



Dreamcast.

© SEGA / SONYSAM, 2000.

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

Inhaber-Vervielfältigung oder Übertragung dieses Spiels ist streng verboten. Unautorisierte Verleih oder öffentliche Aufführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar. Copier ou diffusion de jeu est strictement interdité. 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 severamente proibite. Il noleggio non autorizzato o dimostrazioni in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione della legge vigente.

Kopiering eller överföring av detta spel är strikt förbjudet. Öffentlig utlåning eller offentlig visning av detta spel innebär lagbrott.

Reel kopieren of overdragen van dit spel is ten strengste verboden. Het openbaar verhuren of openbare vertonen van dit spel is bij wet verboden.

This product is exempt from classification under UK law, in accordance with the Video Standard Council Code of Practice. It is considered suitable for viewing by the age groups indicated.

Product covered under one or more of U.S. Patents 5,880,876; 5,827,876; 5,888,172; 4,942,886; 4,844,584; 4,822,876; and Re. 35,839 and Japanese Patent 2870574

Patents pending in U.S. and other countries and Canada Patent 1,983,176 and European Patent 9482241, 952440; Publication 9627036, 9552648; Application 9893978-A, 98970299-5



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

ESRB Rating: E

Dreamcast™



Dreamcast.



PHANTASY STAR™  
ONLINE

© 2000 SEGA CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.

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 : il s'agit dans le présent manuel, de "Phantasy Star Online" sans abrégé sous la forme « P.S.O. ».



## SOMMAIRE

PROLOGUE .....	48
COMMANDES DE BASE .....	49
CLAVIER JOYCON .....	58
SAUVEGARDE .....	58
COMMENCER UNE PARTIE .....	59
CRÉATION DE PERSONNAGES .....	59
TYPES DE PERSONNAGES .....	59
SÉLECTION DU MODE .....	59
STRUCTURE DU RESEAU EN LIGNE .....	59
L'UNIVERS DE P.S.O EN LIGNE .....	59
JEUX DE PIONNIER 2 .....	59
JOUER À P.S.O .....	62
AFFICHAGE ET MESSAGES DE JEU .....	66
OPTIONS .....	73
ACTIONS UTILISÉES DANS P.S.O .....	75
ARMES .....	75
ARMURES, BUNDAIS ET PROTECTIONS .....	76

P.S.O prend en charge l'utilisation de cartes mémoire [Visual Memory (VM)], vendues séparément. 15 blocs sont nécessaires pour sauvegarder le fichier de jeu, 30 pour le fichier de carte de Guild. Le sauvegarde de fichiers téléchargés requiert des blocs supplémentaires. Lorsque vous quittez le jeu, le sauvegarde est automatique. N'oubliez jamais la console Dreamcast, ne retirez pas de carte mémoire et ne déconnectez pas la manette lorsque vous changez ou sauvegardez des données. Pour plus d'informations sur le sauvegarde, reportez-vous à la page 50.

Après le succès de destruction inimitable, un projet d'expansion à grande échelle a été mis au point afin de trouver une planète habitable : le projet Pioneer. Des sondes automatiques envoyées dans l'espace ont permis de découvrir une planète baptisée 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 Down, 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 Down, 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'entrer en contact avec des joueurs de monde entier. Découvrez la frontière de la langue en choisissant l'une des cinq langues proposées. Vous pourrez ainsi communiquer avec des joueurs étrangers. Formez une équipe de joueurs en ligne ou bien contactez-les dans les quêtes de Guild des événements tout en discutant pour échanger des informations.

Non attendu, vous n'êtes pas obligé de jouer en ligne. Le mode hors connexion offre également une excellente expérience. Quel que soit votre choix, nous espérons que vous apprécierez l'univers pépère de PSO.

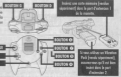


PSO se joue à un seul joueur (ou jusqu'à quatre joueurs en ligne). Commencez la nouvelle dans le port de commande A.

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

Pour retourner à Néron de titre à tout moment en cours de partie, appuyez simultanément sur les boutons [L], [R], [X], [Y].

ÉCHE ARRÊTÉ  
CROIX BLEUE  
BOUCLE START



**ATTENTION**  
Ne se permet pas jouer à PSO avec cette manette. Assurez-vous qu'un MS est branché avant de commencer à jouer.

	POUR DE DÉTACHER DE LA MANETTE DE SÉLECTION, DE CHARGES	SÉLECTION DES PERSONNAGES	VOUS L'UNIFÉRIER DE VOUS DÉTACHER, DE TITRE	EN COMBAT
ÉCHE ARRÊTÉ	SÉLECTION 1		EN FACE LE PERSONNAGE	
CROIX BLEUE	SÉLECTION 2		SÉLECTION 3	
BOUCLE ANALOGIQUE L	NON UTILISÉ	MOUSE CLAVIER	UNE CLAVIER (CLAVIER DÉTACHE LE PERSONNAGE)	
BOUCLE ANALOGIQUE R	NON UTILISÉ	MOUSE CLAVIER	NON UTILISÉ	CHARGES DE DÉTACHER DÉTACHE
BOUTON X	MOUSE		MOUSE	CHARGES DÉTACHER DÉTACHE DE MOUSE
BOUTON Y	MOUSE		MOUSE	CHARGES DÉTACHER DÉTACHE DE MOUSE
BOUTON L	NON UTILISÉ		MOUSE BLEUE	MOUSE DÉTACHER DÉTACHER DE MOUSE
BOUTON R	NON UTILISÉ		MOUSE DÉTACHER DÉTACHER DE MOUSE DÉTACHER DE MOUSE + MOUSE	
BOUCLE START	CHARGES	MOUSE	ATTACHE À MOUSE DÉTACHER	

Vous pouvez utiliser le clavier logiciel pour discuter avec d'autres joueurs tout en jouant à PSO ou bien connecter un clavier Dreamcast (vendu séparément) ou part de manettes J.C. ou D.

## CLAVIER LOGICIEL



ENTRE	SELECTIONNER
RETOUR	ANNULER
COUPEZ	ANNULER
SYMBOLE	ANNULER

COUPEZ MULTITAPCE ANALOGIQUE	..... Sélectionner les personnages
.....	..... Défiler (pour afficher le texte)
BOUCLON	..... Sélectionner un personnage
BOUCLON	..... Naviguer dans les listes
BOUCLON	..... Fermer le clavier
BOUCLON DRAGONAGE L/D	..... Naviguer parmi les listes

Pour sauvegarder les données de jeu PSO, une carte mémoire est requise. Il suffit d'appuyer sur une manette pour sauvegarder le fichier de jeu. Il faut pour le fichier de save de Gold. Un sauvegarde de fichier téléchargé requiert des données supplémentaires. Pour sauvegarder les données de jeu téléchargées, quitter le jeu dans le menu principal. Choisissez parmi le menu Démarrer, se retirer par le menu manette et se déconnecter par le menu pendant le sauvegarde des données. Le même, se connecter par ce menu manette au cours de la partie, cela est susceptible d'entraîner la perte de sauvegarde.

## SAUVEGARDE EN MODE EN LIGNE

Lorsque vous jouez en réseau, sélectionner « Quitter le jeu » dans le menu principal. Une fois déconnecté, vous devez tenter à sauvegarder. Utilisez les boutons **[L]** pour sélectionner « OUI » ou « NON » et appuyez sur le bouton **[R]** pour valider. Si vous jouez en réseau, vous devez taper du clavier. À ce moment précis, touchez le bouton d'urgence connecté au câble ou sur les objets collectés comme sauvegarde. Si vous utilisez votre clavier ou manette d'une autre et si votre clavier doit le terminer sans vous, l'équipe enfile un point manette la sauvegarde et si les données réseau la valider sans succès.



## SAUVEGARDE EN MODE HORS CONNEXION

Lorsque vous jouez hors connexion, sélectionner « Quitter le jeu » dans le menu principal. Vous devez tenter à sauvegarder. Utilisez les boutons **[L]** pour sélectionner « OUI » ou « NON » et appuyez sur le bouton **[R]** pour valider.



**ATTENTION** Si vous quittez le jeu sans utiliser le processus qui s'appuie (option « Quitter le jeu » dans le menu principal) ou si vous touchez votre manette, vous devez déconnecter de nouveau au cours d'une partie en réseau, tous les objets ou l'équipe connectés (Buffs), télévisés ou effacés ou dans le cas de jeu seront perdus.

## MENU DE L'ECRAN PRINCIPAL

Lorsque l'écran principal apparaît, appuyez sur le bouton **[L]** pour afficher le menu. Utilisez les boutons **[L]** pour sélectionner un mode et appuyez sur **[R]** pour valider votre sélection.

## NOUVEAU PARTIE

Vous devez créer le monde de votre unique et le de l'écran affiché sur l'écran de sélection des modes jeu PSO. Pour plus de renseignements, appuyez sur le bouton **[L]** ou **[R]** ou **[D]** ou **[L]** ou **[R]** ou **[D]**.

PSO2? p.04. Sélectionnez le type manette par laquelle vous voulez sauvegarder les données de jeu. Le seul fichier de jeu par personnage peut être sauvegardé par votre manette. Si un fichier PSO existe déjà, vous serez invité à écraser le fichier précédent. Il n'est pas possible de sauvegarder des données de jeu sans votre manette.

## CONTINUER

Sélectionnez cette option pour reprendre une partie précédemment sauvegardée. Lorsque l'écran de sélection des modes manette apparaît, utilisez les boutons **[L]** ou **[R]** ou **[D]** pour sélectionner le type manette manette de fichier de jeu PSO que vous voulez poursuivre et appuyez sur **[R]**. Les manettes offrent les options « OUI » ou « NON » appuyez. Sélectionnez charger [L] ou [R] ou [D] ou [L] ou [R] ou [D] pour valider.

## OPTIONS

Cette fonction vous permet de modifier les différents paramètres de jeu. Pour de plus amples informations, appuyez sur le page 72.

## WEBSITE

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



UN NOUVEAU PERSONNAGE

L'écran fait par vos données une nouvelle partie, vous devez créer un personnage.

## SELECTIONNER UN TYPE DE PERSONNAGE

Utilisez les boutons **[L]** pour sélectionner le type de personnage (voir page 11) par vos données utiliser et appuyez sur **[R]** pour valider. Un fond écran apparaît avec chaque icône de profession, l'icône, accompagné de représentations graphiques indiquent les attributs (voir page 12) de chaque personnage. Appuyez à nouveau sur le jeu valide le fichier CRÉATION DE PERSONNAGE et appuyez sur le bouton **[R]** pour valider et retourner à l'écran précédent.







Une fois votre personnage créé, vous accédez au menu de sélection de mode. Utilisez les boutons **←** et **→** pour sélectionner le mode de jeu en ligne ou hors connexion et appuyez sur le bouton **↵** le contenu de l'interface et les positions 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 réapparaîtra la prochaine fois que vous jouerez. Utilisez les boutons **←** et **→** pour sélectionner soit NORMAL ou DIFFICILE (HARD) et validez à l'aide du bouton **↵**. Appuyez sur **↵** pour annuler. Si vous terminez le jeu en mode DIFFICILE, vous aurez la possibilité de vous inscrire 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 quêtes de

Guidé des chasseurs en son de scénario de base. Pour l'essentiel, vous commencerez tout dans le scénario malgré l'absence de personnages non-joueurs. Vous pouvez également utiliser ce mode pour acquérir de l'expérience et ensuite faire vos débuts en ligne.

## MODE EN LIGNE

### NUMERO DE MAIL et CLÉ 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'authenticité de jeu. Utilisez les boutons **←** et **→** pour sélectionner la zone de texte modifiable, puis les boutons **←** et **→** pour sélectionner chaque caractère du clavier alphanumérique et appuyez sur **↵** pour valider. Pour annuler, appuyez sur le bouton **↵**. Une fois les deux codes entrés, sélectionnez D'ARRIÈRE et appuyez sur le bouton **↵**. Ces informations seront envoyées au serveur PSO et une fois vérifiées, seront sauvegardées sur le fichier principal de votre VM. 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'elles ne soient effacées 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

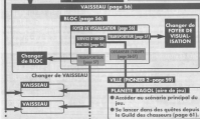
Service consommateurs PSO à  
page\_broch\_pso@fr.sony.com

## SE CONNECTER

## SELECTION DU VAISSEAU



Chaque VESSEAU se compose de différents BLOCs répartis selon la ville. Il est possible de passer d'un BLOC à un autre ou de changer de VESSEAU via des BLOCs et de rejoindre une équipe ou voir l'autre VESSEAU.










Une fois votre équipe organisée, vous serez transporté jusqu'à la ville de Pioneer 2 où vous commencerez à jouer. C'est là 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 le plan de la ville (votre aire de jeu) et votre équipe y sera transportée. Lorsque vous êtes touché par l'ennemi (page 84), etc., vous êtes renvoyé à la ville.





Lorsque vous vous connectez au réseau via le mode BRIDGE, la fenêtre de sélection de VESSEAU apparaît. Cet écran vous offre les points de PSO.

## SELECTION DU VESSEAU ET DU BLOC

Utilisez les boutons   pour sélectionner le VESSEAU que vous voulez rejoindre et appuyez sur le bouton . Pour voir combien de joueurs ou d'équipes sont présents dans un VESSEAU, sélectionnez un VESSEAU et appuyez sur le bouton . Après votre sélection sur BLOC, vous serez transporté au foyer de Visualisation (Visual Lobby). Pour changer de BLOC, sélectionnez TRANSPORT 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 VESSEAU offre également un service de téléchargement de quêtes que vous pouvez utiliser pour télécharger et récupérer de nouvelles missions ou votre carte mémoire. Sélectionnez Download Service (à télécharger Service) pour afficher la liste des quêtes disponibles. Utilisez les boutons   pour sélectionner une quête à télécharger et appuyez sur . Si le nombre de Bits Bits est insuffisant, un message apparaît et vous pouvez automatiquement à l'écran précédent. Pour savoir comment accéder aux quêtes récemment téléchargées, voir page 61.


## 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 du même bloc. Prenez le Service d'Information et sélectionnez Organiser l'ÉQUIPE : lorsque vous cliquez créer une nouvelle équipe ou rejoindre à une équipe existante. Sélectionnez Transport pour changer de VESSEAU ou de BLOC. Utilisez les boutons   pour sélectionner des quêtes de menu et appuyez sur le bouton  pour valider vos sélections. Appuyez sur  pour arrêter.

### EQUIPES

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

## ACCÈS À UNE ÉQUIPE

Sélectionnez cette option pour afficher la liste des équipes disponibles dans un BLOC. Pour faire apparaître des informations sur les membres de chaque équipe, appuyez sur . Sélectionnez une équipe et validez votre choix pour y rejoindre. Tous les membres seront transportés dans le bloc de la zone de jeu de l'équipe. Un menu apparaît à côté des équipes, pour lesquelles l'adhésion nécessite un mot de passe. Si vous ne connaissez pas le mot de passe, vous ne serez pas en mesure d'y rejoindre.



**CRÉER UNE ÉQUIPE** Sélectionnez cette option pour créer votre propre équipe et en prendre le contrôle. Entrez le nom de l'équipe et le mot de passe (après l'il est set et choisissez le niveau de difficulté (une fois les informations entrées, votre équipe est mise et vous êtes transportés dans le bloc de la zone de jeu). Prenez (vous pouvez désormais vous rejoindre. Remarque : il n'est pas de passe s'est choisi, d'autres joueurs peuvent rejoindre à l'équipe en sélectionnant le nom de l'équipe.

Quatre joueurs au maximum peuvent rejoindre l'équipe. Une fois que trois autres joueurs ont rejoint à l'équipe, celle-ci est automatiquement renvoyée. Si tous les joueurs restent connectés, cette 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 MATCH, MIXE pour définir ou désactiver les règles, choisi par les bits.



## TRANSPORTEUR





Utilisez les transporteurs pour changer de VESSEAU ou de BLOC, 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 quêtes, 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 partie pour faire apparaître le dossier logiciel. Une fois celui-ci affiché, appuyez sur le bouton  pour faire apparaître le menu Word Select et appuyez à nouveau sur le bouton  pour faire apparaître le menu des listes de Directions. Appuyez à nouveau sur le bouton  pour revenir au dossier logiciel.



## DISCUSSION PAR BULLE

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

Chaque bulle peut contenir 22 caractères alphanumériques au maximum. Appuyez sur le bouton pour afficher le clavier logiciel et entrer des messages à l'aide de la souris. Vous avez également la possibilité d'utiliser le clavier DirectInput (tendis séparément) pour entrer votre message directement.

## WORD SELECT

Ce menu vous permet de communiquer en construisant des phrases simples à partir de groupes de mots pré-sélectionnés à l'aide de la souris. Ce système est compatible avec 3 langues (anglais, français, allemand, espagnol et 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 le personnage japonais.



## REGLER LE MESSAGES SENT

- 1 Une fois le clavier logiciel affiché, appuyez sur le bouton pour faire apparaître le menu.
- 2 Utilisez les boutons pour sélectionner une formule et appuyez sur le bouton pour valider.
- 3 Appuyez sur les boutons analogiques G/L pour naviguer dans les pages, sur les boutons pour sélectionner une phrase et sur le bouton pour valider. (Selon la formule choisie, la sélection se poursuit au mot.)
- 4 Sélectionnez un destinataire et le message formulé, utilisez le bouton pour passer d'un menu de sélection à un autre. Sélectionnez « Envoyer » lors de la formulation du message pour l'efficher (selon ce point) sans définir de destinataire. Sélectionnez « Retour » ou appuyez sur le bouton pour revenir au menu précédent. Sélectionnez « CANCEL » ou appuyez sur le bouton pour fermer le menu Word Select à tout moment sans afficher de message.

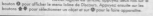


Menu de sélection de la formule/du point de vue



## ROUE DE DISCOURS

Ce menu vous permet d'exprimer vos sentiments, votre situation en associant plusieurs icônes. Lorsque le clavier logiciel est affiché, appuyez deux fois sur le bouton pour afficher le menu Ikon de Discours. Appuyez ensuite sur les boutons pour sélectionner un objet et sur pour le faire apparaître.



## LA VILLE

Dans PSO, la ville est un lieu de jeu abstrait où les magasins sont toujours vides, jamais achetés ou vendus les objets, un autre indicatif de vos pouvoirs estible est visible de 10/17 et le total des données est une preuve vous inscrire à des unités pour éviter des récompenses. Pour entrer un contact avec l'un des membres de la ville, approchez-vous de celui-ci, appuyez sur le bouton pour afficher un menu et utiliser les boutons pour faire ses choix. Pour annuler et fermer ce menu, appuyez sur le bouton .



## LES MAGASINS

Dans les magasins, vous avez la possibilité d'acheter ou de vendre les armes, des armures, des bijoux de technique et différents outils. Appuyez sur l'icône pour afficher le quantité d'argent (Money) des deux types actuellement ainsi que le menu « Acheter/Vendre », « Sélectionner », « Acheter » ou « Vendre » à utiliser les boutons pour sélectionner un objet. Ensuite, choisissez soit « Acheter/Vendre » soit « Annuler » dans le menu de confirmation. Dans le cas d'un achat d'outil, vous serez invité à spécifier le quantité de votre acquisition (10 outils au maximum). Lorsque vous achetez les armes ou les armures, vous aurez la possibilité d'en régler l'objet immédiatement. L'affiliation d'une arme ou d'une armure dépend de la profession et/ou de l'expérience de vos personnages. Les objets, achetés, sont livrés par le mail couleur suivant :



<b>BLANC</b>	Objet qui peut jamais récupérer immédiatement.
<b>ORIS</b>	Objet qui peut se trouver par un seul achat (sans besoin votre niveau d'expérience actuel).
<b>X</b>	Objet qui peut se trouver jamais achetés.
<b>VERT</b>	Un objet récupérable, qui s'achète, à l'aide photographique, etc.

**ACHETER / VENDRE** Utilisez pour acheter des items (armes, outils, armures, etc.) et les vendre (récupération de 10/17) dans la ville, l'argent peut être réglé en cash ou par le système l'objet correspondant au un montant des récompenses lors de quêtes. Si vous ne disposez pas le garder sur vous, vous pouvez le déposer à la Banque ou l'un marchand à tout moment.



## GUICHET TEXTER

Si vous trouvez un objet une identité (à 177) et vous le partie, annulez le pour qu'il soit identifié. Approchez du guichet, utilisez les boutons pour sélectionner l'objet, appuyez sur pour ouvrir le menu qui vous donne page pour l'identification de l'objet. Sélectionnez « Oui » pour continuer ou « Non » pour annuler. Si vous acceptez de faire acheter l'objet, vous serez invité à appuyer sur l'icône pour le stocker à l'Production. Sélectionnez « Oui » ou « Non » selon votre réponse. Si vous sélectionnez « Non », l'objet retournera à l'état d'objet une identité et l'argent sera en cash ou par couleur etc.



## CENTRE MEDICAL

Rendez-vous dans ce centre où que vous avez besoin de rétablir vos niveaux de HP (Médic. Points)/MP (Technique Points). Le moment du soin de ce service s'affiche lorsque vous approchez du 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 sécurisés et restent ainsi disponibles même si vous vous déconnectez de réseau.

## SI VOUS ÊTES EN LIGNE

Après avoir sélectionné « Déposer », utilisez les boutons **▲** **▼** pour sélectionner « Métaux » ou « Objets » et appuyez sur **○**. Si vous sélectionnez « Métaux », la quantité d'argent dont vous disposez apparaît. À l'aide des boutons **▲** **▼**, sélectionnez la quantité d'argent à déposer. Si vous sélectionnez « Objets », 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.



## RETIRES DE MONNAIES

Sélectionnez « Retirer », puis utilisez les boutons **▲** **▼** pour sélectionner « Métaux » ou « Objets » et appuyez sur le bouton **○**. Sélectionnez ensuite la quantité d'argent ou d'objets que vous désirez 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 le voyage entre la planète Rogol 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, éloignez votre personnage du transporteur. Lorsque vous commencez à jouer à PSO, seule la destination « FCBT 1 » peut être sélectionnée. Cependant, au fil de votre progression, de plus en plus de destinations deviennent accessibles.



## AUTRES TYPES DE TRANSPORTEURS

Il existe différents types de transporteurs situés un peu partout dans le jeu : les transporteurs « WARP » (téléporteurs) utilisés pour se déplacer à l'intérieur d'une zone ; les bus Transporteurs qui vous emmènent vers et votre équipe (après un patron, etc.) ; ou encore un transporteur positionné votre personnage à l'intérieur et appuyez sur le bouton **○**. Si vous utilisez un bus Transporteur, après avoir appuyé sur le bouton **○**, vous serez invité à sélectionner les membres d'équipe que vous désirez transporter.



Pour qu'un voyage se fasse en paix, tous les membres d'équipe doivent utiliser le bus Transporteur possible. Contrairement aux autres transporteurs, à plusieurs joueurs de votre équipe ont déjà utilisé ce bus Transporteur, sélectionnez parmi les détails après le retour des joueurs en question.



## GUILD DES CHASSEURS

C'est le bâtiment principal de PSO (explorer la planète Rogol pour découvrir ce qu'il se passe à Pioneer 1), vous pouvez entreprendre des quêtes via le Guild des Chasseurs. Pour l'instant, les quêtes se déroulent de la même façon quel que soit le mode (en ligne ou hors connexion). Cependant, le contenu des missions et le nombre des récompenses diffèrent. De plus, vous ne pouvez accepter une mission en ligne que si votre équipe entière approuve ce choix. C'est le chef d'équipe qui est chargé de sélectionner les quêtes. 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 Vivification (Reviv lobby). Ce faisant, vous quittez votre équipe.



## QUÊTES

Pour entreprendre une quête, approchez-vous du guichet et sélectionnez ce réprimand. Utilisez les boutons **▲** **▼** pour sélectionner une quête dans le menu et appuyez sur **○** pour obtenir un résumé des informations sur la quête. Si vous décidez d'accepter la quête, appuyez à nouveau sur le bouton **○** et confirmez votre sélection. Vous recevrez alors le détail de l'origine de la quête et trouverez d'autres détails sur votre mission. Bonne chance ! Vous pouvez télécharger de nouvelles missions en ligne depuis le serveur PSO. Pour cela, connectez-vous et sélectionnez Download Quests (« Télécharger des quêtes ») depuis le menu de sélection de VOUS/ME. Les nouvelles quêtes seront sauvegardées sur votre carte mémoire. Pour consulter vos 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 Guild des chasseurs où s'achèvent-voilà ou réapparaissent. En mode hors connexion, la récompense vous est attribuée dans sa totalité. En mode en ligne, elle est distribuée équitablement à tous les membres de l'équipe.

## JOUER A PSO

Que ce soit en ligne ou hors connexion, le scénario principal ou les quêtes se jouent pour l'essentiel à l'aide de votre Fenêtre d'Actions (ce pouvant être utilisé dans la ville ou dans le Foyer de Visualisation [Ward 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 78.

## CONTROLLER VOTRE PERSONNAGE

## DEPLACEMENT

Utilisez la stick analogique pour vous déplacer ; vous commencerez par marcher puis finirez par courir dans la direction choisie. Si des ennemis sont à proximité, votre personnage ralentit et sort son arme. Si la position de la caméra est décentrée du fait de vos déplacements, appuyez sur la bouton analogique D pour revenir à la position par défaut (caméra subjective).



## 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. D'habitude il s'agit de touches liées pour envoyer des messages. Vous pouvez également utiliser le menu Ward Select pour composer des phrases qui seront complètes dans des langues. Pour en savoir plus sur l'utilisation de ce menu, reportez-vous à la page 58.



## OBJETS

Les objets peuvent être utilisés pour résoudre un HP ou un TP à la caméra 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. Le joueur peut transporter jusqu'à 10 unités de répartition quel objet en même temps. Une fois utilisés, les objets disparaissent. Pour obtenir des informations sur l'utilisation des objets, voir page 67.



## ATAQUES

Il existe trois formes d'attaques : l'Attaque, l'Attaque lourde et l'Extra attaque. Chaque attaque peut être activée en appuyant sur l'un des boutons **○**, **○** et **○** auquel l'attaque correspond sur la Fenêtre d'Actions. Personnalisez la configuration de votre Fenêtre en attribuant des actions à chaque zone (voir page 70). Pour attaquer un ennemi, positionnez votre personnage de façon à lui faire face et dès qu'un visier apparaît, appuyez sur l'un des boutons d'attaques. 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 à l'apparition du visier !

D'un point de vue technique, la suite est légèrement plus rapide et plus précise que l'activation de chaque attaque séparément. Ceci peut changer cette lorsque vous attaquez des ennemis difficiles à atteindre, le troisième tir gagnant se précipite. Attaquez dès que le visier apparaît ! **RECOMMANDATION**

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 du visier qui apparaît sur un ennemi change pour indiquer quel bouton, une fois actionné, est susceptible de lancer une attaque en d'activer une technique.

BOUTON

○ Fenêtre d'actions de gauche

BOUTON

○ Fenêtre d'actions du bas

BOUTON

○ Fenêtre d'actions de droite



**ATAQUE** Attaque standard  
Généralité primée, peu de dégâts.



**ATAQUE LOURDE** Attaque forte  
Attaque peu primée, mais plus forte.



**EXTRA ATTAQUE** Attaque spéciale  
Attaque peu primée mais effet des  
spéciaux spéciales sans autres armes.

## TECHNIQUES

Il existe divers types de techniques avec différentes utilisations : attaquer des ennemis, rétablir les niveaux de HP/TP, se téléporter en ville, etc. Les techniques (et les différents niveaux) s'acquissent via des "Techniques Dans" trouvés en chahuts (voir page 54). 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 lorsqu'un visier 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, à un certain niveau, 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 associés 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 **ÉQUIPEMENTS** ou **OBJETS** (avec **RICK D'OBJETS**) depuis le menu principal (voir page 57) et utilisez les boutons analogiques **L2/R2** pour faire basculer la fenêtre de droite sur l'écran. Le nom de l'arme apparaît en gris et son niveau d'énergie est écrit.

## LORSQUE VOTRE NIVEAU DE HP ATTEINT ZÉRO...

En cas où vous seriez terrassé au combat, vous serez invité à retourner à Pioneer 2. Si vous acceptez, votre personnage est envoyé au centre médical pour se rétablir et vous pourrez recommencer. Sachez que l'argent (Métal) et les armes 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 si certaines conditions sont remplies. Si un match de pose a été défini, le joueur devra entrer en 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'interruptions temporaires pendant la partie, nous vous conseillons de sélectionner « Quitter le jeu » depuis le menu principal et de reprendre la partie ultérieurement. Lorsque vous jouez en ligne, vous pouvez rejoindre votre équipe en sélectionnant « Rejoindre à une équipe » au Centre d'Information du Foyer de l'Universalisation (Universal Lobby). (Voir page 56.)



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



Les boutons de la manette **△**, **○**, **□** et **×** correspondent aux zones de la Fenêtre d'Action ci-présentée. Pour savoir comment utiliser des actions ou des objets pour personnaliser votre Fenêtre d'Action, reportez-vous à la page 70.

## RÉSUMÉ DU STATUT

Il s'agit d'une vue d'ensemble de votre statut en matière de **HP/TP**, de votre niveau actuel, de la jauge d'explosion de photons, etc.

Pour que chaque joueur sache la position des autres sur la Carte Boder, chaque joueur se voit attribuer l'une des quatre couleurs.

## LAUGE D'EXPLOSION DE PHOTONS

Lorsque cet indicateur atteint 100 %, vous pouvez sélectionner une attaque spéciale. Pour en savoir plus, reportez-vous à la page 67.

COULEUR DE JOUEUR



## MENU PRINCIPAL

Appuyez sur la touche Start pour afficher le menu principal. Celui-ci vous permet entre autres de vous équiper en armes, d'utiliser des objets, de personnaliser votre fenêtre d'Action, etc. Sachez que le jeu n'est pas mis sur pause lorsque le menu principal s'affiche. Toutes les opérations du menu principal sont liées au TEMPS REEL. Pour connaître le déroulement de la partie, utilisez l'affichage en grille visible dans le coin supérieur droit de votre écran.

RETOUR AU JEU

OBJETS DU MENU PRINCIPAL

FENÊTRE D'EXPLICATION

CONTENT DÉTAILLÉ DU JOUEUR



CONTENT DÉTAILLÉ DU JOUEUR

TEMPS INTERNET  
(VOIR D-DÉMO 06)

Cette fenêtre affiche votre état de santé, votre état de votre personnage. Utilisez les boutons analogiques L/R pour naviguer entre les trois zones d'information.



NOM DE JOUEUR | NIVEAU ACTUEL

TYPE DE PERSONNAGE

MÉTIER

TOTAL POINTS D'EXPÉRIENCE

POINTS REQUIÈRENT POUR

OBTENIR LE NIVEAU SUIVANT

MONTANT

ATP - POTENTIAL D'ÉNERGIE NORMALE

DEF - PRISSION DÉFINITIVE

MPT - MONTURE DE L'ÉQUIPEMENT TECHNIQUE

MA - TAUX DE PRÉCISION DE L'ATTAQUE

EXP - TALENTE D'ÉQUIPEMENT

LCC - OPPORTUNITÉ TECHNIQUE

DE - ENDURANCE À L'ÉNERGIE PAR LE JEU

DC - ENDURANCE À L'ÉNERGIE PAR LE JEU

EN - ENDURANCE À L'ÉNERGIE

EOR - ENDURANCE AUX TENDRES

EJ - ENDURANCE À LA LUMIÈRE

Le nombre à gauche indique le statut « équipé » (carré à droite, le carré à non équipé à).

TEMPS INTERNET

Le serveur compatible dans le monde entier stratégique par Search utilise les unités de temps Internet appelées « heures » (24 heures étant définies en 1000 heures). Il s'agit d'un jeu, notamment lorsqu'il s'agit de fixer des heures de rendez-vous avec des joueurs de monde entier.

## PAGE D'OBJETS

Le menu vous permet de vous équiper en armes et en accessoires, d'utiliser des outils, de vous occuper de votre MAG (voir page 49), de voir le sort de la zone dans laquelle vous vous trouvez actuellement, de voir les informations sur les unités, etc. Votre Page d'Objets peut contenir un maximum de 30 types d'objets (armes et accessoires compris) en même temps. Utilisez les boutons pour faire vos sélections et appuyez sur pour valider. Appuyez sur la touche pour revenir au menu précédent. Le nombre à gauche indique le statut « équipé » (carré à droite, le carré à non équipé à).

**EQUIPEMENT** Sélectionnez cet objet pour équiper votre personnage d'armes et d'accessoires. Utilisez les boutons pour sélectionner un objet de la liste d'Équipements et appuyez sur pour afficher la Liste d'Objets mise à votre disposition. La fenêtre au bas à droite affiche les attributs de l'objet actuellement sélectionné une fois équipé. Utilisez les boutons analogiques L/R 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 en vert si son niveau d'énergie photovoltaïque est élevé.

**OBJETS** Sélectionnez cet objet pour utiliser/récupérer/abandonner ou faire les objets de votre pack. Utilisez les boutons pour sélectionner un objet dans la liste d'Objets et appuyez sur pour afficher le menu Objets. Serrez-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 L/R 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 Page d'Objets est pleine, il peut être utile de rendre ou de déposer des objets à la Conspire de la ville.

**OBJETS** Sélectionnez cette option pour utiliser directement un objet pour les objets actuellement équipés, cette option devient Elevée (lors de l'équipement). Pour les objets susceptibles d'être équipés, cette option devient Equiper.

**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** Sélectionnez cette option pour abandonner l'objet. Pour le reprendre, fermez le menu principal et appuyez sur la touche .

Indique qu'un objet est équipé.



ATTENDRE UN OBJET

appuyez sur lorsqu'il s'agit d'attendre, ou si l'objet est attendu.





**PRÉSENTATION DES OUTILS DISPONIBLES DANS PSO** Le combineur, les outils, protections et armes sont disponibles sur la planète Regal et dans les magasins de Planer 1. 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 « cernes à feu » et les fermes des « armes traditionnelles ». Vos AP (attacking power – puissance d'attaque) et MA (accuracy) augmentent et 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 39). Les armes dont vous ne connaissez pas la fonction doivent être apportées aux felliers 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 « cernes » (armures). De même, certaines protections portées à la main, les « barrières » (boucliers), peuvent être utilisées par l'ensemble des professions tandis que d'autres, les « dièdes » (boucliers), sont réservées aux chasseurs et aux rangiers. Vos DP (defensive power – puissance défensive) et EVF (evade) augmentent si vous portez une protection quelle qu'elle soit.



A l'instar des armes, les pièces de protection nécessitent un certain niveau d'expérience. Certains blindages disposent de composants peuvent accueillir des blindages supplémentaires ou des objets spéciaux.

**OUTILS**

Le monde de PSO propose une grande quantité d'objets qui peuvent vous être utiles. Les noms d'objets se terminant en « mote » vous permettent de récupérer des HP et ceux se terminant en « fluid » permettent de récupérer des EP. Les objets commençant par « cast » sont en fait des castètes ou pistons.

Les différentes techniques s'acquiescent via des outils appelés « Techniques ». Les « télépans » ont des parties de régulation thermique vers la ville. Si vous récupérez un outil appelé « scaple dual » lorsque vous êtes habi, vous recevrez automatiquement.



**MAG** Chaque joueur a un mystérieux petit protecteur appelé « Mag ». Il est lui, il fait le lien au niveau de l'analyse de joueur. 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 Pack d'Objets (utilisez les boutons analogiques G/D pour naviguer entre les données de statut).



**DONNER DES DONTS** Choisissez un objet dans la liste et donnez-le à votre Mag.

**EXPLOSION DE PHOTONS** Affichez les autres « Explosion de photons » disponibles.

**RECHERCHER** Choisissez cette option pour reprendre [ou donner] un objet à votre Mag.

**ABANDONNER** Choisissez cette option pour vous séparer de votre Mag.



Lorsque votre Mag atteint une certaine taille, il peut récupérer une partie de l'énergie photovoltaïque utilisée lors d'une attaque. Le jeu indique la proportion récupérée. Lorsqu'elle marque 100 %, vous pourrez utiliser l'énergie récupérée pour lancer une attaque photovoltaïque (chaîne parent) telles que 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 photovoltaïque accumulée par le Mag. Plus vous êtes près de choisir 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 G/D pour effectuer des plans rapprochés ou éloignés d'une zone.



**MARCHE DE COMTE** Lorsque vous entreprenez une quête, choisissez cet objet pour obtenir de plus amples informations sur votre mission. Les boutons analogiques G/D permettent de scroller 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



Six actions. Si pour chaque Fenêtre, peuvent être affectées à votre Fenêtre d'Actions. Dans le menu d'Actions, utilisez la touche analogique D 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 actuellement sélectionnée dans le menu d'Actions. Si vous essayez 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 de utiliser le TP de vos personnages pour exécuter une technique (les personnages ne peuvent utiliser de techniques 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.

**MARCHE DE COMTE** Les Techniques d'Apprentissage ou l'Apprentissage à l'abri d'objets appelés « Technique Dées » que vous trouvez au cours de votre quête ou que vous achetez dans le dé. Une fois en de ces objets obtenus, sélectionnez-les dans la Liste d'Objets et activez-les. Les techniques apprises ont plusieurs niveaux. Pour obtenir une technique, il vous faut un certain niveau de MS.



Liste d'Objets

Liste d'Actions

Liste d'Objets



## CHAT

Depuis ce menu, vous pouvez modifier vos paramètres de conversation et vos cartes de Quête, envoyer des messages vocaux, etc. Utilisez les boutons **▲** pour sélectionner un objet et validez en appuyant sur le bouton **○** ou revenez à l'écran précédent en appuyant sur le bouton **○**.

**RECHERCHER** Créez, effectuez ou supprimez une requête à chaque fois que vous choisissez l'option de la liste des symboles. Utilisez la touche F de starter et sélectionnez un objet de jeu. Affichez la liste, utilisez les boutons analogiques G/D pour naviguer entre les écrans et appuyez sur les boutons **▲** pour sélectionner un résultat. Ensuite, appuyez sur le bouton **○** pour afficher le menu « Rechercher/Supprimer ». Sélectionnez « Rechercher » pour voir un message et confirmez-le.

**NOTE 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 phrases (figurant une expression) et d'objets (autres ou soi-même). Dans le menu « Choisir une phrase », utilisez les boutons **▲** pour modifier une liste de phrases ou choisissez « Non utilisé » (« Not in use ») pour en créer une nouvelle.

## CARTES DE COMTE

Les cartes de Quête permettant de communiquer simplement avec un autre joueur. Il suffit d'échanger ses cartes respectives. Vous pouvez aussi garder la carte avec les joueurs que vous rencontrez.



**MA CARTE** Pour modifier une carte, sélectionnez « Modifier mes cartes » et validez 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.

- Utilisez les touches **▲** pour sélectionner une carte dans la liste et appuyez sur le bouton **○** pour valider votre choix (les boutons analogiques G/D vous permettent de scroller entre les écrans).
- Choisissez « Recherche d'utilisateur » pour retrouver ce joueur. Si vous le trouvez, une liste apparaît à droite de votre résumé de statut. Pour supprimer une carte, choisissez « Effacer » et confirmez votre choix.
- Choisissez « Statuts 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 le Foyer de Visualisation (Visual Lobby), vous pouvez choisir « Remonter l'utilisateur » pour être transporté à l'endroit où il se trouve.

**RÉSULTATS 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 la destination. Une fois le message écrit, validez et confirmez votre envoi.

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



**FENÊTRE DE DÉMONTAGE** Lorsque vous êtes dans le Foyer de Révolution (Yggdrasil), vous ne pouvez lire que les messages des joueurs en ligne. Vous pouvez cependant lire tous les messages de lobby en affichant la fenêtre de connexion. Si votre paramètre de fenêtre de connexion est réglé sur « On », choisissez « Fenêtre de Démontage » dans le menu de conversation pour l'afficher sur votre poche de Néon. Utilisez les boutons pour naviguer dans les différents messages. Pour fermer cette fenêtre, appuyez sur le bouton 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 pour valider. Choisissez le paramètre désiré à l'aide des boutons et validez avec le bouton . Appuyez sur le bouton pour revenir au menu précédent.



Événements de carte vidéo	permet de voir plus ou moins.
Modifier les paramètres des boutons	modifie la configuration de boutons personnalisés (1).
Position des caractères	permet de personnaliser la couleur et le format de la fenêtre de chat.
Vitesse de défilement des messages	permet de régler la vitesse à laquelle s'affichent les messages.
Vitesse du Foyer	permet d'activer ou de désactiver le Foyer de Révolution.
Le chronomètre	permet de faire une liste de temps après laquelle la partie est automatiquement suspendue et la connexion interrompue si vous ne jouez pas (il vous est possible par exemple de régler la partie sur 10 minutes).

## QUITTER LE JEU

Pour quitter le jeu, choisissez « Quitter le jeu » depuis le menu principal, 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. Remarque que ces paramètres ne peuvent être modifiés en 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 langues de PSO.

### MUSIQUE

permet de lire les plates 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 régler les volumes à l'aide des boutons .

### SORTIE

permet de revenir à l'écran de titre.

Vous trouverez 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 valeurs indiquées apparaît en bas de votre Fenêtre d'Actions. Une seule exception, l'icône de conversation qui apparaît dans le sous-menu des fenêtres d'actions.

DISCUTER COMMUNIQUER	POSEUR ACTION AUTO	APPUYER ACTION AUTO
active les fonctions de conversation	permet de recevoir un objet	permet d'appuyer sur un objet ou de le poser
TELEPORTER ACTION AUTO	PARLER ACTION AUTO	VOIR ACTION AUTO
active un transporteur	permet de parler à un personnage non hostile	permet de choisir un objet

## ATTAQUE

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

	<b>ATTAQUE</b> <b>LEVIORADO</b>		<b>ATTAQUE</b> <b>LOURDE</b>		<b>ATTAQUE</b> <b>EXTRA</b>
	grande portée, dégâts pas importants		faible portée, dégâts élevés		faible portée, certaines armes ont des propriétés particulières

## TECHNIQUE

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

	<b>FOUR</b> <b>ATTACHE</b>		<b>BARRA</b> <b>ATTACHE</b>		<b>ZORRI</b> <b>ATTACHE</b>
	frappe au hasard avec une lance de feu		attaque de base par glace. Frappe toujours plusieurs ennemis.		attaque au hasard, se projette à l'arrière
	<b>BESTA</b> <b>GUERISON</b>		<b>ANTI</b> <b>GUERISON</b>		<b>REVERSI</b> <b>GUERISON</b>
	peut soigner un des NP.		peut soigner les ennemis des forces.		soignée au hasard
	<b>JULIM</b> <b>AIDE</b>		<b>SHIFU</b> <b>AIDE</b>		<b>RYUKU</b> <b>AIDE</b>
	attache l'ATP des ennemis.		supprime l'ATP des ennemis		avec un acte de réparation en la tête
	<b>ZAKURE</b> <b>AIDE</b>		<b>DEKANO</b> <b>GUERISON</b>		
	attache le NP des ennemis		supprime le NP des ennemis		

## OBJETS

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

	<b>NOGOMAT</b> <b>RECUPERATION</b>		<b>NOGOLUC</b> <b>RECUPERATION</b>		<b>ADOMARATE</b> <b>RECUPERATION</b>
	récupère 50 NP		récupère 30 NP		guérit la paralysie
	<b>NOON ADOMATE</b> <b>REVIVE</b>		<b>ANTOON</b> <b>RECUPERATION</b>		
	soignée et récupère		soignée les patients		
	<b>TRAP YUON</b> <b>AIDE</b>		<b>TRAPPY</b> <b>AIDE</b>		
	révèle les pièges		soigne une partie de réparation avec la tête		

## ARMES



## ELEMENTS

Les armes ARMOR de certaines capacités peuvent utiliser des éléments pour rendre les effets plus puissants.

## EFFETS

Peuvent de voler des NP à l'ennemi

## GEL

Étend les ennemis avec une attaque par le feu.

## GLACI

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



# PSO ARMURES, BLINDAGES ET PROTECTIONS

## ARMURES, BLINDAGES ET PROTECTIONS



### PLATE (CORPS) PROTECTION

Protèger les corps des ennemis et pourvoyeur toute les parties.

### SHIELD (TOUTE) PROTECTION

Protèger les parties des ennemis et pourvoyeur toute les parties.

### COAT (CORPS) PROTECTION

Protèger de leur partie des ennemis et des ennemis.

### ARMOR (CORPS) PROTECTION

Protèger de leur partie des ennemis et des ennemis.

### SHIELD (TOUTE) PROTECTION

Protèger les parties des ennemis et pourvoyeur toute les parties.

### COAT (CORPS) PROTECTION

Protèger les parties des ennemis et des ennemis.

### PLATE (CORPS) PROTECTION

Protèger de leur partie des ennemis et des ennemis.

### SHIELD (CORPS) PROTECTION

Protèger de leur partie des ennemis et des ennemis.

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

## UNITES



### PROTECTIVE (CORPS) PROTECTION

Assure la stabilité et les.

### PROTECTIVE (CORPS) PROTECTION

Assure la stabilité et les.

### PROTECTIVE (CORPS) PROTECTION

Assure la stabilité et les.

### PROTECTIVE (CORPS) PROTECTION

Assure la stabilité et les.

### PROTECTIVE (CORPS) PROTECTION

Assure la stabilité et les.

### PROTECTIVE (CORPS) PROTECTION

Assure la stabilité et les.

## CREDITS

Les crédits d'illustration mentionnent les paramètres ayant servi à la réalisation, ou marketing, et à l'élaboration de matériel pour le monde informatique des PSO. Les crédits concernant l'équipe de la version originale apparaissent dans le jeu online.

### USA: Team Information et World

Blade (Touche) /

W

World Ridge

Group

Touche Blade

Blade (PS)

Blade (PS)

Blade (PS)

Blade (PS)

### World Ridge

Blade (PS) / Blade (PS)

Blade (PS)

Blade (PS)

Blade (PS)

Blade (PS)

Blade (PS)

Blade (PS)

Blade (PS)

Blade (PS)

Blade (PS)

### World Ridge

Blade (PS) / Blade (PS)

Blade (PS)

Blade (PS)

Blade (PS)

Blade (PS)

Blade (PS)

Blade (PS)

Blade (PS)

Blade (PS)

Blade (PS)

### World Ridge

Blade (PS) / Blade (PS)

Blade (PS)

Blade (PS)

Blade (PS)

Blade (PS)

Blade (PS)

Blade (PS)

Blade (PS)

Blade (PS)

Blade (PS)

### World Ridge

Blade (PS) / Blade (PS)

Blade (PS)

Blade (PS)

Blade (PS)

Blade (PS)

Blade (PS)

Blade (PS)

Blade (PS)

Blade (PS)

Blade (PS)

# PHANTASY STAR ONLINE

Below is your Serial Number and Access Key. You need to enter these codes when you first register with *Phantasy Star Online*. After entering both codes, you will be automatically connected to the Network. (Your Serial Number and Access Key are saved in the YM 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 *Phantasy Star Online* benötigt. Nach Eingabe der beiden Codes werden Sie automatisch mit dem Netzwerk verbunden. (Nach der Registrierung werden Seriennummer und Zugangscode im YM 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 *Phantasy 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 YM après votre inscription. Veillez à bien conserver votre numéro de série et votre code d'accès dans un lieu sûr.

A continuación le informamos de la Número de Serie y Clave de Acceso. Necesitará estos códigos cuando le registre en *Phantasy Star Online* por primera vez. Introduzca los dos códigos y automáticamente se conectará al Red. Su número de Serie y la Clave de Acceso serán almacenadas en la unidad YM al finalizar el registro. Guarde el Número de Serie y la Clave de Acceso en un lugar seguro.

Serial Number

Access Key