

Zivil Zivil™

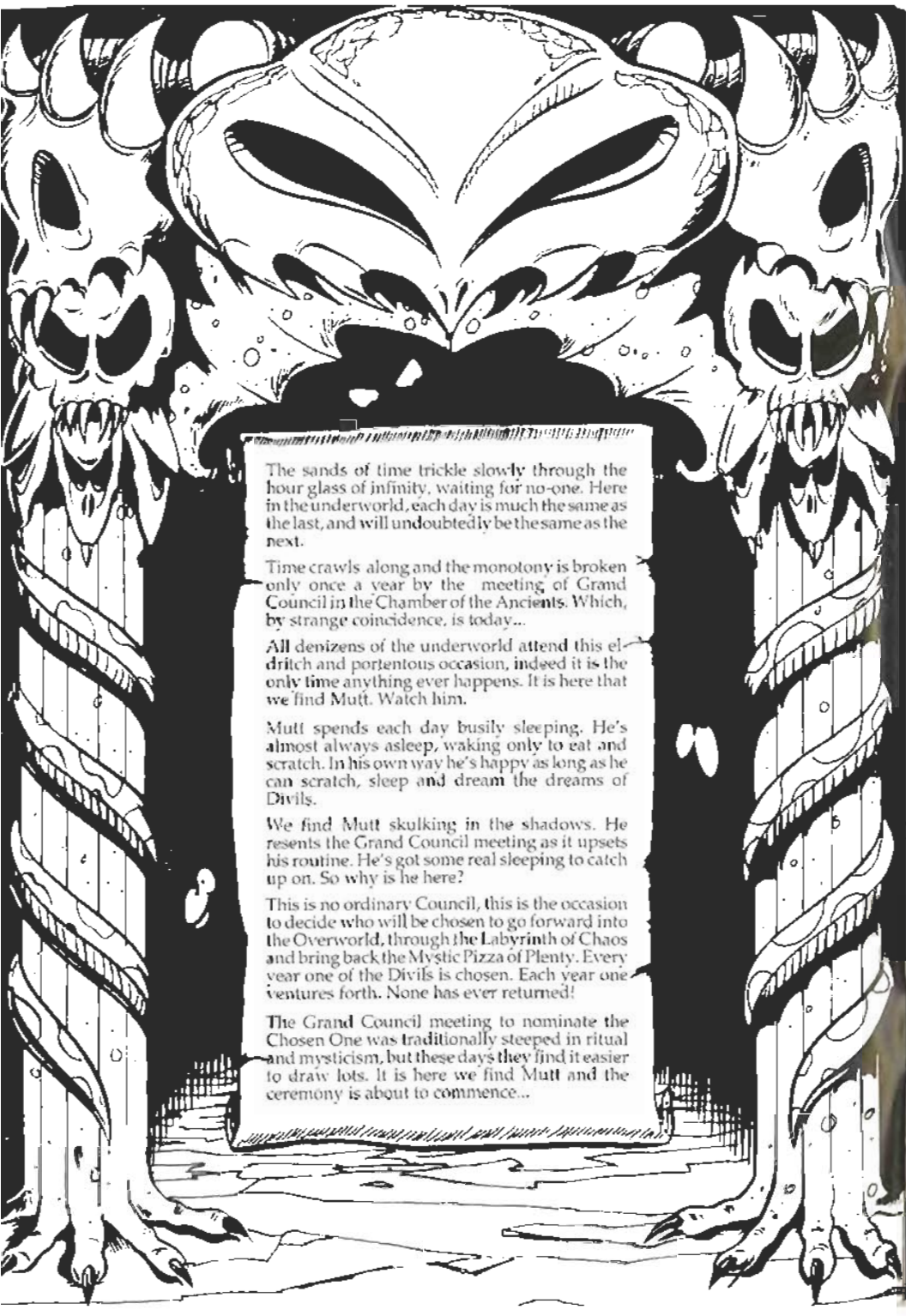




PRESENTS

LITIL DIVIL

Programming-PC version by **Dominick Regan,**
Andrew McCabe
Programming - Infrastructure by **John McLaughlin, Thomas Rolfs**
Graphics by **Phil Plunkett**
Animation by **Aidan Walsh**
Animation Assistance by **John Moore, Aidan Doolan,**
Kevin Doolan, Gavin Moran
Game Design by **Gremlin Graphics (Ireland) Ltd**
Sound & Music by **Patrick Phelan**
Voices by **Ade Carless**
Produced by **Ian Hadley**
Manual Produced by **Steve McKeivitt**
Tested by **Lee Cambell, Tony Howe,**
Rob Millington and Simon Short
Litil Divil Cartoon by **Alan Batson and Steve McKeivitt**
Product Evaluation by **Andrew Chapman and Tony Casson**
Network Support by **Mark Glossop**
Thanks to **Patrick Armstrong, John Atkinson, Amanda Cain,**
Ali Davidson, Emma Phelan



The sands of time trickle slowly through the hour glass of infinity, waiting for no-one. Here in the underworld, each day is much the same as the last, and will undoubtedly be the same as the next.

Time crawls along and the monotony is broken only once a year by the meeting of Grand Council in the Chamber of the Ancients. Which, by strange coincidence, is today...

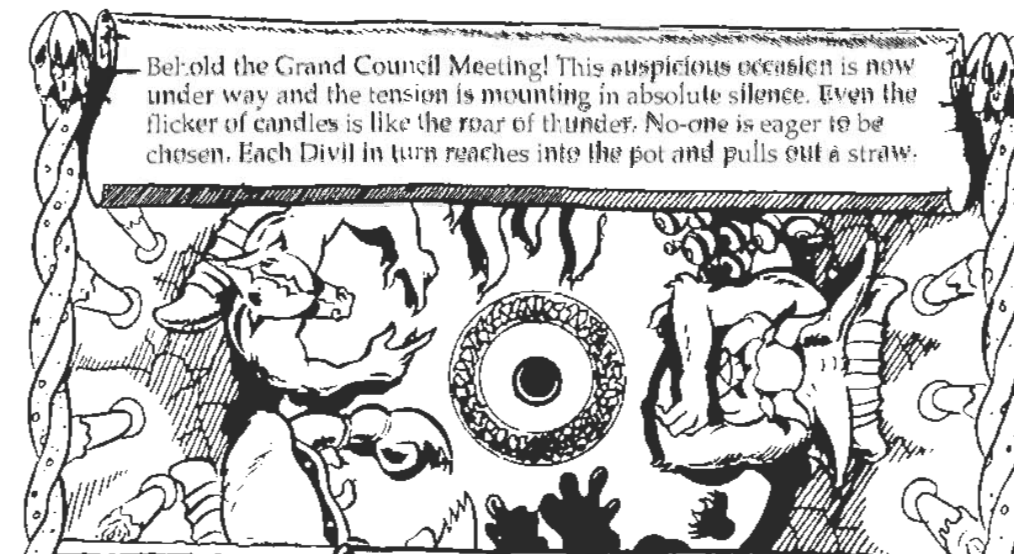
All denizens of the underworld attend this eldritch and portentous occasion, indeed it is the only time anything ever happens. It is here that we find Mutt. Watch him.

Mutt spends each day busily sleeping. He's almost always asleep, waking only to eat and scratch. In his own way he's happy as long as he can scratch, sleep and dream the dreams of Devils.

We find Mutt skulking in the shadows. He resents the Grand Council meeting as it upsets his routine. He's got some real sleeping to catch up on. So why is he here?

This is no ordinary Council, this is the occasion to decide who will be chosen to go forward into the Overworld, through the Labyrinth of Chaos and bring back the Mystic Pizza of Plenty. Every year one of the Devils is chosen. Each year one ventures forth. None has ever returned!

The Grand Council meeting to nominate the Chosen One was traditionally steeped in ritual and mysticism, but these days they find it easier to draw lots. It is here we find Mutt and the ceremony is about to commence...

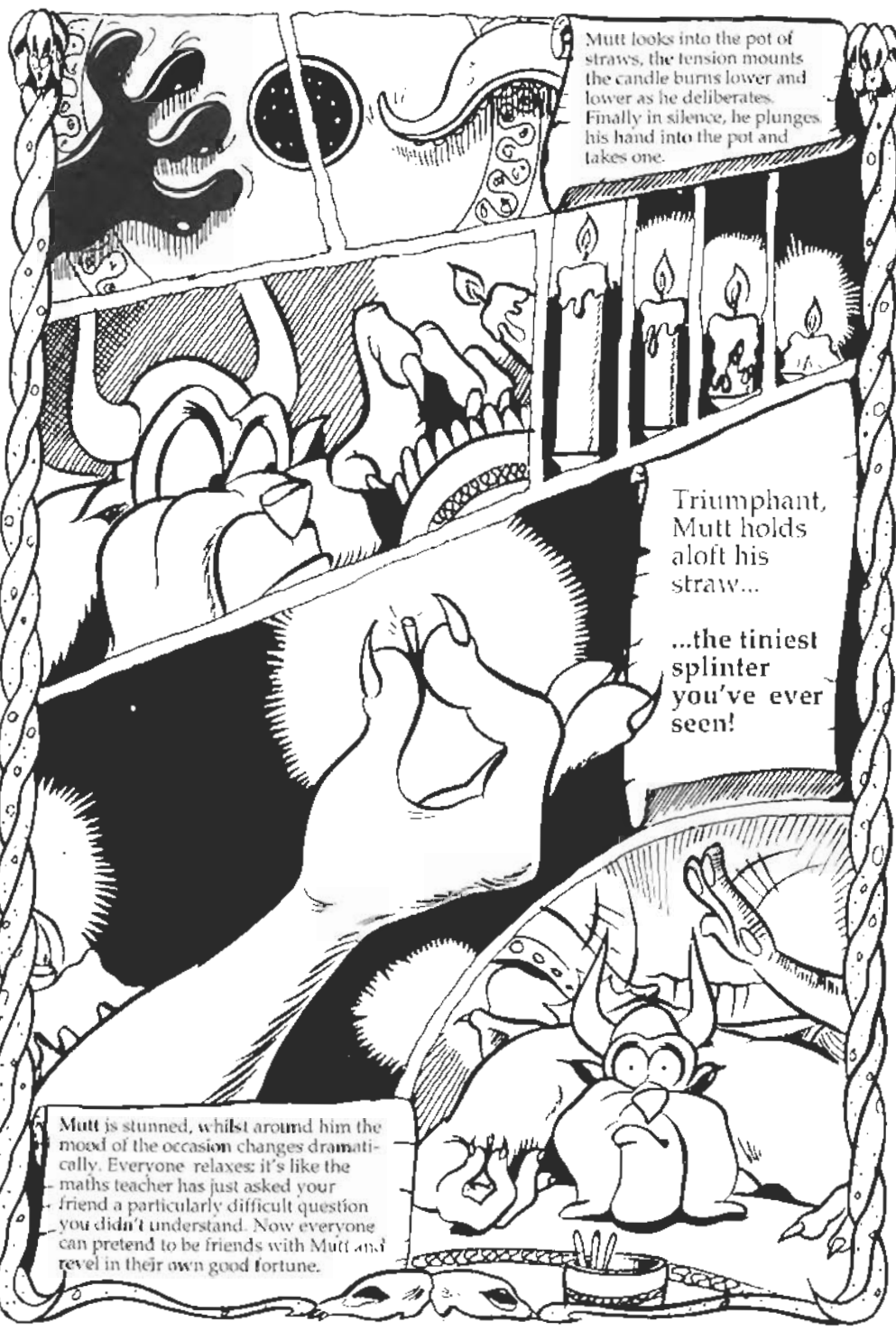


Behold the Grand Council Meeting! This auspicious occasion is now under way and the tension is mounting in absolute silence. Even the flicker of candles is like the roar of thunder. No-one is eager to be chosen. Each Devil in turn reaches into the pot and pulls out a straw.



A battle of minds traditionally takes place as the Devils try to psych each other out Spaghetti Western style. No matter, all must choose. As sure as night follows day Mutt arrives at the bowl...





Mutt looks into the pot of straws, the tension mounts the candle burns lower and lower as he deliberates. Finally in silence, he plunges his hand into the pot and takes one.

Triumphant, Mutt holds aloft his straw...

...the tiniest splinter you've ever seen!

Mutt is stunned, whilst around him the mood of the occasion changes dramatically. Everyone relaxes: it's like the maths teacher has just asked your friend a particularly difficult question you didn't understand. Now everyone can pretend to be friends with Mutt and revel in their own good fortune.



There is much slapping on the back 'that's my boy!' fashion and shouts for specific toppings. The Grand Councillor pats Mutt on the head 'Little boy with big job to do!' and the rest of the Devils push and shove a completely stunned Mutt to the entrance of the Labyrinth.

There are still shouts for 'anchovies' and 'capers' from the more optimistic Devils; whilst the more realistic fight over who gets his bed. The Labyrinth is covered in warnings of the 'Abandon all hope ye...' variety and Mutt stands, a picture of misery, in front of the dread portal.

The rest of the Devils are totally unfeeling to our hero's plight and with one final pat on the back Mutt begins a treacherous journey which will call upon all his bad tempered non-experience.

It can only end in failure...can't it?

LITIL DIVIL



PROTECTION

In your Litil Divil box, you will find a code wheel. When the game loads, a picture of Mutt will appear on the screen made up of a body and legs. This image should be recreated on the codewheel. Turn the outer wheel until you get a matching picture and then type in the number that appears in the window indicated by the screen. Press return and the game will load for you.



The Entrance Room

So You Think You've Had A Bad Day?



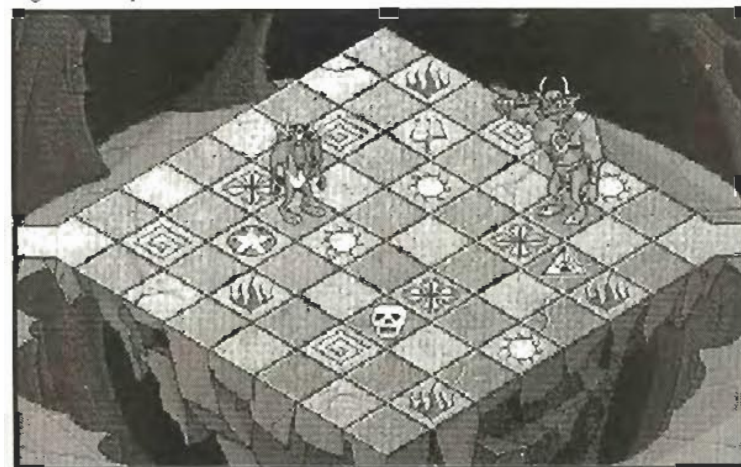
Mutt's been selected to enter the Labyrinth of Chaos and embark on the greatest adventure of his uneventful life. He's not happy about it. Why should he have to go and get the pizza?

Like most of us he just can't be bothered going himself. He'll have some if you're making it anyway, or indeed, if there's some going spare; he'll even go if someone goes with him, but don't ask him to do it by himself he just can't be bothered and anyway it's just not fair!

The world *is* against him as well!

It's like you've parked your car in the same space in the office car park for the last five years. You've had the same car all that time and you're on first name terms with the attendant 'George' who always salutes you with a 'Morning sir' as you pass through the gate 8.48 am sharp day in, day out. Then one day you forget your pass. George won't let you in, claiming you could be anyone and that, of course it's 'morethanmyjobsworth'!

You get the picture?



The Solitaire Room

OBJECT OF THE GAME

You must take Mutt through the five levels of the Labyrinth to the Overworld. Work your way through troublesome tunnels and over forty rooms of conundrums and challenges. Watch out for The Entity, he's watching your every move, waiting for an opportunity to whisk you off to the torture chamber. So, keep an eye on your health bar and don't take too long!

Oh yeah, I nearly forgot, he's going to get a pizza. Strange that really, but never mind. (As the game unfolds you'll see just what a great simulation of take-away food acquisition this game really is - not!)

On your way to the Overworld you'll have to release the lost souls of unfortunate Divils (who have no doubt been unsuccessful on previous pizza missions) which will also allow you to progress to the next level.

You'll need three artefacts to help you do this that you can find somewhere in the game!

Good luck and enjoy that pizza when you get it. To be honest, I'd have just had one delivered.

PLAYING LITIL DIVIL

Use a joystick or keyboard to play the game. You can configure the keyboard at the start of each game, but the defaults are: 2, 4, 6 and 8 on the numeric keypad for the directions and the X and Z keys for the fire buttons. F3 will allow you to bring up the 'Quit/Play Again/Load Options Screen', when you are in the tunnels. F4 will allow you to turn the music on/off. F5 will allow you to turn the Sound FX on/off.

Litil Divil is made up of two main playing areas: Tunnels and Rooms

TUNNELS

Operating Mutt in the tunnels is straightforward, using the joystick to go forwards, backwards, left and right and the Fire button to jump. You will find a number of items scattered throughout the tunnels that will be of assistance to you, as well as a number of pits and traps that won't!

When you come to a door, push the joystick towards it and press the fire button to enable Mutt to kick it open.

Each part of the Labyrinth you have visited will appear on the automapping display in the top left hand corner of the screen.

To see an inventory of all the items you are currently carrying, press both the fire buttons at once, whilst standing still, in the tunnels. When you have completed your inspection, double click again to return to the game.



ROOMS

This is where the real game play takes place. Upon opening a door Mutt will find himself in a room faced with either a puzzle to solve or some terrifying adversary to overcome.

In each room every joystick option will activate a different movement or action. You must work out for yourself what the objective is in each room and how to achieve this. The key word here is experiment.

You may find some rooms impossible. Could it be that Mutt needs some hint to help him complete the challenge, or are you just hopeless? If you have an item, Mutt will instinctively know when to use it!

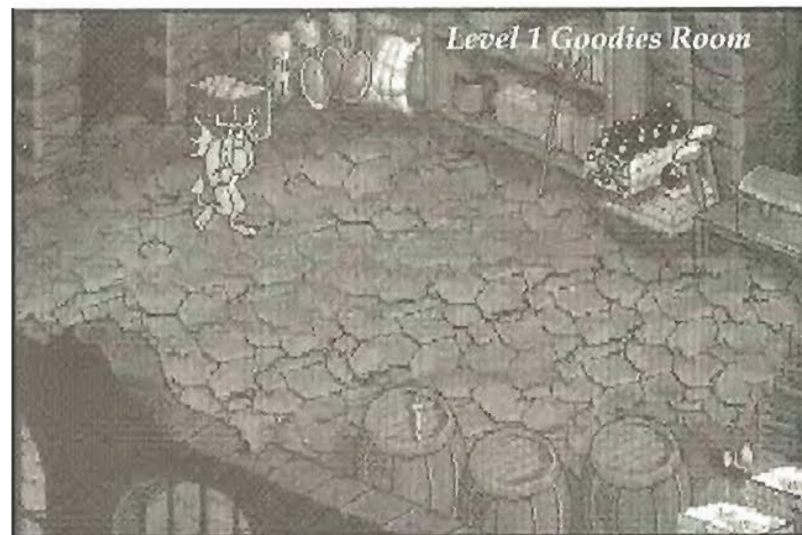
It may be a good idea to work out what all the moves on the joystick are as soon as you enter the room, but some may not work until Mutt has completed a task.

All rooms, except the Goodies and Save rooms, will magically disappear upon their completion.



The Spider Room

Level 1 Goodies Room

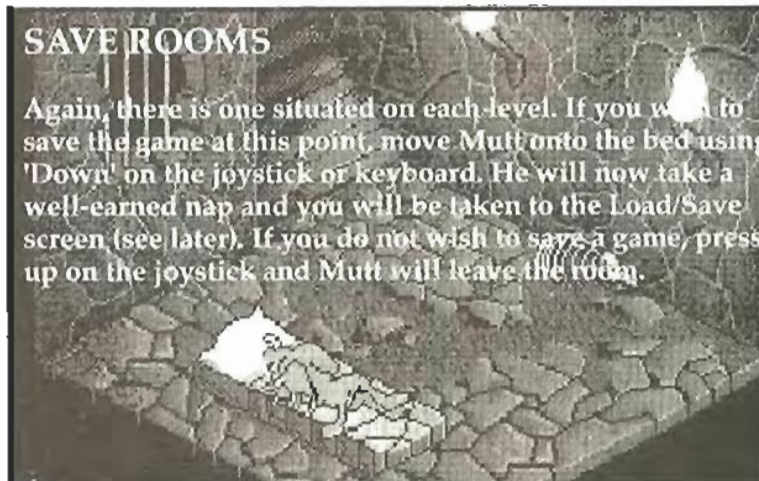


GOODIES ROOMS

These are situated near the beginning of each level. When you enter, a selection of goodies on offer will appear. Toggle between them using the joystick or keyboard and press fire when the item you wish to buy is highlighted. When you have finished shopping, toggle onto the 'Door' icon and press fire to return to the corridor.

SAVE ROOMS

Again, there is one situated on each level. If you wish to save the game at this point, move Mutt onto the bed using 'Down' on the joystick or keyboard. He will now take a well-earned nap and you will be taken to the Load/Save screen (see later). If you do not wish to save a game, press up on the joystick and Mutt will leave the room.



QUIT / PLAY AGAIN / LOAD OPTIONS SCREEN

This screen will provide you with three options, which are explained below. The screen can be accessed in a number of ways:

Firstly, if you press F3 when you are in the tunnels, you will be taken to this screen.

Secondly, should you be unsuccessful in your quest (perish the thought!) or should you be nabbed by the entity, you will be taken to this screen.

Finally, once you actually have 'Saved Games', this screen will appear immediately after you have successfully completed the protection screen, allowing you the option to load a saved game.

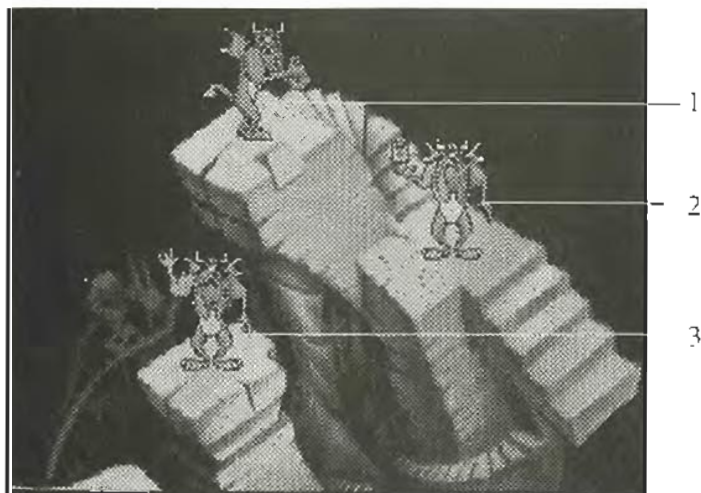
The options are

1. **Play again** - selecting this will allow you to return to the game from the point you left it (unless you have been dragged off by the entity then, I'm afraid, it's back to the start). Please note, this is not a 'Save Game' option, if you have quit, your last game will not be saved here. You can only save games in the Save Room.

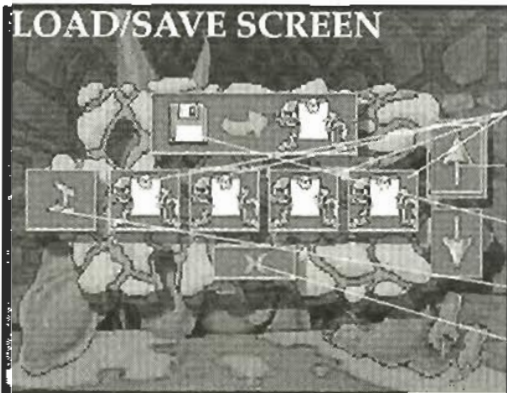
2. **Load a saved game** - This will take you to the Load/Save Options screen. (see next page)

3. **Quit** - Will allow you to quit the game.

Select an option by using the joystick to toggle between them and then press fire



LOAD/SAVE SCREEN



Click on one of the four slots (1) to save the game at that point (there are four for each level).

To change levels, use the arrows on the right hand side of the screen (2) to toggle through them.

To load a game select the 'LOAD' (3) icon and select one of the saved games from its appropriate slot. You will now wake up in the Save Room. Walk out of the exit to resume the game.

If you wish to begin the game at the start of a particular level, select the first icon in the line (4) and, using the arrows (2) on the right of the screen toggle up and down between the available levels.

You can only begin the game from a level you have already started. For example if you have saved a game in the Save Room on level 2 you can choose to either start the game from the beginning, start the game from the beginning of Level 2 or start the game from the save room. You cannot start the game from level 3, 4, or 5.

To Exit at any time, click the X (5) below the slots.

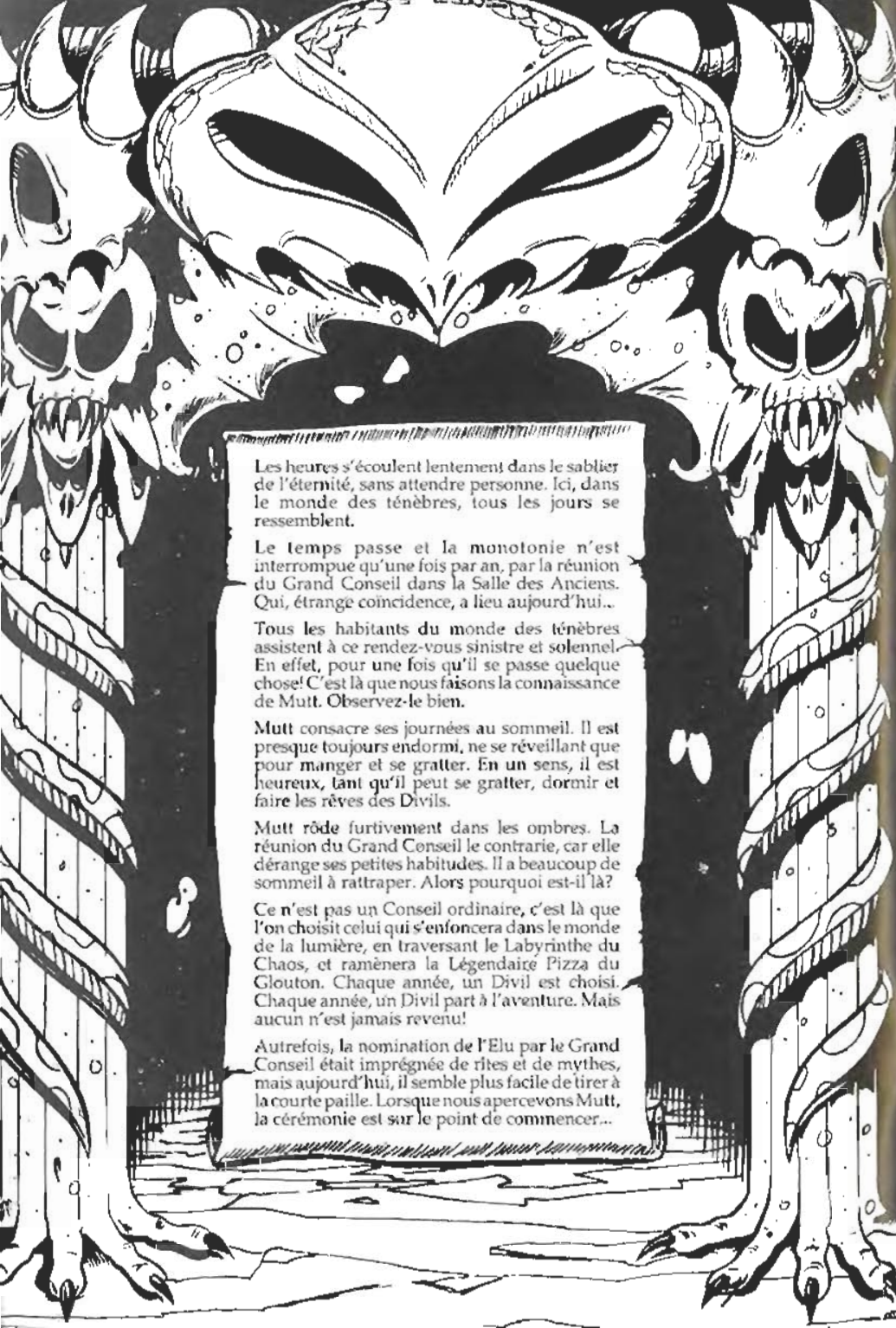


ANY PROBLEMS?

If you have problems loading L'il Divil, then return it to your retailer, or to Gremlin Graphics at the address on the packaging. If you have any questions relating to the game, Gremlin Graphics Helpline is available between the hours of 2.00 and 4.00 L.K. time Monday to Friday, on 0742 753423

COPYRIGHT

Copyright 1993 Gremlin Graphics Software Limited. All Rights Reserved. This manual and the information contained on the disks are copyrighted by Gremlin Graphics Limited. The owner of this product is entitled to use this product for his or her own personal use only. No one may transfer, give or sell any part of the manual, or the information on the disks without the prior permission of Gremlin Graphics Software Limited. Any person or persons reproducing any part of the program, in any media, for any reason, shall be guilty of copyright violation, and subject to civil liability at the discretion of the copyright holder.



Les heures s'écoulent lentement dans le sablier de l'éternité, sans attendre personne. Ici, dans le monde des ténèbres, tous les jours se ressemblent.

Le temps passe et la monotonie n'est interrompue qu'une fois par an, par la réunion du Grand Conseil dans la Salle des Anciens. Qui, étrange coïncidence, a lieu aujourd'hui...

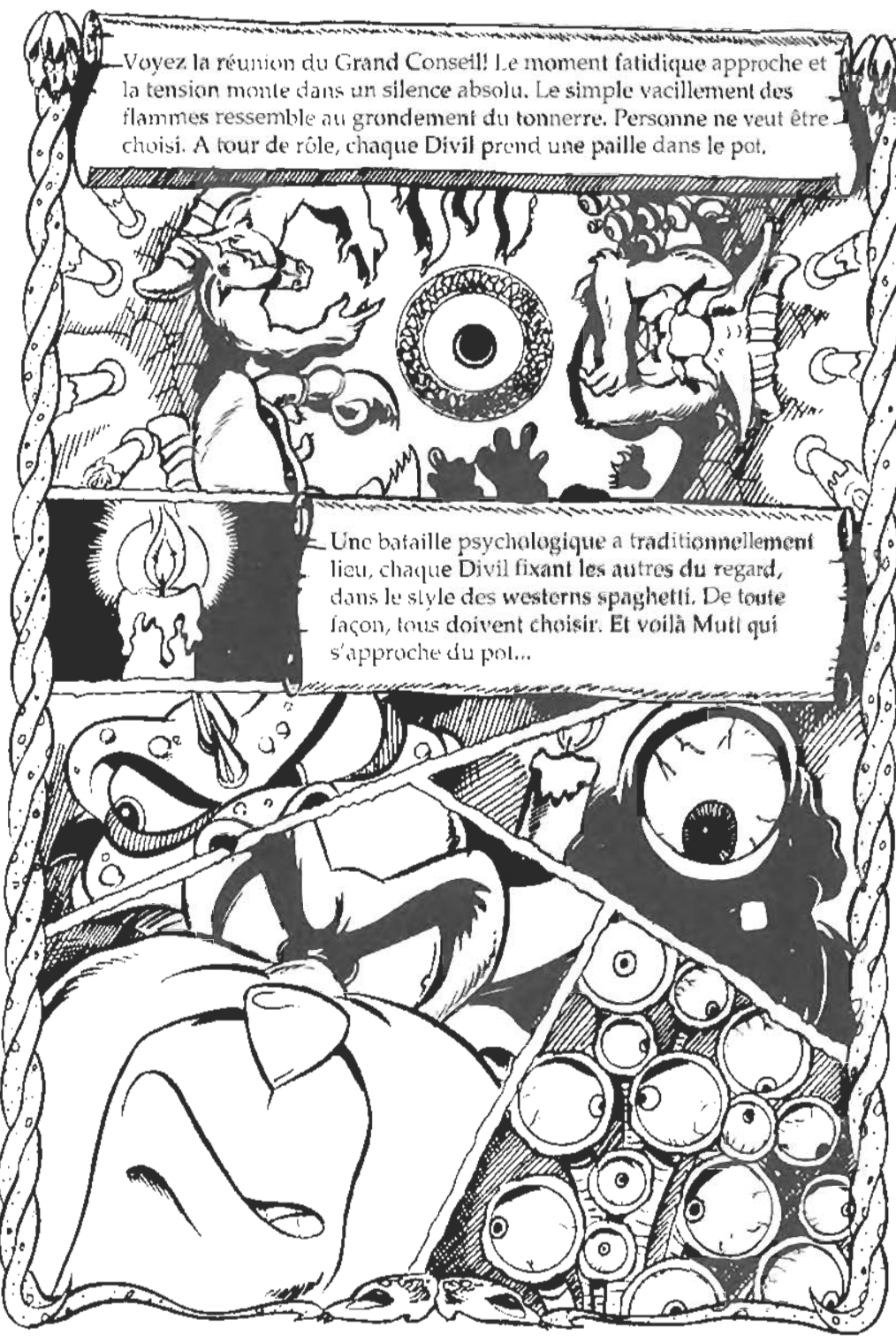
Tous les habitants du monde des ténèbres assistent à ce rendez-vous sinistre et solennel. En effet, pour une fois qu'il se passe quelque chose! C'est là que nous faisons la connaissance de Mutt. Observez-le bien.

Mutt consacre ses journées au sommeil. Il est presque toujours endormi, ne se réveillant que pour manger et se gratter. En un sens, il est heureux, tant qu'il peut se gratter, dormir et faire les rêves des Divils.

Mutt rôde furtivement dans les ombres. La réunion du Grand Conseil le contrarie, car elle dérange ses petites habitudes. Il a beaucoup de sommeil à rattraper. Alors pourquoi est-il là?

Ce n'est pas un Conseil ordinaire, c'est là que l'on choisit celui qui s'enfoncera dans le monde de la lumière, en traversant le Labyrinthe du Chaos, et ramènera la Légendaire Pizza du Glouton. Chaque année, un Divil est choisi. Chaque année, un Divil part à l'aventure. Mais aucun n'est jamais revenu!

Autrefois, la nomination de l'Elu par le Grand Conseil était imprégnée de rites et de mythes, mais aujourd'hui, il semble plus facile de tirer à la courte paille. Lorsque nous apercevons Mutt, la cérémonie est sur le point de commencer...



Voyez la réunion du Grand Conseil! Le moment fatidique approche et la tension monte dans un silence absolu. Le simple vacillement des flammes ressemble au grondement du tonnerre. Personne ne veut être choisi. A tour de rôle, chaque Divil prend une paille dans le pot.

Une bataille psychologique a traditionnellement lieu, chaque Divil fixant les autres du regard, dans le style des westerns spaghetti. De toute façon, tous doivent choisir. Et voilà Mutt qui s'approche du pot...



Mutt regarde les pailles. Pendant qu'il réfléchit, l'atmosphère devient de plus en plus tendue et la bougie diminue à vue d'œil. Finalement, sans un bruit, il plonge la main dans le pot et prend une paille.

Triomphant, Mutt tend sa paille...

... la plus minuscule que l'on puisse imaginer!

Mutt est abasourdi, tandis qu'autour de lui l'ambiance change radicalement. Tout le monde se détend. C'est comme quand le professeur de maths pose une question particulièrement difficile à votre copain. Maintenant, tout le monde peut faire semblant d'être l'ami de Mutt, tout en se réjouissant de ne pas être à sa place.



Beaucoup de bourrades et d'encouragements et chacun donne ses préférences pour la pizza. Le Grand Conseiller donne une petite tape sur la tête de Mutt en lui disant "Petit homme avec un gros travail devant lui!" et les autres Divils poussent le pauvre Mutt vers l'entrée du Labyrinthe.

Les Divils les plus optimistes continuent à crier "anchois" et "câpres", tandis que les plus réalistes se disputent pour savoir qui va hériter de son lit. Le Labyrinthe est couvert d'avertissements du genre "Abandonne tout espoir..." et Mutt se tient, symbole du désespoir, devant le portail maudit.

Les autres Divils sont totalement indifférents au sort de notre héros, et avec une dernière tape dans le dos, Mutt commence un dangereux voyage, qui mettra à rude épreuve son manque d'expérience.

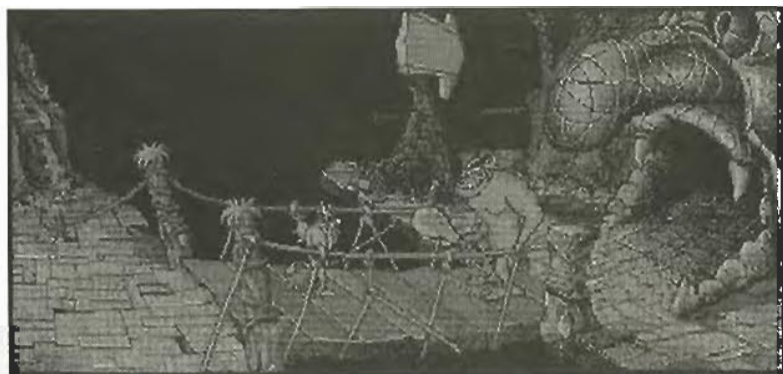
L'échec est assuré... vous ne croyez pas?

LITIL DIVIL



PROTECTION

Dans la boîte de Litol Divil, vous trouverez une roue codée. Au moment du chargement du jeu, une représentation de Mutt apparaîtra à l'écran, constituée d'un corps et de jambes. Vous devrez reconstituer cette même image sur la roue codée, en faisant tourner la roue extérieure. Tapez ensuite le numéro correspondant, comme indiqué à l'écran. Appuyez sur Return et le jeu se chargera.



La Salle d'Entrée

Alors comme ça, la journée a été dure?



Mutt a été sélectionné pour entrer dans le Labyrinthe du Chaos et partir pour la plus grande aventure de sa vie monotone. Cela ne lui plaît pas du tout. Pourquoi devrait-il aller chercher la pizza?

Comme la plupart d'entre nous, il n'a pas envie de se compliquer la vie. Il mangera de la pizza s'il y en a, il ira même la chercher si quelqu'un y va avec lui, mais il ne faut pas lui demander d'y aller tout seul, parce que ça l'embête et puis de toute façon, ce n'est pas juste!

Le monde aussi est contre lui!

C'est comme si vous garez votre voiture à la même place dans le parking de l'entreprise depuis cinq ans. Vous n'avez pas changé de voiture entre temps et vous appelez le gardien du parking par son prénom, "George", qui vous dit toujours "Bonjour monsieur" quand vous arrivez tous les matins à 8h48 précises. Et puis, un jour, vous oubliez votre passe. George ne vous laisse pas entrer, prétendant que vous pourriez être n'importe qui, et que "c'est contraire au règlement!".

Vous voyez ce que je veux dire?



La Salle du Solitaire

LE BUT DU JEU

Vous devez guider Mutt dans les cinq niveaux du labyrinthe conduisant au monde de la lumière. Traversez des tunnels éprouvants et plus de quarante pièces truffées d'énigmes et de défis. Méfiez-vous de l'Entité, qui surveille chacun de vos mouvements, attendant l'occasion de vous envoyer dans la salle de torture. Surtout, ne quittez pas des yeux votre barre de santé et soyez rapide!

Ah oui, j'allais oublier, Mutt doit aller chercher une pizza. Un peu bizarre, mais pourquoi pas? (A mesure que le jeu progressera, vous vous rendrez compte à quel point ce jeu n'a en fait rien à voir avec une super simulation d'acquisition de fast-food!)

Sur la route du monde de la lumière, vous devrez sauver les âmes perdues des pauvres Divils (qui n'ont jamais réussi à ramener de pizza). Cela vous permettra de passer au niveau suivant.

Vous aurez besoin de trois choses pour vous aider, que vous trouverez... quelque part dans le jeu!

Bonne chance et bon appétit! Pour être franc, cela aurait été beaucoup plus simple de se faire livrer la pizza à domicile.

JOUER A LITIL DIVIL

Vous jouez en utilisant un joystick ou le clavier. Vous pouvez reconfigurer le clavier au début de chaque partie, mais les touches par défaut sont les suivantes: 2, 4, 6 et 8 sur le clavier numérique pour les directions, et X et Z pour les boutons feu. F3 vous permet d'accéder à l'écran "quitter/continuer/charger" à partir des tunnels. F4 sert à activer/désactiver la musique, et F5 à activer/désactiver les effets sonores.

Litil Divil est constitué de deux zones de jeu principales: les tunnels et les salles.

TUNNELS

Il n'est pas difficile de déplacer Mutt dans les tunnels, en utilisant le joystick pour aller en avant, en arrière, à gauche et à droite et les boutons feu pour sauter. Dans les tunnels, vous trouverez des objets qui vous aideront, et des fosses et des pièges qui vous embêteront!

Lorsque vous arrivez à une porte, en utilisant le joystick pour aller en avant, appuyez sur le bouton feu pour que Mutt l'ouvre d'un coup de pied.

Chaque partie du Labyrinthe que vous avez visitée apparaîtra sur la carte automatique, dans le coin supérieur gauche de l'écran.

Pour voir l'inventaire de tous les objets que vous portez, appuyez simultanément sur les deux boutons feu, lorsque vous êtes dans un tunnel. Une fois votre inspection terminée, appuyez à nouveau simultanément sur les deux boutons pour retourner au jeu.

Carte automatique Quantité d'or L'Entité apparaîtra ici



SALLES

C'est là que vous jouez vraiment. Lorsqu'il ouvre une porte, Mutt se retrouve dans une pièce, où il doit soit résoudre une énigme, soit vaincre un adversaire terrifiant.

Dans chaque pièce, les fonctions du joystick seront différentes. Vous devez découvrir par vous-même quel est l'objectif de chaque salle, et comment le réaliser. Il n'y a pas de miracle, il faut expérimenter.

Certaines pièces risquent de vous paraître insurmontables. Se pourrait-il que Mutt ait besoin de quelque chose pour l'aider, ou êtes-vous tout simplement nul? Si vous possédez un objet, Mutt saura instinctivement quand l'utiliser!

Il peut s'avérer utile d'essayer toutes les fonctions du joystick dès que vous entrez dans une pièce, mais certaines ne fonctionnent qu'une fois que Mutt a accompli une certaine action.

Toutes les salles, sauf celles de Vente et de Sauvegarde, disparaîtront comme par magie quand vous aurez résolu le mystère.



La Salle de l'Araignée

Salle de Vente du Niveau 1



SALLES DE VENTE

Elles sont situées près du début de chaque niveau. Lorsque vous y entrez, une sélection des marchandises en vente apparaîtra. Passez de l'une à l'autre en utilisant le joystick ou le clavier, et appuyez sur feu lorsque l'article que vous voulez acheter est en surbrillance. Lorsque vous avez fini vos achats, sélectionnez l'icône "Porte" et appuyez sur le bouton feu pour retourner dans le couloir.

SALLES DE SAUVEGARDE

Là encore, il y en a une à chaque niveau. Si vous souhaitez sauvegarder la partie, mettez Mutt sur le lit en utilisant la direction "bas" du joystick ou du clavier. Il prendra alors un repos bien mérité et vous passerez à l'écran de chargement/sauvegarde (voir ci-après). Si vous ne souhaitez pas sauvegarder votre partie, utilisez la direction "haut" du joystick pour que Mutt quitte la pièce.



ECRAN QUITTER/CONTINUER/CHARGER

Cet écran vous fournira trois options, qui sont expliquées ci-dessous. Vous pouvez y accéder de plusieurs façons.

En appuyant sur F3 quand vous êtes dans un tunnel, vous passerez à cet écran.

Si votre mission échoue (loin de moi cette pensée) ou que vous vous faites attraper par l'Entité, vous passerez à cet écran.

Lorsque vous avez des parties sauvegardées, cet écran apparaîtra aussitôt après l'écran de protection, pour vous permettre de charger une partie sauvegardée.

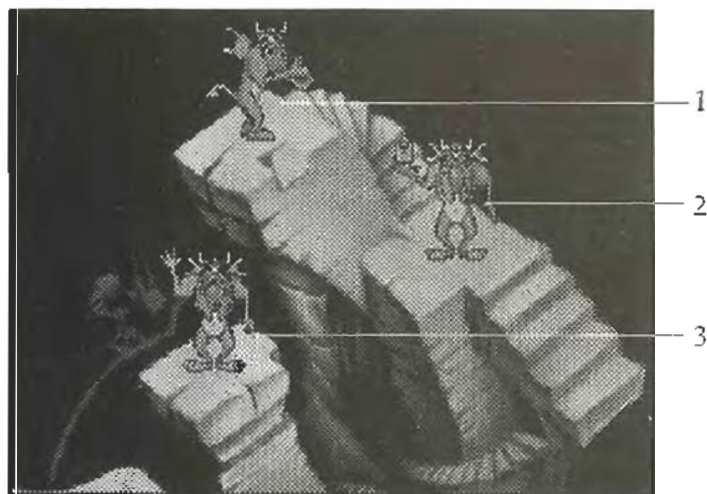
Les options sont:

1. Continuer - Sélectionnez cette option pour retourner au jeu, là où vous vous étiez arrêté (à moins que vous ne vous soyez fait prendre par l'Entité, auquel cas il faut recommencer depuis le début). Notez bien que ceci n'est pas une option de sauvegarde. Si vous vous arrêtez de jouer, votre partie ne sera pas sauvegardée. Vous ne pouvez sauvegarder que dans la Salle de Sauvegarde.

2. Charger une partie sauvegardée - Cette option fera apparaître l'écran de chargement/sauvegarde (voir page suivante).

3. Quitter - Cette option vous permet de quitter le jeu.

Pour sélectionner une option, utilisez le joystick et appuyez sur le bouton feu.



ECRAN DE CHARGEMENT / SAUVEGARDE



Cliquez sur l'une des quatre cases (1) pour sauvegarder la partie en cours (il y en a quatre pour chaque niveau).

Pour changer de niveau, utilisez les flèches situées à droite de l'écran (2).

Pour charger une partie, sélectionnez l'icône de chargement (3) et sélectionnez la case correspondant à la partie de votre choix. Vous vous réveillerez alors dans la Salle de Sauvegarde. Quittez cette pièce pour reprendre le jeu.

Si vous souhaitez commencer à jouer à partir d'un niveau particulier, sélectionnez la première icône de la rangée (4) et utilisez les flèches (2) situées à droite de l'écran pour passer en revue les niveaux disponibles.

Vous pouvez uniquement commencer le jeu à partir d'un niveau déjà commencé. Par exemple, si vous avez sauvegardé une partie dans la Salle de Sauvegarde du niveau 2, vous avez trois possibilités: recommencer le jeu depuis le tout début, depuis le début du niveau 2 ou depuis la Salle de Sauvegarde du niveau 2. Vous ne pouvez pas accéder aux niveaux 3, 4 et 5.

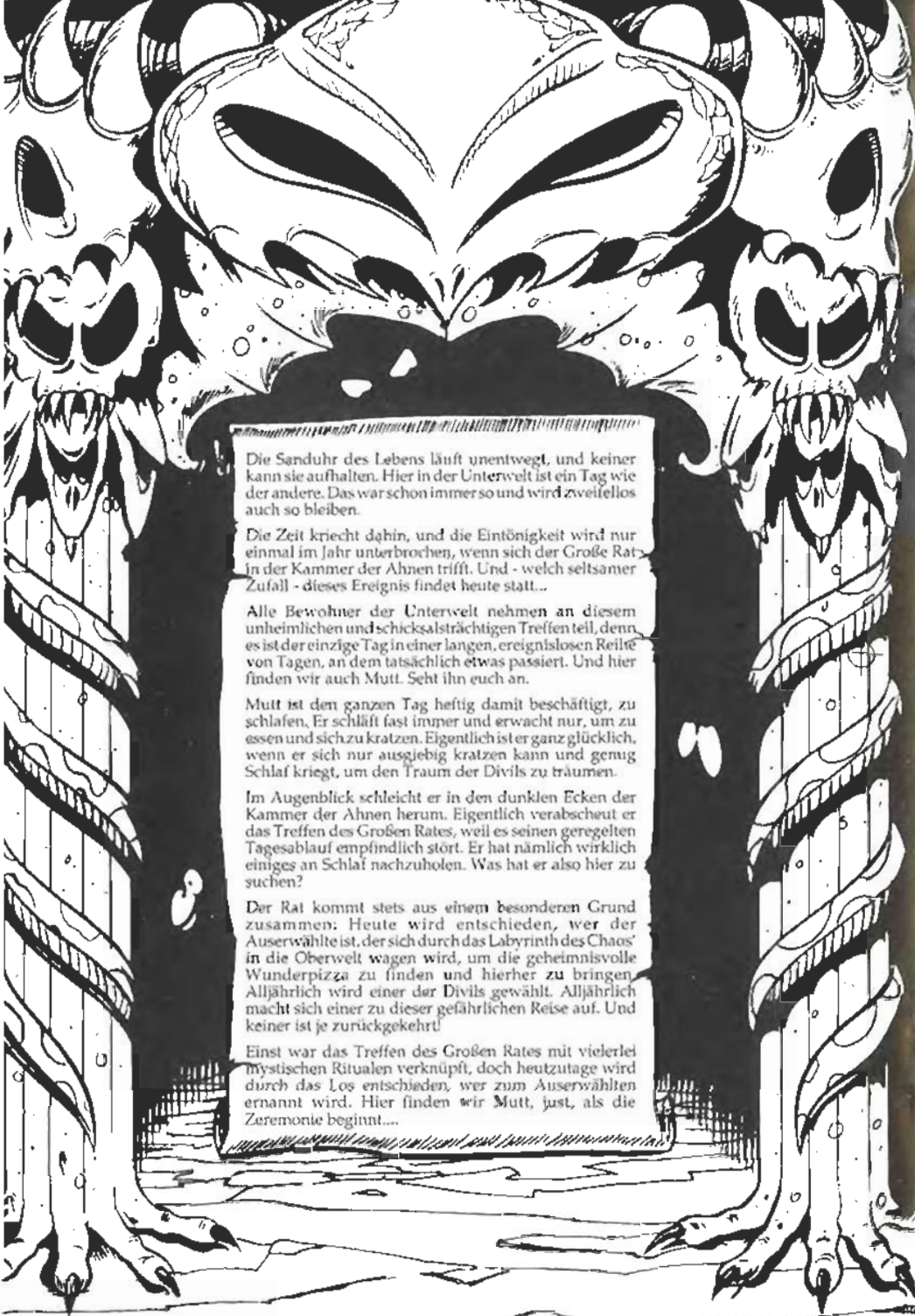
Pour quitter le jeu, cliquez sur le X (5) situé sous les cases.

PROBLEME?

Si vous n'arrivez pas à charger L'Il Divil, vous pouvez le retourner au lieu d'achat ou le renvoyer à Gremlin Graphics, à l'adresse indiquée sur la boîte. Si vous avez des questions concernant le jeu, vous pouvez contacter Gremlin Graphics entre 14h00 et 16h00 (heure anglaise), du lundi au vendredi, au (+44) 742 753 423.

COPYRIGHT

Copyright 1993 Gremlin Graphics Software Limited. Tous droits réservés. Ce manuel et les données contenues sur les disquettes sont sous copyright de Gremlin Graphics Limited. Le propriétaire de ce produit ne peut l'utiliser que pour son usage personnel. Nul n'est autorisé à transférer, donner ou vendre toute partie de ce manuel ou des données des disquettes sans l'accord préalable de Gremlin Graphics Software Limited. Toute personne reproduisant toute partie du programme, sur quelque support que ce soit et pour quelque raison que ce soit, se rendra coupable de violation de copyright et sera soumise à la responsabilité civile, à la discrétion du détenteur du copyright.



Die Sanduhr des Lebens läuft unentwegt, und keiner kann sie aufhalten. Hier in der Unterwelt ist ein Tag wie der andere. Das warschon immer so und wird zweifellos auch so bleiben.

Die Zeit kriecht dahin, und die Eintönigkeit wird nur einmal im Jahr unterbrochen, wenn sich der Große Rat in der Kammer der Ahnen trifft. Und - welch seltsamer Zufall - dieses Ereignis findet heute statt...

Alle Bewohner der Unterwelt nehmen an diesem unheimlichen und schicksalsträchtigen Treffen teil, denn es ist der einzige Tag in einer langen, ereignislosen Reihe von Tagen, an dem tatsächlich etwas passiert. Und hier finden wir auch Mutt. Seht ihn euch an.

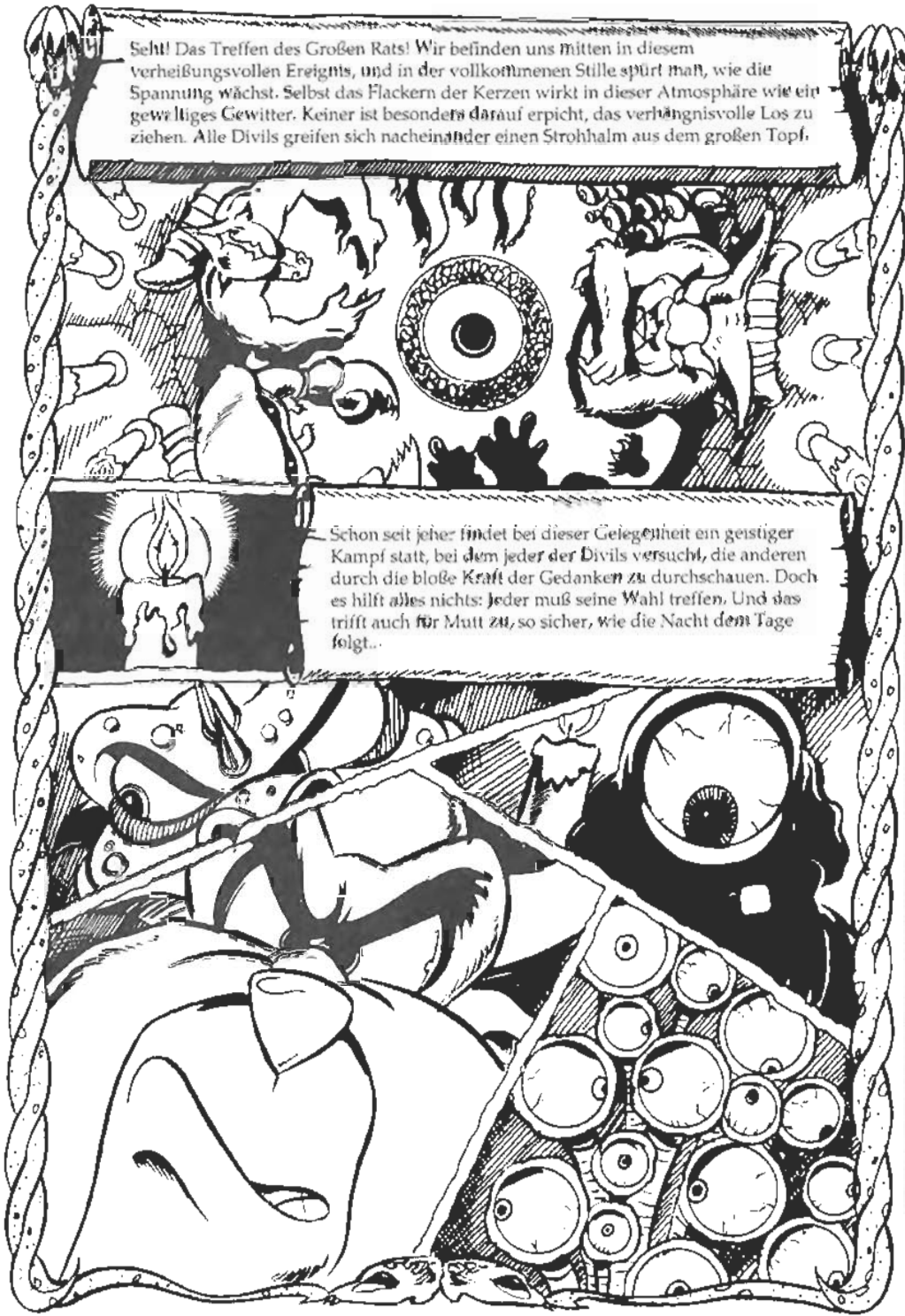
Mutt ist den ganzen Tag heftig damit beschäftigt, zu schlafen. Er schläft fast immer und erwacht nur, um zu essen und sich zu kratzen. Eigentlich ist er ganz glücklich, wenn er sich nur ausgiebig kratzen kann und genug Schlaf kriegt, um den Traum der Devils zu träumen.

Im Augenblick schleicht er in den dunklen Ecken der Kammer der Ahnen herum. Eigentlich verabscheut er das Treffen des Großen Rates, weil es seinen geregelten Tagesablauf empfindlich stört. Er hat nämlich wirklich einiges an Schlaf nachzuholen. Was hat er also hier zu suchen?

Der Rat kommt stets aus einem besonderen Grund zusammen: Heute wird entschieden, wer der Auserwählte ist, der sich durch das Labyrinth des Chaos in die Oberwelt wagen wird, um die geheimnisvolle Wunderpizza zu finden und hierher zu bringen. Alljährlich wird einer der Devils gewählt. Alljährlich macht sich einer zu dieser gefährlichen Reise auf. Und keiner ist je zurückgekehrt!

Einst war das Treffen des Großen Rates mit vielerlei mystischen Ritualen verknüpft, doch heutzutage wird durch das Los entschieden, wer zum Auserwählten ernannt wird. Hier finden wir Mutt, just, als die Zeremonie beginnt....

Seht! Das Treffen des Großen Rats! Wir befinden uns mitten in diesem verheißungsvollen Ereignis, und in der vollkommenen Stille spürt man, wie die Spannung wächst. Selbst das Flackern der Kerzen wirkt in dieser Atmosphäre wie ein gewolltes Gewitter. Keiner ist besonders darauf erpicht, das verhängnisvolle Los zu ziehen. Alle Devils greifen sich nacheinander einen Strohalm aus dem großen Topf.



Schon seit jeher findet bei dieser Gelegenheit ein geistiger Kampf statt, bei dem jeder der Devils versucht, die anderen durch die bloße Kraft der Gedanken zu durchschauen. Doch es hilft alles nichts: Jeder muß seine Wahl treffen. Und das trifft auch für Mutt zu, so sicher, wie die Nacht dem Tage folgt...



Mutt blickt in den mit Strohhalmen gefüllten Topf, die Spannung wächst, und die Kerzen brennen langsam nieder, während er krampfhaft nachdenkt. Schließlich greift er hastig in den Topf und nimmt einen der Halme.

Triumphierend zeigt er seinen Strohalm der gespannt wartenden Menge, und...

... er hat den winzigsten aller Splitter erwischt!

Mutt ist wie vom Donner gerührt, während rings um ihn herum die Stimmung plötzlich erheblich steigt. Alle sind erleichtert. Kennst du das Gefühl, wenn der Mathelehrer nicht dir, sondern deinem Freund eine besonders knifflige Frage stellt? Genauso fühlen sich jetzt alle (außer Mutt). Und jeder tut natürlich so, als sei Mutt sein bester Kumpel - und wischt sich klamphemlich den Angstschweiß von der Stirn.

Alle hauen Mutt auf die Schulter und brüllen "Viel Glück, alter Junge!" und "Ich hätte gern eine mit Mozzarella und Sardinen!" Der Ratsführer streicht sanft über Mutts Kopf und murmelt "Eine große Aufgabe für einen kleinen Jungen...", und die anderen Devils schieben den völlig verdutzten Mutt zum Eingang des Labyrinths.

Noch lange hallen Mutt die Rufe der optimistischen Devils nach "Viel Käse" und "Artischocken" nach, während die Realisten unter ihnen bereits um sein Bett streiten. Am Tor zum Labyrinth hängen Warningschilder voller Mitteilungen wie "Gib alle Hoffnung auf!", und Mutt steht davor, ein Häufchen Elend.

ABANDON HOPE

Der Rest der Devils zeigt sich ziemlich gefühllos gegenüber der verzweiferten Lage unseres Helden, und nach einem letzten ermunternden Schulterklopfen beginnt Mutts lebensgefährliches Abenteuer. Er wird all seine (nicht vorhandenen) Erfahrungen ausschöpfen müssen, und seinen ganzen Mut zusammennehmen.

Er hat überhaupt keine Chance - oder vielleicht doch?

LITIL DIVIL



KOPIERSCHUTZ

In deiner *Litil Divil*-Packung findest du ein sogenanntes Coderad. Wenn das Spiel geladen wird, erscheint auf dem Bildschirm ein Bild von Mutt, das aus Körper und Beinen zusammengesetzt ist. Gestalte diese Abbildung auf dem Coderad nach, indem du das äußere Rad drehst, bis die Bilder übereinstimmen. Gib dann die Zahl ein, die in dem auf dem Bildschirm genannten Coderad-Fenster erscheint. Drücke die Return-Taste, und das Spiel wird geladen.



Die Eingangshalle

Und du dachtest, du hattest einen schlechten Tag?



Mutt ist dazu auserkoren worden, in das Labyrinth des Chaos' einzudringen und das größte Abenteuer seines bisher ereignislosen Lebens zu bestehen. Er ist nicht gerade glücklich darüber. Warum muß ausgerechnet er gehen, um diese blöde Pizza zu holen?

Wie wir alle hat er nämlich ganz einfach keine Lust, sich allein auf die Suche zu machen. Er würde natürlich schon gern ein Stück essen, wenn jemand anders eine holen geht oder wenn was übrig bleibt. Er würde sogar gehen, wenn einer mitkäme, aber allein hat er einfach keine Lust, und außerdem ist das echt unfair!

Die ganze Welt scheint gegen ihn zu sein!

Stell dir vor, du stellst ein Auto fünf Jahre lang auf demselben Parkplatz ab. Es ist immer dasselbe Auto und du duzt dich mittlerweile mit dem Parkplatzwächter ("Georg"), der jeden Morgen ein freundliches "Einen wunderschönen guten Morgen wünsch' ich!" schmettert, wenn du um Punkt 8.48 Uhr das Gebäude betrittst. Tagein, tagaus dasselbe, jahrelang. Eines Morgens vergißt du deinen Ausweis, und Georg weigert sich schlichtweg, dich hereinzulassen, mit der Begründung, da könne ja jeder kommen und behaupten, er sei du, und außerdem würde er doch für irgendeinen Dahergelaufenen nicht Kopf und Kragen riskieren.

Kannst du dir das vorstellen?



Das Solitärspiel-Zimmer

DAS ZIEL DES SPIELS

Du mußt Mutt durch die fünf Levels des Labyrinths bis zur Oberwelt führen. Kämpfe dich durch gefahrenreiche Tunnel und über vierzig Zimmer mit kniffligen Rätseln. Nimm dich vor dem Giftzwerg "The Entily" in acht, denn er beobachtet jede deiner Bewegungen und wartet auf eine günstige Gelegenheit, um dich in die Folterkammer zu schleppen. Behalte auf jeden Fall die Gesundheitsleiste im Auge - und laß dir nicht allzu lange Zeit!

Ach ja, das hätte ich jetzt fast vergessen: Mutt ist natürlich auf der Jagd nach der geheimnisvollen Pizza! Ziemlich seltsam, aber so ist es nun mal. (Im Spielverlauf wirst du schon sehen, was für eine großartige Pizza-Beschaffungs-Simulation *Lital Divil* wirklich ist - haha!)

Auf deinem Weg in die Oberwelt mußt du die verlorenen Seelen der glücklosen Divils (die auf früheren Pizza-Hol-Missionen leider nicht sehr erfolgreich waren) erlösen, wodurch du schnurstracks zum nächsten Level übergehst.

Du mußt die drei irgendwo im Spiel versteckten Gegenstände finden, die dir zum Erfolg verhelfen sollen!

Viel Glück, und laß dir deine Pizza schmecken - falls du sie kriegst. Ehrlich gesagt - ich hab mir gerade eben eine kommen lassen...

LITAL DIVIL - DAS SPIEL

Du brauchst einen Joystick oder die Tastatur, um spielen zu können. Du kannst die Tastatur bei jedem Spielbeginn neu konfigurieren, aber die Standardeinstellungen sind: 2, 4, 6, und 8 auf dem Ziffernblock für die vier Richtungen mit den Tasten X und Z als Feuerknöpfe. Mit Hilfe von F3 rufst du die Bildschirme "Load Options" (Optionen Laden), "Play again" (Erneut spielen) und "Quit" (Abbrechen) auf, während du dich in den Tunneln befindest. Mit F4 schaltest du die Musik ein und aus. F5 dient dazu, die Soundeffekte ein- und auszuschalten.

Lital Divil besteht aus zwei Haupt-Spielabschnitten: Tunneln und Zimmern

TUNNEL

Es ist ganz einfach, Mutt durch die Tunnel zu steuern: Mit dem Joystick gehst du vorwärts und rückwärts, nach links und rechts, mit dem Feuerknopf springst du. In den Tunneln verteilt liegen allerhand nützliche Gegenstände herum, aber leider gibt es auch einige Gruben und Fallen, die dir leicht zum Verhängnis werden können!

Gelangst du an eine Tür, mit dem Joystick gehst du vorwärts, dann drücke den Feuerknopf, damit Mutt sie aufstoßen.

Jeder Teil des Labyrinths, den du bereits hinter dir hast, erscheint automatisch auf der Karte in der linken oberen Bildschirmecke.

Willst du dein ganzes Inventar sehen, dann drücke beide Feuerknöpfe gleichzeitig, während Mutt sich in einem der Tunnel befindet und stillsteht. Hast du alle Gegenstände gesehen, die Mutt bei sich trägt, dann drücke den Mausknopf zweimal, um zum Spiel zurückzukehren.

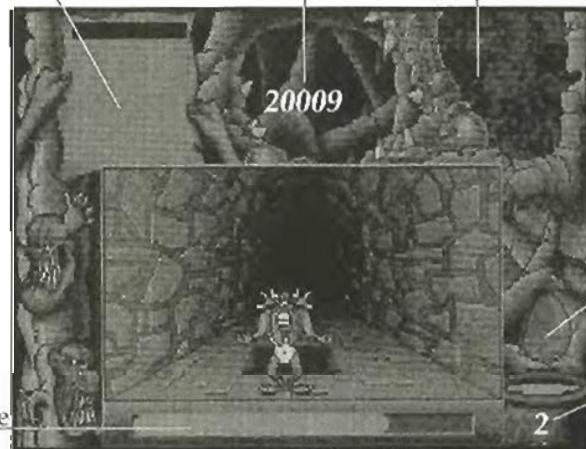
Automatische
Kartenerstellung

Die Goldmenge,
die du bereits
erworben hast

Vorsicht! Hier
könnte sich der
Giftzwerg

Aus diesem
Kessel steigt
Rauch auf,
der seine
Farbe
verändert,
wenn sich
der
Giftzwerg
nähert.

Gesund-
heitsleiste



Anzahl
der
gesammelten
Schlüssel
2

ZIMMER

Hier findet das eigentliche Spiel statt. Nachdem Mutt eine Tür geöffnet hat, findet er sich in einem Zimmer wieder, wo er entweder ein Rätsel lösen oder einen furchterregenden Gegner überwinden muß.

In den Zimmern hat jede Joystick-Betätigung eine unterschiedliche Bewegung oder Aktion zur Folge. Du mußt selbst herausfinden, welche Aufgabe du in jedem Zimmer zu erfüllen hast und wie du das am besten bewerkstelligst. Das Schlüsselwort ist hier: experimentieren!

Manche Zimmer könnten dir wie unüberwindliche Hindernisse vorkommen. Wäre es vielleicht möglich, daß Mutt einen bestimmten Gegenstand benötigt, um dieser Herausforderung gewachsen zu sein, oder bist du einfach nur unfähig? Wenn Mutt Gegenstände findet, dann weiß er instinktiv, wann und wie er sie einsetzen muß!

Alle Zimmer (außer den Bonuszimmern und den Zimmern zum Sichern des Spiels) verschwinden wie durch Zauberhand, wenn du die Aufgaben gelöst hast.



Das Spinnen-Zimmer



Level 1 - Das Bonuszimmer

DIE BONUSZIMMER (GOODIES ROOM)

Die Bonuszimmer befinden sich in der Nähe des Eingangs zu jedem Level. Trittst du ein, dann erscheint eine Auswahl von Bonusgegenständen. Schalte mit Hilfe des Joysticks oder der Tastatur zwischen ihnen hin und her, und drücke den Feuerknopf, wenn der Gegenstand, den du haben willst, markiert ist. Hast du deine Wahl beendet, dann wähle das Tür-Ikon, und drücke den Feuerknopf, um zum Korridor zurückzukehren.

ZIMMER ZUM SICHERN DES SPIELS (SAVE ROOM)

Auch von diesen Zimmern gibt es pro Level nur eines. Willst du das Spiel an diesem Punkt sichern, dann bewege Mutt mit Hilfe des Joysticks oder der Tastatur zum Bett (Joystick nach unten ziehen oder "Runter"-Taste). Daraufhin macht er sein wohlverdientes Nickerchen, und du gelangst automatisch zum Bildschirm "Load/Save" (Laden/Sichern; mehr dazu später). Willst du das Spiel nicht sichern, dann verwende den Joystick oder die Tastatur (Joystick nach oben oder "Hoch"-Taste). Daraufhin verläßt Mutt das Zimmer.



DER BILDSCHIRM ZUM ABBRECHEN (QUIT), ERNEUT SPIELEN (PLAY AGAIN) UND OPTIONEN LADEN (LOAD OPTIONS)

Auf diesem Bildschirm findest du drei Optionen, die unten einzeln aufgeführt und erklärt werden. Der Bildschirm kann auf unterschiedliche Weise aufgerufen werden:

- 1) Durch Drücken von F3, während du dich in einem Tunnel befindest.
- 2) Wenn du deiner Aufgabe nicht gewachsen sein solltest (lieber nicht dran denken!) oder vom Giftzwerg geschnappt wirst, dann taucht dieser Bildschirm automatisch auf.
- 3) Hast du einige Spiele gesichert, dann erscheint dieser Bildschirm sofort nach dem Kopierschutz-Bildschirm. Nun kannst du ein vorher gesichertes Spiel laden.

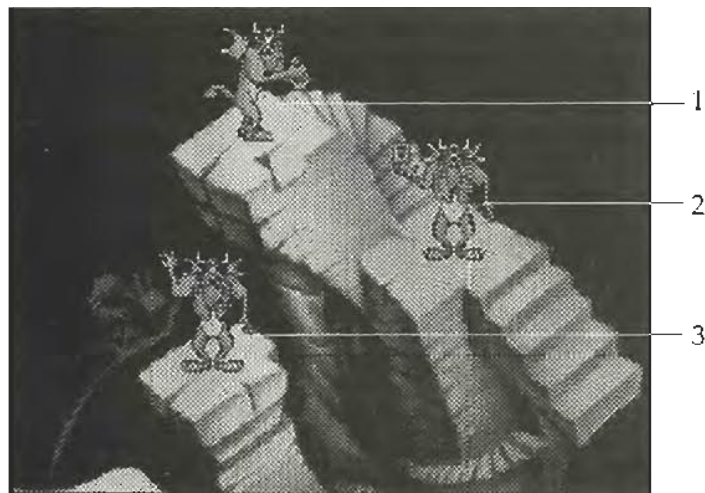
Die Optionen:

1. Play again (Erneut spielen) - Wählst du diese Option, dann kannst du das Spiel an dem Punkt wieder aufnehmen, an dem du es verlassen hast (es sei denn, du bist vom Giftzwerg weggeschleppt worden - in dem Fall mußt du leider von vorn anfangen!). Beachte bitte, daß es sich hier nicht um eine "Spiel sichern"-Option handelt: Hast du das Spiel abgebrochen, dann wird es hier nicht gesichert. Du kannst nur im entsprechenden Zimmer (Save Room) Spiele sichern.

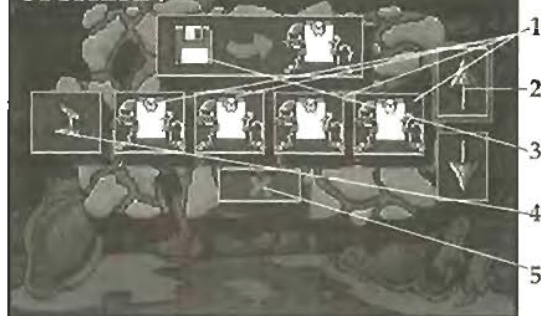
2. Load a saved game (Gesichertes Spiel laden) - Dadurch gelangst du zum Optionenbildschirm für Laden/Sichern (Load/Save Options screen) (siehe nächste Seite).

3. Quit (Abbrechen) - Mit dieser Option brichst du das Spiel ab.

Verwende den Joystick, um zwischen den Optionen hin- und herzuschalten, und drücke dann den Feuerknopf.



BILDSCHIRM ZUM LADEN/ SICHERN



Klicke eines der vier Fächer (1) an, um das Spiel an diesem Punkt zu sichern (du hast auf jedem Level viermal Gelegenheit dazu).

Um zu einem anderen Level zu gelangen, verwende die Pfeile (2) am rechten Bildschirmrand. Damit schaltest du zwischen den Levels hin und her.

Willst du ein Spiel laden, dann wähle zunächst das Icon "LOAD" (Laden) und dann eines der zuvor gesicherten Spiele aus dem entsprechenden Fach. Daraufhin erwachst du im "Save Room". Verlasse diesen Raum, um das Spiel wieder aufzunehmen.

Willst du das Spiel am Anfang eines bestimmten Levels wieder aufnehmen, dann wähle zunächst das erste Icon (4) der Zeile. Schalte dann mit Hilfe der Pfeile (2) am rechten Bildschirmrand zwischen den verfügbaren Levels hin und her.

Du kannst das Spiel nur von einem Level aus starten, den du bereits begonnen hast. Hast du beispielsweise im "Save Room" auf Level 2 ein Spiel gesichert, dann kannst du das Spiel entweder ganz von vorn, vom Anfang des zweiten Levels oder vom "Save Room" aus beginnen. Du kannst nicht auf Level 3, 4 oder 5 beginnen.

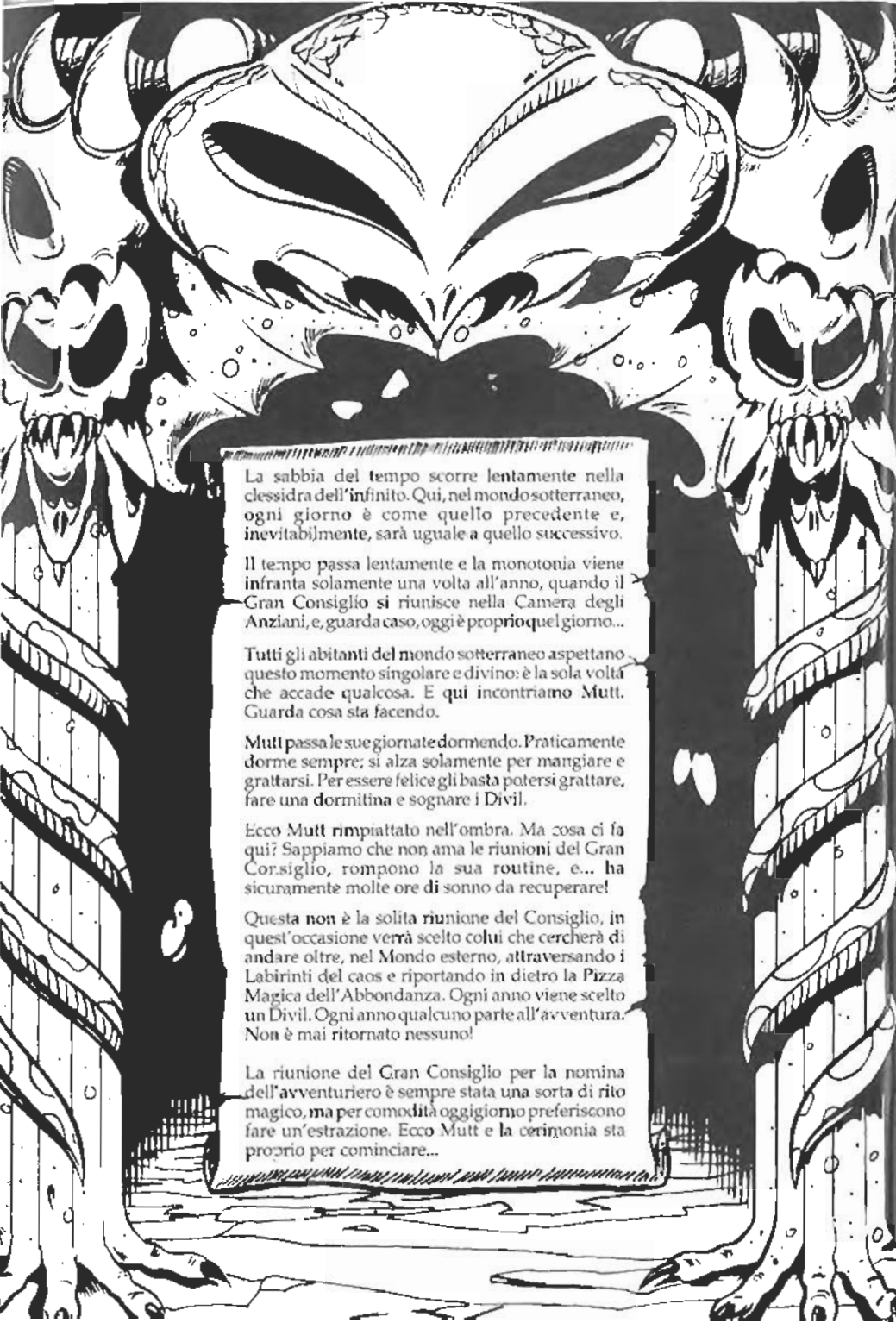
Du kannst das Spiel jederzeit abbrechen, indem du das "X" (5) unter den Fächern anklickst.

IRGENDWELCHE PROBLEME?

Treten beim Laden von *Lil' Devil* Probleme auf, dann bringe das Spiel zu dem Einzelhändler zurück, bei dem du es gekauft hast, oder sende es unter der auf der Packung angegebenen Adresse an Gremlin Graphics. Hast du Fragen zum Spiel, dann wende dich an den Telefonservice von Gremlin Graphics. (Montag bis Freitag, 14 - 16 Uhr (britische Zeit); Telefon: +44 (0)742 753 423.

URHEBERRECHT

Copyright 1993 Gremlin Graphics Software Limited. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Handbuch und die auf den Disketten gespeicherten Informationen unterliegen dem Urheberrecht von Gremlin Graphics Limited. Der Besitzer dieses Produkts ist dazu berechtigt, es für seinen oder ihren persönlichen Gebrauch zu verwenden. Niemand darf das Handbuch und die Informationen auf den Disketten ohne vorherige Genehmigung von Gremlin Graphics Limited ganz oder teilweise übertragen, weitergeben oder verkaufen. Jegliche Person/Personen, die Teile dieses Programms in irgendeinem Medium verbreitet/n, aus welchem Grund auch immer, macht/machen sich der Verletzung des Urheberrechts schuldig und kann/können vom Inhaber des Urheberrechts strafrechtlich verfolgt werden.



La sabbia del tempo scorre lentamente nella clessidra dell'infinito. Qui, nel mondo sotterraneo, ogni giorno è come quello precedente e, inevitabilmente, sarà uguale a quello successivo.

Il tempo passa lentamente e la monotonia viene infranta solamente una volta all'anno, quando il Gran Consiglio si riunisce nella Camera degli Anziani, e guarda caso, oggi è proprio quel giorno...

Tutti gli abitanti del mondo sotterraneo aspettano questo momento singolare e divino: è la sola volta che accade qualcosa. E qui incontriamo Mutt. Guarda cosa sta facendo.

Mutt passa le sue giornate dormendo. Praticamente dorme sempre; si alza solamente per mangiare e grattarsi. Per essere felice gli basta potersi grattare, fare una dormitina e sognare i Devil.

Ecco Mutt rimpiazzato nell'ombra. Ma cosa ci fa qui? Sappiamo che non ama le riunioni del Gran Consiglio, rompono la sua routine, e... ha sicuramente molte ore di sonno da recuperare!

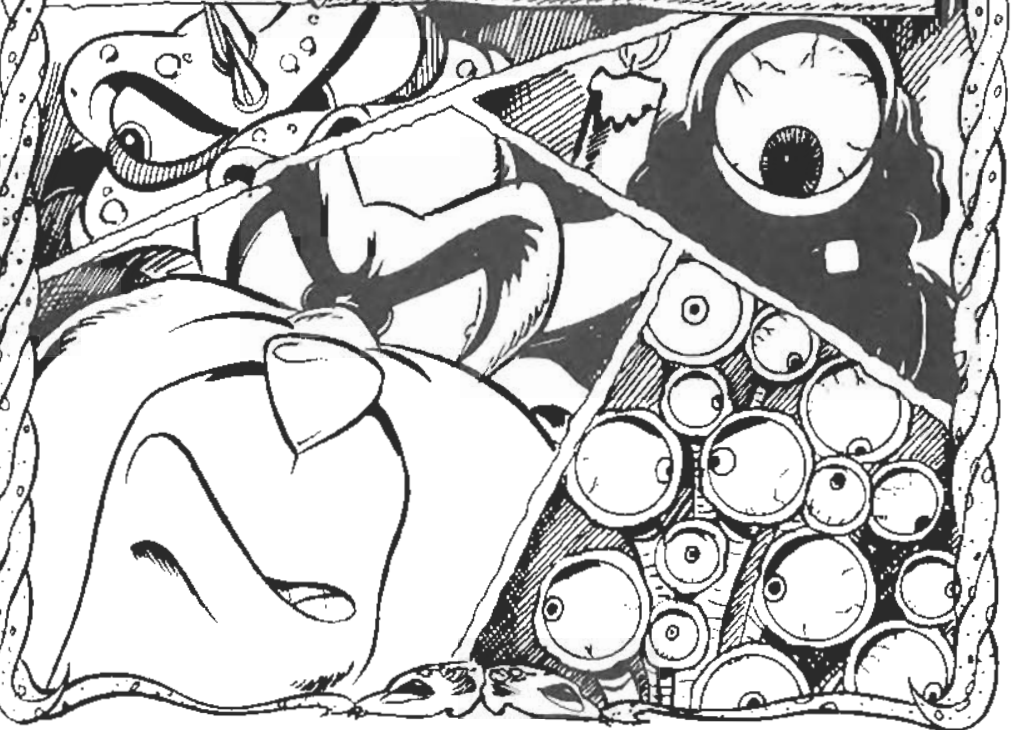
Questa non è la solita riunione del Consiglio, in quest'occasione verrà scelto colui che cercherà di andare oltre, nel Mondo esterno, attraversando i Labirinti del caos e riportando in dietro la Pizza Magica dell'Abbondanza. Ogni anno viene scelto un Devil. Ogni anno qualcuno parte all'avventura. Non è mai ritornato nessuno!

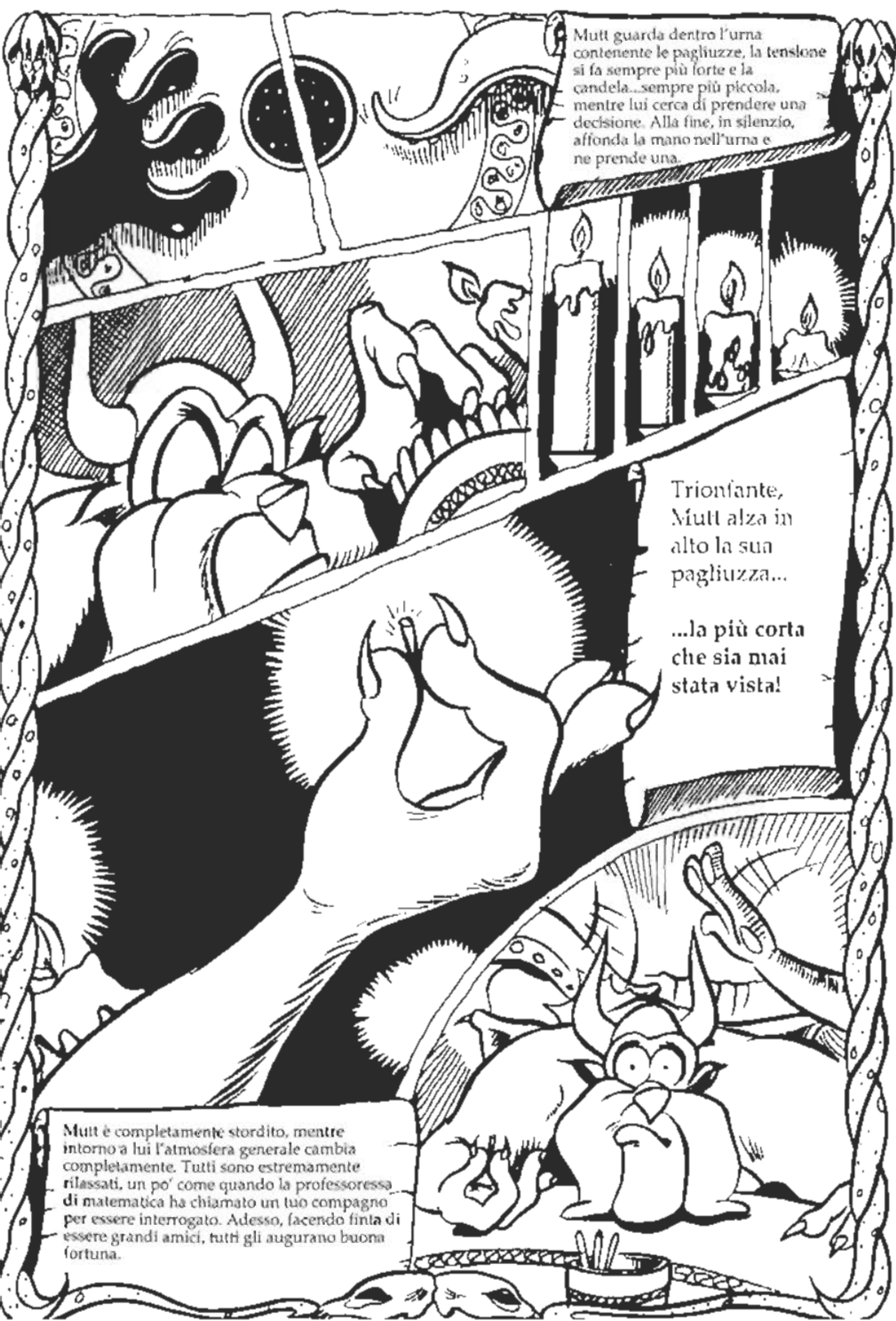
La riunione del Gran Consiglio per la nomina dell'avventuriero è sempre stata una sorta di rito magico, ma per comodità oggi giorno preferiscono fare un'estrazione. Ecco Mutt e la cerimonia sta proprio per cominciare...

Guarda la Riunione del Gran Consiglio! È giunto questo importante momento e nel silenzio la tensione si così fa forte che il tremolio delle candele irrompe come il fragore di un tuono. Nessuno vuole essere scelto. A turno ogni Devil si avvicina all'urna ed estrae una pagliuzza.



A questo punto si svolge la tradizionale battaglia psicologica nella quale i Devil cercano di agire sulle rispettive menti, un po' come negli Spaghetti Western. Ma tutti devono scegliere. E inevitabilmente arriva il momento di Mutt...





Mutt guarda dentro l'urna contenente le pagliuzze, la tensione si fa sempre più forte e la candela... sempre più piccola, mentre lui cerca di prendere una decisione. Alla fine, in silenzio, affonda la mano nell'urna e ne prende una.

Trionfante, Mutt alza in alto la sua pagliuzza...

...la più corta che sia mai stata vista!

Mutt è completamente stordito, mentre intorno a lui l'atmosfera generale cambia completamente. Tutti sono estremamente rilassati, un po' come quando la professoressa di matematica ha chiamato un tuo compagno per essere interrogato. Adesso, facendo finta di essere grandi amici, tutti gli augurano buona fortuna.



È tutta una pacca sulle spalle, come per dire "beato te!", seguite dagli ordini per le varie pizze. Il Grande Consigliere lo tocca sulla testa dicendo "Un ragazzo così giovane con un compito così importante!" e gli altri Devil spingono e trascinano Mutt, sempre più stordito, verso l'entrata del labirinto.

Si sentono ancora le urla per "capperi" e "acciuغه" dei Devil più ottimisti mentre si apre una vera e propria battaglia per il suo letto. Il Labirinto è pieno di scritte intimidatorie del tipo "Lasciate ogni speranza..." e Mutt, disperato, si trova in piedi davanti al temuto portale.

Gli altri Devil non provano compassione per il nostro eroe che, dopo aver ricevuto un'ultima pacca sulle spalle, si avventura in questo impervio viaggio nel quale avrà bisogno di tutta la sua, praticamente inesistente, esperienza.

Tutto sembra presagire un completo...fallimento!

LITIL DIVIL



PROTEZIONE

Nella confezione di Lital Divil troverai la ruota dei codici. Quando il gioco si sta caricando, sullo schermo apparirà un'immagine, combinando corpo e gambe, di Mutt. Dovrai ricreare questa immagine sulla ruota dei codici. Gira la ruota esterna fino a quando non comporrà l'immagine, quindi digita il numero che appare nella finestra indicata sullo schermo. Premi return [a capo] e il gioco si caricherà.



L'ingresso

Pensi di avere avuto una brutta giornata?



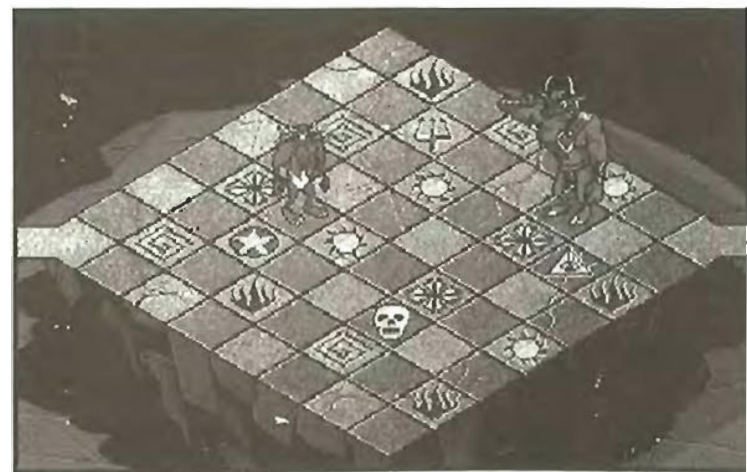
Mutt è stato scelto per entrare nel Labirinto del caos e per vivere la più grande avventura della sua vita monotona. Non è che ne sia proprio felice. Perché mai dovrebbe andare a prendere la pizza?

Come la maggior parte di noi non ha voglia di andarci da solo. Se ce la farai potrà averne un po', altrimenti dovrà fare affidamento sugli avanzzi. Mutt sarà disposto ad andarci se qualcuno andrà con lui, ma non chiedergli di andare da solo, non ne ha nessuna voglia e poi non sarebbe giusto!

Anche il mondo è contro di lui!

È come quando parcheggi la macchina nello stesso posto macchina nel parcheggio dell'ufficio da cinque anni. Hai sempre guidato la stessa macchina e con George, il custode, vi date del tu quando alle 8.48 di ogni mattina attraversi il cancello e lui ti saluta con un "Buongiorno". Ecco che un giorno ti dimentichi il lasciapassare e George non vuole farti entrare, dicendo che potresti essere chiunque e che, ovviamente, "è una questione di principio".

Capita l'antifona?



La stanza del solitario

OBIETTIVO DEL GIOCO

Devi portare Mutt, attraversando i cinque livelli del Labirinto del caos, nel Mondo esterno. Dovrai affrontare dei tunnel pericolosi e più di quaranta stanze piene di indovinelli e sfide. Stai attento all'Entità, seguirà ogni tuo movimento aspettando il momento buono per darti una sbattufina nella stanza della tortura. Quindi, tieni d'occhio la barra salute e non perdere troppo tempo!

Ah, quasi dimenticavo, deve prendere una pizza. Abbastanza strano non è vero? (Andando avanti nel gioco ti renderai conto di quale grande simulazione di pizzeria questo gioco...non sia!)

Verso il Mondo esterno dovrai liberare le anime dannate degli sfortunati Divil (che hanno fallito in precedenti missioni pizza) che ti permetteranno di andare sul livello successivo!

Per aiutarti nella tua missione avrai bisogno di tre oggetti che troverai...da qualche parte!

Buona fortuna e gustati la pizza quando la troverai. Se proprio lo vuoi sapere, me ne sono appena fatta portare una!

COME GIOCARE LITIL DIVIL

Per giocare potrai utilizzare il joystick o la tastiera. All'inizio di ogni gioco potrai configurare la tastiera; i predefiniti sono: 2, 4, 6 e 8 del tastierino numerico per le direzioni e i tasti X e Z per i pulsanti del fuoco. F3 ti permetterà di chiamare la videata "Uscire/Gioca ancora/Caricare" quando sarai nei tunnel. F4 ti permetterà di accendere/spegnere la musica mentre F5 ti consentirà di accendere o spegnere gli Effetti sonori.

Litil Divil è composto da due aree principali di gioco: i Tunnel e le Stanze.

I TUNNEL

Muovere Mutt nei tunnel è molto semplice; utilizza il joystick per andare avanti, indietro, a sinistra e a destra e i Pulsanti del fuoco per saltare. Sparsi per i tunnel troverai degli oggetti, che ti saranno di aiuto, oltre a delle fosse e delle trappole che non lo saranno!

Quando arrivi ad una porta, utilizza il joystick per andare avanti, premi il pulsante del fuoco per permettere a Mutt di aprirla con un calcio.

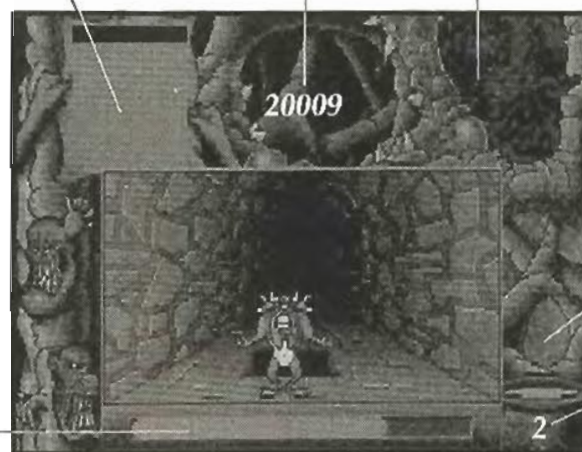
Tutte le parti del labirinto che hai visitato appariranno sul visualizzatore rilevamento su mappa automatico nell'angolo in alto a sinistra della videata.

Per visionare l'inventario di tutti gli oggetti che possiedi al momento, quando sei fermo nei tunnel, premi tutti e due i pulsanti del fuoco. Dopo aver completato la tua ispezione, clicca per due volte per ritornare sul gioco.

rilevamento su
mappa automatico

Quantità oro
acquisita

Stai attento
all'Entità



Dal calderone
si alzerà del
fumo che
cambierà
colore
quando
l'Entità sarà
nelle
vicinanze.

Numero
delle
chiavi
raccolte

Barra
Salute

LE STANZE

Qui è dove si svolge il gioco vero e proprio. Dopo aver aperto una porta, Mutt si troverà in una stanza contenente un rompicapo da risolvere o dei terribili avversari da distruggere.

In ogni stanza le funzioni del joystick attiveranno dei movimenti o delle azioni diverse. Dovrai capire da solo l'obiettivo di ogni stanza ed il modo in cui raggiungerlo. La parola chiave qui è...andare per tentativi.

Alcune stanze potrebbero sembrarti impossibili. Sarà mica che Mutt ha bisogno di alcuni oggetti per poter terminare la sfida o che...sei semplicemente negato? Se possiedi un oggetto, Mutt saprà istintivamente come utilizzarlo!

Potrebbe essere una buona idea provare tutte le mosse eseguibili con il joystick appena entri in una stanza, ma alcune potrebbero essere disponibili solamente quando Mutt avrà terminato il suo compito.

Tutte le stanze, a parte quelle degli Oggetti e di Salvataggio, quando verranno completate scompariranno come per magia.



La Stanza del ragno

Livello 1 La Stanza degli Oggetti



LE STANZE DEGLI OGGETTI

Si trovano vicino all'inizio di ogni livello. Quando entrerai in una di queste stanze, apparirà una selezione degli oggetti disponibili. Potrai scorrerli utilizzando il joystick o la tastiera, e quando l'oggetto che desideri acquistare sarà evidenziato premi il pulsante del fuoco. Quando avrai terminato i tuoi acquisti, portati sull'icona "Porta" e premi il pulsante del fuoco per ritornare nel corridoio.

LE STANZE DI SALVATAGGIO

Ne troverai una in ogni livello. Se vorrai salvare il gioco posiziona Mutt sul letto premendo "Giù" sul joystick o sulla tastiera e il nostro eroe si farà una dormitina mentre tu verrai portato sulla videata Load/Save [Caricare/Salvare] (vedi più avanti). Se non vuoi salvare il gioco, premi "Su" sul joystick e Mutt uscirà dalla stanza.



VIDEATA OPZIONI USCIRE/GIOCA ANCORA/ CARICARE

Questa videata ti fornirà tre opzioni, che sono spiegate qui sotto. Potrai accedere alla videata:

Premendo F3 quando sei nel tunnel.

Se non avrai successo nella tua ricerca o se verrai acchiappato dall'entità.

Quando hai dei "Giochi salvati" e hai completato correttamente la videata di protezione; da qui potrai scegliere se caricare un gioco salvato.

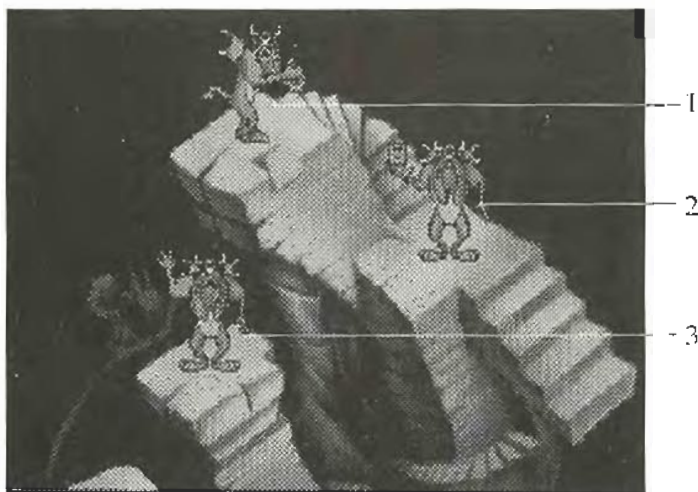
Le opzioni sono:

1. **Play again [Gioca ancora]** - selezionandola ti consentirà di ritornare sul gioco dal punto in cui l'avevi lasciato (a meno che tu non sia stato trascinato via dall'Entità, nel qual caso, siamo spiacenti, dovrai ricominciare dall'inizio). Questa non è un'opzione "Salvare Gioco", quindi se uscirai il tuo ultimo gioco non verrà salvato. I giochi possono essere salvati solamente nella Stanza di Salvataggio.

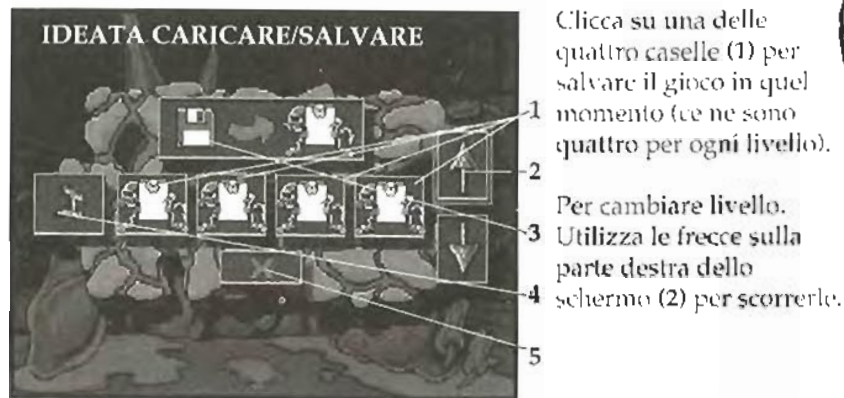
2. **Load and save game [Caricare e salvare gioco]** - ti porterà sulla videata Opzioni Caricare/Salvare (vedi pagina seguente).

3. **Quit [Uscire]** - Ti permetterà di uscire dal gioco.

Seleziona un'opzione, utilizzando il joystick per scorrerle, quindi premi il pulsante del fuoco.



IDEATA CARICARE/SALVARE



Clicca su una delle quattro caselle (1) per salvare il gioco in quel momento (ce ne sono quattro per ogni livello).

Per cambiare livello. Utilizza le frecce sulla parte destra dello schermo (2) per scorrerlo.

Per caricare un gioco, seleziona l'icona "LOAD" [CARICARE] (3) e seleziona uno dei giochi salvati dalla relativa casella. Adesso ti sveglierai nella Stanza di Salvataggio. Cammina verso l'uscita per riprendere il gioco.

Se vuoi cominciare il gioco dall'inizio di un determinato livello, seleziona la prima icona della riga (4) e, utilizzando le frecce (2) sulla parte destra della videata, scorri i livelli disponibili.

Puoi cominciare il gioco solamente dal livello che hai già iniziato. Per esempio, se hai salvato un gioco nella Stanza di Salvataggio sul livello 2, potrai scegliere se cominciare il gioco dall'inizio, dall'inizio del Livello 2 oppure dalla stanza di salvataggio. Non puoi cominciare il gioco dal livello 3, 4 o 5.

Per uscire, clicca sulla X (5) sotto le caselle.

EVENTUALI DIFFICOLTÀ

Se incontraste delle difficoltà caricando Little Devil rinviate il pacchetto al fornitore oppure a Gremlin Graphics all'indirizzo indicato sulla confezione. Per ulteriori informazioni preghiamo gentilmente di telefonare, di giorno feriali, tra le 2.00 e le 4.00 pomeridiane, ora inglese, al seguente numero: 0742 753 423

COPYRIGHT

Copyright 1993 Gremlin Graphics Software Limited. Tutti i diritti riservati. Il presente manuale e le informazioni contenute sui dischetti sono protetti dai diritti d'autore della Gremlin Graphics Limited. Il proprietario di questo prodotto ha diritto a servirsi dello stesso solo a fini strettamente personali. Non è consentito trasferire, donare o vendere nessuna parte del presente manuale o delle informazioni contenute nei dischetti senza l'autorizzazione della Gremlin Graphics Software Limited. Chiunque riproduca una qualsiasi parte del programma, tramite qualsiasi mezzo e per qualsiasi ragione, a completa discrezione del detentore dei diritti d'autore, sarà colpevole della violazione di tali diritti e di conseguenza responsabile nei termini previsti dal Codice Civile.

EPILEPSY WARNING

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures when exposed to certain light patterns or flashing lights. Exposure to certain light patterns or backgrounds on a television screen, or while playing video games may induce epileptic seizures in these individuals. Certain conditions may induce undetected epileptic symptoms even in persons who have no history of prior seizures or epilepsy. If you, or anyone in your family, has an epileptic condition, consult your physician prior to playing. If you experience any of the following symptoms while playing the video game: dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement or convulsions, IMMEDIATELY discontinue use and consult your physician before resuming play.

EPILEPSIE-WARNUNG

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten durch aufblitzende Lichter ausgesetzt sind. Bei diesen Personen kann ein epileptischer Anfall dadurch hervorgerufen werden, daß sie bestimmten Lichtmustern auf oder im Hintergrund eines Fernsehbildschirmes oder beim Spielen von Video-Spielen ausgesetzt sind. Bestimmte Umstände können unentdeckte epileptische Symptome auch in solchen Personen hervorrufen, die zuvor keine Anfälle oder Epilepsie gehabt haben. Falls Sie oder ein Familienmitglied an Epilepsie leidet, so fragen Sie Ihren Arzt, ehe Sie mit dem Spielen beginnen. Sollte bei Ihnen während des Spielens eines der folgenden Symptome wie Schwindelgefühl, veränderte Sehkraft, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientierung, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel, und suchen Sie einen Arzt auf, ehe Sie weiterspielen.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

Un très petit nombre de personnes risquent d'avoir des crises d'épilepsie lorsqu'elles sont exposées à certains motifs lumineux ou à des lumières clignotantes. L'exposition à certaines lumières ou arrière-plans sur un écran de télévision, ou pendant le jeu vidéo, risque de provoquer des crises épileptiques chez ces personnes. Certaines conditions peuvent provoquer des symptômes épileptiques non décelés, même chez certaines des personnes qui n'ont jamais eu de crises d'épilepsie. Si vous, ou un membre de votre famille, êtes épileptique, consultez un médecin avant de jouer. Si vous présentez l'un des symptômes suivants en jouant à un jeu vidéo: vertiges, vue affaiblie, clignotement des yeux ou contractions musculaires, perte de conscience, déséquilibre, mouvement involontaire, ou convulsions, arrêtez IMMEDIATEMENT l'utilisation et consultez votre médecin avant de reprendre le jeu.

AVVERTENZA PER GLI EPILETTICI

Un ristretto numero di persone può subire attacchi epilettici in seguito all'esposizione a certi schemi di luci intermittenti chiare. Pertanto l'esposizione a luci intermittenti chiare, durante la visione di programmi TV o durante il gioco, espone queste persone al rischio di attacchi epilettici. Certe situazioni possono indurre attacchi epilettici impercettibili anche in persone non classificate epilettiche. Se voi o un membro della vostra famiglia soffrite di epilessia, prima di giocare consultate un medico. Se durante il gioco provate uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazioni della vista, contrazioni agli occhi o ai muscoli, perdita di coscienza o dell'orientamento, movimenti involontari, convulsioni, smettete SUBITO di giocare e, prima di riprendere, consultate un medico.



© 1993 GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LTD · TRADEMARKS PENDING · ALL RIGHTS RESERVED

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LTD
CARVER HOUSE · 2-4 CARVER STREET · SHEFFIELD S1 4FS · ENGLAND · TEL (0742) 753423