Game Gear®

Olympic Gold



U.S. GOLD

OFFICIAL LICENSEE

Copyright © 1988 COOB 92™
"Com a gentil permissão do COOB 92. S.A."

Como Colocar o Cartucho no GAME GEAR

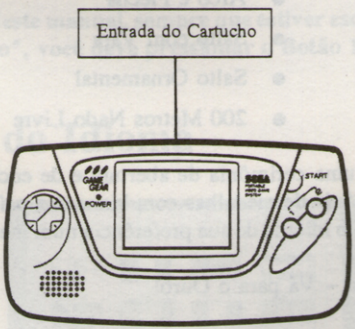
1. Certifique-se de que o GAME GEAR está desligado.

2. Coloque o cartucho OLYMPIC GOLD no console, conforme explica o manual do GAME GEAR.

3. Ligue o GAME GEAR. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.

4. O OLYMPIC GOLD pode ser jogado por até 4 jogadores.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o GAME GEAR estiver ligado!



Introdução

Bem vindo às Olimpíadas de 1992 em Barcelona!

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

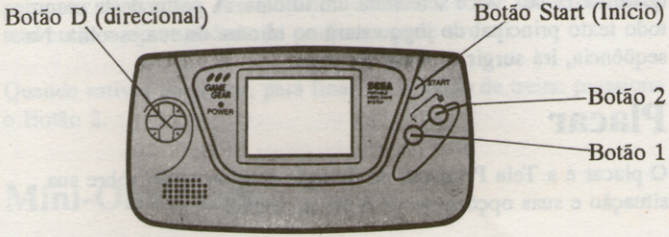
Os 7 eventos são:

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

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

Vá para a Glória – Vá para o Ouro!

Controlando o Jogo



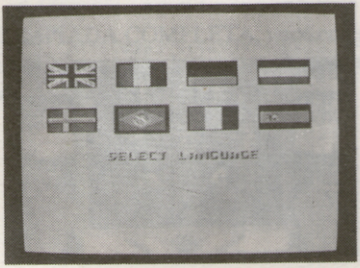
Botão Início: Faz uma pausa, retoma o jogo após a pausa.

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

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

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

Seleção do Idioma



Depois dos créditos da abertura, há um conjunto de 8 bandeiras. Movendo o retângulo de destaque com o Botão D e pressionando qualquer Botão, você seleciona um idioma. A partir deste menu, todo texto principal do jogo estará no idioma de sua escolha. Na seqüência, irá surgir o placar do jogo.

Placar

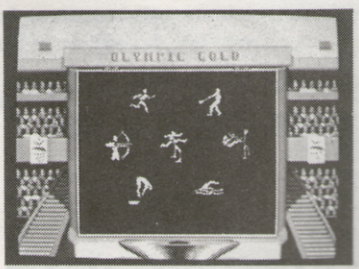
O placar é a Tela Principal de Seleção e Informação sobre sua situação e suas opções no OLYMPIC GOLD.

Inicialmente, serão apresentadas quatro opções:

SESSÃO DE TREINO
MINI-OLIMPÍADA
OLIMPÍADA COMPLETA
RECORDES OLÍMPICOS

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

Sessão de Treino



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

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

Mini-Olimpíada

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

Olimpíada Completa

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

Recordes Olímpicos

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

Coloque os Nomes



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

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

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

Se quiser inserir seu nome no lugar de outro já existente, destaque o nome que quer mudar e pressione o Botão 1. Isso faz aparecer uma seleção de caracteres. Pressionando o Botão 1 quando CLR está destacado, será apagado o nome atual. Você pode então inserir letras conforme desejar, com o Botão 1. O Botão 2 apaga a última letra.

Uma vez feita a seleção, mova o destaque para INÍCIO, pressione o Botão 1 e aparecerão as opções de nível de dificuldade.

Seleção de Nível

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

Os níveis são:

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

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

Cerimônia de Abertura

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

Os Eventos

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

100 m Rasos/110 m com Barreiras

Mini-Olimpíada ou Olimpíada Completa

Um Jogador

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

A visão muda para uma pista com um sinalizador e os corredores abaixando-se em seus blocos. Seu corredor é identificado por estar piscando. Quando o sinalizador dispara sua arma, você controla a velocidade do seu corredor com os Botões 1 e 2.

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

Pressionando qualquer Botão, você verá os atletas na Eliminatória 2, e poderá decidir se assiste à segunda eliminatória ou se vê somente os resultados.

Para isso, mova o destaque com o Botão D e pressione qualquer Botão quando estiver sobre ASSISTIR ou PASSAR. Se escolher Assistir, você verá a segunda eliminatória da corrida.

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

Se você foi classificado, pressionando qualquer Botão, correrá na final. Se não foi classificado, serão dadas as opções de ASSISTIR a final ou PASSAR.

No final da corrida você verá os resultados da final e seu tempo. Pressionando qualquer Botão, se você tiver ganho uma medalha, será apresentada a cerimônia de medalhas. Caso contrário, você passará para o Quadro de Medalhas.

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

2-4 Jogadores

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

Sessões de Treino

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

Arremesso de Martelo

Mini-Olimpíada ou Olimpíada Completa

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

O jogador controla o atleta usando os botões do console. No final do evento, os jogadores passam para o Quadro de Medalhas.

Sessão de Treino

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

Arco e Flecha

Mini-Olimpíada ou Olimpíada Completa

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

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

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

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

Quando você completa a competição, surge na tela o Quadro de Medalhas.

Sessão de Treino

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

Salto com Vara

Mini-Olimpíada ou Olimpíada Completa

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

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

O jogador que pular mais alto será o vencedor e os próximos dois mais altos serão o segundo e o terceiro colocados.

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

No final do evento, surge o Quadro de Medalhas.

Sessão de Treino

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

Saltos Ornamentais

Sessão de Treino

Na sessão de treino, o jogador pode selecionar qualquer combinação de mergulhos escolhendo uma série de ícones. Para selecionar um ícone em destaque, basta pressionar qualquer botão. Quando o tipo de salto for selecionado, um nível de dificuldade associado ao mergulho será mostrado na parte de baixo da tela. Ele estará relacionado com a dificuldade de controlar um determinado tipo de mergulho a partir dos botões do console. O mergulho é julgado por 5 juízes, com base no tempo, no estilo e na entrada na água. As pontuações mais baixa e mais alta são descartadas. As três pontuações restantes são somadas e multiplicadas pelo nível de dificuldade para obter a pontuação final. Para ganhar pontos máximos você deve executar o mergulho que definiu nos ícones.

Na parte de baixo há 4 ícones:



Executar o mergulho.



Assistir uma demonstração do mergulho que escolheu.



Assistir uma demonstração em câmara lenta do mergulho que escolheu.

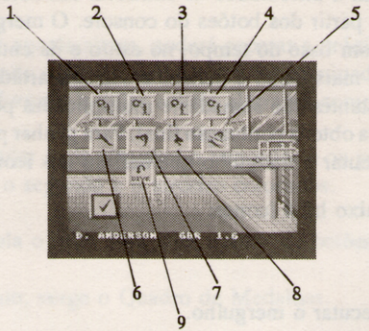


Sair do modo treino.

Na sessão de treino, quando um dos ícones de demonstração é escolhido, o jogo executa um exemplo perfeito do mergulho selecionado. Além disso, aparece na tela um ícone representando os controles, mostrando a melhor forma de pressionar os botões para executar esse tipo de mergulho. Você pode treinar e assistir demonstrações sempre que desejar.

Mini-Olimpíada ou Olimpíada Completa

Tipo Básico de Mergulho



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

No modo competição, você deve executar 4 mergulhos pré-definidos e 1 mergulho em estilo livre. O jogo força a posição inicial e permite que você escolha os movimentos restantes, isto é, abrir o corpo, dobrar o abdome, encolher-se e girar lateralmente. Além disso, você pode escolher o número de cambalhotas baseado nas escolhas acima.

Após cada mergulho pré-definido, o placar mostrará sua classificação na etapa. O quinto mergulho é um mergulho em estilo livre e você poderá selecionar livremente, pelos ícones, qual mergulho deseja fazer.

Os botões do console controlam os mergulhos. Quando o evento termina, surge o Quadro de Medalhas.

Natação

Mini-Olimpíada ou Olimpíada Completa

Um Jogador

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

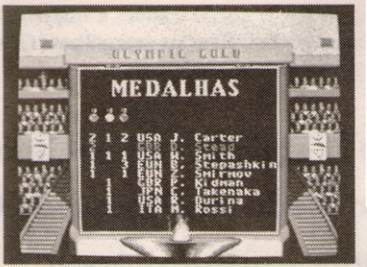
2-4 Jogadores

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

Sessão de Treino

Você pode praticar sempre que desejar em qualquer um dos níveis de dificuldade pré-selecionado. Existem duas barras de força incluídas. A superior indica a velocidade (relacionada à velocidade de pressionamento do botão) e a inferior indica resistência. Se você nadar muito rápido nos estágios iniciais, esgotará sua resistência e não será capaz de manter o ritmo no final.

Quadro de Medalhas



Se você ou um de seus amigos ganhar uma medalha, irá participar da cerimônia de entrega de medalha, e só depois irá aparecer o Quadro de Medalhas.

O Quadro de Medalhas mostra o total de medalhas ganho, após cada evento, pelos líderes da competição e também por todos os jogadores.

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

Tela de Pontuação

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

Quando qualquer Botão é pressionado, passa-se para a Cerimônia de Encerramento.

Cerimônia de Encerramento

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

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

Controles

110 m com Barreiras

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

100 m Rasos

Os mesmos controles que são utilizados nos 110 m com Barreiras, porém sem o salto.

Arremesso de Martelo

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

Arco e Flecha

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

Salto com Vara

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

200m Natação

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

Saltos Ornamentais

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

Antes do Mergulho

Botão 1 + Botão D p/esquerda ou direita:	Mover a direção do trampolim.
Esquerda:	Iniciar a saída do mergulhador.
Botão para cima:	Iniciar o salto sobre a prancha (somente para mergulhos olhando para a frente!)
Botão para baixo:	Pular no final da prancha e começar o mergulho.

Durante o Mergulho

Botão 1:	Encolher-se.
Botão 2:	Girar lateralmente.
Botão para cima:	Esticar o corpo.
Botão para a esquerda/direita:	Fazer uma cambalhota.
Botão para baixo:	Entrar na água.

Reiniciar

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

Conselhos e Dicas

Para se sair bem nos eventos, lembre-se: treine bastante antes de estar pronto para competir.

100 m Rasos

Aperfeiçoe sua técnica com os botões, mas não se esqueça de mergulhar na linha de chegada, uma vez que realmente causa uma diferença no seu tempo!

110 m com Barreiras

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

Arremesso de Martelo

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

Arco e Flecha

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

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

Tente mover a mira diagonalmente de um canto do alvo em direção ao centro, disparando quando ela chega lá. Alternativamente, faça pequenos círculos ao redor do centro do alvo para conseguir aqueles pontos máximos.

Salto com Vara

Esse é um dos eventos mais difíceis, pois requer velocidade na corrida e perfeita sincronização no momento de realizar o salto. Desenvolva uma boa velocidade, depois pressione o Botão D para baixo (para fixar a vara) e para cima (enquanto continua correndo) para fazer o atleta subir do solo. Continue correndo até a vara estar próximo da vertical e então pressione o Botão D para a esquerda (você pode parar de pressionar os botões agora) para girar sobre a barra.

Saltos Ornamentais

Mergulhando de frente, deixe o mergulhador andar para o fim da prancha antes de pular. Você fará exatamente como se estivesse pulando enquanto se movimenta.
Siga os mergulhos de demonstração e tente copiá-los exatamente. Se o fizer, conseguirá dez em todos!

Atente para a dificuldade dos mergulhos e não tente os mais difíceis até estar bom nos mais simples. Para obter mais pontuação final, é melhor obter maiores pontuações dos juízes em saltos mais simples do que baixas pontuações em saltos mais difíceis.

Natação

Não tente nadar o mais rápido possível logo no início, pois seu nadador esgotará sua resistência e realmente desacelerará. Controlar o tempo da virada também é importante.

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

Pontuação a Tentar Atingir:

100 m Rasos	9.50 seg
Arremesso de Martelo	85.00 m
Arco e Flecha	54 pontos
110 m com Barreiras	12.50 seg
Salto com Vara	6.00 m
Saltos Ornamentais	400.00 pontos
Natação	1.43 min

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

Marcador de Pontos

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Marcador de Pontos

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Marcador de Pontos

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Marcador de Pontos

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Marcador de Pontos

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Marcador de Pontos

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

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 69090 - Indústria Brasileira.

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR
Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038
TELEFONE: (011) 261-5797

TEC TOY

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

CONHEÇA O AMAZONAS