

Olympic Gold



SEGA

TECTOY

U.S. GOLD
OFFICIAL LICENSEE

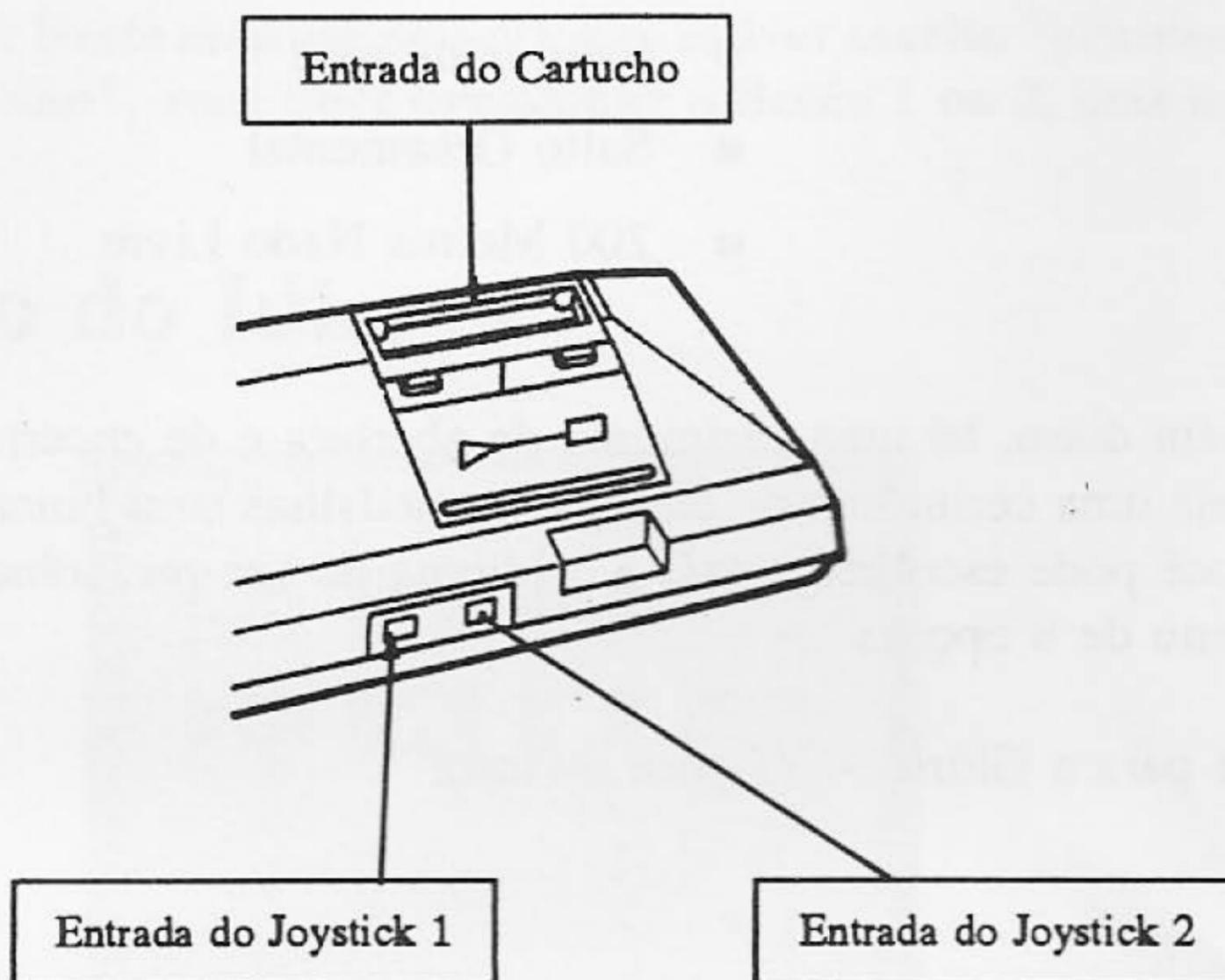
Copyright © 1988 COOB 92™

Com a gentil permissão do COOB 92. S.A.

Como Colocar o Cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado. Conecte o(s) joystick(s).
2. Coloque o cartucho OLYMPIC GOLD no console, conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. OLYMPIC GOLD pode ser jogado por até 4 jogadores.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



Introdução

Bem vindo às Olimpíadas de 1992 em Barcelona!

Nesse jogo, até 4 jogadores podem confrontar suas habilidades e resistência um contra o outro e com 20 atletas do próprio MASTER SYSTEM, para ganhar a máxima Premiação – uma Medalha de Ouro Olímpica. Você compete em 7 eventos excitantes de uma Olimpíada completa, ou escolhe algumas destas provas para formar uma mini-Olimpíada ou para treinar quanto quiser.

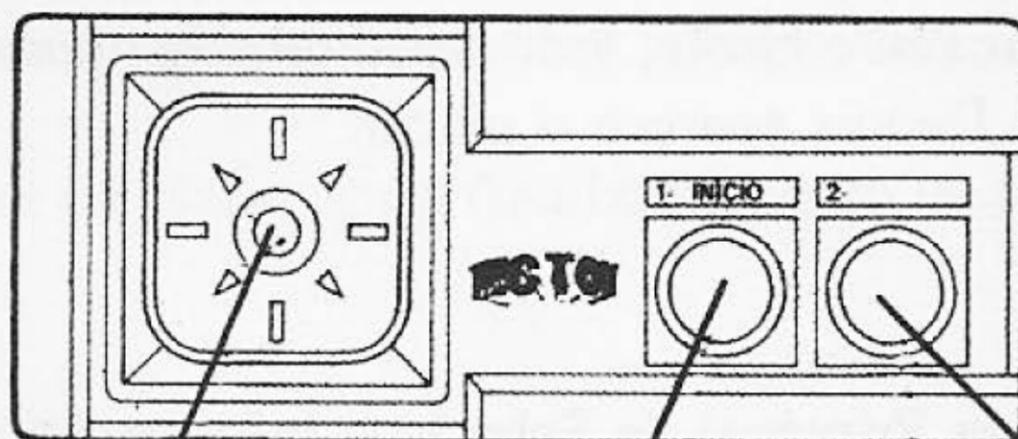
Os 7 eventos são:

- 100 metros Rasos
- 110 metros com Barreiras
- Arremesso de Martelo
- Arco e Flecha
- Salto com Vara
- Salto Ornamental
- 200 Metros Nado Livre

Além disso, há uma cerimônia de abertura e de encerramento, mais uma cerimônia de entrega de medalhas com hinos dos países. Você pode escolher o país e o idioma de sua preferência num menu de 8 opções.

Vá para a Glória – Vá para o Ouro!

Resumo dos Controles



Botão Direcional
(Botão D)

Botão 1

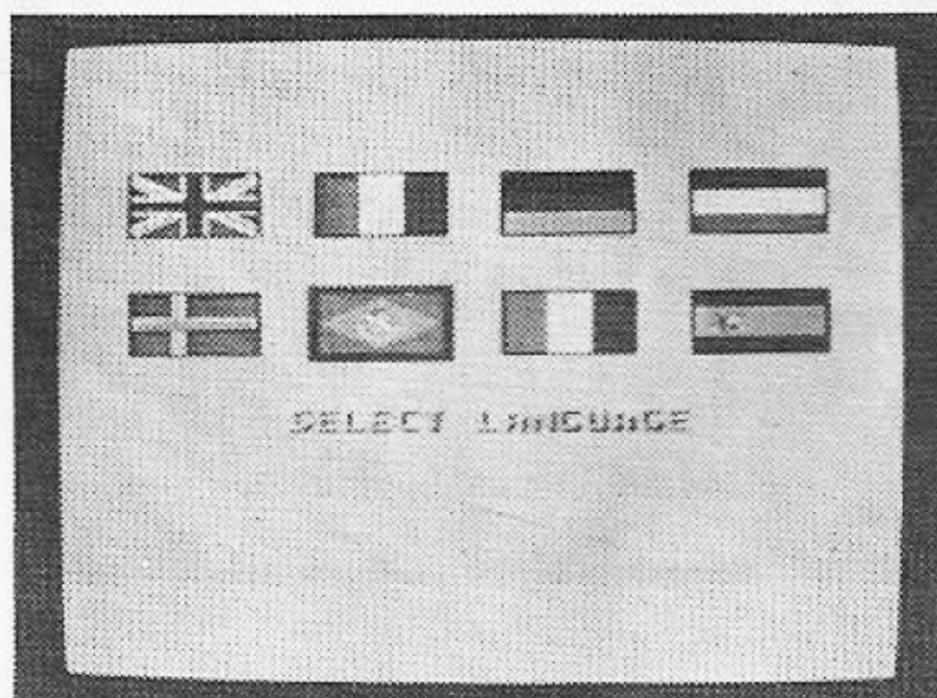
Botão 2

Botão D: Destacar opções de menus, controlar direção. Veja também o item *Controles*.

Botões 1 e 2: Selecionar itens nos menus, controlar velocidade, iniciar/tiro de largada. Veja também o item *Controles*.

ATENÇÃO: Neste manual, sempre que estiver escrito "pressione qualquer botão", você deve pressionar o Botão 1 ou 2, mas não o Botão D.

Seleção do Idioma



Depois dos créditos da abertura, há um conjunto de 8 bandeiras. Movendo o retângulo de destaque com o Botão D e pressionando qualquer Botão, você seleciona um idioma. Durante o restante do jogo até desligar seu console, todo texto principal estará no idioma de sua escolha. Depois aparece o placar.

Placar

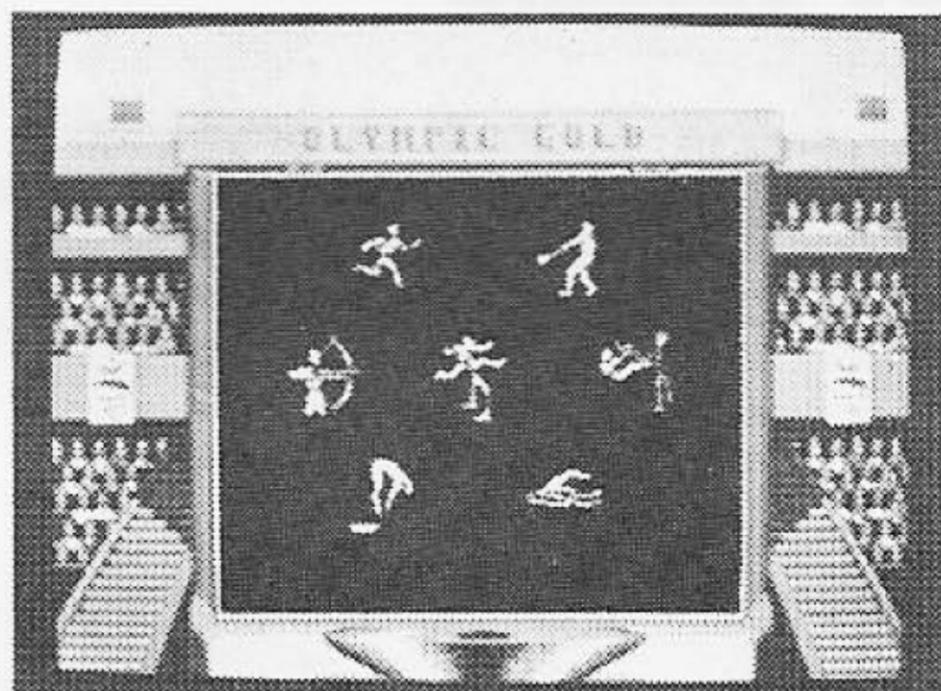
O placar é a Tela Principal de Seleção e Informação sobre sua situação e suas opções no OLYMPIC GOLD.

Inicialmente, serão apresentadas quatro opções:

SESSÃO DE TREINO
MINI-OLIMPÍADA
OLIMPÍADA COMPLETA
RECORDES OLÍMPICOS

Quando você move para cima/baixo com o Botão D, cada seleção é destacada. Pressionando qualquer Botão sobre a opção destacada, ela é selecionada. A função de cada uma está explicada abaixo.

Sessão de Treino



Selecionando **SESSÃO DE TREINO**, aparece um conjunto de 7 ícones representando os sete eventos. Com o Botão D, você pode percorrer os eventos. Pressionando o Botão 1 sobre um ícone, você tem então a oportunidade de praticar aquele evento.

Quando estiver no placar, para finalizar o modo de treino pressione o Botão 2.

Mini-Olimpíada

Selecionando **MINI-OLIMPÍADA**, aparece um conjunto de 7 ícones. Use o Botão D para percorrer os ícones, que piscam em verde e branco. Pressionado qualquer Botão sobre qualquer ícone, ele passa a piscar em verde e vermelho. Quando você deixa esse ícone, ele permanece completamente em vermelho e é então selecionado. Você pode selecionar ícones para todos os eventos onde quiser competir. Se escolher um evento acidentalmente, pressione qualquer Botão ainda sobre o ícone para desfazer a seleção. Quando tiver selecionado os eventos, mova o retângulo de destaque para **INÍCIO** e pressione qualquer Botão. Você então irá em frente para competir em uma Mini-Olimpíada com um número limitado de eventos.

Olimpíada Completa

Selecionando **OLIMPÍADA COMPLETA**, você competirá em todos os 7 eventos na ordem que eles aparecem no placar, e irá para a Tela de Entrada de Nomes.

Recordes Olímpicos

Selecionando RECORDES OLÍMPICOS, você poderá ver os Recordes Olímpicos e Mundiais para cada evento. Se algum competidor quebrar um recorde durante a competição, a tabela de recordes será atualizada e o mesmo será mantido até o recorde ser quebrado ou o console ser desligado. Mova para a próxima tabela de recordes pressionando qualquer Botão, até retornar ao placar novamente.

Coloque os Nomes



Após selecionar Mini-Olimpíada ou Olimpíada Completa, será apresentada a Tela de Entrada de Nomes. Nessa tela você pode, movendo o retângulo de destaque, mudar os seguintes itens:

- O número de jogadores (de 1 a 4).
- Os nomes dos jogadores.
- O país representado pelos jogadores.
- O Joystick usado pelos jogadores.

Para isso, deve-se destacar a seleção a ser alterada e pressionar o Botão 1.

Se quiser inserir seu nome, destaque o nome que quer mudar e pressione o Botão 1. Isso faz aparecer uma seleção de caracteres. Pressionando o Botão 1 quando CLR está destacado, será apagado o nome atual. Você pode então inserir letras conforme desejar, com o Botão 1. O Botão 2 apaga a última letra.

Uma vez feita a seleção, mova o retângulo de destaque para INÍCIO, pressione o Botão 1 e aparecerá uma opção de nível de dificuldade.

Seleção de Nível

Será oferecido uma seleção de 3 níveis, para você competir contra os atletas do próprio MASTER SYSTEM. Para isso, destaque a seleção com o Botão D e pressione qualquer Botão.

Os níveis são:

CLUBE	Um nível fácil, para iniciantes ou crianças.
NACIONAL	O adversário é mais difícil do que o do clube.
OLÍMPICO	Os atletas adversários são possuidores de recordes mundiais e é o nível mais difícil para competir.

Após selecionar seu nível, você será levado para a cerimônia de abertura das Olimpíadas de 1992 em Barcelona.

Cerimônia de Abertura

Você verá uma cerimônia de abertura com música se escolher competir na Mini-Olimpíada ou na Olimpíada Completa. Se quiser pular a cerimônia, pressione qualquer Botão depois que ela começou.

Os Eventos

Barra de Informações: Na parte de baixo da tela de cada evento, há uma barra de informações com os nomes dos jogadores, os países, o recorde olímpico atual e a contagem de pontos dos jogadores.

100 metros/110 metros com Barreiras

Mini-Olimpíada ou Olimpíada Completa

Um Jogador

Você verá os 3 atletas daquele evento e a raia que vai competir. Pressione qualquer botão quando estiver pronto para competir.

A visão muda para uma pista com um sinalizador e os corredores abaixando-se em seus blocos. Seu corredor é identificado por estar piscando. Quando o sinalizador dispara sua arma, você controla a velocidade do seu corredor com os controles do Joystick.

Quando a corrida termina, os resultados da eliminatória são impressos no placar. Você não se classificará se chegar por último.

Pressionando qualquer Botão, você verá os atletas na Eliminatória 2, e poderá decidir se assiste à segunda eliminatória ou se vê somente os resultados. Para isso, mova o retângulo de destaque com o Botão D e pressione qualquer Botão sobre ASSISTIR ou PASSAR. Se escolher Assistir, verá a segunda eliminatória da corrida.

Os resultados da segunda eliminatória são mostrados e pressionando qualquer Botão você vê o corredor na final. Para se classificar para a final você tem que ganhar na sua eliminatória ou ser o mais rápido entre os últimos colocados.

Se você foi classificado, pressionando qualquer Botão, correrá na final. Se não foi classificado, será dada a opção ASSISTIR ou PASSAR.

No final da corrida você verá os resultados da final e seu tempo. Pressionando qualquer Botão, se você ganhou uma medalha verá a cerimônia de medalhas, ou passará ao Quadro de Medalhas.

Se você não se classificou na primeira eliminatória lhe serão oferecidas as opções ASSISTIR ou PASSAR, na segunda eliminatória e na final. Com o Botão D, destaque sua seleção e pressione qualquer Botão. Você então irá para o Quadro de Medalhas.

2-4 Jogadores

Cada jogador correrá em uma eliminatória separada e os resultados e tempos serão mostrados para cada eliminatória. Os controles são os mesmos do modo um jogador. Não existe final. Os ganhadores de medalhas são decididos pelos três tempos mais rápidos de todos os corredores competidores em todas as eliminatórias.

Sessões de Treino

Você pode praticar sempre que desejar em qualquer dos níveis de dificuldade que pré-selecionou. Uma barra de força é incluída, dando a você um indicador direto da velocidade que está alcançando com sua velocidade de pressionamento do botão.

Arremesso de Martelo

Mini-Olimpíada ou Olimpíada Completa

Cada jogador tem 3 arremessos, um em cada etapa. Uma tela similar à da corrida mostra os resultados após cada etapa. Os três competidores que arremessarem mais longe ganham as medalhas. Os arremessos de todos os outros atletas não são vistos, aparecendo somente nas tabelas de resultados.

O jogador controla o atleta usando os botões do Joystick. No final do evento, os jogadores movem-se para o Quadro de Medalhas.

Sessão de Treino

Você pode praticar no martelo sempre que desejar. Duas barras de força são incluídas. A superior indica sua velocidade de pressionamento do botão para alcançar o giro máximo. A inferior indica o melhor momento para soltar o martelo quando a barra de força está no máximo.

Arco e Flecha

Mini-Olimpíada ou Olimpíada Completa

Ao confirmar esse evento, será apresentada uma vista a longa distância de três arqueiros e alvos. A força e direção do vento é representada por um ícone na tela.

Pressionando qualquer Botão, aparece uma tela interna com o seu arqueiro. Para mudar a tensão do arco, use o Botão D. Pressionando novamente qualquer Botão, a tela interna mostra uma mira sobre um alvo que você controla com o Botão D. Pressionando qualquer Botão, você dispara sua flecha.

Sua pontuação é mostrada em uma vista aproximada do alvo e uma barra de informação atualiza sua pontuação.

Existem 3 etapas de seis flechas com os resultados mostrados entre cada etapa. Cada etapa dura 60 segundos respectivamente. Você tem que atirar as flechas no tempo fixado.

Quando você completa a competição, move-se para o Quadro de Medalhas.

Sessão de Treino

Você pode praticar sempre que desejar na modalidade Arco e Flecha, e não existe tempo limite para atirar suas 6 flechas.

Salto com Vara

Mini-Olimpíada ou Olimpíada Completa

Quando qualquer jogador entra no Salto com Vara são dadas as opções SALTO ou PASSAR aquela altura. Se você decidir saltar, terá 3 chances para ultrapassar a altura. Se você decidir após a primeira tentativa passar para outra altura, poderá fazê-lo, porém usando suas tentativas restantes. Os competidores vão então para a próxima altura.

Se decidir Passar aquela altura, poderá esperar a próxima altura ser definida, ou quando o último competidor for eliminado na altura final, será forçado a pular aquela altura na competição.

O jogador que pular mais alto é o vencedor e os próximos dois mais altos são o segundo e o terceiro.

O jogador controla o salto com vara usando os botões do Joystick.

No final do evento, os jogadores movem-se para o Quadro de Medalhas.

Sessão de Treino

Quando o evento é confirmado, a altura da barra pode ser definida pressionando o Botão D para cima e para baixo. Você pode praticar em qualquer altura sempre que desejar. A barra de força indica a velocidade de pressionamento do botão para alcançar a velocidade máxima na elevação.

Saltos Ornamentais

Sessão de Treino

Na sessão de treino, o jogador pode selecionar qualquer combinação de mergulhos escolhendo uma série de ícones. Os ícones são selecionados colocando o retângulo de destaque sobre ele e pressionando qualquer Botão. Quando o tipo de mergulho foi selecionado, um nível de dificuldade associado ao mergulho é mostrado na parte de baixo da tela. O nível de dificuldade está relacionado com a dificuldade de controlar um determinado tipo de mergulho a partir do joystick. O mergulho é julgado por 5 juízes, com base no controle do tempo, no estilo e na entrada na água. As pontuações mais baixa e mais alta são descartadas. As três pontuações restantes são somadas e multiplicadas pelo nível de dificuldade para obter a pontuação final. Para ganhar pontos máximos você deve executar o mergulho que definiu nos ícones.

Na parte de baixo há 4 ícones:



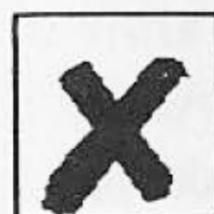
Executar o mergulho.



Assistir uma demonstração do mergulho que escolheu.



Assistir uma demonstração em câmera lenta do mergulho que escolheu.



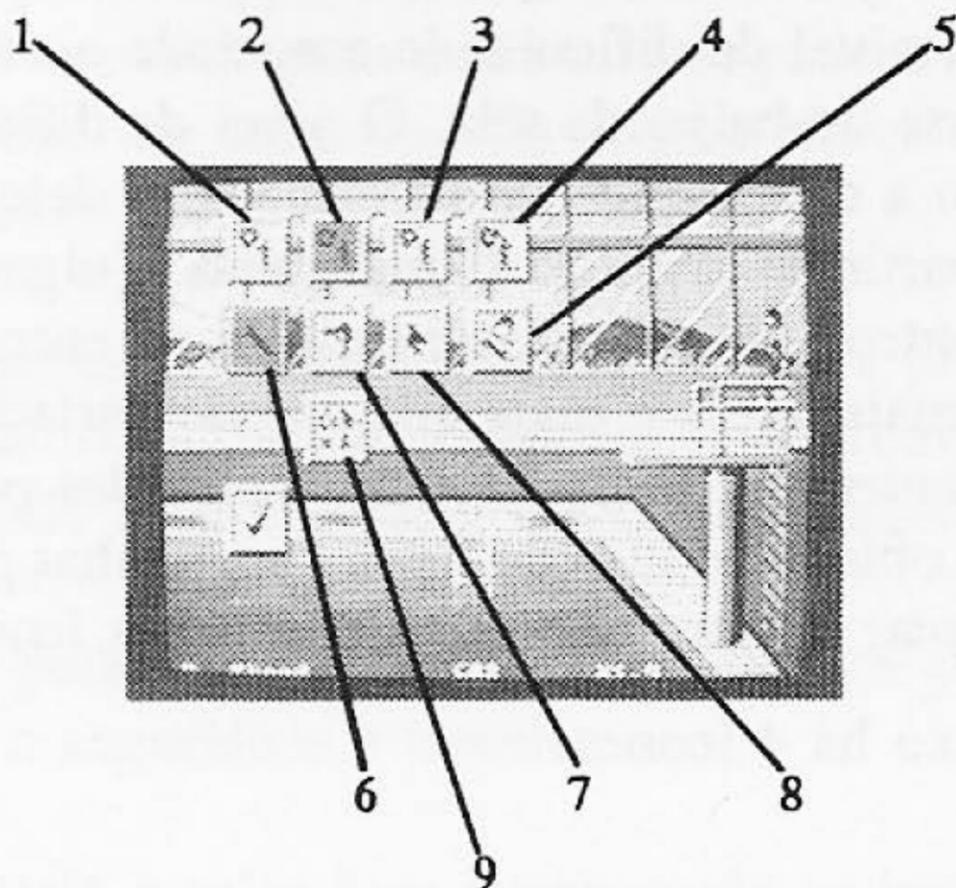
Sair do modo treino.

Na sessão de treino, quando um dos ícones de demonstração é escolhido, o jogo executa um exemplo perfeito do mergulho selecionado.

Além disso, aparece na tela um ícone representando o Joystick, mostrando a melhor forma de pressionar os botões para executar esse tipo de mergulho. Você pode treinar e assistir demonstrações sempre que desejar.

Mini-Olimpíada ou Olimpíada Completa

Tipo Básico
de Mergulho



- | | |
|------------------------------|--------------------------------|
| 1. Para frente e para fora | 6. Aberto |
| 2. Para frente e para dentro | 7. Encolhido |
| 3. Para trás e para fora | 8. Abdome dobrado |
| 4. Para trás e para dentro | 9. Opção de cambalhota ou giro |
| 5. Livre | |

No modo competição, você deve executar 4 mergulhos pré-definidos e 1 mergulho em estilo livre. O jogo força a posição inicial e permite que você escolha os movimentos restantes, isto é, abrir o corpo, dobrar o abdome, encolher-se e girar lateralmente. Além disso, você pode escolher o número de cambalhotas baseado nas escolhas acima. Após cada mergulho pré-definido, o placar mostrará sua classificação na etapa. O quinto mergulho é um mergulho em estilo livre e você está liberado para selecionar livremente pelos ícones qual mergulho deseja fazer.

Os botões do Joystick controlam os mergulhos. Quando o evento termina, você se move para o Quadro de Medalhas.

Natação

Mini-Olimpíada ou Olimpíada Completa

Um Jogador

As mesmas opções da corrida são oferecidas, com duas eliminatórias e uma final. Você também pode selecionar ASSISTIR ou PASSAR nas eliminatórias, dependendo de vencer ou não sua eliminatória. Após a final você vai para o Quadro de Medalhas.

2-4 Jogadores

As mesmas opções que as aplicadas à corrida. O nadador é controlado pelos botões do Joystick.

Sessão de Treino

Você pode praticar sempre que desejar em qualquer dos níveis de dificuldade pré-selecionado. Existem duas barras de força incluídas. A superior indica a velocidade (relacionada à velocidade de pressionamento do botão) e a inferior indica resistência. Se você nadar muito rápido nos estágios iniciais, esgotará sua resistência e não será capaz de fazer um final rápido.

Quadro de Medalhas



Se você ou um de seus amigos ganhou uma medalha, quando entra nessa tela acontece uma cerimônia de entrega de medalha, e só depois aparece o Quadro de Medalhas.

O Quadro de Medalhas mostra o total de medalhas dos que acumularam mais medalhas, e também de todos os jogadores.

Pressionando qualquer Botão, você vai para a Tela de Pontuação.

Tela de Pontuação

Para cada classificação em cada evento é destinado um número de pontos incluindo os ganhadores de medalhas. O primeiro ganha 12 pontos, o segundo 11 pontos, etc. Essa tela mostra em destaque a sua situação e a de seus amigos que estiverem jogando, até esse momento na Olimpíada. Depois do último evento, essa tela mostra sua pontuação final e classificação.

Quando qualquer Botão é pressionado, o jogo vai para a Cerimônia de Encerramento.

Cerimônia de Encerramento

Este é o encerramento dos jogos. As Olimpíadas de 1992 em Barcelona estão terminadas e os fogos de artifícios da comemoração estão explodindo.

Para sair dessa tela e voltar para a seleção do placar novamente, pressione qualquer Botão.

Controles

100m Rasos

Mesmos controles que com Barreiras, porém sem o salto.

110m com Barreiras

Espere até o sinalizador disparar sua arma. Pressione o Botão 1 depois o Botão 2 repetidamente para fazer o corredor correr. Quanto mais rápido você alternar os botões, mais rápido será o corredor. Para saltar, pressione o Botão D em qualquer direção. Quando a linha de chegada se aproxima, pressione o Botão D em qualquer direção para dar um mergulho e ganhar aquele 1/4 de segundo extra.

Arremesso de Martelo

Para iniciar o giro pressione o Botão 1. Para girar mais rápido pressione o Botão 1 e o Botão 2. Porém, se você girar mais de 10 vezes para ganhar velocidade, será penalizado em sua força. Para começar a mover-se através do círculo, pressione o Botão D em qualquer direção. Enquanto ainda estiver pressionando o Botão 1 e 2, certifique-se de pressionar o Botão D em qualquer direção para soltar o martelo, após 3 giros.

Arco e Flecha

Pressione qualquer Botão para ir para o modo "força". Nesse modo, a força do arco é mudada usando o Botão D para a esquerda ou para a direita. Qualquer Botão muda a tela interna para o modo "pontaria". Nesse modo, a flecha é direcionada usando o Botão D para cima, baixo, esquerda e direita. Qualquer Botão dispara a flecha e a Tela do Alvo é mostrada. Pressionando qualquer Botão novamente, dispara-se outra flecha. Todas as 6 flechas devem ser disparadas dentro de um minuto, o tempo limite.

Salto com Vara

No modo treino, a primeira coisa a fazer é definir a altura a pular. Isso é feito usando o Botão D para cima e para baixo. Pressione qualquer Botão quando estiver pronto. Você faz o saltador correr mais rápido pressionando o Botão 1 e depois o Botão 2 repetidamente. Pressione o Botão D para baixo para firmar a vara. Para lançar o atleta para o ar pressione o Botão D para cima. Os botões devem ser pressionados no momento correto na animação para obter um efeito positivo, ou eles tiram a eficiência do salto. Para fazer o atleta soltar a vara, pressione o Botão 1. Para fazê-lo girar sobre a barra pressione o Botão D para a esquerda.

200m Natação

Para mergulhar na água pressione o Botão 1 ou 2. Para nadar pressione o Botão 1 e depois o Botão 2 repetidamente. A natação também tem a complicação da resistência: pressionando alternadamente os Botões 1 e 2 com rapidez, você pode esgotar seu nadador, e ele nadará mais devagar. Para dar a virada no final da raia, pressione o Botão D. Para se esticar no final, pressione o Botão D.

Saltos Ornamentais

Após selecionar o mergulho no menu, o melhor modo de aprendê-lo é escolher o modo de demonstração e observar o pressionamento do Joystick que aparece na tela, tentando copiar quando mergulhar. Os tempos exatos dos movimentos e da entrada são decisivos para uma pontuação elevada.

Antes do Mergulho

Botão 1 + Botão D

p/esquerda ou direita: Mover a direção do trampolim.

Esquerda: Iniciar a saída do mergulhador.

Para cima: Iniciar o salto sobre a prancha (somente para mergulhos olhando para a frente!)

Para baixo: Pular no final da prancha e começar o mergulho.

Durante o Mergulho

Botão 1: Encolher-se.

Botão 2: Girar lateralmente.

Botão D:

Para cima: Esticar o corpo.

Para a esquerda/direita: Fazer uma cambalhota.

Para baixo: Entrar na água.

Reiniciar

Durante as telas de seleção, o Botão 2 retorna o jogo para as opções principais do placar.

Conselhos e Dicas

A chave para ter um bom desempenho nos eventos que requerem pressionamento de botões é a técnica de segurar seu Joystick.

Aqui estão algumas dicas para ajudá-lo a melhorar suas posições e, tomara, obter algumas medalhas de ouro!

Técnica do Botão: Método 1

Deixe seu polegar esquerdo no Botão 1, e seu polegar direito no Botão 2, segurando a extremidade inferior direita do Joystick com a mão esquerda, e a extremidade superior direita com a mão direita. Assim que a arma dispara (ou assim que você estiver pronto nos eventos de campo) mantenha uma mão completamente imóvel e vibre a outra para cima e para baixo rapidamente. Enquanto ambos os botões estiverem sendo pressionados (você descobrirá que o botão com a mão parada começará a ser pressionado pela vibração causada por manter seu dedo polegar pousado sobre ele), os tempos de Recordes Mundiais estarão ao seu alcance.

Método 2

Existe outra técnica que embora inicialmente seja mais difícil de fazer, pode ser muito mais eficiente quando feita apropriadamente.

Curve uma de suas mãos sobre a extremidade direita de seu Joystick (mão esquerda se for destro e vice-versa) e descanse seu dedo médio no Botão 2. Agora agarre a parte superior e inferior do Joystick com os dedos quarto, mindinho e polegar da outra mão respectivamente. Seu segundo dedo deve descansar no Botão 1. Vibre o Joystick entre sua palma e dedo médio da mão curvada e a velocidade rápida turbo depende de você!

Agora vamos às dicas sobre os eventos individuais: É melhor praticar primeiro!

100m Rasos

Use as técnicas descritas, mas não se esqueça de mergulhar na linha de chegada, uma vez que realmente causa uma diferença no seu tempo!

110m com Barreiras

A chave é conseguir uma marcha ritmada. Segure o Joystick como descrito e pule exatamente antes de alcançar a barreira. Esforce-se e continue correndo quando pula, para manter o desempenho. Se bater em uma barreira, não se assuste: vá em frente. Não se esqueça de mergulhar na linha de chegada.

Arremesso de Martelo

Inicie o giro do atleta, e leve-o depressa a uma velocidade rápida porque ele sente vertigem e desacelera após um curto espaço de tempo. Pressione qualquer direção do Botão D para iniciá-lo no giro através do círculo, e novamente após executar exatamente três voltas para soltar o martelo no ar. Perder o momento do arremesso afeta seriamente a distância arremessada, assim faça isso corretamente.

Arco e Flecha

Não puxe o arco para trás completamente, porque isso faz com que a flecha vá mais alto do que você apontou. Se você não puxar para trás o arco, a flecha irá muito para baixo e será levada pelo vento!

O melhor valor está por volta de 75% de tensão, e então a flecha irá quase exatamente onde você apontou. Algumas dicas de direcionamento:

Tente mover a mira diagonalmente de um canto do alvo em direção ao centro, disparando quando ela chega lá. Alternativamente, faça pequenos círculos no Joystick ao redor do centro do alvo para conseguir aqueles pontos máximos.

Salto com Vara

Esse é um dos eventos mais difíceis, pois requer corrida rápida juntamente com momento certo de saltar. Desenvolva uma boa velocidade, depois pressione para baixo (para fixar a vara) e para cima (enquanto continua correndo) para fazer o atleta subir do solo. Mantenha-se "correndo" até a vara estar próximo da vertical e então pressione o Botão D para a esquerda (você pode parar de pressionar os botões agora) para girar sobre a barra.

Saltos Ornamentais

Mergulhando de frente, deixe o mergulhador andar para o fim da prancha antes de pular. Você fará exatamente como se estivesse pulando enquanto se movimenta.

Siga os mergulhos de demonstração e tente copiá-los exatamente. Se o fizer, conseguirá dez em todos!

Olhe para a dificuldade dos mergulhos e não tente os mais difíceis até estar bom nos mais simples.

Natação

Não pressione os botões o mais rápido que conseguir ou seu nadador esgotará sua resistência e realmente desacelerará. Controlar o tempo da virada também é importante.

Experimente obter o ritmo mais rápido que puder sem reduzir sua resistência. Depois, no último minuto, você pode usar toda sua resistência restante para acelerar no final!

Pontuação a Tentar Atingir:

100m	9.50 seg
Arremesso de Martelo	85.00 m
Arco e Flecha	57 pontos
110m com Barreiras	12.50 seg
Salto com Vara	6.00 m
Saltos Ornamentais	400.00 pontos
Natação	1.43 min

Se puder superar esses pontos, considere-se um dos melhores jogadores de Videogame do mundo!

Marcador de Pontos

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Marcador de Pontos

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Marcador de Pontos

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Marcador de Pontos

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Marcador de Pontos

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			



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 LTDA.

Estrada Torquato Tapajós, 5408 - Bairro Flores - Manaus - AM
CEP 69090 - Indústria Brasileira.

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

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

TELEFONE: (011) 261-5797

TECTOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

COMECA O AMAZONAS