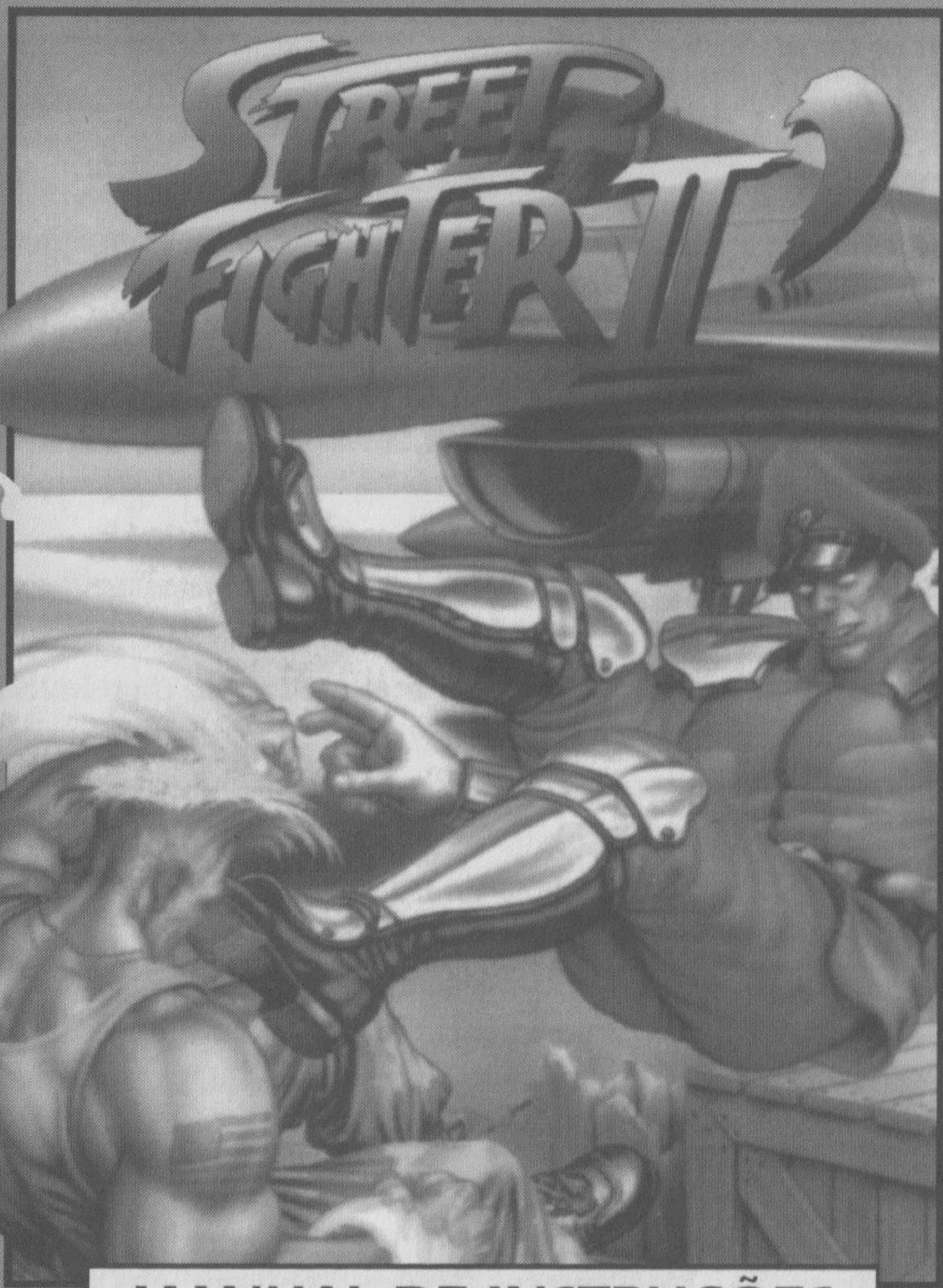


Master System



MANUAL DE INSTRUÇÕES

SEGA

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 video games (d) Todas as anteriores
(b) Praticar esportes (e) Nenhuma das anteriores
(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.

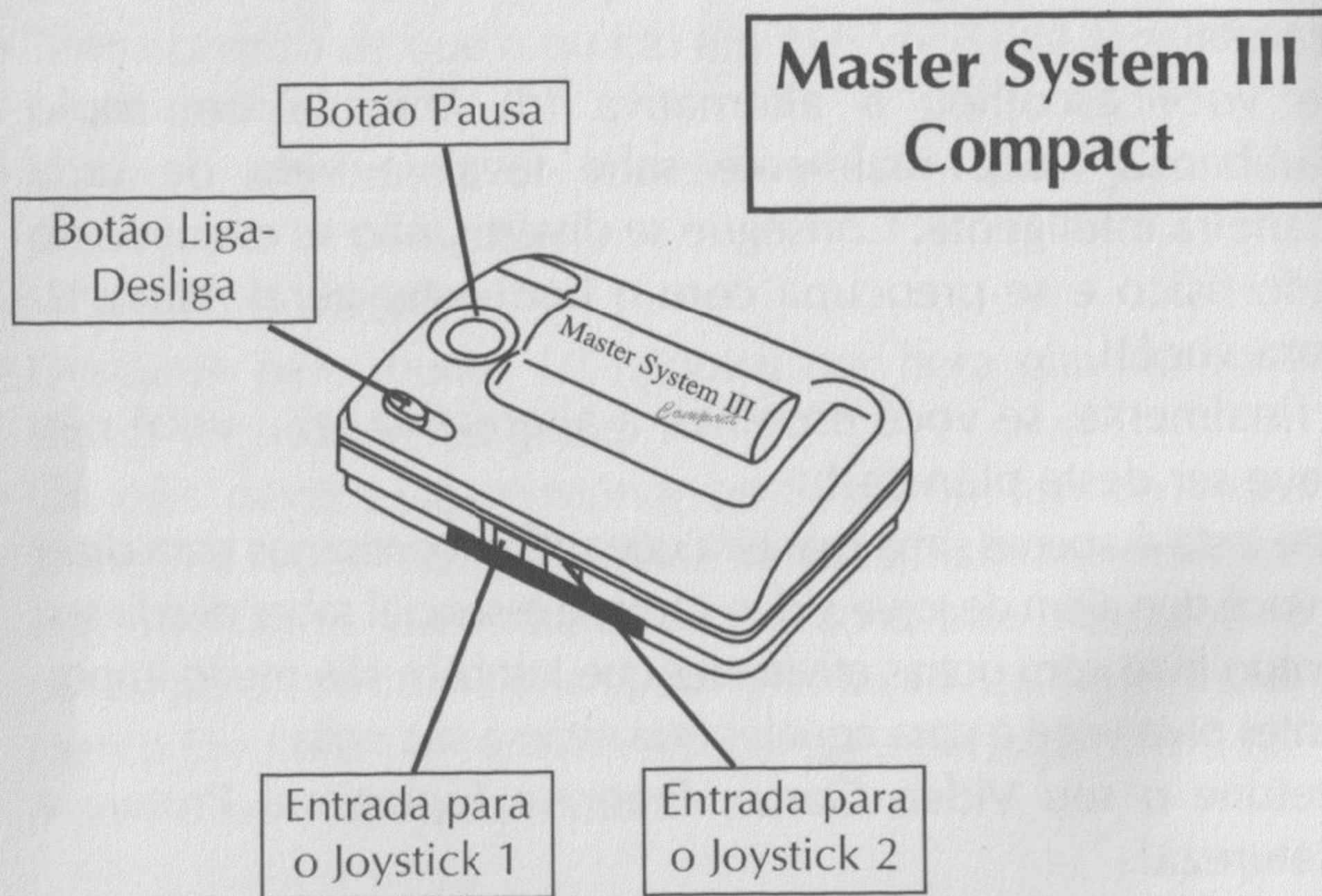
Detone o seu Video Game, Pratique Esportes e Proteja a Natureza!

Mostre que você realmente é uma fera!

COLOCANDO O CARTUCHO NO MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o Master System está desligado. Conecte o joystick 1. Para um jogo com 2 jogadores, conecte um segundo joystick.
2. Coloque o cartucho STREET FIGHTER II™ no console, conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois ligue-o novamente.
4. STREET FIGHTER II™ é para 1 ou 2 jogadores.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado.



PREPARANDO-SE

1. Após colocar o cartucho Street Fighter II no seu Master System, pressione o Botão Início e aparecerão as seguintes opções:

Game Start

Onde você inicia o jogo

Options (Opções)

Utilizando para mudar as opções no jogo. (Para obter uma explicação mais detalhada da Modalidade Opções, favor ler a seção intitulada "Utilizando a Modalidade Opções").

2. Uma vez iniciado o jogo, será solicitado a você selecionar seu personagem. Pressione o Botão D para esquerda, direita, para cima ou para baixo para destacar o personagem que você deseja utilizar e pressione qualquer botão.
3. Para terminar o jogo a qualquer momento, simplesmente desligue seu Master System e retire o cartucho.

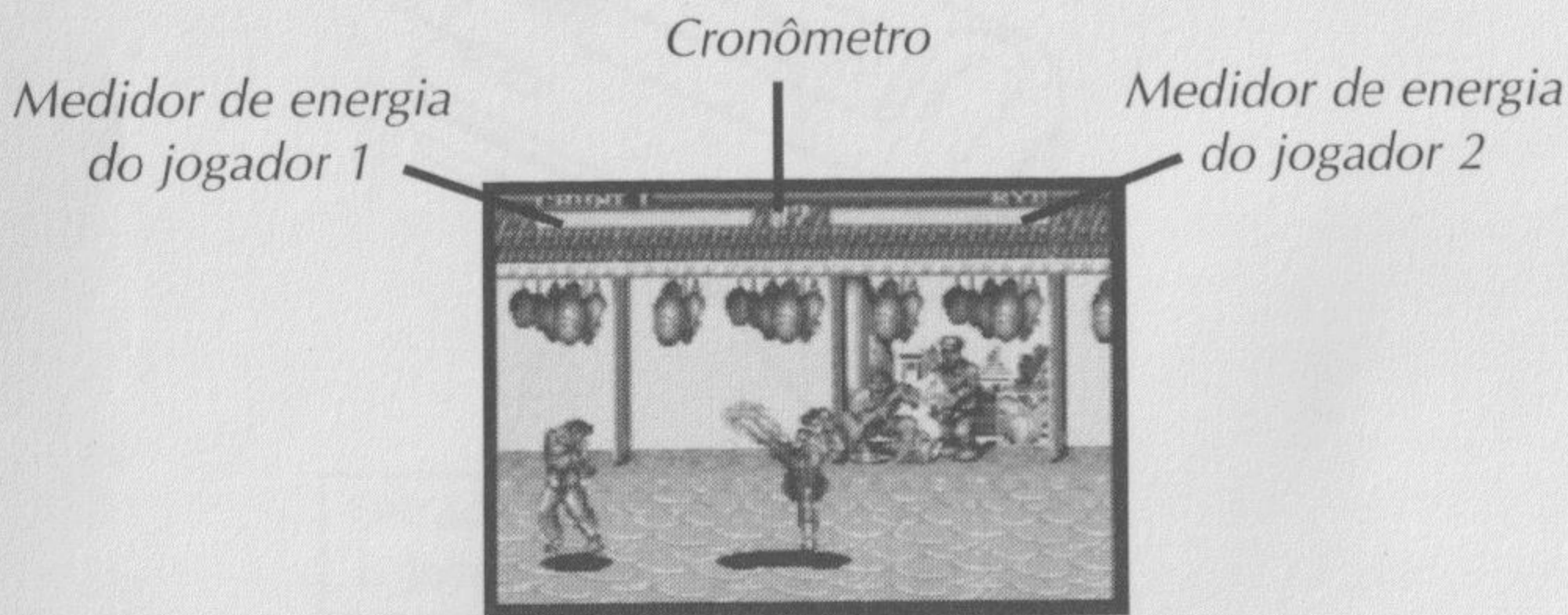
COMEÇANDO O TORNEIO

Oito lutadores de todo globo terrestre reuniram-se para se enfrentarem a fim de saber qual deles possui a força, aptidão e coragem para ser coroado campeão. Cada lutador possui aptidões diferentes e movimentos especiais, mas será necessário mais do que força bruta para ganhar o título de Grande Mestre.

Selecione "*Game Start*" (Início de Jogo) na Tela de Título e você será capaz de escolher seu campeão para o torneio. Na medida em que o torneio começa, seu lutador viajará pelo mundo para enfrentar cada um dos oito outros desafiantes.

(Se um amigo desejar desafiar você durante o torneio, ele poderá pressionar qualquer botão em seu controle para interromper seu jogo).

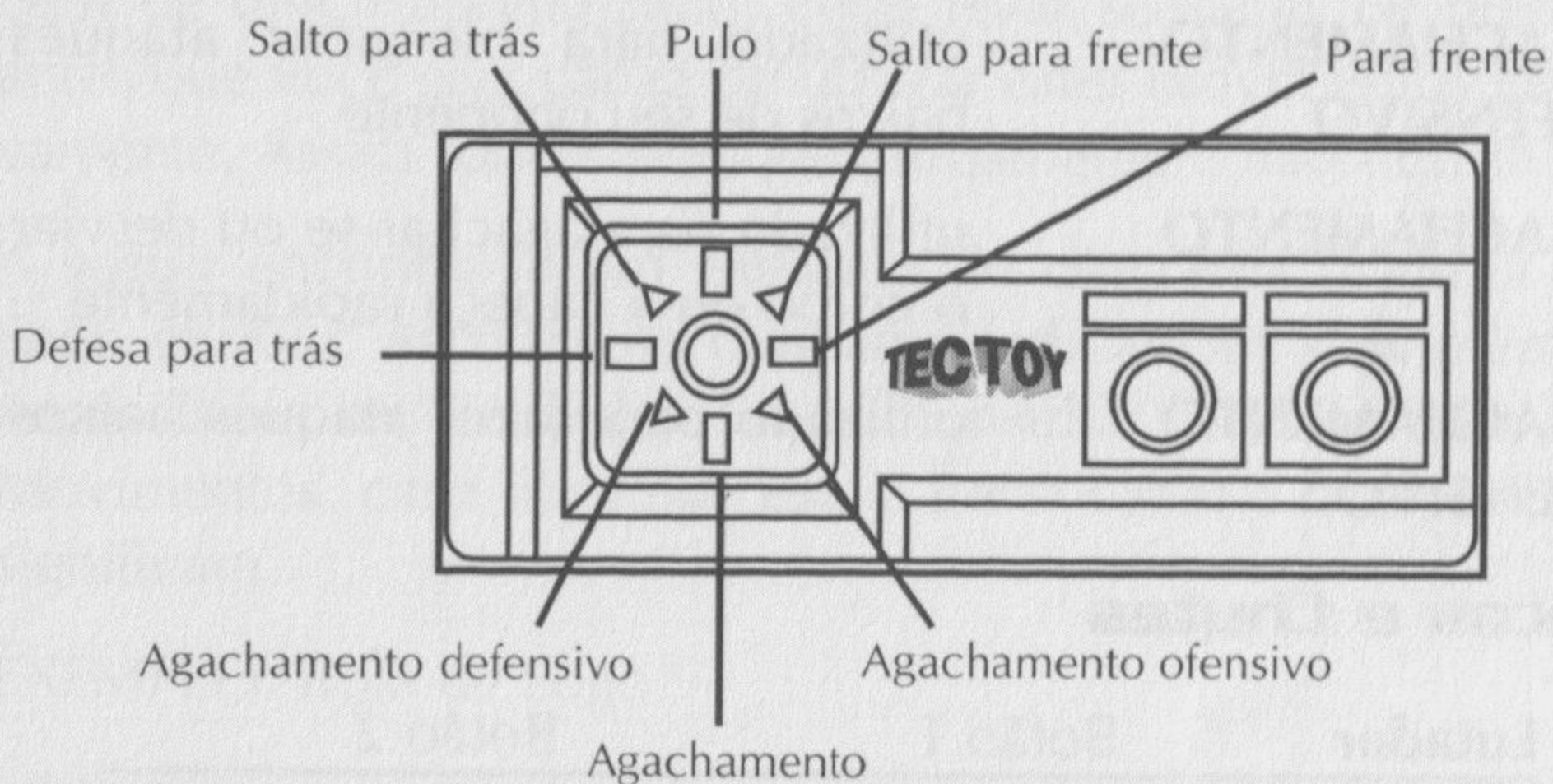
Quando começar a prova, você precisará fazer uso de seus socos, chutes e movimentos especiais para derrubar seu oponente. Cada vez que você bater nele, o medidor de energia dele diminuirá. Uma vez que o medidor de energia de seu oponente estiver totalmente vermelho, ele será derrotado por contagem. Ganhando duas de três, você será declarado o vencedor e obterá o direito de enfrentar o próximo desafiante.



ASSUMA O CONTROLE!

Movimento Básico

Os controles do Street Fighter II, tiram vantagem máxima da capacidade do joystick. O diagrama a seguir apresenta as oito posições básicas do Botão Direcional que são utilizadas no jogo.



NOTA IMPORTANTE: O diagrama apresenta as posições do Botão Direcional para um jogador que está olhando para a direita. Os controles são invertidos quando ele estiver olhando para esquerda.

PARA FRENTE	utilizado para andar para frente
SALTO PARA FRENTE	utilizado para pular para frente
PULO	utilizado para pular reto para cima
SALTO PARA TRÁS	utilizado para pular para trás
DEFESA PARA TRÁS	utilizado para bloquear ataques altos de seu oponente
AGACHAMENTO DEFENSIVO	utilizado para bloquear ataques baixos de seu oponente
AGACHAMENTO	utilizado para agachar-se ou desviar o corpo ou a cabeça rapidamente
AGACHAMENTO OFENSIVO	utilizado para fazer ataques baixos

Socos e Chutes

Lutador	Botão 1	Botão 2
Ryu	Soco (Direto)	Chute (alto)
Ken	Soco (Direto)	Chute (alto)
Shunli	Soco (Direto)	Chute (alto)
Blanka	Soco	Chute (Médio)
Guile	Soco (Giratório)	Chute (alto)
Balrog	Soco (Direto)	Soco (Cruzado)
Sagat	Soco (Direto)	Chute (Médio)
M Bison	Soco (Direto)	Chute (Médio)

Obs. As formas de golpear (soco e chute) variam de acordo com a posição do lutadores.

Movimentos Especiais

Cada personagem desenvolveu seus movimentos próprios especiais para serem utilizados nas lutas. Todos os movimentos especiais de cada personagem encontram-se relacionados na seção Os Guerreiros Mundiais deste manual. Há, também, descrições que contam como executar estes movimentos.

Os movimentos especiais são muito poderosos, mas são também de difícil aprendizado. Pode levar semanas de prática antes que você seja capaz de utilizar estes movimentos efetivamente. Assim sendo, pratique arduamente e não desista!

A seguir encontra-se um exemplo do diagrama da Bola de Fogo de Ryu. As setas no diagrama indicam os movimentos necessários no controle. Favor consultar o Diagrama de Movimentos, caso você não esteja certo sobre o que as setas significam.

EXEMPLO: Bola de Fogo

Utilizando o controle, pressione ▼◀▶ em movimentos contínuos e pressione o botão de soco.

(Utilizando o joystick, pressione agachamento, agachamento ofensivo, para frente em movimento contínuo e pressione o Botão de Soco).

NOTA IMPORTANTE:

Todos os diagramas de Movimentos Especiais são apresentados com o Jogador olhando para a direita.

UTILIZANDO A MODALIDADE **OPÇÕES**

Difficulty (Dificuldade)

Esta opção muda a dificuldade do adversário controlado pelo Master System. Pressione o Botão D para a esquerda ou para a direita para mudar o nível de dificuldade.

Time Limit (Limite de Tempo)

Esta opção permite a você ligar ou desligar o Limite de Tempo. Pressione o Botão D para direita ou esquerda para destacar Yes (ligado) ou No (desligado). Se você selecionar Ligado, os lutadores terão 99 segundos para derrubar o outro. Se você selecionar Desligado, a luta continuará até que um lutador seja derrubado.

Music (Teste de Música)

Esta opção permite a você ouvir as diversas músicas utilizadas no jogo. Pressione o Botão D para esquerda ou direita para mudar a música. Pressione o Botão 1 para ouvir a música.

SFX (Teste de Efeitos Sonoros)

Esta opção permite a você ouvir os diversos efeitos sonoros utilizados no jogo. Pressione o Botão D para esquerda ou direita para mudar o efeito. Pressione o Botão 1 para ouvir o efeito.

Voices (Teste de Vozes)

Esta opção permite a você ouvir as diversas palavras que são utilizadas durante o jogo. Pressione o Botão D para a esquerda ou direita para mudar as palavras. Pressione o Botão 1 para ouvir a voz.

Para sair da modalidade Opções com seus novos ajustes, selecione a opção Exit (Sair) e aperte o Botão 1.

TORNANDO-SE UM VERDADEIRO STREET FIGHTER

Tornar-se um verdadeiro Street Fighter exige paciência e prática. As dicas relacionadas abaixo ajudarão você a sobreviver em suas primeiras partidas.

1. Utilize as posições de Defesa para trás e Agachamento Defensivo para bloquear ataques.
2. Espere por um erro de seu adversário, e depois ataque.
3. Não utilize muito seus movimentos especiais, eles o tornarão vulneráveis ao ataque.
4. Você pode anular uma Bola de Fogo com outra Bola de Fogo.
5. Pratique utilizando todos os personagens. Isto permitirá a você conhecer seus pontos positivos e negativos numa batalha.
6. Os movimentos especiais podem ser bloqueados utilizando as posições de Defesa para Trás e Agachamento Defensivo, mas custará a você um pouco de energia.

7. Ajuste o nível de dificuldade na Modalidade Opções para facilitar o aprendizado de socos, chutes e movimentos especiais.
8. Pratique uma série de movimentos para criar um ataque devastador. As combinações são a chave para tornar-se um Street Fighter campeão.

OS GUERREIROS MUNDIAIS

RYU

Data de Nascimento: 21/07/1964

Altura: 1,78 m

Peso: 68 kg

Tipo de Sangue O

Nacionalidade: japonesa

Estudante da escola de Karatê Shotokan, Ryu se desenvolveu como um guerreiro puro. Dedicou toda sua vida na busca da perfeição de suas aptidões de luta renunciando a tudo mais de sua vida. Ryu não tem lar, amigos, nem família.



Ao invés disso, ele perambula pelo mundo procurando testar suas aptidões contra outros lutadores.

Provavelmente Ryu, o lutador mais forte de todos, reivindica o título de grande campeão após sua derrota por Sagat. Frio e calculista, Ryu é muito paciente quando em combate. Sempre procurando maximizar suas habilidades, Ryu melhorou a velocidade de sua bola de fogo e a utiliza para encurralar seus oponentes.

Movimentos Especiais

Bola de Fogo

Por meio da concentração de toda sua vontade e canalizando-a em suas mãos, Ryu pode criar uma onda de energia ou "HA-DO KEN". Esta bola de energia amarela luminosa assume velocidade na direção de qualquer oponente e provoca um grande impacto.



Utilizando o controle, pressione $\blacktriangledown \blacktriangle \blacktriangleright$ em movimentos contínuos, e pressione o botão de soco. Assegure-se de pressionar o botão de soco na medida em que alcança a extremidade do movimento do Botão Direcional.

Chute Furacão

Na medida em que gira no ar, Ryu pode concentrar a força de um furacão em seu chute.



Utilizando o joystick, pressione $\blacktriangledown \blacktriangle \blacktriangleleft$ em movimento contínuo, e pressione o botão de chute. Assegure-se de pressionar o botão de chute na medida em que alcança a extremidade de movimento do Botão Direcional.

BLANKA

Data de Nascimento: 12/02/1966

Altura: 1,95 m

Peso: 99 kg

Tipo de Sangue: B

Nacionalidade: brasileira

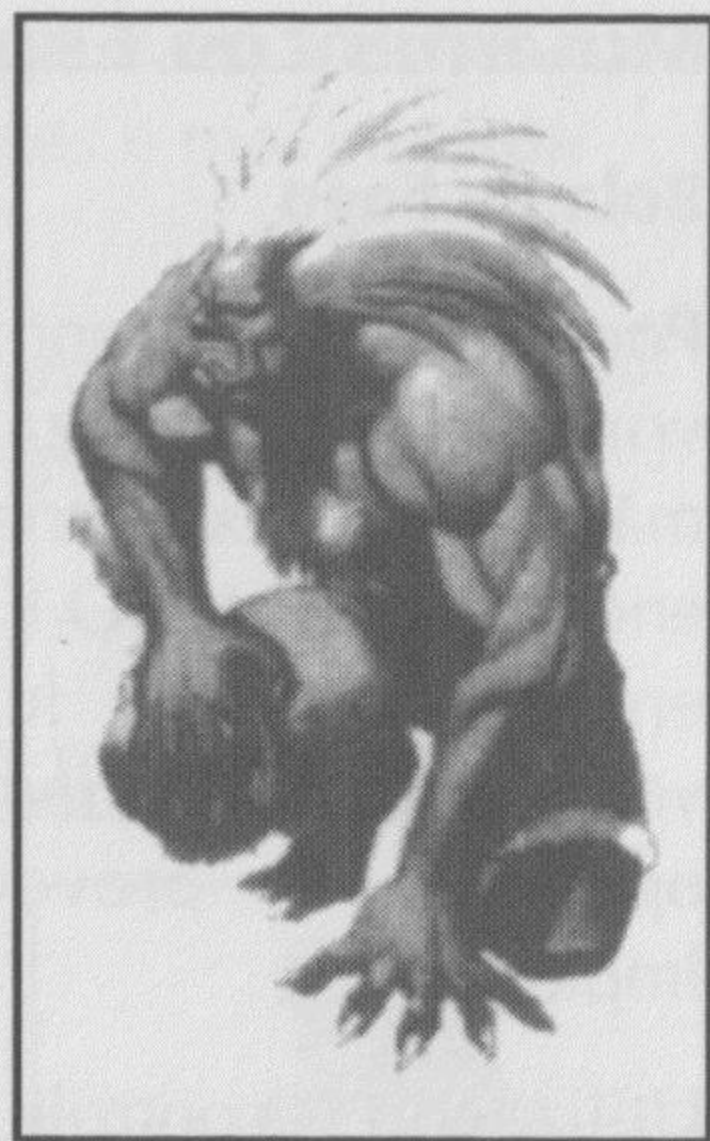
Pouco se sabe sobre este bizarro lutador das florestas do Brasil. Durante anos, os nativos reportaram ter visto um ser, metade homem, metade fera vagando pelas florestas. Contudo, somente há um ano esta besta de nome Blanka apareceu nas cidades do Brasil e desafiou qualquer lutador que ousasse enfrentá-lo.

Normalmente passivo e dócil, quando irado Blanka ataca como um animal enjaulado. Blanka utiliza sua velocidade e agilidade para infligir dano máximo aos seus adversários. Ele freqüentemente usa suas presas com dentes afiadíssimos para esfrangalhar o adversário.

Movimentos Especiais

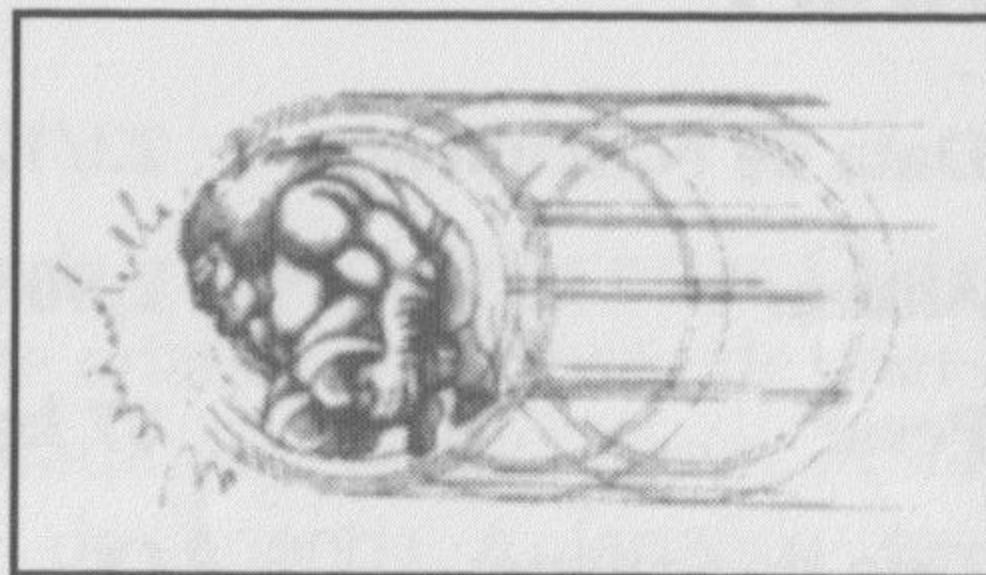
Eletricidade

Empregando uma técnica que aprendeu com as enguias elétricas, Blanka pode canalizar até 1,000 volts pela sua pele. Qualquer pessoa que tentar agarrá-lo durante este momento receberá um tremendo choque. Pressione o botão de soco repetidamente.



Ataque esfera

Rolando sobre si mesmo como uma bola, Blanka se lança como um projétil humano. O ataque esfera de Blanka pode provocar muito estrago num oponente.



Utilizando o controle, pressione ◀ e o mantenha pressionado por 2 segundos. Então, pressione ▶ e pressione o botão de soco.

GUILE

Data de Nascimento: 23/12/1960

Altura: 2,00 m

Peso: 87 kg

Tipo de Sangue: O

Nacionalidade: americana

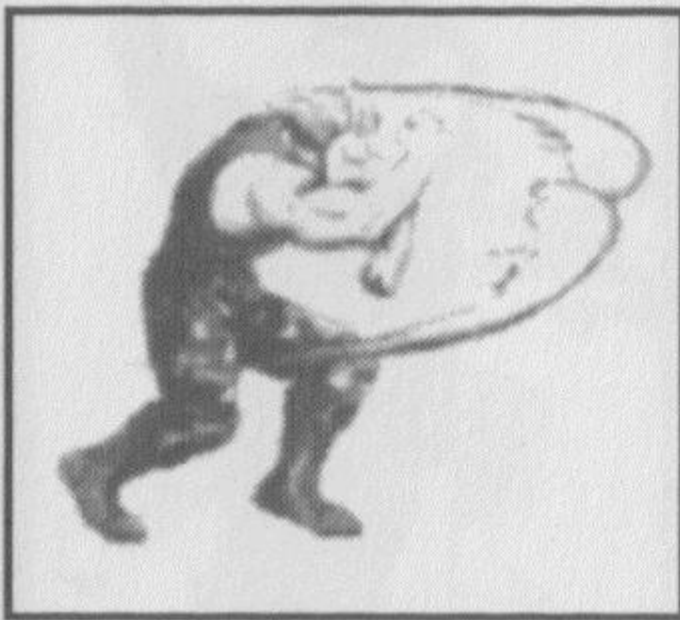
Ex-membro de uma equipe de elite das Forças Especiais, Guile e seu co-piloto Charlie foram capturados durante uma missão na Tailândia há seis anos. Após muitos meses de prisão, ele e Charlie conseguiram fugir de sua prisão na floresta. Durante o perigoso caminho de volta à civilização, Charlie morreu e

Guile tem sido consumido pelo desejo de vingança desde então. A aparência calma e sem emoção de Guile esconde seu interior selvagem. Guiado pelo desejo de vingança, ele não deixará que nada fique em seu caminho. Utilizando uma mistura de treinamento das Forças Especiais e aptidões de luta de rua, Guile é uma força a ser respeitada.



Movimentos Especiais

Sonic Boom (Explosão Sônica)



Chicoteando mãos e braços no ar, Guile é capaz de criar uma explosão de energia chamada de Sonic Boom. Esta explosão de energia é lançada em velocidade na direção do oponente e atordoia momentaneamente qualquer um que seja atingido. Utilizando o controle, pressione ◀ e o mantenha pressionado por 2 segundos. Então, pressione ▶ simultaneamente, e pressione o Botão de Soco.

trole, pressione ◀ e o mantenha pressionado por 2 segundos. Então, pressione ▶ simultaneamente, e pressione o Botão de Soco.

Flash Kick (Chute Relâmpago)

Similar à Explosão Sônica, Guile também é capaz de provocar um vácuo momentâneo chicoteando seus pés no ar enquanto dá um salto mortal para trás. Este vácuo é virtualmente impenetrável e provocará muito dano a qualquer um que seja suficientemente tolo para se aproximar dele. Utilizando o controle, pressione ▼ e mantenha-o pressionado por 2 segundos. Então, pressione simultaneamente ▲ e pressione o botão de chute.



KEN

Data de Nascimento: 14/02/1965

Altura: 1,77 m

Peso: 77 kg

Tipo de Sangue B

Nacionalidade: americana

Um discípulo da escola de Karatê Shotokan, Ken é um atleta natural. Infelizmente, sua aptidão para a luta insuflou seu ego gigante e ele está constantemente lembrando aos seus adver-

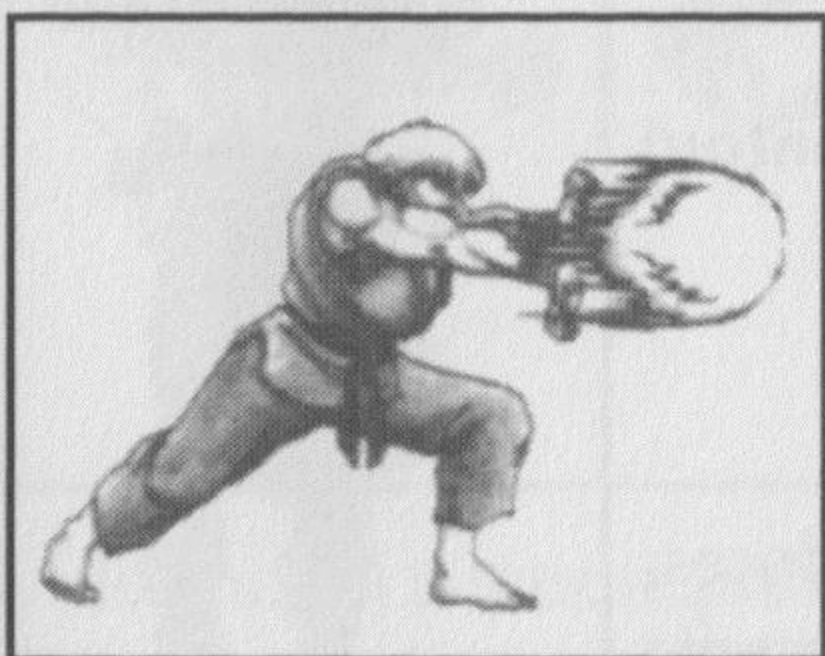


sários que é o maior lutador de todos os tempos. Nos últimos anos, Ken deixou suas aptidões se deteriorarem e passou grande parte de seu tempo na praia com sua namorada. Somente um desafio de seu antigo companheiro de treinamento, Ryu, reacendeu seu espírito de luta e fez com que ele experimentasse e aperfeiçoasse seu Chute Furacão.

Arrogante e atrevido, Ken adora se auto-promover durante a luta. Após derrubar seu oponente, que fica sem sentidos com a velocidade de seu Chute Furacão, Ken adora acabar com ele com sua Bola de Fogo.

Movimentos especiais

Bola de Fogo



Concentrando toda sua vontade e concentração através de suas mãos, Ken pode criar uma onda de energia ou "HA-DO-KEN". Esta bola de energia amarelada luminosa é lançada contra qualquer adversário e causa grande impacto.

Utilizando o controle, pressione $\blacktriangledown\blacktriangleleft\blacktriangleright$ em movimento contínuo, e pressione o botão de soco. Assegure-se de pressionar o botão de soco na medida em que você alcança a extremidade do movimento do Botão Direcional.

Chute Furacão

Na medida em ele gira no ar, Ken pode concentrar a força de um furacão em seu chute.

Utilizando o controle, pressione $\blacktriangledown\blacktriangleleft\blacktriangleleft$ num movimento contínuo e, pressione o botão de chute. Assegure-se de pressionar o botão de chute na medida em que você alcança a extremidade do movimento do Botão Direcional.



CHUN LI

Data de Nascimento:	01/03/1968
Altura:	1,72
Peso:	(ela não contou)
Tipo de Sangue:	A
Nacionalidade:	chinesa



Diferentemente dos outros lutadores, Chun Li não entrou no torneio somente pela glória pessoal. Ela vem acompanhando a movimentação de uma operação internacional de contrabando conhecida como Lei Sobria. A trilha a levou ao torneio e agora ela acredita que um dos Grandes Mestres pode ter sido o responsável pela morte de seu pai. Estonteados por sua beleza, os oponentes frequentemente subestimam a habilidade de Chun Li e se descobrem arrasados por seus poucos chutes muito bem dados. Sua sede de justiça guia sua vida mas, no fundo de seu coração, ela ainda é uma jovem que deseja viver uma vida normal.

Movimentos Especiais

Chute Relâmpago



Anos de treinamento permitiram que Chun Li desenvolvesse uma série de chutes poderosos que são dados com tamanha rapidez que somente são visíveis numa mancha azul com seus pés em movimentos. Pressione o botão de chute repetidamente.

Bola de Fogo



Chun Li aprendeu a lançar sua própria versão da bola de fogo. Não contendo a força crua ou a velocidade da bola de fogo do Ken ou Ryu, a versão da bola de fogo de Chun Li ainda é um tremendo soco.

Utilizando o controle pressione $\blacktriangledown \blacktriangleleft \blacktriangleright$ num movimento contínuo e pressione o botão de soco. Assegure-se de pressionar o botão de soco na medida em que você alcança a extremidade do movimento do Botão Direcional.

BALROG

Data de Nascimento: 04/09/1968

Altura: 1,95

Peso: 115 kg

Tipo de Sangue: A

Nacionalidade: americana

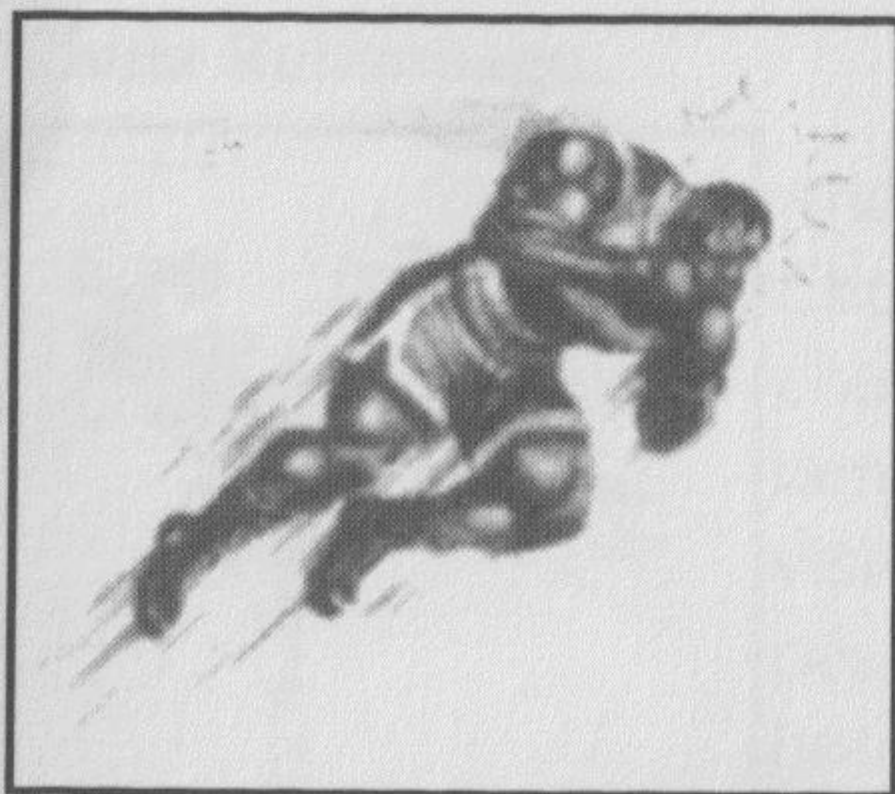
Antigo campeão de peso pesado, Balrog foi impedido de continuar a lutar profissionalmente depois de ter ignorado as normas do ringue.

Selvagem e agressivo, Balrog agora vive nas ruas de Las Vegas e ocasionalmente ganha uns trocos como contratado de M. Bison.

Concordando com a teoria de que aquele que bate mais forte ganha, Balrog é só músculos e pouco cérebro. Se por um lado ele pode ser facilmente vencido pela esperteza, de outro, poucos lutadores possuem sua força e tenacidade.

Movimentos Especiais

Golpe de Costas



Virando de costas para o seu adversário por um momento, Balrog desfechará um soco relâmpago de uma só vez.

Utilizando o controle, pressione ◀ e mantenha-o pressionado por 2 segundos. Então, simultaneamente, pressione ▶ e pressione o

botão 1 para soco tipo gancho ou 2 para soco direto.



SAGAT

Data de Nascimento: 02/07/1955

Altura: 2,26 m

Peso: 128 kg

Tipo de Sangue: B

Nacionalidade Tailandês

Uma vez chamado de "Rei dos Street Fighters", Sagat reinou com supremacia até que foi derrotado pelas mãos de Ryu.



Humilhado com a derrota, ele planeja agora reconquistar o título a qualquer preço.

O estilo de luta Muay Thai de Sagat é conhecido como sendo o mais poderoso do mundo. Com exceção de M. Bison, nenhum outro lutador chega perto de sua habilidade de luta.

No fundo de seu coração, Sagat é um homem torturado por ter perdido de Ryu, e ele tomará partido de qualquer pessoa que lhe der a chance ou a experiência necessária para reconquistar o título.

Movimentos Especiais

Joelho de Tigre

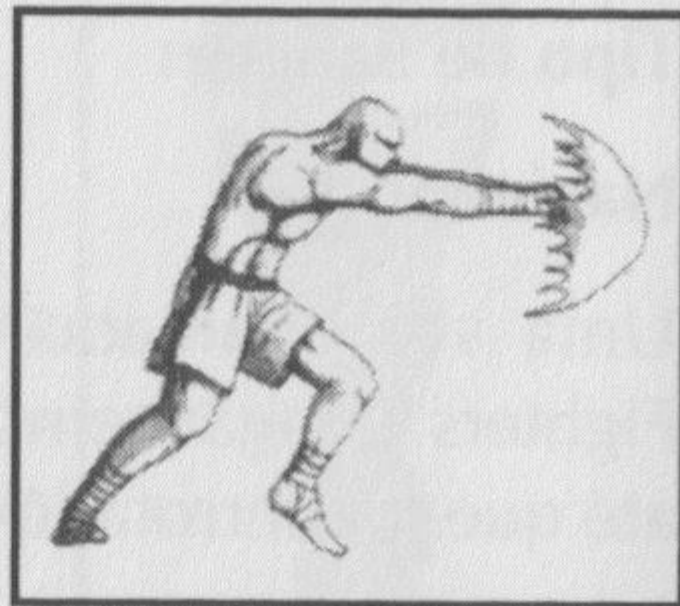


Utilizando sua pernas poderosas e cheias de vigor, Sagat pula rapidamente para frente sobre o ataque baixo de seus adversários e os derruba friamente com seu joelho.

Utilizando o controle, pressione $\blacktriangledown \blacktriangleleft \blacktriangleleft$ num movimento contínuo, e pressione o botão de chute. Assegure-se de pressionar o botão de chute ao alcançar a extremidade de movimento do Botão Direcional.

Mira de Tigre

Para contra atacar o poder da bola de fogo de Ryu, Sagat desenvolveu um projétil chamado Mira de Tigre. Capaz de lançar estes projéteis poderosos ou para o alto ou para baixo, Sagat pode infligir sérios danos aos seus adversários ou efetivamente cancelar outros projéteis.



Utilizando o controle, pressione $\blacktriangledown \blacktriangleleft \blacktriangleright$ num movimento contínuo, e pressione o Botão de soco. Assegure-se de pressionar o botão de soco ao atingir a extremidade de movimento do Botão Direcional.

M. BISON

Data de Nascimento:	desconhecida
Altura:	1,80
Peso:	115
Tipo de Sangue:	A
Nacionalidade	desconhecida

Nenhum homem nunca, jamais, foi tão cercado de tanto mistério quanto M. Bison. Desde que ele apareceu para liderar a organização do crime internacional, Lei Sombria, o mundo tem ficado pasmo com o incrível poder de seu comando.



Considerado o mestre do mal, Bison domina seu império com punhos de ferro. Preferindo que os seus subalternos executem grande parte do serviço sujo, Bison aparece com sua poderosa habilidade psíquica somente quando é absolutamente necessário.

Como ninguém até hoje venceu sua força e agilidade, M. Bison reina supremo como o maior Street Fighter do mundo.

Movimentos Especiais

Psico-triturador



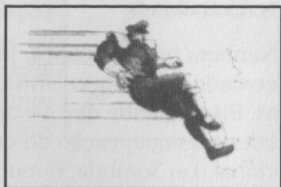
Canalizando sua energia psíquica em seu corpo, Bison é capaz de levitar e ter ao redor de si uma aura flamejante poderosa.

Girando em primeiro lugar a cabeça de seu adversário, o Triturador Psíquico de M. Bison inflamará seu oponente numa chama psíquica e causará pesados danos.

Utilizando o controle, pressione ◀ e o mantenha pressionado por 2 segundos. Então, pressione simultaneamente ▶ e pressione o botão de soco.

Chute Tesoura

Investindo primeiramente nos pés do adversário, Bison se lança com ataques baixos com dois chutes devastadores que colocarão seu adversário no chão sobre suas costas.



Utilizando o controle, pressione ◀ e o mantenha pressionado por 2 segundos. Então, pressione simultaneamente ▶ e o botão de chute.

TEC TOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

Este produto é garantido contra defeitos de fabricação pelo prazo de 6 (seis) meses, contados a partir da data de sua compra. Este período de garantia é composto de:

- a) 90 dias de acordo com o código de defesa do consumidor.
- b) 90 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 reparo gratuito 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, 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 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 cabos 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.



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

Capcom Co. Ltd. Produzido sob Licença da Romstar do Brasil
Comercial Ltda. Todos os direitos reservados, Street Fighter é
marca de Capcom Co. Ltd. Capcom é marca registrada de
Capcom Co. Ltd. © 1997 Tec Toy.

TECTOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

CONHEÇA A AMAZÔNIA

SEGA