

MEGA DRIVE[®]

ULTIMATE
MORTAL KOMBAT[®]



MANUAL DE INSTRUÇÕES

SEGA

Williams^W
Williams Entertainment Inc.

MIDWAY

TECTOY

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar seu video game ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar.

Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz da tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvores. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo:

Antes de Usar:

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentidos quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2,5 metros da tela da televisão.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.
- Utilize a menor tela de televisão possível para jogar (de preferência 14 polegadas)

Durante o Jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando video game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do video game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte seu médico.

IMPORTANTE

Escolha a alternativa correta:

Qual é a sua forma preferida de lazer?

- (a) Jogar vídeo games
- (b) Praticar esportes
- (c) Curtir a Natureza
- (d) Todas as acima
- (e) Nenhuma das acima

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 vídeo 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 Vídeo Game, Pratique Esportes e Proteja a Natureza!
Mostre que você realmente é uma feral!

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 ULTIMATE 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. ULTIMATE MORTAL KOMBAT® 3 pode ser jogado por um ou dois jogadores.

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



USANDO O SEU JOYSTICK



Pressione o **Botão Início** para entrar no menu principal. Lá você pode fazer duas escolhas: **Start** (Iniciar) ou **Options** (Opções). Pressione para cima ou para baixo o **Botão D** para selecionar e o **Botão Início** para confirmar sua escolha.



NÃO EXISTE CONHECIMENTO NÃO EXISTE FORÇA...

“Você foi escolhido para representar a Terra no Mortal Kombat. Esteja avisado: apesar de suas almas estarem salvas do diabólico Shao Kahn, suas vidas não estão. Eu não poderei mais interferir, caso o planeta Terra seja invadido pelos deuses do Outworld.” ...estas são as palavras de Rayden

O Torneio Shaolin de Artes Marciais, mais conhecido como Mortal Kombat foi, por incontáveis séculos, uma séria instituição que testava à fundo a habilidade dos melhores guerreiros do universo.

Anos atrás, o Torneio foi corrompido pelo tenebroso feiticeiro Shang Tsung, que jurou tomar não só a vida, mas também beber a alma, de seus oponentes. Shang Tsung estava atuando como testa-de-ferro de seu mestre, o demônio Shao Kahn, imperador do Outworld, que planeja tomar todas as almas da Terra para si. Os então campeões da Terra: Liu Kahn, Kung Lao, seus ancestrais e outros, conseguiram frustrar os planos da dominação. Por séculos, a Terra tem usado o Mortal Kombat para se defender do imperador do Outworld Shao Kahn. Revoltado pelos sucessivos fracassos na tentativa de tomar a Terra pelo Torneio, Kahn pôs em prática um plano que começou há 10.000 anos. Durante aquele tempo, Shao Kahn tinha uma rainha chamada Sindel, e sua repentina morte foi inesperada. Os Sacerdotes das Sombras de Kahn, liderados por Shan Tsung, tornaram possível a ressurreição de seu espírito: não no Outworld, mas nos domínios da Terra. Este ato deu à Shao Kahn o poder de caminhar pelos portões dimensionais e com isso tentar reconquistar a sua rainha e o planeta Terra. Abrindo o portal sobre a Terra, Shao Kahn lentamente transformou-a numa parte do Outworld. Ele privou o planeta de toda a vida humana – roubando todas as almas para

si. Mas existem almas que Kahn não pode roubar. Essas almas pertencem aos guerreiros escolhidos pela Terra para representá-la num novo Mortal Kombat. Os humanos remanescentes estão espalhados pelo planeta, Shao Kahn envia um batalhão dos mais selvagens guerreiros do Outworld para eliminá-los. Alguns dos guerreiros humanos sobrevivem aos ataques... a maioria não. Os sobreviventes agora carregam a última chance de salvação da humanidade em suas mãos.

MODO DE COMBATE

Existem três diferentes modos de combate na tela de seleção de modo: Mortal Kombat, 4-Player Two-on-Two Kombat ou 8-Player Tournament Kombat. Qualquer um desses o

enviará à tela de seleção de lutador, onde fotos de todos os lutadores disponíveis são apresentadas. O modo Mortal Kombat lhe permite escolher um lutador por jogador. O modo 4-Player permite escolher dois lutadores por jogador. O modo 8-Player permite escolher



um total de oito lutadores. Use o **Botão D** para escolher um lutador, pressione então qualquer botão para confirmar sua seleção e iniciar o combate!

Uma vez escolhido o lutador no modo 1-Player (1 jogador), você será transportado à tela de escolha de destino. Pressione o **Botão D** para a esquerda ou para a direita para escolher uma das colunas: Novice, Warrior, Master e Master II. Pressione qualquer botão para selecionar. Você verá uma grande coluna apresentando os rostos dos personagens.



Se um segundo jogador quiser se juntar ao jogo, ele poderá fazê-lo a qualquer hora pressionando o **Botão Início**. Isso levará ambos os jogadores à tela de seleção de modo, onde eles podem selecionar seu modo de luta. Após selecionar o modo, os jogadores se-

rão enviados à tela de seleção de lutador, onde devem novamente escolher seus guerreiros. Se os dois jogadores escolherem o mesmo lutador, o jogador 2 será identificado por uma cor diferente.

RESUMO DO TORNEIO

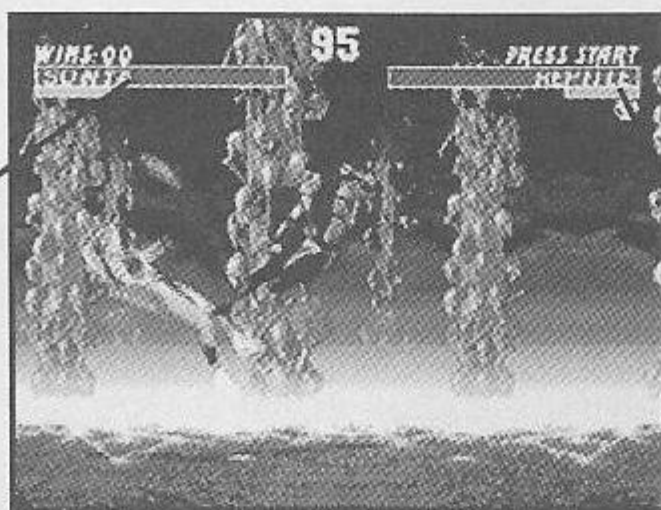
O Torneio testa, em primeira instância, a habilidade e força de um guerreiro confrontando-o com outros participantes.

Em todas as batalhas do Mortal Kombat, medidores no alto da tela indicam a saúde de cada Guerreiro.

Os medidores de saúde iniciam cada round marcando 100% de integridade do Guerreiro, mas são reduzidos à cada golpe recebido. A taxa de redução depende do tipo de ataque empreendido, e se ele foi bloqueado ou não. Quando o medidor de saúde de uma guerreiro acaba, ele é nocauteado e o round vai para o oponente.

Caso o tempo termine antes de um combatente ser nocauteado, o lutador com menos golpes recebidos é considerado o vencedor. O primeiro lutador a vencer dois rounds leva a partida e passa ao próximo oponente.

Medidores
de Saúde



Medidores
de Corrida

Também preste atenção no medidor de corrida. Este permite a execução de golpes combinados e que o lutador corra sobre seu oponente. Mas ele tem um limite. Você só pode ativar a função Run (corrida) quando o medidor estiver verde.

OPÇÕES

Se você selecionar Options no menu principal, irá para a tela de opções. Aqui será possível alterar alguns recursos do jogo usando o **Botão D**. Use o **Botão D** para cima/baixo e para esquerda/direita para selecionar a configuração que mais lhe agrade.

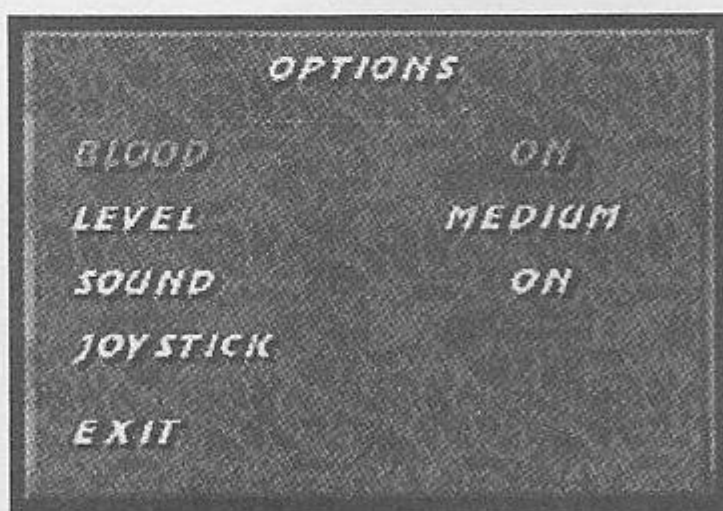
Blood (Sangue): On (Ligue) ou Off (Desligue)

Level (Nível): Very Easy (Muito Fácil), Easy (Fácil), Medium (Médio), Hard (Difícil) e Very Hard (Muito Difícil)

Sound (Som): On (Ligue) ou Off (Desligue)

Joystick: Selecione e pressione qualquer botão (ver próxima página.)

Exit (Saída): Selecione e pressione o botão de ação para retornar ao menu principal



JOYSTICK

Selecione "Joystick" para configurar seu controle. Use o **Botão D** para cima/para baixo para selecionar o controle que você deseja alterar, então pressione o botão correspondente a função que você deseja.

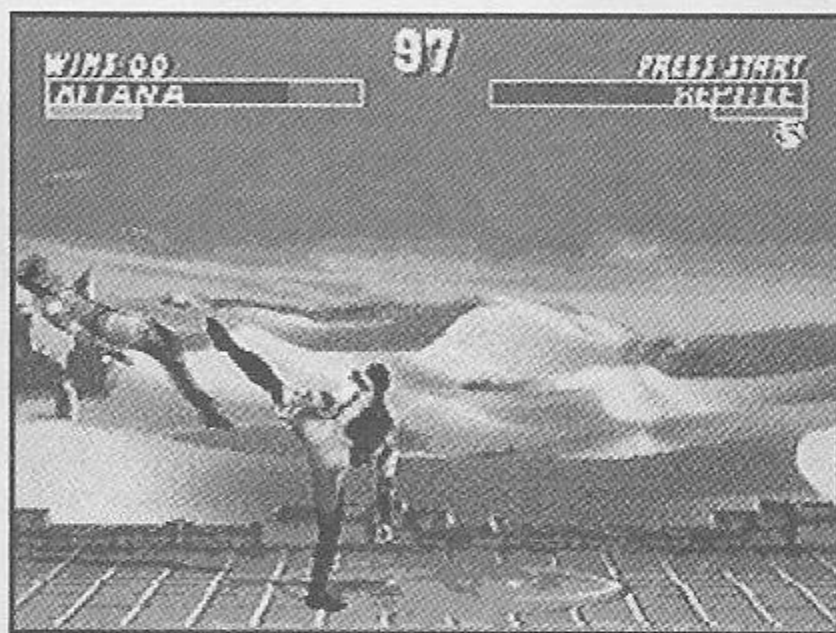
Os padrões de controle estão indicados abaixo:



Para sair da tela de joystick, selecione **Exit** e pressione **Botão Início**.

MOVIMENTOS BÁSICOS

Cada participante convidado a participar do Mortal Kombat dedicou sua vida ao treinamento, meditação e aperfeiçoamento de suas artes marciais. Antes de enfrentar estes oponentes no combate, você também pode praticar artes marciais meditando sobre estas lições:



A melhor forma de iniciar seu treinamento é aprender os movimentos fundamentais: Socos, Chutes, Agachamentos, Pulos e Bloqueios. Esses movimentos podem parecer triviais se comparados, por exemplo, à poderosa e acrobática voadora. Porém, saber bloquear, evitar ou contra-atacar uma voadora pode ser muito mais útil do que saber executá-la.

Os botões **B** e **R** (Corrida) são especialmente poderosos. Não poderão mais evitar seus golpes apenas recuando. Pressione **B** ou **R** enquanto anda para frente com o **Botão D**. Combinados, estes fundamentos são a base de uma forte defesa e um potente ataque.

LUTA CARA-A-CARA

*Mover-se sobre
o oponente*



Joelhada

Arremessar

Os movimentos usados em situações de combate cara-a-cara são a joelhada e o arremesso. Estes potentes movimentos, no entanto, só podem ser executados quando seu lutador estiver bem próximo de seu oponente.

Experimente: Pressionar os botões de ataque numa certa seqüência resultará em diferentes "Combos" para cada lutador.

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Todos os lutadores do Mortal Kombat possuem técnicas avançadíssimas de luta. Neste aspecto, eles são iguais aos outros milhares de guerreiros do universo. O que os torna superiores são movimentos especiais que eles criaram e aperfeiçoaram.

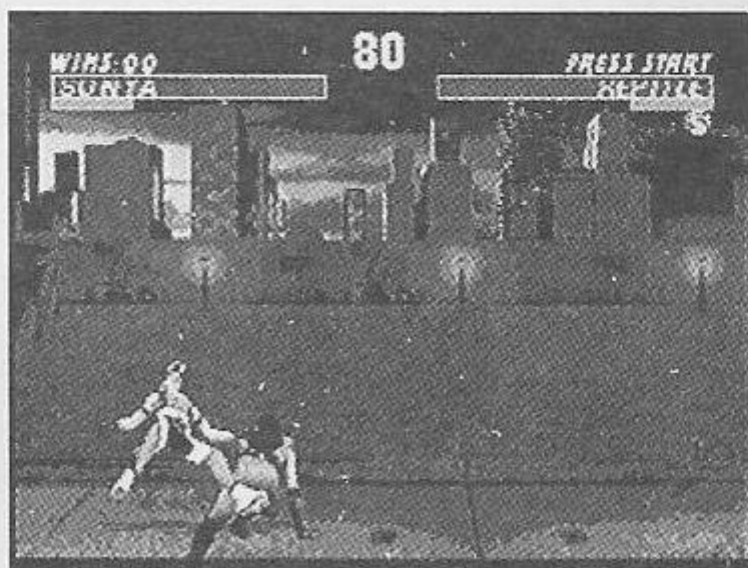
Para se tornar um guerreiro superior, habilidoso o suficiente para ganhar o título de Grande Campeão, você precisa aprender e dominar estes movimentos.

AGACHAMENTO



Como uma estratégia de defesa, as agachadas permitem um rápido distanciamento, evitando socos, golpes aéreos e arremessos. Usado como ataque, o gancho, executado quando agachado, é um dos mais poderosos golpes que pode ser executado por um guerreiro.

Para executar os agachamentos, segure o **Botão D** para baixo e simultaneamente pressione o **Botão Z** ou **C** para um chute agachado. Segure o **Botão D** para baixo e pressione o **Botão X** para um gancho. O bloqueio agachado é executado pressionando o **Botão D** para baixo e o Botão de bloqueio simultaneamente.



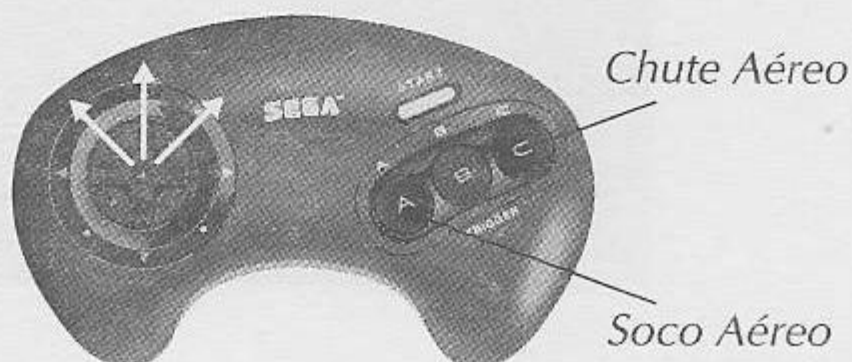
GIRATÓRIAS



As giratórias são a chave para os mais exóticos movimentos como o chute helicóptero e a rasteira. A rasteira atinge seu oponente nas canelas, fazendo-o cair. O helicóptero é um chute que acerta seu oponente no rosto. Para executar os movimentos giratórios, segure o **Botão D** na direção oposta aos seus oponentes enquanto pressiona os botões de chute.

MOVIMENTOS AÉREOS

Os últimos movimentos que você deve aprender são os aéreos: Socos e chutes voadores. Para executar estes movimentos, pule parado (**Botão D** para cima) ou sobre seu oponente (**Botão D** para cima + para frente ou trás). Então pressione os botões de ataque no ar. Diferentemente da maioria dos ataques, os golpes aéreos precisam ser sincronizados com sua aterrissagem.



CÓDIGOS SECRETOS

Na parte inferior da tela Vs Battle você verá uma barra com seis caixas, cada um com um diferente ícone. O jogador 1



pode mudar os três primeiros ícones pressionando os **botões A, B** ou **C**. O jogador 2 pode mudar os três últimos. Os seis símbolos representam os códigos secretos que podem ter um efeito sutil ou dramático no decorrer do jogo. Cada botão faz o ícone da caixa mudar na ordem predeterminada. Se

você segurar o **Botão D** para cima enquanto pressiona **A, B** ou **C**, a ordem do ciclo será revertida.

- 0  Dragão
- 1  MK
- 2  Yin/Yang
- 3  3
- 4  Interrogação

- 5  Raio
- 6  Goro
- 7  Rayden
- 8  Shao Kahn
- 9  Caveira

Por exemplo, pressionando o soco fraco do jogador 1 (padrão: Botão A) uma vez, irá mudar o ícone da caixa para o símbolo "MK"; pressionado pela segunda vez mudará para o terceiro ícone na seqüência (Yin/Yang) e assim por diante.

Pressionando um botão mais de nove vezes causará uma repetição do ciclo dos ícones. Em outras palavras, pressionando o botão que corresponde a uma caixa com o símbolo da caveira, o símbolo voltará a ser o dragão.



Vamos dar uma olhada no código acima: Caveira, Shao Kahn, Rayden, MK, Yin/Yang e 3. Para entrar este código, o jogador 1 pressiona soco fraco (padrão: Botão A) nove vezes, bloqueio (padrão: Botão B) oito vezes e chute fraco (padrão: Botão C) sete vezes. Enquanto isso, o jogador 2 pressiona o Botão A uma vez, o B duas e o C três vezes. Esta tela não dura muito tempo, então você precisa digitar as seqüências rapidamente! Alguns jogadores acham mais fácil memorizar os códigos pelo número de cliques em cada botão para chegar aos ícones desejados. Por exemplo, o código que ativa a função "desarmar arremesso do lutador" - MK, Dragão, Dragão, MK, Dragão, Dragão- é mais fácil de se memorizar da forma numérica: 100-100. Neste exemplo tanto o jogador 1 como o jogador 2 pressionam o botão de soco fraco (padrão: Botão A) uma vez.

BIOGRAFIA DOS GUERREIROS

Kano

Pensava-se que Kano havia morrido no primeiro Torneio. Ao invés disso, ele se encontra vivo e habitando os confins do Outworld, mais uma vez escapando das garras de Sonya. Antes da atual invasão do Outworld, Kano convenceu Shao Kahn a poupar sua alma. Kahn precisava de alguém para ensinar a seus guerreiros como usar as armas da Terra, e Kano é esse alguém.



Jogar Faca - B, T, SFte

Agarrar e Sufocar - B, F, SFte



Reptile

Também um fiel servo de Shao Kahn, Reptile foi o escolhido para auxiliar Jade na captura de Kitana. Contrariando as instruções de Jade, Reptile se empenhará em deter a princesa renegada a qualquer custo... mesmo que isso signifique sua morte.

Cuspe Ácido - F, F, SFte

Bola de Força - T, T, SFte + SFco

SFte - Soco Forte **CFte** - Chute Forte **SFco** - Soco Fraco **CFco** - Chute Fraco
C - Corrida **T** - Para trás **B** - Para baixo **BL** - Bloqueio **F** - Para frente **CM** - Para cima

Cyrax



Cyrax é uma unidade LK4D4, o segundo de três protótipos de Ninjas Cibernéticos construídos por Lin Kuei. Como seus colegas de linha de produção, a principal diretriz de Cyrax é encontrar e eliminar o ninja Sub-Zero. Sem uma alma, Cyrax não foi detectado por Shao Kahn e permanece como uma possível ameaça aos planos de ocupação da Terra.

Rede Energética - T, T, CFco
Bomba - Segurar CFco, T

Liu Kang

Após a invasão do Outworld, Liu Kang tornou-se o alvo principal dos esquadrões da morte de Kahn. Ele é um Campeão Shaolin e já impediu os planos sombrios de Kahn no passado. De todos os humanos, Kang ocupa a posição de maior ameaça a dominação de Shao Kahn.

Bola de Fogo - F, F, SFte
Voadora - F, F, CFte



Jax



Depois que não conseguiu convencer seus superiores da ameaça iminente do Outworld, Jax começou a se preparar para o confronto com as tropas de Kahn. Ele cobriu seus braços com implantes biônicos indestrutíveis. Essa é a guerra para a qual Jax se preparou para vencer.

Abraço de Urso - F, F, SFco
Bola de Fogo - T, F, SFte

Kabal

Como guerreiro escolhido, sua identidade é um total mistério. Acredita-se que ele seja sobrevivente de um ataque do esquadrão da morte de Shao Kahn. Decorrente a isso, seu corpo é saturado de cicatrizes e ele respira apenas através de aparelhos.

Giratória Tornado - T, F, CFco
Ceifa - T, T, T, C



Shang Tsung



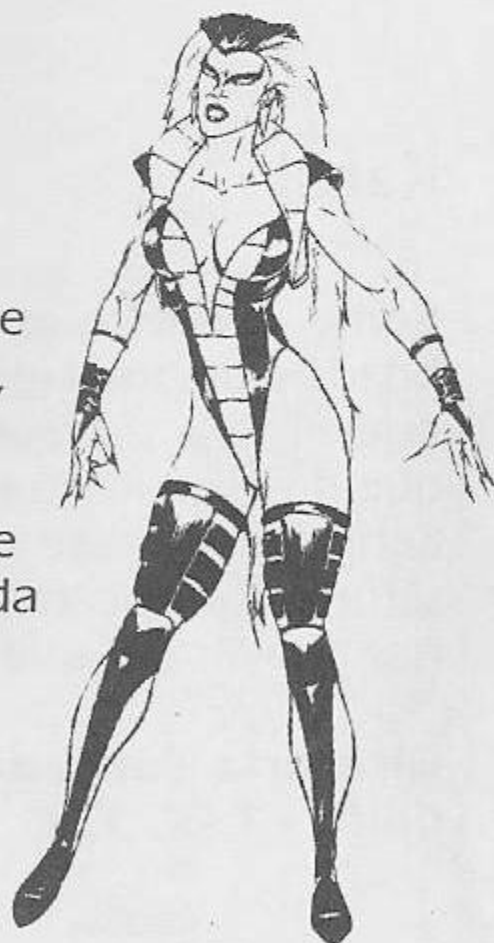
Shang Tsung é o principal feiticeiro de Shao Kahn. Mas caiu em desgraça com seu imperador após fracassar nos Torneios para dominar a Terra. Ainda assim, Shang Tsung ainda é um instrumento vital para a conquista da Terra por Kahn. E dessa vez ele possui mais poderes do que nunca.

Caveira Flamejante - T, T, SFte
Caveiras do Inferno - F, F, T, T, CFco

Sindel

Ela já dominou o Outworld ao lado de Shao Kahn, como sua rainha. Agora, 10.000 anos após sua morte, ela resuscita na Terra. Seu objetivo é vencer todas as batalhas em nome da tirania de Kahn. Ela é a chave para a ocupação da Terra.

Onda Aguda - F, F, F, SFte
Bola de Fogo - F, F, SFco



Sektor

Sektor é o nome-código atual da unidade LK9T9. Ele foi o primeiro de três protótipos de Ninjas Cibernéticos construídos por Lin Kuei. Sektor já foi um dia, um assassino humano treinado pelo Kuei, ele foi voluntário para a automação por sua lealdade ao Clã. Sektor sobreviveu a invasão do Outworld: ele não tem alma a ser tomada.



Míssil - F, F, SFco

Gancho Teleportado - F, F, CFco

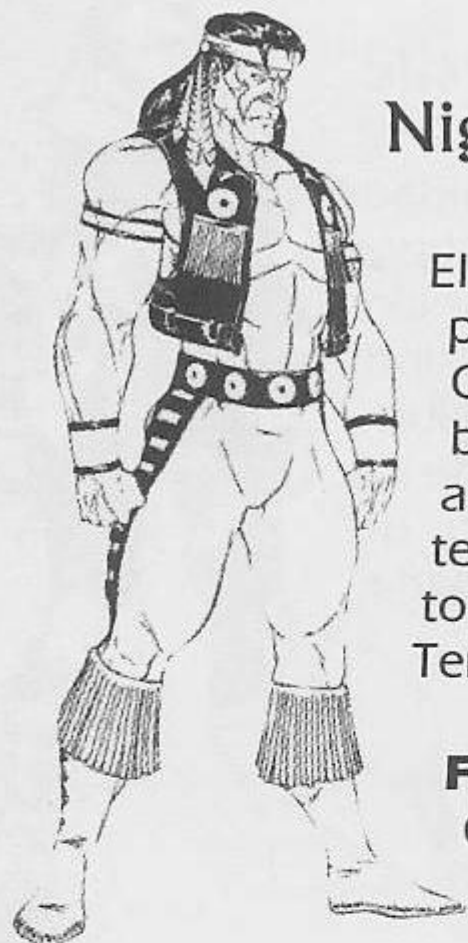


Stryker

Quando o portal do Outworld se abriu sobre uma grande cidade da América do Norte, caos, desordem e pânico tornaram a situação fora de controle. Kurtis Striker liderava uma equipe de controle de tumultos quando Shao Khan começou a tomar as almas da população. Agora ele é o único sobrevivente de uma cidade habitada, no passado, por milhões.

Granada - B, T, SFco

Lançamento de Cassetete - F, F, CFte



Nightwolf

Ele trabalha como historiador e luta pela preservação da cultura de seu povo. Quando o portal de Khan se abriu sobre a América do Norte, Nightwolf usou a magia de seu Shamã para proteger a terra sagrada de sua tribo. Essa área se tornou uma ameaça vital a ocupação da Terra.

Flecha - B, T, SFco

Gancho com Machado - B, F, SFte

Kung Lao

Os planos de Kung Lao para a reforma de seu antigo grupo, a Sociedade do Lótus Branco, esvaíram-se quando Shao Kahn iniciou sua invasão. Como um guerreiro escolhido, Lao precisará usar seus mais apurados conhecimentos de luta para derrubar o reinado de terror de Shao Khan.

Lançamento de Chapéu - T, F, SFco

Chute com Mergulho - B+CFte no ar



Kitana

Kitana foi acusada de alta-traição pelos supremos-tribunais do Outworld após o assassinato de sua demoníaca irmã Mileena. Shao Khan apontou um grupo de guerreiros com a função específica de trazer sua filha de volta e viva. Mas Kitana precisa encontrar um modo de chegar à recém-coroadada rainha Sindel e alertá-la sobre seu verdadeiro passado.



**Lançamento de Leque - F, F, SFte
+ SFco**

Leque Destruidor - T, T, T, SFte



Scorpion

Quando Shao Kahn falhou na tentativa de tomar as almas dos terrestres, tornou possível a fuga de Scorpion dos Domínios do Nada. Livre para mais uma vez rastejar pela Terra, Scorpion não mantém laços com ninguém. É uma cartada importante na luta da Terra contra o Outworld

Arpão - T, T, SFco

Soco Teleportado - B, T, SFte



Sonya

Sonya Blade desapareceu no primeiro Torneio, mas foi resgatada do Outworld por Jax. Após seu retorno à Terra, ela e Jax tentaram alertar o governo dos Estados Unidos da ameaça do Outworld. Sem provas, eles assistiram Shao Kahn iniciar sua invasão.

Lançamento de Anel - B, F, SFco
Bicicleta - T, T, B, CFte

Sub-Zero

O ninja volta: desta vez, desmascarado. Ele foi traído por seu próprio clã ninja, o Lin Kuei. Quebrou os códigos sagrados de honra ao abandonar o clã e agora está marcado para morrer. Sub Zero, ao invés dos ninjas tradicionais, têm como armas máquinas avançadas. Ele não só deve defender-se da ameaça do Outworld, mas também escapar de seus assassinos desalmados.



Congelar - B, F, SFco
Clone de Gelo - B, T, SFco

Smoke

Smoke é a unidade KL-7T2, o terceiro protótipo cyber-ninja construído pelo Lin Kuei. Ele tentou escapar do processo de automação do Lin Kuei com Sub-Zero, mas foi capturado. Suas lembranças foram apagadas, enterradas sob o manto de um assassino implacável. Ainda assim, Sub-Zero acredita que em algum lugar dessa máquina, existe uma alma humana tentando se libertar.



Arpão - T, T, SFco

Gancho Teleportado - F, F, CFco

Jade

Quando a princesa renegada Kitana empreendeu sua fuga para as regiões desconhecidas da Terra, Jade foi designada por Shao Kahn para trazê-la de volta com vida. Uma vez grande amiga da princesa, ela se vê dividida entre a traição à amiga e a traição ao imperador.



Bumerangue - T, F, SFco

Chute das Sombras - B, F, CFco

Shao Khan

Muitas décadas atrás, Shao Kahn conquistou o poder do Outworld, usurpando o reino dos ancestrais de Kitana e tomando Rainha Sindel para sua noiva. Mas ela morreu. Agora, séculos depois, Sindel renasce. E desde os fracassos de Shao Kahn na conquista da Terra em Mortal Kombat I e II, o renascimento da rainha significa o domínio eterno de Kahn sobre o planeta, a não ser que... (Personagem que não poderá ser escolhido).



Motaro

Nos domínios do Outworld, a raça de centáurios à qual Motaro pertence têm estado em permanente conflito com a raça Shokan. Quando Shao Kahn formou batalhões especiais de extermínio para eliminar os guerreiros da Terra, Motaro foi indicado para liderar esse grupo de selvagens lutadores. (Personagem que não poderá ser escolhido).

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**.

CÓD. 901.047.240.816



TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.

Estrada Torquato Tapajós, 5408 - Bairro Flores
Manaus - AM - CEP 69048-660 - Indústria Brasileira

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP
CEP 05038-000 - Tel.: (011) 861-5421

TECTOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS



CONHEÇA A AMAZÔNIA