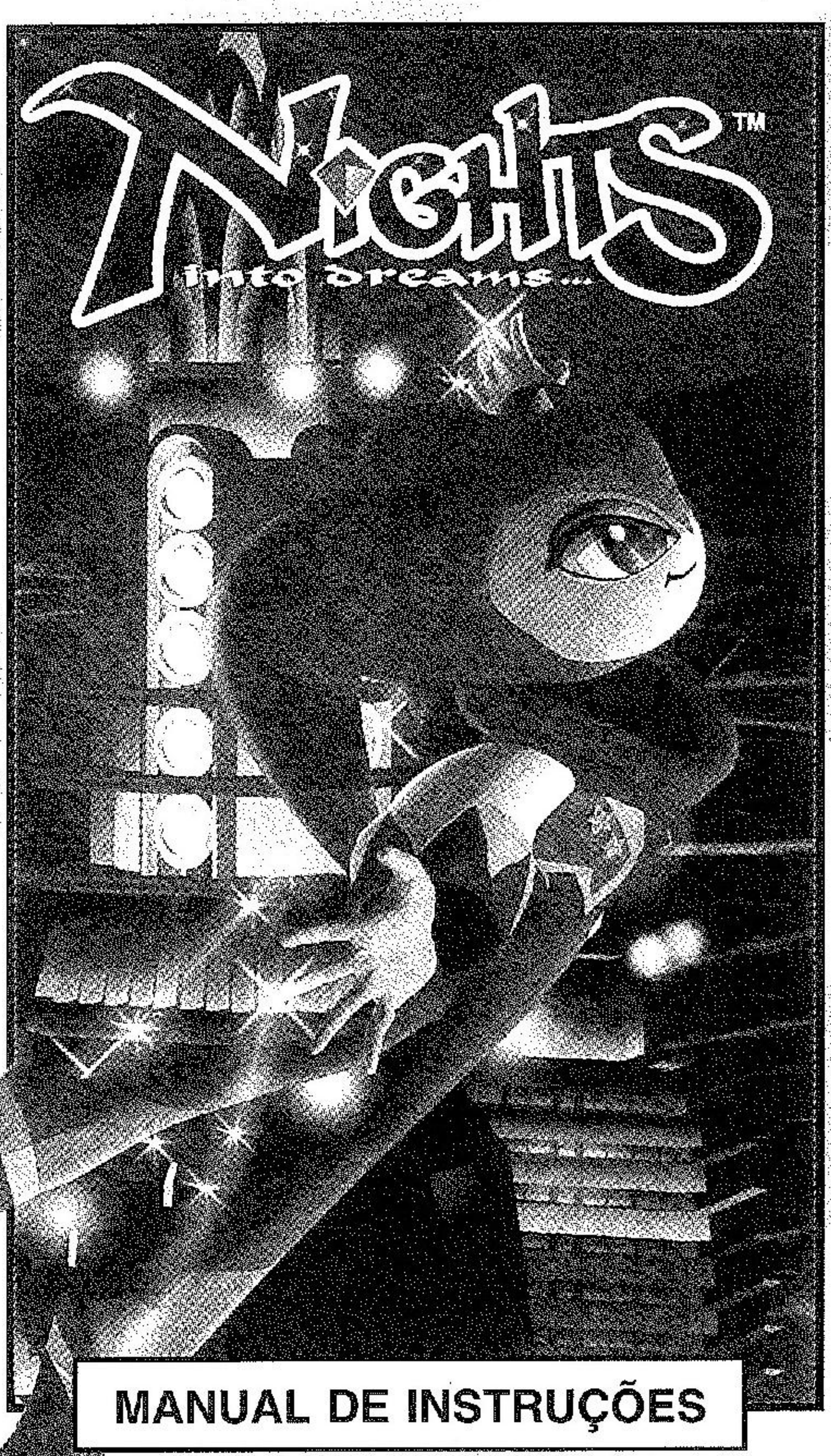
SEGA

NiGHTS

TM

into dreams...



MANUAL DE INSTRUÇÕES

SEGA ENTERPRISES

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
(b) Praticar esportes
(c) Curtir a Natureza
(d) Todas as anteriores
(e) Nenhuma das anteriores

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!!

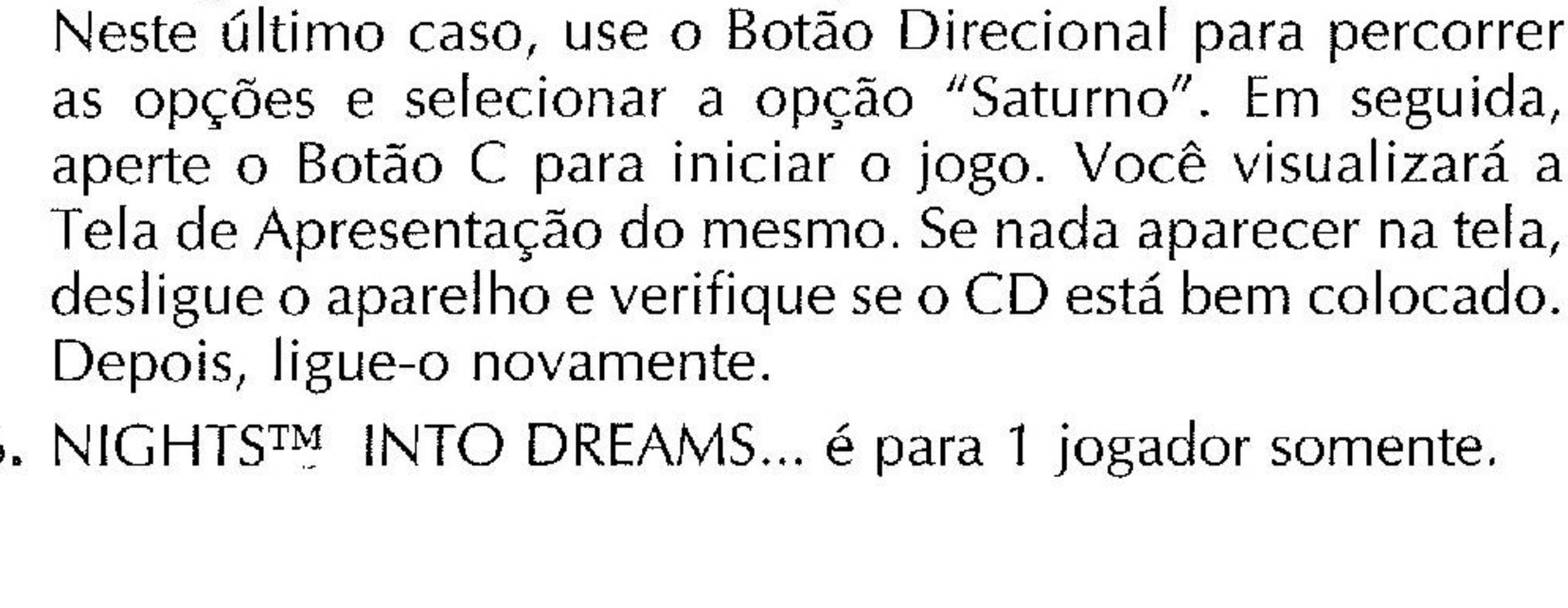
Este teste é apenas uma maneira que nós encontramos para dizer a você que além de jogar video game, é essencial saber dividir seu tempo livre com outras atividades que também são muito importantes para você e para aqueles que estão à sua volta.

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

Mostre que você realmente é uma fera!

COLOCANDO O CD

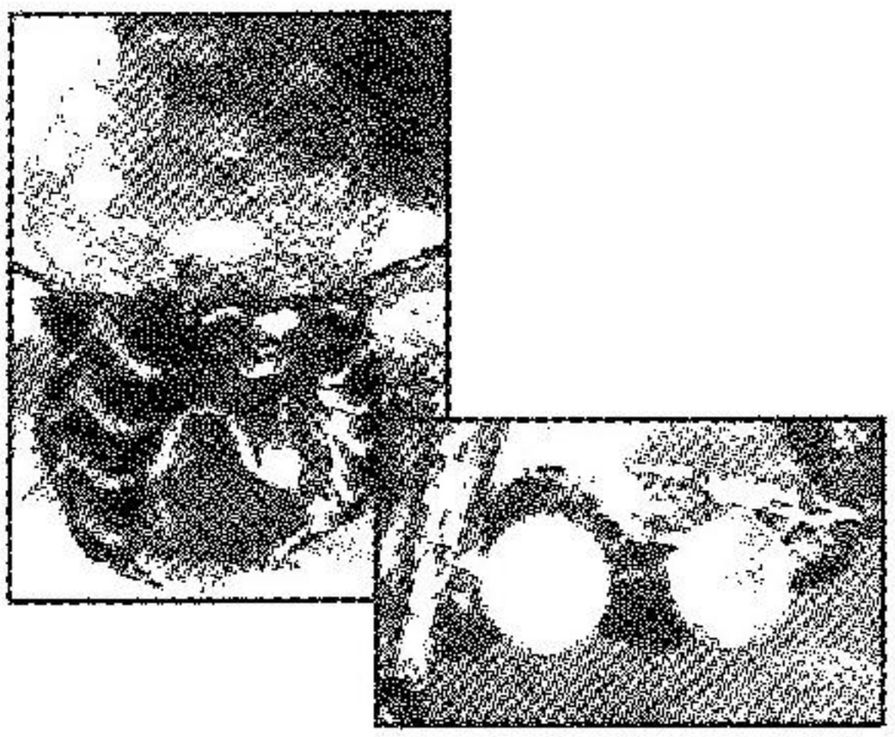
1. Prepare o seu Sega Saturn, como descrito no manual de instruções que o acompanha
2. Certifique-se de que o Sega Saturn está desligado. Conecte o joystick 1.
3. Coloque o CD NIGHTS™ INTO DREAMS... (com o rótulo virado para cima) no CD drive do console e feche a tampa do compartimento.
4. Ligue sua televisão e o seu Sega Saturn. O logotipo do Saturn aparecerá na tela. Se nada aparecer, desligue o aparelho e verifique se as conexões estão firmes e corretas. Depois ligue-o novamente.
5. Poderá aparecer então, tanto o logotipo Sega e a Introdução do Jogo, como a Tela Principal do Painel de Controle. Neste último caso, use o Botão Direcional para percorrer as opções e selecionar a opção "Saturno". Em seguida, aperte o Botão C para iniciar o jogo. Você visualizará a Tela de Apresentação do mesmo. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o CD está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
6. NIGHTS™ INTO DREAMS... é para 1 jogador somente.



GUIA RÁPIDO DE REFERÊNCIA

Aqui está uma descrição básica de como jogar um estágio, e os seus movimentos necessários. Para uma descrição detalhada do jogo, consulte o resto do manual.

Meta do Jogo



Em cada estágio de NIGHTS, você precisa coletar 20 Blue Chips e levá-los para o Ideya Capture (Blue Chips e Ideya Capture estão ilustrados à direita). Uma vez desaparecida a Ideya Capture, volte ao Palácio Ideya para o próximo estágio.

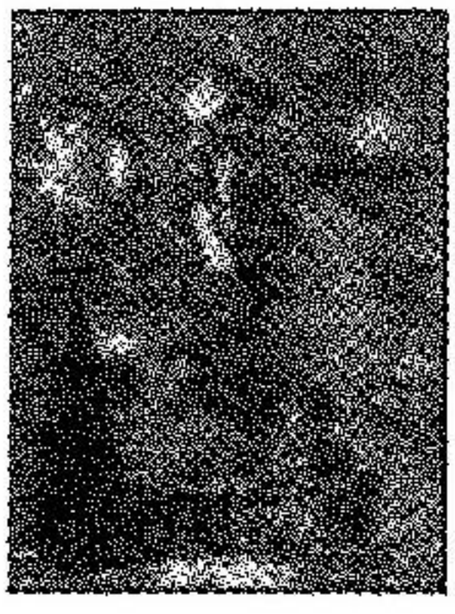
Após completar uma série de estágios, você lutará no sonho do servo.

Aqui você não precisa coletar Blue Chips, mas descobrir a fragilidade do servo, e forçá-lo a sair do sonho.

Movimentos

Salto

Botão A, B ou C
(quando estiver andando)

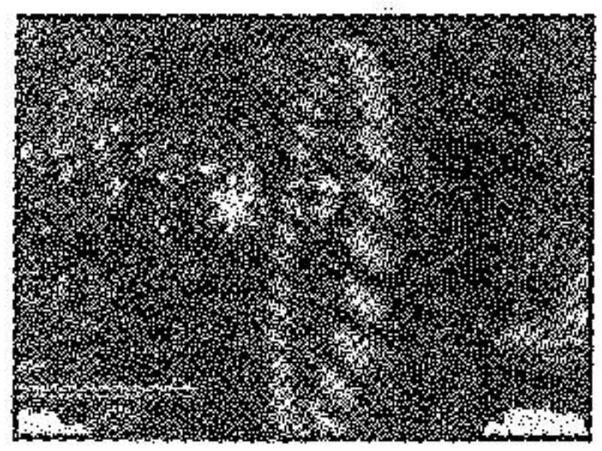


Pegar Item

Botão D na direção do item ou
Botão D para realizar um círculo em volta dos itens.

Ultrapassar anéis

Botão D em direção aos anéis

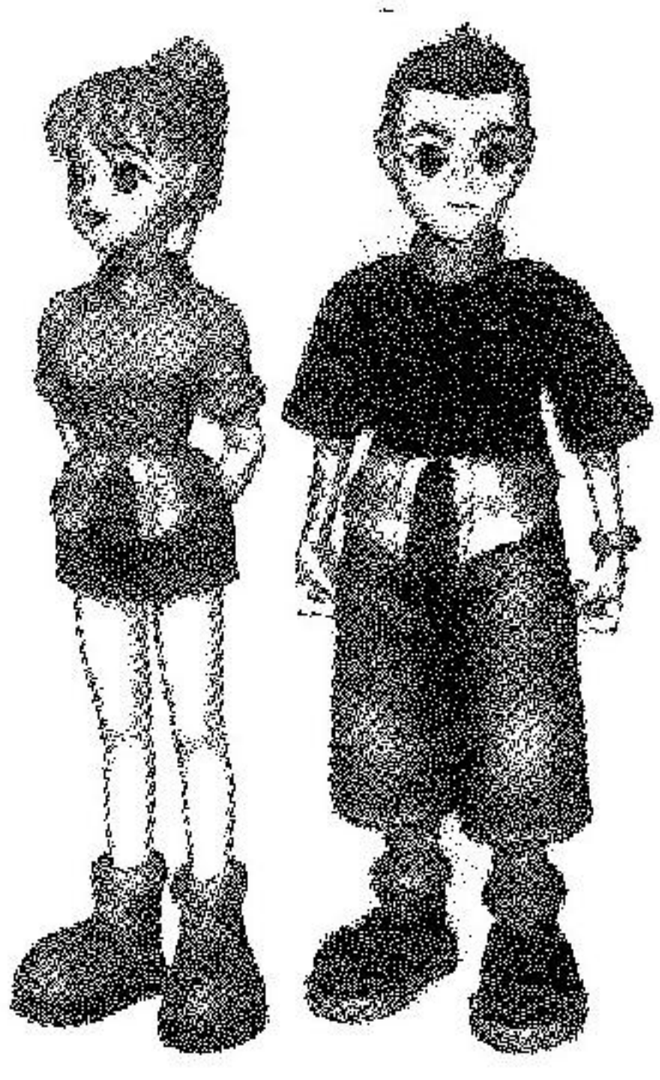


Agarrar o Agente

Botão D em direção ao agente (quando estiver voando)

Ataque Furadeira

Botão A, B ou C (quando estiver voando)
(veja Medidor de Ataque Furadeira, página 21)

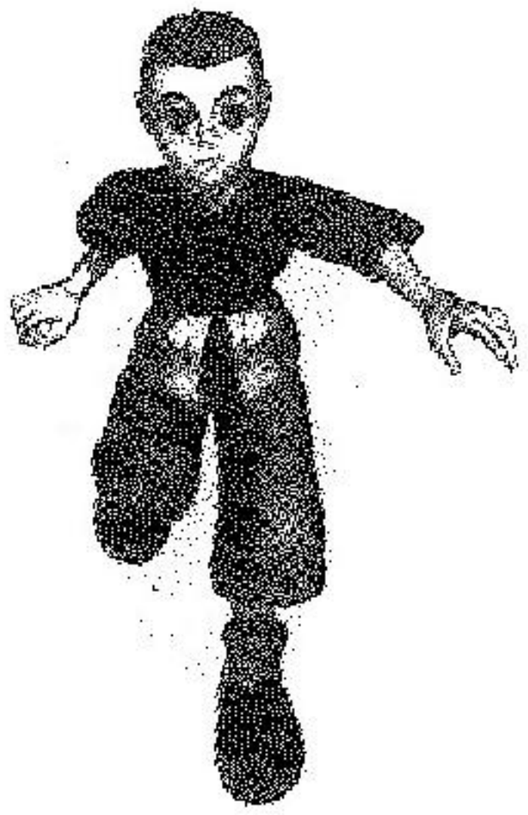


Acrobacias

Botão L ou R (quando estiver voando)

INTRODUÇÃO AO ELENCO

Elliot



Ele está jogando basquete com seus colegas. Então, os grandões do colégio aparecem e os desafiam para um jogo. O armador faz um passe de fundo para Elliot, mas o bonzão da outra equipe rouba a bola. Um lançamento e uma enterrada terminam o dia. Elliot volta para casa, sozinho e triste.

Claris

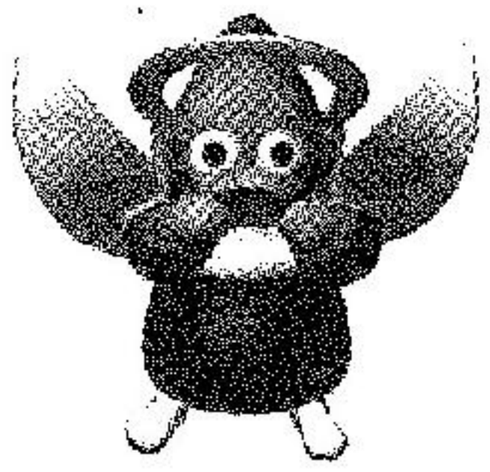
Hoje Claris tem a chance de mostrar à sua família seu talento nos palcos. Os holofotes acendem e o coração de Claris dispara. Os diretores estão lá, assistindo. Claris se aproxima do microfone, mas algo não está certo. Uma pequena voz interior lhe diz "todos irão rir", e essa voz fica mais e mais forte, até que ela não mais pode suportar. Claris então, corre para fora do palco.

NIGHTS

Em seus sonhos, Elliot e Claris tinham visto NIGHTS, um ser capaz de voar livremente pelo céu e realizar as mais estonteantes acrobacias aéreas. Mas o que é NIGHTS? Um espírito? Uma memória? O que quer que seja, NIGHTS terá uma importante participação na iminente batalha com o diabólico Wizeman.

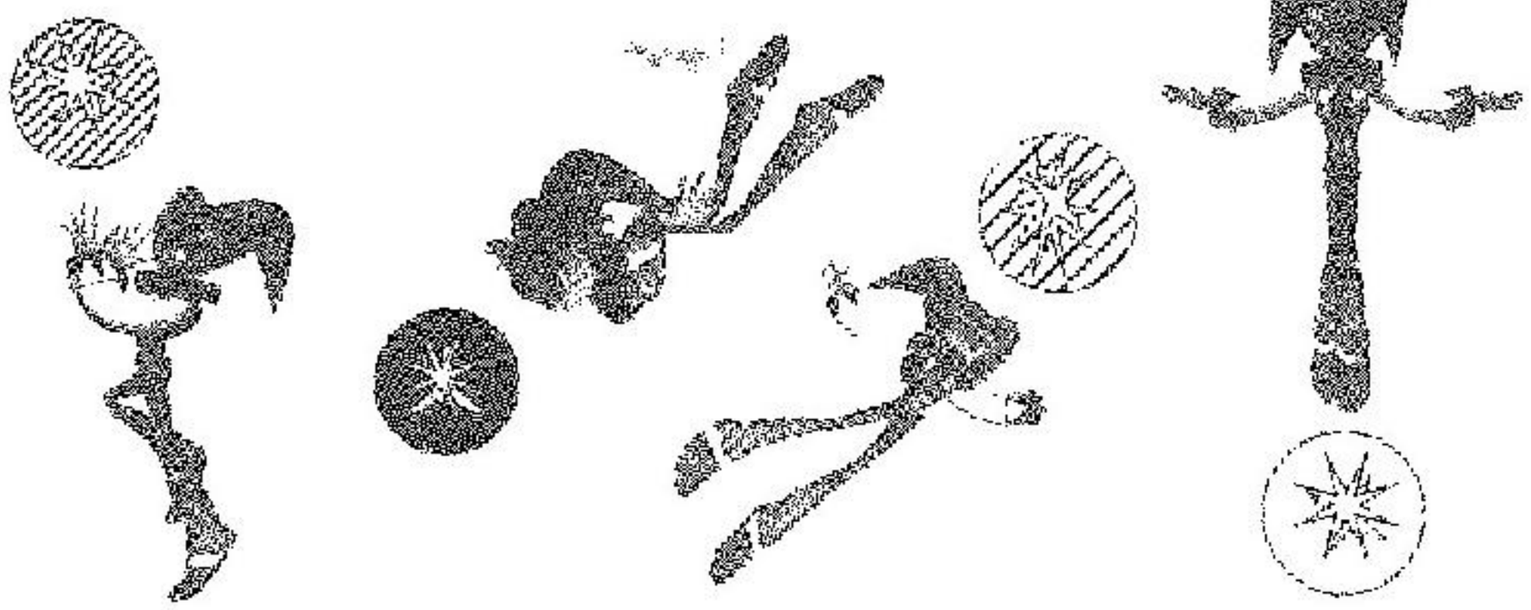
NIGHTOPIA EM PERIGO

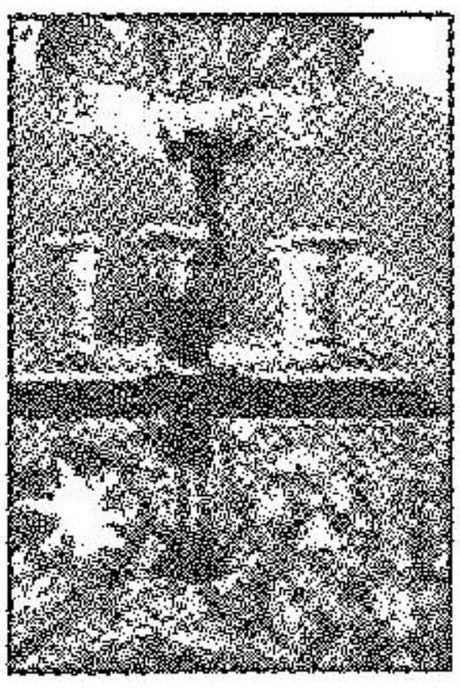
Naquela noite, Elliot e Claris retornariam para casa, pensando em seus fracassos, não percebendo que o real desafio ainda estaria por vir. No mundo da Nightopia, onde acontecem nossos sonhos, um diabólico ser está ganhando uma enorme força. Ele é Wizeman, o Perverso, e com suas criações, os Nightmaren (Pesadelos), ele capturou energias preciosas dos sonhos humanos. Se ele não for detido, sairá de nosso subconsciente e invadirá nosso mundo. E nenhuma força da Terra será capaz de detê-lo.



Enquanto os Nightmaren começam a pôr em prática o terrível plano de Wizeman, um Nightopian (habiltante de Nightopia) escapa do mundo dos sonhos e suplica no sono de Elliot e Claris para que salvem o mundo da diabólica criatura. Há poucos instantes, eles se sentiam fracassados. Mas agora que o mundo precisa de sua ajuda, Elliot e Claris sentem, pela primeira vez, a coragem crescendo dentro deles. E aceitam a súplica desesperada do Nightopian.

A criatura lhes explica que eles precisam recuperar 4 espécies de energia dos sonhos do Ideya Capture de Wizeman, um grupo de grandes seres-máquina. As 4 energias são: Branco (representando a pureza), Verde (sabedoria), Amarelo (esperança) e Azul (inteligência).

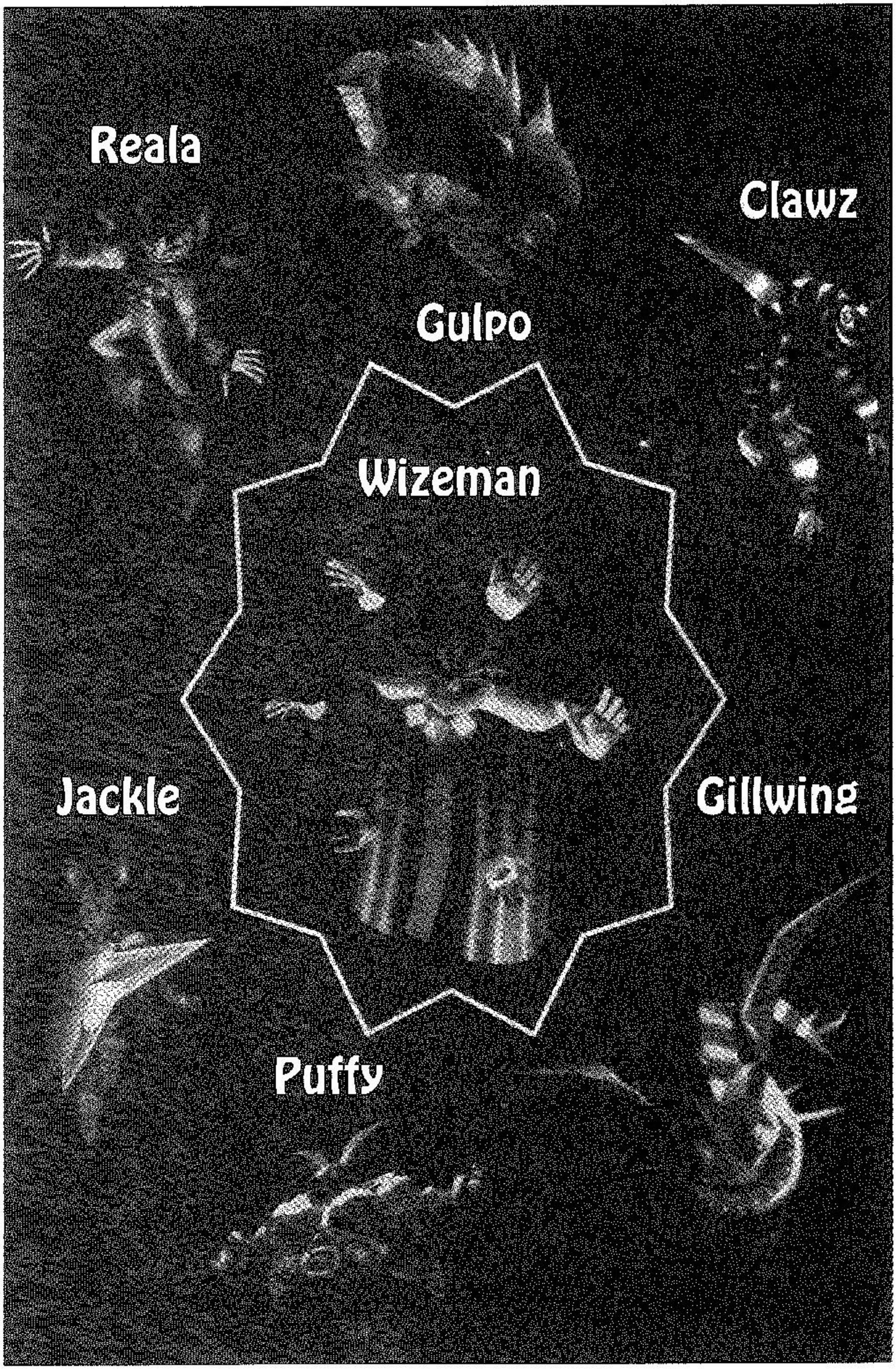




Wizeman tentará roubar as energias do sonho de Elliot e Claris, e irá confundí-los, lançando-os no estranho mundo dos sonhos. Estes mundos são desenvolvidos no fundo de suas mentes.

O quinto e mais raro tipo de energia do sonho, a Valentia (vermelho), é a única energia que Wizeman e seus servos não podem roubar. Diz-se que o único ser que ainda não foi dominado por Wizeman é NIGHTS, que aparece numa acrobacia aérea, atraído pela energia vermelha dos sonhos. O Nightopian acredita que Elliot e Claris possuem esta rara energia, e clamará por sua ajuda.

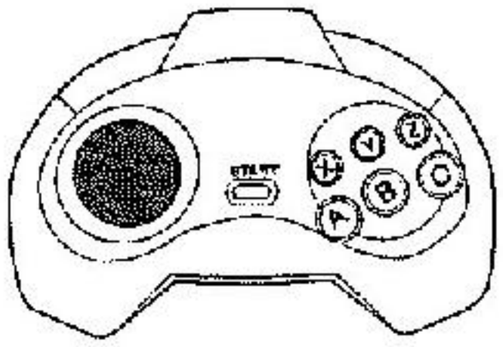
O Nightopian adverte que cedo ou tarde, Wizeman enviará o mais poderoso de seus Nighmaren, seu servo, atrás de Claris e Elliot. Os dois precisarão da ajuda de NIGHTS em cada passo de seu caminho, para impedir os Planos de Wizeman e restaurar a paz em Nightopia.


Reala
Clawz
Gulpo
Wizeman
Jackie
Gillwing
Puffy

ASSUMA O CONTROLE

Joystick Sega Saturn

Botão D



Antes do jogo

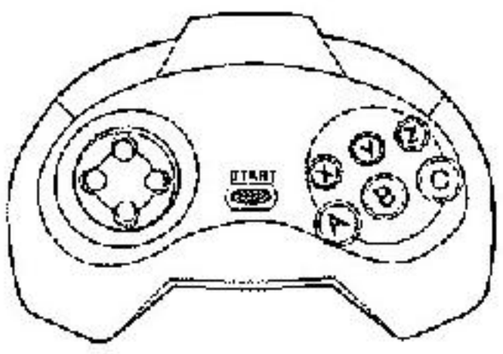
- Ilumina o sonho

Durante o jogo

- Move o personagem pela tela

- Pausa e despausa o jogo

Start



- Faz as seleções antes do jogo

Botão A, B ou C

- Seleciona os sonhos

- Acelera o vôo do personagem
- Faz o personagem pular quando estiver andando

Botão L ou R

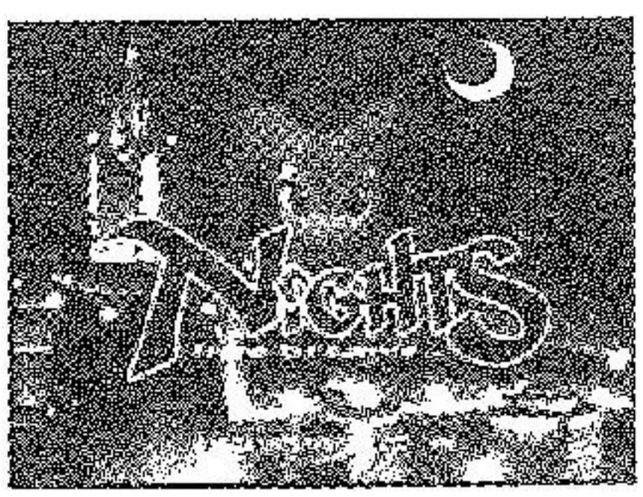
- Sem função

- Faz o personagem realizar acrobacias
- Muda a visão de jogo quando o personagem estiver andando
- Pressione-os juntos para fazer NIGHTS parar repentinamente

Obs.: Para o Botão Z, veja: "Diário de Seleções", página 12, e para o Botão X, veja "Dados dos Sonhos", página 16.

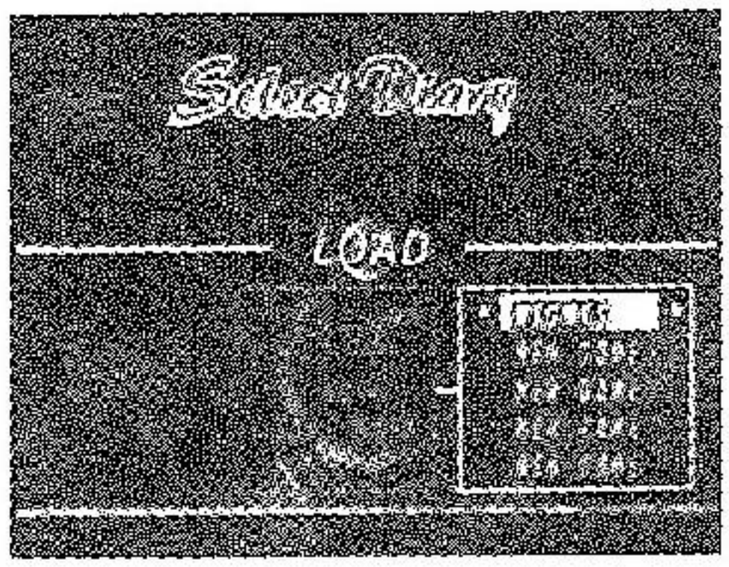
INICIANDO

Depois do logo da Sega e do Sonic Team, começa a Introdução do NIGHTS. Pressione o Botão Start (Início) da Tela do Título para avançar Tela do Diário de Seleção (Select Diary), ou espere por alguns momentos para ver a introdução de Elliot e Claris e uma demonstração do jogo.



Durante a apresentação, pressione 'o Botão Start (Início) para trazer a Tela do Título. Pressione o Botão Start (Início) novamente para ir à Tela do Diário de Seleção.

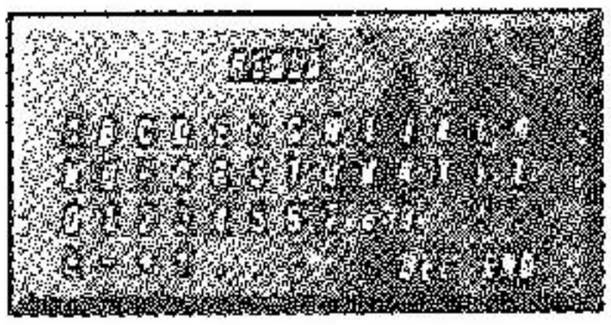
Carregando um Jogo



Se você estiver jogando pela primeira vez, ou continuando uma aventura, use a Tela do Diário de Seleção para carregar um jogo.

Se você estiver jogando pela primeira vez, selecione NEW GAME para armazenar sua aventura. Pressione o Botão D para cima ou para baixo para iluminar o nome da aventura e pressione o Botão Start (Início) ou o Botão A ou C para confirmá-la.

Nomeando a Nova Aventura



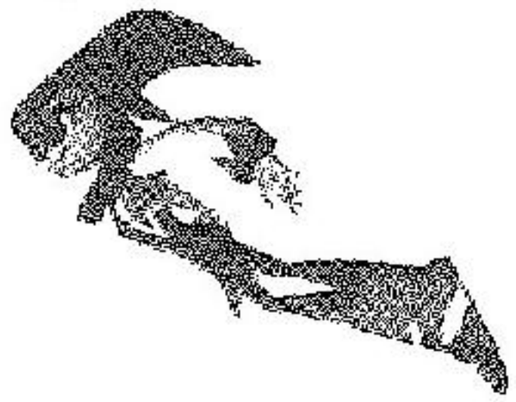
Depois de selecionar NEW GAME, você dará um nome à aventura.

Pressione o Botão D para escolher as letras. Para gravar a letra, pressione o Botão Start (Início) ou o Botão A ou C. Iluminando DEL (apagar) e pressionando Botão A ou C, você apagará uma letra. Quando terminar de escrever o nome escolhido, ilumine End e pressione o Botão Start (Início) ou o Botão A ou C para avançar para Tela de Seleção de sonho (Dreams).

Iniciando o Sonho

Da Tela de Seleção de Sonhos (Dreams), escolha onde você vai aventurar-se em Nightopia para recuperar as energias do sonho roubadas e combater o Nightmaren.

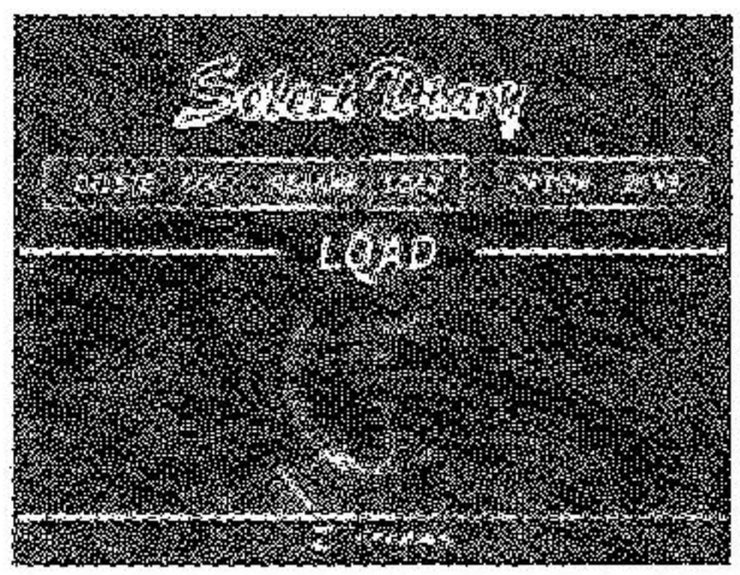
Desta tela, você ainda poderá olhar as melhores pontuações de NIGHTS (Dados do Sonho - Dream Data) ou reabrir a tela do Diário de Seleções.



Dependendo do lugar do sonho, você jogará tanto a parte de Elliot quanto a de Claris (selecione um sonho do lado esquerdo para Claris e do direito para Elliot). Depois que você terminar um sonho de Elliot ou Claris, outros sonhos se tornarão disponíveis. Pressione o Botão D para a esquerda ou para a direita para iluminar um sonho e pressione o Botão Start (Início) ou Botão A ou C para iniciar o jogo.

DIÁRIO DE SELAÇÃO

Pressione Botão Z na Tela de Seleção de Sonho (Dreams) para abrir o diário de NIGHTS.

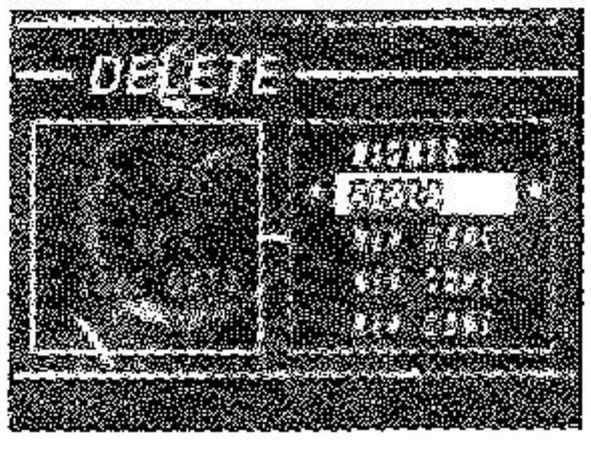


Delete	remove uma aventura salva do diário
Copy	sem função
Rename	possibilita que você crie um novo nome para uma aventura
Load	permite que você reinicie uma aventura
Option	acessa a tela de Opções do jogo
2P VS	possibilita um desafio entre você e um parceiro neste modo (veja página 15)

Você precisa vencer Reala em Nightmare para acessar este modo.

Pressione o Botão D para a esquerda ou direita para iluminar as opções e, então, pressione o Botão Start (Início) ou os Botões A ou C para acessá-la. Pressione o Botão B a qualquer momento para cancelar sua seleção.

Apagando uma Aventura

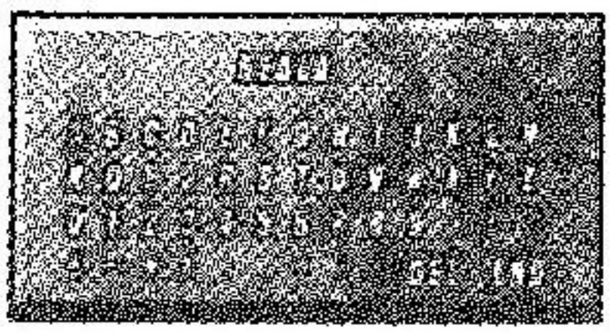


Pressione o Botão D para cima ou para baixo para iluminar a aventura que você quer apagar e pressione o Botão Start ou o Botão A ou C para confirmar.

Na tela de confirmação, pressione o Botão D iluminando Delete (Apagar), OK ou Exit (sair). Pressione o Botão Start (Início) ou o Botão A ou C para confirmar.

Renomeando uma Aventura

Para renomear uma aventura, ilumine-a pressionando o Botão D para cima ou para baixo e pressione o Botão Start (Início) ou os Botões A ou C para confirmar.



Pressione o Botão D para escolher as letras. Para gravar a letra, pressione o Botão Start (Início) ou os Botões A ou C. Iluminando DEL (apagar) e pressionando Botões A ou C, letra será apagada.

Quando você terminar de escrever o nome escolhido, ilumine END e pressione o Botão Start (Início) ou os Botões A ou C para retornar à tela anterior.

Carregando um Jogo

Veja "Carregando um Jogo" na página 10 para estas informações.

Opções

Pressione o Botão D para a esquerda ou direita para iluminar a opção que desejar, e pressione o Botão Start (Início) ou os Botões A ou C para acessá-la.

Teste de Som

Teste o fundo musical e os efeitos sonoros. Pressione Botão D para iluminar um sonho e o Botão Start (Início) ou os Botões A ou C para acessar os efeitos da trilha sonora (SE) ou o fundo musical (BGM) para o sonho.

Pressione o Botão D para cima ou para baixo para iluminar SE ou BGM. Em SE, pressione o Botão D para a esquerda ou direita para selecionar. Pressione os Botões A ou C para tocar o efeito sonoro.

Em BGM, pressione os Botões A ou C para tocar e Botão B para parar a trilha. Pressione o Botão B por algum tempo para retornar à tela principal do Teste de Som (Sound Test).

Obs.: Você pode testar as faixas se enquanto uma faixa BGM está tocando.

Audio

Escolha entre Stereo (estéreo) ou o Mono, de acordo com o sistema de áudio de sua TV.

Tela da TV

Para melhor visualizar, configure WIDE para formatar a tela da televisão tipo Wide-Screen e NORMAL para todos os outros modelos de televisão.

Nightmaren

Veja o melhor tempo dos estágios de Nightmare (Pesadelo). Quando BEST TIME aparecer, pressione o Botão Start (Início) ou os Botões A ou C. Pressione o Botão D para cima ou para baixo para ver os níveis do Nightmare.

Diário de Seleção

Retorne para a tela principal do Diário de Seleção.

2P VS

Possibilita uma partida de 2 jogadores: você desafiando um amigo! O Jogador 1 fica com o papel de NIGHTS e o Jogador 2 fica com o papel de Reala. Reala é um dos servos mais próximos de Wizeman. Como NIGHTS, ele é um voador extraordinário. Porém, tem uma personalidade cruel e brutal e NIGHTS seu rival número um.

A meta do jogo é correr sobre seu adversário com velocidade máxima (pressionando os Botões A ou C) e realizando piruetas em volta do mesmo. Cada vez que você obtiver sucesso, seu adversário perderá uma vida.

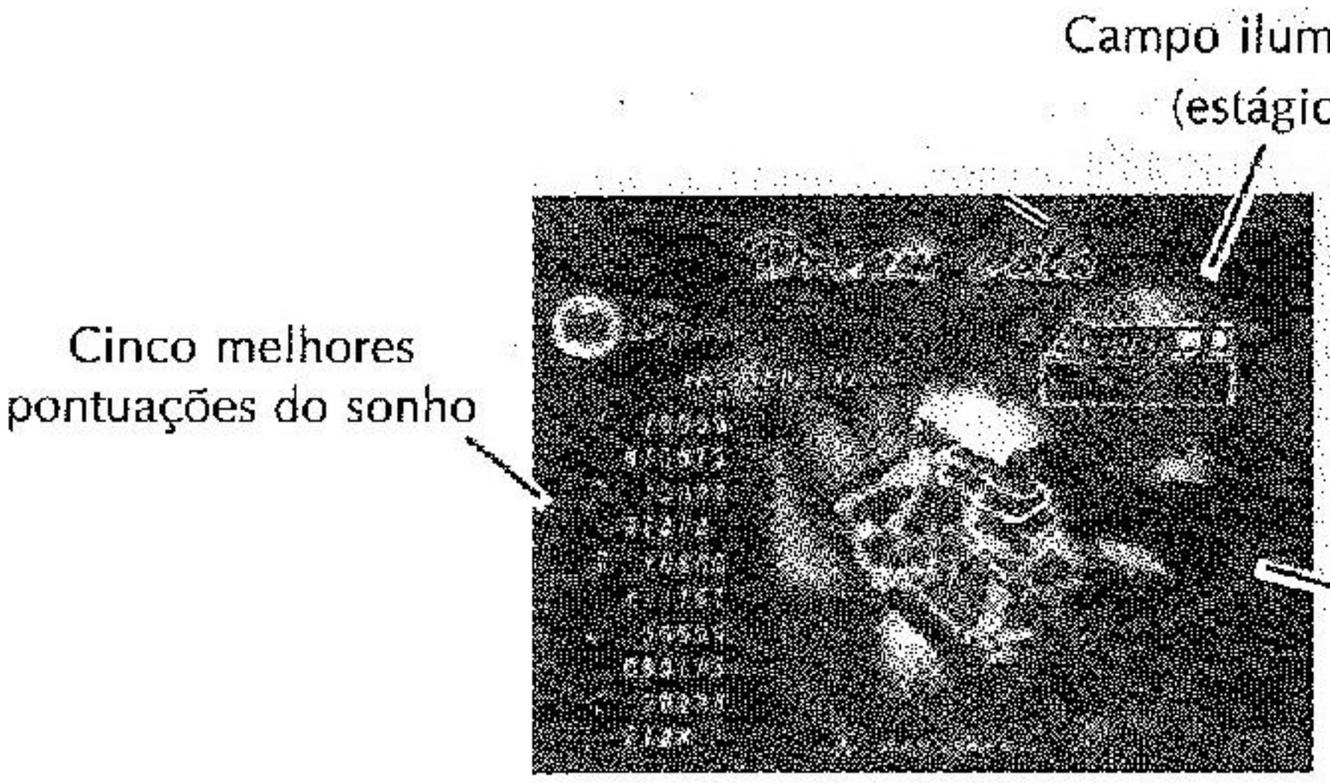
Ambos os jogadores têm 3 vidas. O primeiro jogador que fizer o outro perder todas as suas vidas, vencerá. Porém, se ambos os jogadores ainda tiverem vidas quando o tempo acabar, o jogador com mais vidas será declarado o vencedor.

Depois da partida, a tela de Continue aparecerá. Pressione o Botão Start (Início) ou os Botões A ou C para continuar no cara-a-cara novamente, antes do tempo terminar. Pressionando o Botão B, o tempo passará rápido. Não há limites para o número de continues.

Obs.: Você precisa vencer Reala em Nightmare antes, para que possa acessar este modo.

Dados dos Sonhos (Dream Data)

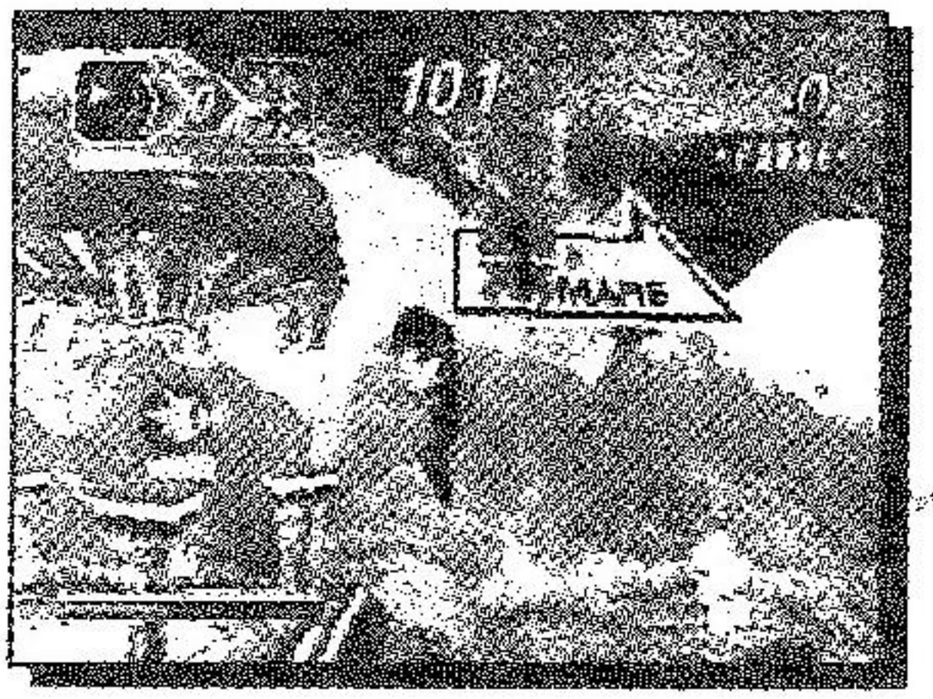
Aqui, você pode ver os recordes de NIGHTS. Ilumine um dos sonhos na tela Seleção de Sonhos (Dream) e pressione o Botão X para acessar a tela de recordes daquele sonho.



- Pressione o Botão D para a esquerda ou para a direita para iluminar um estágio no mapa do sonho, e obtenha a melhor pontuação deste estágio.
- Pressione Botão L ou R para mudar a rotação do campo de mapa do sonho.
- Pressione Botão B ou X para retornar à tela de Seleção de Sonhos (Dreams).

NIGHTOPIA

No início do sonho, o Nightmaren rouba quase todas energias do mesmo, exceto a mais preciosa e poderosa delas, a valentia. Agora, é tempo de voltar a lutar e recuperar todas as energias do sonho!



Nas proximidades você verá um Palácio de Ideya. É onde NIGHTS virá para te socorrer! Imediatamente você sairá flutuando na plataforma. Divirta-se voando!

Cada sonho tem 4 estágios. Em cada estágio, está um Ideya Capture, o qual guarda uma das espécies de energia capturada dos sonhos. Colete Blue Chips (Bolas Azuis) e leve-os para Ideya Capture, para carregá-lo e libertar a energia do sonho!

Depois de chegar ao Ideya Capture, o tempo que você levou para carregar o mesmo e seu Tempo de Bônus são registrados. Agora volte para o Palácio de Ideya de onde você iniciará o próximo estágio.

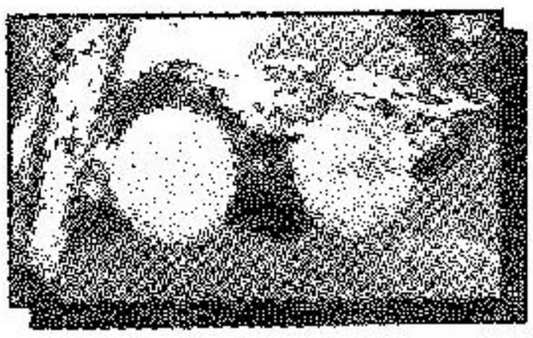
Se o tempo chegar a zero antes que você termine o estágio, você irá ao chão! E, mais uma vez, Claris e Elliot estarão em perigo! Wizeman enviou o gigantesco Alarm Egg que o atacará por baixo, quando você estiver andando sobre a terra no mundo dos sonhos.

Corra e finalize o estágio, caso contrário você será encontrado por Alarm Egg, que o forçará a acordar. Fim de noite (Night Over)!

Após finalizar o último estágio de um sonho, você será transportado para Nightmare, onde mais uma vez, como NIGHTS, lutará contra um servo de Wizeman.

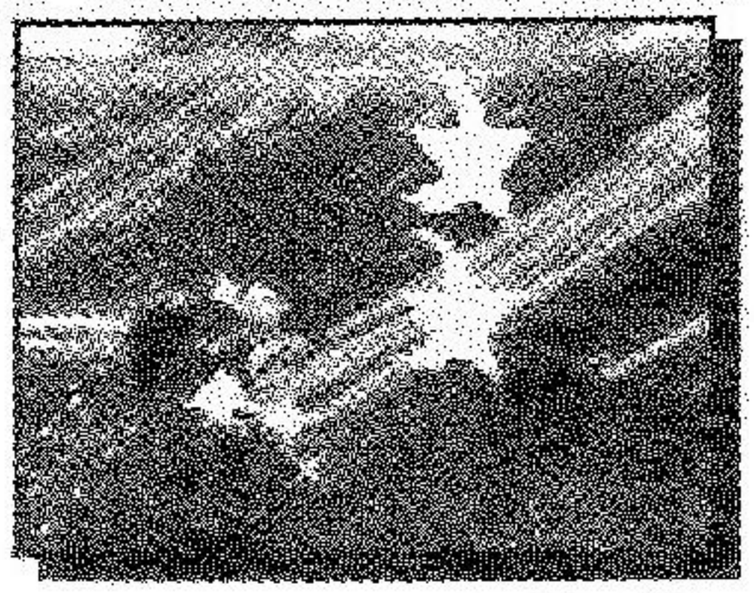
Itens

Há muitos tipos de itens que você encontra no seu percurso. Sua meta em cada estágio é sobrecarregar o Ideya Capture e chegar até o Palácio de Ideya, mas você, além disso, terá tempo para explorar os estágios e descobrir as riquezas do jogo.



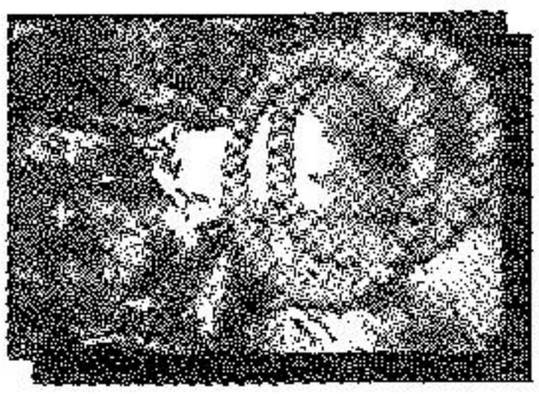
Partículas Coloridas

Cada Colour Chip (Partícula Colorida) vale 10 pontos. O azul, encontrado no começo do estágio, serve para sobrecarregar o Ideya Capture. Depois de destruir o Ideya Capture, colete Partículas de Ouro (Gold Chips). Quanto mais você coletar, mais bonificações terá ao final do estágio



Estrelas

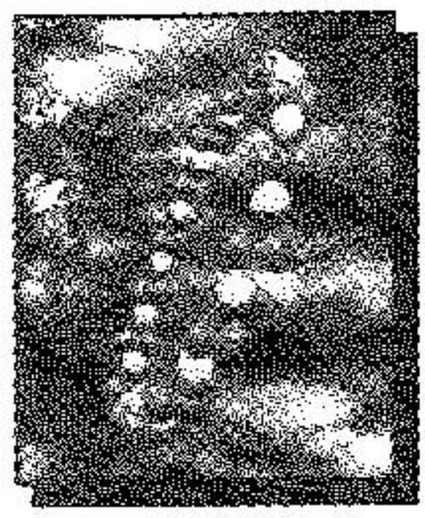
Você será premiado com 10 pontos por cada estrela.



Anéis

Cada vez que você passa por dentro desses anéis, receberá 10 pontos.

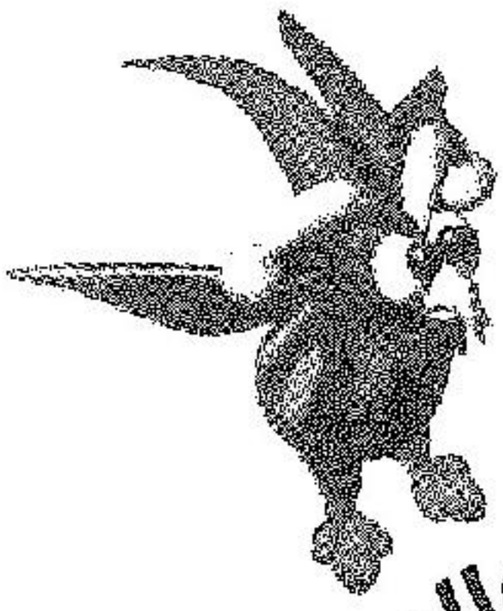
Loop de Força



Passe por dentro desses anéis e uma fita aparecerá atrás de você! Dê loopings ao redor da fita para ganhar pontos de bonificação. Quanto maior a variedade de círculos que você executar, maior será a bonificação.

OS SERVOS DOS NIGHTMAREN

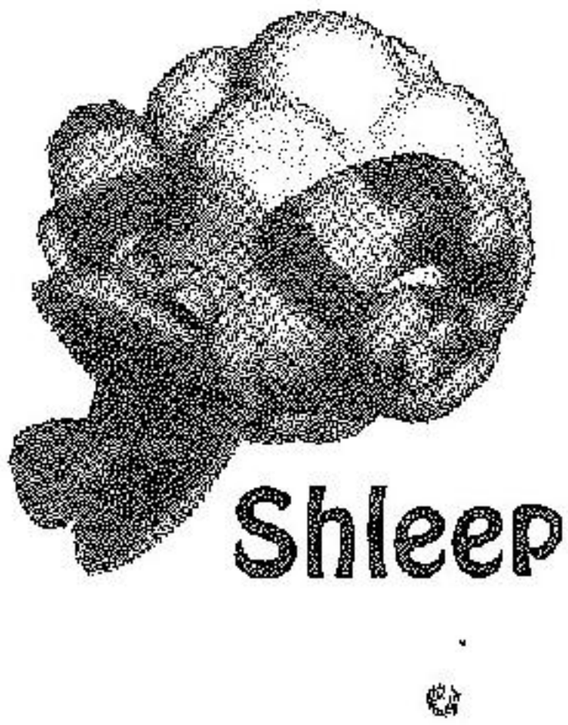
Estas criaturas dominaram Nightopia. Apesar de não serem tão fortes como os servos de Wizeman, muitos deles podem atacar. Você perderá cinco segundos do seu tempo se um deles o atingir. Salte sobre eles agarrando-os primeiro!



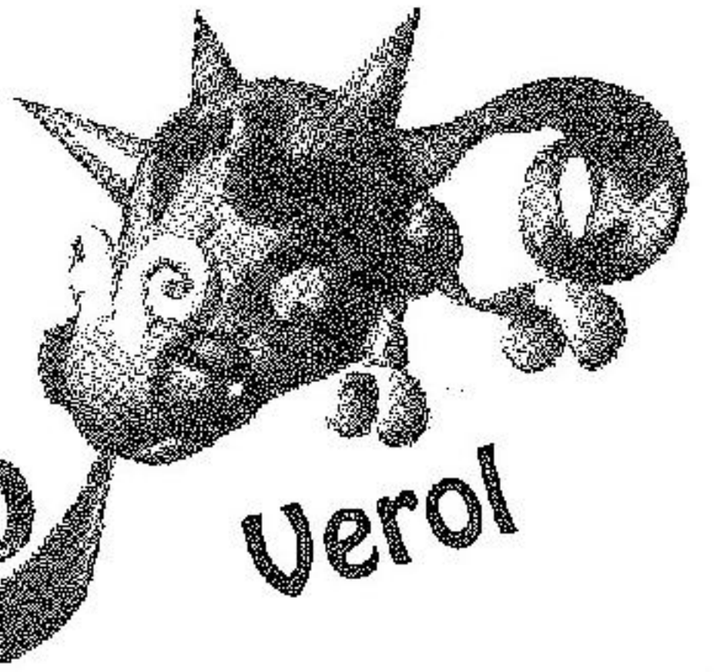
Hollow

Mamu

Kircle



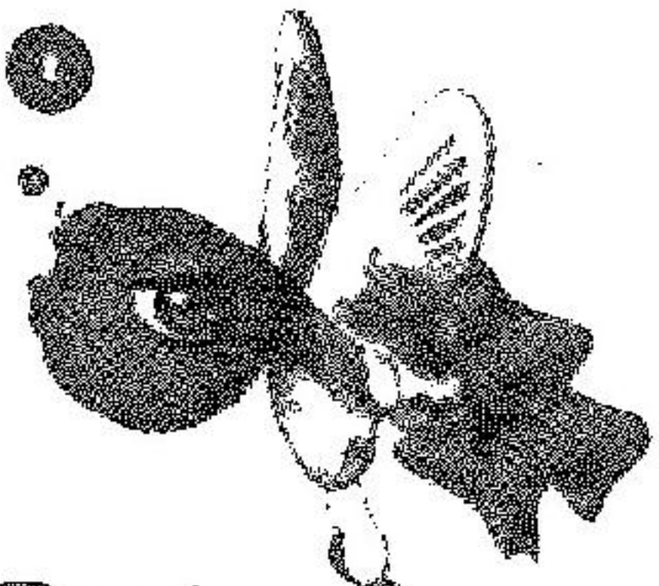
Shleep



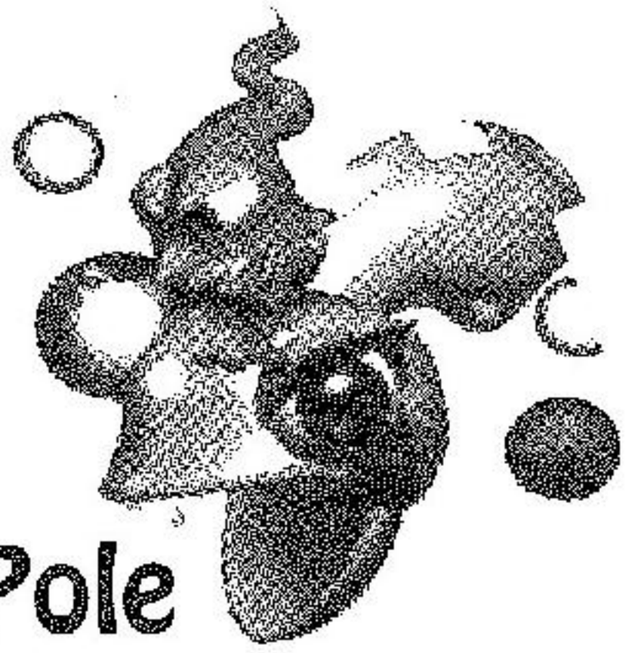
Verol

Cuttle

Cao



Party

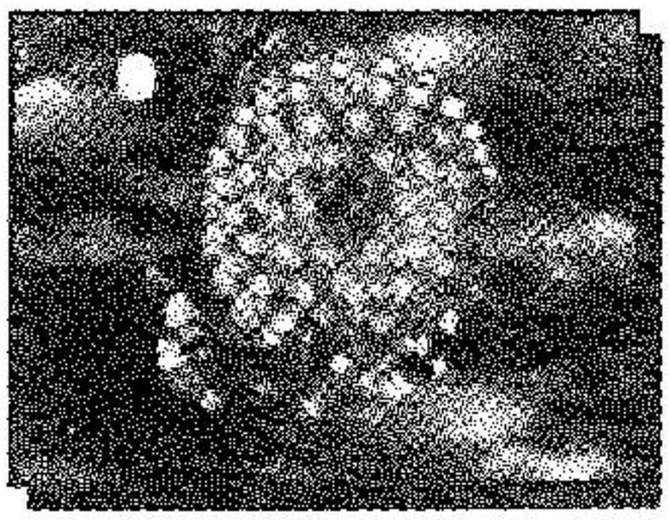


Crewle Pole

Snip

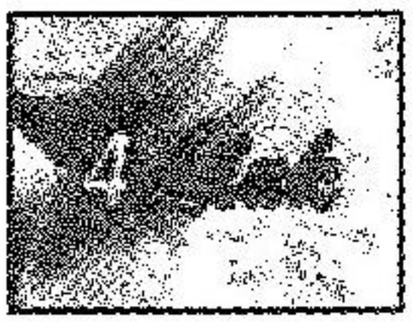
Paraloop

Há 2 maneiras de você conseguir um item. A primeira é mover seu personagem na direção de um item e tocá-lo. A outra maneira é realizar uma pirueta.



Realizar uma pirueta é fácil: manobre NIGHTS com o Botão D para circular ao redor dos Star Chips (estrelas) e das partículas coloridas. A manobra é usada para pegar muitos itens por vez. Treinando bem, você será capaz de pegar todos os itens de uma só vez!

Major Scoring

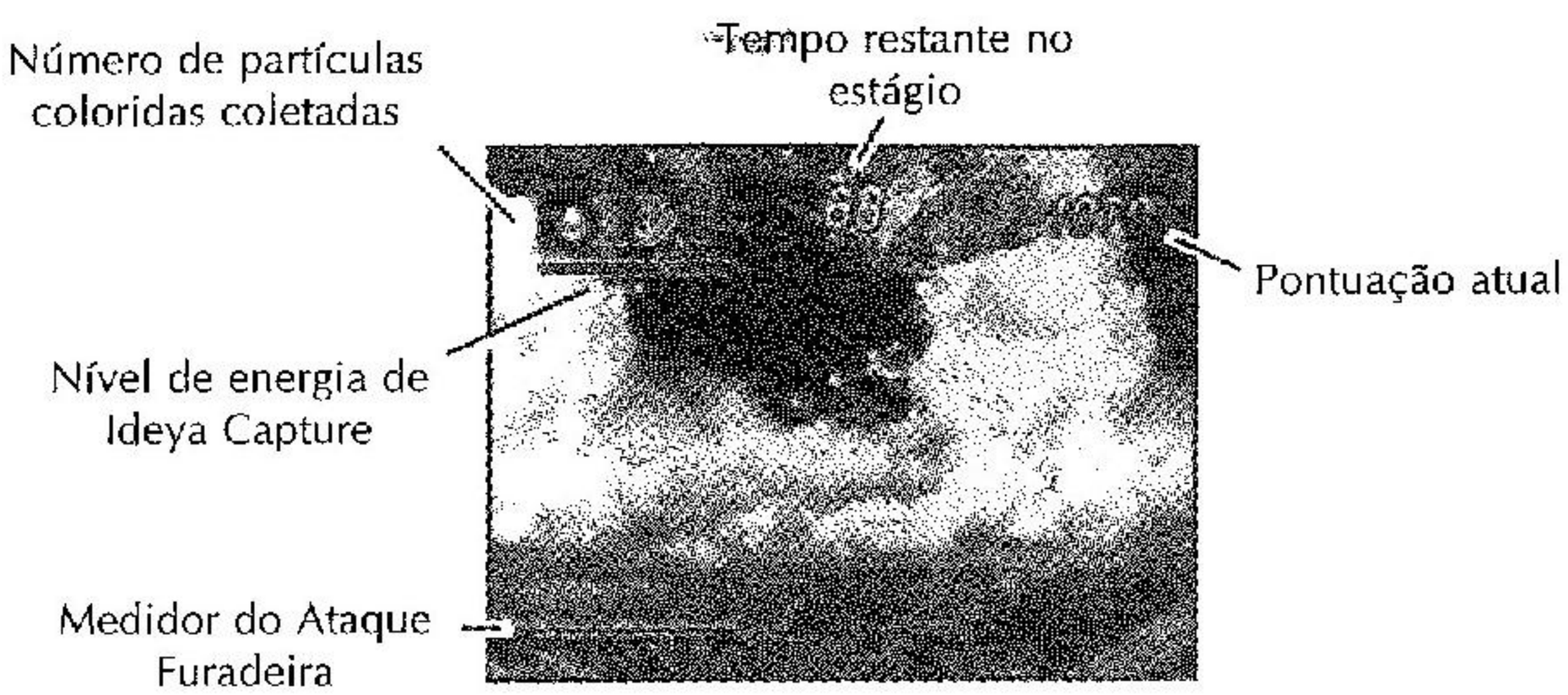


Você será recompensado com bonificações por técnicas de acrobacias. Quanto mais itens você coletar e maiores círculos você atravessar, maior será a bonificação de acrobacia. Na tela do jogo, a palavra "Link" é precedida do número indicado de itens coletados e circulos que você passou.

Use tranpolins ou acelere para alcançar itens distantes, para conseguir bônus de acrobacia gigantes.

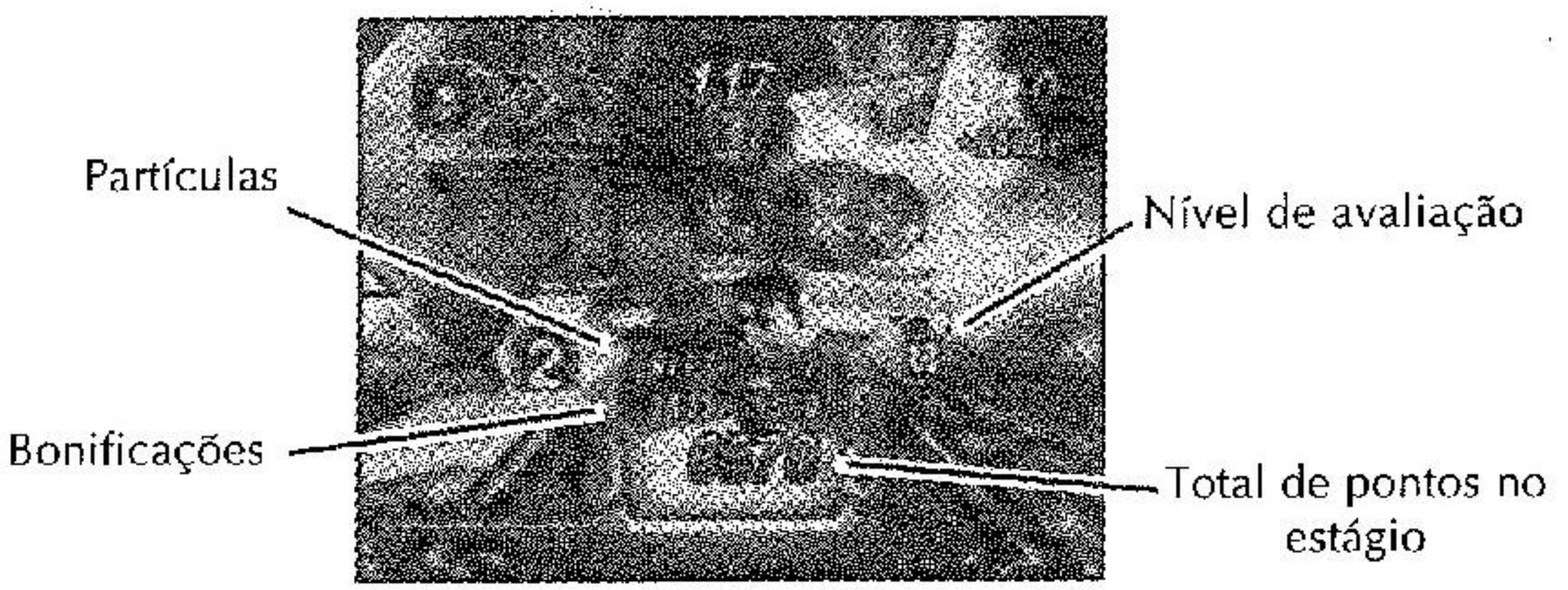
GAME SCREENS

Nightopia



Quando seu medidor de Ataque Furadeira chegar a zero, NIGHTS perderá a habilidade de executá-lo! Você precisará passar direto através dos anéis para reabastecer este medidor.

Fim do Estágio Nightopia

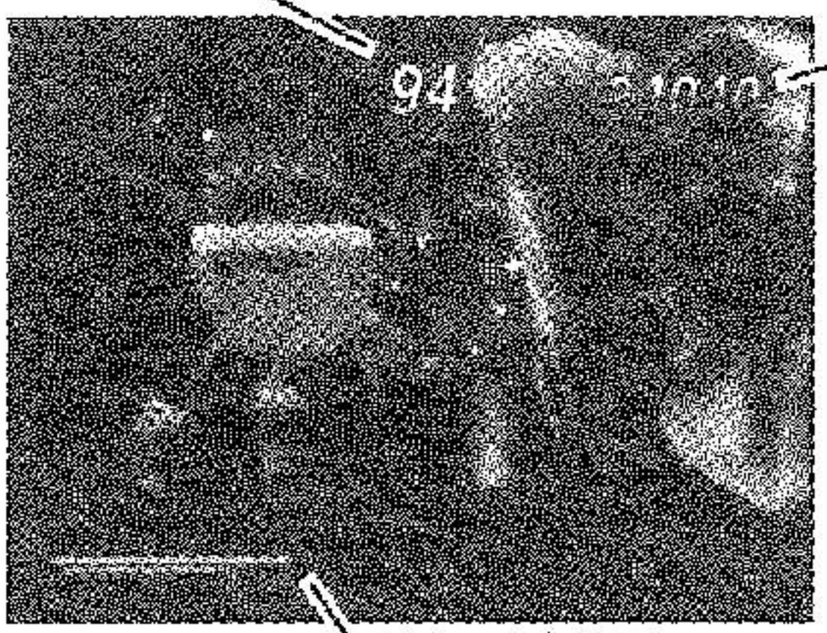


"Partículas": representa o número de partículas de ouro (Gold Chips) que você coletou no estágio.

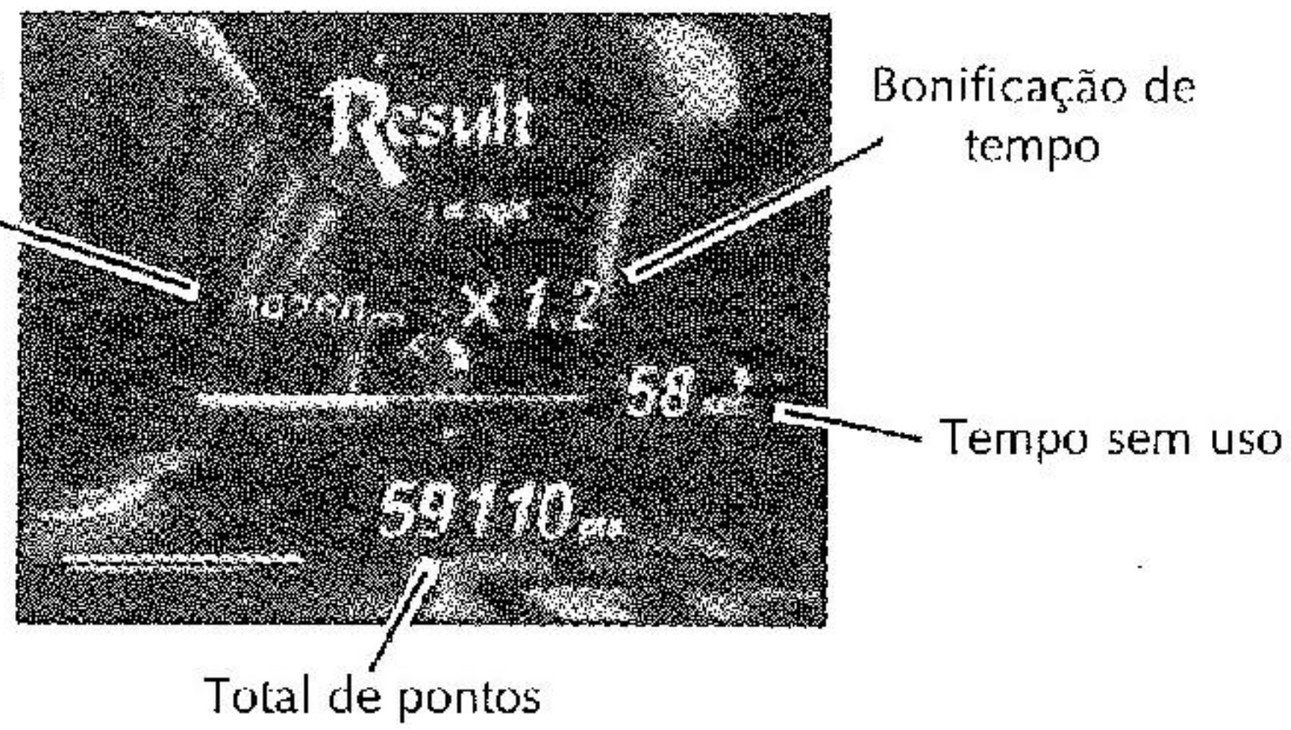
"Bonificações": é baseado no número de Gold Chips que você coletou. Você recebe 50 pontos por Gold Chip.

"Nível de Avaliação": é um indicador do número de partículas de ouro que você coletou. Quanto maior o número coletado, melhor a avaliação.

Nightmare



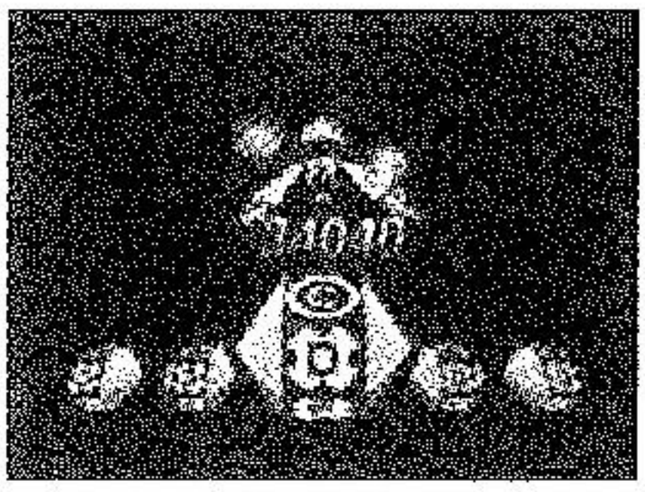
Fim do Nível Nightmare



Quanto mais rápido terminar este nível, melhor será sua Bonificação de Tempo. Sua Pontuação em Nightopia é multiplicada pelas bonificações, e este número é acrescentado aos pontos do Nightopia para determinar os Pontos Totais.

NIGHTMARE

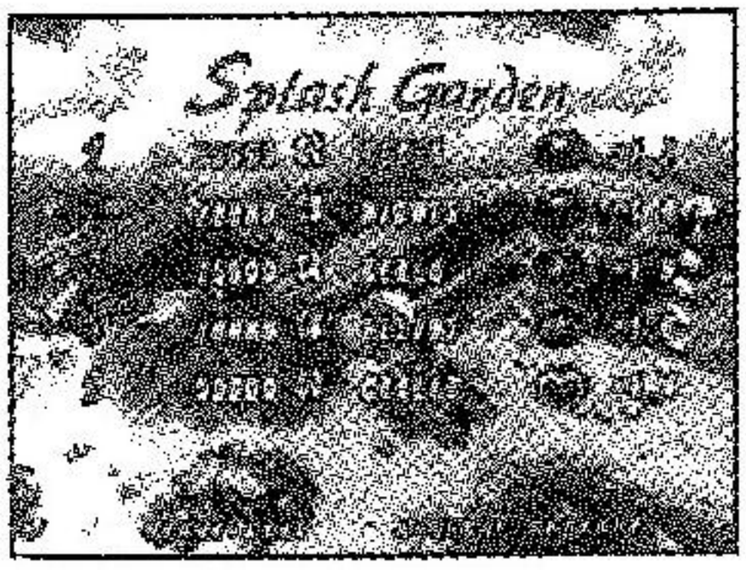
Depois de finalizar o último estágio de um sonho em Nightopia, você será transportado o Nightmare, o segundo nível do mundo dos sonhos. Lá, como NIGHTS, você encarará um dos servos de Wizeman. O servo que você combaterá dependerá dos último sonho que você já passou.



Antes da batalha, sua pontuação total e o Nível de Avaliação em Nightopia serão exibidos.

Nos sonhos do Nightopia, você terá um tempo certo para finalizar o nível. Cada servo tem único ponto fraco, sua meta é encontrar esse ponto fraco e derrotar o servo. Se o tempo acabar antes de você finalizar o Nightmare, o jogo acabará.

Se você derrotou o servo, parabéns! Seu nível Total de Avaliação por sonho aparecerá. Lembre-se, para avançar os estágios finais do jogo, você deve completar os primeiros três sonhos com "C" ou melhor.



A tela de Pontuação Máxima do Sonho aparecerá, registrando as 5 melhores pontuações de um sonho. Você pode tentar o sonho novamente, pressionando o Botão Start (Início) e o Botão A simultaneamente, ou pressionando o Botão Start (Início) para acessar a Tela de Seleção de Sonhos.

SONHOS

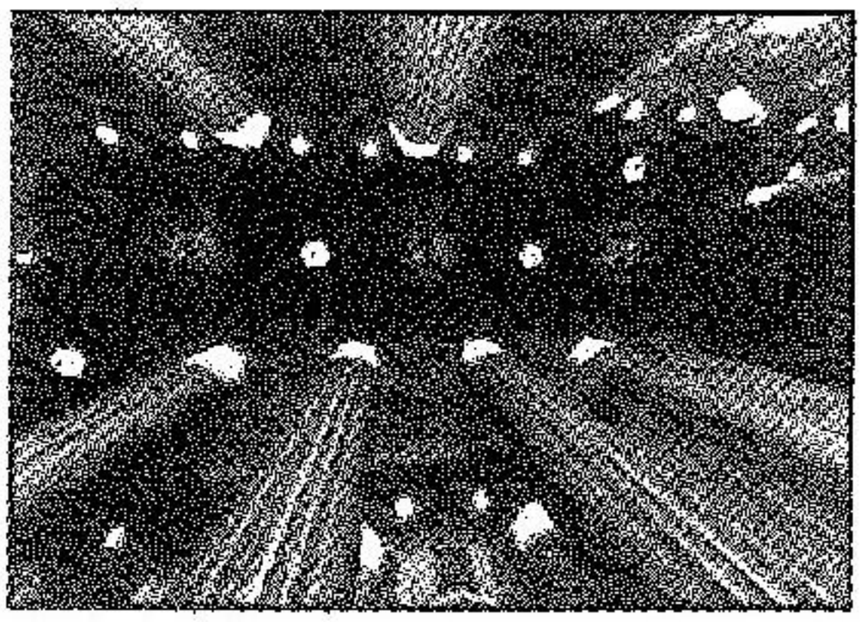
Sonhos de Claris

Vale de Primavera

Vale de Primavera é um mundo viçoso e bonito, com a vegetação cobrindo as pontes de pedras que atravessam os pequenos desfiladeiros. Uma forte brisa no topo das montanhas levará você aos tesouros deste cenário. Outros itens estão escondidos nas gigantescas árvores. Procure em todos os cantos ou perderá algumas vantagens.

Floresta Mística

Blocos de pedra descansam em alguma parte da floresta, e há pilares quebrados espalhados em outros lugares. Sinais de tráfico piscando no chão parecem fora de lugar na escura e silenciosa região. Procure no núcleo deste sonho uma "brilhante" caverna escondida no fundo da terra. A floresta em crescimento pode ajudar à encaminhá-lo.



Museu de Plástico

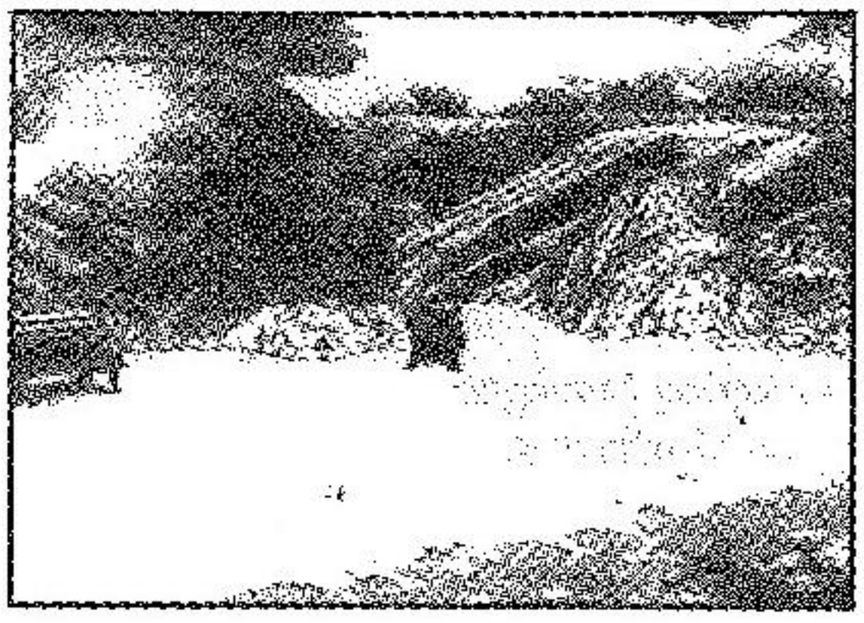
Um museu com torres largas no meio de um jardim estilo europeu. A terra parece sumir sob seus pés, e o caminho de tijolos vermelhos de repente acaba, sem avisar. O museu não tem portas evidentes, assim,você precisará encontrar outra maneira de entrar.

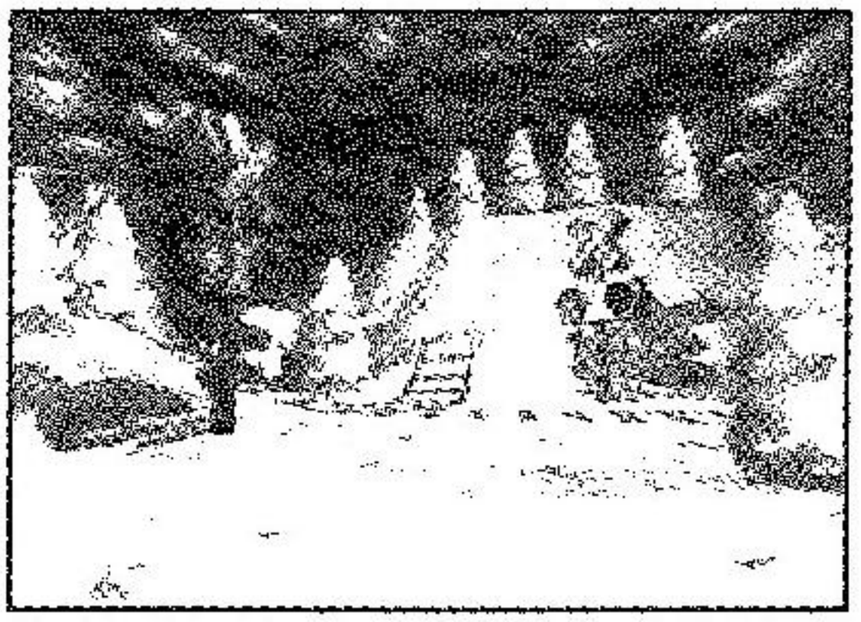
Sonhos de Elliot

Jardim Splash

Deslize sob o lago do parque onde nasce a corredeira da água que vem do céu.

Gigantescas bolhas azuis tentando esconder grandes tesouros, e você tentando entrar. Mergulhe dentro da água e nade ao longo do fundo do lago, conquistando o máximo de pontos possível.





Sino congelado

A passagem congelada é iluminada por um caminho de trilhos de ferro, o qual leva até a torre que eleva-se ao céu. Voe e escale as montanhas nevadas. Explore todos os cantos enquanto se desvia dos obstáculos: você encontrará muitas coisas boas. Corra na pista traiçoeira para o coletar Partículas Estrelas e Coloridas.

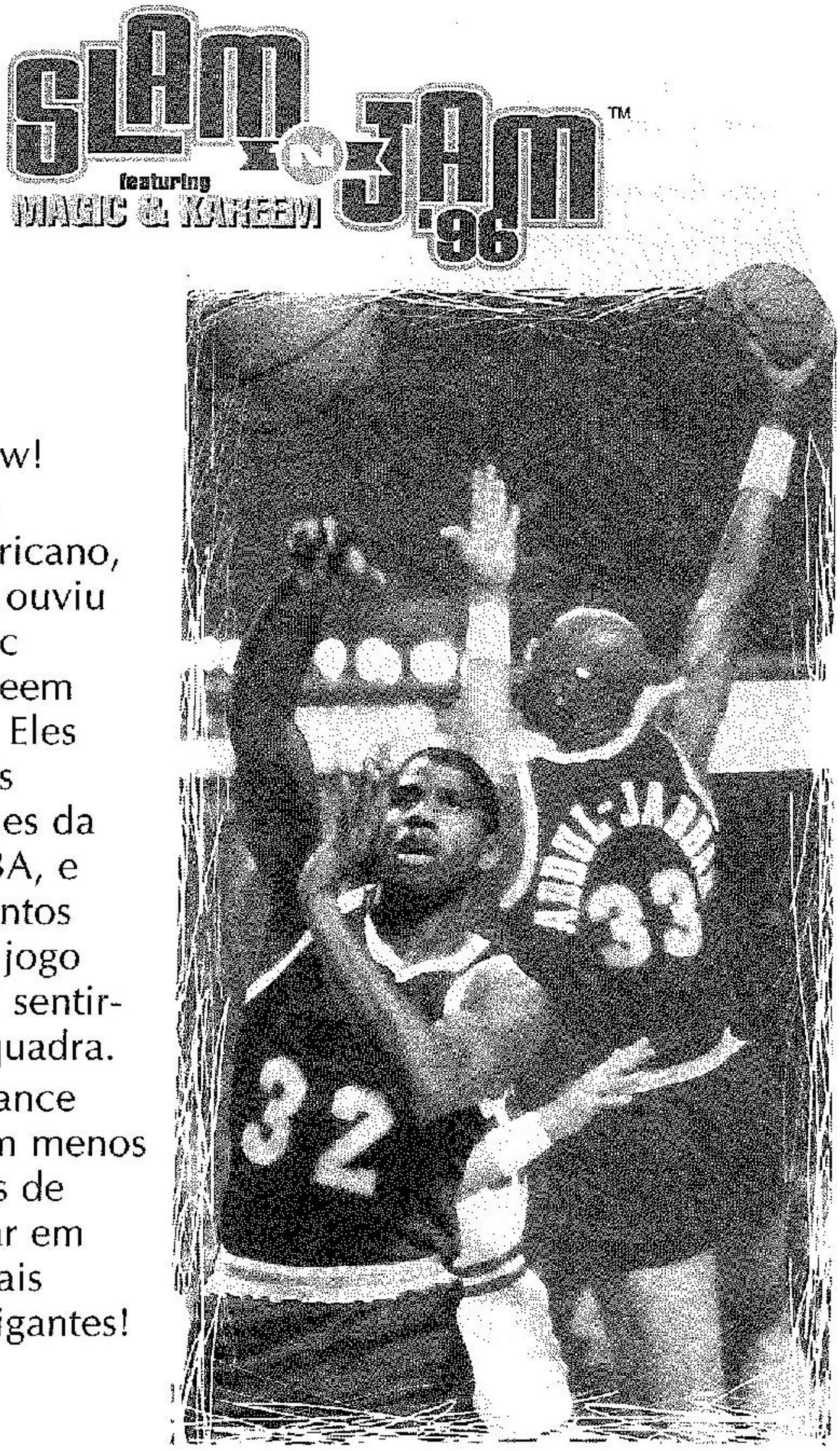
Canyon trapaceiro

O Canyon está localizado no meio do deserto. É cheio de numerosas armadilhas que estão designadas a diminuir a sua velocidade. Magnetos gigantes atrasam você em todas passagens. Outro modelo de máquina o atrairá e assim itens e criaturas poderão grudar em você, enquanto passar. Você precisará chegar ao auge de sua habilidade para vencer este sonho.

MANIPULANDO SEU CD

- O Compact Disc do Sega Saturn destina-se exclusivamente para o uso no Sega Saturn.
- Não flexione o CD. Não toque em sua superfície, e evite sujá-la ou raspá-la.
- Não deixe o CD sob a luz direta do Sol, nem próximo a qualquer fonte de calor.
- Guarde sempre dentro de seu estojo de proteção.

OUTROS SUCESSOS TEC TOY



É hora do show! Quem é fã do basquete americano, certamente já ouviu falar em Magic Johnson e Kareem Abdul-Jabbar. Eles foram dois dos maiores craques da história da NBA, e agora estão juntos nesse incrível jogo onde você vai sentir-se dentro da quadra. É a grande chance para quem tem menos de dois metros de altura, de jogar em condições iguais contra esses gigantes!

Crystal Dynamics, o logo Crystal Dynamics, Slam n'Jam, o logo Slam n'Jam e o logo Championship Sports são marcas registradas de Crystal Dynamics © 1996 Crystal Dynamics. Todos os direitos reservados.

TEC TOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

Este produto é garantido contra defeitos de fabricação pelo prazo de 3 (três) meses. contados a partir de sua compra. De acordo com o código de defesa do consumidor.

Em caso de defeito, dirija-se à um posto de Assistência Técnica Autorizada da TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços de reparos gratuitos e a reposição de peças, cobertos por esta garantia.

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

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

TEC TOY

Nº CO 314222219

TEC TOY INDÚSTRIA E COMÉRCIO LTDA.
Av. Henriqueta Mendes Guerra, 1330 – Box 2
Barueri - SP – CEP 06401-160 – Indústria Brasileira

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR
Av. Francisco Matarazzo, 404 – Água Branca
São Paulo - SP – CEP 05001-100 – Tel. (11) 3661-3334

cdsuporte@tectoy.com.br

TEC TOY

© 1996, Sega

SEGA