



Dreamcast™

© SEGA / SONICTEAM, 2000.

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

Jegliche Vervielfältigung oder Übertragung dieses Spiels ist streng verboten. Unautorisierte Verleih oder öffentliche Vorführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.

Copier ou diffuser ce jeu est strictement interdit. 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 alle leggi vigenti.

Kopiering eller överföring av detta spel är strängt förbjudet. Otillåten uthyrning eller offentlig visning av detta spel innebär lagbrott.

Het kopiëren of anderszins overbrengen van dit spel is ten strengste verboden. Het onrechtmatig verhuren of openbaar vertonen van dit spel is bij wet verboden.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards 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 5,460,374; 5,627,895; 5,688,173; 4,442,486; 4,454,594; 4,462,076; and Re. 35,839 and Japanese Patent 2870538

(Patents pending in U.S. and other countries) and Canada Patent 1,183,276 and European Patents 0682341, 80244; Publication 0671730, 0553545; Application 98938918.4, 98919599.5

SEGA

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

810-0288-50

Dreamcast™



Dreamcast.

**SONIC™
TEAM**

SEGA®



PHANTASY STAR™ ONLINE

ファンタースターオンライン

Merci d'avoir acheté "Phantasy Star Online".
exclusive sur la console Dreamcast. Lisez attentivement
commencer

Remarque : ci-après dans le présent
sera abrégé sous la



SO

PROLOGUE
COMMANDE
CLAVIER
SAUVEGARDE
COMMENTAIRES
CREATION
TYPES DE
SELECTION
STRUCTURE
L'UNIVERS
VISITE DE
JOUER A
AFFICHAGE
OPTIONS
ACTIONS
ARMES -
ARMURES

PSO prend en charge l'utilisation de cartes mémoire
séparément. **15 blocs sont nécessaires pour sauvegarder**
le fichier de carte de Guild. La sauvegarde nécessite
blocs supplémentaires. Lorsque vous quittez le jeu,
N'éteignez jamais la console Dreamcast, ne retirez pas
pas la manette lorsque vous chargez ou sauvegardez
la sauvegarde, reportez-vous à la page 50.

Ce logiciel a été conçu pour une utilisation
ntivement ce manuel d'instructions avant de
à jouer.

manuel, « Phantasy Star Online »
forme « PSO. »

SOMMAIRE

UE	48
NDES DE BASE	49
LOGICIEL	50
ARDE	50
ICER UNE PARTIE	51
N DE PERSONNAGES	51
E PERSONNAGES	53
N DU MODE	54
RE DU RESEAU EN LIGNE	55
S DE PSO EN LIGNE	56
E PIONEER 2	59
PSO	62
GE ET MENUS DE JEU	65
.....	73
UTILISEES DANS PSO	73
.....	75
S, BLINDAGES ET PROTECTIONS	76

res [Visual Memory (VM)], vendues
sauvegarder le fichier de jeu, 30 pour
de fichiers téléchargés requiert des
e jeu, la sauvegarde est automatique.
z pas de carte mémoire et ne déconnectez
dez des données. Pour plus d'informations sur

Face à la menace de destruction imminente, un projet d'évacuation 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 Ragol et le premier vaisseau interstellaire, Pioneer 1, y est envoyé pour installer une colonie. Pioneer 1 ayant confirmé que la planète Ragol est un endroit convenable, les premiers colons préparent la construction du Central Dome sur la planète.

7 ans plus tard...

Pioneer 2 termine son long voyage avec à son bord, 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'hommes et de femmes de Pioneer 1 est alors perdu.

Que s'est-il passé exactement sur Ragol ?

Qu'est-ce que PSO ?

PSO est un jeu de rôle en ligne. Il vous permet ainsi d'entrer en contact avec des joueurs du monde entier. Surmontez la barrière 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 lancez-vous dans les quêtes du Guild des chasseurs tout en discutant pour échanger des informations.

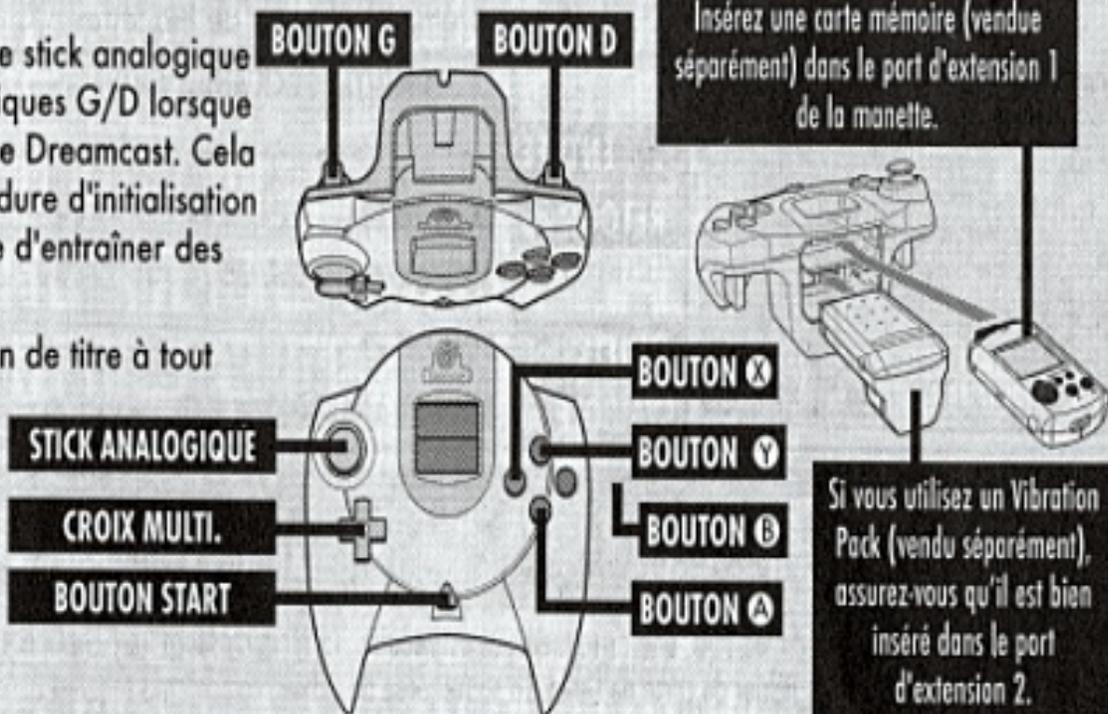
Bien entendu, vous n'êtes pas obligé de jouer en ligne. Le mode hors connexion offre également une excellente jouabilité. Quel que soit votre choix, nous espérons que vous apprécierez l'univers palpitant de PSO.



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

Ne manipulez jamais le stick analogique ou les boutons analogiques G/D lorsque vous allumez la console Dreamcast. 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 en cours de partie, appuyez simultanément sur les boutons **A**, **B**, **X**, **Y** tout en maintenant le bouton Start enfoncé.



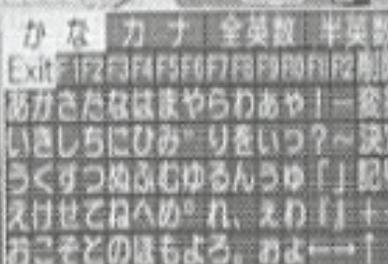
ATTENTION

Vous ne pouvez pas jouer à PSO sans carte mémoire. Assurez-vous qu'un VM soit inséré avant de commencer à jouer.

	ECRAN DE TITRE/MENUS DE JEU/ECRAN DE SELECTIONS DES VAISSEAUX	SELECTION DES PERSONNAGES	VISUAL LOBBY (FOYER DE VISUALISATION)/ EN VILLE	EN COMBAT
STICK ANALOGIQUE		SELECTIONNER		DEPLACER LE PERSONNAGE
CROIX MULTI.		SELECTIONNER		SELECTIONNER
BOUTON ANALOGIQUE G	NON UTILISE	PIVOTER CAMERA		VUE CAMERA (RETABLIR DERRIERE LE PERSONNAGE)
BOUTON ANALOGIQUE D	NON UTILISE	PIVOTER CAMERA	NON UTILISE	CHANGER DE FENÊTRE D'ACTIONS
BOUTON A		VALIDER	VALIDER	UTILISER FENÊTRE D'ACTIONS DU BAS
BOUTON B		ANNULER	ANNULER	UTILISER FENÊTRE D'ACTIONS DE DROITE
BOUTON X		NON UTILISE	DISPLAY INFO	UTILISER FENÊTRE D'ACTIONS DE GAUCHE
BOUTON Y		NON UTILISE		AFFICHER LE CLAVIER LOGICIEL/LE MENU WORD SELECT (NAVIGUER - 3)
BOUTON START	COMMENCER	RETOUR		AFFICHER LE MENU PRINCIPAL

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) au port de manettes B,C ou D.

CLAVIER LOGICIEL



	CROIX MULTI./STICK ANALOGIQUE - - - -	Sélectionner les personnages
ENTREE	- - - - -	Entrer (pour afficher le texte)
RETOUR ou	BOUTON B - - - - -	Supprimer un personnage
	BOUTON X - - - - -	Naviguer dans les écrans
QUITTER ou	BOUTON Y - - - - -	Fermer le clavier
SYMBOLE ou	BOUTON ANALOGIQUE G/D - - - - -	Naviguer parmi les icônes

SAUVEGARDE

Pour sauvegarder les données du jeu PSO, une carte mémoire est requise. 15 blocs d'espace libre sont nécessaires pour sauvegarder le fichier de jeu, 30 blocs pour le fichier de carte de Guild. La sauvegarde de fichiers téléchargés requiert des blocs supplémentaires. Pour sauvegarder les données du jeu, sélectionnez « Quitter le jeu » dans le menu principal. N'éteignez jamais la console Dreamcast, ne retirez pas de carte mémoire et ne déconnectez pas la manette pendant la sauvegarde des données. De même, ne manipulez pas de carte mémoire en cours de partie, cela est susceptible d'entraver le processus de sauvegarde.

SAUVEGARDE EN MODE EN LIGNE

Lorsque vous jouez en réseau, sélectionnez « Quitter le jeu » dans le menu principal. Une fois déconnecté, 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 rayé de l'équipe. A ce moment précis, tous les points d'expérience remportés en combat ou tous les objets collectés seront sauvegardés. Si vous quittez votre équipe au milieu d'une quête et si votre équipe doit la terminer sans vous, l'équipe entière ne pourra recevoir la récompense sauf si les membres viennent la réclamer tous ensemble.



SAUVEGARDE EN MODE HORS CONNEXION

Lorsque vous jouez hors connexion, sélectionnez « 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 la procédure qui s'impose (option « Quitter le jeu » dans le menu principal) ou si pour toute autre raison, vous êtes déconnecté du serveur au cours d'une partie sur réseau, tous les objets ou l'argent consignés (Meseta), laissés en ville ou dans la zone de jeu seront perdus.

MENU DE L'ECRAN 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 **A** pour valider votre sélection.

NOUVELLE PARTIE

Vous devrez entrer le numéro de série unique et la clé d'accès affichés sur l'étiquette incluse dans votre jeu PSO. Pour plus de renseignements, reportez-vous à la section "NUMERO DE SERIE ET CLE D'ACCES" p.54. Sélectionnez la carte mémoire sur laquelle vous voulez sauvegarder les données du jeu. Un seul fichier de jeu (un personnage) peut être sauvegardé par carte mémoire. Si un fichier PSO existe déjà, vous serez invité à écraser le fichier précédent. Il n'est pas possible de sauvegarder des données du jeu sans carte mémoire.



CONTINUER

Sélectionnez cette option pour reprendre une partie précédemment sauvegardée. Lorsque l'écran de sélection des cartes mémoire apparaît, utilisez les boutons **↑** **↓** **←** **→** pour sélectionner la carte mémoire contenant le fichier de jeu PSO que vous voulez poursuivre et appuyez sur **A**. Un mini-menu offrant les options « OK » ou « EFFACER » apparaît. Sélectionnez charger (« OK ») ou bien effacez le fichier. Appuyez sur le bouton **B** pour annuler.



OPTIONS

Cette fonction vous permet de modifier les différents paramètres du jeu. Pour de plus amples informations, reportez-vous à la page 73.

WEBSITE

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

INFOS PERSONNAGE

CREATION DE PERSONNAGES

A chaque fois que vous commencez une nouvelle partie, vous devez créer un personnage.

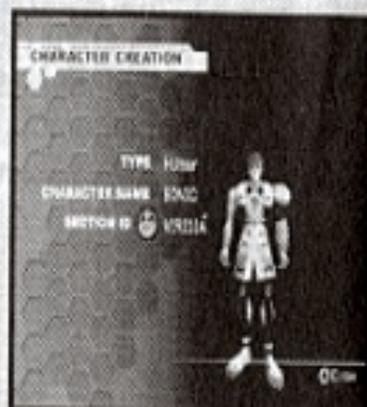
SELECTIONNER UN TYPE DE PERSONNAGE

Utilisez les boutons **←** **→** pour sélectionner le type de personnage (voir page 53) que vous désirez utiliser et appuyez sur **A** pour valider. Un bref résumé apparaît sous chaque en-tête de profession/espèce, accompagné de représentation graphique indiquant les attributs (voir page 52) de chaque personnage. Appuyez à nouveau sur A pour accéder à l'écran CREATION DE PERSONNAGES ou appuyez sur le bouton B pour annuler et retourner à l'écran précédent.



MODIFIER VOTRE PERSONNAGE

Pour personnaliser l'apparence de votre personnage, sélectionnez un objet (voir ci-dessous) à l'aide des boutons et appuyez sur le bouton **A**. Ensuite, sélectionnez un style pour cet objet à l'aide des boutons (les paramètres disponibles varient selon les différents types de personnages.) Servez-vous des boutons analogiques G/D pour faire pivoter le personnage. Appuyez sur le bouton **A** ou **B** pour revenir à l'écran précédent. Si vous appuyez sur le bouton Start lorsque vous êtes dans l'écran CREATION DE PERSONNAGES, tous vos paramètres sont effacés et vous retournez à l'écran SELECTION DE PERSONNAGE. Lorsque vous sélectionnez OK, votre personnage se verra attribuer l'une des 10 IDENTITES disponibles. Appuyez sur le bouton **A** pour continuer (il n'est pas possible d'annuler après avoir validé un choix).



OBJETS MODIFIABLES

VISAGE Sélectionnez une structure de visage.

TETE Sélectionnez un type de tête (androïdes uniquement).

COULEUR DU CORPS Sélectionnez une couleur pour le corps (androïdes uniquement).

COIFFEUR Sélectionnez un style de coiffure. Utilisez les boutons pour régler la couleur à l'aide des barres RVB.

TENUE Sélectionnez la couleur de la tenue.

PEAU Sélectionnez une couleur de peau.

PROPORTION Utilisez les boutons pour régler le poids et pour fixer la taille.

NOM DE PERSONNAGE Entrez un nom pour votre personnage. Appuyez sur **A** pour afficher le clavier logiciel. Une fois le nom entré, appuyez à nouveau sur le bouton **A** pour valider. Remarque : vous ne pouvez pas sélectionner OK si vous n'avez pas entré de nom.

AUTO Appuyez sur le bouton **A** pour créer automatiquement un personnage aléatoire. Appuyez à nouveau sur **A** pour créer un autre personnage et ainsi de suite.

OK Sélectionnez OK pour valider les modifications.

Ce graphique vous donnera une idée générale des forces et des faiblesses de chaque type de personnage en fonction des attributs suivants :

HP Points de santé.

Hit Taux de précision lors des attaques.

TD Dégâts dus aux techniques - fréquence à laquelle les TP diminuent lorsqu'ils sont utilisés.

TP Points de technique.

AC Classe de protection - niveau de défense contre les attaques ennemies.

AD Dégâts dus aux attaques - niveau de dégâts infligés à l'ennemi.

REPRESENTATION GRAPHIQUE DES ATTRIBUTS DES PERSONNAGES



PROFESSIONS

Dans l'univers de PSO, les neuf types de personnages appartiennent à l'une des trois espèces (Humain, Newman ou Androïde) et exercent la profession de Chasseur, de Ranger ou de Force. Alors que les membres de chaque profession commencent avec le même niveau d'équipement, les attributs de chaque personnage varient selon leur espèce.

CHASSEUR

Experts en armes blanches, les chasseurs excellent dans le combat rapproché.

HUmar

Chasseur+Humain

Spécialiste du combat rapproché, ce personnage possède le potentiel de croissance le plus équilibré parmi tous les chasseurs et peut utiliser des techniques d'attaques et de récupération. Pour débutant.



HUnewear

Chasseur+Humain

Doté d'un niveau de TP supérieur à celui de l'HUmar, ce personnage arrive à un équilibre entre le combat rapproché et l'utilisation des techniques. Niveau intermédiaire.



HUcast

Chasseur + Androïde

De tous les personnages, c'est celui qui possède la force d'attaque la plus puissante ainsi que le niveau d'HP le plus élevé. Cependant, à cause d'un manque de force psychologique, ce personnage est incapable d'utiliser les techniques et ne peut être utilisé que pour le combat.



RANGER

Professionnels du tir, les rangers sont experts en combat de longue portée.

RAmar

Ranger+Humain

Bien que le tir soit sa spécialité, ce personnage peut également utiliser certaines techniques d'attaques et de récupération. Il possède le potentiel de croissance le plus équilibré de tous les rangers. Niveau intermédiaire.



RAcast

Ranger+Androïde

Réputé pour sa précision de tir, ce personnage peut utiliser toutes les armes. Cependant, à cause d'un manque de force psychologique, il ne peut pas tirer parti des techniques. C'est le ranger qui possède le plus de puissance d'attaque.



RAcaseal

Ranger+Androïde

Réputé pour sa précision de tir, ce personnage peut utiliser toutes les armes. Cependant, à cause d'un manque de force psychologique, elle ne peut pas utiliser les techniques. Son pouvoir d'esquive est plus grand que celui de RAcast qui l'emporte en puissance d'attaque.



FORCE

Experts en techniques, ces personnages conviennent au support de combat.

FOmarl

Force+Humain

Capable de bien utiliser les techniques, ce personnage possède le potentiel de croissance le plus équilibré de toute la force.



FOnewm

Force+Newman

Possédant le TP le plus élevé de tous les personnages, il peut utiliser toutes les techniques. En apprenant un grand nombre d'entre elles, ce personnage peut devenir commandant de combat. Niveau supérieur.



FOnewear

Force+Newman

Équivalent au FOnewm pour ce qui est du niveau de TP et de l'utilisation des techniques, ce personnage domine par sa puissance défensive. Sa faiblesse réside dans le niveau d'HP et dans le combat rapproché. Niveau supérieur.

Une 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 le bouton **A**. Le contenu de l'interface et les procédures varient selon le mode sélectionné

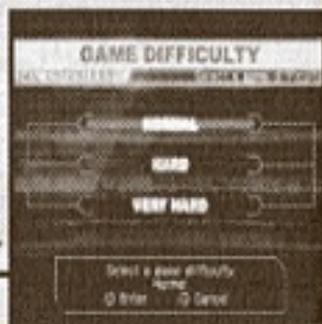


MODE HORS CONNEXION

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 **↑** **↓** pour sélectionner soit NORMAL ou DIFFICILE (HARD) et validez à l'aide du bouton **A**. Appuyez sur **B** pour annuler. Si vous terminez le jeu en mode DIFFICILE, vous aurez la possibilité de vous mesurer au niveau TRES DIFFICILE (VERY HARD).



JOUER A PSO HORS CONNEXION

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

Guild des chasseurs en sus du scénario de base. Pour l'essentiel, vous avancerez seul dans le scénario malgré l'interaction de personnages non jouables. Vous pouvez également utiliser ce mode pour acquérir de l'expérience et ensuite faire vos débuts en ligne.

MODE EN LIGNE

NUMERO DE SERIE et CLE D'ACCES

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

que la clé d'accès présents sur l'étiquette d'emballage du jeu. Utilisez les boutons **↑** **↓** pour sélectionner la zone de texte modifiable, puis les boutons **←** **→** pour sélectionner chaque caractère du clavier alphanumérique et appuyez sur **A** pour valider. Pour annuler, servez-vous du bouton **B**. Une fois les deux codes entrés, sélectionnez ENTREE et appuyez sur le bouton **A**. 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'aucun tiers n'y ait accès avant votre inscription sur le serveur.**



FRAIS ASSOCIES AU JEU EN LIGNE

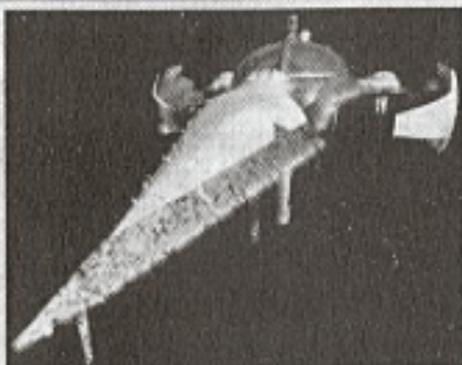
Outre les frais du fournisseur d'accès à Internet, des frais de communications pourront vous être facturés.

Informations

Service consommateurs SEGA :
sega_french_team@thecallservice.com

SE CONNECTER

**SELECTION DU
VAISSEAU**



Chaque VAISSEAU 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 VAISSEAU via des BLOCS et de rejoindre une équipe au sein d'un même VAISSEAU.

VAISSEAU (page 56)

BLOC (page 56)

FOYER DE VISUALISATION (page 56)

SERVICE D'INFORMATION (page 56)

TRANSPORTEUR (page 57)

**Changer de
FOYER DE
VISUALISATION**

Changer de BLOC

ORGANISER L'EQUIPE (page 56-57)

TRANSPORTEUR (page 57)

Changer de VAISSEAU

VAISSEAU

VAISSEAU

VILLE (PIONEER 2 - page 59)

PLANETE RAGOL (aire de jeu)

- Accéder au scénario principal du jeu.
- Se lancer dans des quêtes depuis le Guild 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.

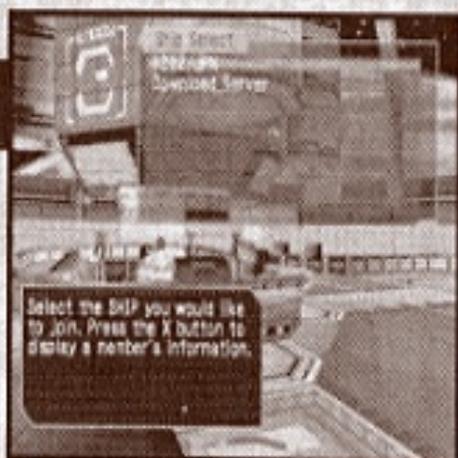
Lorsque votre équipe est prête, rendez-vous au transporteur principal de la ville. Une fois à l'intérieur, sélectionnez une destination sur la planète Ragol (votre aire de jeu) et votre équipe y sera transportée. Lorsque vous êtes touché par l'ennemi (page 64), etc., vous êtes ramené à la ville.

Lorsque vous vous connectez au réseau via le mode EN LIGNE, la fenêtre de sélection du VAISSEAU apparaît. Cet écran vous ouvre les portes de PSO.

SELECTION DU VAISSEAU ET DU BLOC

Utilisez les boutons **↑** **↓** pour sélectionner le VAISSEAU que vous voulez rejoindre et appuyez sur le bouton **A**. Pour voir combien de joueurs ou d'équipes sont présents dans un VAISSEAU, sélectionnez ce VAISSEAU et appuyez sur le bouton **X**. Après avoir sélectionné un BLOC, vous serez transporté au Foyer de Visualisation (Visual Lobby). Pour changer de VAISSEAU et/ou 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 du VAISSEAU offre également un service de téléchargement de quêtes que vous pouvez utiliser pour télécharger et sauvegarder de nouvelles missions sur votre carte mémoire. Sélectionnez Download_Server (« Télécharger_Serveur ») pour afficher la liste des quêtes disponibles. Utilisez les boutons **↑** **↓** pour sélectionner une quête à télécharger et appuyez sur **A**. Si le nombre de blocs libres est insuffisant, un message apparaît et vous revenez 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. Visitez le Service d'Information et sélectionnez « Organiser l'EQUIPE » lorsque vous désirez créer une nouvelle équipe ou adhérer à une équipe existante. Sélectionnez « Transport » pour changer de VAISSEAU ou de BLOC. Utilisez les boutons **↑** **↓** pour sélectionner des objets du menu et appuyez sur le bouton **A** pour valider vos sélections. Appuyez sur **B** pour annuler.



EQUIPES

Pour explorer la planète Ragol, vous devez faire partie d'une équipe. Pour cela, vous pouvez soit adhérer à une équipe existante soit en créer une nouvelle.

ADHERER A UNE EQUIPE Sélectionnez cette option pour afficher la liste des équipes disponibles dans ce BLOC. Pour faire apparaître des informations sur les membres de chaque équipe, appuyez sur **X**. Sélectionnez une équipe et validez votre choix pour y adhérer. Vous serez alors transporté dans la ville de la zone de jeu de l'équipe. Un verrou 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 adhérer.



CREER UNE EQUIPE Sélectionnez cette option pour créer votre propre équipe et en 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 transporté dans la ville de la zone de jeu. D'autres joueurs peuvent désormais vous rejoindre. Remarque : si aucun mot de passe n'est choisi, d'autres joueurs peuvent adhérer 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 adhéré à l'équipe, celle-ci est automatiquement verrouillée. Si tous les joueurs restent connectés, cette équipe reste disponible pour le jeu. Cependant, si tous les joueurs d'une équipe retournent au Foyer de Visualisation (Visual Lobby) ou se déconnectent du réseau, l'équipe disparaît.

- NOM D'EQUIPE** ----- Entrez le nom de votre équipe.
- MOT DE PASSE** ----- Choisissez un mot de passe pour limiter l'accès à votre équipe.
- DIFFICULTE** ----- Choisissez un niveau de difficulté : NORMAL, DIFFICILE ou TRES DIFFICILE.
- COMBAT** ----- Choisissez MARCHE/ARRET pour activer ou désactiver les dégâts causés par les tirs amis.



TRANSPORTEURS

Utilisez les transporteurs pour changer de VAISSEAU 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 quête, vous ne pourrez 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 clavier 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 Icônes de Discours. Appuyez à nouveau sur le bouton  pour revenir au clavier logiciel.



DISCUSSION PAR BULLES

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

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

WORD SELECT

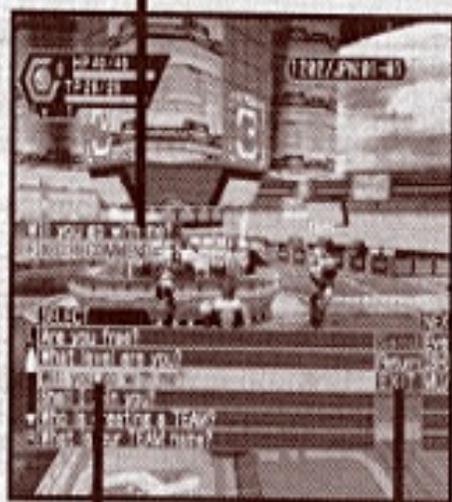
Ce menu vous permet de communiquer en construisant des phrases simples à partir de groupes de mots présélectionnés à l'aide de la manette. Ce système est compatible avec 5 langues (anglais, français, allemand, espagnol et japonais). Ainsi, tous les messages créés et envoyés sont automatiquement traduits 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 paramètre japonais.



UTILISER LE MENU WORD SELECT

- 1 Une fois le clavier logiciel affiché, appuyez sur le bouton **X** pour faire apparaître le menu.
- 2 Utilisez les boutons **↑**/**↓** pour sélectionner une formule et appuyez sur le bouton **A** pour valider.
- 3 Appuyez sur les boutons analogiques G/D pour naviguer dans les pages, sur les boutons **↑**/**↓** pour sélectionner une phrase et sur le bouton **A** pour valider. (Selon la formule choisie, la sélection se poursuit ou non.)
- 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'afficher (même en partie) sans définir de destinataire. Sélectionnez « Retour » ou appuyez sur le bouton **B** pour revenir au menu précédent. Sélectionnez « QUITTER » ou appuyez sur le bouton **Y** pour fermer le menu Word Select à tout moment sans afficher de message.

Message en cours



Menu de sélection de la formule/du groupe de mots

Envoyer/Retour/
SORTIE



ICONE 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 **X** pour afficher le menu Icône de Discours. Appuyez ensuite sur les boutons **↑**/**↓** pour sélectionner un objet et sur **A** pour le faire apparaître.

LA VILLE

Dans PSO, la ville est un havre de paix abritant des magasins dans lesquels vous pouvez acheter ou vendre des objets, un centre médical où vous pouvez rétablir vos niveaux de HP/TP et le Guild des chasseurs 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 **A** pour afficher un menu et utilisez les boutons **↑**/**↓** pour faire vos choix. Pour annuler et fermer un menu, appuyez sur le bouton **B**.



LES MAGASINS

Dans les magasins, vous avez la possibilité d'acheter ou de vendre des armes, des armures, des disques de techniques et différents outils. Approchez-vous d'un guichet, appuyez sur **A** pour afficher la quantité d'argent (Meseta) dont vous disposez actuellement ainsi que le menu « Acheter/Vendre ». Sélectionnez « Acheter » ou « Vendre » et utilisez 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'outils, vous serez invité à spécifier la quantité de votre acquisition (10 outils au maximum). Lorsque vous achetez des armes ou des armures, vous aurez la possibilité d'en équiper l'objet immédiatement. L'utilisation d'une arme ou d'une armure dépend de la profession et/ou de l'expérience de vos personnages. Les objets utilisables sont identifiés par le code couleurs suivant :



- BLANC** Objet que vous pouvez récupérer immédiatement.
- GRIS** Objet que vous ne pouvez pas encore obtenir étant donné votre niveau d'expérience actuel.
- X** Objet que vous ne pourrez jamais utiliser.
- VERT** Un objet à usage spécial, qui s'encastre, à énergie photonique, etc.

ARGENT (MESETA) Utilisé pour acheter des biens (armes, outils, armures, etc.) et des services (récupération de HP/TP) dans la ville, l'argent peut être acquis en cours de partie en saisissant l'icône correspondante ou en obtenant des récompenses lors des quêtes. Si vous ne désirez pas le garder sur vous, vous pouvez le déposer à la Consigne où il est accessible à tout moment.



GUICHET TEKKER

Si vous trouvez un objet non identifié (« ??? ») en cours de partie, amenez-le ici pour qu'il soit évalué. Approchez du guichet, utilisez les boutons **↑**/**↓** pour sélectionner l'objet et appuyez sur **A**. Vous verrez apparaître le montant que vous devez payer pour l'identification de l'objet. Sélectionnez « Oui » pour continuer ou « Non » pour annuler. Si vous acceptez de faire évaluer l'objet, vous serez invité à approuver ou désapprouver le résultat de l'évaluation. Sélectionnez « Oui » ou « Non » selon votre réponse. Si vous sélectionnez « Non », l'objet retourne à l'état d'objet non identifié et l'argent versé ne vous est pas remboursé.



CENTRE MEDICAL

Rendez-vous dans ce centre dès 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 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 **A** 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.

DEPOSER DES OBJETS

Après avoir sélectionné « Déposer », utilisez les boutons **↑**/**↓** pour sélectionner « Meseta » ou « Objet » et appuyez sur **A**. Si vous sélectionnez « Meseta », la quantité d'argent dont vous disposez apparaît. A 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.



RETIRER DES OBJETS

Sélectionnez « Retirer », puis utilisez les boutons **↑**/**↓** pour sélectionner « Meseta » ou « Objet » et appuyez sur le bouton **A**. 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.

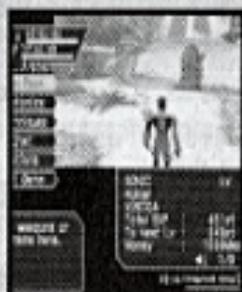


TRANSPORTEUR PRINCIPAL

Le transporteur principal permet de faire la navette entre la planète Ragol 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 **A** pour y être transporté. Pour annuler, éloignez votre personnage du transporteur. Lorsque vous commencez à jouer à PSO, seule la destination « FORET 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 Boss Transporters qui vous amènent vous et votre équipe jusqu'à un patron, etc. Pour utiliser un transporteur, positionnez votre personnage à l'intérieur et appuyez sur le bouton **A**. Si vous utilisez un Boss Transporter, après avoir appuyé sur le bouton **A**, vous serez invité à sélectionner les membres d'équipe que vous désirez transporter.



Pour qu'une équipe combatte un patron, tous les membres de l'équipe doivent utiliser le boss transporteur ensemble. Contrairement aux autres transporteurs, si plusieurs joueurs de votre équipe ont déjà utilisé un boss transporteur, celui-ci ne pourra être réutilisé qu'après le retour des joueurs en question.

GUILD DES CHASSEURS

Outre le scénario principal de PSO (explorer la planète Ragol pour découvrir ce qu'il arrive à Pioneer 1), 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 ce 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 réclamer 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 adressez-vous au représentant. Utilisez les boutons **↑** **↓**

pour sélectionner une quête dans le menu et appuyez sur **A** pour obtenir un résumé des informations sur la quête. Si vous décidez d'accepter la quête, appuyez à nouveau sur le bouton **A** et confirmez votre sélection. Vous rencontrerez le client à 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 du VAISSEAU. Les nouvelles quêtes seront sauvegardées 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 Guild 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 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 (ne pouvant être utilisée dans la ville ou dans le Foyer de Visualisation (Visual Lobby)) que vous devrez 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 70.

CONTROLLER VOTRE PERSONNAGE

DEPLACEMENT

Utilisez le 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 le bouton analogique G 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 Dreamcast à un port de manettes libre 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 58.



OBJETS

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



ATTAQUES

Il existe trois formes d'attaques : l'Attaque, l'Attaque lourde et l'Extra attaque. Chaque attaque peut être exécutée en appuyant sur l'un des boutons **X**, **A** ou **B** 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 viseur apparaît, 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.



Attaquez à l'apparition du curseur !

L'enchaînement de trois attaques à la suite est légèrement plus rapide et plus précis que l'exécution de chaque attaque séparément. Ceci peut s'avérer utile lorsque vous attaquez des ennemis difficiles à atteindre, le troisième tir gagnant en précision. Attaquez dès que le viseur apparaît !

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, la couleur du viseur qui apparaît sur un ennemi change pour indiquer quel bouton, une fois actionné, est susceptible de lancer une attaque ou d'exécuter une technique.



ATTAQUE Attaque standard
Grande précision, peu de dégâts.



ATTAQUE LOURDE Attaque forte
Attaque peu précise, mais plus forte.



EXTRA ATTAQUE Attaque spéciale
Attaque peu précise mais ayant des propriétés spéciales avec certaines armes.

JAUNE **X** Fenêtre d'actions de gauche

ROUGE **A** Fenêtre d'actions du bas

BLEU **B** 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 ville, etc. Les techniques (et les différents niveaux) s'acquièrent via des "Techniques Discs" trouvés ou achetés (voir page 59). 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 viseur 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 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 PACK D'OBJETS) depuis le menu principal (voir page 67) et utilisez les boutons analogiques G/D pour faire basculer la fenêtre 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 ZERO...

Au 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 (Meseta) et les armes dont vous vous êtes équipé restent à l'endroit où vous avez été terrassé.



REJOINDRE UNE EQUIPE 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 ETRE 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'interrompre temporairement 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 « Adhérer à une équipe » au Centre d'Information du Foyer de Visualisation (Visual Lobby). [Voir page 56])

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

RESUME DU STATUT

NIVEAU DE HP DU MEMBRE DE L'EQUIPE ET COULEUR DU JOUEUR (POUR LA CARTE)

INDICATEUR DE CHANGEMENT DE CONDITION

NOM DE L'ENNEMI / ATTRIBUT ou NOM D'OBJET

MESSAGE

CARTE RADAR
Les triangles renvoient aux joueurs (pour les couleurs, voir la barre d'état). Les cercles jaunes renvoient aux ennemis et les blocs aux portes.

COMPASS

BOUTON X

BOUTON A

BOUTON Y

BOUTON B

Naviguer à l'aide du **BOUTON D**

Quantité d'objets

FENÊTRE D'ACTIONS

Les boutons de la manette **A**, **B**, **X** et **Y** correspondent aux zones de la Fenêtre d'Actions ci-présente. Pour savoir comment attribuer des actions ou des objets pour personnaliser votre Fenêtre d'Actions, reportez-vous à la page 70.

RESUME 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 chacun puisse suivre la position des autres sur la Carte Radar, chaque joueur se voit attribuer l'une des quatre couleurs.

JAUGE D'EXPLOSION DE PHOTONS
Lorsque cet indicateur atteint 100 %, vous pouvez exécuter une attaque spéciale. Pour en savoir plus, reportez-vous à la page 69.

COULEUR DU JOUEUR

NIVEAU ACTUEL

HP ACTUEL / HP MAXIMUM

TP ACTUEL / TP MAXIMUM

NOM DU JOUEUR

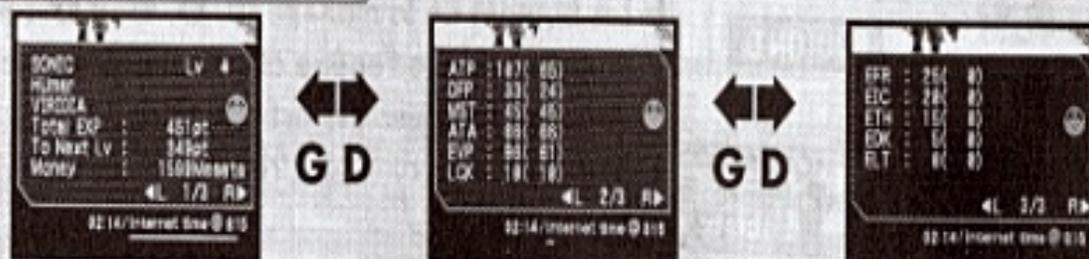
MENU PRINCIPAL

Appuyez sur le bouton 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'Actions, etc. **Sachez que le jeu 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 déroulement de la partie, utilisez l'affichage en taille réduite dans le coin supérieur droit de votre écran.



STATUT DETAILLE DU JOUEUR

Cette fenêtre affiche toutes sortes de détails relatifs au statut de votre personnage. Utilisez les boutons analogiques G/D pour naviguer entre les trois écrans d'information.



NOM DU JOUEUR	NIVEAU ACTUEL
TYPE DE PERSONNAGE	
IDENTITE	
TOTAL POINTS D'EXPERIENCE	
POINTS NECESSAIRES POUR ATTEINDRE LE NIVEAU SUIVANT	
ARGENT	

ATP - PUISSANCE D'ATTAQUE NORMALE
DFP - PUISSANCE DEFENSIVE
MST - AMPLIEUR DE L'EFFET TECHNIQUE
ATA - TAUX DE PRECISION DE L'ATTAQUE
EVP - TAUX D'ESQUIVE
LCK - OPPORTUNITE TECHNIQUE

EFR - RESISTANCE A L'ATTAQUE PAR LE FEU
EIC - RESISTANCE A L'ATTAQUE PAR LA GLACE
ETH - RESISTANCE A L'ATTAQUE PAR LA Foudre
EDK - RESISTANCE AUX TENEBRES
ELT - RESISTANCE A LA LUMIERE

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

TEMPS INTERNET

Ce format compatible dans le monde entier développé par Swatch utilise les Unités de Temps Internet appelées « beats » (24 heures étant divisées en 1000 beats). Il s'avère très utile, notamment lorsqu'il s'agit de fixer des heures de rendez-vous avec des joueurs du monde entier.

PACK D'OBJETS

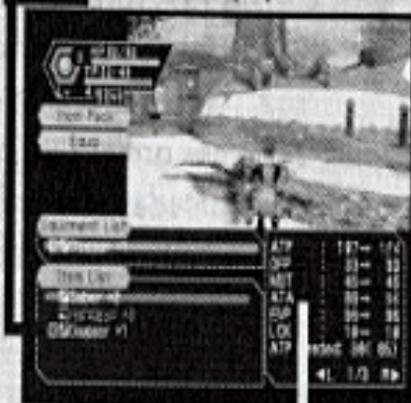
Ce menu vous permet de vous équiper en armes et en armures, d'utiliser des outils, de vous occuper de votre MAG (voir page 69), de voir la carte de la zone dans laquelle vous vous trouvez actuellement, de revoir les informations sur les quêtes, etc. Votre Pack d'Objets peut contenir un maximum de 30 types d'objets (armes et armures comprises) en même temps. Utilisez les boutons **↑** **↓** pour faire vos sélections et appuyez sur **A** pour valider. Appuyez sur le bouton **B** pour revenir au menu précédent. Le nombre à gauche indique le statut « équipé » (celui à droite, le statut « non équipé »).

EQUIPEMENT

Sélectionnez cet objet pour équiper votre personnage d'armes et d'armures. Utilisez les boutons **↑** **↓** pour sélectionner un objet de la Liste d'Equipements et appuyez sur **A** pour afficher la Liste d'Objets mise à votre disposition. La fenêtre en bas à droite affiche les attributs de l'objet actuellement sélectionné une fois équipé (utilisez les boutons analogiques G/D pour naviguer entre les trois écrans 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 photonique est élevé.



Indique qu'un objet est équipé.



OBJETS

Sélectionnez cet objet pour utiliser/récupérer, abandonner ou trier les objets de votre pack. Utilisez les boutons **↑** **↓** pour sélectionner un objet dans la Liste d'Objets et appuyez sur **A** pour afficher le menu Objectif. Servez-vous ensuite des boutons **↑** **↓** pour sélectionner une option. Une fenêtre apparaît en bas à droite, affichant des informations ou des attributs sur l'objet actuellement sélectionné (utilisez les boutons analogiques G/D pour naviguer entre les écrans 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.

ATTRIBUTS D'OBJET

apparaissent en **ROUGE** lorsqu'ils augmentent, en **BLEU** s'ils diminuent



UTILISER

Sélectionnez cette option pour utiliser directement cet objet. Pour les objets actuellement équipés, cette option devient Enlever (ôter 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 **B** 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 le bouton **A**.

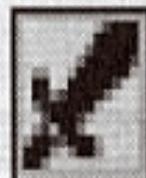
PRESENTATION DES OBJETS DISPONIBLES DANS PSO

De nombreux outils, protections et armes sont disponibles sur la planète Ragol et dans les magasins de Pioneer 2. Chaque type est identifié comme suit :

ARMES



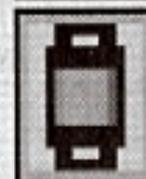
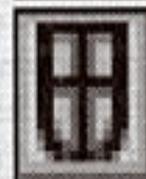
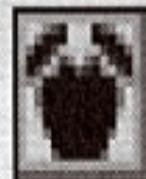
A chaque profession correspond un type d'arme. En général, les chasseurs utilisent des « lames », les rangers des « armes à feu » et les forces des « armes traditionnelles ». Vos ATP (attacking power - puissance d'attaque) et ATA (précision) augmentent si vous récupérez une arme. Toute arme nécessite 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 59). Les armes dont vous ne connaissez pas la fonction doivent être apportées aux tekkers pour analyse.



PROTECTIONS



Il existe plusieurs types de blindages et de boucliers vous permettant de vous protéger des attaques ennemies. Les « frames » (protections) peuvent être utilisées par l'ensemble des professions. En revanche, seuls les chasseurs et les rangers peuvent porter des « armours » (armures). De même, certaines protections portées à la main, les « barriers » (barrières), peuvent être utilisées par l'ensemble des professions tandis que d'autres, les « shields » (boucliers), sont réservées aux chasseurs et aux rangers. Vos DFP (defensive power - puissance défensive) et EVP (esquive) 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 compartiments pouvant accueillir des blindages supplémentaires ou des objets spéciaux.



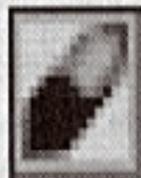
OUTILS



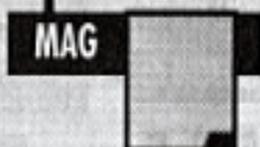
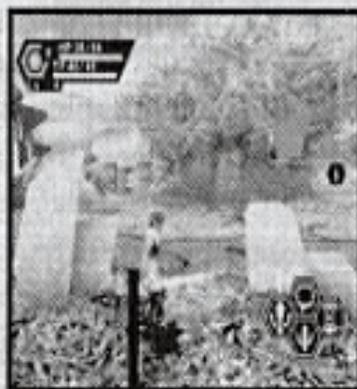
Le monde de PSO propose une grande quantité d'objets qui pourront vous être utiles. Les noms d'objets se terminant en « mate » vous permettent de récupérer des HP et ceux se terminant en « fluid » permettent de récupérer des TP. Les objets commençant par « anti » sont en fait des antidotes aux poisons.

Les différentes techniques s'acquièrent via des outils appelés

« Techniques ». Les « telepipes » créent des portails de téléportation temporaires vers la ville. Si vous récupérez un outil appelé « scape doll » lorsque vous êtes tué, vous ressuscitez automatiquement.



MAG Chaque joueur a un mystérieux petit protecteur appelé « Mag ». S'il est là, il flotte au niveau de l'épaule du 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 pouvez 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 écrans de statut).



DONNER DES OBJETS choisissez un objet dans la liste et donnez-le à votre Mag.

EXPLOSION DE PHOTONS affichez les actions « Explosion de photons » disponibles.

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

ABANDONNER choisissez cette option pour vous séparer de votre Mag.



JAUGE D'EXPLOSION DE PHOTONS



Lorsque votre Mag atteint une certaine taille, il peut récupérer une partie de l'énergie photonique utilisée lors d'une attaque. La jauge indique la proportion récupérée. Lorsqu'elle marque 100 %, vous pouvez utiliser l'énergie récupérée pour lancer une attaque photonique choisie 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 savons 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 du-dessus 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.

TABLEAU DES QUÊTES Lorsque vous entreprenez une quête, choisissez cet objet pour obtenir de plus amples informations sur votre mission. Les boutons analogiques G/D permettent de naviguer entre les écrans. Les boutons \leftarrow \rightarrow permettent de déplacer le curseur. Appuyez sur le bouton A pour obtenir des informations.

PERSONNALISER

Choisissez cette option pour personnaliser votre Fenêtre d'Actions.

BOUTON X



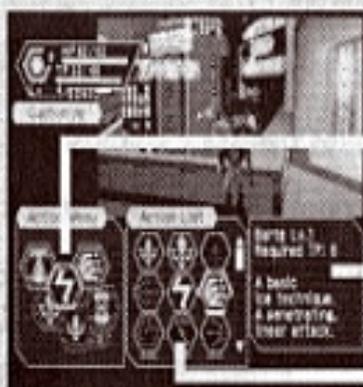
BOUTON B

BOUTON A



Utiliser D pour naviguer

Quantité d'objets



Action sélectionnée

Explication de l'action sélectionnée

Liste d'Actions

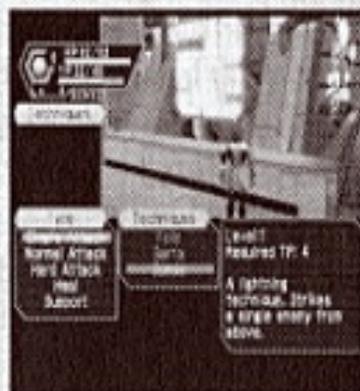
Six actions, 3 pour chaque Fenêtre, peuvent être affectées à votre Fenêtre d'Actions. Dans le menu d'Actions, utilisez le bouton analogique D ou les boutons \uparrow \downarrow pour naviguer entre les Fenêtres. Appuyez sur les boutons \leftarrow \rightarrow pour sélectionner une zone d'action et appuyez sur le bouton A pour afficher la Liste d'Actions. Ensuite, utilisez les boutons \uparrow \downarrow \leftarrow \rightarrow pour sélectionner une action et appuyez sur le bouton A pour remplacer l'action précédemment 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 B 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 permettra d'utiliser le TP de vos personnages pour exécuter une technique (les personnages ne pouvant utiliser de technique n'ont pas cet objet). Utilisez les boutons \uparrow \downarrow pour choisir un type de technique. Ensuite, sélectionnez une technique parmi les options disponibles et appuyez sur le bouton A pour valider. Pour de plus amples informations sur les techniques et leurs effets, reportez-vous à la page 74.

OBTENIR DES TECHNIQUES

Les Techniques s'obtiennent ou s'apprennent à l'aide d'objets appelés « Technique Discs » que vous trouvez au cours de votre quête ou que vous achetez dans la cité. Une fois un de ces disques obtenu, sélectionnez-le dans la Liste d'Objets et activez-le. Les techniques elles-mêmes ont plusieurs niveaux. Pour obtenir une technique, il vous faut un certain niveau de MST.



CHAT

Depuis ce menu, vous pouvez modifier vos paramètres de conversation et vos cartes de Guild, envoyer des messages courts, 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 .

RACCOURCI

Créez, affectez ou supprimez une réplique à chacun des boutons de la croix multidirectionnelle ou de la touche F du clavier et affichez-les au cours du jeu. Affichez la liste, utilisez les boutons analogiques D/G pour naviguer entre les écrans et appuyez sur les boutons pour sélectionner un raccourci. Ensuite, appuyez sur le bouton pour afficher le menu « Enregistrer/Supprimer ». Sélectionnez « Enregistrer » pour saisir un message et confirmez-le.

ICONE DE DISCOURS

Depuis ce menu vous pouvez composer et enregistrer vos icônes de discours dans la liste des symboles. Chaque icône peut être composée de visages (figurant une expression) et d'objets (quatre au maximum). Dans le menu « Données enregistrées », utilisez les boutons pour modifier une icône de discours ou choisissez « Non utilisé » (« Not in use ») pour en créer une nouvelle.

CARTE 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 « Ecrivez 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 pour sélectionner une carte dans la liste et appuyez sur le bouton pour valider votre choix (les boutons analogiques G/D vous permettent de naviguer entre les écrans).
- ② Choisissez « Recherche d'utilisateur » pour retrouver ce joueur. Si vous le trouvez, une icône apparaîtra à droite de votre résumé de statut. 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 du 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 « Rencontrer l'utilisateur » pour être transporté à l'endroit où il se trouve.

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

COURT MESSAGE Vous pouvez composer un message de 55 caractères maximum et l'envoyer à un autre joueur en ligne dont vous avez la carte. Sélectionnez « Envoyer un court message » depuis le menu Court Message et choisissez le destinataire. Une fois le message saisi, 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 DEMARRAGE Lorsque vous discutez dans le Foyer de Visualisation (Visual Lobby), vous ne pouvez lire que les messages des joueurs alentour. Vous pouvez cependant lire tous les messages du lobby en affichant la fenêtre de connexion. Si votre paramètre de fenêtre de connexion est activé (sur On), choisissez « Fenêtre de Démarrage » dans le menu de conversation pour l'afficher sur la partie gauche de l'écran. Utilisez les boutons **↑**/**↓** pour naviguer dans les différents messages. Pour fermer cette fenêtre, appuyez sur le bouton **B** 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 **A** pour valider. Choisissez le paramètre désiré à l'aide des boutons **↑**/**↓** et validez avec le bouton **A**. Appuyez sur le bouton **B** pour revenir au menu précédent.



Direction de carte radar	paramètre la carte selon vos déplacements.
Modifier les paramètres des touches	modifie la configuration des boutons analogiques G/D.
Position des curseurs	permet de conserver la position du curseur au moment de la dernière utilisation.
Vitesse de défilement des messages	permet de modifier la vitesse à laquelle s'affichent les messages.
Vibration Pack	permet d'activer ou de désactiver le Vibration Pack.
Se déconnecter	permet de fixer une limite de temps après laquelle la partie est automatiquement sauvegardée et la connexion interrompue si vous ne jouez pas (si vous ne touchez pas à la manette par exemple).

QUITTER LE JEU

Permet de vous déconnecter du 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

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 icônes ci-dessous apparaît en bas de votre Fenêtre d'Actions. Une seule exception, l'icône de conversation qui apparaît dans la zone supérieure des Fenêtres d'Actions.

- | | | | | | |
|--|---|--|---|--|--|
| | DISCUTER COMMUNIQUER
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 pousser |
| | TELEPORTER ACTION AUTO
active un transporteur | | PARLER ACTION AUTO
permet de parler à un personnage non jouable | | 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 63.

	ATTACK STANDARD grande précision, dégâts peu importants		ATTACK LOURDE faible précision, dégâts élevés		ATTACK EXTRA faible précision, 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.

	FOIE ATTAQUE frappe un ennemi avec une boule de feu		BARTA ATTAQUE attaque de base par glace. Frappe linéaire pénétrante		ZONDE ATTAQUE attaque un ennemi en projetant la foudre
	RESTA GUERISON permet de récupérer des HP.		ANTI GUERISON guérit toutes les maladies des joueurs		REVERSER GUERISON ressuscite un coéquipier
	JELLEN AIDE affaiblit l'ATP des ennemis.		SHIFTA AIDE augmente l'ATP des coéquipiers		RYUKER AIDE ouvre une porte de téléportation vers la cité
	ZALURE AIDE réduit la DFP des ennemis		DEBAND SUPAIDEORT augmente la DFP des coéquipiers		

OBJETS

Vous pouvez affecter des outils à votre Fenêtre d'Actions ou les utiliser via le menu de votre Pack d'Objets.

	MONOMATE RECUPERATION récupère 50 HP		MONOFLUID RECUPERATION récupère 50 TP		ANTIPARALYSIS RECUPERATION guérit la paralysie
	MOON ATOMIZER REVIVE ressuscite un coéquipier		ANTIDOTE RECUPERATION neutralise les poisons		
	TRAP VISION AIDE révèle les pièges		TELEPIPE AIDE ouvre une porte de téléportation vers la cité		

ARMES



ARME
BLANCHE



ARME
A FEU



BATON

ELEMENTS

Les armes dotées de certaines capacités peuvent utiliser des éléments pour créer les effets suivants :

RETIRER

Permet de voler des HP à l'ennemi

FEU

Brûle les ennemis avec une attaque par le feu.

GLACE

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



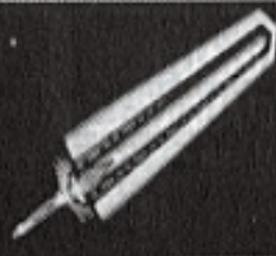
SABER TOUTES PROFESSIONS

Épée avec une lame photonique susceptible d'attaquer un ennemi.



DAGGER CHASSEUR

Courtes épées à lames photoniques qui peuvent attaquer un ennemi.



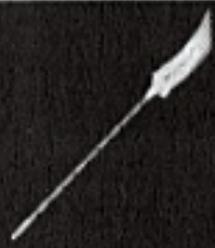
SWORD CHASSEUR

Grande épée à lame photonique qui peut attaquer plusieurs ennemis.



SLICER TOUTES PROFESSIONS

Lame que l'on lance et qui attaque plusieurs ennemis.



PARTISAN CHASSEUR

Longue épée à lame photonique qui peut attaquer plusieurs ennemis.



HANDGUN TOUTES PROFESSIONS

Pistolet qui tire des balles photoniques.



RIFLE RANGER

Fusil à longue portée qui tire des balles photoniques.



MACHINE GUN TOUTES PROFESSIONS

Mitrailleuse qui tire des balles photoniques.



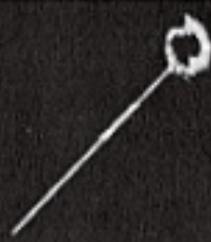
SHOTGUN RANGER

Fusil qui envoie une décharge de balles photoniques.



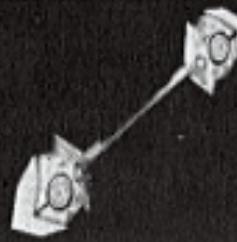
CANE FORCE

Bâton avec une faible ATP destiné aux Forces.



ROD FORCE

Bâton de combat que seules les forces peuvent utiliser.



WAND FORCE

Baguette magique destinée uniquement aux forces.

ARMURES, BLINDAGES ET PROTECTIONS



FRAME TOUTES PROFESSIONS

Protection destinée aux débutants et pouvant équiper toutes les professions.

GIGA FRAME TOUTES PROFESSIONS

Protection comportant des compartiments et pouvant équiper toutes les professions.

CORE SHIELD CHASSEUR/RANGER

Protection de base destinée aux chasseurs et aux rangers.

ARMOR CHASSEUR/RANGER

Protection de base destinée aux chasseurs et aux rangers.

BARRIER TOUTES PROFESSIONS

Protection destinée aux débutants et pouvant équiper toutes les professions.

GIGA SHIELD CHASSEUR/RANGER

Bouclier destiné aux débutants et aux chasseurs et aux rangers.

PSY ARMOR CHASSEUR/RANGER

Protection de base destinée aux chasseurs et aux rangers.

SHIELD CHASSEUR/RANGER

Protection de base destinée aux chasseurs et aux rangers.

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

UNITES



RESISTANCE AU FEU PROTECTION

Accroît la résistance au feu.

RESISTANCE AU FROID PROTECTION

Accroît la résistance à la glace.

RESISTANCE AUX CHOCS PROTECTION

Accroît la résistance à la foudre.

RESISTANCE A LA LUMIERE PROTECTION

Accroît la résistance à la lumière.

RESISTANCE AUX TENEBRES PROTECTION

Accroît la résistance aux ténèbres.

CREDITS

Les crédits ci-dessous mentionnent les personnes ayant travaillé à la localisation, au marketing et à l'élaboration du manuel pour la version européenne de PSO. Les crédits concernant l'équipe de la version originale apparaissent dans le jeu même.

SEGA Japon - Elaboration du manuel

Rédactrice / Traductrice /
PAO

Monika Hudgins

Concept

Yoshihiro Sakuta

Rédacteur (JPN)

Chieko Nakamura

Superviseur

Kaoru Ichigozaki

Sega Europe

Chef de produit et développement
Naohiko Hoshino

Producteur Exécutif
Kats Sato

Producteur
Dave Nulty

Producteur assistant
Kuniyo Matsumoto

Chef testeur
Jason Cumberbatch

Testeur principal

Nick Bennett

Coordinatrice linguistique
Caroline Ruiz

Equipe Marketing

Responsable Produit Marketing
Européen

Jim Pride

Chef de Produit Marketing
Européen

Mark Fisher

Royaume-Uni

Tunde Orelaja
Stuart Turner

France

Laurent Boby
Karine Marolle

Allemagne

Kim Shon
Tina Sakowsky

Espagne

Begona Sanz
Esther Barral

Manuel et Packaging

Concepteur principal
Ross McLeish

Concepteur

Tom Bingle

Coordinatrice localisation/design
Sarah Ward

Equipe Réseau

Responsable Réseau

Ryusuke Ito

Administrateur Réseau

Stephen Tan

Opérations et Fabrication

Directeur des Opérations Européen

Naoya Tsurumi

Gestion du planning

Patrick Smith

Direction Sega Europe

Président Directeur Général

Jean-Francois Cecillon

Chef des Opérations

Kazutoshi Miyake

Remerciements spéciaux à

Hitoshi Okuno,

Shinobu Shindo,

Serge Pagnol

P H A N T A S Y S

Below is your Serial Number and Access Key. You will need these codes to register with Phantasy Star Online. After entering the codes, you will be connected to the Network. (Your Serial Number and Access Key will be saved complete.) Please keep your Serial Number and Access Key safe.

Es folgen Seriennummer und Zugangscode. Sie werden diese Codes benötigen, um Phantasy Star Online zu registrieren. Nach Eingabe der beiden Codes werden Sie mit dem Netzwerk verbunden. (Nach der Registrierung werden Ihre Seriennummer und Ihr Zugangscode vollständig gespeichert.) Bitte bewahren Sie Seriennummer und Zugangscode sicher auf.

Vous trouverez ci-dessous votre numéro de série et votre clé d'accès (Access Key). Vous aurez besoin de ces codes lors de votre inscription à Phantasy Star Online. Après avoir entré les deux codes, vous serez connecté au réseau. (Votre numéro de série et votre code d'accès sont sauvegardés.) Veuillez à bien conserver votre numéro de série et votre clé d'accès.

A continuación te informamos de tu Número de Serie y tu Código de Acceso cuando te registres en Phantasy Star Online y accederás al juego on-line. (El Número de Serie y el Código de Acceso se guardan en la unidad VM al finalizar el registro). Guarda el Número de Serie y el Código de Acceso seguros.

820-0664-50

T A R O N L I N E

You need to enter these codes when you first log on. After entering both codes, you will be automatically connected to the game. Your Serial Number and Access Key are saved in the VM after registration is complete. Please save your Access Key in a safe place.

Bei der ersten Registrierung von Phantasy Star Online werden die Seriennummer und der Zugangscode im VM gespeichert. Bitte speichern Sie den Zugangscode an einem sicheren Ort auf.

Vous devez entrer votre numéro de série (Serial Number) et votre code d'accès (Access Key) lors de votre première connexion avec Phantasy Star Online. Après avoir saisi ces deux codes, vous serez automatiquement connecté au réseau (vos données sont sauvegardées sur votre VM après votre inscription). Veuillez sauvegarder votre code d'accès dans un lieu sûr.

Introduce el número de Serie y la Clave de Acceso. Necesitarás estos datos para conectarte a Phantasy Star Online por primera vez. Introduce los dos códigos de acceso. Después de introducirlos, serás automáticamente conectado a la red (los datos se guardarán en tu VM después de tu inscripción). Guarda el número de Serie y la Clave de Acceso en un lugar seguro.

Serial Number

Access Key

Dreamcast™