

section 1	L'histoire jusqu'ici ...
section 2	Commencer le jeu Commandes menus
section 3	Faire une partie Système de numérotage Écrans susie Machine d'Icarus Guide par étapes Recherche de la plate-forme 2 Menu en cours de partie En cas de problèmes Crédits

L'HISTOIRE JUSQU'ICI ...

Sur les bords de l'espace paisible, l'univers continue à se former, se déroulant tel un liquide pour remplir le vide. Un liquide noir, fluide et glacé, se propage au rythme des saisons avec la promesse de nouveaux mondes et de la possibilité pour les esprits, dans l'éternité à venir, de pouvoir penser comme nous pensons. Mais hors d'ici, où rien ne devrait encore exister, au-delà des espoirs vains en possibilités, nous avons trouvé Xexor.

Il y avait eu des sceptiques et j'avais été parmi eux. Mais maintenant - car je le vois vraiment avec mes propres yeux - je dois même considérer que cette étoile minuscule de type " « A » pourrait vraiment être notre dernier, et plus brillant espoir; et qu'en dépit de tous nos efforts pour comprendre l'univers, il y a toujours des phénomènes qui défient toute attente.

Le mystère de l'existence de Xexor avait été un débat de courte durée. Xexor est ici, il est lumineux et il est sain et (selon tous



les rapports de l'autorité stellaire) il coule à flot dans les zones de Kenyon qui sont devenues les ressources principales de l'Hégémonie depuis l'épuisement de tous les autres combustibles. En quelques décennies, les scientifiques avaient cessé de chercher pourquoi l'étoile était ici et au lieu de cela, avaient commencé à se demander comment mieux exploiter cette extra-énergie d'une si grande valeur et tellement recherchée.

Pour ce faire, le Conseil collectif a enrôlé leurs esprits les plus brillants et la grande Compagnie massive de l'espace, InStar, pour concevoir et construire la station d'extraction la plus ambitieuse jusqu'ici. Le résultat était l'ICARUS, la plus grande force autorégulatrice jamais lancée dans l'espace et sa destination actuelle. Les rapports n'ont pas apporté beaucoup de lumière sur les détails de ma mission. Il semble que l'équipage de l'ICARUS soit menacé par le risque d'un certain genre de contamination par radiations. Une maladie qui attaque la mémoire et accélère la décadence des cellules. Selon le rapport, cet effet est censé se produire comme résultat direct de la manipulation des stations de cultures de Kenyon, et est d'une magnitude jamais rencontrée auparavant.

L'Icarus fouille bien plus profondément que n'importe quelle autre station n'en a jamais été capable auparavant. Et il met à découvert des choses que nous n'avons même pas commencé à comprendre...

COMMENCER LE JEU

Sentient peut être joué sur votre PC sous Windows '95 ou DOS.

WINDOWS '95

Quand le disque de Sentient est inséré, le jeu lancera automatiquement le programme de démarrage automatique. Ceci vous permettra d'installer les bibliothèques pour l'exécution de Microsoft Direct X, installer Sentient ou quitter. Si



le démarrage automatique n'a pas lieu, suivez les instructions ci-dessous pour installer le jeu.

1. Dans la barre de démarrage de Windows 95, sélectionnez Exécuter.
2. Tapez x:\setup, où x est la lettre de votre lecteur de CD Rom (par exemple: d:\setup)
3. Cliquez sur OK.
4. Lorsque le programme d'installation de Windows démarre, vous pourrez jouer à Sentient directement depuis le CD, installer Sentient sur votre disque dur ou bien installer les pilotes Microsoft Direct X. S'ils ne sont pas déjà installés ou si vous n'êtes pas certain, veuillez d'abord installer d'abord les pilotes Direct X.

DOS

5. Insérez le CD-Rom. Sélectionnez le support sur lequel vous souhaitez installer Sentient.
6. Tapez INSTALL (INSTALLER)
7. Le programme d'installation de Sentient démarre et vous pourrez installer Sentient directement sur votre disque dur ou installer les pilotes de son. Sélectionnez d'abord l'option d'installation. Vous ne pourrez pas configurer les pilotes de son avant que le jeu ne soit installé sur votre disque dur.

TYPES D'INSTALLATION

Minimum	Installe seulement les exécutables.
Utilise environ 2 Mo.	
Medium (Moyenne)	Installe les exécutables et les fichiers de données nécessaires au bon fonctionnement de Sentient. Cette option utilise 160 Mo.
Maximum	Installe tout y compris les films. Cette option utilise environ 410 Mo.

L'installation moyenne est la plus recommandée. Elle installera tous les fichiers exécutables et fichier de données sur votre disque dur. En effet, Sentient est un jeu tellement vaste qu'il ne

peut pas charger tout ce dont il a besoin dans la mémoire dès le départ... donc il doit lire certaines données à partir du répertoire d'installation de temps en temps. Ceci peut avoir comme conséquence un léger bégaiement dans le jeu alors qu'il accède à votre lecteur de CD. Cet inconvénient peut être réduit au minimum en installant les fichiers sur votre disque dur, d'où le temps d'accès est très largement réduit.

CARTES GRAPHIQUES ET DIRECT 3D

En ce qui concerne l'aide au sujet des supports de cartes graphiques et Direct 3 D, veuillez vous reporter au fichier texte lisez-moi situé dans le logiciel.

COMMANDES

COMMANDES PAR DÉFAUT SEULEMENT

Touches curseur	Marcher
Pg. Suiv	Regarder vers le bas
Pg. Préc	Regarder vers le haut
S (triste)	Régler l'expression du visage
H (heureux)	Régler l'expression du visage
Entrée	Choisir / parler / OK
Espace	Accéder / ouvrir porte /
omettre les films simples	
.	Pas sur le coté vers la gauche
/ salle de la carte précédente	
/	Pas sur le coté vers la droite / salle de la carte suivante / Inventaire / menu précédent
Echap	Annuler / omettre les
séquences du film	
C	Curseur
P	Pause
Flèche de gauche	Élément précédent du menu
Flèche de droite	Élément suivant du menu

UTILISER LA SOURIS

Sous DOS et Windows, il est possible d'utiliser la souris pour certaines actions.

ICÔNE / ACTION / DESCRIPTION

Quand le jeu est en mode curseur (voyez la section "LE CURSEUR"), la souris peut être employée pour déplacer l'icône de la main dans la fenêtre. Si l'élément / objet que vous souhaitez utiliser est en dehors de la fenêtre, alors le bouton de souris droit vous permettra de regarder autour jusqu'à ce que vous puissiez trouver l'élément / objet vous voulez sélectionner. Vous pouvez choisir l'élément à l'aide du bouton de gauche.

Si le jeu n'est pas en mode curseur, vous pouvez toujours utiliser la souris pour choisir les éléments du menu en utilisant le bouton gauche. (Voir la section "COMMENT PARLER AVEC VOTRE ÉQUIPAGE"). En utilisant le bouton de droite sur un élément du menu vous pouvez retourner au menu précédent. Vous pouvez également utiliser la souris pour parler à des êtres et ouvrir les portes, juste en cliquant sur eux avec le bouton de gauche.

Maintenez appuyé le bouton de droite pour permettre au joueur de regarder la scène sans changer la direction de son mouvement. Par exemple, le joueur peut continuer de marcher dans une direction tout en regardant dans une autre.

Il vous serait également utile de tenir un carnet de bord et d'avoir un stylo à portée de main.

Le menu en cours de partie peut être activé seulement si le jeu est en mode de pause. Pour faire ainsi, appuyez sur retour.

COMMANDES DE MENU

Utilisez les touches curseur pour déplacer l'effet de surbrillance et appuyez sur Entrée pour sélectionner. Utilisez la flèche gauche pour sauvegarder une fenêtre dans le système de



menu. Utilisez la touche Echap pour annuler tout choix de menu.

LES MENUS

MENU PRINCIPAL Utilisez les touches curseur pour déplacer les effets de surbrillance et appuyez sur Entrée pour sélectionner.

START GAME (NOUVELLE PARTIE) Commencez une nouvelle partie

LOAD GAME (CHARGER PARTIE) Mène au menu LOAD GAM (CHARGER PARTIE) E

AUDIO (SON) Mène au menu AUDIO (SON)

CONTROL (COMMANDES) Mène au menu CONTROL (COMMANDES)

DIFFICULTY (NIVEAU DE DIFFICULTÉ) Mène au menu DIFFICULTY (NIVEAU DE DIFFICULTÉ)

EXIT (QUITTER) Quitter complètement le jeu.

LOAD/SAVE GAME MENU (MENU CHARGER / SAUVEGARDER PARTIE)

Utilisez les touches curseur pour choisir l'icône que vous souhaitez voir au bas du côté gauche de l'écran. Utilisez la touche Entrée pour sélectionner cette icône. Si l'icône est marquée d'une croix rouge, elle ne peut pas être choisie.

LOAD (CHARGER)

Pour charger une partie antérieure sauvegardée, utilisez les touches curseur pour vous déplacer vers les icônes des flèches situées au bas. En utilisant la touche Entrée sur ces icônes, la surbrillance se déplacera en bas sur les textes et vers la droite. Une fois que vous avez obtenu l'entrée souhaitée, utilisez les touches curseur pour vous revenir à l'icône chargée et appuyez sur Entrée.

SAVE (SAUVEGARDER)

Pour sauvegarder votre situation actuelle dans le jeu, utilisez la même technique que pour le chargement. Sélectionnez l'entrée



sur la partie droite de l'écran. Si cette entrée montre une partie déjà sauvegardée, la nouvelle situation de la partie remplacera l'ancienne. On peut seulement sauvegarder 10 positions différentes dans Sentient.

AUDIO MENU (MENU SON)

Utilisez les touches curseur pour mettre en surbrillance les options que vous avez choisies. Les effets sonores suivants peuvent être réglés en utilisant les touches curseur pour déplacer le marqueur vers la droite ou vers la gauche au long d'une échelle glissante.

EFFETS DE BRUITAGE DE FOND. EFFETS DE LUMIÈRE.
SÉQUENCE DE FILM

Lorsque vous serez satisfait de vos choix, appuyez sur Echap pour revenir au menu principal.

CONTROL MENU (MENU DE COMMANDES)

SPEECH BUBBLE CONFIRMATION (CONFIRMATION DE LA BULLE DE DIALOGUE)

Vous pouvez activer et désactiver les bulles de dialogue sur l'écran. Utilisez les touches curseur de droite et de gauche pour passer d'un choix à l'autre. Lorsque la confirmation de la bulle de dialogue est sur ON et que vous avez terminé de lire la bulle, vous devez appuyer sur Entrée pour confirmer que vous l'avez lue.

CONTROL CONFIGURATION (PARAMÉTRAGE DES COMMANDES)

Chacune des touches dans Sentient est redéfinissable par l'utilisateur. En utilisant les touches curseur, vous déplacez la surbrillance vers le bas dans la liste des commandes, jusqu'à ce que vous atteigniez celle que vous souhaitez changer. Appuyez sur Entrée pour changer la touche. À ce moment, la définition de la touche se transformera en une barre tournante. Pendant ce temps, n'importe quelle touche que vous appuyez sera enregistrée comme la touche qui exécutera l'action



choisie. Si vous redéfinissez les touches basiques de mouvements ou d'annulation, souvenez-vous que vous devrez utiliser ces nouvelles touches pour vous déplacer dans les menus et les écrans d'options.

DIFFICULTY MENU (MENU DE NIVEAU DE DIFFICULTÉ)

Utilisez les touches curseur pour mettre en surbrillance les options que vous choisissez. Les zones énumérées ci-dessous peuvent alors être mesurées par niveau de difficulté. Utilisez les touches curseur pour déplacer le repère au long de l'échelle coulissante. Vous pouvez régler le niveau de la difficulté en termes de contrôle de navette, de cadence de la diffusion du mal des rayons et finalement pour l'attitude du personnel d'Icarus envers Garrit Sherova. Lorsque vous avez fait vos choix, appuyez sur la touche Echap pour retourner au MENU PRINCIPAL.

JOUER UNE PARTIE

Vous contrôlez Garrit Sherova à partir du moment où les séquences d'introduction se terminent et que le jeu commence. Garrit peut être manœuvré vers l'avant, vers l'arrière, à gauche et à droite avec les touches curseur. Alors, le nombre de tours est souple, ce qui prête une sensation de fluidité et de réalisme à sa démarche. Quand Garrit est arrêté, les touches curseur peuvent être utilisées pour des tours rapides sur le point. Utilisez les touches haut de page (Pg. Préc) et bas de page (Pg. Suiv) pour regarder vers le haut et vers le bas.

LE CURSEUR

Appuyez sur la touche C pour déplacer le curseur vers le haut de l'écran. Déplacez le curseur en utilisant les touches curseur et vous remarquerez bientôt que tous les centres d'intérêt sur l'écran sont dans un cadre vert. Quand le cadre vert est sur l'écran, appuyez sur la touche Entrée et un menu apparaîtra dans la partie gauche supérieure de l'écran qui vous indique quel est l'objet. Utilisez les touches curseur pour déplacer les effets de surbrillance dans le menu. Quand vous avez construit



vos choix, appuyez sur Entrée pour confirmer et mettre en application.

TRANSPORTER DES OBJETS

Tous les objets que vous ramassez sont gardés dans l'inventaire. Pour accéder à l'inventaire, appuyez sur la touche I. Pour utiliser un objet, vous devez aller à l'inventaire et choisir l'objet en utilisant les touches curseur pour mettre les choix en surbrillance et appuyer ensuite sur Entrée pour confirmer. On vous donne alors un choix d'actions à mener avec cet objet : Use (Utiliser) ou Use on (Utiliser sur) etc....

COMMENT PARLER AVEC L'ÉQUIPAGE ?

Vous pouvez parler avec chaque personnage dans le jeu. Il est essentiel que vous le fassiez, autrement vous ne pourrez jamais découvrir comment terminer le jeu, Il est recommandé de revenir parler aux personnages plusieurs fois pendant un jeu, car ils pourraient avoir quelques nouvelles informations pour vous. Lorsque vous vous trouvez à coté d'un personnage de l'équipage, il est possible d'entamer la conversation en appuyant sur la touche Entrée. Il vous est alors montré un menu de texte avec de multiples choix que vous pouvez mettre en surbrillance en employant les touches curseur. Appuyez sur Entrée pour confirmer l'élément de discours de votre choix. Vous serez alors mené à d'autres menus de texte. Quand vous aurez construit la phrase de votre choix, appuyez sur la touche Entrée pour confirmer et Sherova parlera. Pour se déplacer dans le menu, vous pouvez utiliser les touches curseur. Par exemple si vous décidez que vous ne voulez pas « ask a question » (poser une question), mais « make a statement » (faire une remarque), vous pouvez utiliser les touches fléchées. Celles-ci vous permettent de vous déplacer facilement à travers les écrans de menu de texte.

HUMEUR

Chaque extrait de discours que vous construisez peut être dit dans un ton de voix différent. La petite image de Garrit qui apparaît en bas à gauche sur l'écran est l'indicateur de



l'humeur. Après avoir construit votre phrase, (mais avant d'appuyer sur Entrée pour confirmer) utilisez les touches H et S (heureux et triste) pour défiler à travers la gamme complète des expressions faciales de Sherova. Lorsque vous aurez atteint l'humeur appropriée, appuyez sur Entrée pour enfin confirmer l'élément de votre discours et Sherova se comportera selon l'humeur choisie.

SYSTÈME DE NUMÉROTAGE

Il y a quatre plates-formes sur l'Icarus. Ce sont le Géodome, Auxiliary (l'Auxiliaire), Research (la Recherche) et Engineering (l'Ingénierie). Ces plates-formes sont divisées en OCTANTS et RINGS (cercles). Afin de naviguer correctement dans les couloirs, vous devez apprendre ce système.

PILIERS

Les piliers situés aux intersections sont dotés de 8 numéros. Pour les lire correctement, vous devez vous tenir face à eux (voir le schéma). Depuis ce point, vous pouvez voir 2 numéros divisés par le symbole / icône de la plate-forme. Ceci indique les salles vous pouvez trouver en suivant ces couloirs sur votre droite et votre gauche, et la plate-forme sur laquelle vous êtes actuellement. De plus, en dehors de chaque pièce, il y a un demi-pilier qui indique ce qui se trouve à votre droite et à votre gauche et lorsque que vous en approchez, il vous donne le numéro de la salle.

NOMBRES

Chaque nombre se compose de 3 chiffres: le premier est le CERCLE (RING) sur lequel vous êtes; le second est l'OCTANT dans lequel est la salle; et le troisième est la salle. En plus des nombres, vous trouverez également des symboles. Ils indiquent: teleports (la téléportation), Dead Ends (les limites) et Intersections. Ils apparaissent à la place du numéro de salle.

LES ÉCRANS SUZIE

Vous trouverez divers écrans Suzie marqués sur la station que vous pouvez consulter pour obtenir des informations sur: crew



members (les membres de l'équipage) ; station plans (les plans de la station); et state of machinery (l'état des machines à bord de la station). Il peut également permettre d'accéder à l'Hegemonic Encyclopedia (l'encyclopédie Hégémonique).

LES PLANS DES STATIONS

Pour accéder aux plans des stations, vous devez vous tenir devant un écran de Suzie et appuyer sur la barre d'espace. Ceci affichera un écran avec différentes options. Utilisez les touches curseur pour déplacer l'effet de surbrillance au-dessus de l'option plans de station et appuyer sur Entrée pour confirmer. Utilisez les touches curseur pour déplacer l'effet de surbrillance au-dessus de la plate-forme que vous souhaitez voir et appuyez sur Entrée pour confirmer. Vous verrez maintenant une carte holographique du terrain que vous voulez. Vous pouvez maintenant mettre en surbrillance les salles une par une en utilisant les touches < et >. Appuyez sur Entrée pour confirmer et l'information au sujet de la salle apparaîtra maintenant sur l'écran de Suzie. Une fois que la carte est lancée, on peut se déplacer dans la salle. Pour tourner la carte jusqu'à se trouver en face, appuyez sur Entrée. Pour retourner à la liste de plate-formes, vous devez appuyer sur la touche I. Pour sortir, appuyez sur la touche Echap.

ACCÈS À LA BASE DE DONNÉES

Elle contient les informations sur l'équipage, les machines et l'histoire de la nouvelle Hégémonie. Pour accéder à l'information suivez le même processus qu'au-dessus en utilisant les touches curseur pour déplacer l'effet de surbrillance sur l'option d'accès à la base de données. Appuyez sur Entrée pour confirmer. Pour revenir à la page précédente, appuyer sur I. Pour quitter, appuyer sur Echap.

REMARQUE: Lorsque vous mettez un sujet en surbrillance, vous trouverez quelques mots dans une couleur différente. Cela signifie que vous pouvez y accéder en les sélectionnant directement.



LES MACHINES D'ICARUS

L'Icarus est une station spatiale entièrement en fonctionnement, et autorégulatrice. Les machines et autres systèmes de la navette exécutent leurs fonctions grâce aux membres de l'équipage. Les choses se décomposent, perdent de la puissance, il y a des courts-circuits etc.... et sont réparés. Alors que le jeu se déroule et que votre position parmi l'équipage s'améliore, vous pouvez surveiller le fonctionnement des navettes et, si vous choisissez de faire ainsi, participer à son entretien. Un bon travail aura pour résultat que la navette reste dans une orbite stable, et un mauvais travail peut causer un affaiblissement rapide de l'orbite. Cependant, si vous choisissez de ne pas participer au travail de la station, elle se contrôlera seule.

Pour en savoir plus sur le mode de n'importe laquelle de ces machines, vous devez suivre les mêmes instructions que ci-dessus. Les cadres représentent les machines et la couleur signifie leur état.

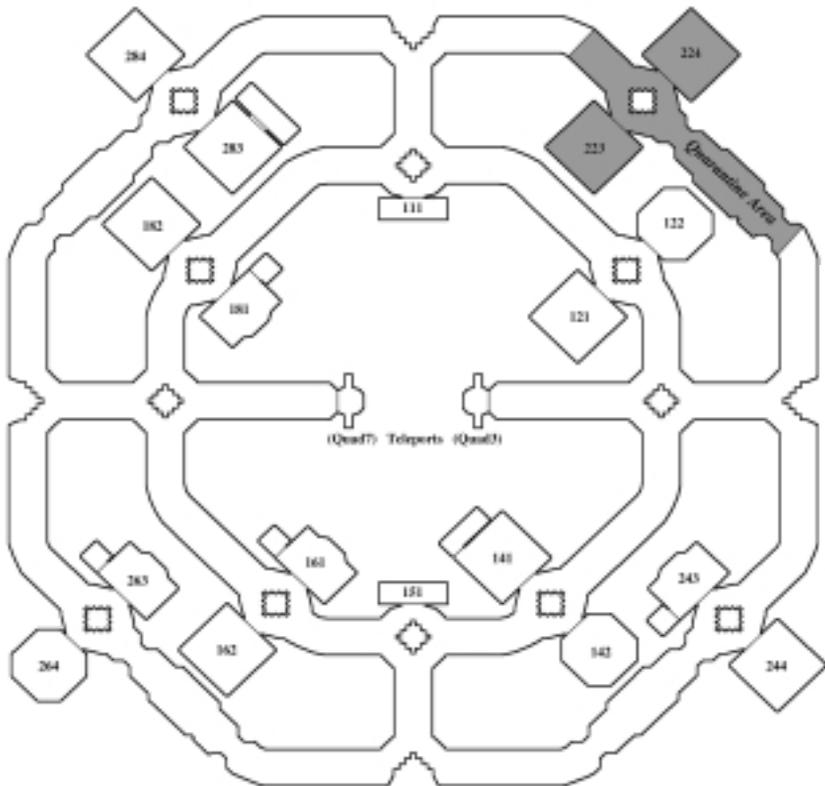
BLEU – en état complet de fonctionnement. **ROUGE** - ne fonctionne pas. **MARRON** - la machine fonctionne mais ne peut pas être utilisée parce qu'une autre machine de la ligne est en panne.

Les lignes entre les machines montrent le réseau de dépendance entre les machines.

PRIORITÉ D'ÉNERGIE

Toute la puissance des machines à bord de l'Icarus provient de la grille centrale d'énergie. De même, à mesure que votre position dans l'équipage s'améliore, vous pouvez leur donner une priorité. Par exemple, si vous souhaitez vous assurer que les propulseurs sont les dernières parties affectées par le manque d'énergie, maintenez appuyé Entrée et utilisez les touches curseur pour déplacer le noyau du propulseur vers le haut de la liste.

RESEARCH DECK



Icarus Station: Research Two (Medical Research Centre and Quarantine)

111: Research security store	142: Kenyon drift tubes	263: Crew quarters
121: Medical analysis lab	243: Crew quarters	264: Kenyon drift tubes
122: Matter Analysis lab	244: Research vending	181: Crew quarters
223: Sickbay	151: Pharmacy	182: Mid. energy kenyon collection
224: Mass spectrum analysis	161: Crew quarters	283: Partial Analysis and ancillary
141: Medical radiation lab	162: Low energy kenyon collection	284: Astronomy lab





GUIDE PAR ÉTAPE

**Naturellement, ceci n'est pas le seul itinéraire de ce jeu.
N'hésitez pas à expérimenter – vous ne savez jamais ce qui pourrait arriver.**

Une fois que le jeu commence, vous vous trouverez sur le quai d'amarrage de l'Icarus. Appuyez sur la touche C. Ceci déplacera le curseur vers le haut de l'écran. Déplacez le curseur en utilisant les touches fléchées et vous remarquerez bientôt que tous les centres d'intérêt sur l'écran sont à l'intérieur d'un cadre vert. Appuyez sur la touche Entrée et un menu apparaîtra en haut à gauche de l'écran et vous indiquera quel est l'objet. Utilisez les touches curseur pour déplacer l'effet de surbrillance dans le menu. Lorsque que vous avez fait votre choix, appuyez sur Entrée pour confirmer et mettre en application. Premièrement, vous devez trouver le costume de protection contre les radiations (radiation suit) pour vous protéger contre le mal des rayons. Vous devez maintenant aider l'ingénieur blessé Karjenum en utilisant votre trousse de secours (first aid kit) sur lui. En récompense, Il vous donnera une clé de déclenchement de bouclier (shield activation key). Utilisez la clé sur le panneau de déclenchement de bouclier (shield activation panel). Suivez Karjenum en passant par la porte, vers le sas (airlock). Vous y rencontrerez deux gardes qui vous assommeront. Vous tombez maintenant sans connaissance et au réveil vous serez en quarantaine.

Camik et Drum vous demanderont qui vous êtes. Dites-leur et Camik partira. Parlez à Karjenum en attendant Dania Luvey qui vous donnera les ordres et un laissez-passer pour avoir accès au reste de la plate-forme. Elle vous demandera de chercher Malichek et de rapporter un rapport sur un rayonnement. Il pourra être trouvé au laboratoire médical des radiations (medical radiation lab) sur le pont de recherche 2. (voir carte ci-dessous). Ramenez-le-lui au laboratoire d'analyse de la Matière (matter analysis lab) sur le pont de recherche 2. Elle vous demandera alors le rapport Kenyon. Il peut être trouvé dans le laboratoire d'astronomie (astronomy lab) sur le pont de



recherche 2. Ramenez-le-lui au laboratoire d'analyse de la matière sur le pont de recherche 2 et accompagnez-la au laboratoire des étoiles (Star lab).

Le reste dépend de vous.

MENU EN COURS DE PARTIE

Vous pouvez appuyer sur la touche de P à tout moment pour faire une pause dans le jeu et appuyer alors sur Entrée pour afficher le menu du jeu en cours de partie. Vous pourrez alors faire votre sélection à partir des choix de menu en suivant.

Utilisez les touches curseur pour mettre une option en surbrillance, et appuyez sur Entrée pour confirmer.

CONTINUE (CONTINUER)

Reprendre la partie

LOAD GAME (CHARGER JEU)

Vous renvoie à l'écran

de chargement de jeux où vous pourrez charger une partie existante comme c'est expliqué en section MENU CHARGER / SAUVEGARDER UNE PARTIE.

SAVE GAME (SAUVEGARDER UNE PARTIE)

Vous mène à

l'écran de sauvegarde de jeu où vous pourrez sauvegarder une partie tel que c'est décrit en section MENU CHARGER / SAUVEGARDER UNE PARTIE

OPTIONS

Il vous renvoie à l'écran des options de vidéo (Windows seulement). Vous pouvez alors choisir un des modes vidéo disponibles pour exécuter le jeu. Ce menu permet également à l'utilisateur d'activer ou non les films ou de configurer le modèle d'inertie des commandes.

À tout moment, vous pouvez revenir au menu précédent avec Echap.



RÉSOUTRE LES PROBLÈMES

Voici quelques problèmes connus que vous pourriez rencontrer en jouant à Sentient. Les réponses devraient vous fournir l'information nécessaire pour résoudre ces problèmes.

QUE DOIS-JE FAIRE SI JE NE REÇOIS PAS VRAIMENT LE MESSAGE D'UN PERSONNAGE NON-JOUEUR ?

Si vous le suivez et « ASK A QUESTION » (POSEZ UNE QUESTION) puis « WHAT SHOULD I DO NOW ? » (QUE DOIS-JE FAIRE MAINTENANT ? Il vous donnera un bref résumé de ce que vous devriez faire ensuite. Vous pouvez aussi choisir d'utiliser l'option « SAY AGAIN » (RÉPÉTEZ) de cette liste.

COMMENT TROUVER UN PERSONNAGE NON-JOUEUR PARTICULIER ?

Vous devriez demander à un autre personnage non-joueur « WHERE DO I FIND... » (OÙ JE PEUX TROUVER... ?) et puis le nom du personnage non-joueur que vous vouliez trouver. Il vous dira au mieux selon ses connaissances, où trouver votre personnage non-joueur. Vous pouvez également demander à un personnage non-joueur de vous mener au personnage non-joueur que vous deviez voir.

ON M'A DEMANDÉ D'ALLER AU LABORATOIRE D'ASTRONOMIE. COMMENT PUIS-JE SAVOIR OÙ IL SE SITUE ?

Il y a 2 moyens de trouver rapidement votre chemin pour des salles spécifiques. Vous pouvez soit demander à un personnage non-joueur où la salle est, soit vous pouvez « GIVE A COMMAND » (DONNER UNE INSTRUCTION) et le personnage non-joueur vous y mènera.



J'AI SAUVEGARDÉ UNE PARTIE ET JE NE ME SOUVIENS PLUS DE CE QUE J'AI FAIT EN DERNIER OU DE CE QUE JE DOIS FAIRE MAINTENANT.

Employez un bloc-notes et un crayon pour faire un suivi des informations que vous recevez pendant le jeu parce que vous en aurez très souvent.