

# Little Big Adventure™

## A D D E N D U M

### SHOWING THE RED CARD.

Twinsen is unable to break into the Museum without the Red Card. If he attempts to force his way through the main door without it, he will be unable to progress further on in the game.

To get the Red Card, Twinsen must first talk to the forger who has been imprisoned at Funrock's headquarters on Principal Island. (At this point, if you haven't already obtained the Jet-Pack, go and see the scientist on the west side of town.)

### WARNING ABOUT SAVE GAMES.

Play with only one saved game, do not use the copy option.

The 'Save' action will only preserve your current inventory, not your location in the game.

Certain actions, or 'milestones' within the game will trigger an automatic save function, and if you are captured, or killed, the game will take into account your current actions and achievements and then penalise you by putting you back to a point before you lost the game.

### AVERTISSEMENT CONTRE LES PARTIES DIFFICILES.

A un certain stade de l'histoire, Twinsen doit obligatoirement avoir la Carte Rouge pour cambrioler le Musée de la Marine. Munissez-vous de cette carte avant de rentrer dans le Musée. N'essayez pas de rentrer en force par l'entrée principale pour atteindre la grille d'égout, vous seriez bloqué plus loin dans le jeu.

Pour trouver la Carte Rouge Twinsen doit aller parler avec le faussaire prisonnier dans le Q.G. de FunFrock sur l'île Principale. En discutant à travers les barreaux de sa cellule, il donnera un mot de passe à Twinsen qui lui permettra de se faire reconnaître de son frère qui habite l'île Proxima. Vous pouvez faire ceci après avoir trouver le Proto-Pack, si vous ne le possédez pas encore.

### NOTE CONCERNANT LES SAUVEGARDES.

Jouez avec une seule sauvegarde ! Le jeu - le scénario, les combats, les étapes - a été conçu pour cela.

N'utilisez pas l'option de copie d'une partie sauvegardée. Dans le jeu vous ne pouvez pas faire d'actions qui vous obligeraient à reprendre une ancienne sauvegarde. Lorsque vous êtes capturé ou que vous perdez une partie, vous serez pénalisé en étant replacé un petit peu avant le dernier endroit que vous aviez atteint. Le scénario tient compte de ces pénalisations et de manière générale vous n'aurez pas à refaire des actions déjà accomplies ou à reprendre des objets déjà pris. Vous ne devez pas essayer de copier des parties en cours pour les reprendre si vous échouez quelque part. Ceci vous compliquera

## **DIE ROTE KARTE ZEIGEN.**

Twinsen kann ohne die rote Karte nicht ins Museum einbrechen. Wenn er versucht, die Haupttür ohne sie aufzubrechen, wird es ihm unmöglich sein, im Spiel weiterzukommen.

Um die rote Karte zu bekommen, muß Twinсен zuerst mit dem Fälscher sprechen, der in Funfrocks Hauptquartier auf Principal Island gefangengehalten wird. (Wenn Sie an dieser Stelle noch nicht das Jet-Pack erhalten haben, gehen Sie zu dem Wissenschaftler im Westen der Stadt.)

## **WARNUNG ZUM SPEICHERN VON SPIELEN.**

Spielen Sie nur mit einem gespeicherten Spiel, verwenden Sie nicht die Kopierfunktion.

Beim Speichern wird nur Ihr derzeitiges Inventar erhalten, nicht der Ort im Spiel, an dem Sie sich gerade befinden.

Bestimmte Handlungen oder "Meilensteine" innerhalb des Spiels lösen eine automatische Speicherfunktion aus, und wenn Sie gefangenommen oder getötet werden, zieht das Spiel Ihre derzeitigen Handlungen und Leistungen in Betracht und bestraft Sie dann, indem es Sie zu dem Punkt zurücksetzt, an dem Sie das Spiel verloren haben.

## **MOSTRANDO LA SCHEDA ROSSA.**

Twinsen non riesce ad introdursi nel Museo senza la Scheda Rossa. Se cerca di forzare la porta dell'ingresso principale senza la scheda, non riuscirà ad andare avanti nel gioco.

Per ottenere la scheda rossa, Twinсен deve andare prima dall'imbroglione che si trova nella prigione di Funrock sull'isola Principal. ( A questo punto, se non ha ancora ottenuto il Jet -Pack, va a trovare lo scienziato ad Ovest della città. )

## **SALVATAGGIO DELLE PARTITE.**

Giocate con una sola partita salvata, non usate l'opzione copia.

L'azione "Salva" salverà solo il vostro inventario attuale ma non la posizione in cui vi trovate.

Alcune azioni, o "azioni chiave" nel gioco innescano una funzione automatica di salvataggio, e se venite catturati, o uccisi, la partita terrà conto delle vostre ultime azioni e