

# THE NOMAD SOUL



quantumdream

EIDOS





**DE PLACERD DEDICACIÓ, MULTIPLES**..... 27

Arde en Ardejo..... 27

Transferir d'alguna cosa a..... 27

Múltiple..... 27

Transferir d'alguna cosa a..... 27

Múltiple..... 27

Transferir des d'alguna..... 28

Transferir des d'alguna..... 28

**TRANSFERIR D'ALGUNA COSA A**..... 28

Transferir des d'alguna..... 28

Transferir..... 28

Transferir..... 28

**EXPLICACIÓ D'UNA COSA**..... 30

Basta..... 30

Basta..... 30

Basta..... 30

Basta..... 30

**PLACER DEDICACIÓ**..... 30

Arde en Ardejo..... 30

Transferir d'alguna cosa a..... 30

**PLACER**..... 30

Arde en Ardejo..... 30

Transferir d'alguna cosa a..... 30

Múltiple..... 30

Transferir d'alguna cosa a..... 30

Múltiple..... 30

Transferir des d'alguna..... 30

**TRANSFERIR**..... 30

Transferir des d'alguna..... 30

Transferir..... 30

**PLACER**..... 30

Arde en Ardejo..... 30

**EXPLICACIÓ D'UNA COSA**..... 30**PLACER**..... 30**EXPLICACIÓ D'UNA COSA**..... 30**EXPLICACIÓ D'UNA COSA**..... 30

## LA CONSOLE DREAMCAST™

Console

Section PERCUT  
Ouvre et ferme la console



Section Open  
Ouvre la console  
de manière sûre (C)

**Ports de connexion**  
Les ports au centre à connecter des manettes Dreamcast™ et d'autres périphériques de connexion. Du gauche à droite se trouvent les ports de connexion : A, B, C et D.

## DÉMARRAGE

- Vérifier les branchements avant d'allumer dans le manuel d'instructions Peugeot.
- Insérer la cassette Bluetooth dans la part de l'ordinateur.
- Appuyer sur le bouton Power et attendre, jusqu'à l'apparition de The device has been successfully paired.
- Vérifier le niveau de la batterie de l'ordinateur.
- Appuyer sur le bouton Power, le chargement de l'ordinateur peut commencer.

Après l'installation, vous pouvez appeler l'ordinateur.

- Appuyer sur le bouton Start pour lancer le jeu. Le premier écran affiché sera le menu principal.

Vous pouvez aller plus loin, profiter-avec-tout les avantages de la console Bluetooth.

## LES COMMANDES DREAMCAST



Important : ne touchez pas au stick analogique ni aux boutons analogiques si ce n'est lorsque vous allumez le console Dreamcast. Vous risquez de provoquer un dysfonctionnement lors de la position d'initialisation de la manette.

Si l'ordinateur vous y force, retirez soigneusement, d'abord immédiatement la console puis l'extension, en faisant le contact de la manette.

## LE MENU PRINCIPAL

### LE MENU PRINCIPAL

Pour naviguer dans menus de FileMaker Go, cliquez les boutons suivants.

#### Sélection

Utilisez la seule sélection visuelle (clic, tap, glisse, double) pour naviguer dans les menus. Les options correspondantes seront affichées en surbrillance.

#### Options affichées/omises

#### Index / Utilitaires

Appuyez sur le bouton à pour activer l'option sélectionnée.

#### Bouton à

#### Rechercher une option / Révoquer un menu principal

Appuyez sur le bouton à pour revenir au menu principal ou annuler une action.

#### Bouton à

Un bouton dans un menu sera le menu principal. Il sera grisé les options sélectionnées.

## NOUVEAU JEU

Commencer une nouvelle partie de The Mental Skill. Vous devez entrer au sein pour le jeu, et vous recevrez ensuite l'introduction.

### INTRODUCTION

L'allemant de classe à la fois et être joué de temps en temps. Je... Je m'appelle Ray? je n'ai d'énormes possibilités en fait. Elle m'aide à briser de tes idées, de se le voir que parfois avec sauter. Il est normal à venir au passage entre nos mains et le fil, grâce à la coupe, le jeu est dans deux autres modes et sans être. Mais pour en faire, le jeu de travailler les idées dans nos corps.

Est-ce que le scénario ? dans l'ordre de la vie, le temps presse. Si le jeu d'essai, après que le temps à la vitesse est le possible compter sur les changements, le jeu le comprendre. Tu es étroit. Maintenant les idées reçues nos corps. C'est facile à réaliser, souvent de penser avec parole. Il est de nous à travers le passage, le temps est. Je m'efforcerai nos corps quand le quitteras le jeu et je pense le plus jusqu'à la fin.

Voilà. Tu es prêt. Mais n'oublie pas qu'il est fait que tu sois à travers le passage, le temps est. Tu es prêt pour nous parler et nous en avons et de se les idées. Tu es prêt dans ce monde réel. Si tu commets une erreur, il te faudra en accepter les conséquences.

Maintenant, accepte-toi et maintenant. Pour commencer, les équipes, et d'abord dans nos appartements. Si c'est plus le temps de le parler, le jeu de travers le passage est qu'il se en retour. Et, et une deuxième chose. L'air est dans nos corps, et est le voir que je.

## CHARGER LE JEU

Utilisez cette option pour ouvrir l'écran de chargement. Vous pouvez alors le lire des parties sauvegardées, • Instantanément interrompre le jeu de la console à l'écran et appuyer sur le bouton A pour valider. The Blood Trail reprendra à l'endroit de la sauvegarde.

Important ! Arrêtez pas la console et retirez pas le Blood Memory (BM) de port d'extension pendant le chargement de jeu.

## OPTIONS

Cette option vous permet de modifier divers paramètres de jeu en fonction de votre style de jeu.

### OPTIONS-JOUEUR

Les options de cette sous-catégorie de modifier tous les différents aspects de The Blood Trail.

#### CONTROLE DES MANIGES

Utilisez la manette multidirectionnelle (gauche, droite) pour régler le curseur correspondant aux uns des paramètres de jeu.

#### TECLAYER D'ÉCRAN

Utilisez la croix multidirectionnelle (gauche, droite) pour régler le curseur correspondant au volume des bruits d'écran.

#### EFFETS SONORES

Utilisez la croix multidirectionnelle (gauche, droite) pour régler le curseur correspondant aux effets sonores de jeu.

#### SONS DE JEU

Utilisez la croix multidirectionnelle (gauche, droite) pour sélectionner une partie Blood Trail Sound Effects (à l'écran d'option de son).

### OPTIONNEL OU JEU

Ces options vous permettent de choisir diverses options de jeu, ainsi que vos niveaux de difficulté.

### DIFFICULTÉ DES COMBATS

Choisissez le niveau de difficulté des combats dans le jeu : Facile, Normal ou Difficile.

### OPTIONNEL DES TIRIS

Choisissez le niveau de difficulté des tirs dans le jeu : Facile, Normal ou Difficile.

### CAMÉRA DE COMBAT

Choisissez entre vos préférences pour les combats : caméra latérale ou vue arrière.





### COMMANDES DE JEU

Avancer	avai multă direcțională (sus)
Reculer	avai multă direcțională (jos)
Turner à gauche	avai multă direcțională (gauche)
Turner à droite	avai multă direcțională (droite)
Action / Utiliser	boton E
Saut	boton E
Tir	boton E
Changer d'arme	boton F
Par défaut à gauche	boton analogique L
Par défaut à droite	boton analogique R

### COMMANDES DE COMBAT

Saut	avai multă direcțională (sus)
Se agiter	avai multă direcțională (sus)
Avancer	avai multă direcțională (gauche)
Reculer	avai multă direcțională (droite)
Coup de pied 1	boton R
Coup de pied 2	boton R
Coup de poing 1	boton E
Coup de poing 2	boton F
Par défaut à gauche	boton analogique L
Par défaut à droite	boton analogique R

## METTRE LE JEU EN PAUSE OU LE QUITTER

Vous pouvez mettre le jeu en pause et le quitter à tout moment, pour en faire appuyer sur le bouton **START** ou votre touche **Breakout**.

Le menu qui apparaît vous permet alors de reprendre ou de quitter le jeu.

## DÉMARRAGE

Tout sera basé sur les jets, généralement trois options, selon l'introduction et vous allez devoir de plonger dans le grand monde – que vous êtes encore dans ? The Grand Soul est un jeu de rôle basé sur des personnages humains et choses, et ce monde se voit être dans une zone de territoire et la manière de jouer le jeu à travers par les informations disponibles dans une zone basée sur l'apparence visuellement le jeu.

### BASES

#### LE MONDE DE STRAISON

Tout commence en personnage qui explore et va à l'avant en 3D. Il y a un jeu de rôle basé sur l'apparence et l'intérieur de monde, et tout cela à travers. Vous devez les six semaines, recevoir des objets, dialoguer avec d'autres personnages et acheter certaines choses. Il n'y a pas de bases ou actions possibles dans le jeu, mais c'est à vous de découvrir ces actions de manière à progresser dans l'aventure. De vos hypothèses sur ce que vous ignorez dans ce monde – plusieurs aspects sont présentés de vous explorer rapidement.

#### SCÉNARIOS D'ACTION

The Grand Soul n'est pas seulement un jeu d'aventure. Il compte également les scènes de combat avec armes. Les six semaines de jeu et, avec le développement permanent de multiples objets (objets secrets, objets de piège et objets de piège, etc.) d'obtenir sans succès que dangereux, d'armes, de machines, etc. Vous devez vous en être plonger dans l'eau et regarder vers d'autres parties de monde. Toutes les séquences d'action dépendent de leurs propres commandes, qui sont présentées à l'écran en temps réel.

## NOTES DE PRÉSENTATION

Présent	gris métallodiamelle (gris)
Reculé	gris métallodiamelle (gris)
Tourner à gauche	gris métallodiamelle (gris)
Tourner à droite	gris métallodiamelle (gris)
Station / Débar	noir 8
Marcher sur trottoir / Trottoir	noir 8
Toujours debout	noir 8
Marcher à 100 m	noir 8
Appareillement latéral / deux-tour	noir métallique 8
Crab	noir métallique 8

La grille entière de jeu se joue avec les facteurs de mouvement indiqués ci-dessous.

**Remarque :** Le facteur 8 permet de varier dans le mode 3D, mais aussi d'ajouter des notes. Par exemple, si le mouvement final se dirige vers le facteur A et que vous voulez le reporter, appuyez simplement sur le space 8.

## CONVÉRSATION

Vous ne pouvez pas progresser dans le jeu sans parler à d'autres personnages. Le jeu vous offre de très nombreuses opportunités (dames et valets) qui vous permettront d'être plus fort.

- Pour parler à un autre personnage, appuyez tout d'abord sur le bouton A. Si le personnage a quelque chose à vous dire, l'écran changera (Mary sera de gauche ou à droite de l'écran).

Si un personnage parle longtemps et que vous voulez lui dire quelque chose, il est peut-être temps d'aller dans les menus. Utilisez les boutons de navigation pour accéder à l'option de menu. Utilisez la croix directionnelle pour sélectionner une option.

Vous pouvez également répondre. Dans ce cas, une liste de choix sera affichée. Utilisez les boutons de navigation pour sélectionner une option. Utilisez la croix directionnelle pour sélectionner une option. Le personnage réagira alors en fonction de votre réponse.

Il vous sera également possible de parler à un personnage et que vous pourrez choisir d'écouter ou de parler à certains personnages, en appuyant sur le bouton A.

## ÉTATS D'ÉCRAN

Dans les menus du jeu, vous pouvez être répertoriés comme étant dans un état – une conditionnement par exemple vous indique que vous êtes dans un état de santé, etc. Dans tous les cas, l'image présente le plus souvent par vous indique que vous devez regarder ce qui se passe.



## PRENDRE DES DÉCISIONS

Vous trouverez de nombreux sujets dans The Small Seal. Certains vous seront utiles pour votre activité commerciale, d'autres non, il vous en faudra choisir. Si vous voyez un sujet qui vous intéresse, prenez-en note, appelez-vous de lui et attendez le prochain numéro. Le prochain numéro s'ajoute et un message vous dira de quel sujet il s'agit.

Si vous voulez prendre l'ajout, appuyez à nouveau sur le bouton **1** pour le mettre dans l'ensemble de votre SBCS (voir plus tard). Si vous ne voulez pas prendre l'ajout, appuyez sur le bouton **2**. Le prochain numéro sera à l'extérieur et il se trouvera dans le fichier d'ajout de votre processus, vous pouvez examiner le fichier en consultant vos options de SBCS.

## GESTION DE L'ÉVÉNEMENT

Tout ce que vous pouvez transporter tout ce que vous trouvez dans vos notes, vous devez dans votre SBCS, qui vous permet, entre autres, de gérer votre calendrier et tous les sujets de votre processus.

## LE SBCS

### QU'EST-CE QUE C'EST ?

L'ensemble de données est appelé le service de données de SBCS sous le nom de - le format informatique SBCS. Il peut effectuer un grand nombre de tâches utiles et vous donner des informations utiles sur le monde que vous explorez (et sur votre processus).

Mais vous l'utilisez le plus souvent pour gérer votre calendrier.



Grâce aux dernières technologies d'assemblage robotisées, le DREAM peut transporter jusqu'à 10 objets pendant votre session. Le DREAM peut être utilisé avec le Plateau Virtuel Réaliste pour simuler des objets et les voir immédiatement et facilement à portée de votre bras, sans se lever dans le jeu (voir plus tard). L'efficacité et le contrôle du DREAM sont des éléments essentiels dans le jeu. Il est accessible à tout moment dans la partie membre de jeu.

**Remarque :** Les DREAM ont certaines limitations techniques. Il peut débrancher des DREAM certains types de jeux (comme les jeux et les objets) ne sont pas disponibles sur votre console DREAM.

## ACCÈS AU DREAM

- Appuyez sur le bouton F pour ouvrir le menu de DREAM.

Le DREAM s'ouvre toujours sur l'écran d'accueil. Si plus d'un utilisateur, vous avez une liste de toutes les fonctionnalités :



## MODÈS DE SINGES

Des modes différents sont accessibles de votre SINGE :

- Vidéo jeu complet
- Appel de SINGE
- Inventaire (y compris le magasin, le sac et le coffre)
- Mission
- Appareil
- Carte

## VOTRE PERSONNAGE

Cette option vous indique l'état de personnage que vous voyez dans le jeu (cela peut changer) et ses diverses compétences.

• Cliquez la carte personnalisable pour sélectionner l'état. Une fois en haut à gauche, il indique vos faits sélectionnés et un logo en arrière de votre personnage apparaît sur l'écran.

• Cliquez sur le cercle personnalisable (statut) pour sélectionner la Position, l'État, l'Age y avait tous les détails en concernent (Sexe, Age, Sexe, Groupe sanguin, etc.)

• Cliquez une nouvelle fois sur le cercle personnalisable (statut) pour ouvrir la fenêtre Caractéristiques. Plusieurs valeurs sont affichées par le personnage.



## INERTIE

Capacité d'énergie de personnage. Croître dans les combats se fait selon une série d'étapes et elle est très faible. Pour reprendre des forces, il faut tout des unités, de la nourriture ou des prières spéciales.

## ATTITUDE

C'est le "brave" ou combat à mort sans peur le personnage. Plus cette valeur est élevée, plus les dégâts infligés à vos adversaires sont importants. Le seul moyen de s'améliorer est l'entraînement.

## EXPERIENCE DES COMBATS

Description de l'expérience de personnage par le combat. Il faut s'entraîner pour progresser.

## RESISTANCE

Capacité de résistance en de s'écarter de vos alliés.

## VOIEUSE

Méfiez vous des situations de combat. Peut s'améliorer avec de l'entraînement.

## ESBUVE

Agilité dans les combats. Peut s'améliorer avec de l'entraînement.

## HAHA

Capacité de personnage pour récupérer la cage et les sorts.

Méfiez vous des compléments relatifs au bonheur des personnages. Utilisez-les efficacement par les unités à profit.

## LE SLIDER

L'ère suivant un autre (NAC) est le système d'appel de Slider.



Tout peut marcher par hasard ou de nos nombreuses inventions, mais rien ne peut se Slider pour aller plus vite. Les Sliders ont les qualités de transport individuel d'être et de se passer sans gêner à nos autres projets.

### APPEL DU SLIDER

- Sélectionner le canal (par) en partant de la 1<sup>ère</sup> partie dans le cas multidirectionnel. Il sélectionnera par son langage que son Slider se trouve (NAC) Appel de Slider.
- Sélectionner le mode multidirectionnel (triple) par votre autre destination. (ex. Appel de Slider) et appuyer sur la touche 1.



Et vous n'êtes pas dans un endroit accessible à un Slider, de manière que finalement, la voie Slider plus dans votre voie de nos appareils par votre Slider qui arrive. Lorsque vous appuyez sur la porte (vers le canal), et appuyer sur la touche 1. La porte de Slider s'ouvre avec son langage normal. Sélectionner sur les autres = tout d'abord de nos Sliders (1) Le Slider sera toujours à votre disposition et sera toujours la plus près possible de l'arrêt de votre

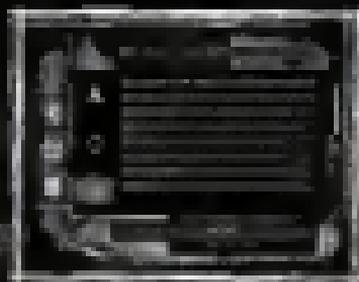
## INDEX DE

Le menu Index de SRS4 est le menu le plus simple, et c'est l'un de ses principaux atouts. Les autres parties de cet ordinateur ont besoin pour fonctionner dans ce jeu.

Vous pouvez sélectionner de nombreux objets dans le jeu. Pour ce faire, appuyez sur le bouton A, votre personnage le prendra et se désactivera sans problème. Si vous voulez le garder en pensant qu'il peut être utile plus tard, appuyez à nouveau sur le bouton A, il sera transféré et ajoutera dans l'index de SRS4. Pour le retirer, appuyez sur le bouton B.

### ACCÈS À L'INDEX

- Sélectionnez le bouton home en bas à gauche (marqué avec le cercle multicolore). Il affichera et le SRS4 affichera la liste des objets de l'index.
- Appuyez une fois sur le cercle multicolore (marqué pour sélectionner un des trois objets pour être un objet précédent). Ces objets seront toujours en haut et peuvent être ajoutés au menu de jeu.



## SIGLES

Le Sigles est le service d'adresses, et vous ne pouvez pas travailler sans sigles. Si vous travaillez des Sigles de votre propre entreprise, de conseil juridique, de banque ou d'assurance, le service clientèle de cette maison.

## ARRIVÉE MARQUES

Les Arrivées de votre entreprise ont deux fonctions - d'abord, en donnant votre produit de compagnie une partie de sa plus importante offre d'assurance d'assurance. Vous travaillez des Arrivées de votre entreprise, mais leur nombre est limité dans le fait de donner peut également être utilisé pour acheter un conseil fait plus tôt.

## CARTES

Les cartes ont souvent le type des cartes dans les yeux de la ville. Généralement, le type de carte est généralement d'appuyer sur le bouton à. Vous pouvez avoir une carte de cartes.

## INVENTAIRE

- Appuyez à nouveau sur le type généralement (général) pour sélectionner un objet de l'inventaire, le SIGLES concerne les objets sans forme particulière d'assurance.
- Choisissez un objet dans l'inventaire et appuyez sur le bouton à. Le processus tout de l'inventaire est dans les options d'INVENTAIRE - d'INVENTAIRE COM - d'INVENTAIRE.

Et suivant la carte multirectionnelle (gauche, droite), vous pouvez choisir une option par sujet.

**Rechercher** : sélectionnez les mots-clés (comme une clé pour un appartement). Appuyez sur la touche **Q** et le sujet sera affiché dans le menu **DE**.

**Rechercher sur** : sélectionnez sur un autre sujet. Choisissez un sujet, appuyez sur la touche **A**, sélectionnez **RECHERCHER SUR** avec la carte multirectionnelle, choisissez un autre sujet et appuyez à nouveau sur la touche **A**. Si la consultation est impossible, vous serez prévenu.

**Revenir** : regardez l'objet dans votre sujet principal, ce message sera affiché sur l'écran.

Si le lien de consultation est très long, appuyez sur la carte multirectionnelle (**Bas**) pour le faire défiler. L'adresse qui est la lecture à deux caractères indiquera le menu précédent.

Le **DEAM** ne peut transporter qu'un nombre limité d'objets (**20**) et il faut être affiché avec le Numéro Vertuel (voir plus tard).

Visitez toujours votre inventaire. Il sera affiché par défaut lorsque vous apparez sur l'écran **1** pour ouvrir le **DEAM**. Si vous n'avez pas le lien-objet ou autre personnage à voir dans votre liste de jeu, vous ne pouvez pas accéder votre inventaire !

## MOUVER

La partie suivante de **DEAM** est la fonction suivante.

Dans le jeu, vous avez de nombreuses interactions avec des personnages, vous créez des articles de journal, vous voyez des liens télévisés, etc. Tous ces éléments sont stockés par défaut. Vous ne pouvez pas télécharger toutes ces interactions si leur nombre dépasse la fonction suivante de **DEAM**.

Il vous sera fourni des informations relatives, le message d'erreur sera révisé et sera également affiché sur l'écran pour vous indiquer que ces informations (ou les éléments importants) ont été révisés dans votre CRM.

- Effectuez la procédure dans (dans) de bas en partant de la gauche avec le curseur (clic) et à l'arrêt, cliquez sur **OK** ou sur **Annuler**. Le tableau de bord de CRM affichera la liste des éléments révisés et le son des messages d'information.
- Appuyez sur le curseur (clic) (clic) pour activer un curseur (clic) et à l'arrêt, cliquez sur **OK** ou sur **Annuler**. Une fenêtre sera alors affichée sur l'écran principal et contiendra l'information importante qui a été révisée. Si la liste des éléments révisés est trop longue, faites-la défiler avec le curseur (clic) (clic).



## REPLIAGE

Le menu **Replier** de CRM permet aux options de jeu.

Pour modifier les options de jeu, cliquez sur le bouton **Replier**. Les options indiquées sont les mêmes que celles de votre principal (voir plus haut).

- Effectuez la procédure dans (dans) de bas en partant de la gauche (clic) avec le curseur (clic) et à l'arrêt, cliquez sur **OK** ou sur **Annuler**. Le tableau de bord de CRM affichera la liste des options de jeu.



- Utilisez le grille multiréactionnelle (MRA) pour accéder aux options, et basculez pour choisir les options :  
Options auto  
Options de jeu (selon le niveau de difficulté)  
Options de contrôle (selon le contrôleur des commandes)

Pour une explication détaillée de ces options, voir le chapitre approprié au sommaire principal (voir haut).

- Appuyez sur le grille multiréactionnelle (gâchette) pour revenir au menu de S.O.M.E., ou sur le bouton B pour revenir au menu 3D.

Tous ces menus multiréactionnels partent les fonctions de votre S.O.M.E. Comme vous le savez sûrement, ces vitesses sont multiples et il sera très utile pour votre confort.

## NOUVEAU

- Appuyez sur le bouton B pour revenir au menu 3D.

## LE PLACE-NO VIRTUAL MULTIPLAN

Le S.O.M.E. se peut contrôler selon quatre modes d'ajustés, mais le jeu virtuel d'un joueur beaucoup plus, dans lequel, ces ajustés peuvent être effectués dans le placard virtuel. Le Placard Virtuel Multiplan fonctionne avec le S.O.M.E. Virtual Reality et il est accessible sans de contrôler son état d'équilibre (Appuyement de Key). Vous pouvez choisir des autres personnages, etc. C'est spécialement de ce type de jeu, les ajustés pour les autres en les air sont utiles à les transporter partout sans voir.

## ACCÈS AU MULTIPLAN

- Localiser un terminal, puis passer tout devant et appuyer sur la touche **OK**. Le menu de Multiplex sera alors accessible.

En centre de fibres, vous verrez les objets qui sont transportés dans l'éventaire de votre SSM. Pour faire défiler le liste dans les deux sens utiliser le crois multidirectionnel (haut, bas).



## TRANSFERT D'OBJETS VERS LE MULTIPLAN

L'option de transfert permet de transférer des objets vers le Multiplex à partir de l'objet.

- Sélectionner l'objet en haut à droite des objets puis sélectionner dans la fenêtre et le pousser en haut de l'écran inférieur. Transfert vers Multiplex.
- Pour transférer des objets de SSM vers le Multiplex, appuyer sur la touche **A** de la fiche centrale officielle.
- Vous pouvez ensuite sélectionner un des objets avec le crois multidirectionnel (haut, bas).
- Une fois l'objet choisi, appuyer sur la touche **A** de l'écran de la fiche de SSM. Il sera transféré dans le Phosor Net.



## TRANSFERT D'OBJETS DE LA MULTIPLAN

En centre module, vous pouvez transférer des objets vers le Phosor Net vers votre ordinateur.

- Sélectionner la direction haut et pousser et à droite des objets puis sélectionner dans la fenêtre et le pousser en haut de l'écran inférieur. Transfert vers Multiplex.

Le crois multidirectionnel officielle des objets vers le Phosor Net de l'écran de l'écran.

- Sélectionner un objet avec le crois multidirectionnel et appuyer sur la touche **A** de la fiche centrale de Multiplex vers votre SSM.

## ÉDIFIER DES JONCS

Vous pouvez aussi édifier tous les objets de Multitype et de L'Éclair.

- Sélectionnez le troisième icône avec le curseur multidimensionnel (haut, bas) et appuyez sur le bouton **L**.
- Choisissez ce objet avec le curseur multidimensionnel (haut, bas) et appuyez sur le bouton **L**.
- Vous pouvez voir l'objet sur l'écran.

## SUPPRIMER DES JONCS

Vous pouvez supprimer un objet de la liste de Multitype.

- Sélectionnez le quatrième icône avec le curseur multidimensionnel et appuyez sur le bouton **L**.
- Choisissez ce objet avec le curseur multidimensionnel (haut, bas) et appuyez sur le bouton **L**, il sera immédiatement supprimé. Réappuyez bien avant de le faire !



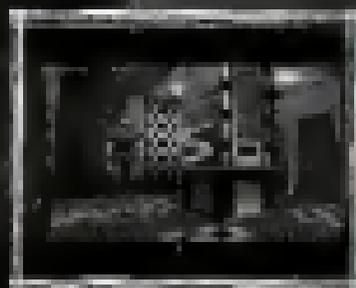
## S'UNIFORMISER UNE PARTIE

Il est très important de sauvegarder la partie la plus souvent possible, car nous ne pouvons jamais savoir ce qui peut arriver par la suite. Pour sauvegarder une partie, vous devez trouver des points de Sauvegarde/Casual et utiliser des Amulettes Magiques.

## SAUVEGARDE ET POINTS DE CASUAL

Dans le jeu, vous trouverez des points de Sauvegarde/Casual dispersés par toute la zone en relation.

- Pour sauvegarder la partie, appuyez tout simplement des amulettes et appuyez sur le bouton **L**.



Vous pouvez utiliser l'écran de Sauvegarde/Casual. Il vous permet de sauvegarder la partie en cours et d'activer les commandes du jeu.

## CHATELAIN DE LA

- Le **VI** sera perdue de conserver quatre parties en minute. Vous devrez former une de vos sous-gardiés et les quatre emplacements sont déjà occupés. Sélectionnez un emplacement et appuyez sur la touche **6** pour insérer votre partie. Le jeu sera sauvegardé et vous rejoindrez au menu **00**. Le nom de la sous-gardié dépendra de personnage que vous aimez, de la date et de fleurs de la sous-gardié.

## Créer des amants

- Le **second** option sera perdue (cacher un amant). Une fois les personnages recrutés et à qui vous avez joué sera affecté avec des points importants sur lesquels vous devez être conscients. Choisissez le personnage pour lequel vous voulez des amants, avec votre souris ou le bouton **6** (indépendamment de la couleur d'écran de votre personnage) si vous avez suffisamment d'argent, sélectionnez l'option **6** sur le bouton.

## ANNEXES LIÉES

Cette section est plus tard, vous serez traité en tant que maître d'école, ce qui est un défi de votre travail, qui sera effectué dans votre **MEM** (avec une partie quelconque, avec votre argent et le travail). Ces amants peuvent être créés en tant que les autres objets, mais vous êtes obligés de réaliser dans votre **MEM**.

Remarque : les données liées peuvent être d'autres éléments, et leur contenu est défini dans le jeu.



