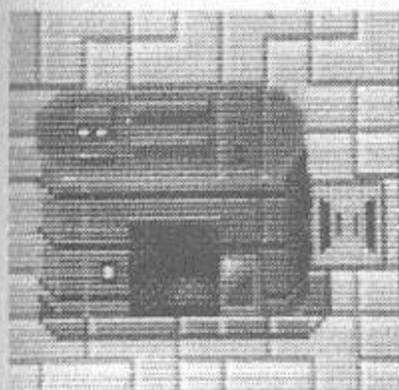
quando tiver sido envenenado. Você poderá contar com ele para colocá-lo em ordem. Ele não é um charlatão, e não cobrará pelos serviços se você não tiver nada.

Laboratórios de Clones

As pessoas que morrerem em combate poderão ser ressuscitadas aqui. O Laboratório irá produzir um clone perfeito da pessoa morta, com toda a memória, experiência e itens intactos. Você e todo o seu grupo poderão ser clonados, desde que um de vocês continue vivo.



Estação de Teletransporte

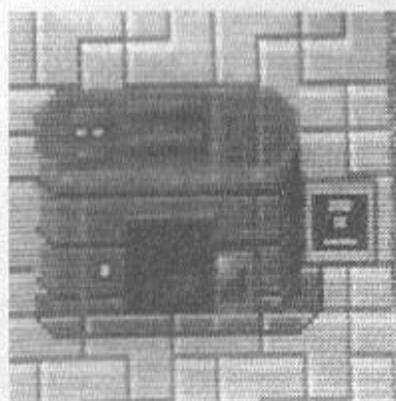


Trânsito rápido mesmo. A Estação usa a invenção de "transferência de objeto", que lê a memória do viajante. Você poderá ser transportado para a cidade de sua escolha desde que já tenha estado lá pelo menos

uma vez. Devido a esta pequena falha, você precisará ter passado pelo menos uma vez na cidade para poder ser transportado para ela mais tarde por esta invenção maravilhosa.

Centro de Processamento de Dados

É aqui que toda a informação é guardada. O atendente lhe dará informações atualizadas sobre os seus Pontos de Energia (PE), Pontos de Técnica (PT), e o número de pontos necessários para mudar de nível.



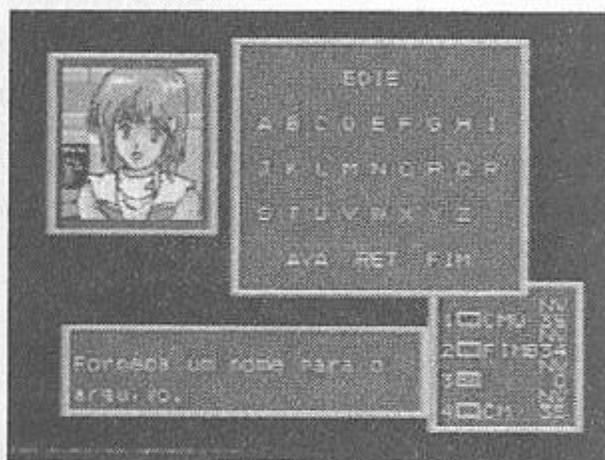
Salvando um jogo

Vá ao CPD para salvar o seu jogo e todas as suas informações. Responda Sim quando a atendente perguntar se você quer salvar o jogo. Depois escolha um nome para o seu jogo usando a Tela de Escolha do Nome que aparecerá. (Veja a seção "Tela de Escolha do Nome" para obter instruções). Também diga em qual posição (1, 2, 3 ou 4), na Caixa de Jogos Salvos, você quer salvar o jogo.

O Jogo será salvo no ponto onde está. Você poderá salvar o mesmo jogo novamente sob o mesmo nome ou sob um nome diferente.

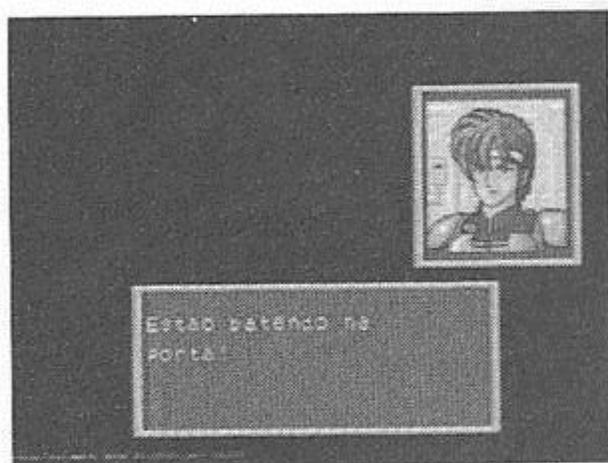
Mais tarde, você poderá continuar o jogo do ponto onde ele foi salvo selecionando Continua na Tela de Início do Jogo. Você também poderá apagá-lo selecionando a opção Apaga Jogo.

Nota: Você não conseguirá salvar um jogo se todas as quatro posições na Caixa de Jogos Salvos estiverem ocupadas. Neste caso, a atendente lhe dará a chance de apagar outro jogo para abrir espaço para o jogo que você quer salvar...



Colegas de Batalha

Há outras pessoas em Motávia determinadas a descobrir o que aconteceu ao seu pacífico mundo - e pará-lo se conseguirem! Estes valentes chegam na sua casa procurando por você. Quando alguém bater à porta, pressione o **Botão C** para permitir que aquela pessoa entre.



Rudo

Sua mulher e filha foram assassinadas pelos Biomonstros. Antes ele era um soldado que se dedicava a manter a paz, mas agora, Rudo está determinado a se tornar um caçador de Biomonstros. Frio durante a batalha, Rudo é um mestre em usar canhões e vulcões.

Anna

Anna é uma guardiã treinada para proteger os habitantes das cidades dos caçadores selvagens. Sob as suas maneiras delicadas se esconde uma ótima lutadora!



Amy

Esta bela e jovem médica é excelente para cuidar dos feridos. Já que o seu dom é de curar e não machucar, ela é fraca no combate. Mas ela é indispensável para manter os outros vivos!



Hugh

Medicina e biologia são as duas únicas paixões desse brilhante cientista. Ele aprende rapidamente novas formas de destruir os inimigos. Hugh tem mais cérebro do que músculos, portanto ele não poderá carregar armas muito pesadas.



Kain

O único desejo deste jovem é trabalhar com máquinas. Mas algo estranho acontece com ele porque acaba quebrando toda máquina que ele encontra. Agora Kain quer usar este poder de quebra contra as máquinas do inimigo.



Shir

Porque ela sempre teve tudo o que quis, Shir começou a roubar para se divertir. De vez em quando ela desaparecerá repentinamente. Quando ela voltar, ela poderá trazer-lhe alguma coisa de grande ajuda para a sua missão. Apenas não pergunte onde ela o conseguiu.



Recrutando o Visitante

Continue pressionando o **Botão C** para ter uma conversa com o visitante. Os visitantes irão descrever as suas vidas e explicar que querem ir com você. Quando eles sugerirem uma mudança de nome, pressione o **Botão C**. Use o **Botão D** para mover o marcador vermelho para Sim ou Não na Caixa que aparecerá. Depois pressione o **Botão C** novamente.

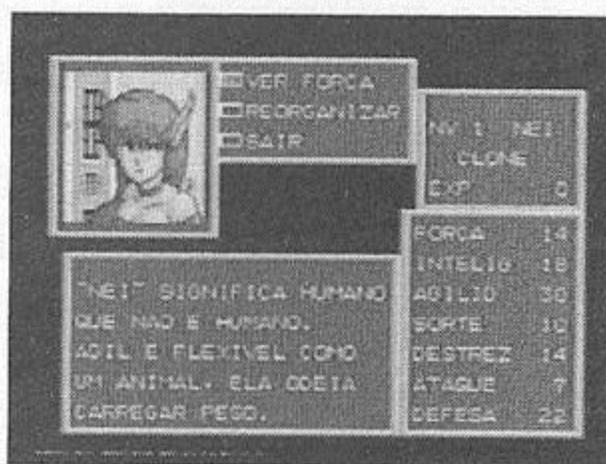
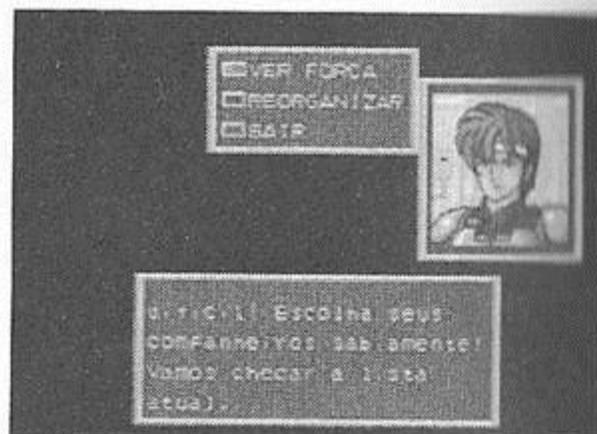
Se você respondeu Sim, a Caixa de mudança do Nome aparecerá. Use-a da mesma forma que você fez para dar o nome para você no começo do jogo. (Se você respondeu Não, os visitantes manterão os seus nomes originais.)

Ver Força

Agora você poderá ver a força de todos os personagens. Em todas as Caixas que aparecerem, pressione o **Botão D** para

selecionar as opções disponíveis. Pressione o **Botão C** para passar para a próxima caixa. Pressione o **Botão B** para voltar para a caixa anterior.

Selecione Ver Força e depois escolha o nome de um de seus companheiros. Esta tela aparecerá:

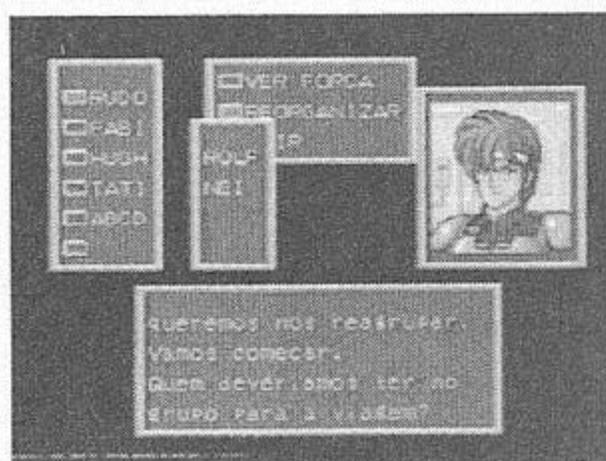


A Caixa no topo direito da tela lhe dirá o nível daquele companheiro e os seus pontos de experiência. A Caixa inferior mostrará os pontos do personagem para as seguintes características: Força, Inteligência, Agilidade, Sorte, Destreza, Ataque e Defesa. (Estas características serão descritas na seção "Força").

Os níveis e pontos de cada um dos seus companheiros serão diferentes. Você precisará estar consciente das condições de cada um. Você precisará destas informações para escolher quem irá com você e quem poderá precisar de ajuda.

Reorganizar

Esta escolha permite que você organize o seu grupo para a sua próxima investigação nas cidades ou fora delas. Nas Caixas que aparecerão você irá determinar quem irá com você (você e até mais três personagens).

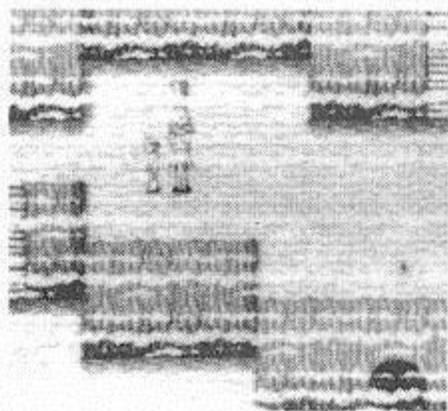


Sair

Selecione Sair e pressione o **Botão C** para voltar para a rua.

Explorando o Planeta

Não espere muito tempo para começar a sua viagem. Compre o que puder para se proteger nos armazéns e lojas (as suas mesetas serão divididas por todo o grupo). Depois saia de Paseo através de um dos portões da cidade. Você estará no campo.

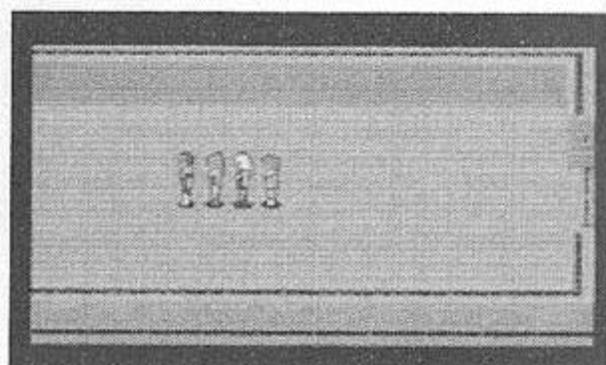
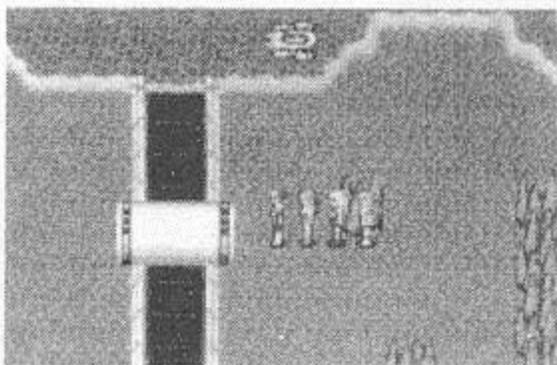


As cidades são separadas por uma vastidão selvagem cheia de perigos, terrores e surpresas. Mas você precisará passar por esse território selvagem para progredir, ganhar dinheiro e informações valiosas. Você

encontrará algumas coisas no território selvagem que cerca as cidades.

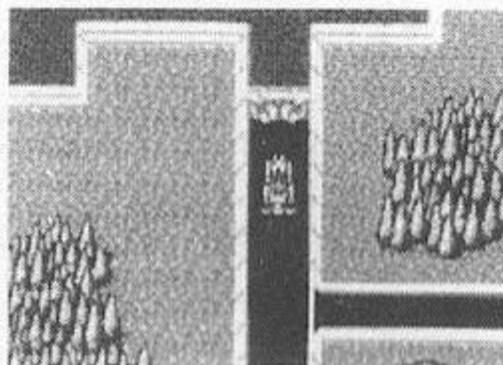
Túneis

Use-os para atravessar rios e outras coisas intransponíveis.

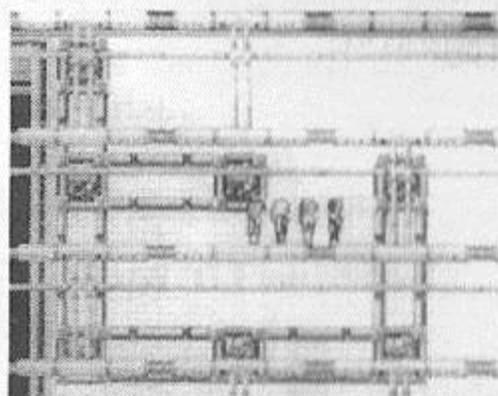
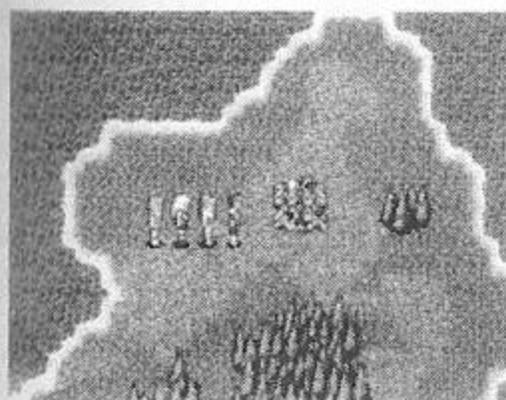


Represas

Inspecione as represas pressionando o **Botão A** quando estiver próximo a elas.



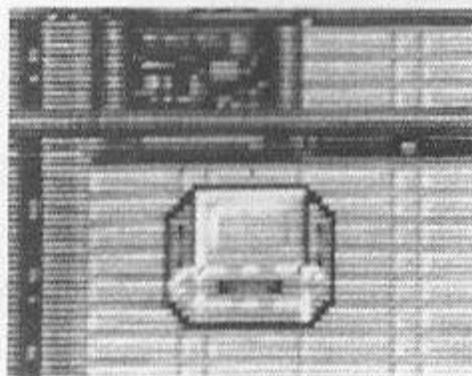
Calabouços



Os calabouços são tenebrosos e perigosos - mas são importantes. Quando estiver em um calabouço você poderá:

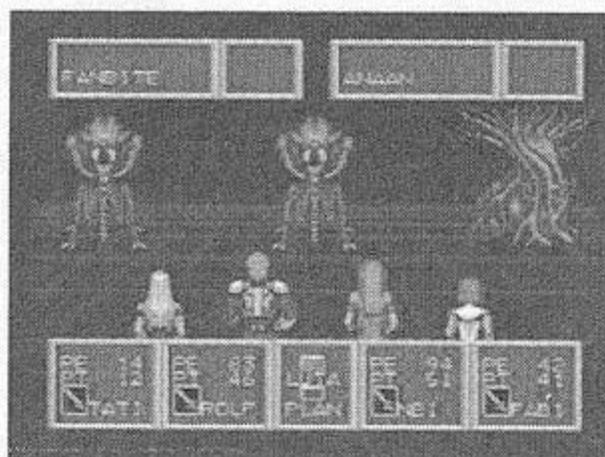
- * Entrar em um elevador para subir ou descer automaticamente entre os níveis.
- * Pressionar o **Botão A** para abrir containers. Se o container estiver trancado você precisará de uma chave para abri-lo. Os containers contêm surpresas - algumas excelentes, outras terríveis.

Desenhe mapas sempre que der. Eles irão economizar muito tempo mais tarde.



Guerra!

No território selvagem, Biomonstros esperam por você e seu grupo! Sozinhos ou em gangues eles estão à espreita esperando uma chance de encurralá-los! De repente, você será envolto por uma luz e encontrar-se á enfrentando uma horda de bestas sedentas de sangue!



Use o **Botão D** para mover o marcador vermelho. Pressione o **Botão C** para ativar uma escolha ou abrir a próxima Caixa. Pressione o **Botão B** para fechar uma Caixa e voltar para a Caixa anterior.

Caixa de Status dos Companheiros

Estas caixas lhe darão importantes informações sobre os seus aliados.

Pontos de Energia (PE)

* O número mostrará o quão forte esta pessoa pode bater.

* Uma caveira  significará que a pessoa foi envenenada.

* PS significa que a pessoa está dopada e não pode se mover.

* ZZZ significa que a pessoa está fora de combate temporariamente por causa de uma poção do sono.

* Um jazigo  significa que aquele companheiro foi morto.

Pontos de Técnica (PT)

* O número lhe mostrará quanto poder esta pessoa tem disponível para usar as técnicas.

Símbolo

* O Símbolo mostrará qual arma, escudo ou mágica a pessoa está usando.

Caixa de Decisão

Na Caixa de Decisão você poderá escolher entre lutar (LUTA) ou planejar a sua estratégia (PLAN).

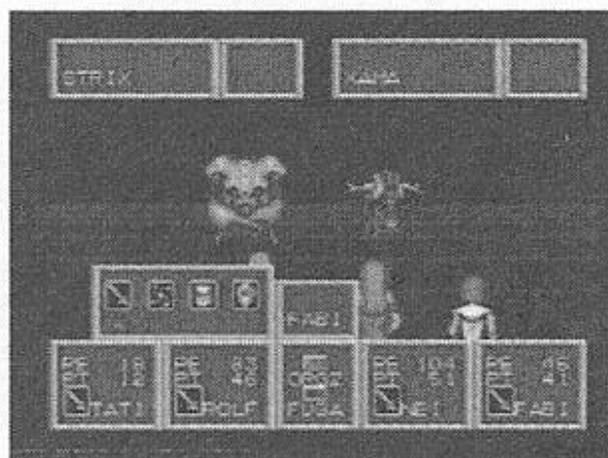
Lutar (LUTA)

Com esta opção selecionada, pressione o **Botão C** para começar a luta! A tela piscará quando os Biomonstros atacarem. O resultado de cada golpe

aparecerá na Caixa de Identificação do Biomostro. Se o inimigo tiver o poder de se recuperar, os Pontos de Energia que ele ganhar também aparecerão nesta caixa. A luta continuará até que os combatentes se separem, ou até que um dos lados saia vitorioso.

Planejar Estratégia (PLAN)

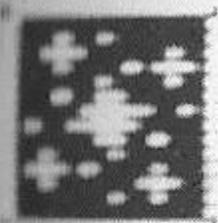
Planeje a sua estratégia antes de começar a lutar! Com esta opção selecionada, pressione o **Botão C**. Na próxima caixa, selecione Organizar (ORGZ) e pressione o **Botão C**. Um triângulo vermelho aparecerá no primeiro companheiro que estiver à esquerda. Pressione o **Botão D** para a esquerda ou para a direita para mover o marcador para o companheiro que você quer. Depois pressione o **Botão C**. As Caixas de Seleção da Estratégia aparecerão.



Mova o marcador para um dos quatro símbolos na Caixa de Seleção de Estratégia e pressione o **Botão C**.

Batalha

Isto permitirá que você saiba se o seu companheiro está pronto para a luta. Se você estiver enfrentando mais de um Biomostro, você poderá escolher qual inimigo aquela pessoa irá enfrentar.

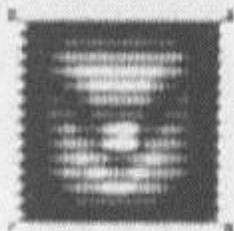


Técnica

Selecione este símbolo e depois escolha uma técnica a ser usada durante a batalha.

Arma

Selecione este símbolo para se armar com as armas que você está carregando.



Defesa

Escolha este símbolo quando o seu companheiro não estiver em condições de lutar. Ele protegerá o seu companheiro com um escudo, um protetor ou outra cobertura.

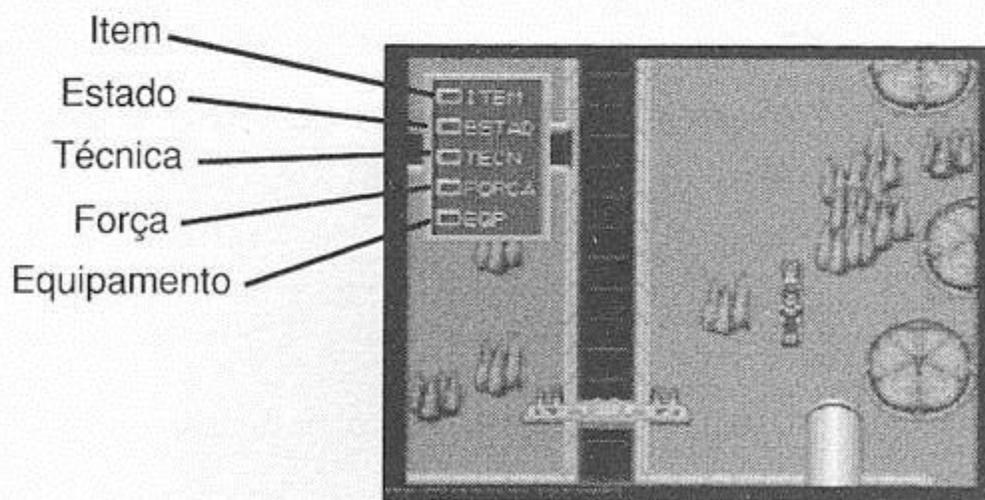
Vitória

Toda vez que você sair vitorioso da batalha, você ganhará pontos de experiência que permitirão que você enfrente inimigos mais poderosos. Você também ganhará mesetas. Pressione o **Botão C**

para ver os resultados completos, pontos, e até mesmo mudanças de Nível que podem ocorrer durante a batalha. Finalmente, pressione o **Botão C** novamente para voltar para a sua viagem.

Quão poderoso você é?

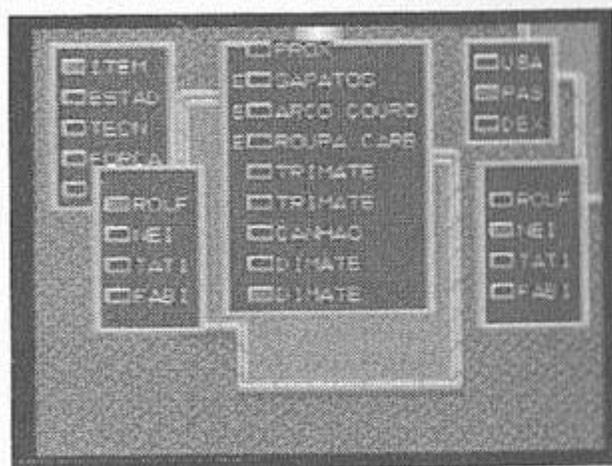
Você sempre irá querer ter uma idéia bem atualizada de como os seus companheiros estão se sentindo e de como eles estão equipados. Sempre que estiver andando em uma cidade ou no campo você poderá pressionar o **Botão C** para ver a Caixa de Atualização.



Na Caixa de Atualização e em todas as suas sub-caixas, pressione o **Botão D** para cima ou para baixo para mover o marcador vermelho. Pressione o **Botão C** para ativar um item, abrir a próxima Caixa, ou fechar todas as Caixas depois que todas as seleções tiverem sido feitas. Pressione o **Botão B** para fechar a última Caixa que você abriu e voltar para a Caixa anterior.

Item

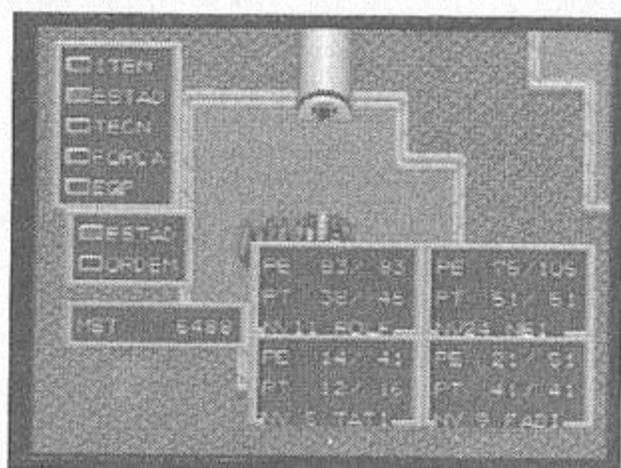
Estas Caixas permitirão que você use, troque ou descarte os objetos.



- * Na primeira Caixa que aparecer, selecione a pessoa cuja lista de equipamentos você quer ver.
- * Na lista de equipamentos que aparecerá, selecione o item que você deseja. Cada pessoa poderá carregar até 16 itens. Até oito itens aparecerão em uma Caixa. Se o seu companheiro tiver mais itens, selecione PROX(Próximo) para ver uma Caixa com a lista do restante dos itens. Um item estará energizado quando um "E" aparecer próximo a ele. Você poderá energizar os itens usando uma das opções da Caixa de Equipamento (EQP).
- * Em seguida, resolva se você vai usar, passar (PAS) ou deixar (DEX) o item.
- * Quando você optar por dar um item, você também escolherá quem irá recebê-lo.

Estado

Selecione esta opção para verificar as condições físicas de seus companheiros e reorganizar a sua ordem no grupo.



Selecione ESTAD na Caixa que aparecerá para verificar as condições de todos os seus companheiros. Uma Caixa aparecerá para cada companheiro.

* Pontos de Energia (PE) são o poder de vida. O número à esquerda são os seus Pontos de Energia reais. O número à direita representa o número máximo de Pontos de Energia que aquele personagem poderá alcançar. Se os seus Pontos de Energia reais chegarem a zero, a pessoa morrerá.

* Pontos de Técnica (PT) são a força de técnica. O número à esquerda é a quantidade atual de PT. O número à direita é o máximo de PT que aquele personagem pode conseguir. O número atual de PT diminuirá sempre que a pessoa usar uma técnica. Se o PT atual chegar a zero, aquela

peessoa não será capaz de usar nenhuma técnica.

* O número do Nível (NV) dependerá da performance do seu companheiro até então.

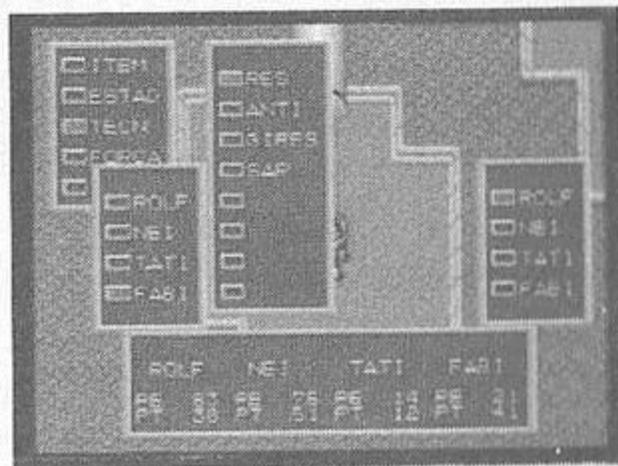
Coragem na luta e outras atividades contarão pontos para aumentar o nível.

* A quantidade de mesetas (MST) que o grupo tem até este ponto aparecerá na caixa à esquerda da Tela.

Selecione ORDEM para reorganizar a linha de frente dos seus companheiros. Nas Caixas que aparecerão em seguida, você irá selecionar quem irá liderar o grupo e como os outros serão organizados. O líder enfrentará o pior inimigo no ataque. Os companheiros fracos ou aqueles que têm poucos Pontos de Ataque devem ficar na retaguarda.

Tecn (Técnica)

Selecione a opção TECN (Técnica) para ver e usar os medicamentos e magias que o seu grupo estiver carregando.



* Na lista dos nomes que aparecerá, escolha o companheiro cujas técnicas você quer ver.

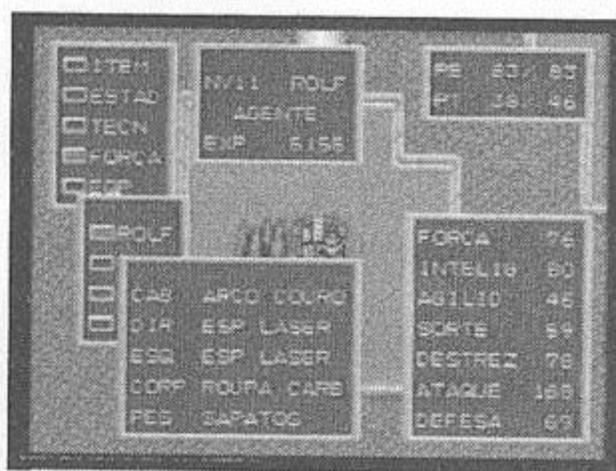
* Na lista de técnicas que aparecerá, escolha a técnica que você quer usar. Cada pessoa poderá carregar até 16 técnicas. Até oito delas aparecerão em uma caixa. Se o seu companheiro tiver mais técnicas, selecione PROX (Próxima) para ver a Caixa com o restante das técnicas.

* Em seguida, decida em quem você irá usar a técnica.

* Quando determinada técnica for usada, ela aumentará os Pontos de Energia da pessoa em quem ela foi usada. Ela também diminuirá os Pontos de Técnica da pessoa que a usar.

Força

A opção força permite que você verifique a força dos seus companheiros vendo a sua condição física e os seus equipamentos.



* Escolha um companheiro. Quatro Caixas abrirão.

* A Caixa no alto à esquerda mostrará o nível daquela pessoa, sua profissão e os seus pontos de experiência (EXP) conseguidos em batalha.

* A Caixa embaixo à esquerda mostrará qual equipamento aquela pessoa está usando e carregando.

* A Caixa no alto à direita mostrará os PE (Pontos de Energia) e os PT (Pontos de Técnica) daquela pessoa. Os números à esquerda são os pontos reais que aquela pessoa tem. Os números à direita são o número máximo de pontos que aquela pessoa poderá adquirir.

* A Caixa embaixo à direita mostrará as características pessoais:

Força: Conforme a força for crescendo, o máximo de Pontos de Energia (PE) também aumentará. A pessoa será capaz de aguentar mais danos, e machucará mais o inimigo.

Inteligência: Conforme a inteligência aumenta, o máximo de Pontos de Energia (PE) aumentará. Além disso, ela irá restaurar os Pontos de Técnica (PT), dando à pessoa a habilidade de usar mais técnicas.

Agilidade: Uma pessoa se tornará mais coordenada na batalha conforme este número for crescendo.

Borte: As técnicas se tornarão mais efetivas conforme a sorte for aumentando.

Destreza: Usar armas durante a batalha aumentam a destreza de uma pessoa e a quantidade de danos que essa pessoa causará no inimigo.

Ataque: Conforme este número for aumentando, a habilidade de ataque de uma pessoa crescerá.

Defesa: Conforme este número for aumentando, a habilidade de defesa de uma pessoa aumentará

* Finalmente, pressione o **Botão C** para ver as técnicas que os seus companheiros dominaram. A Caixa à esquerda mostrará as técnicas para cura. A Caixa à direita mostrará as técnicas para ataque e defesa.

Equipamento (EQP)

Selecione esta opção para equipar os seus parceiros para a batalha.



* Escolha a pessoa que você quer equipar. Quatro Caixas abrirão.

* A caixa no alto à esquerda mostrará o nível daquela pessoa, sua profissão e pontos de experiência (EXP) em batalha.

* A caixa embaixo à esquerda mostrará quais equipamentos aquela pessoa está usando e carregando.

* A caixa no alto à direita mostrará os equipamentos disponíveis para aquela pessoa. Um "E" aparecerá próximo a um item se uma pessoa estiver usando ou carregando ele.

Selecione os itens sem o "E" para pegá-los.
(Selecione os itens com o "E" para largá-los).
Cada pessoa poderá ter até 16 itens disponíveis.
Até oito deles poderão aparecer em uma Caixa.
Se o companheiro tiver mais itens, selecione
PROX (Próximo) para ver uma Caixa com o
restante dos itens.

* Se o item puder ser segurado, você precisará
escolher se quer segurá-lo na mão direita ou na
esquerda. Geralmente, o companheiro deverá
segurar uma arma em uma mão e um escudo ou
outro equipamento de proteção na outra.
Algumas armas deverão ser seguradas com as
duas mãos.

* A caixa embaixo à direita mostrará a agilidade,
e as habilidades de defesa e ataque dos
companheiros.

Provisões

Esta seção é um inventário dos itens que você
precisará para ter sucesso na sua missão. Você
poderá comprar muitos itens nas lojas da cidade.
Compre sabiamente, e ouça a opinião do
vendedor antes de tomar as decisões. Os seus
companheiros não são todos fortes ou
habilidosos o suficiente para usar qualquer item.
Tente carregar e usar diferentes peças do
equipamento. Teste todas as técnicas e
medicamentos para descobrir em quais situações
eles são melhores. Durante a sua missão, você
terá inúmeras chances de usar todos os

equipamentos, bens e poções. Lembre-se de carregar todo o equipamento que você puder antes de sair da cidade.

NOTA: Nem todos os itens poderão ser comprados em lojas. Alguns deles você terá de encontrar ou ganhar. E nem todos os itens foram descritos neste manual. Motávia tem um monte de surpresas esperando por você.

Técnicas

Durante milhares de anos, o Sistema Solar Algol criou e formou muitas técnicas mágicas. E diferentes formas de vida, como humanos e Biomonstros, desenvolveram as suas próprias mágicas especiais.

Algumas técnicas você irá aprender. Outras você irá ganhar quando vencer uma batalha. As técnicas mais valiosas são aquelas que você receberá de presente de outros seres do Sistema Solar Algol. Use as técnicas para atacar, defender, curar e ressuscitar. Durante a sua viagem com os seus companheiros, você descobrirá as habilidades exclusivas de cada um para usar as suas técnicas.

Magia Anti

Limpa o veneno do corpo de qualquer um que tenha sido envenenado pelos Biomonstros.

Apenas duas pessoas poderão usar esta técnica para ajudar os outros.

Magia Deban

Crie uma barreira de ar que evita que o inimigo ataque.

Magia Doran

Multiplica o alvo de um inimigo fazendo com que os seus ataques errem o alvo.

Magia Fanbi

Use esta mágica para retirar o poder de vida do seu inimigo e transferí-lo para você.

Magia Foi

Disponível em três níveis de força: Foi, Gifoi e Nafoi. Todas as três comprimem o oxigênio no ar até que ele entre em combustão queimando o inimigo ao qual ele é dirigido. O Gifoi queimará também através dos metais. O Nafoi transformará o inimigo em cinzas.

Magia Gra

As suas três formas, Gra, Gigra e Nagra, criam ondas gravitacionais repentinas que comprimem tudo o que estiver na sua área. A pressão do Gigra espremerá o corpo ou objeto até transformá-lo em uma pequena folha de papel. A ação do Nagra é tão forte que a vítima explodirá. Esta mágica é muito útil em corredores estreitos.

Magia Hinas

Use esta mágica para escapar de labirintos.

Magias para Máquinas

Estas mágicas foram criadas durante as pesquisas para o desenvolvimento de novas máquinas. As magias Brose e Conte provocam danos em computadores de tal forma que eles não conseguem controlar o maquinário. A Magia Crash enfraquecerá o maquinário. A magia Eijia corroerá o maquinário de tal forma que ele desmoronará. A magia Forsa fará o equipamento funcionar defeituosamente e a magia Rimet paralisará o maquinário.

Magias Ner

A mágica Ner acelerará um companheiro. A Saner acelerará todos os companheiros.

Magias Dopantes

Ambas as magias dopantes Rimit e Shimb confundirão o inimigo por um pequeno tempo, dando-lhe a chance de escapar.

Magias Res

Em todas as três formas ela o curará. Res restaurará a sua vida parcial ou totalmente, Gires funciona mais rapidamente que Res e Nares é a mais efetiva de todas.

Magia Rever

Traz os companheiros mortos de volta à vida. Ela não funciona nas cidades.

Magia Ryuka

Esta mágica transportará você para a cidade onde você salvou as informações da sua jornada.

Magias Sak

Mágicas muito especiais com as quais você oferecerá a sua própria vida para salvar um companheiro. Quando você ler a sua vida com um Sak, o companheiro que a receber se recuperará e receberá a sua força de vida. Com o Nasak você sacrificará a sua vida para que todos os seus companheiros vivam e recebam de volta a sua força de vida.

Magia Shiza

Aniquila o sistema nervoso central do inimigo para que ele não possa usar as suas habilidades especiais de ataque.

Magias Shu

A Shu aumenta o poder de defesa de um dos seus companheiros. A Sashu aumentará a força de todos os seus companheiros.

Magias Tsu

Todas as três formas, Tsu, Gitsu e Natsu, concentram a luz do Sistema Solar Algol transformando-a em um poderoso raio laser. Conforme vai aumentando a força da mágica, também aumenta o poder devastador do laser. Tsu é a mágica com a sua força normal; Natsu é a mais poderosa.

Magia Zan

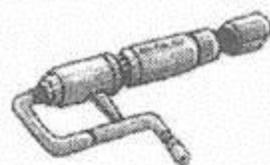
Usada em suas três formas: Zan, Gizan e Nazan. Ela trabalha criando um vácuo na atmosfera que tira todo o ar do inimigo e o esmaga. O poder do Gizan é tão forte que o corpo do inimigo se espalhará em pequenos fragmentos. O poder do Nazan é tão completo que não sobra nada.

Flautas Especiais

Carregando estas Flautas especiais você aumentará o seu poder. Estes itens desaparecerão depois de serem usados.

Fugaflau

Use-a para escapar de um labirinto.



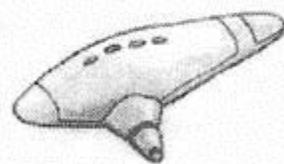
Ocultaflau

Vibra constantemente um som tão alto que só é ouvido pelas pequenas criaturas. Como resultado, elas evitam entrar no seu caminho.



Teleflau

Quando você estiver perdido no território selvagem, machucado e quase sem Pontos de Energia (PE), o poder desta flauta o levará de volta para a sua cidade. Os labirintos confundem o Teleflau e o tornam menos poderoso.



Medicamentos

Exatamente o que o médico recomendou - para curar, restaurar e ressuscitar.

Antídoto

Quando você é envenenado por um Biomostro, você será marcado com uma caveira que aparecerá na tela. Apenas este medicamento ou a técnica Anti poderão curá-lo.



Monomate, Dimate e Trimate

Estas três poções curam os ferimentos. Monomate é de força normal, Dimate é duas vezes mais eficiente e Trimate é a mais poderosa de todas.



Gotas de Orvalho Lunar

Ressuscita os companheiros mortos. Você não encontrará esta poção em lojas.



Roupas de Combate

Mesmo o combatente mais preparado precisa mudar de roupa de vez em quando. O que você estiver vestindo poderá ser a diferença entre sair vivo ou morto da batalha.

Algumas roupas são bem leves; outras são tão pesadas que são usadas como armaduras. As roupas feitas de lacônia, titânio, cristal ou cerâmica são resistentes e quase indestrutíveis. Todas as roupas que tiverem a partícula "Nei" no final do nome são as melhores, mais fortes e mais poderosas.

Quando você usa roupas de combate os seus poderes aumentam e, algumas vezes, você adquire a força de algumas magias. Ao tirar a roupa alguns pontos de força seus diminuirão.

Roupas de Carbono

Quase todo mundo usa estas roupas leves e baratas. Nei é a única que não gosta delas.



Coletes de Cerâmica e Cristal

Estes coletes são verdadeiras armaduras. O Colete de Cristal é tão poderoso quanto a magia Gra.



Armaduras de Fibras de Cerâmica

Equipamentos de proteção feitos de cerâmica.

Mantos de Cristal e Nei
Mantos de batalha fortes e eficientes.



Casacos e Mantos de Fibras
Protegem você do veneno e do ácido. Os homens e as mulheres usam-nos de formas diferentes.

Armadura de Fibra de Titânio
Equipamento de proteção feito de titânio tão pesado que nem todos podem usá-lo.

Equipamentos para os Pés

Proteja os seus pés, tornozelos e pernas com o sapato certo. Nas cidades você não precisará de tanta proteção como quando estiver atravessando o território selvagem ou passando por túneis. Você ganhará ou perderá força dependendo do que calçar.

Botas Garda
As botas mais protetoras e eficientes que você poderá calçar.

Botas Hirza e Shune
Protegem bastante mas são muito leves, essas botas foram feitas para correr.



Botas Faca e Botas Longas
Aumentam o seu poder. As Botas Faca têm lâminas que saem da ponta dos pés. As Botas Longas o protegerão até os joelhos.



Sapatos e Botas de Couro
Todos usam este tipo de calçado. As Botas são mais altas do que os sapatos e protegem o tornozelo.

Sandálias e Sapatos
Leves e baratos, são bons para andar nas cidades. Nei prefere as sandálias.

Capacetes e Protetores de Cabeça

Você com certeza precisará proteger a mais importante ferramenta de batalha que você tem - a sua cabeça.

Chapéus

Você sabia que gatos podem falar? E que o povo de Dezóri tem pensamentos particulares? Use estes chapéus para descobrir.

Arco da Lua Crescente (Arco Cresc) e
Arco Tempestade (Arco Temps)
Têm os mesmos poderes das mágicas Gires e
Gizan.

Coroas

Fazem parte da vestimenta das
mulheres. Muito fortes, extremamente
protetoras e, em alguns casos, tão
poderosas quanto as magias.



Arco de Fibra e Arco de Titânio

Extremamente fortes, um feito de
fiberglass (fibra de vidro) e o
outro de titânio.



Arco

Um aparelho de couro que
cobre a cabeça e aumenta o seu
poder de proteção.



Fitas lisas, fitas de prata e
fitas cravada de pedras
preciosas
As especialidades de Nei.

Cachecóis

Enrole-se nestas peças para surtir o mesmo
efeito das magias Zan e Ner.

Armas

Algumas armas poderão ser seguradas com uma mão apenas; para outras você precisará usar as duas mãos. Quase todas as armas têm um uso especial - e uma pessoa especial para usá-la. Ouça o vendedor para ouvir sábios conselhos sobre as suas compras. Combine as armas com as roupas de combate para ter mais eficiência na batalha.



Besta

Esta arma enorme atira flechas afiadas na direção do alvo. Você precisará das duas mãos para usar esta arma.

Adaga

Com duas lâminas, ele é mais eficiente que uma faca.



Cajado de Fogo

Esta arma é tão eficiente quanto a mágica Foi.

Faca Simples e Faca de Cerâmica

Armas de defesa leves. A faca de cerâmica é mais resistente.

Adaga e Espada de Lacônia

Lacônia é o metal mais resistente que pode ser encontrado no



Sistema Solar Algol. Você poderá sempre contar com armas feitas deste material.

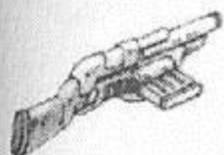


Pistola Laser (Phaser) e Canhão de Laser

Como qualquer arma laser, elas atiram raios laser que queimam ao entrar em contato com o alvo.

Espada Nei

Uma arma muito perigosa que apenas você poderá usar.



Canhão e Vulcão Pulsar

Incríveis armas de tiro rápido que poderão provocar muitos danos em pouco tempo.

Bisturi

Uma excelente arma de defesa do ponto de vista de um médico.



Espingarda e disparadores

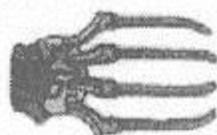
Esta poderosa arma atira Tranquilizantes, Veneno tóxico e Ácidos.



Foice-Bumerangue Simplex e Foice-Bumerangue Laser

Armas incríveis que podem atacar dois ou mais Biomonstros de uma vez só desde que eles sejam da mesma espécie.

Garras de Aço, Cerâmica e Laser



Armas aterrorizantes e mortais para qualquer um que esteja do lado errado. Mas somente Nei poderá usá-las.



Espada de Anjo

A poderosa espada da lenda, somente você poderá usá-la eficientemente.

Escudos e Protetores para o Corpo

Os Escudos e Protetores são os equipamentos de proteção clássicos para todo o corpo. Sendo mais forte, o homem carrega os escudos que são pesados e grossos. As mulheres carregam protetores mais leves que elas podem mover rapidamente e evitar o ataque de qualquer ângulo.

Égide

Tão eficiente quanto a mágica Gires.



Escudo ou Protetor de Carbono

Indispensáveis como equipamento de proteção.

Escudo ou Protetor de Fibra
Construídos em fiberglass (fibra de vidro) com objetivos especiais.



Escudo ou Protetor de espelho
Feito de vidro de espelho. Reflete luzes e raios laser.

Protetor Nei



Um presente dos Éspers, uma superrça de humanos, já extinta. O Protetor Nei é o mais eficiente aparelho de proteção.

Braçal

Tão eficiente quanto alguns tipos de magia.

Outros Aparelhos Úteis

Cartões coloridos

Quatro cartões, um de cada cor, que quebram as combinações das represas.



Chave

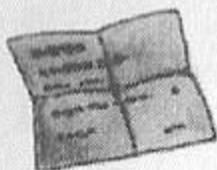
Abre containers trancados.



Tubo chave

Abre a porta no caminho de Zema.



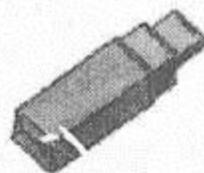


Carta

Quando você conseguir esta carta, mostre-a para Teim (se você conseguir encontrá-la). Ela o ajudará a livrar Teim dos seus sequestradores.

Goma Maruera

Coma um pouco disto quando estiver nervoso - ou quando quiser nadar debaixo d'água



Prisma

Permite que você veja coisas invisíveis para a maior parte das pessoas. Alguém em Dezóri está escondendo isto.



Sucesso!

Viaje para encontrar todas as aventuras que estão esperando por você em Motávia. Você voará em um scooter, lutará contra robôs malvados, enfrentará Biomonstros e aprenderá Musik. Você também enfrentará o caos de Climatrol. Não desista - o sucesso está a caminho!

CUIDADOS COM O SEU CARTUCHO

- . Não danifique ou molhe o seu cartucho.
- . Não o deixe exposto à luz direta do Sol ou próximo à qualquer outra fonte de calor.
- . Dê uma pausa durante jogos muito longos para que você e o cartucho Mega Drive possam descansar.

© 1989 Sega of America, Inc.

TEC TOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

A TEC TOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TEC TOY, munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada TEC TOY.



TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.

Estrada Torquato Tapajós, 5408- Bairro Flores - Manaus - AM
CEP 69048-660 - Indústria Brasileira.

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038-000

TELEFONE: (011) 831 2266

TEC TOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

