

MEGA DRIVE[®]



MORTAL KOMBAT[®] 3

MANUAL DE INSTRUÇÕES

SEGA

Williams[®] W
Williams Entertainment Inc.

TEC TOY

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.

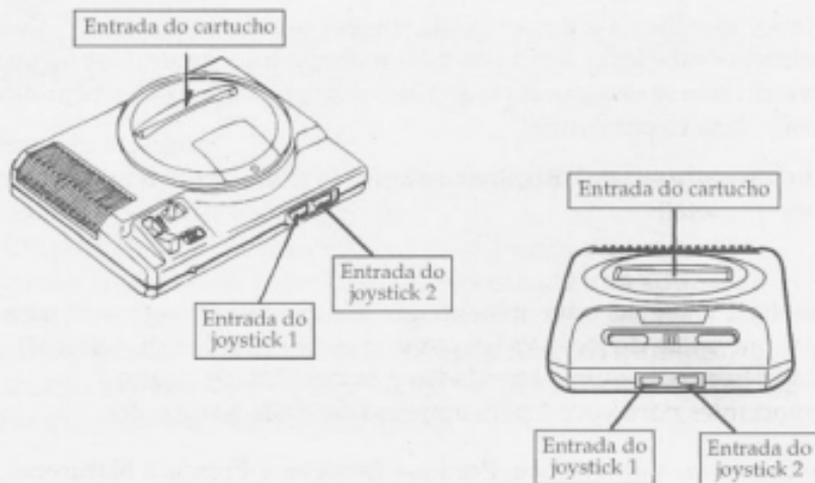
Detone o seu Video Game, Pratique Esportes e Proteja a Natureza!

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 os joysticks 1 e 2.
2. Coloque o cartucho MORTAL KOMBAT[®]3 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. MORTAL KOMBAT[®]3 é para um ou dois jogadores.

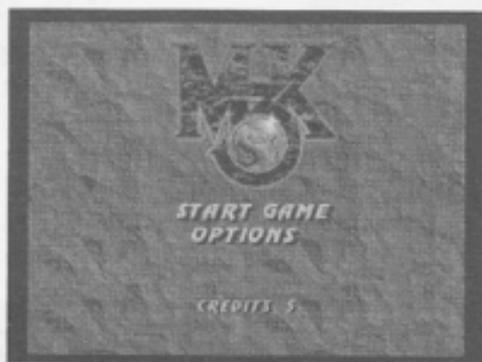
IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MEGA DRIVE estiver ligado.



Você poderá pular a sequência introdutória pressionando, a qualquer momento, o **Botão Início**.

Pressione o **Botão Início** para começar o jogo e passar para o Menu Principal onde você terá duas escolhas: Start Game (Começar o Jogo) ou Options (Opções).

Pressione o **Botão D** para cima ou para baixo e confirme a sua escolha pressionando o **Botão Início**.

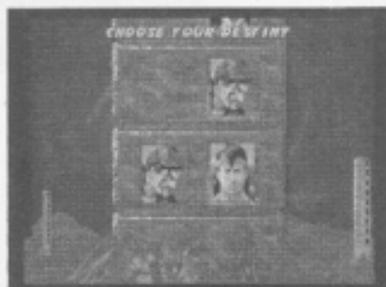


MODO INÍCIO DE JOGO

Se você selecionar **Start Game** (Começar o Jogo), você irá para a Tela de Seleção do Lutador onde há figuras de todos os lutadores disponíveis para um jogador - Liu Kang, Kung Lao, Jax, Sonya, Cyrax, Sektor, Sub-Zero, Nightwolf, Kabal, Stryker, Kano, Shang Tsung, Sindel e Sheeva. Use o joystick para mover o quadro colorido para uma escolha. Pressione qualquer Botão para selecionar o seu Lutador e começar a luta no lugar determinado na parte inferior da tela.



Depois de ter escolhido o seu lutador você será transportado para a Tela de Escolha do Destino. Pressione o **Botão D** para a esquerda ou para a direita para circular entre as colunas: Warrior (Guerreiro), Master (Mestre) ou Novice (Novato). Pressione qualquer Botão para selecionar. Você verá uma enorme coluna circulando com os rostos.



Se um segundo jogador quiser entrar na luta, ele poderá fazê-lo a qualquer momento pressionando o **Botão Início**. Desta forma ambos os jogadores voltarão para a Tela de Seleção do Lutador onde, novamente, eles deverão escolher os seus guerreiros. Se ambos os jogadores escolherem o mesmo guerreiro, o jogador 2 será identificado por uma cor diferente.

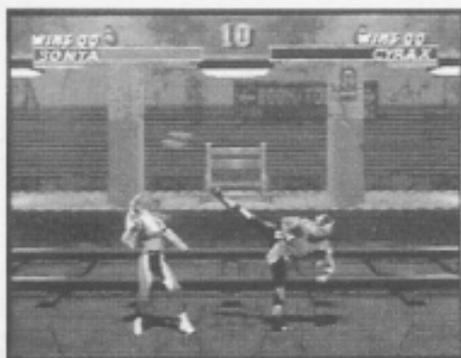
RESUMO DO COMBATE

O Torneio testará a habilidade do Guerreiro colocando-o contra os outros desafiantes do combate. Em todas as batalhas do Mortal Kombat, os medidores na parte superior da tela medirão a saúde de cada guerreiro.

Os medidores começarão cada rodada indicando a saúde completa do Guerreiro, mas serão reduzidos a cada golpe. A quantidade de redução dependerá do tipo de golpe e se ele foi ou não bloqueado. Quando o medidor de saúde de um Guerreiro desaparecer, ele será derrotado e a rodada será vencida pelo oponente.

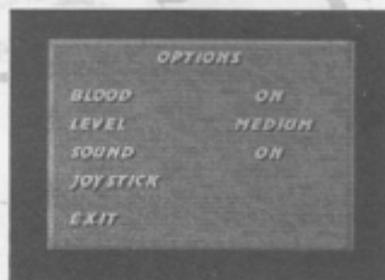
Se o tempo acabar antes que qualquer um dos combatentes tenha sido derrotado, o guerreiro com menos machucados será considerado o vitorioso. O primeiro guerreiro a vencer duas rodadas ganhará a partida e passará para o próximo oponente.

Barras de Saúde



Barras de Saúde

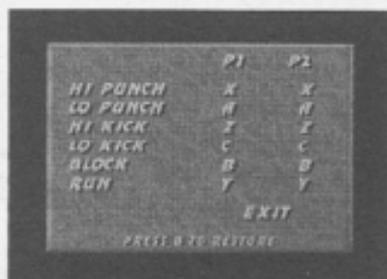
OPÇÕES



Se você selecionar **Options** (Opções) você irá para a Tela de Opções onde você poderá mudar as características do jogo usando o **Botão D**.

- **Music** (Música): Escolha entre Estéreo, Mono ou Off (Desligado).
- **Sound Effects** (Efeitos Sonoros): Escolha entre Ligado (On) ou Desligado (Off).
- **Level** (Nível de dificuldade): Escolha entre Easiest (Muito fácil), Easy (Fácil), Medium (Médio), Hard (Difícil) ou Hardest (Muito difícil).
- **Blood** (Sangue): Escolha entre Ligado (On) ou Desligado (Off).

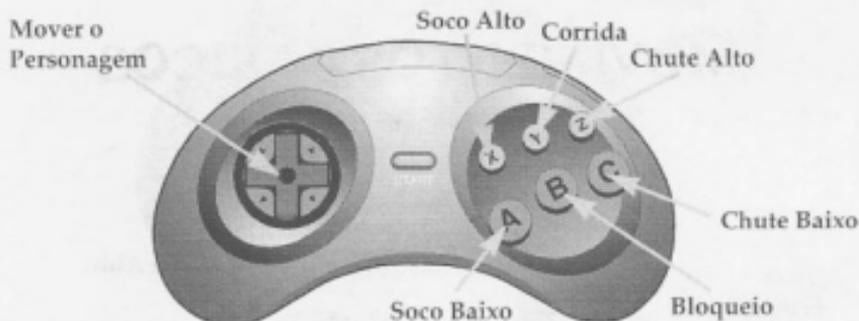
Pressione o **Botão Início** para voltar para o Menu Principal.



Selecione **"Joystick"** para configurar o controle. Pressione o **Botão D** para cima ou para baixo para selecionar o controle que você quer alterar e depois pressione o Botão que você quer que corresponda à função mudada. Nota: Esta opção só funcionará se você estiver usando um Joystick 6 Botões.

ASSUMA O CONTROLE!

Joystick 6 Botões



A Configuração Padrão do Joystick é a seguinte:

Botão A = Soco Baixo

Botão X = Soco Alto

Botão B = Bloqueio

Botão Y = Correr

Botão C = Chute Baixo

Botão Z = Chute Alto

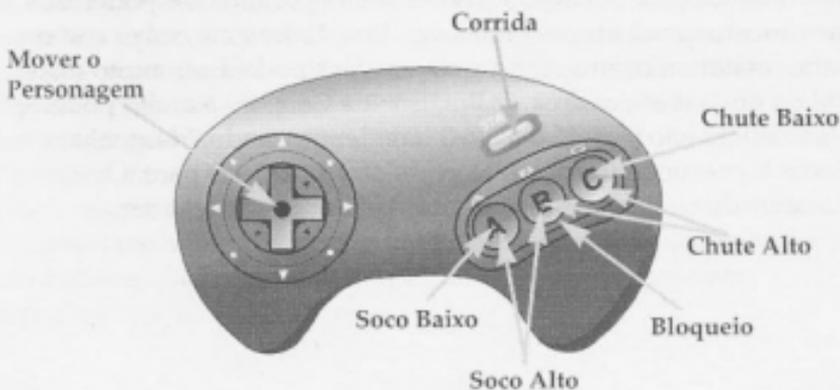
Botão D para cima = Pular

Botão D para baixo = Abaixar

Botão D para a esquerda ou direita = Andar

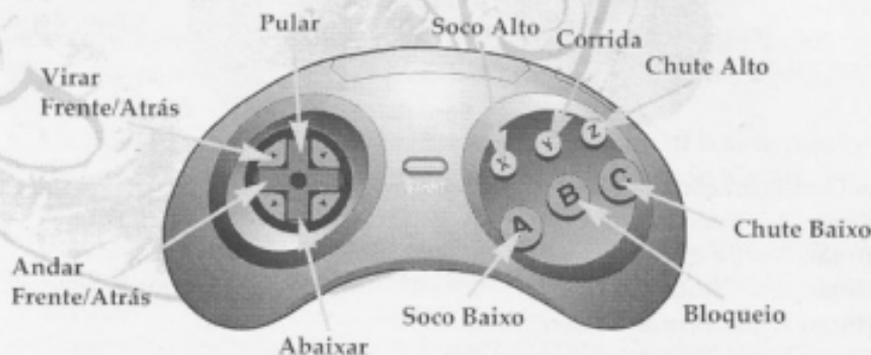
Para sair da Tela de Opções, selecione Exit (Saída) e pressione o **Botão Início**.

Joystick 3 Botões



Cada combatente convidado para o Torneio passou anos praticando e meditando para aperfeiçoar as suas habilidades em artes marciais. Antes de enfrentar estes combatentes no Kombat, você também deve praticar as artes marciais e meditar sobre estas lições.

MOVIMENTOS BÁSICOS



A melhor forma de você começar o seu treino é com os movimentos fundamentais: chutes, socos, abaixar, pulos e bloqueios. Estes movimentos podem parecer triviais se comparados aos poderosos movimentos acrobáticos como a voadora. Entretanto, saber como parar, evitar ou contra-atacar uma voadora poderá ser muito mais útil do que saber dar uma. O **Botão Y** (de Corrida) é muito poderoso. Um inimigo não poderá mais se esconder recuando. Mantenha o **Botão Y** pressionado enquanto pressiona o **Botão D** para a frente. Combinados, estes movimentos fundamentais poderão ser, ao mesmo tempo, uma forte defesa e um potente ataque.

CURTA DISTÂNCIA



Movimentos adicionais usados nas situações de combates próximos são a joelhada e o arremesso. Eles são muito eficientes e não requerem que você estique os braços ou pernas, o que será impossível quando o oponente estiver muito próximo. Apesar destes movimentos serem muito potentes, eles só poderão ser usados quando você estiver lado a lado com o oponente.

Nota: Pressionar os Botões de Ataque em uma determinada sequência irá resultar em diferentes "Combos" para jogadores diferentes.

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Todos os guerreiros do Mortal Kombat possuem habilidades de luta especiais - quanto a isto, eles são iguais a milhares de outros guerreiros no mundo. O que faz a diferença são os movimentos especiais que eles criaram e aperfeiçoaram. Com o objetivo de se tornar um guerreiro superior, habilidoso o suficiente para receber o título de Grande Campeão, você deverá aprender estes movimentos, já que estes movimentos, assim como os chutes especiais e armas naturais fazem dos guerreiros do Mortal Kombat os mais ferozes combatentes da Terra. Se você controlar os seus movimentos especiais você também o será.

MOVIMENTOS ABAIXADOS



Defensivamente, os movimentos abaixados permitem que você evite socos e golpes aéreos, escape de uma grande proximidade e evitam que você seja arremessado. Ofensivamente, o gancho feito a partir da posição abaixada é uma das mais poderosas armas do arsenal de um guerreiro. Para fazer os movimentos abaixados, mantenha o **Botão D** pressionado e pressione simultaneamente o **Botão Z** ou **C** para um chute abaixado. Mantenha pressionado o **Botão D** para baixo e pressione o **Botão X** para dar um gancho. Você sempre poderá usar o Bloqueio (**Botão B** ou **Botão D** para baixo) para se defender dos movimentos do seu oponente.

CÓDIGOS SECRETOS

Ícones



Na parte inferior da Tela da Batalha no Modo Versus (VS Battle) você verá uma lista de seis caixas com diferentes ícones do Dragão. O Jogador 1 poderá mudar os ícones nas três primeiras caixas pressionando os seus Botões de Soco Baixo, Bloqueio e Chute Baixo (na configuração padrão: **Botões A, B e C**). O Jogador 2 poderá fazer a mesma coisa com os outros três símbolos. Os seus símbolos representam códigos secretos que provocam mudanças drásticas no jogo. Cada Botão fará com que o símbolo na caixa correspondente mude para o próximo ícone em uma ordem pré-determinada. Se você mantiver o **Botão D** pressionado para cima enquanto pressiona o **Botão A, B ou C**, a ordem na qual os ícones aparecerão será mudada.

0		DRAGON
1		MK
2		YIN/YANG
3		3
4		QUESTION
5		LIGHTNING
6		GORO
7		RAIDEN
8		SHAO KAHN
9		SKULL

Por exemplo, pressionando o Botão de Soco Baixo do Jogador 1 (na configuração padrão: **Botão A**) uma vez, o ícone do Dragão na primeira caixa irá se transformar em um símbolo "MK"; se pressionar uma segunda vez ele se transformará no terceiro ícone da sequência (um yin/yang) e assim por diante. Se você pressionar um Botão mais de nove vezes você fará a ordem dos ícones começar novamente. Em outras palavras, se você pressionar um Botão que corresponda à uma caixa com o símbolo de uma caveira, o ícone voltará a ser o do Dragão.



Vamos pegar o código: Caveira, Shao Kahn, Rayden, MK, yin/yang e 3. Para entrar com este código, o Jogador 1 pressionará o Botão de Soco Baixo (**Botão A**) nove vezes, o Botão de Bloqueio (**Botão B**) oito vezes e o Botão de Chute Baixo (**Botão C**) sete vezes.

Enquanto isso, o Jogador 2 pressionará o **Botão A** uma vez, o **Botão B** duas vezes e o **Botão C** três vezes. A tela de combinação não aparecerá por muito tempo, por isso você precisará pressionar o código rapidamente. Alguns jogadores acham mais fácil memorizar os códigos se referindo a eles como o números de vezes que os Botões devem ser pressionados para colocar os símbolos certos no lugar. Por exemplo, o código que ativa a característica de "Arremesso Desligado" - MK, Dragão, Dragão, MK, Dragão, Dragão - é mais fácil de ser lembrado como 100-100. Exemplo: tanto o Jogador 1 como o Jogador 2 pressionarão o Botão de Soco Baixo (**Botão A**) uma vez.

NÃO HÁ CONHECIMENTO



“Vocês foram escolhidos para representar a Terra no Mortal Kombat. Estejam avisados. Apesar das suas almas estarem a salvo do demônio de Shao Kahn, as suas vidas não estão. Eu não poderei mais interferir, já que a Terra agora é governada pelos deuses do Outro Mundo.”

...Estas são as palavras de Rayden.

O Torneio Shaolin de Artes Marciais, mais conhecido por Mortal Kombat, foi, por inúmeras décadas, uma nobre competição que testava a habilidade de vários guerreiros. Anos atrás o Torneio foi corrompido pelo Malvado Feiticeiro Shang Tsung que resolveu tomar não só a vida dos combatentes, mas também as suas almas. Também soube-se que Shang Tsung estava operando com o seu mestre diabólico, Shao Kahn, Imperador do Outro Mundo, que pretendia dominar a Terra. Os Campeões da Terra: Liu Kang, Kung Lao, seus antecessores e outros conseguiram, até então, impedir o seu plano.

QUE NÃO SEJA PODER...

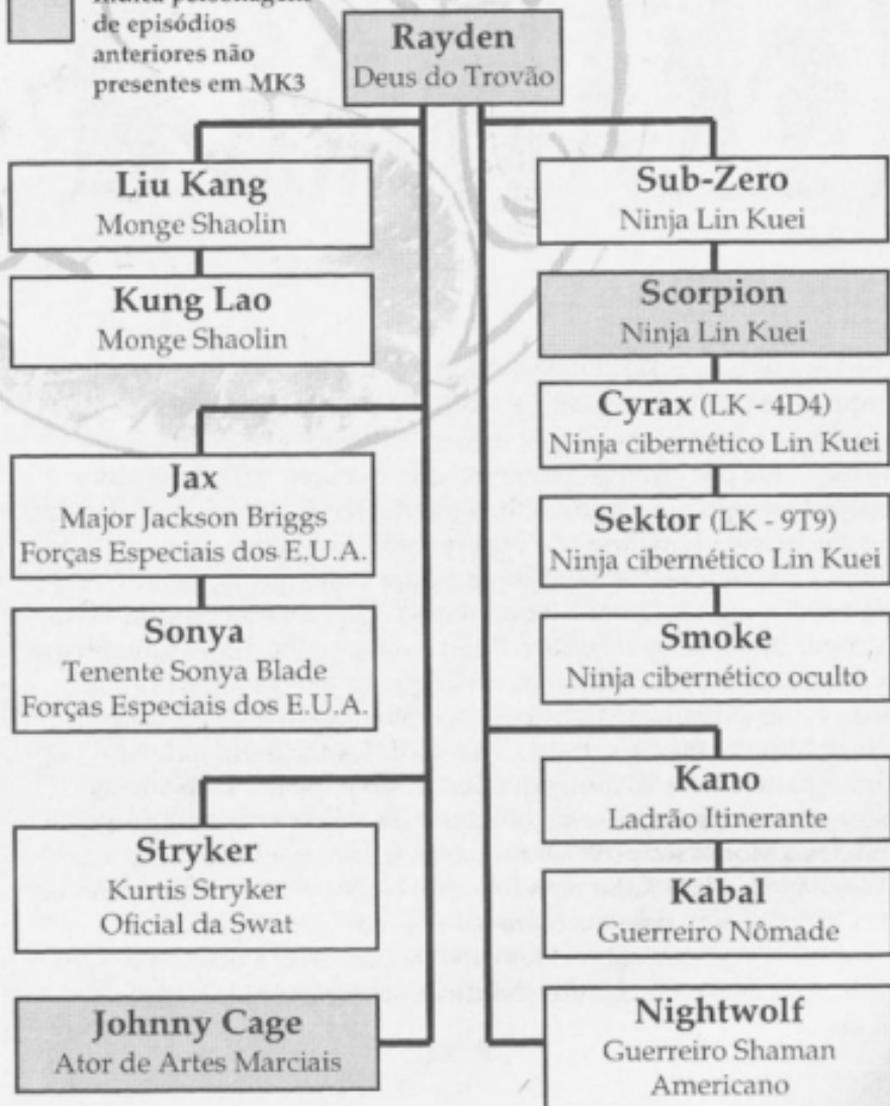


Durante séculos a Terra usou o Mortal Kombat para defender-se do Imperador do Outro Mundo, Shao Kahn. Mas Kahn frustrou-se com as inúmeras tentativas de dominar a Terra através da batalha no Torneio. Ele pôs em ação um plano que começou 10.000 anos antes. Naquele tempo Shao Kahn tinha uma rainha. O seu nome era Sindel, e a sua morte prematura não era esperada. Os padres da sombra de Kahn, liderados por Shang Tsung, fizeram com que Sindel revivesse algum dia: não no Outro Mundo (OutWorld), mas na própria Terra. A partir desse momento, Shao Kahn criou portões dimensionais para reclamar a sua rainha e dominar a Terra. Atravessando o portal, Shao Kahn lentamente transformou o planeta em uma parte do Outro Mundo. Ele tirou toda a vida da Terra tomando todas as almas para si. Mas há almas que Kahn não pode ter. Estas almas pertencem aos guerreiros escolhidos para representarem a Terra em um novo Mortal Kombat. Os humanos restantes estão espalhados pelo planeta. Shao Kahn mandou um exército de valentes guerreiros do Outro Mundo para encontrá-los e eliminá-los. Alguns dos Guerreiros da Terra sobrevivem aos ataques. Mas a maioria não, os poucos restantes são a única chance de salvação de toda a raça humana.

FORÇAS DA TERRA

Nesta vaga genealogia, a maioria dos personagens não têm relações de parentesco a não ser pelo sangue que eles derramaram. Neste ponto, as Forças da Terra não são mais forte do que as Forças do Outro Mundo, ainda assim, eles lutarão entre eles se nenhum guerreiro à altura estiver disponível.

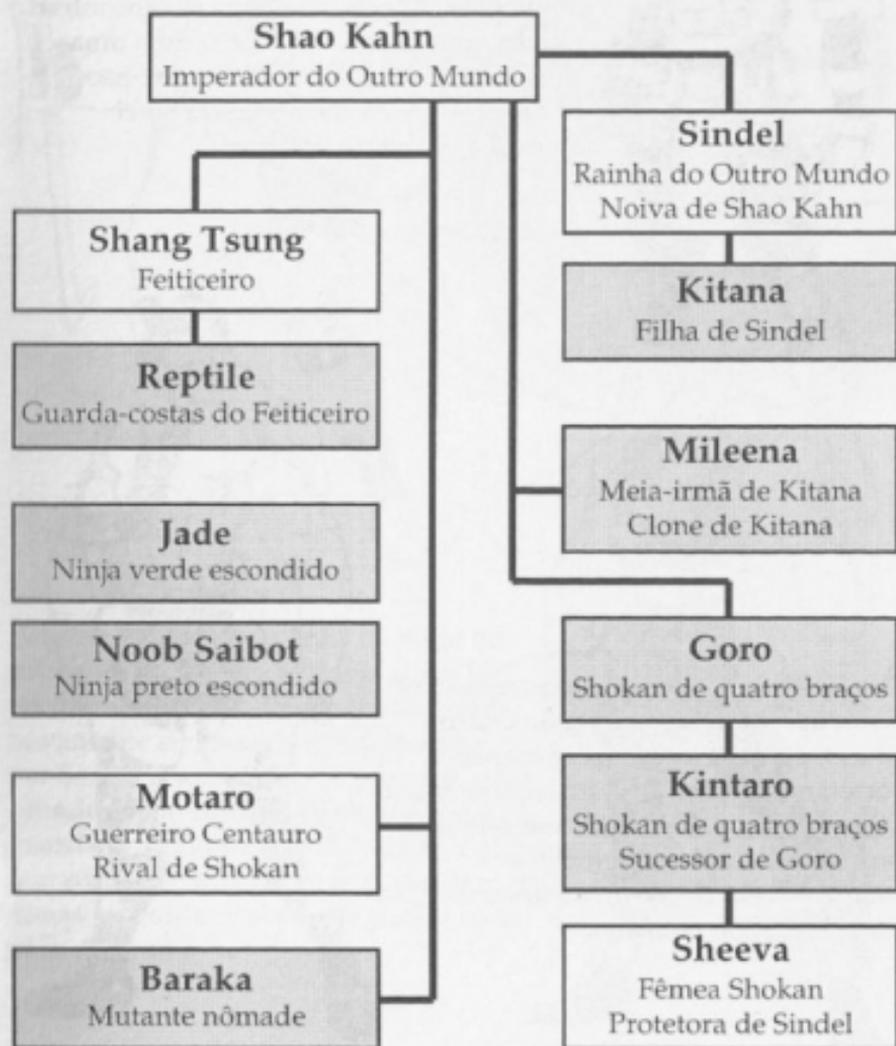
 Indica personagens de episódios anteriores não presentes em MK3



FORÇAS DO OUTRO MUNDO

As relações do Outro Mundo estão em um fluxo constante dirigido pelo ódio e pela desconfiança em séculos. Junto com este caos está o desejo de Shao Khan de encontrar um portal para a Terra a fim de realizar os seus perversos planos.

 Indica personagens de episódios anteriores não presentes em MK3





CYRAX

Cyrax é a unidade LK4D4, o segundo dos três protótipos de Ninjas Cibernéticos construídos por Lin Kuei. Como os seus companheiros, a última programação de Cyrax era encontrar e acabar com o ninja Sub-Zero. Sem uma alma, Cyrax não foi detectado por Shao Kahn e continua sendo uma possível ameaça à ocupação da Terra.

JAX

Depois que não conseguiu convencer os seus superiores da ameaça do Outro Mundo, Jax começou a preparar-se secretamente para a futura batalha com os vilões de Kahn. Ele conta com seus dois braços com implantes biônicos indestrutíveis. Esta é uma guerra que Jax está preparado para vencer.





KANO

Pensava-se que Kano tinha morrido no primeiro Torneio. Em vez disso, ele foi encontrado vivo no Outro Mundo onde novamente escapou de ser capturado por Sonya. Antes desta invasão do Outro Mundo, Kano convenceu Shao Kahn a guardar a sua alma. Kahn precisa de alguém que ensine os seus guerreiros a usarem as armas terrestres. E Kano é a pessoa certa para esse trabalho.

KABAL

Como um guerreiro nômade, a sua identidade é um mistério total. Acredita-se que ele seja um sobrevivente dos esquadrões de extermínio de Kahn. Como resultado, ele está totalmente marcado por cicatrizes e só se mantém vivo por respiradores artificiais e por sua imensa vontade de por um fim à conquista de Shao Kahn.





KUNG LAO

Depois de vingar a morte do seu grande antecessor tornando-se o Campeão Supremo contra todos os oponentes do Outro Mundo, Kung Lao volta à Terra para treinar uma nova geração Shaolin juntamente com Liu Kang. Mas o maior desafio de Lao ainda está por vir, enquanto isso ele luta por aqueles que não têm condições de se defender contra a maldade de Shao Kahn.

LIU KANG

Depois da invasão do Outro Mundo, Liu Kang virou o primeiro alvo dos esquadrões de extermínio de Kahn. Ele é o Campeão Shaolin e impediu que Kahn realizasse os seus planos anteriores. Dentre todos os humanos, Kang é a maior ameaça ao Império de Shao Kahn.



SHANG TSUNG

Shang Tsung é o principal feiticeiro de Shao Kahn. Ele deve favores ao seu Imperador depois de não conseguir ganhar a Terra nas outras Batalhas do Torneio. Mas o astuto Shang Tsung é um instrumento vital para a conquista da Terra por Kahn. Ele agora recebeu mais poderes do que nunca.



NIGHTWOLF

Ele trabalha como um historiador e preservador da cultura do seu povo. Quando o portal de Kahn se abriu sobre a América do Norte, Nightwolf usou a magia Shamen para proteger o território sagrado de sua tribo. Esta área se tornou uma ameaça vital para a ocupação da Terra por Kahn.





SHEEVA

Ela foi escolhida por Shao Kahn para servir como a protetora pessoal de Sindel. Entretanto, ela passa a desconfiar da lealdade de Shao Kahn com relação à sua raça, os Shokan, quando ele coloca Motaro como líder dos seus esquadrões de extermínio. No Outro Mundo, a raça de Centauros de Motaro é a inimiga natural dos Shokan.

SEKTOR

Sektor é o nome código atual para a unidade LK9T9. Ele foi o primeiro dos três protótipos de Ninjas Cibernéticos construídos pelo Lin Kuei. Sektor já foi um assassino humano treinado pelo Lin Kuei. Ele foi voluntário para a automação devido à sua lealdade ao Clã. Sektor sobreviveu à invasão do Outro Mundo... ele não tem uma alma a ser tirada.





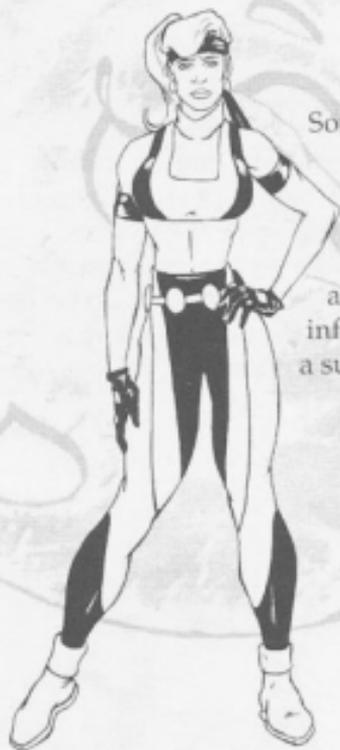
SINDEL

Ela já governou o Outro Mundo ao lado de Shao Kahn, como sua rainha. Agora, 10.000 anos depois de sua morte prematura, ela renasce na Terra. Os seus planos são os mesmos do tirano Shao Kahn. Ela é a chave para a ocupação da Terra.

STRYKER

Quando o Portal do Outro Mundo se abriu sobre uma enorme cidade Norte-Americana, o pânico e o caos ficaram sem controle. Kurtis Stryker era o líder de uma equipe de controle de tumultos quando Shao Kahn começou a tomar as almas da população. Em pouco tempo, ele se viu o único sobrevivente de uma cidade que já fora habitada por milhões.





SONYA

Sonya Blade desapareceu no primeiro torneio, mas, mais tarde, foi resgatada do Outro Mundo por Jax. Depois de voltar para a Terra, ela e Jax tentaram avisar o governo dos Estados Unidos da ameaça do Outro Mundo. Sem provas, infelizmente, eles viram Shao Kahn começar a sua invasão.

SUB-ZERO

O ninja volta sem a sua máscara. Ele foi traído pelo seu próprio Clã Ninja, o Lin Kuei. Ele quebrou os Códigos Secretos de Honra ao deixar o Clã e foi jurado de morte. Mas, ao contrário dos Ninjas do passado, os seus perseguidores vêm agora na forma de máquinas. Ele não só deve se defender contra a ameaça do Outro Mundo, mas também derrotar os seus assassinos mecânicos.





SMOKE

O terceiro protótipo dos três ninjas cibernéticos. A unidade de controle de Smoke foi danificada em um acidente com o computador. Perdido e controlando a si mesmo, ninguém sabe se ele completará a sua última tarefa, ou seja, matar Sub-Zero. Por isso, ele é um coringa no torneio.
(personagem secreto)

MOTARO

No Reino do Outro Mundo, a raça de Centauros à qual Motaro pertence entrou em um conflito duradouro com a raça Shokan. Quando Shao Kahn formou os esquadrões de extermínio especiais para eliminar os guerreiros escolhidos pela Terra, Motaro foi escolhido para liderar o Grupo de guerreiros selvagens. (personagem que não poderá ser jogado).

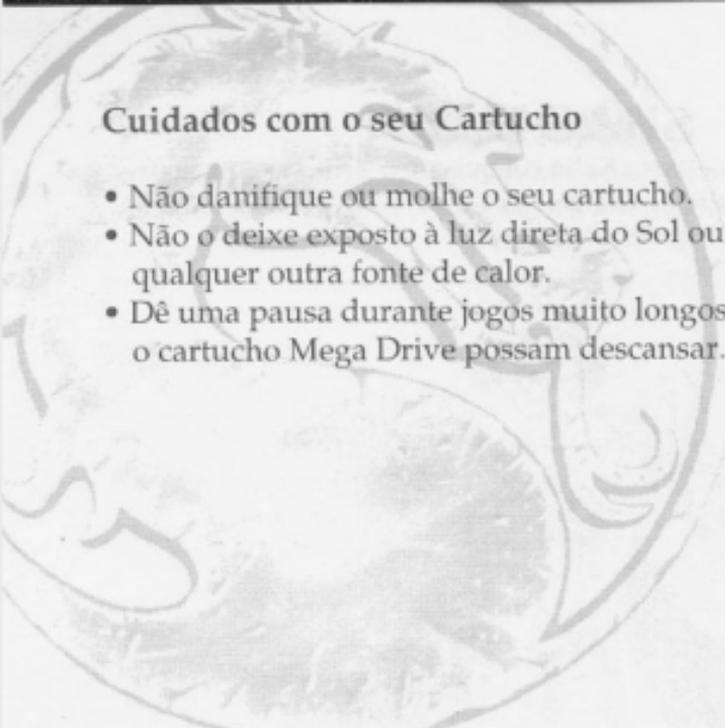


SHAO KAHN

Muitas décadas atrás, Shao Kahn conquistou o poder no Outro Mundo, retirando o reino dos pais de Kitana e escolhendo a Rainha Sindel como sua noiva. Mas ela morreu.



Agora, séculos mais tarde, Sindel nasceu novamente. E, uma vez que Shang Tsung não conseguiu conquistar a Terra através do Mortal Kombat I e II, o seu renascimento é o meio pelo qual Kahn finalmente poderá dominar o planeta a não ser que...
(personagem que não poderá ser jogado)



Cuidados com o seu Cartucho

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

Mortal Kombat® 3 © 1995 Midway Manufacturing Company.
Todos os direitos reservados. MORTAL KOMBAT, o logo do
DRAGÃO, MK3 e todos os nomes dos personagens são
marcas registradas de Midway Manufacturing Company.
Desenvolvido por Williams® Entertainment, Inc.
Williams é marca registrada de WMS Games Inc.

TEC TOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

Este produto é garantido contra defeitos de fabricação pelo prazo de 1 (um) ano, contados a partir de sua compra. Este período de garantia é composto de:

A - 90 (noventa) dias de acordo com o código de defesa do consumidor.

B - 275 (duzentos e setenta e cinco) dias de garantia adicional oferecida ao consumidor.

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 de reparos gratuitos e a reposição de peças, cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso e/ou instalação em desacordo com as informações contidas no manual de instruções, uso não doméstico e tentativa de violação do produto, consertos por pessoas não autorizadas, serviços de instalação ou ajustes, fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada da TEC TOY, danos por acidentes ou maus tratos tais como: queda, batida, descarga elétrica atmosférica, ligação em rede elétrica imprópria ou sujeita a variações excessivas.

Em caso de troca do produto, o prazo válido de garantia continua sendo o do primeiro aparelho, de acordo com a nota fiscal de compra pelo primeiro proprietário.

Não estão cobertos pela garantia adicional, cabos de força e de conexões tais como: cabos de joystick, cabos de conexão a TV's e videocassetes, cabos de conexão a outros acessórios e periféricos.

Estão incluídas na garantia, peças (e respectiva mão de obra) que por sua natureza desgastam-se com o uso, desde que o desgaste impeça o funcionamento do produto.

ETIQUETA

TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S. A.

Rua Princesa Isabel, 15 - Crespo

Manaus - AM - CEP 69075-810 - Indústria Brasileira

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Dr. Adolpho Pinto, 109 - Perdizes

São Paulo - SP - CEP 01156-050 - Tel. (011) 3661-3334

TECTOY

PRODUZIDO NO
PÓLO INDUSTRIAL
DE MANAUS



CONHEÇA A AMAZÔNIA