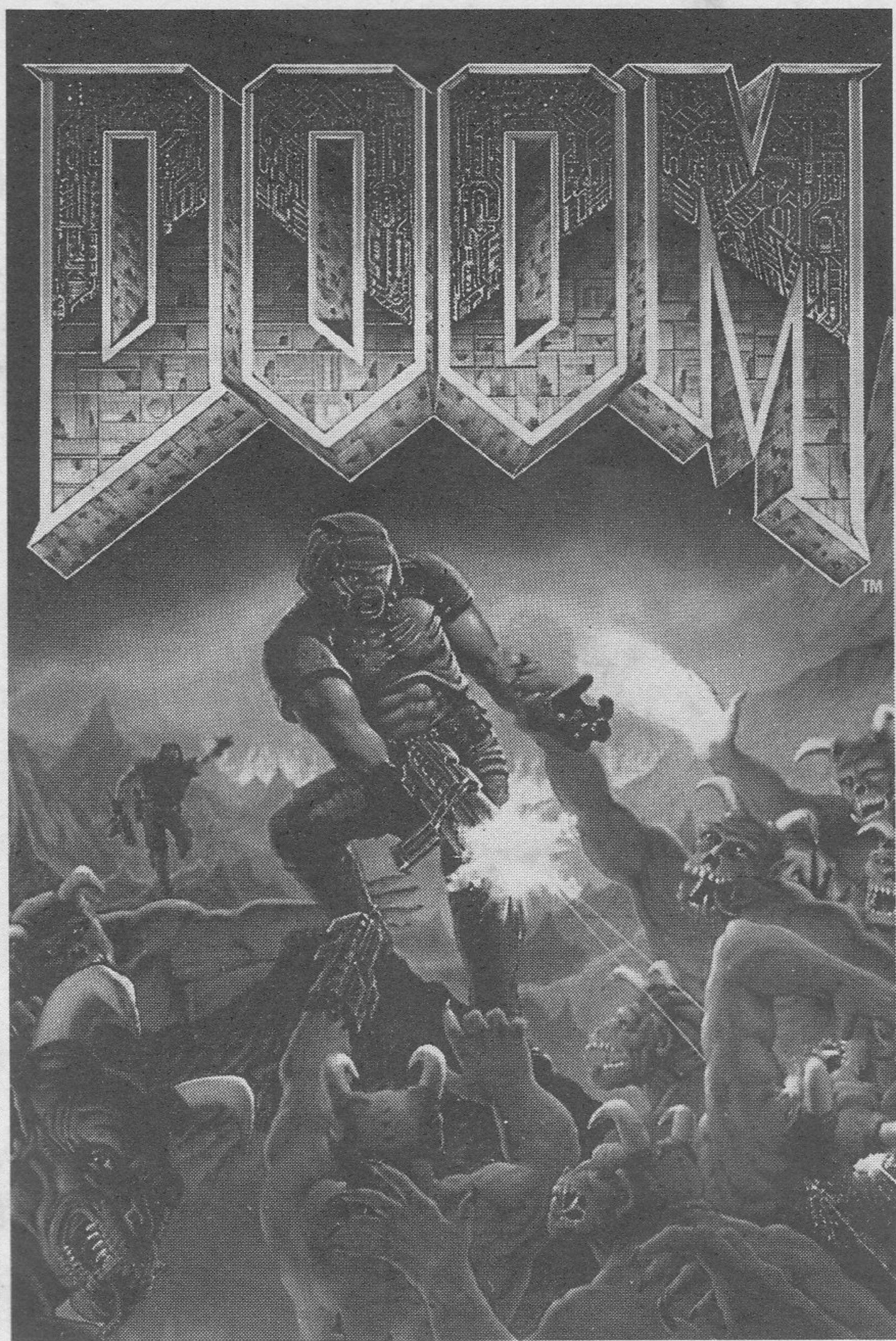


MEGA

32X

MANUAL DE
INSTRUÇÕES



SEGA

id
SOFTWARE

TECTOY

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar 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 da 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 sentidos quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2,5 metros da tela da 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)

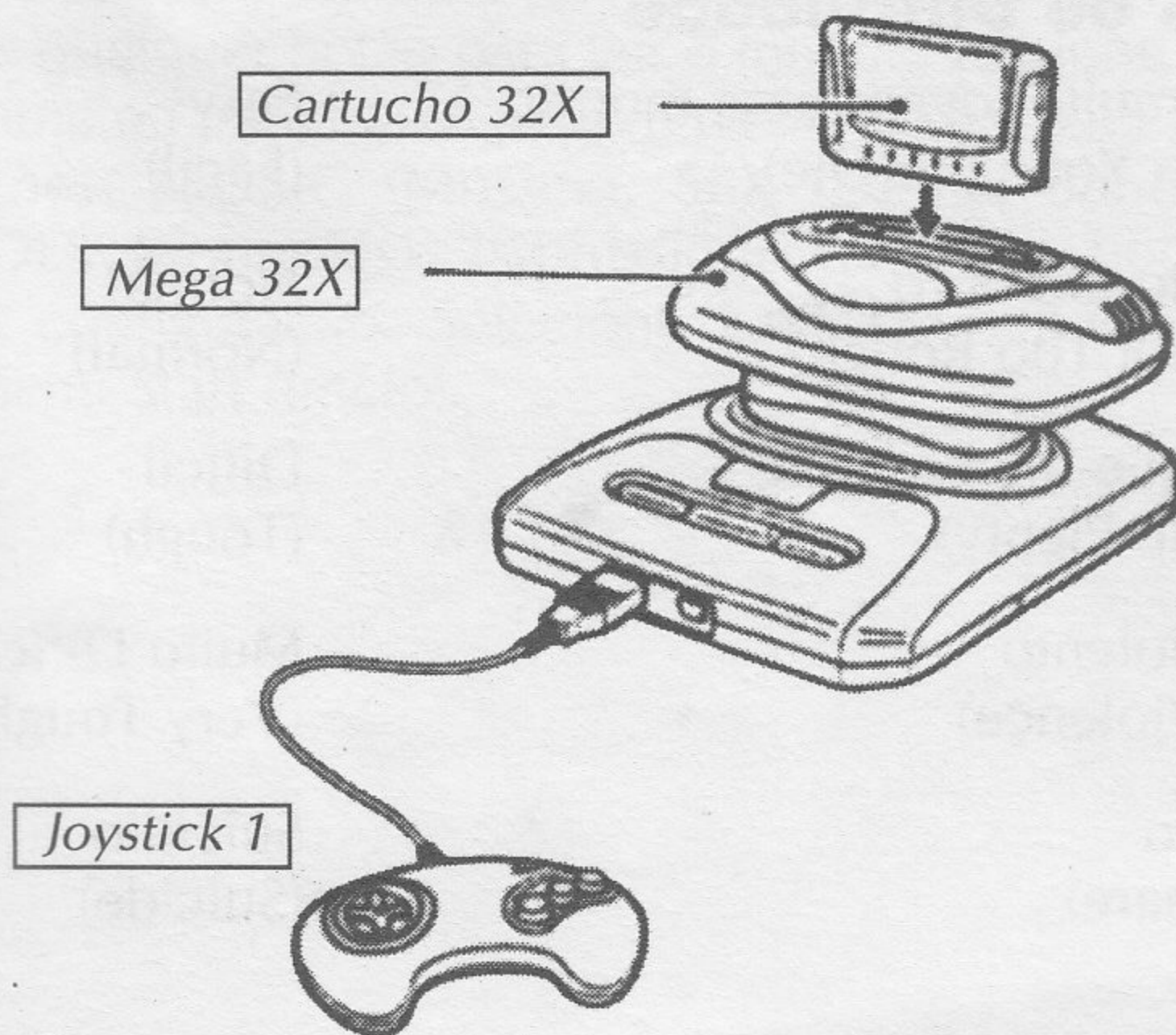
Durante o Jogo:

- 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 seu médico.

COMO COLOCAR O CARTUCHO NO MEGA DRIVE

1. Prepare o MEGA 32X como descrito no manual de instruções.
2. Certifique-se que o MEGA DRIVE está desligado. Conecte o Joystick 1.
3. Coloque o cartucho DOOM™ no console (veja figura), conforme explica o manual do MEGA DRIVE.
4. Ligue o MEGA DRIVE. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
5. DOOM™ pode ser jogado por um jogador.

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



COMEÇANDO

Começo Rápido

Na tela do título, pressione **Start** para iniciar a sua primeira, horrível, feia e violenta missão do início do jogo.

Selecionando o Nível de Dificuldade

Depois de ter pressionado **Botão Início**, você verá uma lista de níveis de dificuldade. Pressione para cima ou para baixo o **Botão D** para marcar um nível com o cursor em forma de caveira, e depois pressione qualquer botão para selecionar e começar o jogo.

Níveis de Dificuldade

| | |
|--|-------------------------------|
| Eu sou muito jovem para morrer (I'm Too Young to Die) | Easy (Fácil) |
| Hey, não tão duro (Hey, Not Too Rough) | Normal (Normal) |
| Machuque-me bastante (Hurt Me Plenty) | Difícil (Tough) |
| Ultra Violento (Ultra Violence) | Muito Difícil (Very Tough) |
| Pesadelo (Nightmare) | Suicídio (Suicide) |

Selecionando o Nível para Iniciar

Na verdade, você pode começar o jogo em qualquer um dos 15 primeiros níveis. Na tela do título, pressione o **Botão D** para baixo para mover o cursor de caveira para LEVEL (NÍVEL). Depois pressione o **Botão D** para a direita ou para a esquerda para mudar o número do nível. Escolha o número que deseja e pressione **Start** para começar o jogo.

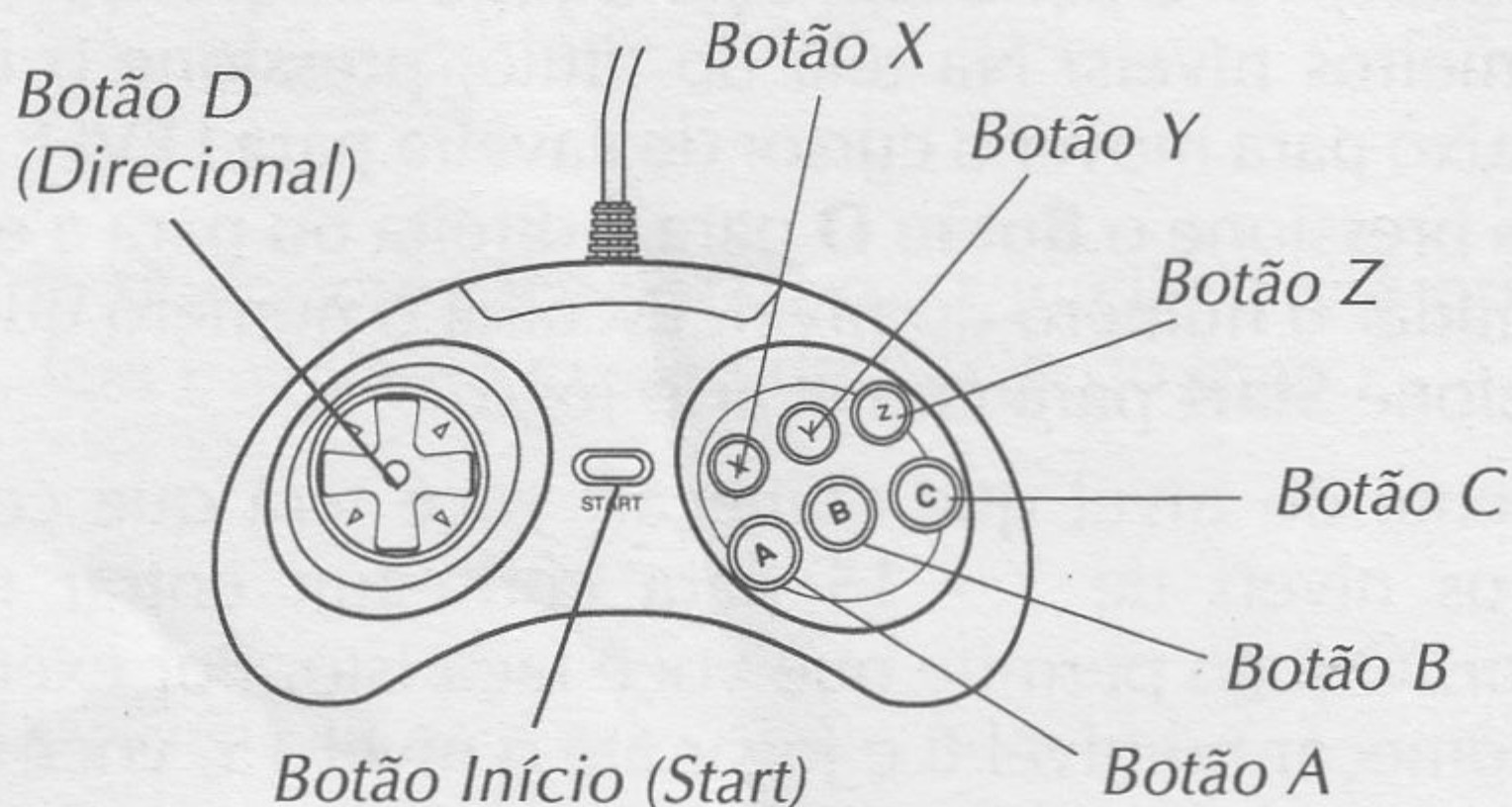
Indiferente do nível que começar, você terá que completar todos os níveis de 1 - 15 para conseguir entrar no nível superior. O jogo permite que você faça isto. Por exemplo, se você começar no nível 8 e jogar até o nível 15, você terá que jogar depois do nível 1 ao 7.

Preparando as Opções do Jogo

Na tela do título, pressione o **Botão D** para baixo para mover o cursor de caveira para OPTIONS (OPÇÕES). Depois pressione qualquer botão para ver o menu. Pressione o **Botão D** para cima ou para baixo para mover o cursor para uma das três opções: MUSIC (Música), SFX (Efeitos Sonoros) ou CONTROLS (Controles), e pressione qualquer botão para mudar a configuração. Selecione EXIT (Sair) para retornar para o menu Start (Início).

CONTROLES DO JOGO

Joystick 6 Botões



Andar

Botão D para qualquer direção

Correr

Botão D para qualquer direção + Botão A

Atirar

Botão B

Metralhar

Pressione e mantenha pressionado o Botão C

Abrir portas, virar interruptores & usar elevadores

Botão C

Pegar coisas

Ande ou corra sobre o objeto

Listar para cima pelas armas disponíveis

Botão X

Listar para baixo pelas armas disponíveis

Botão Y

Ver / Esconder o Auto Mapa

Botão Z

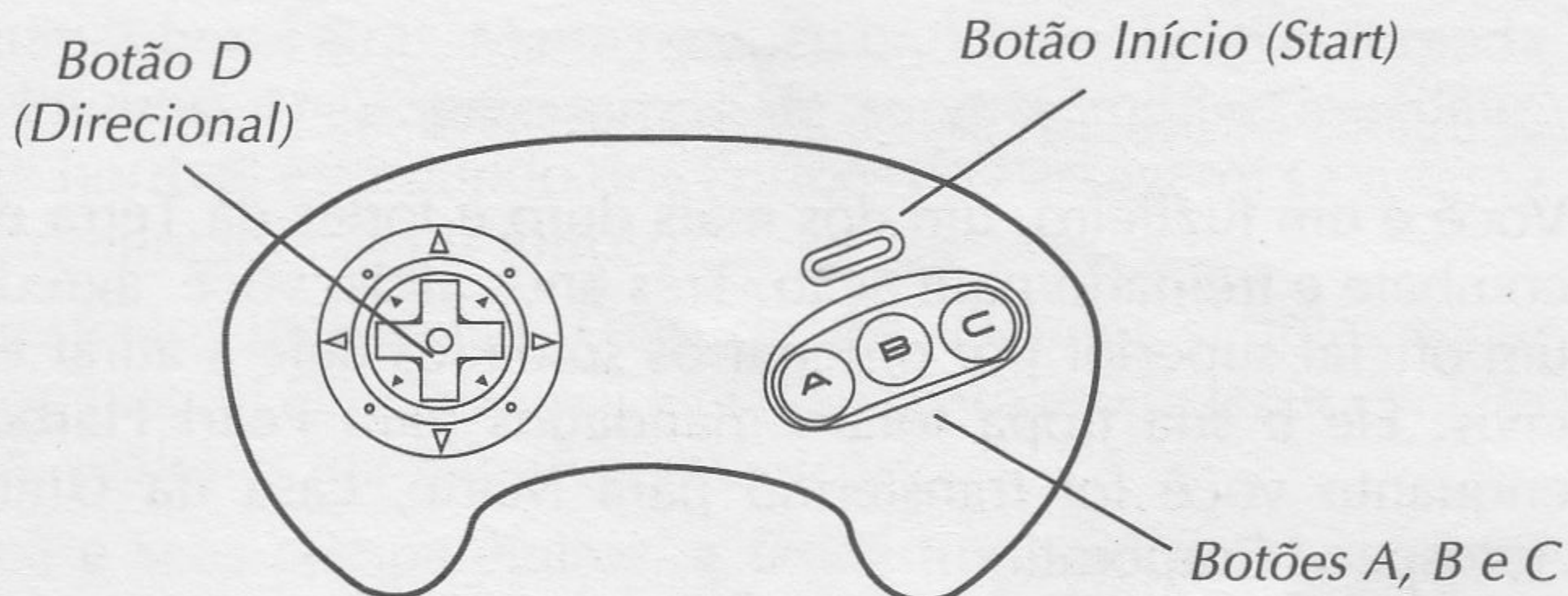
(Veja mais adiante os botões de controle do Auto Mapa)

Paralisar / Recomeçar

Start

Nota: *Você pode ajustar os controles do jogo no menu Options (Opções)*

Joystick 3 Botões



Andar

Botão D para qualquer direção

Correr

Botão D para qualquer direção + Botão A

Atirar

Botão B

Metralhar

Pressione e mantenha pressionado o Botão C

Abrir portas, virar interruptores & usar elevadores

Botão C

Pegar coisas

Ande ou corra sobre o objeto

Listar pelas armas disponíveis

Pressione e mantenha pressionado o Botão A + Start

Ver / Esconder o Auto Mapa

Pressione e mantenha pressionado o Botão C + Start

(Veja mais adiante os botões de controle do Auto Mapa)

Paralisar / Recomeçar

Start

Nota: *Você pode ajustar os controles do jogo no menu Options (Opções)*

DESCENDO NAS PROFUNDEZAS

A História até o Momento...

Você é um fuzileiro, um dos mais duro e fortes da Terra em combate e treinado para ação. Três anos atrás, você agrediu um oficial superior por ordenar os soldados dele a atirar em civis. Ele e sua tropa foram mandados para Pearl Harbor, enquanto você foi transferido para Marte, casa da Union Aerospace Corporation.

A UAC é um conglomerado multi-planetário com instalações de resíduos radioativos em Marte e nas suas duas luas, Phobos e Deimos. Sem ação por 50 milhões de milhas, o seu dia consiste em juntar poeira e assistir golpes rápidos no pequeno quarto.

Nos últimos quatro anos, o exército, o maior fornecedor da UAC, tem usado as instalações remotas em Phobos e Deimos para conduzir vários projetos secretos, incluindo pesquisas em viagens espaciais interdimensionais. Até o momento, eles foram capazes de abrir Portões de Passagens entre Phobos e Deimos, atirando alguns aparelhos num Portão de uma lua e assistindo eles aparecerem no Portão da outra lua.

Porém, recentemente, os Portões de Passagem tem tornado-se perigosamente instáveis. "Voluntários" do exército que entraram nele ou desapareceram ou foram afetados com uma forma estranha de loucura - murmurando vulgaridades, ameaçando qualquer coisa que respira, e finalmente sofrendo uma morte inesperada com a explosão de todo o corpo. Combinar cabeças com dorsos para enviar para os familiares em casa se tornou um trabalho integral. O último relatório do exército afirmou que a pesquisa está sofrendo um "pequeno contratempo", mas tudo está sob controle.

Um S.O.S. Deprimente

Algumas horas atrás, Marte recebeu uma mensagem deturpada de Phobos: "Nós precisamos de suporte militar imediato. Algo horrível está saindo dos Portões de Passagem! O sistema de computador ficou furioso!"

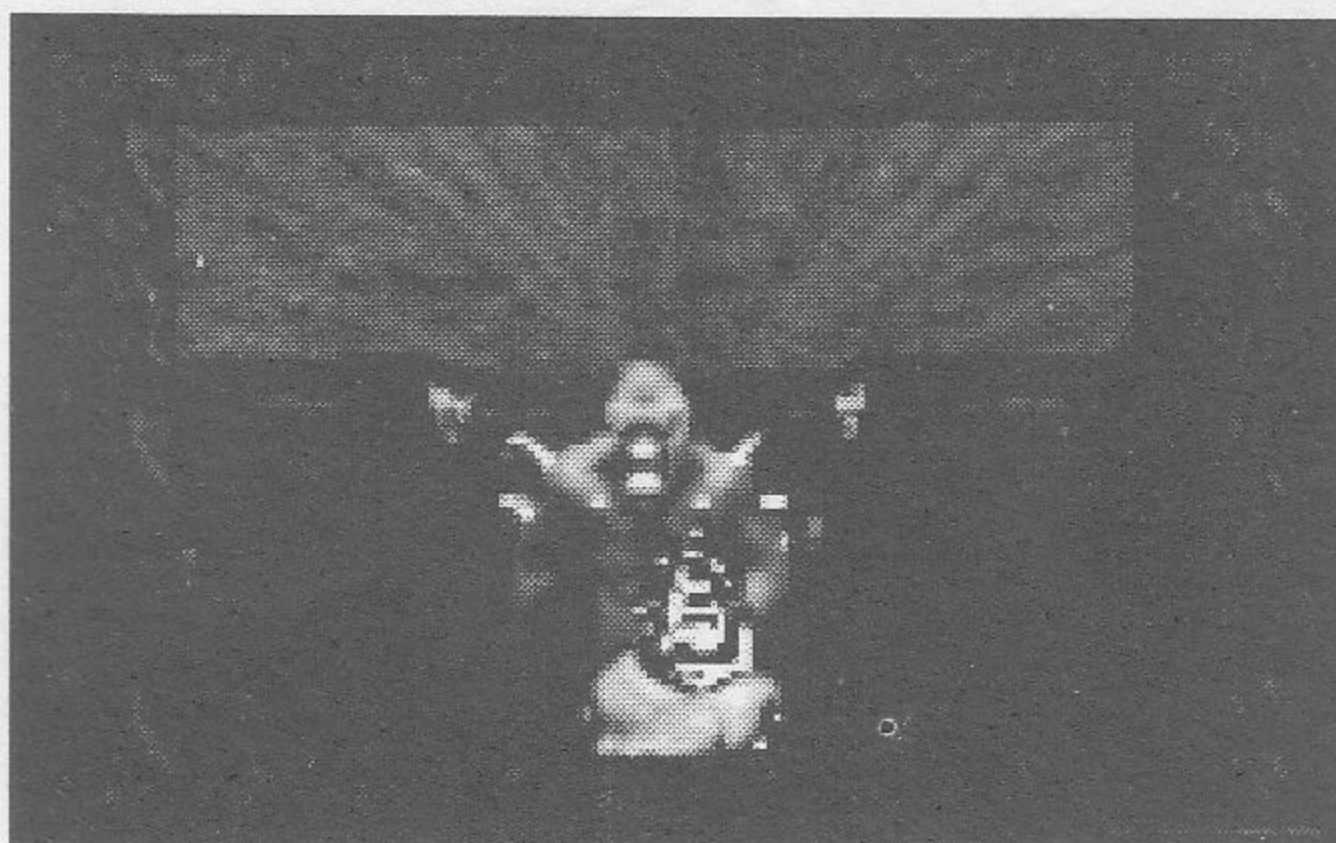
O resto foi incoerente. Logo depois, Deimos simplesmente desapareceu! Desde então, tentativas para estabelecer contato com qualquer lua não tiveram sucesso.

Você e seus companheiros, a única tropa de combate a 50 milhões de milhas, foram enviados imediatamente para Phobos. Você recebeu ordens de assegurar o perímetro da base enquanto que o resto do time entrará. Durante horas, o seu rádio captou o som do combate - revólveres atirando, homens berrando ordens, gritos, ossos quebrando, depois finalmente, silêncio.

Parece que os seus companheiros estão mortos.

Depende de Você!

As coisas não parecem muito bem. Você jamais será capaz de sair do asteróide sozinho. Além disso, todas as armas pesadas foram pegadas pelo outro time, deixando você apenas com uma pistola para proteção.



Se você pudesse apenas colocar as suas mãos num rifle ou mesmo um revólver, você poderia matar alguns inimigos na sua saída. Seja o que for que matou os seus companheiros, eles merecem chumbo na testa.

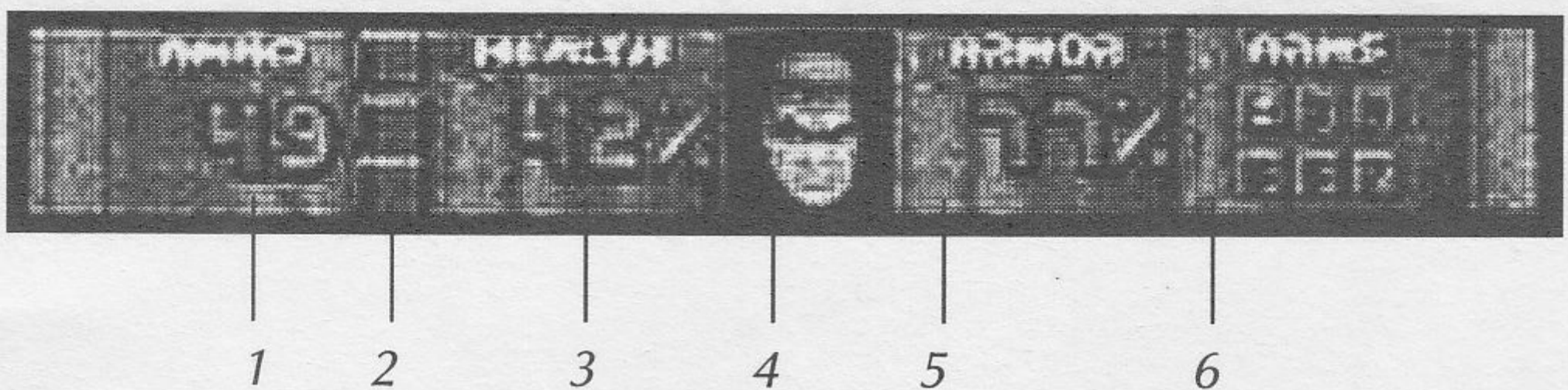
Segurando o seu capacete, você deixa o local de aterrissagem. Esperançosamente, você pode encontrar mais poder de jogo substancial em algum lugar dentro da estação. Conforme você caminha pela entrada principal da base, você ouve rosnados parecidos com de animais vindos dos corredores distantes. Eles sabem que você está aqui.

Agora não tem volta!

DOOM!

Você é a tropa espacial mais dura que já existiu. A sua missão é fazer o seu caminho passando por um holocausto infectado de monstros, sobrevivendo para contar a história, se possível. É importante **USAR SEU BOM SENSO**. Para escapar de DOOM, você precisa de ambas: a mente e o instinto do matador.

A barra de status na parte inferior da tela fornece informações que são vitais para a sua sobrevivência.



1. **Ammo (Munição):** A quantidade de tiros restantes na arma que você está usando no momento
2. **Key Cards (Cartões Chave):** Verifique as chaves que você tem. Você pode ter três tipos de chaves: amarela, vermelha e azul.
3. **Health (Saúde):** Você começa com 100%, mas você não ficará por muito tempo. Quando chegar a 0% é hora de começar novamente.
4. **Your Mug (Sua Cara):** Não é apenas uma bela figura. Conforme você se machuca, a sua cara começa a parecer com um hambúrguer cru!

5. **Armor (Armadura):** Proteja-o até acabar. Fique de olho nisso, porque quando ele acabar, você pode se acabar também.
6. **Arms (Armas):** Números iluminados mostram quais armas estão disponíveis. Use o botão do seu controle para acessar as armas disponíveis. Veja a página 13 para descrições sobre todas as armas e os números correspondentes a elas.

APROXIMANDO-SE DOS CORREDORES DE DOOM

Pegando Coisas

Para pegar um objeto, apenas ande sobre ele. Você é inteligente, então você saberá se precisa pegar alguma coisa.

Usando Portas, Interruptores e Elevadores

Para abrir a maioria das portas e operar interruptores, fique na frente deles e pressione o **Botão C**. Quando você opera um interruptor com sucesso, ele irá mudar de alguma forma, como acender ou virar uma manivela. Se um interruptor não mudar depois de algumas tentativas, ele provavelmente já foi mudado, ou tem uma função que ainda não pode ser feita.

Portas Trancadas

Algumas portas tem trava de segurança e requerem um cartão de segurança colorido com código ou uma chave caveira para abrir. Outras portas trancadas são operadas por um interruptor numa parede próxima. Ao invés de andar para essas portas, você precisará operar um interruptor para abri-las.

Portas Secretas

Algumas portas são secretas. Muitas delas podem ser abertas encontrando-se o interruptor. Em alguns casos, você apenas precisa andar em direção a parede e pressionar o **Botão C**. Se você encontrou uma porta secreta, ela se abrirá para você. Dicas, como uma parede que está deslocada, uma cor diferente ou uma luz ofuscante, revelam os locais das portas secretas.

Elevadores

Elevadores são plataformas que sobem e descem. Alguns deles sentem a sua aproximação e descem automaticamente. Outras tem um interruptor próximo. Aqueles sem um interruptor podem ser operados normalmente caminhando para a plataforma e pressionando o **Botão C**.

Telecabine (Teleporters)

Telecabines podem ser identificadas por um símbolo de um diabo no chão debaixo delas. As vezes o símbolo é um pentagrama; as vezes uma sinistra cara satânica. Para usar uma telecabine, ande sobre o símbolo dela.

PODER DE FOGO

Armas

No começo, você tem apenas a sua pistola e punhos para proteção. Quando você encontrar uma arma nova, você irá automaticamente se equipar com ela, e o número correspondente dela irá acender na barra de status.

Suas armas e os números correspondentes a elas:

1. Punho (Fists) é uma defesa a base de murros em combates mão a mão.
2. A sua Pistola (Pistol) está sempre a seu lado, pronta para entregar proteção com um spray de chumbos. Mas não é bom se você ficar sem munição.
3. Revólver (Shotguns) distribui um "soco" forte a curta distância e uma "pedrada" generosa a longa distância.
4. Metralhadora (Chainguns) direciona um forte poder de fogo em direção ao seu oponente.
5. Lançadores de Mísseis (Rocket Launchers) distribuem um explosivo que pode destruir vários corpos.
6. Rifles de Plasma (Plasma Rifles) atiram rodadas múltiplas de energia plasma.
7. BFG 9000s são o prêmio do arsenal militar, ótimo para limpar a sala daqueles convidados indesejáveis.

Para usar uma arma, aponte-a para o inimigo, pressionando o **Botão D** para a esquerda / direita para mirar. Pressione o **Botão B** para atirar. Mantenha pressionado o **Botão C** para metralhar. Para trocar de armas, use o seu botão de controle para correr pelos números na barra de status.

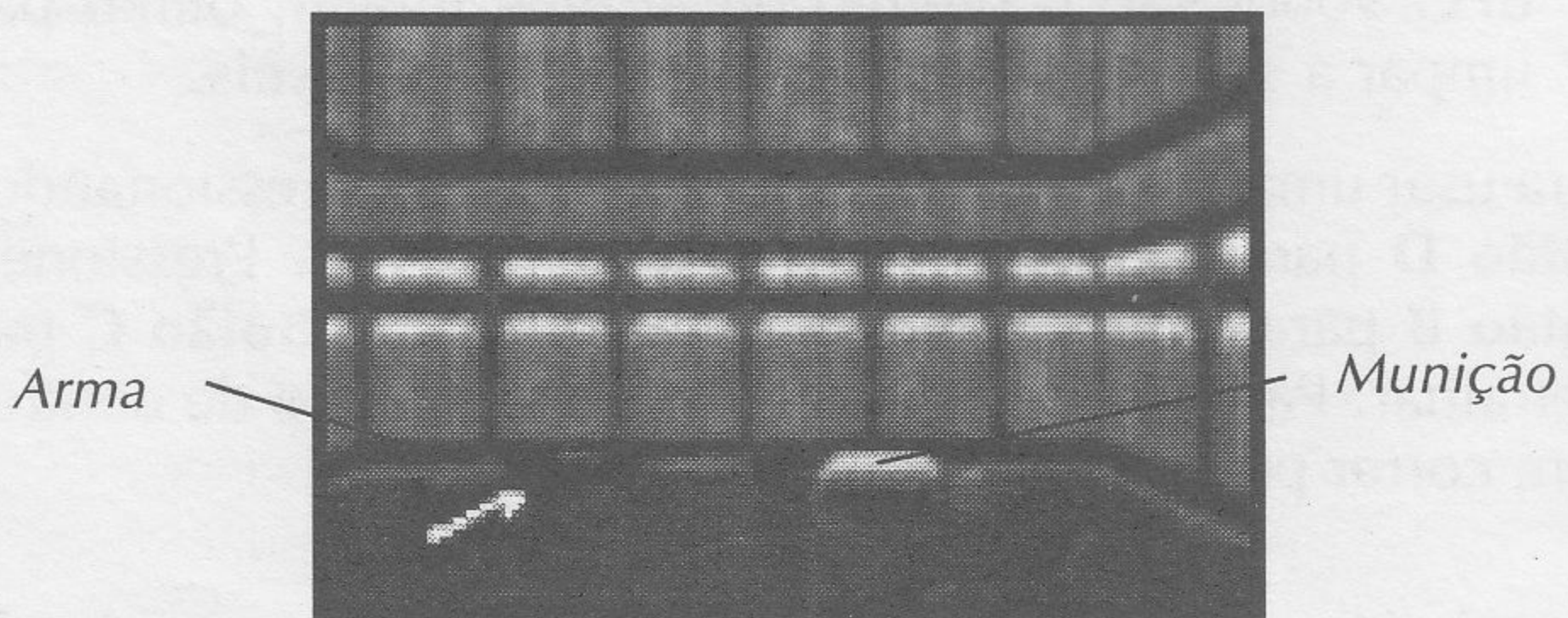
Quando o seu tiro atinge um inimigo, você será sangue espirrado. Não se preocupe se um mostro é mais alto ou mais baixo do que você. Se você pode vê-lo, pode atirar nele.

Munição

Armas diferentes usam diferentes tipos de munição. Quando você encontra munição, DOOM automaticamente carrega a arma para você.

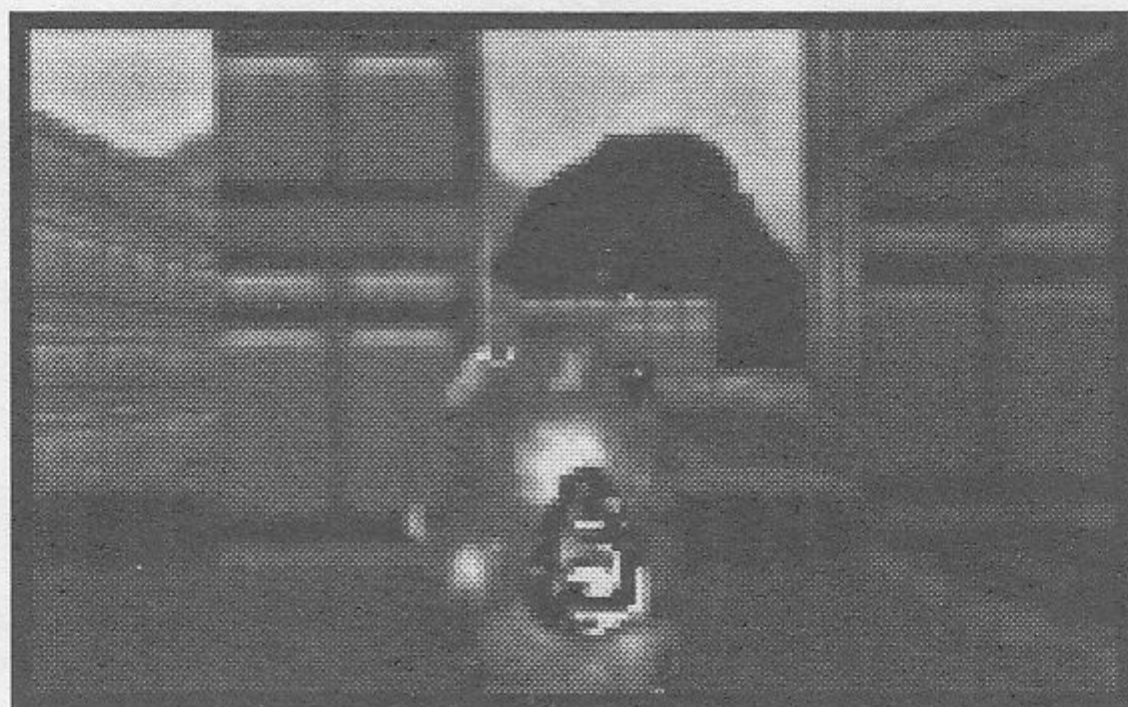
| Pequena Munição | Grande Munição | Arma |
|-----------------|-------------------|-------------------------------|
| Pente | Caixa de Munição | Pistola, Metralhadora |
| Cartucho | Caixa de Cartucho | Revólver |
| Projétil | Mala de Projétil | Lança Mísseis |
| Célula | Pilha de Célula | Rifles de Plasma, BFG 9000 |

Você tem um limite máximo de quantidade de munição que você pode carregar. Quando você encontra uma arma que você já tem, não despreze. Pegando-a aumenta a sua reserva de munição (a não ser que você já esteja no limite).



AMBIENTE PERIGOSO DO DOOM

Algumas partes do ambiente do DOOM podem ser mais perigosos do que o mostro que você irá enfrentar. Aproxime-se com cuidado de áreas contendo barris explosivos, lixo radioativo ou outros riscos.



BARRIS EXPLOSIVOS

Tambores contendo combustível, lixo tóxico ou alguma outra substância volátil estão espalhadas pela base. Se os seus tiros atingirem um desses barris, é KABLOOEY! Pode precisar de várias balas para explodir um barril, mas um único tiro com uma das outras armas, normalmente causa o truque.

Dica: Barris podem ser a arma mais devastadora no seu arsenal, entregando um explosivo dinamitado para todos os pedestres purgatórios próximos. Espere até que vários demônios se aproximem do barril e depois detone-o. Assista eles todos irem "Boom"!

LIMO E OUTRO LIXO RADIOATIVO

Várias das áreas em DOOM contém piscinas de líquidos perigosos que irão te machucar se você caminhar por eles. Há uma variedade de lixo, cada um causando uma elevada quantidade de danos. Se parece com fluido, preste atenção!

USANDO O AUTO MAPA



O Auto Mapa ajuda-o a encontrar o seu caminho. Quando ativado, ele substitui a sua vista normal com um mapa de tudo que você descobriu até o momento. A seta branca é você, e apontam na direção que você está olhando.

Enquanto estiver vendo o Auto Mapa, você pode:

- Correr o mapa para a esquerda ou para a direita
- Se aproximar ou afastar para um close-up ou vista detalhada da sua posição atual.
- Mudar para uma escala imediatamente superior ou inferior do zoom.
- Ativar o modo Seguir para mover o seu personagem rapidamente para outra parte do mapa.
- Mostrar uma escala que lhe dá uma idéia da distância entre várias posições no mapa.
- Mover nos corredores enquanto vê o Auto Mapa. Preste Atenção! Fazer isso é muito perigoso, uma vez que você não pode ver o inimigo.

Veja a próxima página para os botões de controle do Auto Mapa.

Controles do Auto Mapa com Joystick 6 Botões

Ver / Esconder Auto Mapa

Botão Z

Andar

Botão D para qualquer direção

Correr

Botão D para qualquer direção + **Botão A**

Zoom in (Aproximar)

Botão A

Zoom out (Afastar)

Botão B

Ligar / Desligar o modo Seguir

Botão X

Escala Superior ou Inferior Instantânea

Botão Y

Ligar / Desligar a Escala

Botão C

Paralisar / Recomeçar

Start

Controles do Auto Mapa com Joystick 3 Botões

Ver / Esconder Auto Mapa

Pressione e mantenha pressionado o **Botão C** + **Start**

Andar

Botão D para qualquer direção

Zoom in (Aproximar) ou Zoom Out (Afastar)

Botão A

Ligar / Desligar o modo Seguir

Botão B

Ligar / Desligar o Gride

Botão C

Escala Superior ou Inferior Instantânea

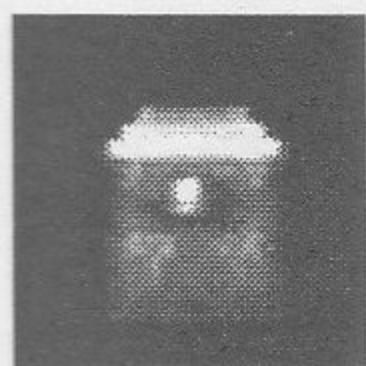
Pressione e mantenha pressionado o **Botão A** + **Start**

SAÚDE E ARMADURA

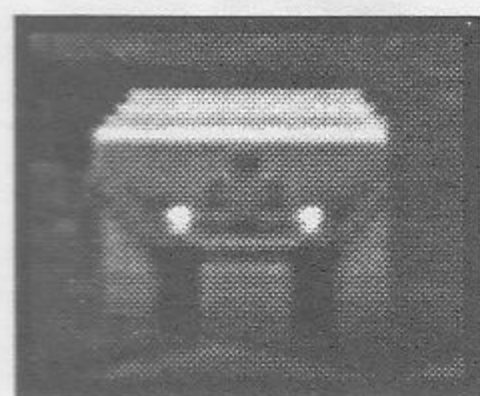
Saúde

Mesmo para um homem forte como você, DOOM pode ser um lugar mortal. Quando você se machucar, a tela irá piscar em vermelho e a sua saúde irá diminuir. Felizmente, Stimpaks (Estimulantes) e MediKits (Kites Médicos) estão frequentemente espalhados pela base. Agarre-os sempre que possível para se curar.

Fique de olho na sua saúde ou você acabará morrendo!



Stimpaks (Estimulantes) dão uma rápida injeção de enzimas incentivadoras que fazem você se sentir como um homem novo.



Medikits (Kites Médicos) são ainda melhor, e incluem curativos, antitóxicos, e outros medicamentos que fazem você se sentir com muito mais saúde.

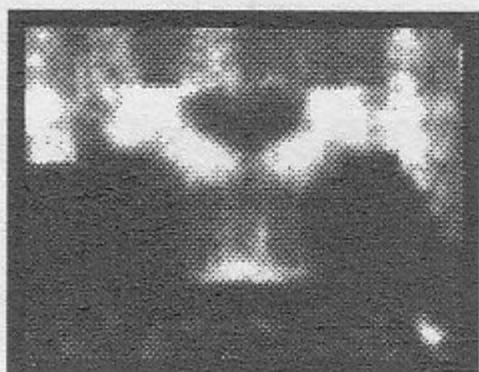
Armadura

Você pode encontrar dois tipos de armadura para o corpo espalhadas. Ambas reduzem os seus ferimentos quando estiver usando-as. Infelizmente, ambas se deterioram com o uso, e eventualmente são destruídas por ataques inimigos.

Se você está usando armadura, você só pode pegar outro colete se ele lhe der maior proteção do que aquele que você estiver usando.



Security Armor (Armadura de Segurança) é um colete verde leve que é perfeito para controlar tumultos.



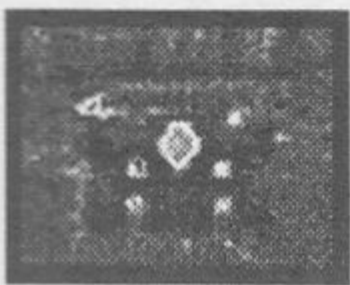
Combat Armor (Armadura de Combate) é uma jaqueta azul pesada feita de derivado de titânio. É útil para proteção contra poder de fogo real - do tipo que você irá encontrar!

ENERGIAS

Outras partículas de “desafios eletrônicos” podem ser encontrados em DOOM. Agarre-as quando puder! Esses itens especiais fornecem um benefício instantâneo, ou duram por um período determinado de tempo ou durante todo o nível. Alguns deles afetam a tela de modo que você saiba quando eles estão ativos. Por exemplo, quando você pega um colete de radiação, a tela fica verde. Conforme o colete se deteriora, a tela começa a piscar. Isso é uma dica para sair do fluxo radioativo agora!



Radiation Suit (Coletes de Radiação) protege você de radioatividade, calor e outras formas de baixa intensidade de energia. Basicamente, eles permitem a você andar no meio do fluxo radioativo sem danos. Enquanto o colete servir, a sua tela terá uma cor verde. Duração: depende do tempo.



Berserk Paks (Pacotes Frenéticos) cura você e age como uma super adrenalina, aumentando enormemente o poder dos seus músculos. Uma vez que você já é um homem carnudo, esse esforço extra deixa você rasgar os inimigos. Você pode até machucar demônios sem grandes problemas. Porém, você deve usar o seu ataque de punho para conseguir o benefício do ataque Frenético. Quando você está frenético, a sua tela fica brevemente vermelha. Duração: Um nível.



Backpacks (Mochilas) aumentam a quantidade de munição que você pode carregar. Quando você encontrar uma mochila, você também recebe munição extra. Duração: Instantâneo.



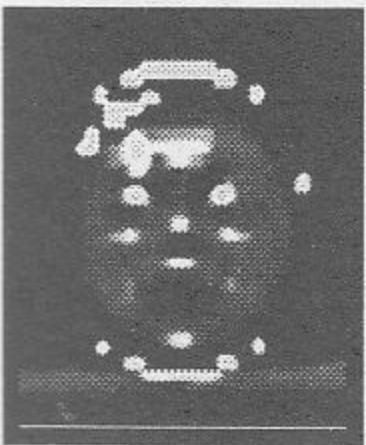
Computer Maps (Mapas de Computador) atualizam o seu Auto Mapa com um layout de toda a área, incluindo todas as áreas escondidas e secretas. Áreas que você não entrou são mapeadas em cinza. Duração: Um nível.

ARTEFATOS

Alguns artefatos de outra dimensão estão espalhadas ao redor. Você pode pegá-las também



Health potions (Porções de Saúde) fornecem uma pequena melhora para a sua saúde - mesmo após os seus 100% normais. Duração: Instantâneo



Spiritual armor (Armadura Espiritual) fornecem proteção extra acima e além da sua armadura normal. Duração: depende do tempo.

Soul spheres (Esferas de Alma) são objetos raramente encontrados que fornecem uma grande melhora para a sua saúde. Um rápido encontro com um desses e você irá se sentir com a melhor saúde de todos os tempos! Duração: Instantâneo.

Invulnerability Artifacts (Artefatos Invulneráveis) submetem você a ficar imune a todos os danos. Muito legal, até o efeito se acabar. Quando o efeito está invulnerável, a sua tela será branca - a sua punição por ser durão. Duração: Depende do tempo.

COMPLETANDO UM NÍVEL

No final de cada área, você irá alcançar um sala de saída, geralmente marcada por uma porta especial ou um sinal de EXIT (SAÍDA). Entre nessa sala e ative o interruptor para sair da área e seguir em frente.

Quando você completa uma área, uma tela de Conquistas mostra a sua performance. Você verá a sua proporção de mortes, a porcentagem dos itens que você encontrou, e o seu tempo comparado com o tempo normal (par).

VIDA ETERNA APÓS A MORTE

Se você morrer, você reinicia o nível do começo com uma pistola e algumas balas. Você não tem limite de "vida"; você pode reiniciar o nível quantas vezes você for morto.

A cena toda é reiniciada do ponto de partida também. Monstros que você havia matado estão de volta novamente, exatamente como você.

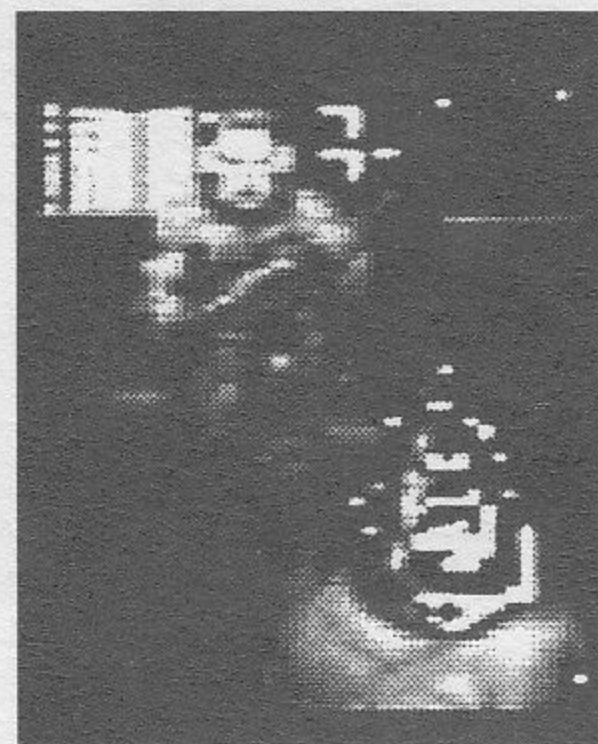
© INIMIGO

Do primeiro momento que você entra na porta até o último tiro do jogo, você estará lutando contra vários horrores. Alguns são apenas brigões normais com más atitudes. Outros são diretos do Estige (Rio do Inferno).

Alguns dos monstros que você enfrentará não são mostrados aqui. Não diga que nós não lhe avisamos.

FORMER HUMANS (HUMANOS FORMAIS)

Apenas alguns dias atrás, você estava provavelmente trocando casos de guerra com um desses rapazes. Agora é hora de trocar alguns chumbos na cabeça deles.



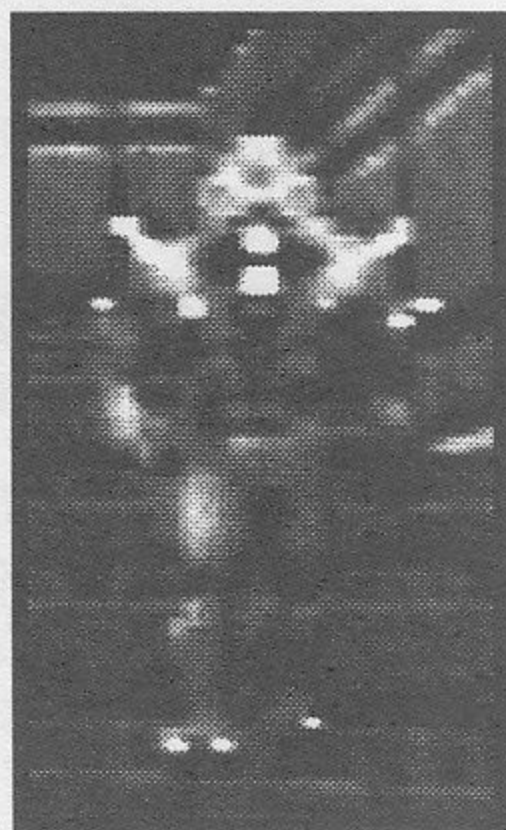
FORMER HUMAN SERGEANTS (SARGENTOS HUMANOS FORMAIS)

O mesmo que os Former Humans, mas muito mais difíceis. Esses revólveres ambulantes irão lhe fornecer alguns buracos a mais se você não tomar cuidado!

IMPS (DIABINHOS)

Você pensou que um diabinho era um belo e pequeno colega num colete vermelho com um forçado.

De onde esses bombardeiros marrons vêm? Eles lançam bolas de fogo na sua garganta e é preciso várias balas para eles morrerem. É hora de encontrar uma arma melhor que essa pistola se você for enfrentar mais de um desses amigos!



DEMONS (DEMÔNIOS)

Esses se parecem com gorilas depilados, com exceção dos chifres, da cabeça grande e vários dentes, e de serem mais difíceis de serem mortos. Não chegue muito próximo ou eles irão arrancar a sua cabeça!



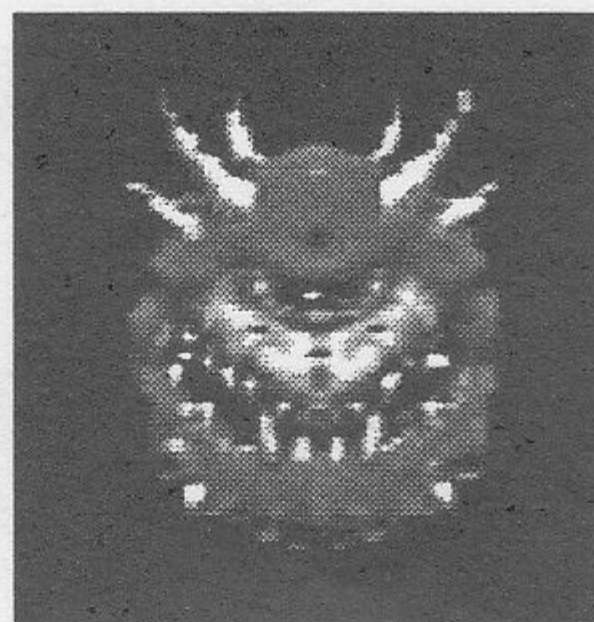
LOST SOULS (ALMAS PERDIDAS)

Mudo. Duro. Pegando fogo.



CACODEMONS (CACODEMÔNIO)

Eles flutuam no ar, expelem bolas iluminadas, e orgulham-se de uma enorme boca. Você está tostado se chegar muito próximo desses monstrosinhos.



BARONS OF HELL (BARÕES DO INFERNO)

Durões como uma carroceria de caminhão e quase do mesmo tamanho, esses gorilas são as piores coisas sobre duas pernas desde Tyrannosaurus Rex!



Dica: Crie mortes entre os demônios manobrando-os num fogo cruzado. Se um inimigo é atingido por outro demônio, ele irá virar a sua fúria contra o pobre burro com a sua mira afiada. Se isso acontecer, deixe eles sozinhos. (É sempre melhor deixar os inimigos fazerem o trabalho para você). Esse método não é efetivo com projéteis atirados entre demônios da mesma forma.

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 32X possam descansar.



DOOM, o logotipo DOOM, e todos os elementos relacionados a DOOM são marcas registradas de id Software. © 1993, 94.

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 da **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 produto 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 - Tel.: (011) 831-2266

TECTOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS



CONHEÇA O AMAZONAS