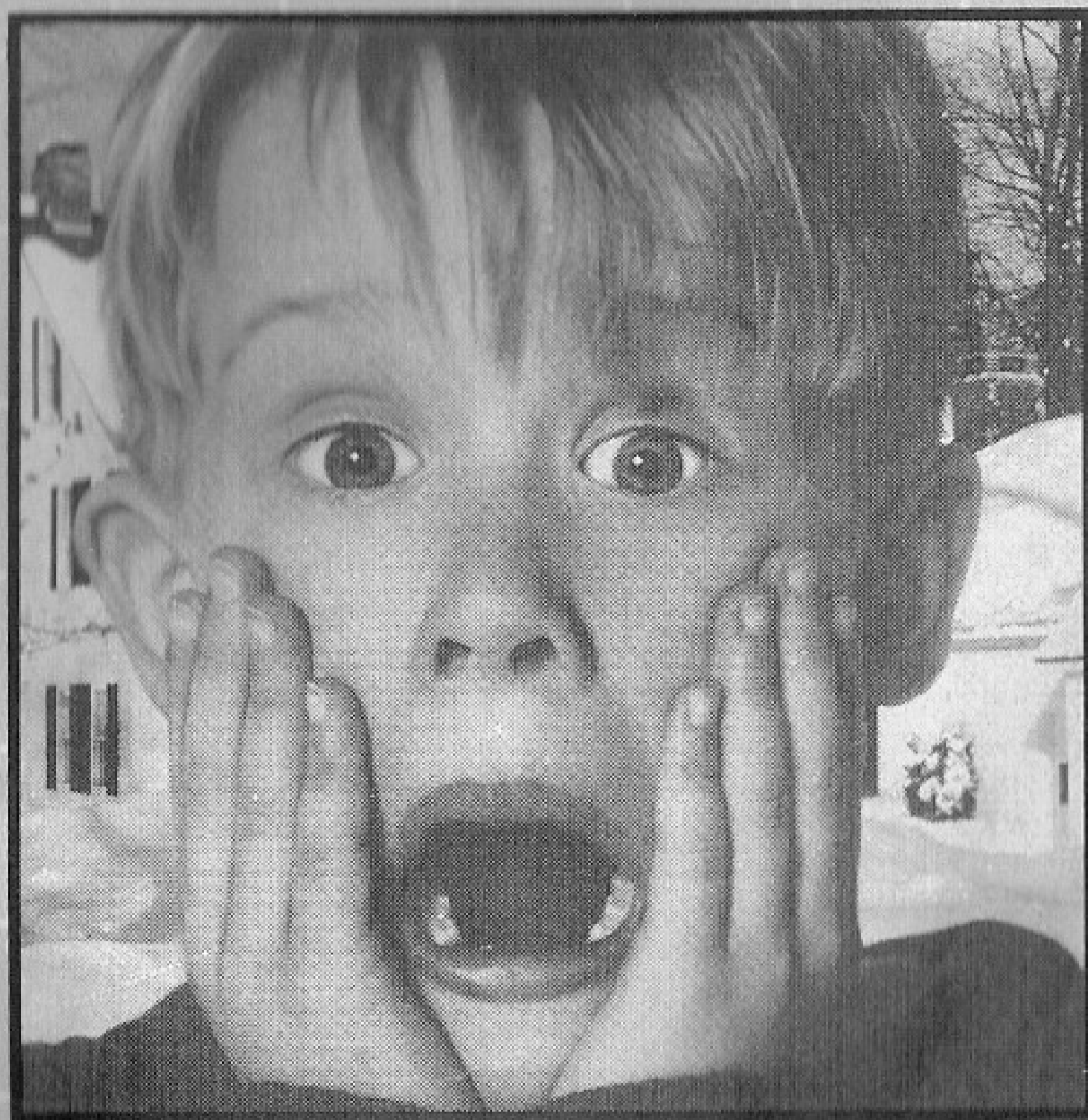


MEGA DRIVE

HOME ALONE

ESQUECERAM DE MIM



MANUAL DE INSTRUÇÕES

SEGA

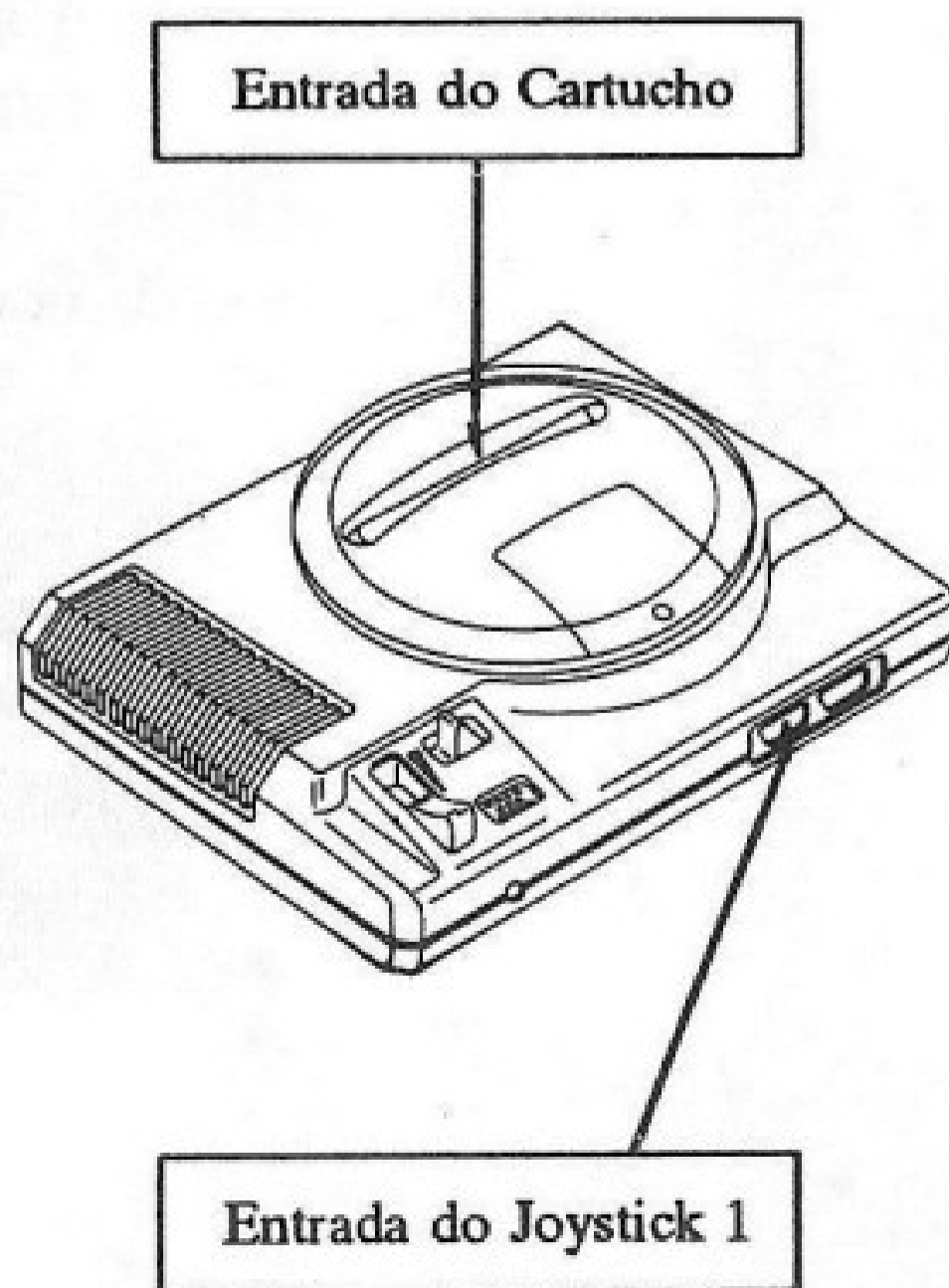
TECTOY

HOME ALONE™ & © 1992 Twentieth
Century Fox Film Corporation.
All rights reserved.

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 HOME ALONE - ESQUECERAM DE MIM 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. HOME ALONE - ESQUECERAM DE MIM é para 1 jogador somente.

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



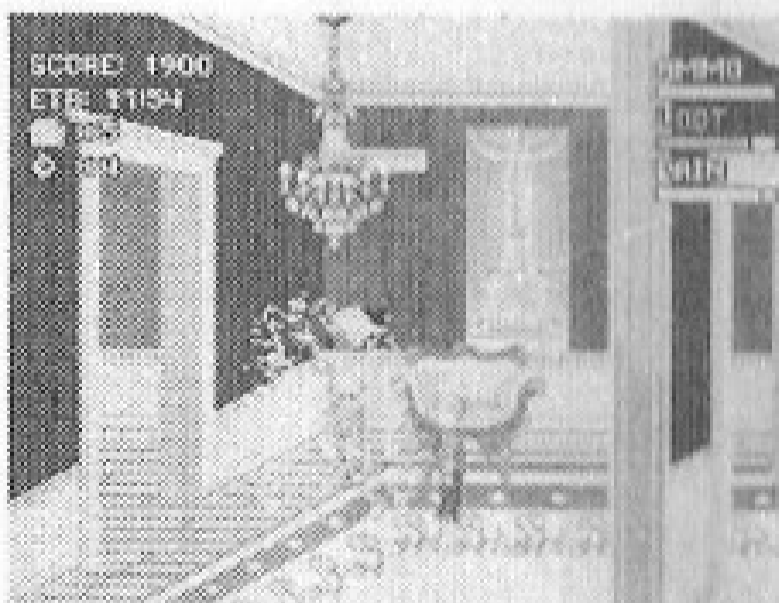
Esqueceram de Mim!

A vizinhança da casa de Kevin é o próximo alvo de Harry e Marv, dois ladrões desastrados. E Kevin está completamente sozinho! Monte armas com objetos da casa e use-as para encurralar os bandidos! Corra de uma casa para outra no trenó de Kevin para manter os ladrões ocupados! Toda a ação do filme que fez tanto sucesso está agora neste cartucho!

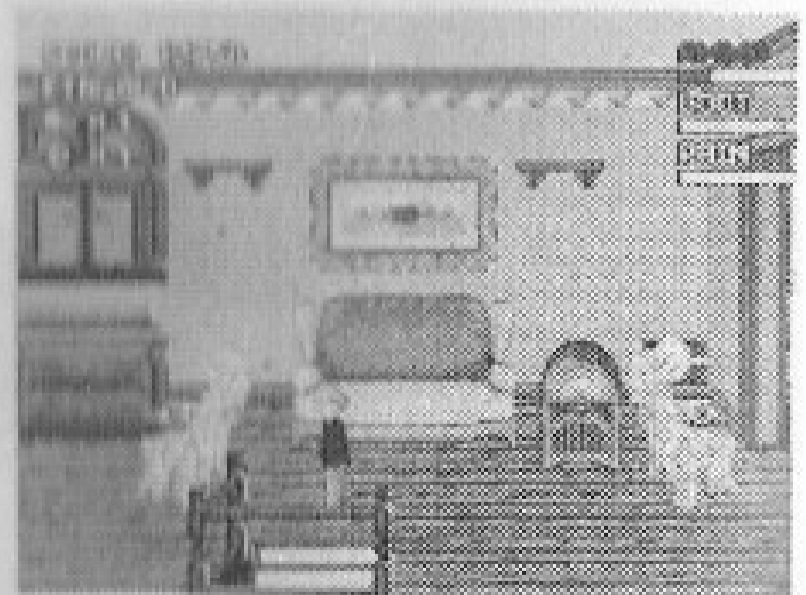
Cuidado Pilantras!

De alguma forma Kevin foi deixado em casa sozinho pela família! Um par de assaltantes, Harry e Marv, já fizeram seus planos. Vão arrombar uma por uma as casas da vizinhança e encher sua caminhonete!

Somente Kevin sabe o que está prestes a acontecer. E está preparando um plano de ação que vai fazer estes pilantras implorar misericórdia!



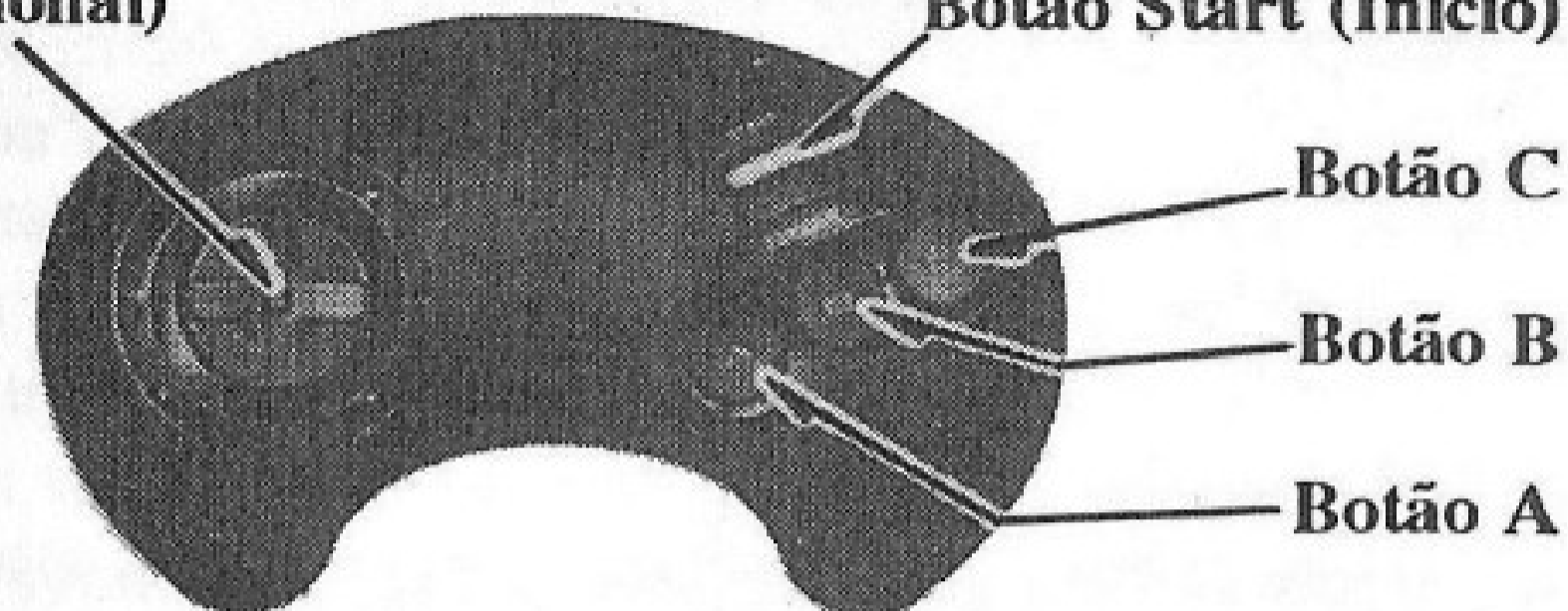
Kevin eletrifica os ladrões...
e os retarda com bombas de cola!



Assuma o Controle!

Botão D (Direcional)

Botão Start (Início)

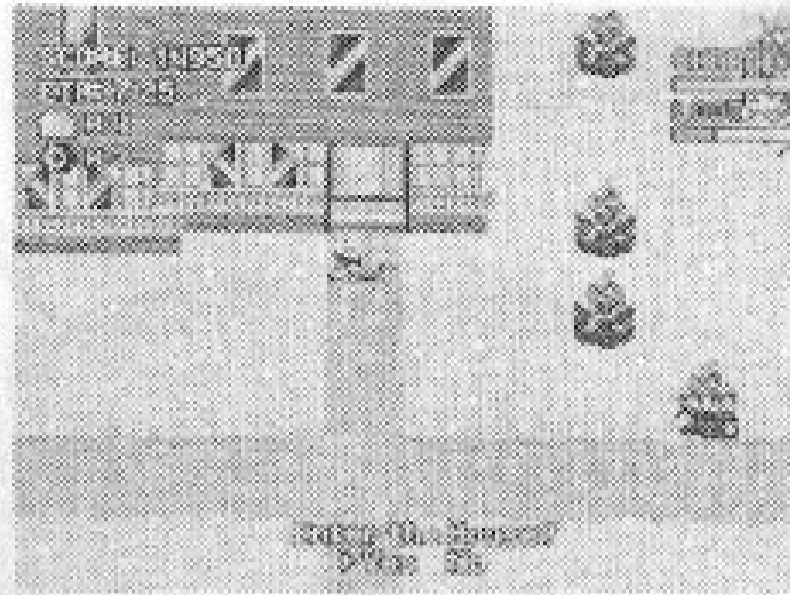


Na Tela de Apresentação

- **Botão Início:** Sai da Tela de Apresentação e vai para a Tela de Opções.

Na Tela de Opções

- **Botão D:** Para cima ou para baixo move o marcador de uma opção para outra.
- **Botão D:** Para a esquerda ou direita muda a definição da opção marcada.
- **Botão A, B ou C:** Executa uma música, se estiver marcada a opção "MUSIC", ou um efeito sonoro, se estiver marcada a opção "SOUND".
- **Botão A, B ou C:** Começa o jogo, se estiver marcada a opção "EXIT".
- **Botão Início:** Começa o jogo em qualquer instante.

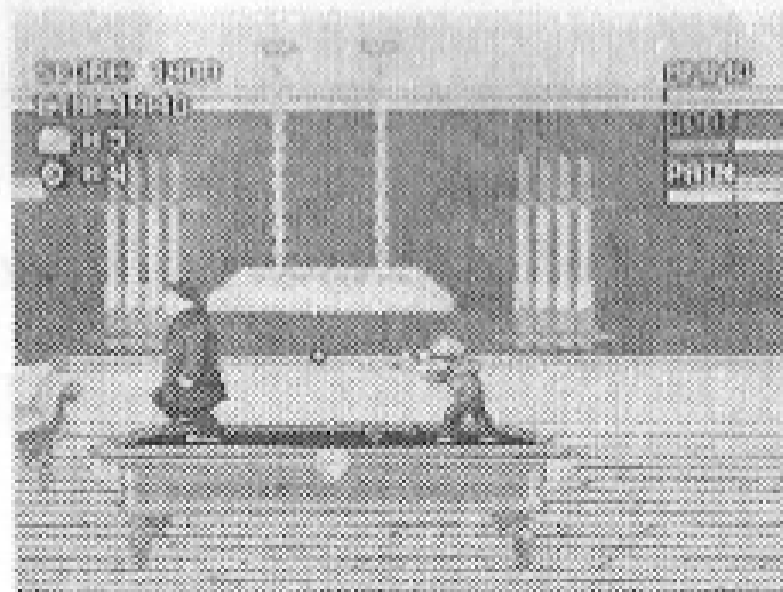


Percorrendo a vizinhança

- **Botão D:** Para qualquer direção, faz Kevin mover-se em seu trenó.
- **Botão A, B ou C:** Aumenta a velocidade do trenó, desde que Kevin tenha força no seu medidor de Carga.
- **Botão Início:** Faz uma pausa no jogo e ativa a Tela de Estoque de Armas. Pressione outra vez para voltar à ação do jogo.

Na porta de entrada de qualquer casa

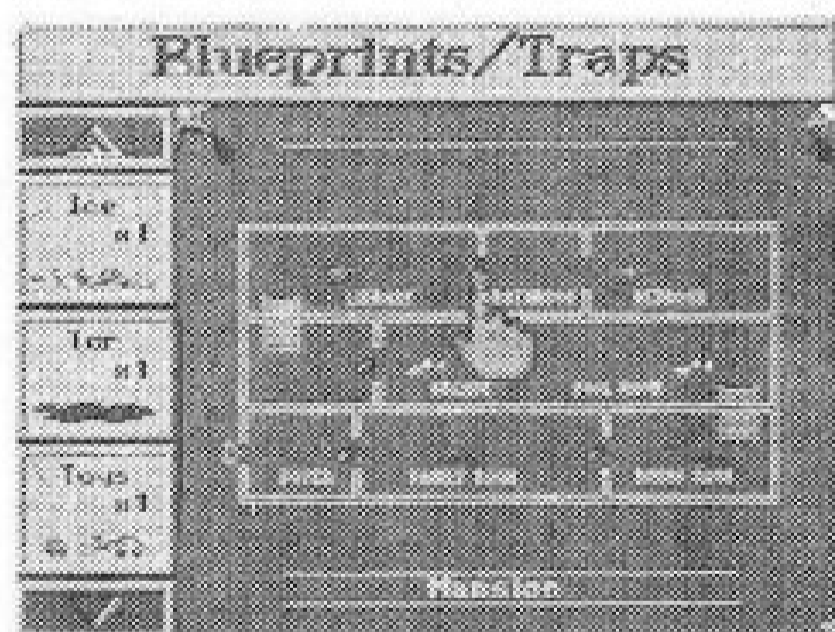
- **Botão D:** Para a esquerda ou direita move o marcador entre as opções "YES" (Sim) ou "NO" (Não), para escolher se Kevin vai entrar na casa ou continuar a percorrer a rua em seu trenó (para aparecer a mensagem de entrada, é preciso que Kevin pare em frente à porta.)
- **Botão Início:** Faz Kevin entrar na casa, se estiver marcado "YES", ou continuar a andar em seu trenó, se estiver marcado "NO".



Dentro de qualquer casa

- **Botão D:** Para a esquerda ou direita faz Kevin mover-se pelos cômodos do piso onde ele se encontra.
- **Botão D:** Para cima ou para baixo faz Kevin subir ou descer por escadas ou tubos elevadores.
- **Botão A:** Solta um pneu no local onde Kevin se encontra (desde que ele tenha pelo menos um pneu disponível.) Você pode empilhar até três pneus no mesmo lugar.
- **Botão B:** Faz Kevin atirar com a arma que ele está usando no momento (desde que ele tenha munição, que é indicada no medidor.)
- **Botão C:** Faz Kevin pular. Pressione repetidamente para rebater na mobília ou num pneu. Pressione o Botão D para cima junto com o Botão C para pular mais alto.
- **Botão Início:** Faz uma pausa no jogo e ativa a Tela de Estoque de Armas. Pressione outra vez para voltar à ação do jogo.

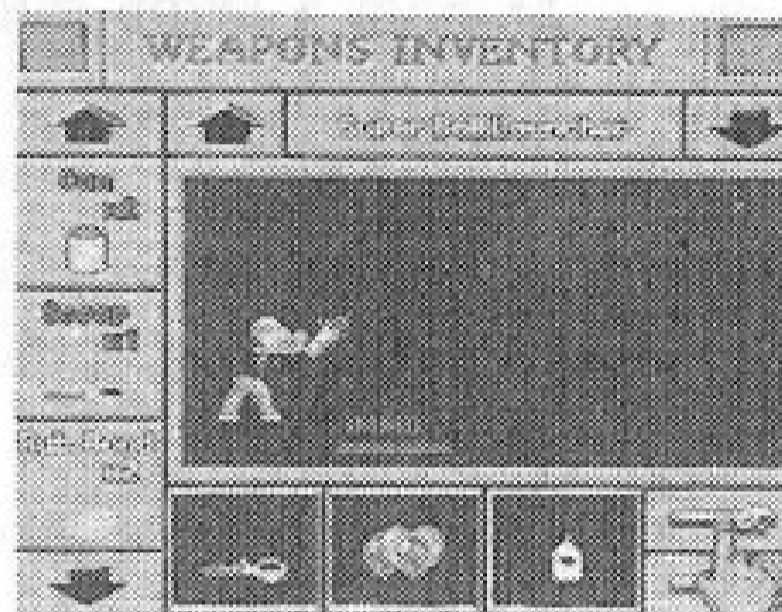
NOTA: Você pode mudar as funções dos Botões A, B e C. Veja "Tela de Opções" mais adiante.



Na Tela de Planta/Armadilhas

- **Botão D:** Para qualquer direção, move a Mão.
- Quando a Mão está nas setas para cima ou para baixo, o Botão A, B ou C percorre as armadilhas disponíveis.
- Quando a Mão está numa armadilha, o Botão A, B ou C seleciona essa armadilha com um retângulo iluminado.

- Quando a Mão está na planta da casa, o Botão A, B ou C coloca a armadilha selecionada na posição onde está a Mão. O Maçarico só pode ser colocado nas portas. Todas as outras armadilhas só podem ser colocadas no chão. Se uma armadilha não puder ser colocada num certo local, você vai apenas ouvir o som "Unh".
- **Botão Início:** Volta para a ação do jogo.



Na Tela de Estoque de Armas

- Pressione o Botão D em qualquer direção para mover a Mão.
- Quando a Mão está nas setas para cima ou para baixo, o Botão A, B ou C percorre as partes de armas ou as armas já disponíveis.
- Quando a Mão está numa parte de arma, na lista de partes, o Botão A, B ou C coloca-a na caixa correta. Se a parte de arma não puder ser colocada, você vai apenas ouvir o som "Unh".
- Quando a Mão está numa caixa do tipo Plataforma, Operador ou Munição, que contenha uma parte de arma, o Botão A, B ou C coloca a parte de volta na lista.
- No modo Iniciante, quando você coletar as partes de armas necessárias para fazer uma arma, elas serão automaticamente colocadas na ordem correta nas caixas de Plataforma, Operador e Munição. Tudo que você precisa fazer é mover a Mão para a Chave Inglesa e pressionar o Botão A, B ou C para montar a arma.

- No modo **Avançado**, você tem que coletar as partes de armas certas e depois colocá-las manualmente na ordem correta nas caixas de Plataforma, Operador e Munição. Em seguida, mova a Mão para a Chave Inglesa e pressione o Botão A, B ou C. Se as partes combinarem, você montará uma arma nova. Em caso contrário, ouvirá o som "Unh".
- Para desmontar sua arma atual, certifique-se primeiro de que as caixas de Plataforma, Operador e Munição estejam vazias. Em seguida, mova a Mão para o Martelo e pressione o Botão A, B ou C.
- Pressione o Botão Início para voltar à ação do jogo.

Começando

Pressione o Botão Início na Tela de Apresentação para ir à Tela de Opções. Nessa tela:

- Pressione o Botão D para cima ou para baixo para mover o marcador.
- Pressione o Botão D para a esquerda ou direita para alterar uma definição.
- Pressione o Botão Início em qualquer instante para começar o jogo.



HIGH SCORE (Maior Pontuação):

Mostra a pontuação mais alta atingida no jogo.

DIFFICULTY (Dificuldade):

No modo Iniciante ("BEGINNER"), Kevin possui o recurso de Montagem Automática para fazer as armas, e 20 minutos para salvar a vizinhança. No modo Avançado ("EXPERT"), Kevin pode encontrar mais partes de armas e armadilhas. Ele tem 40 minutos para parar os ladrões, mas a caminhonete deles anda mais depressa.

CONTROLLER (Controlador):

Muda as ações dos Botões A, B e C. Tem 6 definições possíveis. Se você não mudar a definição, eles terão as seguintes funções: A - "TIRE" (Pneu), B - "FIRE" (Fogo) e C - "JUMP" (Pular).

MUSIC AND SOUND (Música e Som):

Escute as músicas do jogo e os efeitos sonoros. Selecione uma definição e pressione o Botão A, B ou C para ouvi-la. Selecione "OFF" (Desligado) para desligar uma ou ambas dessas opções.

EXIT (Sair):

Mova o marcador para essa opção e pressione qualquer botão (exceto o Botão D) para começar sua missão de salvamento da casa!

Força no Trenó

Está um dia perfeito para se divertir um pouco num trenó. Ou não? Uma caminhonete furtiva está rondando pelas ruas. Kevin precisa descobrir para onde ela vai e fazer alguma coisa!

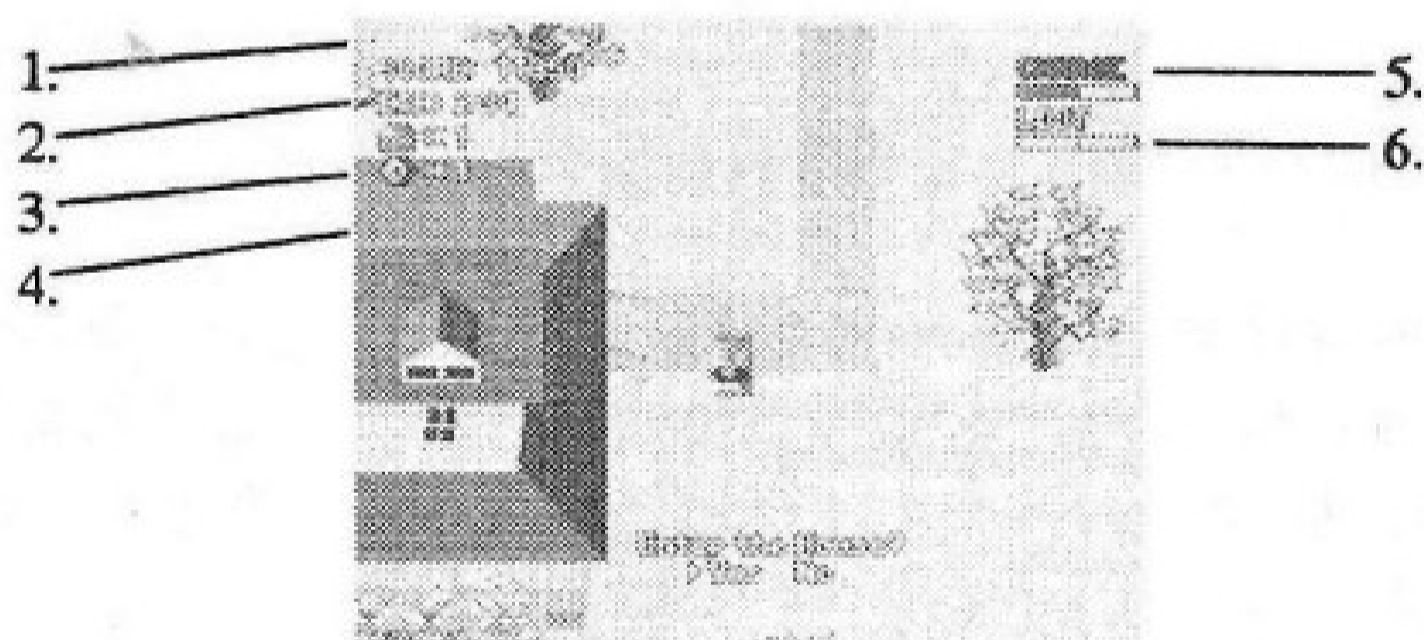
Deslize pelos quintais cheios de neve, batendo nos bonecos de neve para conseguir objetos que você precisa. Alguns deles poderão estar vazios (principalmente no modo Avançado.)

Pressione o Botão A, B ou C para aumentar sua velocidade. Uau! Que pique! Fique de olho em seu medidor de Carga para não esgotar sua força (veja "Medidor de Carga" mais adiante.) Cuidado com ruas e calçadas escorregadias e com lagos congelados. Se você correr demais, poderá acabar direto numa árvore!

Desvie de arbustos, hidrantes e outros obstáculos. Não se choque com as casas. Trombando com objetos imóveis, seu trenó será lançado para longe sem controle e você perderá um tempo precioso!

Com o tempo se esgotando, decida o que vai fazer primeiro. Você tem pouco mais que 1 minuto antes que Harry e Marv comecem a assaltar. No modo Iniciante, eles começam arrombando a Mansão, mas no modo Avançado você não sabe por onde eles vão começar. Você pode escolher entre andar com o trenó para pegar objetos ou ir para uma casa vazia e colocar armadilhas para os ladrões. (Enquanto estiver na casa, veja quais objetos você pode pegar para fazer armas.)

Fique de olho na caminhonete. Se você a vir na rua, poderá segui-la até que ela estacione na garagem de uma casa. Se você não a vir, ande com o trenó até que ela apareça. O medidor de Roubo (descrito a seguir) aparecerá quando os ladrões entrarem numa casa e começarem a roubar. Entre na casa atrás dos ladrões e veja o que pode fazer para pará-los.



1. **SCORE (Pontuação):** Sua pontuação até esse instante.
2. **ETA - ESTIMATED TIME OF ARRIVAL (Tempo Estimado para Chegada):** Quanto tempo você tem para proteger as casas antes que a polícia chegue.
3. **HOUSES (Casas):** Começa com 5, correspondendo a todas as casas na vizinhança. Se Harry e Marv conseguem roubar uma casa e fugir, você perde um número. Se todas as casas forem assaltadas, você perde o jogo.

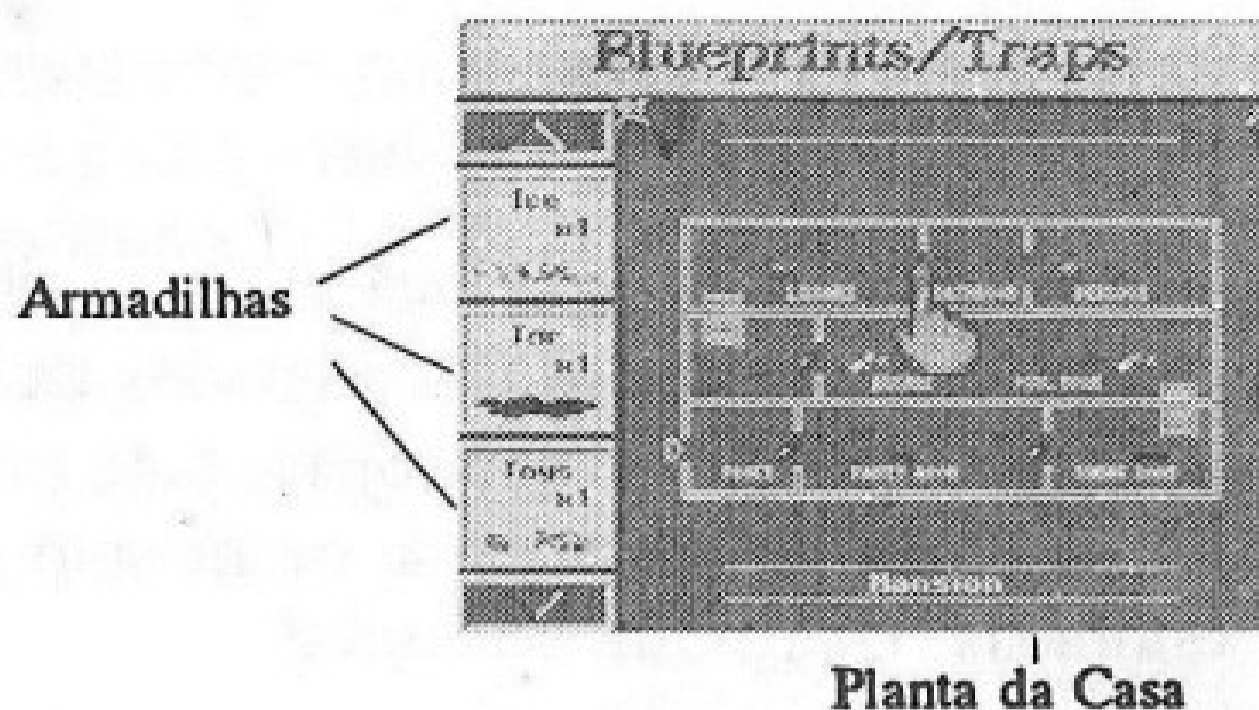
4. **TIRES (Pneus):** Quantos pneus você tem para usar. Encontre mais pneus sob os bonecos de neve. Quando for entrar numa casa, é bom ter pelo menos dois ou três pneus, para poder pegar os objetos guardados em locais altos.
5. **CHARGE METER (Medidor de Carga):** Mostra a força de seu trenó. O medidor pisca em vermelho quando você está ficando sem força. Se a força acabar, você não poderá mais correr. Encontre uma bateria azul debaixo de um boneco de neve para restaurar toda a força do medidor.
6. **LOOT METER (Medidor de Roubo):** Aparece quando os arrombadores estão saqueando uma casa. A barra no medidor vai aumentando à medida em que os ladrões vão pegando mais objetos de valor. Quando a barra fica cheia, Harry e Marv já limpam tudo na casa e você perdeu a chance de salvá-la!

Preparando Armadilhas

Deslize no trenó até ficar junto à porta de uma casa. Quando parar, você verá uma mensagem: "ENTER THE HOUSE?" (Entrar na casa?). Pressione o Botão A, B ou C para entrar (ou mova o marcador para "NO" e pressione o Botão A, B ou C para continuar a andar de trenó.)

NOTA: Você não poderá entrar numa casa se ela já tiver sido assaltada e abandonada pelos ladrões.

Você verá uma planta da casa assim que entrar, juntamente com uma lista das armadilhas disponíveis. Agora, você pode preparar emboscadas para bloquear os ladrões. (Se Harry e Marv já estiverem na casa, então será tarde demais para colocar armadilhas, e a planta não vai aparecer.)



Para preparar Armadilhas:

1. Use o Botão D para mover a Mão até a armadilha que você quer. (Se você tiver mais que três tipos de armadilhas, mova a Mão até a seta para cima ou até a seta para baixo e pressione o Botão A, B ou C para percorrer a lista.)
2. Pressione o Botão A, B ou C para iluminar a armadilha.
3. Use novamente o Botão D para levar a Mão até um ponto da planta.
4. Pressione o Botão A, B ou C para colocar a armadilha naquele ponto da casa.
5. Se a armadilha não puder ser colocada, você ouvirá um som de "Unh". Leve a Mão para outro ponto e tente de novo.

Tipos de Armadilha

Você começa o jogo com três de cada um dos tipos de armadilha. Use-as na Tela de Planta/Armadilhas para preparar ciladas nos cômodos da casa. Algumas armadilhas duram mais que outras. Kevin também pode ser apanhado nas armadilhas. Para evitá-las, pule.

- Coloque um Maçarico em qualquer porta, para dar uma "esquentada" em Harry e Marv.
- Tachinhas espalhadas em qualquer cômodo deixam os ladrões malucos. Veja-os levarem um tombo com as Bolinhas de Gude e com os Brinquedos.
- Gelo e Graxa fazem qualquer piso ficar escorregadio.
- Piche gruda nos pés de qualquer um que pisar nele.

NOTA: As tachinhas e a graxa só aparecem no modo Avançado.

Percorrendo uma Casa

Não pare, pois seu tempo é curto. Cada casa está cheia de objetos que você pode usar para fazer armas. Entre nos cômodos da casa e fique de olhos bem abertos. Quando vir um objeto, pule para pegá-lo. Talvez você tenha que subir na mobília, ou mesmo saltar em camas e cadeiras estofadas. Uau! Que divertido!

Se um objeto estiver muito alto, solte no chão um pneu e pule em cima dele para agarrar o objeto. Se ele estiver realmente muito alto, faça uma pilha com dois ou até três pneus! (Se você não tiver pneus disponíveis, ouvirá um som de "Unh" quando tentar soltar um.)

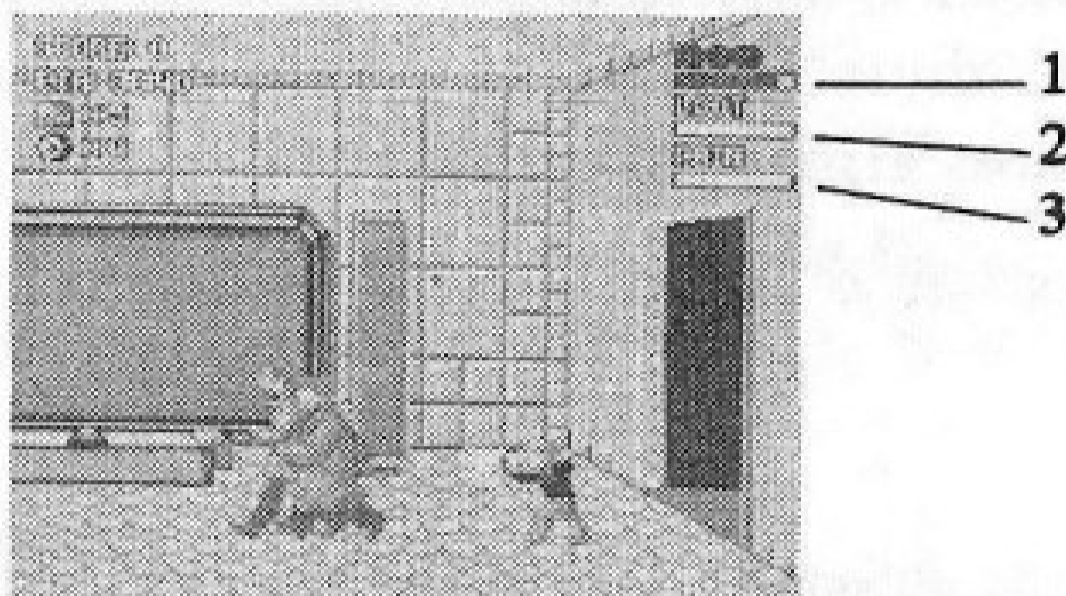
Às vezes, há dois ou mais objetos num mesmo lugar. Pegue todos, pois pode ser que isso nunca mais aconteça!

Quanto mais objetos você pegar, mais armas poderá montar para atacar os bandidos. Mantenha sempre alto o estoque de Munição que vai precisar, para não correr o risco de ficar sem. (Veja o item "Montando Armas", mais à frente.)

Complique as coisas para Harry e Marv! Não os deixe roubar os cofres, ou eles conseguirão pegar todos os objetos de valor. Faça-os correrem atrás de você pelos cômodos da casa. As armadilhas que você colocou vão fazê-los escorregarem, tropeçarem, gritarem e caírem! Mas tome cuidado, pois você também pode cair numa delas! Não deixe os bandidos pegarem você, ou eles vão pendurá-lo feito quadro na parede! Se isso acontecer, você vai ter que se sacudir e se contorcer para conseguir se livrar.

Ataque-os com suas armas. Cada arma tem um efeito diferente, mas todas param os ladrões durante um certo tempo. Se você atacar firme (e não ficar sem munição), poderá fazer o medidor de Dor dos assaltantes ficar tão alto que eles vão pular para fora da casa! (Mas, se Harry e Marv conseguirem assaltar a casa e sair enquanto você estiver lá dentro, você é que será jogado na neve!)

Mais uma coisa: cada casa tem seus próprios perigos. Fique de olho em gatos, aranhas gigantes, assoalhos podres e outras surpresas desagradáveis!

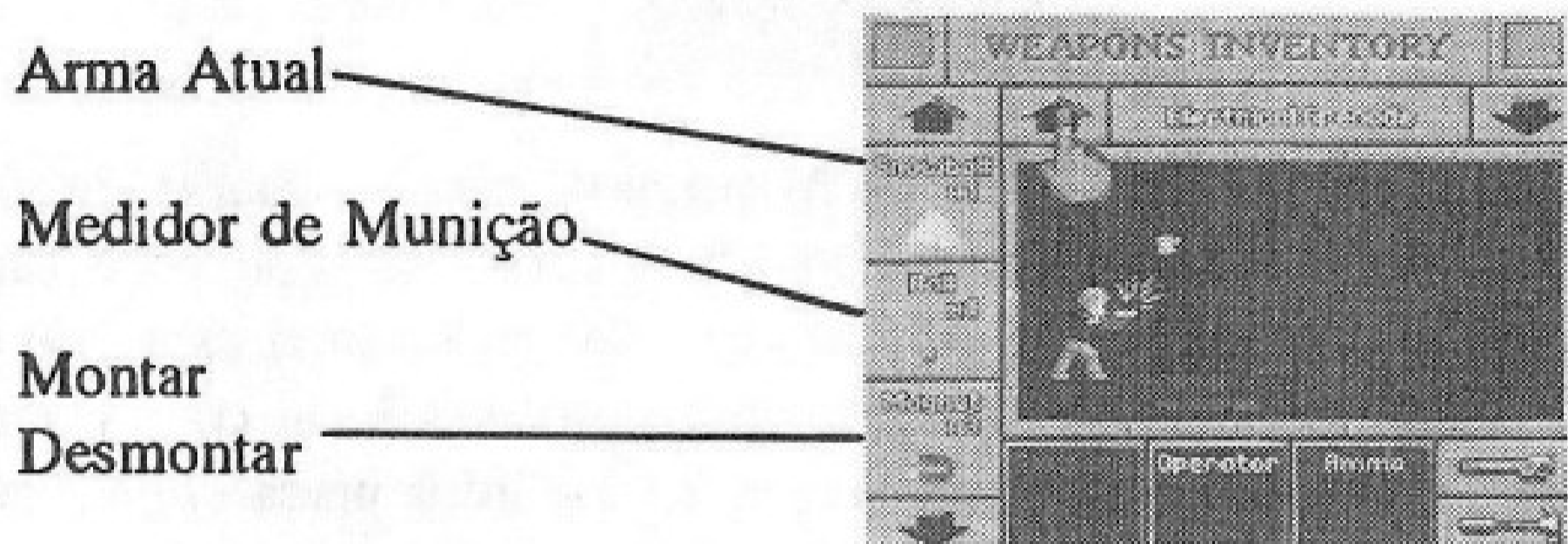


1. **AMMO (Medidor de Munição):** Mostra quanta munição você ainda tem para sua arma atual. Cada vez que você atirar, vai gastar um pouco de munição. Se acabar uma carga de munição, como bolas de neve, por exemplo, você vai começar a usar outra carga de seu estoque. O medidor pisca em vermelho quando a munição acaba. Uma vez sem munição, sua arma será inútil, até que você consiga mais.
2. **LOOT (Medidor de Roubo):** Aparece quando os arrombadores estão saqueando uma casa. A barra do medidor vai ficando maior à medida em que os ladrões pegam mais objetos de valor. Quando a barra fica cheia, Harry e Marv já terminaram de limpar a casa, e você perdeu a chance de salvá-la.
3. **PAIN (Medidor de Dor):** Aparece quando Harry e Marv estão na mesma casa que você. A barra do medidor fica maior toda vez que os bandidos são feridos. Por isso, fique sempre atacando-os. Se você conseguir fazer a barra preencher completamente o medidor, os covardes assaltantes vão fugir para salvar a vida e você salvará a casa.

Montando Armas

Pressione o Botão Início para ver as partes de armas que você já pegou e as armas que você tem. (Kevin sempre começa o jogo com sua pistola de chumbinho.) Use a Tela de Estoque de Armas e monte eficientes armas para lidar com os bandidos.

NOTA: Pressione o Botão Início a qualquer momento para voltar ao jogo.



Para montar armas no modo Iniciante:

Quando tiver coletado as partes de armas corretas para fazer a arma, elas vão aparecer nas caixas "PLATFORM", "OPERATOR" e "AMMO" (Plataforma, Operador e Munição). Mova a Mão até a Chave Inglesa e pressione o Botão A, B ou C para fazer a arma. Você pode continuar fazendo outras armas, desde que possua as partes corretas para montá-las.

Para montar armas no modo Avançado:

1. Use o Botão D para mover a Mão até uma parte de arma. (Você pode mover a mão até a seta para cima ou para baixo e pressionar o Botão A, B ou C para percorrer a lista.)
2. Pressione o Botão A, B ou C para colocar a parte de arma na caixa correta (PLATFORM – Plataforma, OPERATOR – Operador ou AMMO – Munição). Preencha as três caixas. Se uma parte não puder ser colocada na caixa escolhida, você vai ouvir um som de "Unh".

3. Mova a Mão até a Chave Inglesa e pressione o Botão A, B ou C. Se as partes escolhidas puderem formar uma arma, ela aparecerá na parte de cima da tela (e as partes desaparecerão das caixas). Se essas partes não puderem ser reunidas, você ouvirá um som de "Unh".

Para colocar uma parte de arma de volta na lista:

Mova a Mão até a parte e pressione o Botão A, B ou C.

Para escolher uma arma diferente:

Mova a Mão até a seta para cima ou para baixo ao lado do nome da arma atual. Pressione o Botão A, B ou C até aparecer a arma que você quer. (É preciso montar as armas para que elas fiquem disponíveis e possam ser selecionadas.)

Para desmontar uma arma:

Esvazie as caixas de Plataforma, Operador e Munição. Depois, leve a Mão até o Martelo e pressione o Botão A, B ou C. Agora, você pode usar outra vez as partes, ou colocá-las de volta na lista.

Partes de Armas

Você precisa de três partes para fazer uma arma: uma Plataforma, um Operador e uma Munição. As partes são as seguintes:

- Plataformas:** Secadores de Cabelo, Arcos de Atirar Flechas, Latas, Conchas de Sorvete, *Toca-Discos CD e Máquinas Fotográficas.*
- Operadores:** Tiras de Borrachas, Arame e Balões.
- Munição:** Bolas de Neve, Carvões em Brasa, Pimenta, Cola, Super Bolas, Chumbinhos, *Corda, Baterias tipo D e Lâmpadas de Flash.*

NOTA: As partes de armas escritas em itálico só aparecem no modo Avançado.

Lista de Armas

Descubra as partes de armas que você vai precisar para montar cada arma:

Armas	Plataforma	Operador	Munição
Rifle de Carvão	_____	_____	_____
Lançador de Carvão	Concha	Arame	Carvão
Morteiro de Carvão	_____	_____	_____
Bazuca de Bolas de Neve	Secador de Cabelo	Tiras de Borracha	Bolas de Neve
Lançador de Bolas de Neve	_____	_____	_____
Morteiro de Bolas de Neve	_____	_____	_____
Rifle de Pimenta	_____	_____	_____
Bazuca de Pimenta	_____	_____	_____
Lançador de Pimenta	_____	_____	_____
Morteiro de Pimenta	_____	_____	_____
Rifle de Cola	Arco	Balões	Cola
Bazuca de Cola	_____	_____	_____
Lançador de Cola	_____	_____	_____
Morteiro de Cola	_____	_____	_____
Lançador de Super Bolas	_____	_____	_____
Morteiro de Super Bolas	_____	_____	_____
Granada Elétrica	_____	_____	_____
Somente no Modo Avançado:			
Rifle de Corda	_____	_____	_____
Lançador de Corda	_____	_____	_____
Morteiro de Corda	_____	_____	_____
Pistola de Raios Sônicos	_____	_____	_____
Metralhadora de Lâmpadas de Flash	_____	_____	_____

Pontuação

Durante um Jogo:

Pegando uma Parte de Arma:	100 pontos
Atingindo um Bandido:	100 pontos
Atingindo um Boneco de Neve:	50 pontos
Pegando um pneu ou bateria azul:	50 pontos

Salvando (ou Perdendo) uma Casa:

Uma pontuação de bonificação aparece quando você está dentro de uma casa e você a salva, ou os bandidos escapam depois de assaltá-la:

Bonificação da Casa: 2000 pontos por salvar a casa.

Bonificação de Dor: 3000 pontos no máximo, por conseguir encher completamente o Medidor de Dor. Seus pontos reais vão variar em função de quanta dor você provocou.

Bonificação de Arma: 100 pontos para cada tipo de arma que você usou nos bandidos quando eles estavam saqueando a casa.

Bonificação de Armadilha: 100 pontos para cada vez que um dos bandidos é apanhado numa de suas armadilhas quando estavam saqueando a casa.

Fim de Jogo:

Você pode receber bonificações adicionais quando o jogo terminar:

Bonificação por Casas

Restantes: 1000 pontos para cada casa que não foi assaltada.

Bonificação pela

Vizinhança: 10.000 pontos por salvar todas as cinco casas da vizinhança.

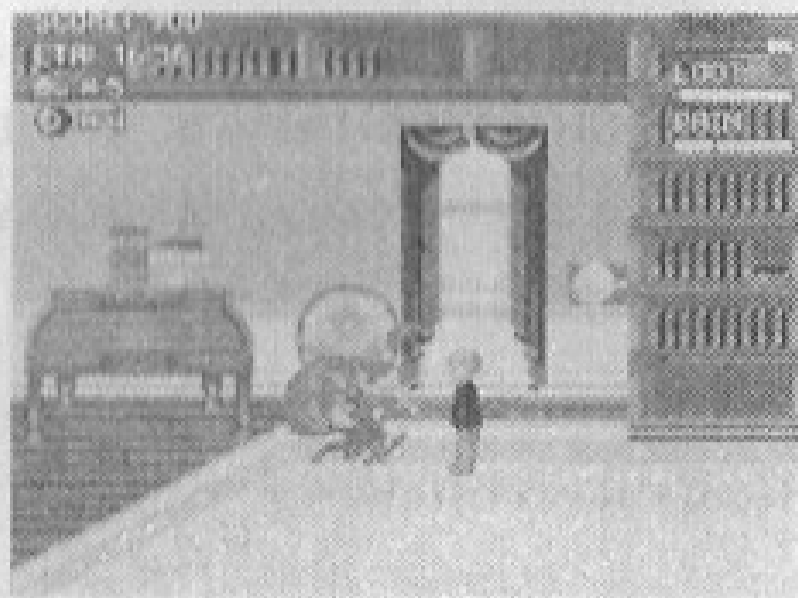
Dicas Úteis

- Os objetos escondidos nos bonecos de neve mudam cada vez que você sai de uma casa. Alguns bonecos não têm nada escondido.
- No modo Avançado, Harry e Marv entram nas casas numa ordem diferente cada vez que você joga.
- Coloque armadilhas nas casas antes que os ladrões entrem, para emboscá-los. (Os bandidos só vão cair nas armadilhas quando estiverem na casa junto com você.)
- Adivinhe que partes de armas vai precisar e junte-as rapidamente. Construa suas armas e guarde muita munição.
- Experimente com as partes para descobrir quais armas pode montar.
- No modo Iniciante, desmonte uma arma quando não tiver mais munição para ela. Em seguida, saia da Tela de Estoque de Armas. A próxima vez que você retornar a essa tela, poderá montar uma arma diferente com a Plataforma e o Operador da primeira arma, se tiver a munição correta.
- Cada plataforma tem um arco e um alcance diferente. Descubra qual a plataforma mais eficiente para cada arma e use-a.
- Operadores e Munição trabalham juntos. Por exemplo, você precisa de Balões para segurar a Cola, e precisa de Arame para eletrificar os Carvões em Brasa.
- Quando uma arma ficar sem munição, mude para outra imediatamente. Não se deixe apanhar desarmado!
- O dano de cada arma dura somente um certo tempo, embora algumas armas sejam mais poderosas que outras.

Casas

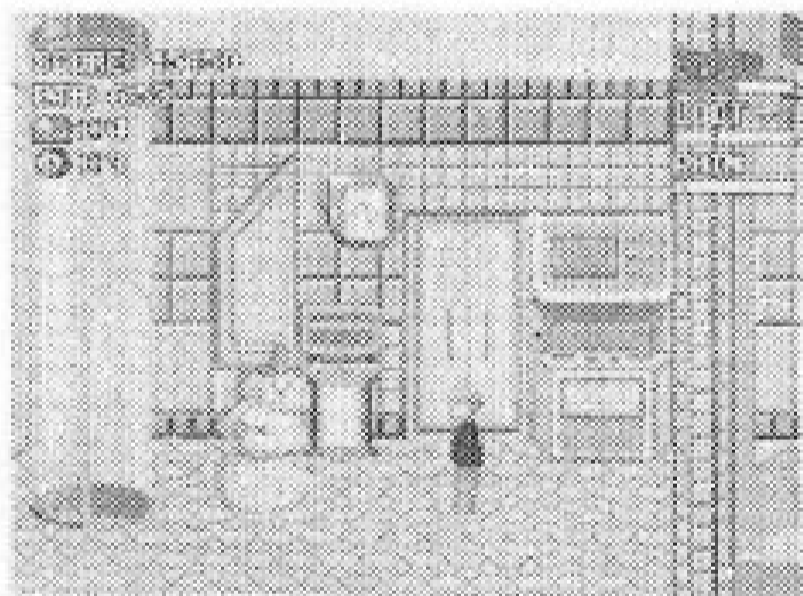
A Mansão

A casa de Kevin tem um grande sistema de som estéreo, um monte de móveis de luxo e uma tarântula gigante tomando conta de tudo!!



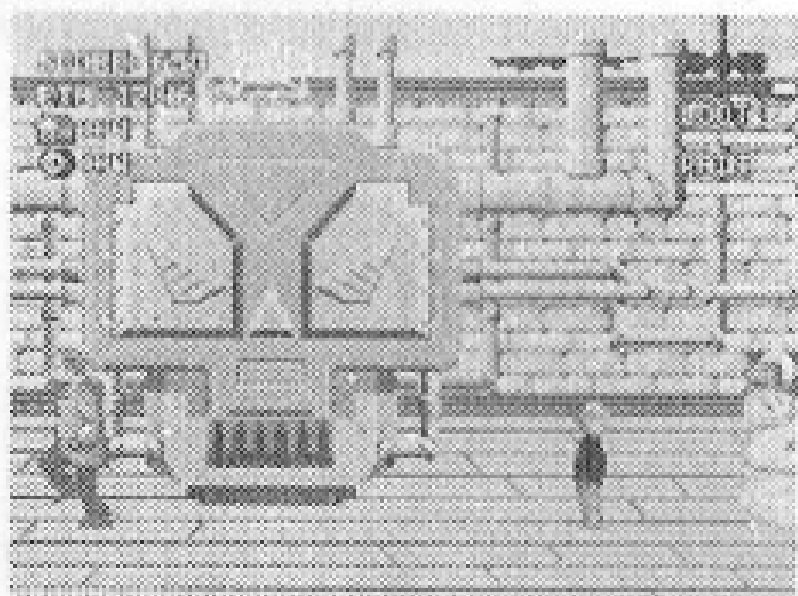
A Casa Ultra Moderna

Prepare-se para uma eletrônica de alta tecnologia. Ande nos elevadores em forma de tubo pressionando o Botão D para cima ou para baixo. O robô de segurança tem um jeito chocante de lidar com arrombadores – inclusive Kevin!



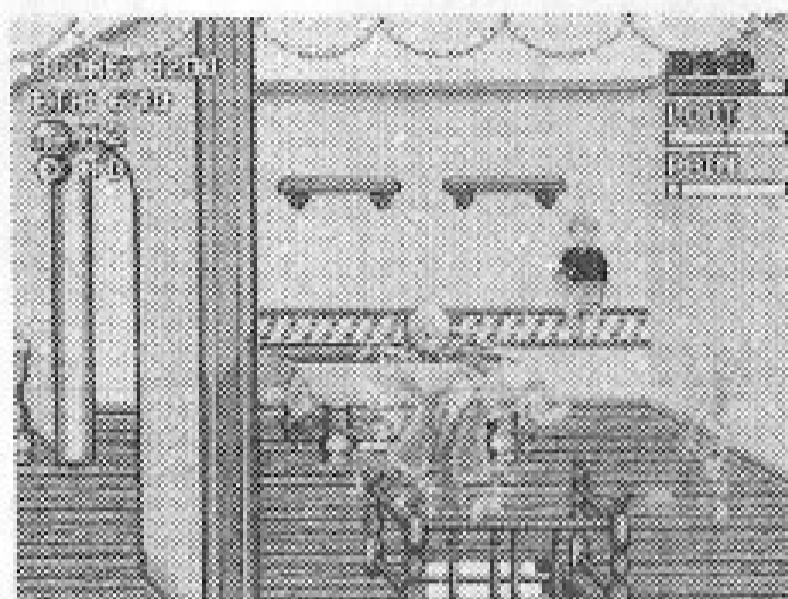
A Casa Antiga

Essa casa do bom tempo antigo está mais para ruína do que para relíquia. Cuidado ao pisar nos assoalhos quebrados!



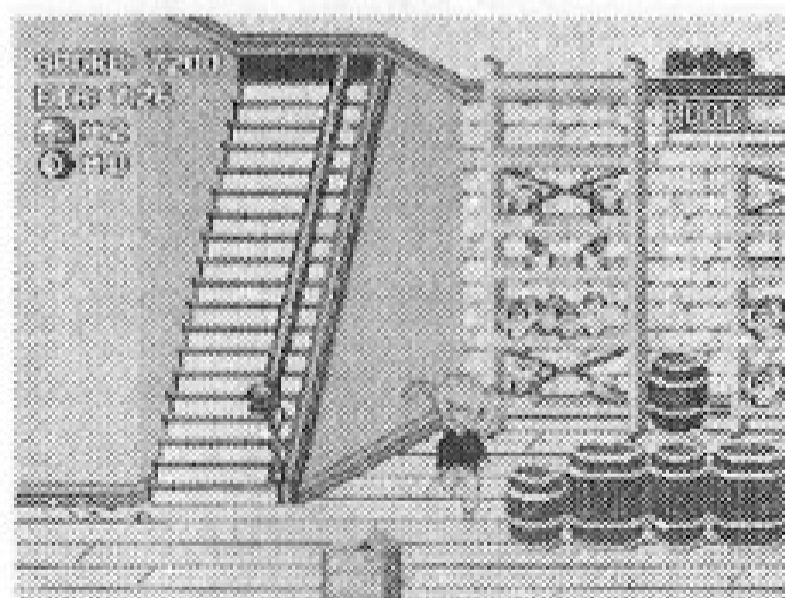
A Casa Colonial

Suba até o alto dessa grandiosa estrutura. Com cinco andares para explorar, é provável que você acabe encontrando um ou dois fantasmas!



A Casa de Campo

Essa confortável casa de campo está carregada de tesouros antigos, do sótão ao porão. Se o gato atacar, mova rapidamente o Botão D para livrar-se dele.



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 LTDA.

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



CONECTA O AMAZONAS