

Dreamcast™



Dreamcast.

SEGA®

SEGA®



PHANTASY STAR™
ONLINE

Merci d'avoir acheté "Phantasy Star Online". Ce logiciel a été conçu pour une utilisation exclusive sur la console Dreamcast. Lisez attentivement ce manuel d'instructions avant de commencer à jouer.

Remarque : d'après dans le présent manuel, « Phantasy Star Online » sera abrégé sous la forme « PSO ».



SOMMAIRE

PRÉLUDE	48
COMMANDES DE BASE	49
CLIFFER LOGICEL	50
SAUVEGARDE	50
COMMENCER UNE PARTIE	51
CRÉATION DE PERSONNAGES	51
TYPES DE PERSONNAGES	52
SÉLECTION DU MODE	54
STRUCTURE DE RESEAU EN LIGNE	55
L'UNIVERS DE PSO EN LIGNE	56
MODE DE JONCTION 1	59
JOUER À PSO	62
ÉCRAN ET MENUS DE jeu	65
OPTIONS	71
ACTIONS UTILISÉES DANS PSO	73
ARMES	75
ARMURES, BARRIÈRES ET PROTECTIONS	76

PSO prend en charge l'utilisation de cartes mémoire (Visual Memory [VM]), vendues séparément. 16 blocs sont nécessaires pour sauvegarder le fichier de jeu. 30 pour le fichier de carte de Guilté. Le sauvegarde de fichiers téléchargés requiert des blocs supplémentaires. Lorsque vous quittez le jeu, la sauvegarde est automatique. N'éteignez jamais la console Dreamcast, ne retirez pas de carte mémoire et ne déconnectez pas le câble lorsque vous chargez ou sauvegardez des données. Pour plus d'informations sur la sauvegarde, reportez-vous à la page 50.

Après le succès de destruction immédiats, un projet d'investissement à grande échelle a été mis au point afin de trouver une planète habitable : le projet Pioneer. Des sondes automatisées envoyées dans l'espace ont permis de découvrir une planète lointaine Rogol et le premier vaisseau inter-stellaire, Pioneer 1, y est envoyé pour installer une colonie. Pioneer 1 ayant confirmé que la planète Rogol est un endroit convenable, les premiers colons préparent la construction de Central Dome sur la planète. 7 ans plus tard...

Pioneer 2 termine son long voyage vers la planète, les premiers réfugiés. Cependant, alors que Pioneer 2 entre en orbite et établit un lien de communication avec le Central Dome, une explosion terrible secoue la planète entière. Tout contact avec les milliers d'habitants et de femmes de Pioneer 1 est alors perdu.

Que s'est-il passé exactement sur Rogol ?

Qu'est-ce que PSO ?

PSO est un jeu de rôle en ligne. Il vous permet ainsi d'interagir en contact avec des joueurs de monde entier. Découvrez la diversité de la langue et choisissez l'une des cinq langues proposées. Vous pourrez ainsi communiquer avec des joueurs étrangers. Formez une équipe de joueurs en ligne ou bien interagissez dans les salles de Guild des observateurs tout en discutant pour échanger des informations.

Non entendu, vous n'êtes pas obligé de jouer en ligne, le mode hors connexion offre également une excellente jouabilité. Quel que soit votre choix, nous espérons que vous apprécierez l'univers péripatète de PSO.



PSO se joue à un seul joueur (ou jusqu'à quatre joueurs en ligne). Connectez la manette dans le port de commande A.

Né manipulez jamais le stick analogique ou les boutons analogiques G/D lorsque vous utilisez le contrôle Onscreen. Cela peut entraver la procédure d'initialisation de la manette et risque d'entraîner des dysfonctionnements.

Pour retourner à l'écran de titre à tout moment au cours de partie, appuyez simultanément sur les boutons tout en maintenant le bouton Start enfoncé.



Mettez en marche la manette (bouton appuyé) dans le port d'extension B de la console.



À tous moments en jeu, appuyez sur le bouton Start pour accéder à l'écran de titre.

ATTENTION

Vous ne pouvez pas jouer à PSO avec cette manette. Apprenez-vous qu'un Y2 est hérité avant de commencer à jouer.

	POUR LE TITRE, MENU DE SÉLECTION DE PERSONNAGE OU MENU	SÉLECTION DES PERSONNAGES	POUR LOBBY, BOYER DE PERSONNAGES OU Y2	EN JEU
L3 ANALOGIQUE	SÉLECTION		DÉPART À L'ÉCRAN	
CROSS	SÉLECTION		SÉLECTION	
BOYER ANALOGIQUE L	NON UTILISÉ	PREMIER JEU	NE JEU (DETAILS DE JEU) / PERSONNAGE	
BOYER ANALOGIQUE R	NON UTILISÉ	PREMIER JEU	NON UTILISÉ	CHANGEMENT DE FACTEUR
BOYER 	JEU			
BOYER 	JEU			
BOYER 	NON UTILISÉ			
BOYER 	NON UTILISÉ			
BOYER 	NON UTILISÉ			
BOYER 	NON UTILISÉ			
BOYER START	CHANGEMENT	BOYER	BOYER À PARTIR DE LA MANETTE (Y2) / BOYER	

Vous pouvez utiliser le clavier logiciel pour discuter avec d'autres joueurs tout en jouant à PSO ou bien contacter un client Dreamcast (vendu séparément) au port de monnaie B/C ou D.

CLAVIER LOGICIEL



	CLIQUEZ MULTIPLE/CLIQUEZ MAJUSCULES Sélectionner les personnages
ENTREE	 Entrer (pour afficher le texte)
RETOUR	BOUTON Supprimer un personnage
	BOUTON Naviguer dans les écrans
CLAVIER	BOUTON Fermer le clavier
SYMBOLE	BOUTON MAJUSCULES S/D Naviguer parmi les idées

Pour sauvegarder les données de jeu PSO, une carte mémoire est requise. 1) Dans l'écran titre, une sélection est proposée pour sauvegarder le fichier de jeu. 2) Bien que le fichier de jeu de CoRo3 (le sauvegarde de fichiers téléchargés requiert des données supplémentaires) peut sauvegarder les données de jeu, sélectionner « Quitter le jeu » dans le menu principal. À chaque jeu, le système Dreamcast ne conserve que de courts extraits et ne sauvegarde pas le monde pendant le sauvegarde des données. De même, ne sélectionner pas la carte mémoire en cours de jeu, cela est susceptible d'entraîner la perte de sauvegarde.

SAUVEGARDE EN MODE EN LIGNE

Quand vous êtes en train de sélectionner « Quitter le jeu » dans le menu principal, une fois données, vous serez invité à sauvegarder. Utilisez les boutons **+** **-** pour sélectionner « OUI » ou « NON » et appuyez sur le bouton **+** pour valider. Si vous jouez en équipe, vous serez invité de l'équipe. Si ce moment précis, vous les options d'équipe sont proposées en fonction de tout les objets collectés seront sauvegardés. Si vous quittez votre équipe ou refusez d'être invité et si votre équipe doit le terminer sans vous, l'équipe entière ne pourra recevoir le récompense sauf si les membres restent la victoire tout ensemble.



SAUVEGARDE EN MODE HORS CONNEXION

Quand vous jouez hors connexion, sélectionner « Quitter le jeu » dans le menu principal. Vous serez invité à sauvegarder. Utilisez les boutons **+** **-** pour sélectionner « OUI » ou « NON » et appuyez sur le bouton **+** pour valider.



ATTENTION

Si vous quittez le jeu sans utiliser le processus qui s'appuie sur

« Quitter le jeu » dans le menu principal ou si pour toute autre raison, vous êtes déconnectés de serveur au cours d'une partie en réseau, tous les objets et l'équipement (Marteau), objets en vente ou dans le cas de jeu sont perdus.

MENU DE L'ÉCRAN PRINCIPAL

Lorsque l'écran principal apparaît, appuyez sur le bouton **Start** pour afficher le menu. Utilisez les boutons **←** **→** pour sélectionner un mode et appuyez sur **Enter** pour valider votre sélection.

NOUVELLE PARTIE

Vous pouvez créer le nom de votre joueur et le jeu d'après affiché sur l'écran de sélection dans votre jeu PSO. Pour plus de renseignements, reportez-vous à la section "PERSONNAGE" de la page 17.

Le seul fichier de jeu (par personnage) peut être sauvegardé par votre ordinateur. Si un fichier PSO existe déjà, vous serez invité à écraser le fichier existant. Il n'est pas possible de sauvegarder des données de jeu sans votre ordinateur.

CONTINUER

Sélectionnez cette option pour reprendre une partie précédemment sauvegardée. Lorsque l'écran de sélection des autres données apparaît, utilisez les boutons **←** **→** **Enter** pour sélectionner le jeu à continuer.

Vous pouvez également sélectionner une partie précédemment sauvegardée. Lorsque l'écran de sélection des autres données apparaît, utilisez les boutons **←** **→** **Enter** pour sélectionner le jeu à continuer. Si vous n'avez aucune partie sauvegardée, appuyez sur le bouton **Start** pour continuer.

OPTIONS

Cette fonction vous permet de modifier les différents paramètres de jeu. Pour de plus amples informations, reportez-vous à la page 17.

WEBSITE

Utilisez ce lien pour accéder au site officiel de PSO ou à la page d'accueil de SOFTON.



NOUVELLE PARTIE

Une fois fait que vous commencez une nouvelle partie, vous devez créer un personnage.

SÉLECTIONNER UN TYPE DE PERSONNAGE

Utilisez les boutons **←** **→** pour sélectionner le type de personnage (voir page 18) que vous désirez utiliser et appuyez sur **Enter** pour valider. Un bref résumé apparaît sous chaque icône de profession/espèce, accompagné de représentations graphiques indiquant les attributs (voir page 18) de chaque personnage. Appuyez à nouveau sur le bouton **Enter** pour accéder à l'écran "ÉDITION DU PERSONNAGE" ou appuyez sur le bouton **Start** pour continuer et retourner à l'écran précédent.



MODIFIER VOTRE PERSONNAGE

Pour personnaliser l'apparence de votre personnage, sélectionnez un objet (ou un élément) à l'aide des boutons **←** **→** et appuyez sur le bouton **OK**. Ensuite, sélectionnez un style pour cet objet à l'aide des boutons **↑** **↓** (les paramètres disponibles varient selon les différents types de personnage.) Servez-vous des boutons analogiques **L** **R** pour faire pivoter le personnage, appuyez sur le bouton **○** ou **□** pour revenir à l'écran précédent. Si vous appuyez sur le bouton **Start** lorsque vous êtes dans l'écran **ÉDITION DE PERSONNAGE**, tous vos paramètres sont effacés et vous retournez à l'écran **SÉLECTION DE PERSONNAGE**. Lorsque vous sélectionnez **OK**, votre personnage se verra attribuer l'une des 30 **ÉTATISTIQUES** disponibles. Appuyez sur le bouton **○** pour continuer (il n'est pas possible d'arrêter après avoir validé un choix).



OBJETS MODIFIABLES

VESTIR Sélectionnez une tunique de stage.

TELE Sélectionnez un type de télé (probabilité d'empêchement).

COLORIS DU CORPS Sélectionnez une couleur pour le corps (probabilité d'empêchement).

CORPORE Sélectionnez un style de corset. Utilisez les boutons **↑** **↓** pour régler la couleur et **F** **R** de tourner 90°.

TELE2 Sélectionnez la couleur de la télé.

PIED Sélectionnez une couleur de pied.

PROPORTION Utilisez les boutons **←** **→** pour régler la taille et **↑** **↓** pour faire le style.

NOM DE PERSONNAGE Cliquez sur nom pour votre personnage. Appuyez sur **○** pour afficher le dernier loguel. Une fois les données validées, appuyez à nouveau sur le bouton **○** pour valider. Remarque : vous ne pouvez pas sélectionner **OK** si vous n'avez pas validé de nom.

AUTO Appuyez sur le bouton **○** pour créer votre personnage en tant que personnage sélectionné. Appuyez à nouveau sur **○** pour valider et créer votre personnage et ainsi de suite.

OK Sélectionnez **OK** pour valider les modifications.

Comprenez vos chances sur les statistiques des armes et des défenses de chaque type de personnage en fonction des statistiques suivantes :

HP Points de santé.

MR Taux de protection des atouts.

TR Rapidité des vos techniques - influence le loguel et les TP (taux de succès lorsqu'il est utilisé).

TP Points de technique.

AC Ouvre de protection - vitesse de défense contre les atouts ennemis.

AD Rapidité des vos atouts - vitesse de loguel (loguel) et l'usage.

REPRESENTATION GRAPHIQUE DES ATTRIBUTS DES PERSONNAGES



PROFESSIONS

Les Professions de PSO, les neuf types de personnages appartenant à l'un des six métiers (Chasseur, Guerrier ou Maître) et possédant la profession de Guerrier, de Mage ou de Maître. Elles ont les membres de chaque profession caractéristique avec le même niveau d'équipement, les attributs de chaque personnage sont variables.

CHASSEUR

Expert en armes blanches, le chasseur combat dans le combat rapproché.

FORCE

Expert en techniques, ce personnage se spécialise en supports de combat.

Éclair

Expert Guerrier

Capable de bien utiliser les techniques, ce personnage possède le potentiel le plus élevé et le plus équilibré dans les jeux.



Éclair

Expert Guerrier

Spécialiste du combat rapproché, ce personnage possède le potentiel le plus équilibré pour tous les attributs et pour utiliser des techniques. Possède un bon degré d'agilité et de vitesse.



Éclair

Expert Guerrier

Fort et fort comme de l'acier, ce combattant est un personnage solide et rapide. Spécialiste des techniques, il aime combattre.



Éclair

Expert Guerrier

Le roi du personnage. C'est celui qui possède le plus grande maîtrise de son arme et la plus grande agilité. Il aime l'air et les supports de combat. Spécialiste en supports d'attaque, ce personnage est expert des effets qui peuvent bruler.



FORCE

Expert Guerrier

Président de l'OT le plus fort de tous les personnages. C'est celui qui utilise les techniques de manière à obtenir un grand nombre d'effets. Ce personnage est très intéressé par les effets de combat.



DANGER

Spécialiste de la technique, ce combattant est expert en armes de longue portée.

Maître

Expert Guerrier

Fort et rapide, cet expert en supports de combat possède une maîtrise parfaite des techniques. Spécialiste de la maîtrise de la maîtrise, ce personnage possède le plus équilibré de tous les attributs. Il aime combattre.



Maître

Expert Guerrier

Spécialiste en armes blanches, ce personnage possède une maîtrise parfaite des techniques. Spécialiste de la maîtrise de la maîtrise, ce personnage possède le plus équilibré de tous les attributs. Il aime combattre.



Maître

Expert Guerrier

Fort et rapide, cet expert en supports de combat possède une maîtrise parfaite des techniques. Spécialiste de la maîtrise de la maîtrise, ce personnage possède le plus équilibré de tous les attributs. Il aime combattre.

FORCE

Expert Guerrier

Spécialiste en supports de combat, ce personnage possède le plus équilibré de tous les attributs et pour utiliser des techniques. Possède un bon degré d'agilité et de vitesse.



Dès fois votre personnage créé, vous accédez au menu de sélection du mode. Utilisez les boutons **▲** **■** pour sélectionner le mode de jeu en ligne ou hors connexion et appuyez sur la touche **○**. Le contenu de l'interface et les possibilités varient selon le mode sélectionné.



MODE HORS CONNEXION

NIVEAU DE DIFFICULTE

Lorsque vous jouez à PSO pour la première fois, le niveau **NORMAL** est automatiquement sélectionné. Si vous

terminez le jeu à ce niveau, cet écran réapparaît la prochaine fois que vous jouez. Utilisez les boutons **▲** **■** pour sélectionner soit **NORMAL**, ou **DIFFICILE (HARD)** et validez à l'aide de la touche **○**. Appuyez sur **○** pour annuler. Si vous terminez le jeu au mode **DIFFICILE**, vous aurez la possibilité de vous mesurer au niveau **TRÈS DIFFICILE (VERY HARD)**.



JOUER À PSO HORS CONNEXION

Comme pour le mode en ligne, le mode hors connexion offre un certain nombre de guises de

Qualité des données en cas de problème de ligne. Pour l'essentiel, vous continuerez tout dans le jeu même malgré l'interaction de personnages non jouables. Vous pouvez également utiliser ce mode pour récupérer de l'expérience et ensuite faire vos débuts en ligne.

MODE EN LIGNE

NUMÉRO DE CODE et CODE D'ACCÈS

La première fois que vous vous connectez au réseau pour jouer en ligne à PSO, vous devez entrer le numéro de série ainsi

que le clé d'accès présents sur l'étiquette d'emballage du jeu. Utilisez les boutons

▲ **■** pour sélectionner le zone de texte modifiable, puis les boutons **○** **○** **○** **○**

pour sélectionner chaque caractère de votre alphanumérique et appuyez sur **○**

pour valider. Pour annuler, servez-vous du bouton **○**. Une fois les deux codes entrés, sélectionnez

ENTRER et appuyez sur la touche **○**. Ces informations seront envoyées au serveur PSO et une fois

véifiées, seront enregistrées sur le fichier principal de votre WM. Vous n'aurez donc plus besoin de les

entrer à chaque fois que vous vous connectez. Cependant, il est essentiel que vous ne perdiez pas ces informations et qu'aucun tiers n'y ait accès avant votre inscription sur le serveur.



FRAIS ASSOCIÉS AU JEU EN LIGNE

Outre les frais de fournisseur d'accès à Internet, des frais de communications peuvent vous être facturés.

Informations

Service consommateurs ESOA :
info_franch_franch@esoaculture.com
 01 20 20 20

SE CONNECTER

SELECTION DU
VAISSEAU

Depuis **WISSAM** se compose de différents **BLOCS** donnant accès à la ville. Il est possible de passer d'un **BLOC** à un autre ou de changer de **WISSAM** ou des **BLOC** et de rejoindre une équipe au sein d'un même **WISSAM**.

VAISSEAU (page 56)

BLOC (page 56)

FOYER DE MONTAGNE (page 56)

SERVO-ROBOT
MONTAGNE (page 56)

MONTAGNE (page 57)

MONTAGNE
(page 57)

MONTAGNE (page 57)

Changer de
FOYER DE
MONTAGNEChanger
de BLOC

Changer de VAISSEAU

VAISSEAU

VAISSEAU

VILLE PIONEER 2 (page 59)

PLANTE ROGOL (aire de jeu)

- Accéder au scénario principal du jeu.
- Se lancer dans des quêtes depuis le **Guidé des chasseurs** (page 61).

Une fois votre équipe organisée, vous serez transporté jusqu'à la ville de Pioneer 2 où vous commencerez à jouer. C'est ici que vous et votre équipe allez vous équiper dans les magasins, etc.

Lorsque votre équipe est prête, rendez-vous au transporteur principal de la ville. Une fois à l'intérieur, sélectionnez une destination sur la planète Rogol (voici aire de jeu) et votre équipe y sera transportée. Lorsque vous êtes touché par l'ennemi (page 64), etc., vous êtes ramené à la ville.

Lorsque vous avez terminé ce niveau de la mode DE LIGNE, la fenêtre de sélection de VOTRE vaisseau apparaît. Cet écran vous permet de jouer de PSO.

SELECTION DU VAISSEAU ET DU BLOC

Utilisez les boutons **☛☛** pour sélectionner le VOTRE vaisseau et appuyez sur le bouton **☛**. Pour voir combien de joueurs ou d'équipes sont présents dans un VOTRE vaisseau, sélectionnez un VOTRE vaisseau et appuyez sur le bouton **☛**. Après avoir sélectionné un BLOC, vous serez transporté au foyer de Visualisation (Visual lobby). Pour changer de VOTRE vaisseau et/ou de BLOC, sélectionnez l'EMBARQUEMENT depuis le Service d'Information, Utilisez le transporteur situé dans le coin pour changer de Foyer de Visualisation (Visual lobby) à l'intérieur d'un même BLOC.

Le menu de sélection de VOTRE vaisseau offre également un service de téléchargement de skins que vous pouvez utiliser pour télécharger et installer de nouvelles skins ou skins déjà existantes. Sélectionnez l'élément "Skins" dans le menu "Skins" Service = 1 pour afficher la liste des skins disponibles. Utilisez les boutons **☛☛** pour sélectionner une skin à télécharger et appuyez sur **☛**. Si le nombre de skins libres est insuffisant, un message apparaît et vous renvoie automatiquement à l'écran précédent. Pour savoir comment accéder aux skins récemment téléchargés, voir page 11.



FOYER DE VISUALISATION (Visual lobby) SERVICE D'INFORMATION

Une fois à l'intérieur du foyer de Visualisation (Visual lobby), vous pouvez vous déplacer et discuter en temps réel avec d'autres joueurs de votre jeu. Visitez le Service d'Information et sélectionnez : Organiser l'EMBARQUEMENT / lorsque vous désirez créer une nouvelle équipe ou afficher à une équipe existante. Sélectionnez : Embarquer / pour changer de VOTRE vaisseau ou de BLOC. Utilisez les boutons **☛☛** pour sélectionner des objets de menu et appuyez sur le bouton **☛** pour valider ses selections. Appuyez sur **☛** pour innover.



EQUIPES

Pour explorer le glorieux flag, vous devez faire partie d'une équipe. Pour cela, vous pouvez soit rejoindre à une équipe existante soit en créer une nouvelle.

LENDREZ A UNE EQUIPE

Sélectionnez cette option pour afficher la liste des équipes disponibles dans un BLOC. Pour être approché des informations sur les membres de chaque équipe, appuyez sur **☛**. Sélectionnez une équipe et validez votre choix pour y rejoindre. Vous serez alors transporté dans le foyer de la zone de jeu de l'équipe. Un message apparaît à côté des équipes pour lesquelles l'adhésion est interdite au motif de plein. Si vous ne connaissez pas le nom de plein, vous ne serez pas en mesure d'y rejoindre.



CHER UNE ÉQUIPE Sélectionnez votre équipe pour voler votre propre équipe et se prendre le contrôle. Entrez le nom de l'équipe et le mot de passe requis s'il en est et choisissez le niveau de difficulté. Une fois ces informations entrées, votre équipe est créée et vous êtes transportés dans le site de la zone de jeu. D'autres joueurs peuvent découvrir votre équipe. Remarque : si votre mot de passe n'est choisi, d'autres joueurs peuvent rejoindre l'équipe en sélectionnant le nom de l'équipe.



Quatre joueurs ou maximum peuvent rejoindre l'équipe. Une fois que trois autres joueurs ont rejoint l'équipe, celle-ci est automatiquement acceptée. Si tous les joueurs restent connectés, votre équipe reste disponible pour le jeu. Cependant, si tous les joueurs d'une équipe rejoignent un Foyer de Visualisation (Visual Lobby) ou se déconnectent du réseau, l'équipe disparaît.

- NOM D'ÉQUIPE** ----- Entrez le nom de votre équipe.
- MOT DE PASSE** ----- Choisissez un mot de passe pour limiter l'accès à votre équipe.
- DIFFICULTÉ** ----- Choisissez un niveau de difficulté : **NORMAL**, **DIFFICILE** ou **TRÈS DIFFICILE**.
- COMBAT** ----- Choisissez **ON/OFF** pour activer ou désactiver les dégâts causés par les IA ennies.

TRANSPORTEURS

Utilisez les transporteurs pour changer de **WARRIOR** ou de **BODY**, pour entrer en contact avec des joueurs situés dans d'autres foyers. Utilisez les boutons

☑☑ pour sélectionner une destination et appuyez sur le bouton ☑.



DISCUTER DANS LE FOYER DE VISUALISATION (Visual Lobby)

Le Foyer de Visualisation (Visual Lobby) vous permet d'entrer en contact avec d'autres joueurs de PSO. Vous pouvez discuter avec tous les joueurs présents dans le même foyer de Visualisation (Visual Lobby). En cours de partie ou de quête, vous ne pouvez discuter qu'avec les joueurs de votre équipe. Une autre forme de communication appelée Court Message est également disponible (voir page 72).

NAVIGUER DANS LES MENUS

Appuyez sur le bouton ☑ à tout moment en cours de jeu pour faire apparaître le dossier logiciel. Une fois celui-ci affiché, appuyez sur le bouton ☑ pour faire apparaître le menu World Select et appuyez à nouveau sur le bouton ☑ pour faire apparaître le menu des listes de Difficultés. Appuyez à nouveau sur le bouton ☑ pour revenir au dossier logiciel.



DISCUSSION PAR BULLES

Dans PSO, vos personnages s'impriment via des bulles qui s'affichent au-dessus de leur tête.

Chaque bulle peut contenir 32 caractères alphanumériques au maximum. Appuyez sur le bouton **1** pour afficher le clavier logiciel et entrer des messages à l'aide de la souris. Vous avez également la possibilité d'utiliser le clavier. Démarquez (vends séparément) pour entrer votre message directement.

WORD SELECT

Ce menu vous permet de communiquer en construisant des phrases simples à partir de mots préfabriqués à l'aide de la souris. Ce système est compatible avec 3 langues : l'anglais, le français, l'allemand, l'espagnol et le japonais. Ainsi, tous les messages créés et envoyés sont automatiquement traduits dans la langue choisie par chaque joueur. Par exemple, si vous faites apparaître un message en français, le message sélectionné apparaîtra en japonais au joueur qui a choisi la personnalité japonaise.

**UTILISER LE MENU WORD-SELECT**

- 1 Une fois le clavier logiciel affiché, appuyez sur le bouton **1** pour faire apparaître le menu.
- 2 Utilisez les boutons **1-4** pour sélectionner une formule et appuyez sur le bouton **1** pour valider.
- 3 Appuyez sur les boutons numériques **0-9** pour naviguer dans les pages, sur les boutons **1-4** pour sélectionner une phrase et sur le bouton **1** pour valider. (Selon la formule choisie, la sélection se poursuit ou non.)
- 4 Sélectionnez un élémentaire et le message formé. Utilisez le bouton **1** pour passer d'un menu de sélection à un autre. Sélectionnez « Envoyer » lors de la formulation de message pour l'ajouter (même en partie) sans utiliser de caractères. Sélectionnez « Retour » ou appuyez sur le bouton **1** pour revenir au menu précédent. Sélectionnez « QUITTER » ou appuyez sur le bouton **1** pour fermer le menu Word-Select et tout moment sans afficher de message.

Envoyer un item

Menu de sélection de la formule de jeu à utiliser

Appuyez sur le bouton

LOGIC DE DISCOURS

Ce menu vous permet d'exprimer vos sentiments, votre situation en associant plusieurs logos. Lorsque le clavier logiciel est affiché, appuyez deux fois sur le

bouton **1** pour afficher le menu Logic de Discours. Appuyez ensuite sur les boutons **1-4** pour sélectionner un objet et sur **1** pour le faire apparaître.



LA VILLE

Dans PSO la ville est un lieu de péage où l'on des magasins dans lesquels vous pouvez acheter ou vendre des objets, un centre médical où vous pouvez rétablir vos stats, le DF/ST et le Guild des charniers où vous pouvez vous inscrire à des quêtes pour obtenir des récompenses. Pour entrer en contact avec l'un des services de la ville, approchez vous de celui-ci, appuyez sur le bouton **[E]** pour afficher un menu et utiliser les boutons **[Z]** pour faire un choix. Pour annuler et fermer un menu, appuyez sur le bouton **[Esc]**.



LES MAGASINS

Dans les magasins, vous avez la possibilité d'acheter ou de vendre les armes, les armures, les bijoux et techniques et différents outils. Approchez vous d'un guichet appuyez sur **[E]** pour afficher la quantité d'argent (Monnaie) dont vous disposez actuellement ainsi que le menu : Acheter/Vendre - Sélectionner - Acheter - ou - Vendre - et utiliser les boutons **[Z]** pour sélectionner un objet, acheter, sélectionner soit - Acheter/Vendre - ou - Vendre - dans le menu de confirmation. Dans le cas d'un achat d'outil, vous avez accès à quelques-uns des capacités de votre équipement (ST ou au maximum), lorsque vous achetez des armes ou les armures, vous avez la possibilité d'en équiper l'objet immédiatement. L'efficacité d'une arme ou d'une armure dépend de la profession et/ou de l'expérience de son personnage. Les objets utilisables sont identifiés par le code couleur suivant :

BLANC objet que vous pouvez récupérer immédiatement

ORANGE objet que vous ne pouvez pas vendre ailleurs que dans votre magasin d'expérience actuel.

X objet que vous ne pouvez pas acheter ailleurs.

VERT un objet à usage spécial, qui fonctionne à l'énergie photovoltaïque, etc.



BOUCHE / MOCHE utilisé pour acheter des items (armes, outils, armures, etc.) et des services (inscriptions de DF/ST dans la ville, l'argent pour être capable de voter des parties et rejoindre l'index correspondant ou se désigner les récompenses lors des quêtes). Si vous ne disposez pas le guichet sur vous, vous pouvez le déposer à la Casaque où il est accessible à tout moment.



GUICHET TEXIER

Si vous trouvez un objet non identifié [E] DF/ST ou un objet de partie, amenez le ici pour qu'il soit identifié. Approchez du guichet, utilisez les boutons **[Z]** pour sélectionner l'objet et appuyez sur **[E]**. Vous serez approché le moment que vous devez payer pour l'identification de l'objet. Sélectionner - Oui - pour continuer ou - Non - pour annuler. Si vous acceptez de payer l'objet l'objet, vous serez invité à appuyer sur l'écran pour développer le menu de l'identification. Sélectionner - Oui - ou - Non - selon votre réponse. Si vous sélectionnez - Non -, l'objet retournera à l'état d'objet non identifié et l'argent versé ne vous est pas remboursé.



CENTRE MEDICAL

Rendez-vous dans un centre où que vous avez besoin de rétablir vos niveaux de HP (Health Points)/TP (Technique Points). Le montant du coût de ce service s'affiche lorsque vous approchez de guichet. C'est également d'ici que votre personnage repart après avoir été terrassé lors d'un combat ou d'une quête.

**CONSIGNE**

C'est ici que vous pouvez déposer des objets ou de l'argent pour les garder en lieu sûr. Approchez-vous du guichet et appuyez sur le bouton **○** pour afficher le menu « Déposer/Retirer ». En mode en ligne, tous les objets déposés sont sauvegardés et restent ainsi disponibles même si vous vous déconnectez du réseau.

DÉPOSER DES OBJETS

Après avoir sélectionné « Déposer », utilisez les boutons **△** **○** pour sélectionner « Monnaie » ou « Objet » et appuyez sur **○**. Si vous sélectionnez « Monnaie », la quantité d'argent dont vous disposez apparaît. À l'aide des boutons **△** **○**, sélectionnez la quantité d'argent à déposer. Si vous sélectionnez « Objet », tous les objets que vous possédez apparaissent à l'écran. Utilisez les boutons **△** **○** pour sélectionner un objet à déposer et sélectionnez « Oui » ou « Non » dans le menu qui s'affiche.

RETIRER DES OBJETS

Sélectionnez « Retirer », puis utilisez les boutons **△** **○** pour sélectionner « Monnaie » ou « Objet » et appuyez sur le bouton **○**. Sélectionnez ensuite la quantité d'argent ou d'objets que vous devez retirer.

**LE RESPONSABLE**

Le responsable est le commandant de Pioneer 2. Lorsque vous jouez hors connexion, rendez-vous régulièrement ici pour obtenir des détails sur votre mission.

**TRANSPORTEUR PRINCIPAL**

Le transporteur principal permet de faire la navette entre la planète Regal et la ville. Positionnez votre personnage au centre du transporteur pour faire apparaître la liste des destinations possibles. Utilisez les boutons **△** **○** pour sélectionner votre destination et appuyez sur le bouton **○** pour y être transporté. Pour consulter, cliquez votre personnage du transporteur. Lorsque vous commencez à jouer à FSC, seule la destination « FORET 1 » est peut être sélectionnée. Cependant, au fil de votre progression, de plus en plus de destinations deviennent accessibles.



AMBIENT DE TRANSPORT Il existe différents types de transporteurs situés un peu partout dans le jeu : les transporteurs à "AMMP" (transporteurs) utilisés pour se déplacer à l'intérieur d'une zone ; les Boas Transporteurs qui vous aident avec et votre équipe jusqu'à un porton, etc. Pour utiliser un transporteur, positionnez votre personnage à l'intérieur et appuyez sur le bouton **[E]**. Si vous utilisez un Boas Transporteur, après avoir appuyé sur le bouton **[E]**, vous serez invité à sélectionner les membres d'équipe que vous souhaitez transporter.



Pour qu'une équipe complète se passe, ne les utilisez le l'équipe la plus efficace utiliser le Boas Transporteur ensemble. Contrairement aux autres transporteurs, il plusieurs joueurs de votre équipe se déplacés en Boas Transporteur, ainsi se passe être invité qu'après le retour des joueurs et qu'elle.

GUILD DES CHASSEURS

Outre le scénario principal de PSO2 (explorer la planète Regal pour découvrir ce qu'il arrive à Pioneer II), vous pouvez entreprendre des quêtes via le Guild des Chasseurs. Pour l'essentiel, les quêtes se déroulent de la même façon quel que soit le mode (en ligne ou hors connexion). Cependant, le contenu des missions et la nature des récompenses diffèrent. De plus, vous ne pouvez accepter une mission en ligne que si votre équipe entière approuve sa choix. C'est le chef d'équipe qui est chargé de sélectionner la quête. Il est possible de quitter une quête en cours de mission mais si c'est le cas, vous ne pourrez pas récupérer la récompense offerte. En mode en ligne, un transporteur situé dans le Guild des chasseurs vous permet de vous rendre en ville depuis le Foyer de Visualisation (Visual Lobby). Ce faisant, vous quittez votre équipe.



QUÊTES

Pour entreprendre une quête, approchez-vous du guichet et intéressez-vous au représentant. Utilisez les boutons **[E]** **[F]**

pour sélectionner une quête dans le menu et appuyez sur **[E]** pour obtenir un résumé des informations sur la quête. Si vous décidez d'accepter la quête, appuyez à nouveau sur le bouton **[E]** et confirmez votre sélection. Vous recevrez le détail de l'origine de la quête et recevrez d'autres détails sur votre mission. Bonne chance ! Vous pouvez télécharger de nouvelles missions en ligne depuis le serveur PSO2. Pour cela, connectez-vous et sélectionnez Download Quests (= Télécharger des quêtes) depuis le menu de sélection de l'ADRESSE. Les nouvelles quêtes seront téléchargées sur votre carte mémoire. Pour accéder aux nouvelles quêtes, sélectionnez « Télécharger des quêtes » depuis le menu de sélection des quêtes au guichet du Guild des chasseurs. Lorsque les nouvelles quêtes apparaissent à l'écran, sélectionnez la mission que vous désirez accepter.



RECOMPENSES

Terminer une quête vous donne droit à une récompense. Pour cela, retournez au Quill des chasseurs et adressez-vous au représentant. En mode hors connexion, la récompense vous est attribuée dans sa totalité. En mode en ligne, elle est distribuée épartiment à tous les membres de l'équipe.

JOUER A PSO

Que ce soit en ligne ou hors connexion, le scénario principal et les quêtes se jouent pour l'essentiel à l'onde de votre Fenêtre d'Actions (on pourrait être utilisé dans la ville ou dans le Foyer de Visualisation (Visual lobby)) que vous devez personnaliser avant de vous lancer sur le champ de bataille. Pour obtenir des informations sur la Fenêtre d'Actions et sur la configuration des menus d'actions, reportez-vous à la page 79.

CONTROLLER VOTRE PERSONNAGE

DEPLACEMENT

Utilisez le stick analogique pour vous déplacer : vous commencerez par marcher puis pourrez courir dans la direction choisie. Si des ennemis sont à proximité, votre personnage ralentit et son son s'élève. Si la position de la caméra est altérée de fait de vos déplacements, appuyez sur le bouton analogique. Si vous revenez à la position par défaut (niveau supérieur).



DISCUSSION

Lorsque vous jouez à PSO en ligne, vous avez la possibilité de discuter avec les membres de votre équipe en cours de partie. Utilisez le clavier logiciel ou bien connectez un clavier. Choisissez à un point de repos une ligne pour entrer des messages. Vous pouvez également utiliser le menu Word Select pour composer des phrases qui seront comprises dans cinq langues. Pour en savoir plus sur l'utilisation de ce menu, reportez-vous à la page 38.



OBJETS

Les objets peuvent être utilisés pour ramener vos HP ou vos FP à la normale et pour vous rétablir lorsque votre personnage a été touché. Il existe toutes sortes d'objets, que vous pouvez obtenir en cours de partie ou acheter dans les magasins de la ville. Un joueur peut transporter jusqu'à 10 unités de dépense quel qu'il soit en votre temps. Une fois utilisés, les objets disparaissent. Pour obtenir des informations sur l'utilisation des objets, voir page 87.



ATAQUES

Il existe trois formes d'attaques : l'Attaque, l'Attaque Lourde et l'Attaque Spéciale. Chaque attaque peut être exécutée en appuyant sur l'un des boutons **[X]**, **[Y]** ou **[Z]** auquel l'attaque correspond sur la Fenêtre d'Actions. Personnalisez la configuration de votre planète en attribuant des actions à chaque zone (voir page 76). Pour attaquer un ennemi, positionnez votre personnage de façon à lui faire face et cliquez sur un bouton approprié, appuyez sur l'un des boutons d'attaque. Lorsque votre attaque est réussie, le nombre de points de dégâts infligés apparaît. Lorsque vous manquez votre cible, le mot « MISS » (« RATE ») apparaît en rouge.



Appuyez et tenez le bouton **[Z]** pour lancer une attaque spéciale !

L'enchâssement de trois attaques à la suite est légèrement plus rapide et plus précis que l'exécution de chaque attaque séparément. Ceci peut durer une seconde lorsque vous attaquez des ennemis difficiles à atteindre, le système te guidant en précisant l'attaque à cliquer (voir l'exemple ci-dessous).

Les couleurs des boutons de la manette correspondent aux couleurs des bandes entourant chacune des trois zones de la Fenêtre d'Actions. De la même façon, le couleur de niveau qui apparaît sur un ennemi change pour indiquer quel bouton, une fois confirmé, est susceptible de lancer une attaque ou d'exécuter une technique.



ATAQUE

Attaque standard

Dégâts probables, peu de dégâts.



ATAQUE LOURDE

Attaque forte

Attaque peu précise, mais plus forte.



LEVER ATTAQUE

Attaque spéciale

Attaque peu précise mais avec de grandes capacités spéciales avec certains ennemis.

MISS

[X] Fenêtre d'actions de gauche

MISS

[Y] Fenêtre d'actions du bas

MISS

[Z] Fenêtre d'actions de droite

TECHNIQUES

Il existe divers types de techniques avec différentes utilisations : attaquer des ennemis, rétablir les niveaux de HP/TP, se téléporter en elle, etc. Les techniques (et les différents niveaux) s'acquissent via des "Techniques Drop" trouvés ou obtenus (voir page 39). Chaque technique requiert un certain niveau d'expérience pour être utilisée. De la même façon, plus le niveau de la technique est élevé, plus celle-ci est efficace. Pour utiliser des techniques d'attaque, positionnez votre personnage en direction d'un ennemi lorsque votre niveau apparaît et appuyez sur le bouton auquel une technique est attribuée. Les techniques de récupération n'ont un effet que sur le joueur qui les utilise. Cependant, il en existe certaines, elles peuvent avoir un effet sur d'autres membres présents dans le champ d'action lors de leur utilisation.



ENERGIE PHOTONIQUE

Dans l'univers de PSO, l'armement est alimenté par des photons. L'efficacité d'une arme utilisée pour attaquer un ennemi varie selon le niveau d'énergie de l'arme, les attributs varient selon les types d'ennemis et les dégâts susceptibles de leur être infligés selon l'arme utilisée lors de l'attaque. Le niveau d'énergie des armes varie même pour des armes identiques.

Pour vérifier le niveau d'énergie d'une arme, sélectionnez l'arme dans le menu **EQUIPEMENTS** ou **OBJETS** (sous **RACK D'OBJETS**) depuis le menu principal (voir page 67) et utilisez les boutons «biologiques» G/L pour faire basculer le fond de droite sur l'écran. Le nom de l'arme apparaît en gris si son niveau d'énergie est élevé.



LORSQUE VOTRE NIVEAU DE HP ATTEINT ZÉRO...

Au cas où vous seriez terrassé au combat, vous serez invité à retourner à Pioneer 3. Si vous acceptez, votre personnage est envoyé au centre médical pour se rétablir et vous pourrez recommencer l'action que l'ennemi (Moaata) et les ennemis dont vous vous êtes équipé restent à l'endroit où vous avez été terrassé.



REJOINDRE UNE ÉQUIPE EN COURS DE PARTIE

Lorsque vous jouez en ligne, il est possible de rejoindre une équipe existante à condition qu'elle ait moins de cinq joueurs. Si un mot de passe a été défini, le joueur devra entrer ce dernier pour pouvoir rejoindre l'équipe. Lorsqu'un nouveau joueur rejoint une partie, le jeu est mis sur pause et le message « UN JOUEUR » a rejoint la partie. Veuillez patienter. » apparaît. Dès que le nouveau personnage apparaît, le jeu reprend.



ATTENTION : CE JEU NE PEUT PAS ÊTRE MIS SUR PAUSE !

Ce jeu ne peut pas être mis sur pause, que ce soit en mode **EN LIGNE** ou **HORS CONNEXION**. Cela risquerait de causer des désagréments aux autres joueurs en mode **EN LIGNE**. Si vous avez besoin d'intervalle temps temporairement la partie, vous pouvez simplement « quitter le jeu » depuis le menu principal et de reprendre la partie ultérieurement. Lorsque vous jouez en ligne, vous pouvez rejoindre votre équipe en « abandonnant » l'adhésion à une équipe » ou Centre d'Information du Foyer de Visualisation (Visual Lobby). (Voir page 64.)

Pour l'essentiel, l'affichage utilisé est le même pour les modes en ligne et hors connexion. Cependant, le mode en ligne offre le plus complet, c'est lui qui sera expliqué ici.



FENÊTRE D'ACTION

Les boutons de la fenêtre **A**, **B**, **C** et **D** correspondent aux zones de la fenêtre d'Actions répertoriés. Pour savoir comment attribuer des actions ou des objets pour personnaliser votre Fenêtre d'Actions, reportez-vous à la page 75.

RÉSUMÉ DU STATUT Il s'agit d'une vue d'ensemble de votre statut en matière de WYTP, de votre niveau actuel, de la durée d'explosion de photons, etc. Pour que chaque police reflète la position des armes sur la Carte Bodée, chaque joueur se voit attribuer l'une des quatre couleurs.



MENU PRINCIPAL

Appuyez sur le bouton Start pour afficher le menu principal. Celui-ci vous permet entre autres de vous équiper en armes, d'afficher des objets, de personnaliser votre famille d'acteurs, etc. Recherchez avec le jeu s'il n'est pas mis sur pause lorsque le menu principal s'affiche. Toutes les opérations du menu principal ont lieu en **TEMPS REEL**. Pour contrôler le déplacement de la pointe, utilisez l'affichage en bille visible dans le coin supérieur droit de votre écran.

RETOURNE AU DÉPART

OBJETS DU MENU PRINCIPAL

STATUT DÉTAILLÉ DU JOUEUR

FENÊTRE D'EXPLICATION

TEMPS INTERNET
(VOIR CHAPITRE 4)

STATUT DÉTAILLÉ DU JOUEUR

Cette fenêtre affiche votre état de santé actuel en fonction de votre personnage. Utilisez les boutons analogiques L/R pour naviguer entre les tabs dans l'infobulle.



NOM DE COULEUR | NIVEAU ACTUEL

TYPE DE PERSONNAGE

STATUT

TOTAL POINTS D'EXPÉRIENCE

POINTS NÉCESSAIRES POUR
ATTEINDRE LE NIVEAU SUIVANT

ARGENT

APP - PUISSANCE D'ÉQUIPAGE NORMALE

DEF - PUISSANCE DÉFENSIVE

INT - AMPLITUDE DE L'ÉNERGIE TECHNIQUE

ML - TAUX DE PRÉCISION DE L'ÉQUIPE

INF - TALENTEUSIÉ

LCI - OPPORTUNITÉ TECHNIQUE

PR - ENDURANCE À L'ÉQUIPE PAR LE JEU

DR - ENDURANCE À L'ÉQUIPE PAR LA QUÊTE

LEH - ENDURANCE À L'ÉQUIPE
PAR LA NOUÏE

IEK - ENDURANCE AUX TENDRES

IEI - ENDURANCE À LA JOUÏE

Le nombre à gauche indique le statut « équilibré » (c'est-à-dire à droite, le statut « non équilibré »).

TEMPS INTERNET

Le serveur compatible dans le monde entier développé par Switch utilise les unités de temps Internet standard. Chaque 24 heures sont déduites un 1000 heures. Il s'agit d'une règle, notamment lorsqu'il s'agit de faire des heures de réalité avec vos amis, de monde entier.

PACK D'OBJETS

Le menu **PACK D'OBJETS** permet de voir l'étape en cours et les autres, d'afficher des stats, de sauvegarder le votre (voir page 49), de voir le reste de la zone dans laquelle vous vous trouvez actuellement, de voir les informations sur les quêtes, etc. **Tableau d'Objets** peut contenir un maximum de 20 types d'objets (armes et armures comprises) au même temps. Utilisez les boutons **○** **△** pour faire vos sélections et appuyez sur **□** pour valider. Appuyez sur le bouton **○** pour revenir au menu précédent. Le nombre de quêtes indique le nombre d'étape = (total à droite, le total + non équipé ↓).

EQUIPEMENT

Équipement sélectionnez cet objet pour équiper votre personnage d'armes et d'armures. Utilisez les boutons **○** **△** pour sélectionner un objet de la liste d'Équipements et appuyez sur **□** pour afficher la Liste d'Objets avec la votre sélection. (Si l'arme ou le bouclier sélectionné les attributs de l'objet actuellement sélectionné une fois équipé (utilisez les boutons analogiques **○** **△** pour naviguer entre les trois zones d'information). Une fois équipé, une boîte blanche et violette apparaît à gauche du nom de l'objet. Le nom de l'objet apparaît au vent à son niveau d'énergie photographique est élevé.

OUTILS

Outils sélectionnez cet objet pour utiliser/réparer, abandonner ou trier les objets de votre pack. Utilisez les boutons **○** **△** pour sélectionner un objet dans la Liste d'Objets et appuyez sur **□** pour afficher le menu Outils. Servez-vous ensuite des boutons **○** **△** pour sélectionner une option. Une fenêtre apparaît au bas à droite, affichant des informations sur des attributs sur l'objet actuellement sélectionné (utilisez les boutons analogiques **○** **△** pour naviguer entre les zones d'information). Les outils sont limités à un maximum de 10 unités de chaque type à la fois. Lorsque votre pack d'Objets est plein, il peut être utile de vendre ou de déposer des objets à la Consigne de la ville.

UTILISER

Utiliser sélectionnez cette option pour utiliser directement cet objet. Pour les objets actuellement équipés, cette option devient **Enlever** (hors l'équipement). Pour les objets susceptibles d'être équipés, cette option devient **Équiper**.

TRIER

Trier sélectionnez cette option pour trier les objets de votre pack. Ensuite, choisissez de le Faire Automatiquement ou Manuellement (objet par objet). Appuyez sur **○** lorsque vous avez terminé le tri manuel pour revenir à la Liste d'Objets.

ABANDONNER

Abandonner sélectionnez cette option pour abandonner l'objet. Pour le reprendre, fermez le menu principal et appuyez sur le bouton **○**.

○ Indique qu'un objet est équipé.

**ATELIER D'OBJET**

appuyez sur **○** **△** lorsqu'il apparaît, et **○** **△** ils disparaissent



PRÉSENTATION DES BOUTS DÉCORÉS PAR PSO De nombreux outils, protections et armes sont disponibles sur la planète Regal et dans les magasins de Pioneer 2. Chaque type est identifié comme suit :

ARMES



A chaque profession correspond un type d'arme. En général, les chasseurs utilisent des « lances », les rangiers des « armes à feu » et les lances des « armes traditionnelles ». Vos AP (attacking power - puissance d'attaque) et AR (initiative) augmentent si vous récupérez une arme. Toute arme nécessite un certain niveau d'expérience pour pouvoir être utilisée. Si votre personnage n'a pas atteint ce niveau, vous ne pourrez pas obtenir l'arme en question. De plus, certaines armes sont réservées à des professions bien précises. Les armes nécessitant certaines aptitudes sont indiquées par un code couleur (voir page 58). Les armes dont vous ne connaissez pas la fonction doivent être apportées aux témoins pour analyse.



PROTECTIONS



Il existe plusieurs types de blindages et de boucliers vous permettant de vous protéger des attaques ennemies. Les « lances » (protections) peuvent être utilisées par l'ensemble des professions. En revanche, seuls les chasseurs et les rangiers peuvent porter des « armures » (armures). De même, certaines protections portées à la main, les « barrières » (barrières), peuvent être utilisées par l'ensemble des professions tandis que d'autres, les « shields » (boucliers), sont réservées aux chasseurs et aux rangiers. Vos DF (defensive power - puissance défensive) et DV (resque) augmentent si vous portez une protection quelle qu'elle soit. À l'instar des armes, les pièces de protection nécessitent un certain niveau d'expérience. Certains blindages disposent de compartiments pouvant accueillir des blindages supplémentaires sur des objets optionnels.



OUTILS



Le monde de PSO propose une grande quantité d'objets qui pourraient vous être utiles. Les noms d'objets se terminent en « outil » vous permettant de récupérer des AP et ceux se terminant en « bulé » permettent de récupérer des SP. Les objets commençant par « outil » sont en fait des ustensiles aux poisons.

Les différentes techniques d'acquisition via des outils appelés « Techniques ». Les « techniques » créent des portails de téléportation temporaires vers la ville. Si vous récupérez un outil appelé « scope d'ail » lorsque vous êtes bulé, vous récupérez instantanément.



MAG Chaque joueur a un mystérieux petit protecteur appelé « Mag ». Si et là, il lutte au niveau de l'épave de jouet. Si vous vous en occupez bien, il grandit et développe certaines aptitudes. Après quelque temps, il acquerra une technique d'attaque appelée « Explosion de photons » que vous pourrez utiliser lors des combats. Prenez bien soin de votre Mag via le menu « Mag » accessible depuis votre Page d'Objets (utilisez les boutons analogiques GyD pour naviguer entre les écrans de statut).

DOONER DES OBJETS Choisissez un objet dans la liste et donnez-le à votre Mag.

EXPLOSION DE PHOTONS affichez les options « Explosion de photons » et « Réparables ».

REPARER choisissez cette option pour reprendre (ou donner) un objet à votre Mag.

MANQUERRE choisissez cette option pour vous séparer de votre Mag.



Lorsque votre Mag absorbe une certaine taille, il peut récupérer une partie de l'énergie photonique utilisée lors d'une attaque. Le jouet indique la proportion récupérée. Lorsqu'elle marque 100 %, vous pouvez utiliser l'énergie récupérée pour lancer une attaque photonique (choisissez parmi celles qui vous sont proposées en appuyant sur le bouton analogique D). Il vous suffit ensuite d'appuyer sur le bouton correspondant. Une explosion de photons est tout simplement la libération d'une énergie photonique accumulée par le Mag. Nous avons très peu de choses sur le mode de conservation de cette énergie et de ses effets.



CARTE DE LA ZONE Cet objet affiche une vue d'ensemble de la zone dans laquelle vous vous trouvez. Seules les zones que vous avez visitées s'affichent. Utilisez la croix multidirectionnelle pour déplacer la carte et les boutons analogiques GyD pour effectuer des plans rapprochés ou éloignés d'une zone.

TABLEAU DES OBJETS Lorsque vous entreprenez une quête, choisissez cet objet pour obtenir de plus amples informations sur votre mission. Les boutons analogiques (L2/R2) permettent de naviguer entre les écrans. Les boutons **▲** **▼** permettent de déplacer le curseur. Appuyez sur le bouton **○** pour obtenir des informations.

PERSONNALISER

Choisissez cette option pour personnaliser votre fenêtre d'Actions.



Utiliser **□** pour naviguer



Action personnalisée

Explication de l'action personnalisée

Liste d'objets

Six actions, 3 pour chaque fenêtre, peuvent être affectées à votre fenêtre d'Actions. Dans le menu d'Actions, utilisez le bouton analogique (L2/R2) ou les boutons **▲** **▼** pour naviguer entre les fenêtres. Appuyez sur les boutons **▲** **▼** pour sélectionner une zone d'action et appuyez sur le bouton **○** pour afficher la liste d'Actions. Ensuite, utilisez les boutons **▲** **▼** **○** pour sélectionner une action et appuyez sur le bouton **○** pour remplacer l'action précédemment sélectionnée dans le menu d'Actions. Si vous souhaitez de remplacer une action par la même action, aucune action ne sera plus affectée à cette zone. Une fois la personnalisation de la fenêtre terminée, appuyez sur le bouton **○** pour fermer le menu d'Actions et revenir à la liste d'Objets. Pour de plus amples informations sur les actions possibles, reportez-vous aux pages 73 et 74.

TECHNIQUES

Cet objet vous permet d'utiliser le **TP** de vos personnages pour exécuter une technique (les personnages ne peuvent utiliser de technique s'ils ont cet objet). Utilisez les boutons **▲** **▼** pour choisir un type de technique. Ensuite, sélectionnez une technique parmi les options disponibles et appuyez sur le bouton **○** pour valider. Pour de plus amples informations sur les techniques et leurs effets, reportez-vous à la page 74.

OBJETS DES TECHNIQUES

Les Techniques s'obtiennent ou s'apprennent à l'aide d'objets appelés « Techniques Discs » que vous trouvez au cours de votre quête ou que vous obtenez dans la cité. Une fois un de ces disques obtenu, sélectionnez-le dans la liste d'Objets et appuyez **○**. Les techniques personnalisées ont plusieurs niveaux. Pour obtenir une technique, il vous faut un certain niveau de MS.



CHAT

Depuis ce menu, vous pouvez modifier vos paramètres de conversation et vos cartes de Guild, envoyer des messages privés, etc. Utilisez les boutons **[D]** **[O]** pour sélectionner un objet et valider en appuyant sur le bouton **[E]** ou revenez à l'écran précédent en appuyant sur le bouton **[B]**.

RECORDS

Crées, effacées ou supprimées une règle ou à chaque des boutons de la zone multilingue : l'icône ou de la touche **[F]** de clavier et affichées au cours de jeu. Affichez la liste, utilisez les boutons analogiques D/PD pour naviguer entre les cartes et appuyez sur les boutons **[D]** **[O]** pour sélectionner un record. Touchez, appuyez sur le bouton **[E]** pour afficher le menu « Enregistrer/Supprimer ». Sélectionnez « Enregistrer » pour saisir un message et confirmez-le.

ICÔNE DE DISCOURS

Depuis ce menu vous pouvez composer et enregistrer vos lignes de discours dans la liste des symboles. Chaque ligne peut être composée de voyelles (ajoutez une explication) et d'objets (entre un maximum). Dans le menu « Données enregistrées », utilisez les boutons **[D]** **[O]** pour modifier une ligne de discours ou choisissez « Non utilisé » (« Not in use ») pour en créer une nouvelle.

CARTES DE GUILD

Les cartes de Guild permettent de communiquer simplement avec un autre joueur, il suffit d'échanger vos cartes respectives. Vous pouvez ainsi garder le contact avec les joueurs que vous rencontrez.



● **MA CARTE :** Pour modifier une carte, sélectionnez « Écrire vos commentaires » et saisissez un message. Pour l'envoyer à un autre joueur en ligne, choisissez « Envoyer » et sélectionnez un joueur dans la liste qui apparaît à l'écran.



● **LISTE DE CARTES :** Affichez ou supprimez les cartes que vous avez reçues. Vous pouvez également rechercher des informations concernant les joueurs dont vous possédez les cartes.

- 1 Utilisez les touches **[D]** **[O]** pour sélectionner une carte dans la liste et appuyez sur le bouton **[E]** pour valider votre choix (les boutons analogiques D/PD vous permettent de naviguer entre les données).
- 2 Choisissez « Rechercher d'utilisateur » pour retrouver ce joueur. Si vous le trouvez, une ligne apparaît à droite de votre écran de sélection. Pour supprimer une carte, choisissez « Effacer » et confirmez votre choix.
- 3 Choisissez « Résultats de la recherche » [Search Results] pour afficher les résultats. Les informations qui apparaissent varient selon le statut de joueur. Si le joueur est connecté, vous pouvez lui envoyer un Court Message (voir page 72). Si le joueur est dans la Foyer de l'Identification (Visual Inquiry), vous pouvez choisir « Rencontrer l'utilisateur » pour être transporté à l'endroit où il se trouve.

● **RECHERCHER DE LA RECHERCHE** Affiche les résultats de la recherche d'un joueur.



COURT MESSAGE Vous pouvez composer un message de 50 caractères maximum et l'envoyer à un autre joueur en ligne dont vous avez le code. Sélectionnez « Envoyer un court message » depuis le menu Court Message et choisissez le destinataire. Une fois le message écrit, validez et confirmez votre envoi.

Lorsqu'un autre joueur vous envoie un message, une lettre en forme d'enveloppe apparaît près de votre réseau de statut. Pour lire le message, choisissez « Message reçu » depuis le menu Court Message.



DIENERS DE DENIERS Lorsque vous discutez dans le foyer de Visualisation (Visual Lobby), vous ne pouvez lire que les messages des joueurs identifiés. Vous pouvez cependant lire tous les messages de lobby en affichant la fenêtre de conversation. Si votre personnage de fenêtre de conversation est actif (sur Ctrl), choisissez « Fenêtre de Conversation » dans le menu de conversation pour l'activer sur la partie gauche de l'écran. Utilisez les boutons **←** **→** pour naviguer dans les différents messages. Pour fermer cette fenêtre, appuyez sur le bouton **Esc** ou le bouton Start.



OPTIONS

Choisissez « Options » depuis le menu principal pour modifier les paramètres de jeu en cours de jeu. Utilisez les boutons **←** **→** pour choisir un objet depuis le menu Options et appuyez sur le bouton **Esc** pour valider. Choisissez le

paramètre désiré à l'aide des boutons **←** **→** et validez avec le bouton **Esc**. Appuyez sur le bouton **Esc** pour revenir au menu précédent.



Statut de votre réseau	permet à votre jeu de se synchroniser.
Modifier les paramètres des touches	permet de configurer les touches analogiques C, R.
Modifier les textures	permet de contrôler la qualité de texture en fonction de la vitesse d'affichage.
Niveau de diffusion des messages	permet de modifier le niveau à laquelle s'affichent les messages.
Niveau de son	permet d'activer votre écouteur à l'échelle Full.
Temps d'attente	permet de fixer une limite de temps après laquelle la partie est automatiquement suspendue et la connexion interrompue si vous ne jouez pas (il vous est tenté par le serveur par exemple).

QUITTER LE JEU

Permet de vous déconnecter de réseau (si vous jouez en ligne), de sauvegarder votre partie et de quitter le jeu.

OPTIONS

Choisissez **OPTIONS** dans l'écran de titre PSO pour modifier les paramètres de jeu suivants. Remarquez que ces paramètres ne peuvent être modifiés au cours de jeu. Utilisez les boutons **←** **→** pour choisir un objet depuis le menu d'options et validez en appuyant sur le bouton **○**. Appuyez sur le bouton **○** pour revenir au menu précédent.



LANGUES

permet de modifier les paramètres de langue de PSO.

MUSIQUE

permet de lire les pistes musicales PSO. Choisissez la piste à l'aide des boutons **←** **→** et appuyez sur le bouton **○** pour la lire. Appuyez sur le bouton **○** pour arrêter la lecture. Appuyez une nouvelle fois sur le bouton **○** pour revenir au menu d'Options.

SORTIE AUDIO

permet de choisir une lecture mono ou stéréo.

VOLUME SON

permet d'ajuster le volume de la musique et des effets sonores. Utilisez les boutons **←** **→** pour sélectionner la musique (BGM) ou les effets sonores (SE) et réglez les volumes à l'aide des boutons **←** **→**.

SORTIE

permet de revenir à l'écran de titre.

ACTIONS AU COURS DU JEU PSO

Nous trouvons ci-dessous quelques actions de base que vous rencontrerez dans le jeu.

ACTIONS AUTOMATIQUES

Certaines actions peuvent être effectuées automatiquement en appuyant simplement sur le bouton **○** lorsqu'une des lignes ci-dessous apparaît en bas de votre fenêtre d'Actions. Une seule exception, l'Action de conversation qui apparaît dans la zone supérieure des Fenêtres d'Actions.



COCHER **ACTION AUTO**

active les fonctions de conversation



PRENDRE **ACTION AUTO**

permet de ramasser un objet



APPUYER **ACTION AUTO**

permet d'appuyer sur un objet ou de le pointer



REPORTER **ACTION AUTO**

active ou désactive



POINTE **ACTION AUTO**

permet de pointer à un jeu sauvegardé sur un jeu






VOIR **ACTION AUTO**

permet de visualiser un objet

ATTAQUE

Voici les principales attaques utilisées lors des combats. Pour de plus amples renseignements, reportez-vous à la page 44.

	ATTAQUE STANDARD grande portée, dégâts peu importants		ATTAQUE LOURDE faible portée, dégâts élevés		ATTAQUE EXTRA faible portée, certaines armes ont des propriétés particulières
---	---	---	---	---	---

TECHNIQUE

Les cinq techniques disponibles dans PSO sont les attaques simples, les manœuvres et les défenses ainsi que la guérison et l'aide. Chaque technique nécessite une certaine expérience pour pouvoir être utilisée.

	POSE ATTAQUE sauter et lancer une onde de choc		EXTRA ATTAQUE attaque de très courte portée. Escapade latérale et positionnée		ZONDE ATTAQUE sauter et lancer un projectile à distance
	BESC GUERISON peut être interrompue par le ST		ANTI GUERISON peut être les effets des autres		REVERIE GUERISON renouveler un coéquipier
	BULLE AIDE utilisée l'ATP des ennemis		TRAP AIDE empêche l'ATP des coéquipiers		STUNNE AIDE ouvre une porte de téléportation vers le ST
	ZAMBI AIDE réduit le STP des ennemis		DISORDRE SUPAACCORT empêche le STP des coéquipiers		

OBJETS

Vous pouvez affecter des sorts à votre fenêtre d'Actions ou les utiliser via le menu de votre Poêle d'Objets.

	MOUQUAT REGENERATION récapite 50 ST		MOUQUAT REGENERATION récapite 50 ST		ANIMAPRES REGENERATION guérit le paralyse
	MOON ADMICER AIDE renouveler un coéquipier		ANTOON REGENERATION neutraliser les jokers		
	TRAP YUON AIDE révèle les pièges		TRAPP AIDE ouvre une porte de téléportation vers le ST		

ARMES



LEVE
KNIFE

LEVE
GUN



BATON

ELEMENTS

Les armes **ARMES** de ces armes peuvent utiliser des éléments, pour rendre les effets plus puissants.

PETIT

Permet de voler des MP à l'ennemi.

GG

Baie les ennemis avec une attaque par le feu.

GLACE

Gèle l'ennemi à l'aide d'une attaque par le glace.



LEVE | LEVE | PROFUSION

Epée avec une lame plastique susceptible d'attaquer un ennemi.



CACER | CHASSEUR

Courte épée à lame plastique qui permet d'attaquer un ennemi.



UNICO | CHASSEUR

Courte épée à lame plastique qui peut attaquer plusieurs ennemis.



LEVE | LEVE | PROFUSION

Lame qui l'a lame et qui attaque plusieurs ennemis.



PARTIC | TRAVAIL

Longue épée à lame plastique qui peut attaquer plusieurs ennemis.



UNICO | LEVE | PROFUSION

Pistolet qui tire des balles plastiques.



LEVE | BANCHE

Peut à l'attaque par les qui tire des balles plastiques.



NE PAS VOI | LEVE | PROFUSION

Mitrailleuse qui tire des balles plastiques.



TRONC | BANCHE

Peut qui attaque une charge de balles plastiques.



CAME | FORCE

Batue avec une tête à l'avalant sur l'ennemi.



GG | FORCE

Bâton de combat qui utilise les forces pour utiliser.



WIND | FORCE

Bâtonne magique de force uniquement sur l'ennemi.

ARMURES, BLINDAGES ET PROTECTIONS



TRAME (BOULE PROTECTOR)
Protections de base destinées aux débris et permet d'ajuster votre jeu de protection.

GIGA SHIELD (BOULE PROTECTOR)
Protections supérieures de qualité épaisse contre les projectiles.

COOL SHIELD (BOULE PROTECTOR)
Protections de base destinées aux débris et aux débris de vos ennemis.

BARRON (BOULE PROTECTOR)
Protections de base destinées aux débris et aux ennemis.

BARRETT (BOULE PROTECTOR)
Protections de base destinées aux débris et permet d'ajuster votre jeu de protection.

GIGA SHIELD (BOULE PROTECTOR)
Protections de base destinées aux débris et aux débris de vos ennemis.

PO'ARMOR (BOULE PROTECTOR)
Protections de base destinées aux débris et aux ennemis.

LEUCO (BOULE PROTECTOR)
Protections de base destinées aux débris et aux ennemis.

Certaines protections disposent de compartiments dans lesquels des blindages supplémentaires ou des objets spéciaux peuvent être placés. Chaque compartiment (jusqu'à six maximum) peut contenir une unité.

UNITES



ARMORED SUIT (PROTECTOR)
Ajout la résistance au feu.

ARMORED SUIT (PROTECTOR)
Ajout la résistance à la glace.

ARMORED SUIT (PROTECTOR)
Ajout la résistance à la foudre.

ARMORED SUIT (PROTECTOR)
Ajout la résistance à la foudre.

ARMORED SUIT (PROTECTOR)
Ajout la résistance aux incendies.

CREDITS

Les crédits dédiés au développement des programmes ayant travaillé à la localisation, au marketing et à l'adaptation du manuel pour le marché européenne de PSO. Les crédits appartiennent à l'équipe de la version originale appartenant dans le jeu online.

World Support /
Editeurs de
jeux

Blizzard /
Warcraft

Blizzard /
Warcraft

Blizzard /
Warcraft

Blizzard /
Warcraft

Blizzard /
Warcraft

Blizzard /
Warcraft

Blizzard /
Warcraft

Blizzard /
Warcraft

Blizzard /
Warcraft

Artwork /
Illustrations

Blizzard /
Warcraft

Blizzard /
Warcraft

Blizzard /
Warcraft

Blizzard /
Warcraft

Blizzard /
Warcraft

Blizzard /
Warcraft

Blizzard /
Warcraft

Blizzard /
Warcraft

Blizzard /
Warcraft

Gameplay /
Mechanics

Blizzard /
Warcraft

Blizzard /
Warcraft

Blizzard /
Warcraft

Blizzard /
Warcraft

Blizzard /
Warcraft

Blizzard /
Warcraft

Blizzard /
Warcraft

Blizzard /
Warcraft

Blizzard /
Warcraft

Sound /
Effects

Blizzard /
Warcraft

Blizzard /
Warcraft

Blizzard /
Warcraft

Blizzard /
Warcraft

Blizzard /
Warcraft

Blizzard /
Warcraft

Blizzard /
Warcraft

Blizzard /
Warcraft

Blizzard /
Warcraft

Quality Assurance /
Testing

Blizzard /
Warcraft

Blizzard /
Warcraft

Blizzard /
Warcraft

Blizzard /
Warcraft

Blizzard /
Warcraft

Blizzard /
Warcraft

Blizzard /
Warcraft

Blizzard /
Warcraft

Blizzard /
Warcraft

PHANTASY STAR ONLINE

Below is your Serial Number and Access Key. You need to enter these codes when you first register with Fantasy Star Online. After entering both codes, you will be automatically connected to the Network. (Your Serial Number and Access Key are saved in the VM after registration is complete.) Please keep your Serial Number and Access Key in a safe place.

Es folgen Seriennummer und Zugangscode. Sie werden für die erste Registrierung von Fantasy Star Online benötigt. Nach Eingabe der beiden Codes werden sie automatisch mit dem Netzwerk verbunden. (Nach der Registrierung werden Seriennummer und Zugangscode im VM gespeichert.) Bitte bewahren Sie Seriennummer und Zugangscode an einem sicheren Ort auf.

Vous trouverez ci-dessous votre numéro de série (Serial Number) et votre code d'accès (Access Key). Vous aurez besoin de ces codes lors de votre première connexion avec Fantasy Star Online. Après avoir entré les deux codes, vous serez automatiquement connecté au réseau. Votre numéro de série et votre code d'accès sont sauvegardés sur votre VM après votre inscription. Veillez à bien conserver votre numéro de série et votre code d'accès dans un lieu sûr.

A continuación te informamos de tu Número de Serie y Clave de Acceso. Necesitarás estas cédulas cuando te registres en Fantasy Star Online por primera vez. Introducir los dos códigos y accederás al juego en línea. El Número de Serie y la Clave de Acceso serán almacenados en la unidad VM al finalizar el registro. Guarda el Número de Serie y la Clave de Acceso en un lugar seguro.

Serial Number

Access Key



Dreamcast

© SEGA / KONAMI, 2001

Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorized rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

Kopiering eller overføring av dette spillet er strengt forbudt. Uautoriseret leie eller offentlig framføring av dette spillet utgjør en lovbrudd mot gjeldende lovgivning.

Copier ou diffusion de jeu est strictement interdite. Toute location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

La copia o difusión de este juego está terminantemente prohibida. El alquiler o utilización pública de este juego es delito y está penado por la ley.

La duplicazione o la trasmissione di questo gioco sono espressamente proibite. Il noleggio non autorizzato o l'esibizione in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione alle leggi vigenti.

Kopiering eller overføring av dette spillet er strengt forbudt. Deilsten utlyending eller offentlig visning av dette spillet innbærer lagdom.

Het kopiering of andersoning overføringer van dit spel is een strengte verboden. Het onrechtmatig verhuur of openbaar vertonen van dit spel is bij wet verboden.

This product is exempt from classification under (M) laws in accordance with The Video Manufacturers Council Code of Practice. It is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

Product covered under one or more of U.S. Patents 5,466,574, 5,427,895, 5,688,578, 5,442,684, 4,954,594, 4,461,076, and Br. 21,639 and Japanese Patent 38793 88

(Patents pending in U.S. and other countries) and Canada Patent 1,180,276 and European Patents 0843367, 80044, Publications 8611730, 3091245, Application 98038518-4, 989 15049 1.



Sega, Dreamcast and Playable Star Online
are registered trademarks or trademarks of Sega Corporation.

011-0488-00