Distribuído por

TECTOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

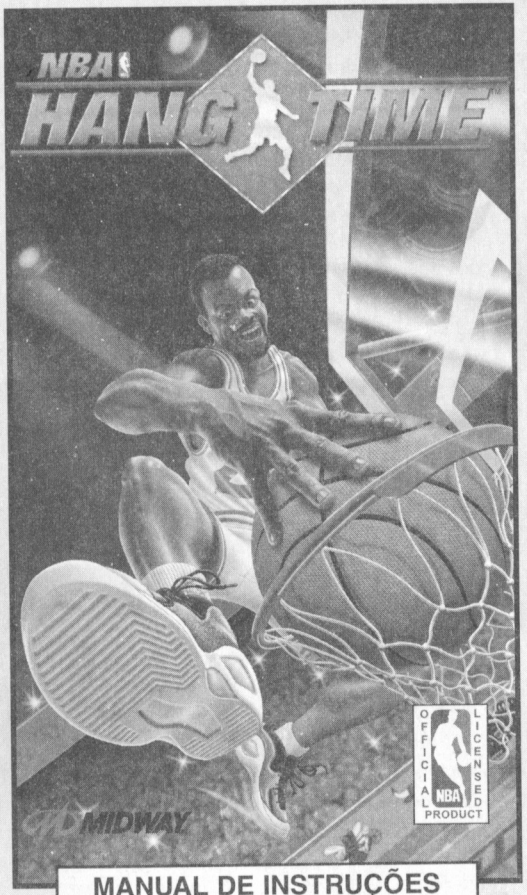
CONHEÇA A AMAZÔNIA

MIDWAY

OFFICIAL NBA LICENSED PRODUCT

MEGA DRIVE

NBA HANG TIME



MANUAL DE INSTRUÇÕES

SEGA

i love this stuff!

Distribuído por

TECTOY

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar seu vídeo 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 vídeo game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do vídeo 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.

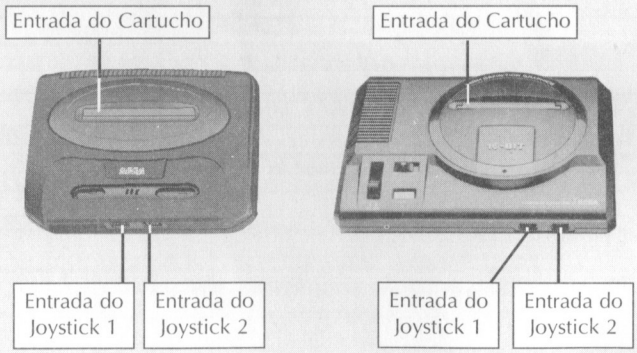
ÍNDICE GERAL

Como Colocar o Cartucho no Mega Drive 2
Controles 3
Movimentos Especiais 4
Quantidade de Jogadores 4
Menu Principal 5
Iniciar Jogo (Start Game) 5
Criando um Jogador 7
Tela de Opções 11
Selecionando sua Equipe 12
Na Quadra 13
Movimentos legais 17
Substituição 20
Estatísticas 21
Dicas do Treinador 22
Pontuações Altas 22
Créditos 23
Cuidados com o seu Cartucho 24

COMO COLOCAR O CARTUCHO NO MEGA DRIVE

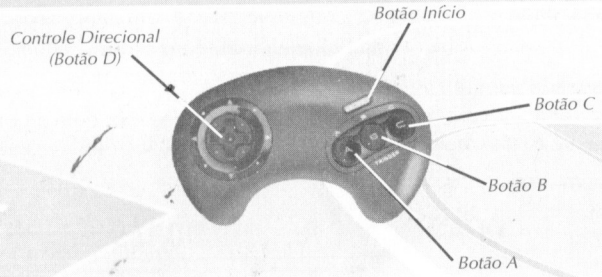
1. Certifique-se de que o Mega Drive está desligado. Conecte o joysticks 1 e 2.
2. Coloque o cartucho no NBA HANG TIME™ no console (veja figura), conforme explica o manual do Mega Drive.
3. Ligue o MEGA DRIVE. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois ligue-o novamente.
4. NBA HANG TIME™ pode ser jogado por um ou dois jogadores. Com a utilização do Team Player podem jogar até 4 jogadores.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho, enquanto o Mega Drive estiver ligado!



CONTROLES

Antes de iniciar seu jogo, familiarize-se com os controles.



Padrões

Pausa	Botão Início

Ataque

Turbo	Botão A
Arremessar	Botão B
Passar	Botão C

Defesa

Bloquear / Rebote	Botão B
Saltar Alto	Botão A + B
Roubar	Botão C
Contato violento	Botão A + C

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Movimento giratório Aperte levemente o Botão Turbo enquanto estiver driblando.

Ponte aérea Passe a bola quando um parceiro estiver piscando no ar próximo ao aro.

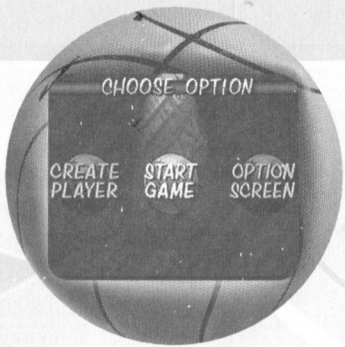
Enterrada dupla Conforme você ou seu parceiro salta para a cesta com a bola, o jogador com a bola passa para o parceiro que, está saltando para a cesta atrás dele.

QUANTIDADE DE JOGADORES

NBA Hang Time aceita até 4 jogadores com o uso do adaptador Team Player. A qualquer momento antes e durante um jogo, jogadores podem iniciar ou juntar-se a um jogo em andamento automaticamente pegando um joystick e apertando um botão.

Se você estiver usando um adaptador Team Player com um ou mais joysticks de 6 botões, você precisará ajustá-lo para a utilização de 3 botões. Para fazer isto, aperte e segure o botão Mode em cada um dos joysticks de 6 botões, ligue o Mega Drive e solte o botão quando aparecer a primeira tela.

MENU PRINCIPAL



Na tela do Título, pressione o **Botão Inicio** para visualizar o Menu Principal. Pressione o **Botão D** para esquerda ou direita para selecionar uma opção, depois pressione o **Botão A** para selecionar uma dessas três opções:

INICIAR JOGO (START GAME)

Esta opção permite a você entrar direto no jogo. Selecione uma das duas opções abaixo antes de você iniciar:

Incluir Nome (Enter Name)

Esta opção leva você inicialmente para a Tela de Ajuste de Jogador. Até 4 jogadores podem pressionar o **Botão D** para esquerda ou direita para selecionar uma das duas posições de jogador, depois pressione o **Botão Início** para ir para a tela de Incluir Nome.

Na Tela de Incluir Nome, inclua um nome e um número antes de cada jogo.

Isto permitirá ao jogo armazenar sua estatística pessoal cada vez que você entrar seu nome e jogar um jogo.

Se você criou um caractere de jogador, entre com o nome que você selecionou quando criou seu jogador (veja Criando um Jogador). O jogo providenciará este caractere na Tela de Selecionar Equipe. Para registrar seu nome:

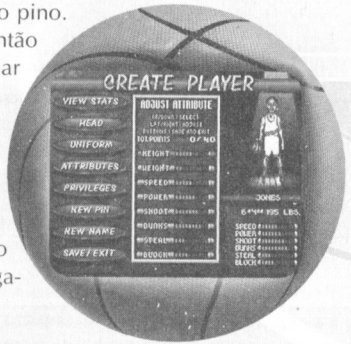
1. Pressione seu **Botão D** para cima, baixo, esquerda ou direita para selecionar caracteres, depois pressione o **Botão A** para selecionar.
2. Repetir a etapa 1 até que seis caracteres sejam registrados. Selecione SPC (espaço) para separar letras ou DEL (deletar) para corrigir erros.
3. Selecione END para entrar com o nome. Você irá para a opção para entrar com um número.
4. Repetir o processo acima para selecionar um numero personalizado para o seu nome. Se você criou um nome de jogador na Tela Entrar Nome, registre o numero que você escolheu para este jogador. Seu nome aparecerá na Tela Selecionar Equipe (Select Team).

Selecionar Equipe (Select Team)

Selecione esta opção para ir direto para a Tela de seleção de Equipe. Você pode selecionar a equipe que quiser, depois ir diretamente e facilmente para a quadra.

CRIANDO UM JOGADOR

Esta opção permite a você criar seu próprio personagem, e conseguir os melhores jogadores da NBA. Você pode também modificar um jogador que criou anteriormente. Antes de qualquer jogo você pode entrar com o nome do jogador que você criou e o número do pino. O novo personagem estará então disponível na Tela Selecionar Equipe.



Pressione o **Botão D** para cima ou para baixo para realçar as opções, depois pressione o **Botão A** para selecionar. As seguintes opções estarão disponíveis para criar seu jogador:

Entrar Nome/Pino

Seu novo jogador recém criado necessitará de um nome e de um numero personalizado de pino. Siga estas etapas:

1. Pressione o **Botão D** para cima, para baixo, esquerda ou direita para iluminar os caracteres, depois pressione o **Botão A** para selecionar.
2. Repetir a etapa 1 até que seis caracteres sejam registrados. Selecione SPC (espaço) para separar letras ou DEL (deletar) para corrigir erros.

3. Selecione END (fim) para aceitar. Você irá para a opção Entrar número de pino.
4. Repetir as etapas 1 e 2 do processo acima para selecionar um numero de pino personalizado para o personagem.

Quando você terminar, a opção Visualizar Estatísticas ficará iluminada.

• **Visualizar Estatísticas**

Se você tiver um novo personagem para criar, você não terá nenhuma estatística acumulada para ver nesta opção. Se você criou um personagem, você pode registrar o nome e o número do pino para obter as estatísticas acumuladas. Pressione o **Botão A** para visualizar as estatísticas.

• **Cabeça (Head)**

Pressione o **Botão D** para esquerda ou para direita para ver as cabeças disponíveis para seu novo personagem. Quando você terminar, pressione qualquer botão para sair e seguir para a próxima opção.

• **Uniforme**

Pressione seu **Botão D** para cima ou para baixo para realçar as cores dos uniformes que você gostar. Pressione o **Botão D** para esquerda ou para direita para visualizar as cores do NBA da casa e do visitante. Quando você terminar, pressione qualquer botão para escolher seu uniforme e sair da opção.

Nota: *As cores padrão dos uniformes não podem ser alteradas.*

• **Atribuições**

Pressione o **Botão D** para cima ou para baixo para realçar a atribuição que você quer modificar. Pressione o **Botão D** para esquerda ou para direita para aumentar ou reduzir o valor dos pontos de habilidade para uma atribuição específica. Seu total de pontos disponíveis serão mostrados acima das atribuições. Quando você fizer mudanças, estes pontos aumentam ou diminuem. Para ter disponibilidade de pontos para uma atribuição que você quiser aumentar, você precisa reduzir pontos em outras atribuições e transferí-las.

Conforme você fizer mudanças, seus atributos mudarão na janela abaixo da figura de seu jogador. Quando terminar, pressione qualquer botão para sair da opção.

Nota: *Os jogadores que forem criados muito altos não parecerão maiores durante o jogo, mas eles jogarão com as vantagens que os jogadores altos tem.*

• **Privilégios**

Você pode selecionar 2 dos 5 privilégios disponíveis para seu novo jogador. Pressione o **Botão D** para cima ou para baixo para realçar o privilégio que você quer selecionar. Pressione **Botão D** para esquerda ou para direita para selecionar.

Estas são suas opções:

Seta Apagada (No Tae Arrow)

Esta opção desliga a seta indicativa acima da cabeça do jogador criado durante o jogo. Os olhos do seu adversário terão maior dificuldade para localizar o seu jogador dentro e fora da tela.

Turbo Secreto (Stealth Turbo)

Selecione esta opção para remover o medidor de turbo na parte de cima da tela quando estiver jogando. Os tênis de seu jogador também não mudarão de cor. Seu adversário não terá a vantagem de saber quanto turbo você ainda tem.

Atribuições Escondidas (Hide Attributes)

Se você selecionar esta opção, seu adversário não poderá ver a distribuição dos pontos atribuídos na de Tela Selecionar Equipe.

Super Rebote (Super Rebound)

Os jogadores que tenham esta opção escolhida tem maior chance de pegar bolas perdidas, rebotes de ataque e de defesa.

Drone Esperto (Smarter Drone)

Se o seu parceiro estiver controlado pelo Mega Drive, esta opção o tornará mais inteligente e ele jogará melhor que a média dos drones. Você precisa acumular 62 pontos de atributos antes de poder selecionar este privilégio.

- **Novo Pino**

Você pode mudar o número do pino do seu jogador.

- **Novo Nome**

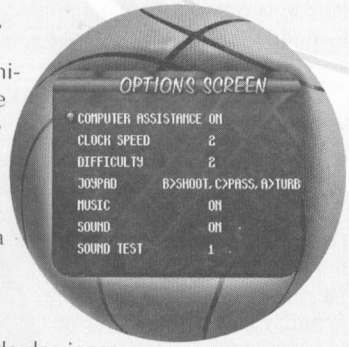
Mude o nome do seu jogador usando esta opção.

- **Salvar/Saída**

Selecione esta opção para salvar suas modificações. Selecione SIM para confirmar e sair ou NÃO para voltar as opções de criar um jogador.

TELA DE OPÇÕES

Faça modificações na configuração do padrão do seu jogo. Pressione o **Botão D** para cima ou para baixo para posicionar a bola de basquete perto da opção que quiser mudar, depois pressione o **Botão D** para esquerda ou para direita para bloquear as opções. Estas são as opções:



- **Assistência do Computador**

Quando esta opção for escolhida (ON), isto manterá sempre os jogos competitivos. Se você conseguir uma grande vantagem sobre o Mega Drive (CPU), eles aumentarão a intensidade para diminuir a diferença.

- **Velocidade do Relógio**

Você pode ajustar a velocidade dos jogos com esta opção. O padrão esta ajustado em 3. Selecione um ajuste maior para agilizar os tempos, ou reduza o ajuste para diminuir a velocidade do relógio.

- **Dificuldade**

Ajuste a dificuldade do jogador da CPU (Mega Drive) para igualar seu nível de habilidade. O padrão do jogo está ajustado em 2.

• **Joystick**

Selecione uma das 5 diferentes configurações de botões. É melhor fazer as alterações desta opção antes dos seus dedos se acostumarem a configuração padrão.

• **Música**

Ligue (ON) ou desligue (OFF) a música.

• **Som**

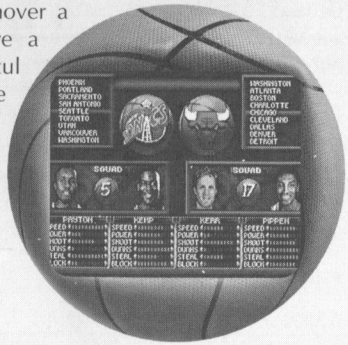
Ligue (ON) ou desligue (OFF) todos os sons no jogo.

• **Teste de Som**

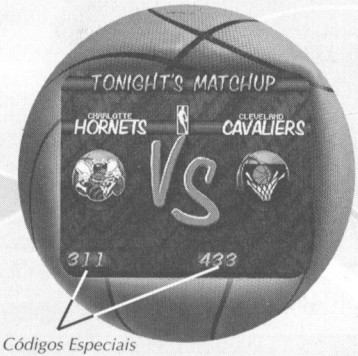
Pressione o **Botão A** para escutar os diversos sons, bits e músicas incluídas no jogo.

SELECIONANDO SUA EQUIPE

A Tela Selecionar Equipe mostra os jogadores e equipes disponíveis no jogo. Pressione seu **Botão D** para cima ou para baixo para mover a equipe que você quer sobre a linha central vermelha ou azul na janela de seleção. Pressione o **Botão D** para esquerda ou para direita para selecionar um dos 20 times de 2 homens disponíveis para a equipe de sua escolha.



Conforme você gira através das duplas, os atributos de seus jogadores aparecem na tela abaixo de suas caras. Quando você encontrar os jogadores que quer, aperte o **Botão Início** para selecioná-los e vá para a Tela de Combinação.



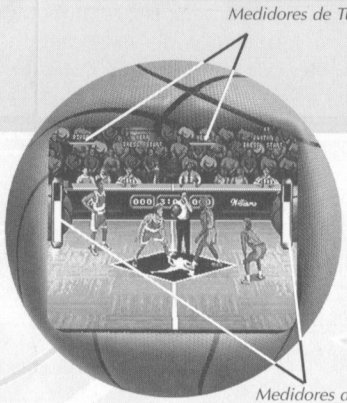
Códigos Especiais

A Tela de Combinação indicará os nomes e logotipos das duas equipes competidoras. No canto inferior esquerdo da tela, tem um espaço disponível de três dígitos para registrar códigos especiais igual ao jogo Arcade. Você pode registrar códigos pressionando o **Botão D** para esquerda ou para direita, depois pressione o **Botão A, B** ou **C** ao mesmo tempo.

Estes códigos podem ser encontrados em revistas, guias de estratégia, na internet ou simplesmente compondo você mesmo.

NA QUADRA

Você está pronto para fazer algumas jogadas e bloqueios de alto estilo? Vamos familiarizar você com a tela do jogo antes de você começar. Aqui estão algumas coisas que você precisa saber:



Medidor do Lançamento da Bola

No início do jogo, seu jogador está no centro da quadra aguardando a bola pular. As escalas a direita e esquerda mostram o poder do pulo para cada um dos dois jogadores no círculo. Para obter uma melhor chance de ganhar no pulo, dê rapidamente um tapinha no seu Turbo e no botão de pulo para incrementar o poder e a altura do seu pulo.

Medidor de Turbo

No alto da tela aparece um Medidor de Turbo de cor verde abaixo dos nomes dos quatro jogadores na quadra. A medida que você usar seu turbo, a barra verde diminuirá até desaparecer. Ela se recarrega automaticamente quando não estiver sendo usada.

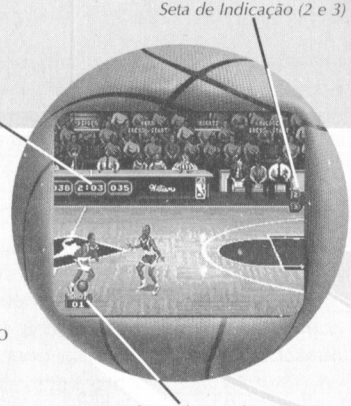


Tabela de pontos

No meio da quadra, a Tabela de Pontos indica os pontos do jogo e o Tempo restante. O Tempo e a pontuação do jogo é também indicado após cada ponto. Quando o relógio está abaixo de um minuto, é indicado na tela até o tempo acabar.

Relógio de Jogada

Quando você ganhar a posse da bola, você tem 24 segundos para soltar a bola de suas mãos e arremessar para o aro. Quando o relógio de jogada chegar a 10 segundos, este aparecerá no canto inferior esquerdo da tela para informá-lo. Se você não arremessar em tempo, as palavras SHOT CLOCK VIOLATION aparecerão, e a posse de bola será dada a outra equipe.

Seta de Indicação

Acima da cabeça de cada jogador existe uma seta numerada indicando o 1, 2, 3 ou 4. O número permite aos jogadores 1 ao 4 saber qual o jogador que estão controlando na quadra. Quando um jogador está fora da tela, a seta se move para o lado da tela, apontando a localização do seu jogador.

Para aprender as jogadas legais do NBA Hang Time, leia as seguintes informações:

Dribles

O Mega Drive cuida dos dribles básicos do seu jogador, mas você pode colocar alguns movimentos nos dribles para evitar que a bola seja roubada. Enquanto estiver driblando, dê um tapinha rápido no Botão Turbo para dar uma volta ao redor de um jogador.

Arremessos

No NBA HangTime, existe mais no arremesso do que simplesmente apertar o Botão de Arremesso. Existe boas chances de um outro jogador estar na sua frente toda vez que você tentar arremessar. Se um jogador pular para impedir a sua jogada quando você estiver apertando o Botão de Arremesso, você pode ficar com o botão pressionado para retardar o seu arremesso.

Para obter um pouco mais de altura e força no seu tiro, experimente pressionar o Turbo e Botão Arremesso ao mesmo tempo. Sua melhor chance de obter êxito ocorre quando você libera a bola no auge do seu salto.

Também, para arremessar em volta do seu adversário tente pressionar o **Botão D** em todas as direções. Seu jogador fará uma escapatória, um arremesso de mergulho, dependendo para que lado você está segurando o **Botão D**.

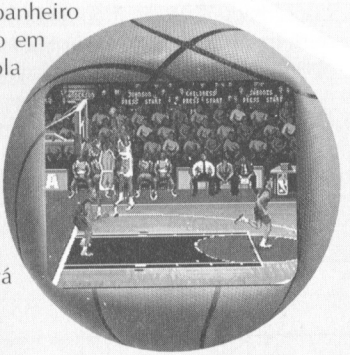
MOVIMENTOS LEGAIS

Passes

Isto não é sempre uma habilidade fácil. Assegure-se que seu homem esteja de lado quando você passar, e não seja um faminto por bola. É mais difícil tomar a bola de dois jogadores que trabalham em equipe. Você pode apertar o Botão Passar enquanto estiver correndo para a cesta para passar a bola para o seu companheiro ou para escapar a um bloqueio na cesta. Armadores habilidosos passam mais criativamente do que Pivôs ou Alas.

Rebotes

Não assuma sempre que a bola vai cair. Cronometre seus pulos na cesta, para poder trazer a bola para baixo. Pressione seu Botão de Arremesso e Botão Turbo juntos para pular bem alto. Quando você pegar o rebote, seu companheiro deverá estar correndo no chão em direção à cesta. Passe a bola rápido.



Rebotes de ataque são uma prioridade. Siga seu arremesso para a cesta para pegar um possível rebote, depois tente pressionar o Botão Arremesso enquanto estiver no ar. Será uma jogada muito bonita!

Bloqueando Arremessos

Esta é uma das chaves de um grande jogo defensivo. Tente monitorar uma tentativa de arremesso de um jogador, então fique na sua frente e pressione o Botão de Arremesso. Se ele estiver bem no alto, pressione seu Botão de Arremesso e o Botão Turbo para saltar ainda mais e tentar um bloqueio.

Arremesso Falso

Pressione rapidamente o Botão Arremesso para executar este movimento. Um movimento deste tipo quando bem executado poderá causar a seu adversário uma falha na sua tentativa de bloqueio.

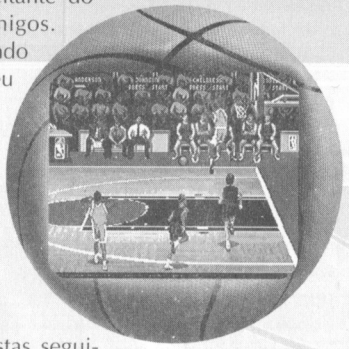
Protegendo a Bola

Se por algum motivo você estiver segurando a bola e vai passar ou arremessar, aperte rapidamente no Botão Turbo para segurar forte na bola e movê-la de lado a lado. Isto tornará mais difícil para seu adversário roubar a bola.

Contato Agressivo

Esta é uma jogada que vai ajudá-lo a iniciar um contra-ataque. Pressione o Turbo e o Botão Passar para derrubar seu adversário. A bola poderá ou não ser solta, mas é uma boa oportunidade para criar um contra-ataque.

Ponte Aérea



Sim, esta é a parte mais excitante do jogo! Surpreenda seus amigos. Enquanto você estiver correndo para a sua cesta observe o seu companheiro voando para ela. Quando ele pular alto e piscar no ar, pressione o Botão Passar para arremessar a bola. Se tudo correr bem, ele vai encestar.

Pegando Fogo!

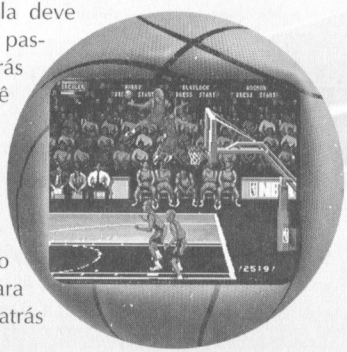
Um jogador que fizer três cestas seguidas, fica "Pegando fogo". Ele soltará fumaça enquanto se mover pela quadra com a bola. Quando ele arremessar a bola, ele tem muitas chances de acertar seu arremesso. Tome toda a vantagem de um companheiro que estiver Pegando Fogo. Isto não é hora de ser fominha. Para eliminar um jogador que estiver Pegando Fogo, a equipe adversária precisa fazer somente uma cesta. Quando uma equipe de jogadores faz três Pontes aéreas ou duas enterradas duplas em seguida, você completa uma Equipe em Fogo. Nesta altura , os dois jogadores estão pegando fogo por um período de tempo. Para parar uma Equipe em Fogo, a equipe adversária deve completar uma ponte aérea ou uma enterrada dupla ou um Duplo Mergulho.

Se um jogador ou uma equipe está Pegando Fogo no final de um tempo, eles continuarão Pegando Fogo quando iniciar o próximo tempo.

Dica: Os atributos de um jogador indicará a melhor jogada da qual ele é capaz de fazer. Um bom arremessador marcará mais pontos de 3, um jogador forte conseguirá mais rebotes e será mais difícil de eliminar e um enterrador fará enterradas mais altos e excitantes. Lembre-se disto quando selecionar um jogador.

Enterrada Dupla

Oh...espere...esta é a parte mais excitante do jogo! Parceiros podem pular alto juntos e conduzir a bola até a cesta, aí o carregador da bola deve pressionar o Botão Passar para passar para o companheiro atrás dele. Repita esta jogada, e você deixará seu adversário adivinhando se você passará a bola ou não. De qualquer jeito, você deve ser capaz de pontuar. O jogador que não estiver com a bola deve pressionar o Turbo e o Botão Arremesso para pular alto em direção a cesta, atrás do companheiro com a bola.



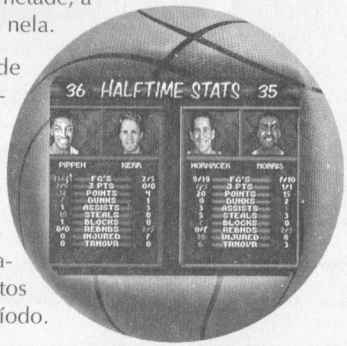
SUBSTITUIÇÃO

Na metade do jogo, você tem a oportunidade de substituir um ou dois jogadores. Você não poderá mudar de equipe, então você deverá escolher jogadores diferentes da mesma equipe que escolheu antes de iniciar o jogo. Na Tela Substituição, pressione seu **Botão D** para esquerda ou para direita para visualizar os jogadores disponíveis, então pressione o **Botão Início** para voltar a quadra.

ESTATÍSTICAS

Após a metade do jogo, a Tela de Estatísticas do Meio-Período aparecerá com as estatísticas de todos os quatro jogadores no jogo. A taça do melhor jogador piscará. Se um jogador estiver Pegando Fogo no fim de uma metade, a tela de sua estatística terá fogo nela.

No final do jogo a Tela de Estatísticas de Fim de Jogo aparecerá. Conforme a Tela de Estatísticas no intervalo do jogo, o melhor jogador da partida piscará. Depois da Tela de Estatísticas de Fim de Jogo, a Tela da Pontuações aparecerá. Ela mostrará os pontos totais das duas equipes por período.



DICAS DO TREINADOR

No final do 1º e 3º tempos, Dicas do Treinador são mostradas. Leia todas com cuidado para obter dicas importantes de jogo e movimentos especiais. Se você for para a prorrogação, você conseguirá mais dicas entre cada período.

PONTUAÇÕES ALTAS

Pontuações altas são automaticamente inseridas na memória quando você terminar um jogo. Se você jogou bem, o nome que você gravou antes do jogo aparecerá nas Pontuações Altas. As pontuações altas serão mostradas no modo de demonstração em seguida a um jogo. Pressione o **Botão A** para visualizar as pontuações, ou o **Botão Início** para voltar a Tela de Seleção de Opção.

CRÉDITOS

EQUIPE MIDWAY

Equipe Desenhista

Programador Principal	Mark Turmell
Programadores	Dan Thompson, Jeff Johnson
Artista Principal	Sal Divita
Artistas	Eugene Geer, John Carlton, Jennifer Hedrick

Design Adicional

Shawn Liptak	Jamie Rivett
Pat Fitzgerald	John Root
Marty Martinez	Carlos Pesina
Nick Ehrlich	

Som e Música

Líder Som / Música	John Hey
Música	Kevin Quinn
Locutor	Neil Funk

EQUIPE MIDWAY HOME ENTERTAINMENT

Produtor Executivo	Michael Rubinelli
Produtor Associado	Michael Gottlieb
Produtor Assistente	John Stookey
Serviços de Criatividade	Deebie Austin, Jon Mongelluzzo, Shawn Murphy, Dave Young,
Examinadores	Scott Desjardins, Eric Holmboe, Jeff Hooks, Mike Laflower, Eric Narvaez, Dan Wagner

EQUIPE FUNCOM HOME DESIGN

Programador Principal	Carl-Henrik Skarstedt
Programador	Johan Andersson
Artista Gráfico Principal	Colin Mcmahon
Adaptacão de música e tos sonoros	Jeroen Tel/Maniacs of efei- Noise
Programador de Instrumentos	Andre Johansen
Artistas Gráficos	Tommy Svensson, Glen Kristofferson, Tore Blystad
Pesquisador de Código Adicional	Henrik Holmdhal
Produtor	Christian Lassem
Gerente de Projeto	Nils Hatlem

CUIDADOS COM O SEU CARTUCHO

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

© 1996 Midway Home Entertainment, Inc. Todos os direitos reservados. Coin-operated video game © 1996 Midway Games Inc. Todos os direitos reservados. Midway é uma marca de Midway Games Inc. Usada sob licença. As identificações dos times de NBA e dos times individuais da NBA usadas neste produto são marcas, design e outras formas de propriedade intelectual de NBA Properties, Inc. e de seus respectivos times e não podem ser usadas, em parte ou totalmente, sem o consentimento por escrito da NBA Properties, Inc. © 1996 NBA Properties, Inc. Todos os direitos reservados.

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**.

COD. 901.051.160.819

TEC TOY
Nºco0341387150
PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.
Estrada Torquato Tapajós, 5408 - Bairro Flores
Manaus - AM - CEP 69048-660 - Indústria Brasileira
CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR
Av. Jabaquara, 1799 - São Paulo - SP
CEP 04045-003 - Tel. (011) 5071-1331