

Game Gear<sup>®</sup>

# Devilish



**TECTOY**

PRODUZIDO  
NA ZONA FRANCA  
DE MANAUS  
CONHEÇA O AMATORES

### Marcador de Pontos

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

## Como Colocar o Cartucho no GAME GEAR

1. Certifique-se de que o GAME GEAR está desligado.
2. Coloque o cartucho DEVILISH no console (veja figura), conforme explica o manual do GAME GEAR.
3. Ligue o GAME GEAR. Se nada aparecer na tela, verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, desligue o aparelho e ligue-o novamente.
4. DEVILISH é para apenas um jogador.

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



### Marcador de Pontos

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

## Assuma o Controle!

Botão D (direcional)

Botão Start (Início)



Botão 2

Botão 1

### Botão Direcional

- Pressione para mover o(s) rebatedor(es) para a direita, para a esquerda, para cima ou para baixo.
- Pressione para circular pelas opções nas telas de seleção.

### Botão Início

- Pressione para escolher itens nas telas de seleção.
- Pressione para iniciar o jogo.
- Pressione para dar uma pausa e depois pressione novamente para voltar a jogar.

### Botão 1

- Pressione para mudar a configuração dos rebatedores.

### Botão 2

- Pressione para mudar a velocidade dos rebatedores.

NOTA: Para recomençar tudo outra vez, pressione o Botão Início, o Botão 1 e o Botão 2 ao mesmo tempo.

### Marcador de Pontos

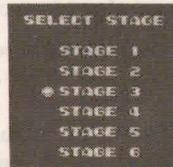
Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Se selecionar TIME TRIAL, a tela seguinte mostrará uma relação com as fases de 1 a 6 (STAGE 1 até STAGE 6).



Use o Botão D para colocar o cursor próximo à fase que você quer tentar, e pressione o Botão Início. A tela seguinte apresenta a fase e os três melhores tempos. Pressione o Botão Início para iniciar o Desafio.

## Como Jogar

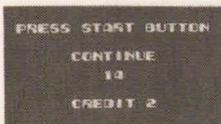
Existem duas maneiras de se jogar DEVILISH. O objetivo do modo normal de jogo é usar os rebatedores para levar a sua Esfera de Poder até a meta no final da fase, antes que termine o tempo ou acabem as Esferas. Obviamente, cada fase está repleta de monstros, obstáculos e armadilhas para bloquear o seu caminho e atrasá-lo. Se o jogador deixar a Esfera de Poder ficar para trás e atingir a parte de baixo da tela, ou se terminar o tempo antes de atingir a meta, ele perde aquela Esfera. Entretanto, o jogador pode conseguir Esferas extras acertando determinados objetos, ou acumulando um número de pontos suficiente.

Quando o jogador atinge o final de uma fase, ele ganha pontos para cada segundo ainda restante no cronômetro nesse momento.

## Final do Jogo/Continuação

### Modo de Jogo Normal

O jogo normal termina quando acabam as Esferas de Poder, porque você permitiu que elas atingissem a parte de baixo da tela, ou ainda quando o tempo de uma fase acaba. A tela com GAME OVER (Final do Jogo) aparece seguida por uma tela de CONTINUE (Continuação). Pressione o Botão Início para continuar do início da fase em que você parou. Só é permitido continuar duas vezes.

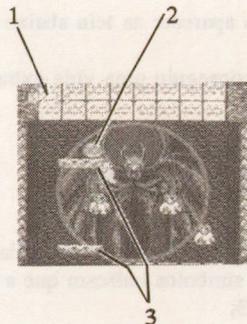


Se você conseguir atingir uma pontuação alta, após a tela GAME OVER será apresentada a lista com as melhores pontuações, e a sua estará brilhando.

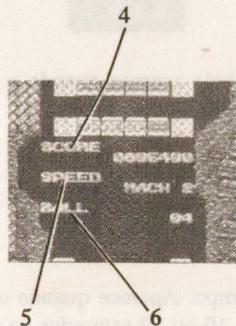
### Modo TIME TRIAL

O jogador receberá três Esferas de Poder para vencer o TIME TRIAL. Se elas acabarem, o jogo termina. A tela GAME OVER aparece seguida de uma lista de fases. O jogador poderá reiniciar o TIME TRIAL quantas vezes quiser. Se você conseguir completar o TIME TRIAL, a próxima tela irá mostrar a sua pontuação comparada aos três recordes e, em seguida, será apresentada a lista de fases.

### Tela de Jogo



### Tela de Pausa

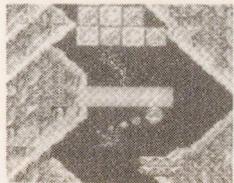


## Fase 5: A Pradaria



Este campo aberto está repleto de rochas que rolam, o lar dos insidiosos Faz-blocos. Cuidado com os Engolidores de Esfera escondidos na relva!

## Fase 6: O Vulcão



As paredes irregulares desta caverna vulcânica dificultam a sua passagem. Pilares de fogo bloqueiam seu caminho, mas você não pode desistir.

## Os Rebatedores

O jogador pode mudar a configuração dos rebatedores durante o jogo. O rebatedor superior possui maior liberdade de movimentação, porém só é útil no ataque e não alcança as Esferas de trás. Pressione o Botão 1 até que a configuração desejada apareça.

- 1. Formação de Ataque:** O rebatedor superior pode se mover para cima e para baixo, independentemente dos rebatedores inferiores.



- 2. Formação de Defesa:** O rebatedor superior pode se mover para cima, para baixo, direita ou esquerda, independentemente dos rebatedores inferiores.



- 3. Formação em "L":** O rebatedor superior pode se mover para cima, para baixo, para direita e esquerda, independente dos rebatedores inferiores, e desviar apenas as bolas que chegam pelo lado direito.



## Fases

### Fase 1: O Cemitério



Zumbis e Dançarinos escondem-se atrás das sepulturas, neste lugar escuro e assustador.

### Fase 2: A Passagem Subterrânea



Guerreiros Esqueletos e Bonecas Vodou assombam as curvas inesperadas deste calabouço, e os Portões se fecham na sua frente! Engolidores de Esfera esperam traiçoeiramente que você lance suas Esferas de Poder para que possam abocanhá-las!

4. **Esfera Explosiva (vermelho):** Quando o jogador consegue este objeto, a sua Esfera de Poder fica vermelha e por um curto período de tempo ela pode explodir qualquer barreira.
5. **Bomba Relâmpago (verde):** Este objeto explode quando o jogador o acerta, destruindo os blocos que estiverem à sua volta.

## Blocos

1. **Bloco Azul (200 pontos):** Estes blocos simples podem ser destruídos facilmente;



2. **Bloco Dourado (400 pontos):** Estes blocos são um pouco mais duros do que os outros, e para destruí-los é preciso acertar neles duas vezes ou mais;



3. **Blocos Gigantes (800 pontos):** É preciso acertar quatro vezes ou mais nestes blocos grandes e sólidos para destruí-los;



5. **Boneca Vudu (500 pontos):** Quando o jogador acertar nesta criatura ela perderá a cabeça, e com três disparos o jogador poderá destruí-la completamente;



6. **Pinguim (300 pontos):** Acerte nele três vezes e ele desaparecerá.



7. **Cubo Mágico (500 pontos):** Este objeto gira em volta do campo de jogo e são necessários três disparos para destruí-lo.



8. **Conjurado (300 pontos):** Esta criatura aparece e desaparece repentinamente e é necessário acertar nela duas vezes para que seja destruída.



9. **A Roda Sangrenta (500 pontos):** Este objeto gira rapidamente em volta do campo de jogo. Com três disparos poderá ser destruído.



2. **Portões:** Estas barreiras abrem-se e fecham-se aleatoriamente, e não podem ser destruídas;



3. **Engolidores de Esferas (800 pontos):** Estes monstros se deliciam em atrasar o jogador, engolindo sua Esfera e cuspidando-a em outra direção.



4. **Zona de Ricochete:** Os obstáculos triangulares desta zona dificultam ao jogador prever qual a direção do próximo pulo da Esfera;



5. **Quedas d'água:** Quando a Esfera de Poder do jogador atinge esta barreira, a sua velocidade diminui e ela pode se desviar para outra direção;



6. **O Círculo da Fortuna:** Quando a esfera do poder entra nesta zona, o cronômetro pára. A esfera irá desaparecer em um dos buracos vermelhos piscantes, e reaparecerá no buraco central do círculo. Esta zona pode dar ao jogador 1.000 pontos e uma Esfera extra ou 10.000 pontos, dependendo da sua sorte;



7. **Gulhotina:** Esta barreira aparece na fase final, bloqueando sua jornada com a sua lâmina cortante!



8. **Faz-blocos (700 pontos):** Estes objetos aparecem pelo lado da tela e deixam blocos por onde passam. A sua rápida mudança de direção torna imprevisíveis os movimentos da Esfera. Acerte-os três vezes ou mais para destruí-los.



## Monstros

1. **Zumbis (300 pontos):** Estes monstros desprezíveis aparecem na fase do cemitério, flutuando de um lado para o outro. É necessário acertar neles duas vezes para destruí-los;



2. **Dançarinos (2.500 pontos):** Estes vampiros pertencem a um Culto que os obriga a se vestirem de branco e dançarem pelo cemitério. Você tem que acertar neles três vezes ou mais, mas vale a pena!



3. **Esqueletos Guerreiros (300 pontos):** Estes monstros armados com espadas assombram as passagens subterrâneas, e precisam ser atingidos duas vezes para serem destruídos.



4. **Flores Canibais (300 pontos):** Estas flores devoradoras de carne crescem perto das quedas d'água e pradarias, e também precisam ser atingidas duas vezes para serem destruídas.



4. **Blocos X (200 pontos):** Quando o jogador acerta um destes blocos, seus rebatedores se tornam menores durante alguns segundos;



5. **Blocos de Bonificação:** Estes blocos dão ao jogador 1.000 pontos quando são atingidos;



6. **Blocos Condutores (200 pontos):** Quando o jogador atinge estes blocos, todos os outros blocos vizinhos são destruídos.



## Barreiras

1. **Zona de Deformação (10.000 pontos):** Esta gentil criatura possibilita ao jogador ultrapassar rapidamente uma parte do jogo;



## Chefes

Ao longo do seu caminho, em determinadas fases, o jogador encontrará estas criaturas e terá que enfrentá-las. São necessários muitos disparos para vencê-las, e o jogador não consegue continuar sem derrotá-las.

1. **Demônio (50.000 pontos):** Ao atravessar a fase 2, o jogador desperta esse demônio alado furioso e seu exército de morcegos. Após alguns segundos ele ataca, cuspidor bolas de fogo azuis para desviar a arma do jogador.



2. **Mestre dos Dragões (60.000 pontos):** Este sacerdote maligno pode bloquear as Esferas de Poder comandando seus dragões famintos.



3. **Gamma (70.000 pontos):** Este é o mestre do reino maldito no qual você entrou. Será que você tem a coragem suficiente para enfrentá-lo com todos os seus poderes diabólicos?

4. **Formação em "L" Invertido:** O rebatedor superior pode se mover para cima, para baixo, para direita e esquerda, independente dos rebatedores inferiores, e desviar apenas as bolas que chegam pelo lado esquerdo.



**NOTA:** nas formações em "L", somente o lado plano dos rebatedores pode desviar as bolas.

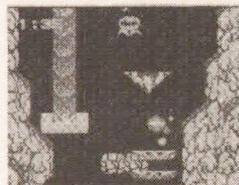
## Objetos

Aqui estão relacionados alguns dos objetos que o jogador encontrará durante a sua jornada. Alguns serão úteis e outros não.



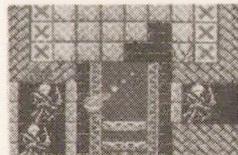
1. **Arca do Tesouro (600 pontos):** Quando destruída a arca libera uma jóia que, ao ser tocada por uma Esfera de Poder ou por um dos rebatedores, transforma-se em um dos objetos abaixo:
2. **Bonificação de Tempo (amarelo):** Aumenta em 10 ou 20 segundos o tempo de jogo. O tempo extra obtido é apresentado embaixo do cronômetro.
3. **1-UP (roxo):** Dá mais uma Esfera de Poder ao jogador, que poderá usá-la no jogo.

## Fase 3: As Quedas d'água



Bem-vindo a um fantástico mundo de cachoeiras e pedras que rolam. As Flores Canibais crescem nas proximidades das cachoeiras e as Zonas de Ricochete irão exigir toda a sua concentração.

## Fase 4: O Velho Castelo



Fósseis e globos oculares gigantes misturam-se a relíquias medievais nos corredores tortuosos do castelo. Preste atenção nas armadilhas, e tenha cuidado com as Bonecas Vudus e os Conjurados escondidos pelos cantos!

## Outras Informações da Tela

Estas informações irão aparecer na tela abaixo do tempo de jogo.

1. **1-UP:** O jogador conseguiu uma vida extra;



2. **>:** Este símbolo aparece quando a velocidade dos rebatedores muda. Três destes símbolos indicam que a velocidade do rebatedor é Mach 3;



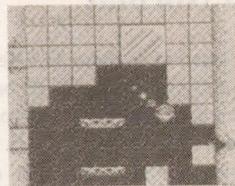
3. **LAST 1:** Este símbolo aparece quando o jogador está usando a sua última Esfera de Poder;



4. **Bonificação de Tempo:** Aparece quando o jogador ganha mais tempo. Acrescenta 10 ou 20 segundos ao tempo de jogo.

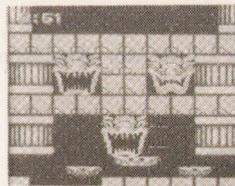


## Fase 7: O Mundo de Gelo



Neste mundo gelado e branco, os Pinguins e os Faz-blocos se escondem atrás dos blocos de gelo.

## Fase 8: O Templo do Mal



Esta é a arena onde o jogador enfrentará os maiores desafios, tendo ainda que enfrentar, no final, o malvado Gamma, o mestre do Reino. Será que você é realmente capaz de vencê-lo?

No modo de jogo TIME TRIAL, o objetivo é atingir a meta em uma determinada fase no menor tempo possível. A maioria das regras que se aplicam ao modo de jogo normal também são válidas no modo TIME TRIAL, com algumas exceções:

- O jogador não recebe Esferas extras por acumular pontos;
- O jogador não ganha nada por atingir o objeto de bonificação de tempo;
- O jogador não tem a opção de continuar quando o jogo acaba;
- Se o tempo de jogo ultrapassar 9 minutos e 59 segundos, o jogo termina;
- Somente é possível jogar até a fase 6.

Para sair do modo TIME TRIAL, pressione o Botão Início para dar uma pausa e depois o Botão 1.

### Informações da Tela

1. **Cronômetro:** No modo de jogo normal, ele mostra o tempo restante para o jogador. No modo TIME TRIAL, ele mostra o tempo acumulado pelo jogador;
2. **Esferas de Poder:** Com ela o jogador derruba os bloqueios e os monstros;
3. **Rebatedores:** A configuração deles pode ser alterada (veja o título "Rebatedores" adiante);
4. **SCORE (Pontuação):** Mostra a pontuação atual do jogador;
5. **SPEED (Velocidade):** Mostra a velocidade em que os rebatedores estão se movendo;
6. **BALL (Esfera):** Mostra o número de Esferas de Poder que o jogador possui;

### Dicas Úteis

- Se a Esfera de Poder atingir qualquer área aberta da parte inferior da tela, ela estará perdida, não importa qual seja a direção da passagem.
- Algumas configurações dos rebatedores são melhores em determinadas situações. Aprenda como combinar as configurações e a velocidade dos rebatedores para guiar as Esferas de Poder e obter os melhores resultados.

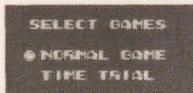
			Nome
			Data
			Pontos

			Nome
			Data
			Pontos

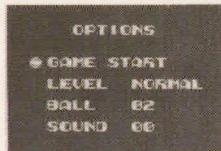
			Nome
			Data
			Pontos

## Começando

Quando o GAME GEAR é ligado, aparece a Tela de Apresentação seguida pela lista das melhores pontuações e dos melhores tempos de jogo. Pressione o Botão Início e a tela SELECT GAMES (Seleção do Jogo) aparecerá. Aqui o jogador deverá escolher entre duas alternativas: uma é eliminar as oito fases e enfrentar o Gamma na opção NORMAL GAME (Jogo Normal), e a outra é lutar contra o tempo, na opção TIME TRIAL (Desafio contra o Tempo), onde o jogador deve eliminar uma fase no menor tempo possível.



Selecione o modo normal (NORMAL GAME) e pressione o Botão Início. Uma tela com opções (OPTIONS) será apresentada, onde o jogador pode escolher entre os modos de jogo EASY (Fácil), NORMAL ou HARD (Difícil) e o número de Esferas de Poder disponíveis.



O jogador também poderá ouvir as opções para os sons e o fundo musical do jogo e escolher uma. Utilize o Botão D para circular pelas opções e depois mova o cursor para GAME START (Início de Jogo) e pressione o Botão Início. Você verá uma tela apresentando a fase e mostrando o tempo disponível para que você elimine a fase, antes do jogo começar.

## Marcador de Pontos

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

Nome			
Data			
Pontos			

## Para Passar por uma Experiência Diabólica...

Entre em uma nova e estranha dimensão, com mundos de gelo e fogo, castelos e cemitérios, cavernas e paisagens fantásticas demais para serem compreendidas! O tempo pode ser tanto seu aliado como seu inimigo. A sua arma será a Esfera do Poder, uma indestrutível bola de fogo capaz de perfurar uma rocha ou derrotar as legiões de monstros que atravessarem seu caminho! Você terá que eliminar oito fases, oito testes para sua coragem e habilidade, antes de poder desafiar Gamma, o perverso governante desse reino. Gamma guarda uma coisa muito valiosa que será libertada quando você conseguir destruí-lo – se conseguir.

Mas lembre-se – só você pode controlar a Esfera do Poder quando ela bater nas rochas e ricochetear sem controle na sua direção. Porém, se deixá-la ficar para trás, então tudo estará perdido!

Por isso, prepare-se psicologicamente. Segure os controles com firmeza e esteja pronto para uma experiência que só pode ser considerada... diabólica!



### 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**

Nº CO 063117655

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

**TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA.**

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  
TELEFONE: (011) 261-5797