

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar seu vídeo game ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar.

Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz da tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvores. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo:

Antes de Usar:

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentidos quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2,5 metros da tela da televisão.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.
- Utilize a menor tela de televisão possível para jogar (de preferência 14 polegadas).

Durante a Joga:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando vídeo game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do vídeo game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte seu médico.

Leia atentamente este contrato antes de jogar

Caso não esteja de acordo com os termos e condições, deslize imediatamente o jogo 1. Tec Toy. Este documento é um contrato de licenciamento de Tec Toy, em propriedade de Consórcio Final, e o Tec Toy Interativa e Consórcio Final, que, em qualidade de licenciadora está licenciando este jogo a quem o possui e adquire, desde que seja licenciado a pessoa com as condições de uso desta tecnologia. 2. Consórcio de Licença. Sendo este visto o pagamento do presente contrato, que é parte do preço pago por este produto, e considerando a concessão de licenciamento em termos deste contrato, o Tec Toy concede ao Consórcio Final o uso não exclusivo e não transferível deste jogo 2, licenças de Propriedade de Intelecto em CD-ROMs somente a este consórcio e o Consórcio Final licenciou a propriedade dos mesmos. 3. Consórcio Final reconhece, para todos os fins e efeitos de direito, que o software, textos, símbolos e linguagens de material adaptado pertencem a Tec Toy ou a seus licenciados, sendo protegidos por leis nacionais e internacionais. Não é permitida a cópia do software original. 4. Restrições de Cópia. É proibida a cópia deste software e do material que o acompanha, podendo ser legalmente reproduzido aquele que integra este contrato. 5. Restrição de Uso. Não é permitida a utilização deste jogo em rede, on-line ou o software tenha sido adaptado para utilização on-line ou em sistema multi usuário, e que para esse fim o Consórcio Final tenha adaptado ou desenvolvido outros. É proibido a distribuição de cópias de desenvolvimento para terceiros. Não é permitida a utilização de engenharia reversa, desmontagem, alteração, modificação, transferência ou criação de cópias de cópias baseadas neste software ou em sua documentação, sem previa autorização escrita do Tec Toy. 6. Restrições de Licenciamento. O software em questão é licenciado apenas ao Consórcio Final e não pode ser licenciado ou transferido sem a autorização prévia e escrita do Tec Toy. Qualquer transferência não autorizada deste software resultará no cancelamento imediato deste contrato. 7. Cancelamento. Este contrato é válido até seu cancelamento. Este tempo licenciado automaticamente, sem aviso de fim, no momento de liberação de qualquer dos termos de condições estabelecidas neste contrato. Após o cancelamento todos os documentos e cópias devem ser destruídos pelo Consórcio Final. 8. Garantia de Software. A Tec Toy garante que o software, quando devidamente utilizado, operará em conformidade com as instruções dos documentos de software. A Tec Toy garante e licenciamento do CD-ROM por um período de 90 dias, a partir do data de compra, desde que utilizado com condições normais e em condições providas pelo Tec Toy. A Tec Toy se reserva o direito de não garantir os resultados de desempenho ou valor pago pelo Consórcio Final. Os licenças expostas em quanto todo o mesmo prazo de garantia do Tec Toy original. A garantia será aplicada a qualquer CD, desde que o Tec Toy considere ter sido enviado o seu utilização.



Obrigatório uso do VMU

Promoção *Phantasy Star*
Compre o jogo e ganhe
um Tag exclusivo.

SONIC
TEAM



PHANTASY STAR™ ONLINE

ファンタジースターオンライン



Dreamcast

* disponível a partir de 2001

RECOMENDADO

T.I.

PARA TODAS AS IDADES

Obrigada por adquirir a Phantasy Star Online. Por favor, note que este software foi concebida para utilização com a consola Dreamcast. Certifique-se de ler cuidadosamente o manual de instruções antes de começar a jogar.

Nota: Daravante "Phantasy Star Online" será referida como "PSO".



ÍNDICE

PRÓLOGO02
CONTROLES BÁSICOS03
TECLADO DO SOFTWARE04
SALVANDO04
COMEÇANDO UM JOGO05
CRIANDO UM PERSONAGEM05
ESTILOS DE PERSONAGENS07
SELEÇÃO DO MODO08
ESTRUTURA DE REDE CONECTADA09
O MUNDO DE PSO CONECTADO10
UM TOUR POR PIONEER 213
JOGANDO PSO16
TELAS DE JOGO E MENUS19
OPÇÕES27
AÇÕES UTILIZADAS EM PSO27
ARMAS29
ARMADURAS E ESCUDOS30

PSO irá necessitar de um cartão de memória (Unidade de memória Visual (VMU) vendido separadamente). **Serão necessárias 15 blocas para salvar a joga principal e 30 blocas para salvar a arquivas de cartões pessoais. Blocas adicionais serão necessárias para salvar as arquivas descarregadas.** Este jogo irá ser automaticamente salva quando você terminá-la. Nunca desligue a seu Dreamcast ou tente retirar o cartão de memória, nem desconecte o controle enquanto estiver salvando ou carregando informações. Para maiores detalhes sobre como salvar, consulte a p. 4.

Confrontados com a destruição iminente de seu planeta natal, um plano de larga escala chamado Projeto Pioneer foi concebido, para encontrar um novo mundo. Sandas desarmadas foram lançadas no espaço sideral e encontraram um planeta habitável, que chamaram de Ragol. A primeira nave de transporte interestelar Pioneer 1 foi lançada para criar uma colônia. Depois de verificarem que o planeta atendia às necessidades, os primeiros colonos começaram a preparar o planeta, construindo o domo central.

Sete anos mais tarde...

A Pioneer 2 completou a sua longa jornada e chegou ao planeta Ragol. Os colonos esperavam encontrar a Pioneer 1, mas ao entrar em órbita e iniciar as comunicações, descobriram que a Pioneer 1 não estava lá. Nenhuma comunicação ocorreu. Toda e qualquer comunicação com os habitantes de Ragol é considerada perdida.

O que terá acontecido em Ragol?

O que é PSO?

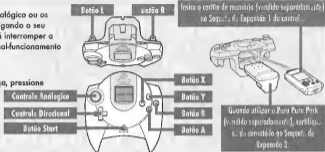
PSO é um RPG que pode ser jogado em rede. Você irá encontrar diferentes pessoas de todo o mundo conectadas. Vença as dificuldades de idioma utilizando a função de cinco línguas "world select" que irá permitir sua comunicação com pessoas de idioma diferente da seu. Organize uma equipe para jogar conectado, ou embarque em missões da "Hunter's Guild" (Associação dos caçadores), enquanto conversa e troca informações. É claro que você não irá precisar se conectar para jogar PSO. Existe um modo "Off Line" que lhe permitirá jogar. Conectado ou desconectado, nós esperamos que você se divirta no excitante mundo de PSO.



PSO é um jogo de um participante (Quatro participantes quando jogando conectado). Conecte o controle que irá ser utilizado na Porta de Controle A.

Nunca toque o Controle Analógico ou os Botões L/R quando estiver ligando o seu Dreamcast. Tal ação poderá interromper a inicialização e resultar no malfuncionamento da unidade.

Em qualquer instante do jogo, pressione simultaneamente e segure os botões A, B, X, Y e Start para retornar à tela título.



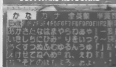
ATENÇÃO

É impossível jogar PSO sem um cartão de memória, então lembre-se de inserir um antes de iniciar o jogo.

	TELA TÍTULO/ MENUS DE JOGO/ SELEÇÃO DE NAVES	SELEÇÃO DE PERSONAGENS	MODO VISUAL/ DENTRO DA CIDADE	NA BATALHA
Controle Analógico	SELECIONA			MOVE PERSONAGEM
Controle Direcional	SELECIONA			SELECIONA
Botão L	NÃO UTILIZADO	GIRA A CAMERA		VISÃO DA CAMERA (volta atrás do personagem)
Botão R	NÃO UTILIZADO	GIRA A CAMERA		NÃO UTILIZADO
Botão A		ENTRA		ENTRA
Botão B		CANCELA		CANCELA
Botão X		NÃO UTILIZADO		EXIBIR INFORMAÇÕES
Botão Y		NÃO UTILIZADO		EXIBE TECLADO / SELEÇÃO DE PALAVRAS (X ALTERNIA)
Botão Start	COMEÇA O JOGO	RETORNA		EXIBE MENU PRINCIPAL

Utilize o teclado do software para conversar com outros jogadores.



SOFTWARE KEYBOARD



	Controle D ou Controle Analógico	Seleciona Personagens	
ENTER	-----	Exibe o texto	
B ou	Botão B	-----	Apaga 1 caractere
	Botão X	-----	Alterna as Telas
EXIT ou	Botão Y	-----	Fecha o Teclado
SIGN ou	Gatilhos L/R	-----	Alterna Símbolos



Para salvar as informações de PSO 1 será necessário um cartão de memória. Serão necessários 15 blocos livres para salvar o jogo principal, e 30 para salvar o arquivo de cartões pessoais. Blocos adicionais serão necessários para salvar os arquivos descarregados. Para salvar os dados do seu jogo, selecione "Sair do Jogo" no menu principal. Nunca tente desligar o Dreamcast, retirar o cartão de memória ou desconectar o controle enquanto estiver salvando. Além disso, as informações poderão ser salvas incorretamente se você retirar o cartão de memória e reinseri-lo durante o jogo.

SALVANDO CONECTADO

Quando estiver jogando, selecione "Sair do Jogo" no menu principal. Para confirmar a desconexão com a rede, utilize   para selecionar "YES" ou "NO" e pressione A para confirmar e salvar seu jogo. Caso você esteja jogando com uma equipe, você será separado desta. Neste instante, todos os pontos de experiência ganhos em batalhas ou itens recolhidos serão salvos. Caso você se separe de sua equipe durante uma missão e esta complete a missão sem você, a recompensa poderá ser negada para todo o time até que todos os membros a peçam juntos.



SALVANDO DESCONECTADO

Quando estiver desconectado, selecione "Sair do Jogo" no menu principal. Você será perguntado se deseja salvar os dados. Utilize   para selecionar "YES" ou "NO" e pressione A para confirmar.

ATENÇÃO

Caso termine o jogo sem salvá-lo de maneira adequada (chaves do "Sair do Jogo" no menu principal) ou se por qualquer motivo você for desligado do Serviço enquanto estiver jogando, todos os itens ou dinheiro (Meseta) guardadas, deixadas na cidade ou no campo de jogo serão perdidas.



MENU DA TELA TÍTULO

Quando a Tela Título aparecer, pressione o Botão Start para exibir o menu de tela título. Utilize **↕** para selecionar um modo e pressione A para confirmar seleção.

JOGO NOVO (New Game)

Selecione para começar um jogo novo desde a criação do personagem. Selecione em qual cartão de memória você deseja salvar as informações do jogo principal. Apenas o arquivo principal poderá ser salvo em qualquer cartão de memória. Caso um arquivo de PSO já exista, você poderá escolher apagá-la. Não é possível salvar os dados de jogo sem um cartão de memória.

CONTINUAR (Continue)

Selecione para continuar a jogar de um arquivo previamente salvo. Assim que a tela de seleção de cartão de memória aparecer, utilize **↕** para selecionar o cartão de memória que contém o arquivo de PSO que você deseja jogar e pressione A. Um mini-menu, com as opções "OK" ou "DELETE" (apagar) irá aparecer. Selecione "OK" para carregar ou "DELETE" para apagar o arquivo. Pressione B para cancelar.

OPÇÕES (Options)

Aqui você poderá modificar vários parâmetros do jogo. Consulte a p. 27 para maiores detalhes.

SITE DA INTERNET (Web Site)

Utilize este acesso para ligar-se ao site oficial do PSO ou à página do SONICTEAM.



DADOS DO PERSONAGEM

CRIANDO UM PERSONAGEM

Sempre que começar um jogo novo, você irá precisar criar um personagem.

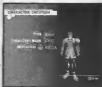
SELECIONANDO UM ESTILO DE PERSONAGEM (Select a Character Type)

Utilize **↔** para selecionar o estilo de personagem (Consulte p. 7) que você deseja utilizar e pressione A para confirmar. Um pequeno resumo será exibida debaixo do cabeçalho de cada profissão/espécie junto a um gráfico exibindo os atributos (Consulte p. 6) de cada personagem. Pressione A novamente para continuar até a tela de CRIAÇÃO DE PERSONAGEM ou pressione B para cancelar e retornar a tela anterior.



MODIFIQUE O SEU PERSONAGEM (Modify Your Character)

Para personalizar a aparência de seu personagem, utilize **↑** **↓** para selecionar o item a ser modificado (Consulte abaixo) e pressione A. Utilize então **←** **→** para selecionar um estilo para o item (os parâmetros disponíveis irão variar de acordo com as tipos diferentes de bases dos personagens). Utilize L/R para girar o personagem. Pressione A ou B para retornar a tela anterior. Note que caso você pressione a Botão Start durante a tela de CRIAÇÃO DO PERSONAGEM, todas as seus parâmetros serão apagados e você retornará para a tela de SELEÇÃO DO PERSONAGEM. Assim que confirmar, o seu personagem receberá uma das 10 identidades de seção possíveis. Pressione A para continuar (não será possível cancelar após confirmar).



ITENS MODIFICÁVEIS

- ROSTO (Face)** Selecione um estilo facial.
- CABEÇA (Head)** Selecione um estilo de cabeça (só andróides).
- COR CORPÓREA (Body Color)** Selecione um cor para o corpo (só andróides).
- CABEÇA (Head)** Selecione o estilo do cabelo (ou chapéu). Utilize **←** **→** para selecionar a cor.
- ROUPAS (Costume)** Selecione a cor do suas roupas.
- PELE (Skin)** Selecione uma cor de pele.
- PROPORÇÃO (Proportion)** Utilize **↑** **↓** para ajustar a altura e **←** **→** para ajustar o tamanho do corpo.
- NOME DO PERSONAGEM (Character Name)** Entre com um nome para a seu personagem. Pressione A para exibir a Teclado da Software. Após entrar com o nome, pressione A novamente para confirmar. Note que você não poderá selecionar OK para prosseguir sem escolher o seu nome.
- AUTO** Pressione A para criar um personagem automaticamente. Pressione A novamente para repetir o processo e assim por diante.
- OK** Selecione para entrar na modificação do personagem.

O gráfico de atributos do personagem irá lhe fornecer uma idéia dos pontos fortes e fracos de cada tipo de personagem para as seguintes atributos

- HP** Pontos de Saúde disponíveis.
- Hit** Eficácia quando ataca.
- TD** Dano da técnica, taxa em que decresce quando utilizada.
- TP** Pontos de técnica disponíveis.
- AC** Classe de armadura- nível de defesa contra ataques inimigos.
- AD** Danos de Ataque- nível de dano causada ao oponente.

GRÁFICOS DE ATRIBUTOS DOS PERSONAGENS



PROFISSÃO DOS PERSONAGENS

No mundo de PSO cada um dos nove tipos de personagem pertence a uma das três espécies (Humano, Newman ou Andréide) cujas profissões são Caçador, Policial ou Força. Apesar de membros da mesma profissão começarem com o mesmo nível de equipamento, os atributos de cada personagem variam de acordo com a sua espécie.

CAÇADOR

Excelência com lâminas. Nós nos destacamos em combates de curta distância.

HUmar

Caçador + Humano
Sou muito eficiente em combate de curta distância, tenho um potencial de crescimento balanceado, posso me recuperar razoavelmente e tenho técnicas de ataques.
Para iniciantes.



HUNewmar

Caçador + Newman
O meu TP é maior do que o humano, então tenho um balanço muito melhor entre técnicas utilizadas e combate corpo a corpo. Para intermediários.



HUcast

Caçador + Andréide
Sou a personagem com o maior HP, entre os caçadores, sou a de maior poder de ataque e posso utilizar várias armas diferentes. Entretanto, não posso utilizar técnicas pois não tenho TP.



POLICIAL

Excelência em armas de fogo. Nós nos destacamos em combates de longa distância.

RÁmar

Policial + Humano
Apesar de não ser minha especialidade, eu também tenho técnicas de ataque e recuperação. Tenho o potencial de desenvolvimento mais balanceado entre os policiais.
Para intermediários.



RÁcast

Policial + Andréide
Sou famoso pela minha ótima pontaria. Posso utilizar todas as armas, mas nenhuma técnica. Tenho maior poder de ataque que qualquer policial.



RÁcastal

Policial + Andréide
Eu também sou famoso pela minha ótima pontaria, e posso utilizar todas as armas mas nenhuma técnica. Apesar do RÁcast ter um poder de ataque maior, eu tenho o melhor poder de defesa.



FORÇA

Excelência em técnicas. Nós nos damos melhor no apoio a combates.

FOMarI

Força + Humano
Eu posso lidar muito bem com as técnicas e tenho o potencial de crescimento mais balanceado da força.



FONewm

Força + Newman
Posso utilizar todas as técnicas, e me orgulho de ter o maior nível de TP. Quando eu aprender várias técnicas, posso me tornar um líder no campo de batalha.
Para avançados.



FONewmar

Força + Newman
Tenho o mesmo nível de TP e técnicas que o FONewman, mas tenho maior poder de defesa.
Meu HP, um pouco menor, me faz um pouco mais fraco em combates de curta distância.
Para avançados.

Após criar o seu personagem, você irá prosseguir até o menu de seleção de modo. Utilize **↵** para decidir se irá jogar PSO conectado ou desconectado e pressione **Ⓜ**. O conteúdo e os procedimentos irão variar de acordo com o modo selecionado.

MODO DESCONECTADO (Off Line)

DIFICULDADE

O nível NORMAL será selecionado automaticamente na primeira vez em que você jogar PSO. Após completar o jogo neste nível, esta tela irá aparecer na próxima vez em que for jogar. Utilize **↵** para selecionar entre NORMAL e DIFÍCIL e pressione **Ⓜ**. Pressione **Ⓜ** para cancelar. Termine o jogo em DIFÍCIL e você irá ganhar o direito de jogar em MUITO DIFÍCIL.

JOGO DESCONECTADO Assim como no jogo conectado, existem vários missões da associação de caçadores das quais você poderá participar no modo desconectado, além da história principal. Você irá participar proficentemente sozinho, no entanto vários NPC (Personagens sem Jogador) irão interagir com você. Você também poderá utilizar o modo desconectado para adquirir experiência com o seu personagem, e depois estrear no modo conectado.

MODO CONECTADO (On Line)

SERIAL NUMBER & ACCESS KEY

Na primeira vez que você se conectar com a rede PSO para jogar, você terá que entrar com o número de série e a chave de acesso do atiqueto que veio no bexço da embalagem de seu CD. Utilize **↵** para selecionar os caracteres e pressione **Ⓜ** para confirmar. Pressione **Ⓜ** para cancelar. Entre o número de série assim como ele aparece na etiqueta, e então seleccione o tecla enter, depois repita para a chave de acesso. Assim que você tiver entrado com ambos os códigos, seleccione enter e pressione **Ⓜ**. A informação será enviada para o servidor do PSO e, assim que for verificada, será salvo no arquivo principal da sua VMU, para que você não tenha que digitar-los toda vez que se conectar. Entretanto, nunca perca estes números ou permita que outra pessoa tenha acesso a eles antes de acessar o servidor de PSO. Você tem que utilizar o mesmo Dreamcast para jogar PSO no modo conectado.

CUSTOS DO JOGO CONECTADO

Você terá que pagar pelos custos de acesso do seu provedor de Internet e pelos custos telefônicos da sua conexão com o provedor.



CONECTAR A REDE

SELEÇÃO DA NAVE



Cada NAVE contém várias BLOCOS dos quais você poderá acessar o cidade. Você poderá mover-se entre os BLOCOS ou para uma nave diferente o partir de um BLOCO, e encontrar a sua equipe numa mesma NAVE.

NAVE (p. 10)

BLOCO (p. 10)

VISUALIZAÇÃO (p. 21)

**Ir para outra
VISUALIZAÇÃO**

**INFORMAÇÕES
(p. XX)**

TRANSPORTE (p. 11)

**Ir para
outro
BLOCO**

**Transporte (p.
10)**

**Organizar Equipe
(p. 10-11)**

Ir para outra NAVE

NAVE

NAVE

CIDADE (PIONEER 2 - p. 13)





PLANETA RAGOL (campo de Jogo)




- Segue para o história principal do jogo.
- Embarque em missões desafio da associação dos Caçadores (p. 15).

Assim que você organizar a sua equipe, você será transportada para o Pioneer 2 para começar a jogo. Aqui você e seus companheiros poderão se equipar nas lojas, para se preparar para a expedição. Quando o sua equipe estiver pronto, prossiga até a Transportador principal dentro do cidade. Então, selecione um destino no planeta Ragol (o mundo da jogo) e a sua equipe será transportada até lá. Caso você seja enganada por um inimigo (p. 18), você irá ser transportada de volta para a cidade.

Sempre que você se conectar a rede, a tela de seleção de NAVE irá aparecer. Considere-a como a seu portal para PSO.





SELEÇÃO DE NAVE E BLOCO

Utilize   para selecionar a NAVE que você deseja entrar e pressione . Para ver quantas jogadores ou equipes uma NAVE tem, selecione esta NAVE e pressione . Após selecionar um BLOCO, você será transportada para a sala de visualização de lá. Você poderá mover-se entre NAVES e BLOCOS selecionando TRANSPORT (transporte) no balcão de informações. Utilize o transporte localizado na conta para se mover entre salas de visualização da mesma BLOCO.

Outra característica disponível no menu de seleção de NAVES é o serviço de descarregamento de missões que você poderá utilizar para descarregar e salvar missões novas na sua cartã de memória. Selecione "Download_Server" (servidor para descarregar) para exibir as missões disponíveis. Utilize   para selecionar uma missão a ser descarregada e pressione . Caso você não tenha disponível suficientes blocos de memória livres, uma mensagem irá aparecer e você irá retornar para o tela anterior. Para maiores detalhes sobre como acessar missões recém descarregadas, Consulte p. 15.



BALCÃO DE INFORMAÇÕES E VISUALIZAÇÃO

Quando você adentrar a sala de visualização, você poderá passear e conversar com outra usuários em tempo real. Visite o balcão de informações e selecione "Organize Team" (organizar equipe) para criar uma equipe nova ou se juntar a uma preexistente. Selecione "Transport" para mover-se para uma nave ou BLOCO diferente. Utilize   para selecionar itens do menu e pressione  para confirmar a sua seleção. Pressione  para cancelar.



EQUIPES

Você precisará fazer parte de uma equipe para investigar no planeta Ragol. Para tanto, ou junte-se a uma equipe preexistente, ou crie uma nova.

JUNTAR-SE A EQUIPE Selecione isto para ver uma lista das equipes disponíveis neste BLOCO. Consulte informações sobre os membros desta equipe pressionando X. Selecione e entre uma equipe a se juntar e você será transportada para cidade no campo em que ela se encontra. Uma marca de fechadura irá aparecer ao lado de equipes que requerem uma senha para participar. Caso você não saiba a senha, você não poderá participar desta equipe.



CRIE UMA EQUIPE Selecione este para criar a sua própria equipe e se tornar líder da mesma. Entre com a nome da equipe e senha para participar dela (casa deseje) e selecione a nível de dificuldade. Assim que você entrar com a informação, a sua equipe será criada e você será transportada para a campo de jogo da cidade. Outras jogadores poderão juntar-se agora (Note que se nenhuma senha for colocada, outras jogadores poderão se juntar só digitando o nome da equipe). No máximo 4 jogadores poderão fazer parte de uma equipe. Assim que outros 3 jogadores entrarem, a equipe será fechada automaticamente. Desde que um das jogadores permaneça conectado, a equipe poderá jogar. Entretanto, caso todas as jogadores retornem para a sala de visualização, ou se desconectem, a equipe irá desaparecer.



EQUIPE (Team Name) --- Entre com um nome para a sua equipe.

SENHA (Password) ----- Selecione uma senha para acessar o sua equipe.

DIFICULDADE (Difficulty) -- Selecione a dificuldade como NORMAL, DIFÍCIL ou MUITO DIFÍCIL.

BATALHA (Battle) ----- Selecione LIGADO/DESLIGADO para ativar ou desativar dana por fogo amiga.

TRANSPORTE (Transporters)

Utilize os transportadores para se movimentar entre NAVES e BLOCOS e interagir com outras usuários localizadas em outras salas. Utilize para selecionar um destino e pressione .



CONVERSANDO NA SALA DE VISUALIZAÇÃO (Visual Labby)

Na sala de visualização você poderá interagir com outras usuários de PSO. Você poderá conversar com qualquer um que esteja na mesma sala. Quando estiver jogando, ou durante uma missão, você só poderá interagir com aqueles jogadores da sua equipe. Outra forma de comunicação, chamada de Carro Simples, também está disponível.

TROCANDO DE MENUS

Pressione Y em qualquer instante do jogo para aparecer a teclada do software. Quando este aparecer, pressione X para exibir a menu de seleção de palavras e pressione X novamente para exibir a menu de seleção de símbolos de conversação. Pressione X novamente para trocar para a teclada do software.



BALÃO DE CONVERSA

A conversação em PSO se dá através de balões de conversação que aparecem acima das cabeças dos personagens. Um total de 32 caracteres alfanuméricos podem aparecer por balão. Pressione Y para exibir o teclado de software e utilize o controle para entrar com uma mensagem.

**SELEÇÃO DE PALAVRA (Word Select)**

Utilize o Menu de seleção de palavras para se comunicar construindo sentenças simples utilizando uma variedade de frases pré-selecionadas com o controle. Este sistema é compatível com 5 línguas (Inglês, Francês, Espanhol, Alemão e Japonês), então todas as frases selecionadas e enviadas serão traduzidas automaticamente para os parâmetros de linguagem designados por cada jogador. (Caso você selecione uma frase em Inglês, esta irá aparecer em japonês para um jogador que tenha colocado Japonês como parâmetro de língua).

**UTILIZANDO O MENU DE SELEÇÃO DE PALAVRA**

- 1 Quando o teclado de software aparecer, pressione X para trocar para a menu de seleção de palavras.
- 2 Utilize \uparrow/\downarrow para selecionar uma forma e pressione A para confirmar.
- 3 Pressione L/R para alternar as páginas, \leftarrow/\rightarrow para selecionar uma frase e pressione A para confirmar. (Dependendo da forma, a seleção poderá continuar).
- 4 Selecione um alvo e a mensagem construída irá aparecer. Utilize \leftarrow/\rightarrow para mover-se entre as menus de seleção. Selecione "Send" (enviar) no construção da mensagem para exibir o mensagem (ou mensagem parcial) sem escolher um alvo. Selecione "Return" (retornar) ou pressione B para voltar para o menu anterior. Selecione "Exit" (saída) ou pressione Y para fechar o Menu de Seleção de Palavras sem enviar uma mensagem.

Mensagem sob ConstruçãoFormularios/Frases
Menu SeleçãoEnviar/Retornar/
SAIR**SÍMBOLOS DE CONVERSAÇÃO**

Utilize o menu de Símbolos de Conversação para se comunicar através de simples figuras que expressam um sentimento ou ação. Utilize então um \uparrow/\downarrow para selecionar um item e pressione A para mostrá-lo.



A CIDADE

A cidade em PSO é um céu seguro em que você poderá comprar e vender itens nos lojas, recuperar o seu HP/TP no centro médico ou entrar em missões na Associação das Caçadoras para receber recompensas. Para interagir com o pessoal da cidade, aproxime-se deles e pressione A para exibir um menu, então utilize para fazer as suas seleções. Pressione B para cancelar e fechar um menu.



LOJAS DE CIDADE

Nas lojas da cidade você poderá comprar ou vender armas, armaduras, discos de técnicas e vários itens de ferramentas. Aproxime-se de um balcão, pressione A para exibir a total de dinheiro (mesetas) que você possui atualmente e o menu de "Buy/Sell" (compra/vende). Selecione comprar ou vender e utilize para selecionar um item. Selecione então "Buy/Sell" ou "cancel" (cancelo) no menu de confirmação. Quando estiver comprando ferramentas, você será perguntada quantas deseja levar (Um máximo de 10 ferramentas podem ser carregadas por vez). Quando estiver comprando armas ou armaduras, você poderá escolher equipá-las imediatamente. A profissão e experiência do seu personagem irá determinar se você pode utilizar uma arma ou armadura. Os itens utilizáveis aparecerão da seguinte maneira:



BRANCO	Item pode ser utilizada.
CINZA	Item não pode ser usada na atual nível de experiência.
X	Item nunca poderá ser utilizado.
VERDE	Item especial para uso único, ex. eficiência de photon, etc.

DINHEIRO (MESETA) Utilizado para adquirir bens (armas, ferramentas, armaduras, etc.) e serviços (recuperação de HP/TP) na cidade. O dinheiro pode ser conseguida através de recompensas de missões ou pegando o item que aparece aqui. Caso você não deseje carregá-lo você poderá depositá-lo na Depósito onde poderá acessá-lo o qualquer momento.



CABINE DE TEKKER

Caso você encontre um item etiquetada traga-o até aqui para que ele seja avaliado. Aproxime-se do balcão e utilize para selecionar a item e pressione A. A taxa que você terá de pagar para ter a item avaliado irá aparecer. Selecione "YES" para continuar ou "NO" para cancelar. Caso você concorde com a avaliação, irá lhe perguntar se você concorda com o resultado da mesma. Selecione "YES" ou "NO". Note que caso você selecione "NO", este item voltará a ser não identificada e as suas mesetas não serão devolvidos.



CENTRO MÉDICO







Visite-o caso você necessite restaurar o seu nível de HP (Pontos de Saúde) / TP (Pontos de Técnica). A taxa a ser paga aparecerá quando você se aproximar do balcão. Além disso, sempre que você for retirada de uma batolho durante o jogo ou uma missão, você reaparecerá aqui.



SALA DE DEPÓSITOS



Deposite itens e dinheiro para serem guardados. Aproxime-se do balcão e pressione A para exibir o menu "Deposit/Take" (depósito/retirada) Quando estiver jogando conectado, os itens depositados serão salvos, para que estejam disponíveis mesmo que você desconecte da rede.

DEPOSITANDO ITENS

Após selecionar "Deposit" utilize   para selecionar "Meseta" ou "Item" e pressione A. Caso você selecione "Meseta", a quantidade que você possui irá aparecer. Utilize   para selecionar quando você deseja depositar. Se você selecionar "Item" todos os itens que você possui irão aparecer. Utilize   para selecionar um item e selecione "YES" ou "NO" no menu.



RETIRANDO ITENS



Selecione "Take" e depois utilize   para selecionar "Meseta" ou "Item" e pressione A. Selecione então a quantidade de dinheiro ou itens que você deseja retirar.

O CAPITÃO

O Capitão é o comandante da Pioneer 2. Quando você começar o jogar no modo desconectado, você deve vir aqui sempre para aprender detalhes da sua missão.



TRANSPORTADOR PRINCIPAL

Este é o transportador principal utilizado para viajar entre a cidade e o planeta Ragol. Posicione o seu personagem no centro do transportador e um menu com possíveis destinos irá aparecer. Utilize   para selecionar e pressione A para ser transportado até lá. Para cancelar, retire o seu personagem do transportador. Quando você começar a jogar PSO, só o destino "Forest 1" (Floresta 1) estará disponível. Entretanto, com o seu avanço outros destinos serão possíveis.



OUTROS TIPOS DE TRANSPORTADOR Existem diferentes tipos de transportadores no jogo como as "WARP" utilizados para movimentação numa mesma área, grandes transportadores chefes que irão levá-lo e à sua equipe para a casa de um chefe, etc.. Para utilizar cada tipo, posicione-se dentro e pressione A. Com os transportadores chefe, após pressionar A você será perguntado qual dos integrantes da equipe quer levar.



Para lutar contra um chefe como uma equipe, todos os integrantes precisam utilizar o mesmo transportador chefe. Diferente dos outros transportes, se um dos integrantes da sua equipe já utilizou-o, este só estará disponível após o seu regresso.

ASSOCIAÇÃO DE CAÇADORES (Hunter's Guild)

Além do roteiro principal de PSO (investigar a planeta Rogol para descobrir a que ocorreu com a Pioneer 1), você poderá receber missões através da associação de caçadores. As missões são realizadas de forma praticamente igual nas modas conectada e desconectada, mas as missões oferecidas e recompensas irão diferir. Além disso, para aceitar missões online toda a sua equipe tem que concordar. O líder da equipe será responsável pela seleção da missão.



Você poderá desistir de uma missão, mas se isso acontecer você não poderá receber a recompensa da mesma. Quando estiver jogando PSO conectada, um transportador da associação dos Caçadores fará o trajeto da sala de visualização até a cidade. No entanto se fizer isso, você irá abandonar a sua equipe.

MISSÕES

Para receber uma missão, aproxime-se da balcão e fale com a representante. Utilize para selecionar uma missão do menu e pressione A para ver um resumo de seus detalhes. Caso você decida aceitar a missão, pressione A para confirmar a seleção. Você irá se encontrar com quem encomendou a missão e descobrirá maiores detalhes sobre a mesma. Boa Sorte!

Você poderá baixar mais missões especiais a partir da servidor PSO*. Para tanto, conecte-se e selecione "Download_quests" (descarregue missões) no menu de Seleção de NAVE. Estas navas missões serão salvos no seu cartão de memória. Para acessar navas missões, selecione "Download_quests" na balcão da Associação dos Caçadores. Quando as missões aparecerem, selecione a que deseja aceitar.



* A partir de 2001

RECOMPENSAS DAS MISSÕES

Associação dos Coçadores e converse com o representante. Desconectado você irá receber o recompensa inteiro, mas conectado ela será dividida entre os membros da sua equipe.

Caso você termine uma missão com sucesso, você poderá pedir seu recompensa. Por tanto, vá até o botequim do

JOGANDO PSO

O jogo na história principal e nas missões é essencialmente controlado pelo Paleta de Ações (Note que ele pode ser utilizado no cado ou solos de visualização), que você deverá personalizar antes de entrar no batalho. Para maiores detalhes sobre o Paleta de Ações e os Menus de Ações, Consulte o p. 24.

CONTROLANDO SEU PERSONAGEM NO CAMPO

MOVIMENTAÇÃO

Utilize o Controle Analógico para mover-se. Pressione e segure para que o seu personagem ande e depois carra no direção selecionada. Caso haja inimigas na vizinhança, o seu personagem irá se movimentar mais devagar e com os ormos desembainhadas. Caso a visão do câmetro soio de foco quando você estiver se movimentando ou rodando, simplesmente pressione o Gatilho L poro que ele retorna poro os seus padrões iniciais voltado poro frente atrás do personagem.



CONVERSANDO

Você poderá conversar com os seus companheiros de equipe se estiver jogando PSO conectado. Utilize o teclado do software para escrever os seus mensagens. Ou utilize o menu de Seleção de Polovros poro campor frases que serão entendidas em cinco linguas. Para maiores detalhes sobre como utilizar o menu de Seleção de Polovras, Consulte p. 12.



ÍTEMS

Itens podem ser utilizados para recuperar os HP/TP como poro fazer o personagem retornar oo estado normal após ser afetado. Você poderá obter vários itens durante o jogo ou nas lojas da cidade. Em qualquer instante, até 10 unidades de cado item poderão ser carregadas pelo personagem. Os itens desaparecerão após serem utilizados. Poro maiores detalhes, Consulte o p. 21.



ATAQUES

Existem três tipos diferentes de ataques: os Ataques, os Ataques Forte e os Ataques Extra. Cada ataque poderá ser realizado pressionando os Botões B, X ou Y em que foi designado na Paleta de Ações. Personalize a sua Paleta de Ações colocando-as em cada espaço (Consulte p. 24). Para atacar um inimigo, coloque-se de frente ao mesmo e, assim que o sinal aparecer, pressione um Botão de ataque. Caso o seu ataque tenha sucesso, o número de pontos de danos irá aparecer. Se você errar, a palavra "MISS" (erro) irá aparecer em vermelha. Caso você consiga coordenar 3 ataques em seguida, você irá desferir uma seqüência de ataques sucessivos que é um pouco mais rápida e eficaz do que realizar cada ataque separadamente. Isto será útil especialmente contra inimigos que dificilmente são atingidos, pois o terceiro ataque costuma ser certeiro.



Ataque quando o cursor aparecer!

As cores dos botões do controle são as cores das faixas que envolvem cada um das três espaços da Paleta de Ações. Além disso, a cor do cursor sobre o inimigo irá mudar para exibir qual ataque ou técnica de ataque terá a maior chance de acertá-lo se o botão for pressionado.

ESPAÇO ESQUERDO

Espaço esquerda da Paleta de Ações.

VERMELHO

A Espaço inferior da Paleta de Ações.

AZUL

X Espaço direito da Paleta de Ações.

**ATAQUE**

Ataque Normal

Alto índice de acerto, mas pouco dano.

**ATAQUE PESADO**

Ataque Forte

Baixo índice de acerto, mas dano grande.

**ATAQUE EXTRA**

Ataque especial

Baixo índice de acerto, mas pod. afetar ataques especiais usados com algumas armas.

TÉCNICAS

Existem vários tipos diferentes de técnicas que poderão ser utilizadas de modos distintos tais como atacar inimigos, recuperar a saúde, teletransportar para a cidade, etc.. Tanto as técnicas quanto os seus aperfeiçoamentos serão adquiridos através dos Discos de Técnicas encontrados ou comprados (Consulte p. 13). Cada técnico irá necessitar de um certo nível de experiência para ser utilizada. Além disso, a eficiência de cada técnica irá aumentar com o seu nível.

Para utilizar-se de uma técnica de ataque, posicione o seu personagem frente o um inimigo e pressione o botão que corresponde a técnica desejada. As técnicas de recuperação costumam afetar apenas a um jogador. Entretanto técnicas de recuperação de um nível alto, podem afetar jogadores próximos quando forem utilizadas.



EFICIÊNCIA PHOTON

No mundo de PSO, todo o armamento é energizado pela energia da Photon. O efeito de uma arma utilizada para atacar um inimigo irá variar de acordo com o nível de eficiência da Photon da arma. Inimigos diferentes tem atributos diferentes, e a quantidade de dano causado a cada tipo irá depender da adequação da arma utilizada no ataque. A eficiência da Photon também irá variar, mesmo entre armas de mesmo nome.

Para verificar a eficiência de Photon de uma arma, selecione-a no menu EQUIP ou ITEM no ITEM PACK (sacola de itens) no menu principal (Consulte p. 21) e utilize os Botões L/R para alternar a janela direita até a tela exibida aqui. Além disso, o nome de uma arma irá aparecer em verde caso esta tenha um alto nível de eficiência de Photon.



QUANDO O SEU NÍVEL DE HP CHEGA A ZERO...

Caso você caia em uma batalha, lhe perguntarão se você deseja ser levado para a Pioneer 2. Se você concordar, o seu personagem será enviado para o centro médico para ser reavivado e você irá recomeçar. Note que todo o seu dinheiro e armas que você carregava serão deixados onde você estava. Se você não concordar em ir para o centro médico, as informações do seu jogo serão salvas e este irá acabar. No modo conectado, caso você não concorde em voltar, o seu personagem irá permanecer desativado até que um companheiro lhe reanime ou você pressione A e selecione "YES" para retornar a Pioneer 2.



ENTRANDO NO MEIO DO JOGO

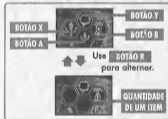
Quando estiver jogando conectado, você poderá juntar-se a uma equipe já no campo de batalha, enquanto esta tenha menos de quatro participantes. Caso uma senha tenha sido colocada, você terá que digitá-la, mas se não houver nenhuma senha, qualquer um poderá juntar-se. Sempre que um jogador novo unir-se, o jogo irá parar temporariamente e a mensagem "PLAYER has joined. Please wait" [jogador juntou-se, por favor aguarde] irá aparecer. Assim que o jogador aparecer, o jogo irá continuar.



ATENÇÃO: ESTE JOGO NÃO PODERÁ SER PAUSADO!

Visto que pausar um jogo em rede é inconveniente para os outros jogadores, este jogo não poderá ser pausado tanto no modo Conectado quanto no Desconectado. Caso você tenha que interromper temporariamente o jogo para depois reiniciá-lo, selecione "Sair do Jogo" no menu principal e recomece o jogo mais tarde. (Caso esteja jogando conectado, junte-se a sua equipe selecionando "Join Team" [Juntar-se o equipe] no balcão de informações do sala de visualização (Consulte p. 10).

As telas de jogo dos modos Conectada e Desconectada são praticamente as mesmas. Entretanto, como o modo conectado tem alguns elementos a mais, ele será explicado aqui.



PALETA DE AÇÕES

Os botões A, B, X e Y correspondem a Paleta de Ações como indicado aqui. Para maiores detalhes sobre como designar ataque e itens para personalizar a sua paleta, Consulte p. 24.

RESUMO DO STATUS

Este item fornece uma visão geral simples da sua situação de HP/TP, nível atual, medidor de explosão de Photon, etc. Para ajudar a localizar cada um das participantes no radar do mapa, cada um irá receber uma cor automaticamente.



MENU PRINCIPAL

Pressione a Botão Start para exibir o menu principal, utilizado em várias ações como equipar armas, personalizar a Paleta de Ações, utilizar itens, etc. Note que o jogo não será pausado enquanto o menu principal estiver sendo exibido. Todas as operações do menu ocorrem em TEMPO REAL. Você poderá monitorar a portada através da tela de jogo reduzida que irá aparecer na região superior direita da sua tela.

RESUMO DE STATUS

ITEMS DO MENU PRINCIPAL

TELA DE EXPLICAÇÕES



STATUS DETALHADO DO JOGADOR

TEMPO DE INTERNET
(CONSULTE ABAIXO)

STATUS DETALHADO DO JOGADOR

Esta janela exibe todos os detalhes da situação do seu personagem. Utilize os Botões L/R para alternar pelas três telas de informações.



NOME DO JOGADOR	NÍVEL ATUAL
TIPO DE PERSONAGEM	
IDENTIDADE DE SEÇÃO	
NÚMERO DE FONTOS DE EXPERIÊNCIA	
PONTOS PARA ALCANÇAR O PRÓXIMO NÍVEL	
DINHEIRO	

ATF - PODER DE ATAQUE NORMAL
DFP - PODER DE DEFESA
MST - TAMANHO DO EFEITO DA TÉCNICA
ATA - TAXA DE ACERTO DO ATAQUE
EVP - TAXA DE EVASÃO DEFENSIVA
LCK - SORTE DE TÉCNICA

EFR - RESISTÊNCIA A ATAQUE DE FOGO
EIC - RESISTÊNCIA A ATAQUE DE GELO
EMH - RESISTÊNCIA A ATAQUE DE RAIO
EDK - RESISTÊNCIA A ATAQUE DE TREVAS
ELT - RESISTÊNCIA A ATAQUE DE LUZ

○ número a esquerda indica a situação equipada (o número a direita indica a situação desequipada).

TEMPO DE INTERNET

○ formato globalmente compatível de expressar o tempo desenvolvido pela Switch, que é baseado nas unidades de tempo de Internet chamadas de "beats" (24 horas são 1000 beats). Isto é muito útil para marcar encontros com usuários de todo o mundo.

SACOLA DE ITENS

Utilize a sua menu da sacola de itens para equipar armas ou armaduras, utilizar ferramentas, cuidar do seu MAG (Consulte p. 23), estudar o mapa da área em que se encontra, rever as informações da missão, etc. A sua sacola de itens comporta até 30 tipos de itens (incluindo armas e armaduras) por vez. Utilize **↕** para selecionar e pressione A para confirmar. Pressione B para retornar ao menu anterior.

**EQUIPAMENTO
(Equipment)**

Selecione este item para equipar seu personagem com armas e armaduras. Utilize **↕** para selecionar um item da Lista de Equipamentos e pressione A para exibir a Lista de Itens que estão disponíveis. Uma janela abaixo a direita irá exibir os atributos que o item selecionado terá caso seja escolhida (utilize as Botões L/R para alternar entre as três telas de informação.) Quando um item ou arma for carregado, um caixa branca e violeta irá aparecer ao lado do nome do item. Além disso, o nome do item irá aparecer em verde caso ele tenha um grande nível de eficiência de Photons.

**ITENS
(Items)**

Selecione este para utilizar, carregar, descartar ou arrumar os itens na sua sacola de itens. Utilize **↕** para selecionar o item da Lista de Itens e pressione A para exibir o menu de propósitos (Purpose). Então utilize **↕** para selecionar uma das opções como descrito abaixo. Uma janela embaixo a direita exibe informações sobre os atributos do item atualmente selecionado (utilize os Botões L/R para alternar as telas). Só 10 ferramentas do mesmo tipo poderão ser carregadas por vez. Uma boa idéia é vender itens ou deixá-los no depósito quando sua sacola de itens estiver cheia.

**USO
(Us.)**

Selecione este para utilizar o item no mesmo momento. Para itens já carregados, a opção irá mudar para Remover (descarregar). Para itens que podem ser carregados, a opção irá mudar para Carregar.

**DESCARTAR
(Drop)**

Selecione este para descartar um item. Para pegá-la outra vez, feche o menu principal e pressione A.

**CLASSIFICAR
(Sort)**

Selecione para arrumar os itens na sua sacola. Então selecione se deseja fazê-lo manualmente (item por item) ou automaticamente. Pressione B depois de arrumá-los manualmente para retornar a tela da Lista de Itens.



Indica um item carregado.

**ATRIBUTOS DO ITEM**

Exibidos em VERMELHO se aumentam, AZUL se diminuem.



INTRODUÇÃO AOS ITENS ENCONTRADOS NO PSO Uma grande variedade de armas, armaduras e ferramentas está disponível em Rogal e nas lojas da cidade na Pioneer 2. Cada tipo pode ser identificado pelo sua caixa da seguinte maneira:

ARMAS

Existem três grandes categorias de armas encontradas em PSO que correspondem a cada uma das profissões. Via de regra, "laminas" são utilizadas por caçadores, "armas-de-fogo" são utilizadas por policiais e "bastões" pela força. O seu ATP (Poder de ataque) e ATA (Eficiência) aumentarão sempre que uma arma for carregada. Cada arma precisa de um certo nível de experiência para poder ser utilizada. Caso a seu personagem ainda não tenha adquirido a experiência necessária, ele não poderá carregá-lo. Além disso, algumas armas só estarão disponíveis para membros de uma determinada profissão. As armas com habilidades especiais serão indicadas pela cor do nome delas (Consulte p. 13). Além disso, armas com capacidade indefinida devem ser levadas para o Tekker para identificação.

**ARMADURAS**

Existem vários tipos de armaduras e escudos utilizados na proteção contra ataques inimigos. Das duas classes principais de armaduras as "partes" poderão ser utilizadas por qualquer profissão, mas as "armaduras" só poderão ser utilizadas pelos caçadores e policiais. De maneira análoga, das duas classes de proteções de escudos (carregados na mão esquerda) que se podem encontrar, existem as barreiras que podem ser utilizadas por qualquer profissão e os escudos que só podem ser carregados pelos caçadores e policiais. Os seus DFP (poder de defesa) e EVP (taxa de sucesso de evasão) aumentarão sempre que carregar uma armadura.

Como no caso da armas, os indivíduos precisam de um nível de experiência antes de utilizá-las. Alguns tipos de armaduras tem espaços que poderão ser reequipadas com "unidades" que aumentarão a proteção e fornecerão outras habilidades específicas.

**FERRAMENTAS**

Existe uma grande variedade de itens úteis no mundo de PSO que poderão ajudá-lo nas suas aventuras. Itens cujo nome termina em "Mate" serão utilizados para recuperar o seu HP, enquanto que itens cujo nome termina com "fluid" serão utilizadas para recuperar o TP. Itens cujo nome começa com "Anti" serão utilizadas para restabelecer aqueles que estão envenenados ou paralisados.

As técnicas podem ser aprendidas através de itens com o nome de "Technique Disks" (Discos de Técnicos). Utilize os "Telepipes" (teléubas) para criar portões temporários de teleporte para a cidade. Caso você tenha um item chamado "Scape Doll" (boneco de escape) com você quando for morto, você será ressuscitado imediatamente. Os itens irão desaparecer depois de utilizados.



MAG

Cada jogador tem um pequeno e misterioso protetor chamado MAG. Quando carregado, o MAG flutua atrás do ombro da personagem. Se ele for bem cuidado, irá crescer e se transformar. Finalmente ele irá adquirir uma técnica de ataque chamada explosão de Photons que você pode utilizar numa batalha. Cuide de seu MAG pelo menu MAG que irá aparecer quando você selecionar MAG na sua sacola de itens (utilize os Botões L/R para alternar entre as telas de status).



DANDO ITENS (Give Item) Selecione um item da lista para dar ao seu mag.

EXPLOSAO DE PHOTONS (Photon Blast) Veja as explosões disponíveis.

REMOVER (Remove) Selecione para remover (ou carregar) a seu mag.

RETIRAR (Drop) Selecione para retirar a seu mag.

MAG**MEDIDOR DE EXPLOSAO DE PHOTONS**

Após o seu MAG se desenvolver até um certo nível, ele irá armazenar a energia de Photons liberada nos seus ataques contra inimigos. A taxa de armazenagem estará indicada no medidor de explosão de Photons. Quando o medidor atingir 100%, você poderá utilizar a energia salva na forma de uma explosão de photons. Para tanto, utilize o Botão R para alternar na Paleta de ações as possíveis explosões de Photons. Pressione então o botão correspondente. Lembre-se que o seu mag só poderá fazer isto caso o nível esteja suficientemente alto. Uma explosão de Photons é essencialmente a liberação da energia de photons acumulada no seu mag. Entretanto, o funcionamento deste mecanismo ainda é muito desconhecido.

**MAPA DA AREA**

Selecione este item para ver um mapa superior de toda a área em que se encontra. Só as áreas que você visitou serão exibidas. Utilize o controle D para movimentar o mapa e os Botões L/R para aumentar ou diminuir o zoom.



FICHA DA MISSÃO (Quest Board) Quando estiver recebendo uma missão, selecione este item para rever os detalhes da mesma. Utilize os Botões L/R para alternar telas, **←** **→** para mover o cursor e pressione **A** para verificar as informações.



PERSONALIZANDO (Customize)

Selecione este item para personalizar a sua Paleta de Ações.



Ação Designada Atualment.

Explicação da Ação selecionada

Lista de Ações

Um total de seis ações, 3 de cada uma das paletas disponíveis, poderão ser designadas para a sua Paleta de Ações. Na tela do Menu de Ações, utilize a Botão R ou **↕** para alternar entre as duas paletas. Utilize **←** **→** para selecionar um espaço e pressione **A** para exibir a Lista de Ações. A seguir, utilize **↕** **←** **→** para selecionar uma ação e pressione **A** para trocá-la com a Ação atualmente designada no menu de Ações. Caso você tente colocar esta mesma ação em um espaço ao qual ela já foi designada, este espaço irá limpar-se e ficará sem nenhuma ação. Quando terminar de personalizar a Paleta de ações, pressione **B** para fechar o menu de ações e retornar ao menu da Sacola de Itens. Para maiores detalhes sobre as ações disponíveis, Consulte p. 27 - 28.

TÉCNICAS (Techniques)



Selecione este item para que seu personagem utilize o seu TP para realizar uma técnica (Tipos de personagem que não podem utilizar técnicas não tem este item). Utilize **↕** para selecionar o tipo de técnica dentre as opções disponíveis e pressione **A** para confirmar. Para maiores detalhes sobre as técnicas e seus efeitos, Consulte p. 28.





ADQUIRINDO TÉCNICAS

Você irá aprender ou adquirir técnicas através dos itens chamados "Technique Discs" (discos de técnica) que podem ser encontradas nos campos de batalha ou compradas nas lojas de ferramentas da cidade. Quando você conseguir um disco de técnica, selecione-o na Lista de Itens e depois utilize-o para que a técnica fique disponível. As técnicas também têm vários níveis e cada uma necessita que você obtenha uma certa experiência ou MST antes de ser adquirido.



CONVERSANDO

Aqui você poderá modificar os seus parâmetros de conversação, cartão pessoal, enviar Correio Simples, etc.. Utilize   para selecionar um item, pressione A para confirmar ou B para retornar a tela anterior.

ATALHO (Shortcut)

Selecione este para criar e designar (ou apagar) um balão de conversação para cada uma das teclas do controle D ou das teclas F da tábua do software, de modo que fique facilmente acessível durante a jogo. Quando a lista aparece, utilize os Botões L/R para alternar entre as telas e   para selecionar uma tecla de atalho. Então pressione A para exibir o menu "Register/Delete" (Registra/Apaga). Selecione "Register" para designar a sua mensagem e depois confirme a sua seleção.

SÍMBOLO DE CONVERSACÃO

Aqui você poderá criar e designar símbolos de conversação desde a lista de símbolos. Cada mensagem pode ser criada utilizando expressões e símbolos (no máximo quatro). Com a tela "The Registered Data" (as informações registradas), utilize   para selecionar um símbolo de conversação para ser editado ou selecione "Not in Use" (não utilizado) para fazer um nova.



CARTÃO PESSOAL

Os cartões pessoais são uma das formas de comunicação simples que você poderá manter com as outras jogadores de PSO.

Calcanando os cartões pessoais, você poderá lembrar-se dos outros jogadores que encontrou.

● **MEU CARTÃO:** Para editar o seu próprio cartão, selecione "Write Comment" (escrever comentário) e entre com uma mensagem. Para enviar o seu cartão para outro jogador conectada, selecione "Send" (enviar) e um jogador da lista exibida.

● **LISTA DE CARTÕES:** Veja ou apague as cartões que você recebeu dos outros usuários. Você também poderá procurar informações sobre um jogador do qual você tem a cartão.

- 1 Utilize   para selecionar um cartão da lista de cartões e pressione A (Utilize as Botões L/R para alternar as telas).
- 2 Selecione "Search" (busca) para descobrir aonde este jogador se encontrar atualmente. Caso ele seja encontrado, um ícone irá aparecer a direita do seu resumo de status. Para apagar um cartão, selecione "delete" (apagar) e depois confirme como pedido.
- 3 Selecione "Search Results" (resultados da busca) para ver os resultados. A informação irá variar de acordo com a localização da jogador. Caso o jogador esteja conectada, você poderá enviar-lhe um Correio Simples (Consulte p. 26) e se o jogador se encontrar numa sala de visualização, você poderá selecionar "Meet in Lobby" (encontrar na sala) para ser transportado para onde aquele jogador se encontra.

● **RESULTADOS DA BUSCA:** Exibe o resultados da busca do jogador.



CORREIO SIMPLES
(Simple Mail)

Você poderá escrever e enviar uma mensagem simples de até 55 caracteres para um outro jogador conectado do qual você passa a cartão pessoal. Selecione "Send Mail" (enviar mensagem) no menu do Correio Simples e depois selecione um jogador da lista. Quando você escrever a mensagem, selecione "enter" e depois confirme.

Quando outro jogador lhe enviar uma mensagem simples, um ícone de envelope irá aparecer ao lado da seu resumo de status. Para ler o mensagem, selecione "Received Mail" (correio recebido) desde o menu da Correio Simples para ver as mensagens recebidas.

**JANELA DE INFORMAÇÕES**

Em geral, quando você estiver conversando com os jogadores na sala de conversação, você só verá as balões de conversação dos jogadores próximos a você. Entretanto, com a Janela de Informações você poderá ver todas as mensagens de conversação da mesmo sala. Desde que o seu parâmetro da Janela de Informação se encontre ativa, basta selecionar "Lag Window" (Janela de Informação) desde a menu de conversação (chat menu) que a janela irá aparecer na metade esquerda da sua tela. Você poderá escrever mensagens com a Janela de Informação ativa. Utilize **↔** para movimentar os informações. Para fechar o Janelo de Informações, pressione **⏏** ou o Botão Start.

**OPÇÕES**
(Options)

Selecione "Options" (opções) no menu principal para modificar os seguintes parâmetros durante a jogo. Utilize **↔** para selecionar um item do menu de opções e pressione A para confirmar. A seguir, utilize **↔** para selecionar a parâmetro desejada e pressione A para confirmar. Pressione **⏏** para retornar a tela anterior.



Posição da Mapa (Map Direction) Selecione se quer colocar a mapa no mesma posição aos seus movimentos.

Configurações de tecla (Key Config) Selecione a opção preferido dos Botões L/R.

Posição da Cursor (Cursor Position) Selecione se quer a cursor na último posição salva.

Velocidade da Mensagem (Message Speed) Selecione a velocidade que os balões aparecem.





Pacote de Saltas (Jump Pack) Selecione se quer ativar o Jump Pack.

Auto Desconectar (Auto Disconnect) Selecione um limite de tempo para permanecer inativo (não tocar no controle) antes de salvar as informações da jogo e se desconectar da rede automaticamente.

SAIR DO JOGO
(Quit Game)

Selecione este para se desconectar do rede (caso esteja conectado), salvar as suas informações atuais e sair da jogo.



OPÇÕES (Options)

Selecione opções no menu da tela título da PSO para modificar as seguintes parâmetros. Note que estes parâmetros não poderão ser modificados durante o jogo. Utilize   para selecionar um item do menu de OPÇÕES e pressione A. A seguir, utilize   para selecionar a parâmetro desejada e pressione A para confirmar. Pressione B para retornar ao menu anterior.


LINGUAGEM
 (Language)

Selecione para modificar as parâmetros de linguagem de PSO.

TESTE DE BGM
 (BGM Test)

Selecione para tocar as faixas de BGM (música de fundo) utilizadas em PSO. Utilize   para selecionar uma canção e pressione A para tocá-la. Pressione B para parar. Pressione B outra vez para retornar ao menu de OPÇÕES.

SAÍDA DE SOM
 (Sound Output)

Selecione a saída de som como STEREO ou MONO.

BALANÇO DO SOM
 (Sound Balance)

Ajuste a balanço da volume. Utilize   para selecionar BGM ou SE (efeitos sonoros) e então utilize   para ajustar os níveis.

SAÍDA
 (Exit)

Selecione para retornar à tela título.

AÇÕES UTILIZADAS EM PSO

Aqui aparecerão muitas das ações básicas que você irá encontrar em PSO.

AÇÕES AUTOMÁTICAS

Você poderá realizar várias ações automaticamente, apenas pressionando A quando um das seguintes ícones aparecer no espaço inferior da sua Paleta de Ações. A exceção é o ícone de conversação que aparecerá no espaço superior da sua Paleta de Ações.



CONVERSAR **COMUNICAR**
 Opções de conversação



RECOLHER **AÇÃO AUTOMÁTICA**
 Recolhe um item.



PRESSIONAR **AÇÃO AUTOMÁTICA**
 Pressiona ou empurra um objeto.



TRANSPORTE **AÇÃO AUTOMÁTICA**
 Ativa um transportador



FALAR **AÇÃO AUTOMÁTICA**
 Falar com um NPC



VER **AÇÃO AUTOMÁTICA**
 Ve um objeto.

AÇÕES DE ATAQUE

Estes são os principais ataques utilizados nas batalhas. Para maiores detalhes, Consulte a p. 17.


ATAQUE NORMAL

Alta precisão, pouco dano.


ATAQUE PESADO

Pouca precisão, muito dano.


ATAQUE EXTRA

Pouca precisão, algumas armas poderão realizar ataques especiais.

AÇÕES TÉCNICAS

Os cinco tipos de técnicas encontrados em PSO são ataque simples, ataque normal, ataque pesado, cura e apoio. Todas as técnicas precisam de um certo nível de experiência antes de serem adquiridas e utilizadas.


FOIE ATAQUE

Bala de fogo contra um inimigo.


BARTA ATAQUE

Um ataque de gelo penetrante.


ZONDE ATAQUE

Ataque em raio contra um inimigo.


RESTA CURA

Técnica de recuperação de HP.


ANTI CURA

Normaliza o cenário de um jogador.


REVERSER CURA

Ressuscita um membro da equipe.


JELLEN APOIO

Diminui o ATP de um inimigo.


SHIFTA APOIO

Aumenta o ATP de um membro.


RYUKER APOIO

Abre um portal para a cidade.


ZALURE APOIO

Diminui o DFP de um inimigo.


DEBAND APOIO

Aumenta o DFP de um membro.

AÇÕES DE FERRAMENTAS

Você poderá designar ferramentas para a sua Paleta de Ações ou utilizá-las através da sua sacola de itens.


MONOMATE RECUPERAÇÃO

Recupera 70 HP.


MONOFLUID RECUPERAÇÃO

Restaura 70 TP.


ANTIPARALYSIS RECUPERAÇÃO

Remov. paralisia.


MOON ATOMIZER REVIVE

Ressuscita um membro.


ANTIDOTE RECUPERAÇÃO

Neutraliza venenos.


TRAP VISION APOIO

Revela armadilhas escondidas.


TELEPIPE APOIO

Abre um portal para a cidade.

ARMAS



LÂMINA



REVOLVER



BASTÃO

ELEMENTOS

Armas com habilidades especiais poderão utilizar elementos para realizar ações únicas, tais como:

SUGAR

Utilize para roubar HP do inimigo

FOGO

Queima um inimigo

GELO

Congela um inimigo



SABER TODOS

Sabre com uma lâmina de photon para atacar um inimigo.



DAGGER CAÇADOR

Par de pequenas espadas de photon para atacar um inimigo.



SWORD CAÇADOR

Espada laminada com photon para atacar múltiplos inimigos.



SLICER TODOS

Espada estilo bumerangue para atacar múltiplos inimigos.



PARTISAN CAÇADOR

Facão laminado com photon para atacar múltiplos inimigos.



HANDGUN TODOS

Pequena pistola que atira balas de photon.



RIFLE POLICIAL

Pistola de longa distância que atira balas de photon.



MACHINE GUN TODOS

Par de pistolas semi-automáticas que atiram balas de photon.



SHOTGUN POLICIAL

Espingarda que atira rajadas de balas de photon.



CANE FORÇA

Bastão com ATP fraco que só pode ser equipado por Força.



ROD FORÇA

Bastão de combate que só pode ser equipado por Força.



WAND FORÇA

Prática varinha que só pode ser equipada por Força.

ARMADURAS E ESCUDOS



FRAME TODOS

Proteção para iniciantes, pode ser equipada por todas as profissões.

GIGA FRAME TODOS

Proteção, pode ser equipada por todas as profissões.

CORE SHIELD CAÇADOR/POUCIAL

Escudo médio, pode ser equipada por Caçador e Policial.

ARMOR CAÇADOR/POUCIAL

Armadura básica, pode ser equipada por Caçador e Policial.

BARRIER TODOS

Barreira para iniciantes, pode ser equipada por todas as profissões.

GIGA SHIELD CAÇADOR/POUCIAL

Escudo grande, pode ser equipada por todas as profissões.

PSY ARMOR CAÇADOR/POUCIAL

Armadura psíquica, pode ser equipada por Caçador e Policial.

SHIELD CAÇADOR/POUCIAL

Escudo básico, pode ser equipada por Caçador e Policial.

Alguns tipos de armaduras tem espaços vagos que poderão ser equipados com "units" como as seguintes, para fornecer uma proteção ainda maior e outros efeitos especiais. Cada espaço (no máximo quatro) comporta uma unidade.

UNITS



RESIST FIRE PROTEÇÃO

Aumenta resistência a fogo.

RESIST LIGHT PROTEÇÃO

Aumenta a resistência a luz.

RESIST COLD PROTEÇÃO

Aumenta resistência a gelo.

RESIST DARK PROTEÇÃO

Aumenta resistência a trevas.

RESIST SHOCK PROTEÇÃO

Aumenta resistência a choque.

CRÉDITOS

A lista de créditos abaixo é da equipe responsável pela localização, marketing e produção de manual da versão americana do PSO. Créditos da equipe de desenvolvimento da versão original estão listados no próprio jogo.

SEGA do JAPÃO

Produção de Manual

Editor/Tradutor/DEP

Manoela Hudgens

Design

Yoshihiro Saito

Betler (JPN)

Chiako Nakamura

Supervisor

Kaoru Ichigasaki

Sega el America Broadcast, Inc.

Director de Marketing

John Golden

Gerente de Produtos

Rich Briggs

Gerente de produtos associados

Dennis Lee

Produtor de Localização

Jason Kuo

Gerente de localização

Osamu Shibamiya

Localização de VP

Jun Shimazaki

Analista Chels

Gabrielle Brown

Assistente Chels

Tom Fong

Analista de Jogos

Mabel Chung

Brent Filmore

Kari Hattner

Keelwan Har

Michael Joo

Chris Meyer

Assistentes de Jogo

Brian Miller

Ray Murakawa

Mike Rhinehart

Ron Rodriguez

Jordan Romoais

Mika Schmidt

David Talog

Alan Ting

Alex Vaughan

Paul Proser

SEGA.COM

Produtor de rede

Ryan Hurth

Gerente de Projeto Marketing

Bee Yim Low

Chefe Analista de Base

Jason Nalen

Assistentes de Jogo em Rede

Poco Youngel

Samira Gupta

Joel Sempson

Ryan Sinfeddeder

Nic Astizian

Darren Nagtajan

Eric Wilhelm

Cliff Wilhelm

Joey Edwards

Leland Ware

Agradecimentos especiais

Bob Schonfisch

Angela Santos

Simon McIlroy

Scott Howard

Fred Bercherdt

John Kurer

David Cahill

Ricky Viray

Chris Olson

Sir Less

SONIC ADVENTURE 2 - THE TRIAL

CONTROLE DREAMCAST

Com esta versão de teste você poderá jogar como o Sonic a primeira parte do Sonic Adventure 2 que está chegando. Quando a tela título aparecer, pressione o Botão Start para começar o jogo.

Para retornar a tela título em qualquer instante do jogo, pressione simultaneamente e segure os botões A, B, X, Y e Start.

Controle Analógico

Controle Direcional

BOTÃO X

BOTÃO Y

BOTÃO B

BOTÃO A

BOTÃO START

BOTÃO L/R



Quando estiver utilizando o pacote de saltos (vendido separadamente), lembre-se de inseri-lo no soquete de expansão 2.

Nunca toque no Controle Analógico ou nos Botões L/R enquanto estiver ligando o seu Dreamcast. Tal ação poderá interromper os procedimentos de inicialização e causar mal-funcionamento.

CONTROLES BÁSICOS E AÇÕES SONIC

ABRE/FECHA MENU DE PAUSA

BOTÃO START

GIRAR A CAMERA

BOTÃO L/R

ANDAR E CORRER

CONTROLE ANALÓGICO

PULAR

BOTÃO A

SALTO COM ATAQUE

BOTÃO A NO AR

Caso haja inimigos na vizinhança, o Sonic irá atacar automaticamente.

SKATE

Utilize o Controle Analógico ou para controlar o Skate, pressione A para saltar ou B para frear. Para realizar manobras radicais com o skate, pressione A enquanto estiver nas rampas de saltos.

SELEÇÃO DE ITENS

Utilize o Controle Direcional / Analógico para selecionar e pressione A para confirmar e segurar até a próxima tela.

SALTO MORTAL

BOTÃO B

Utilize este movimento para atacar inimigos, arrebentar com caixas ou realizar manobras rotatórias no ar.

CORRIDA ROTATÓRIA

SEGURAR BOTÃO B

Pressione e segure B para que Sonic comece a rodar e solte para que ele saia em velocidade supersônica.

DESGLIZAR

Sonic pode deslizar nos corrimões! Utilize o Controle Analógico e para controlar o Sonic nesta ação e pressione B para saltar fora.

JOGANDO E FIM DE JOGO

- Atravesse o campo de jogo e recolha anéis. Pegue o GOAL RING (Anel do Objetivo) no ponto final para terminar a seção. No entanto se você ficar sem vidas o jogo acaba.
- Se você ultrapassar com sucesso um POINT MARKER (marcador) na sua rota, e morrer depois disso, irá recomeçar deste ponto.

SONIC ADVENTURE 2 - THE TRIAL

- Você irá sobreviver a qualquer dano provocado por um inimigo, se estiver com pelo menos um anel. Entretanto, se for atacado quando estiver sem anéis, irá perder uma vida.
- Selecione RESTART (recomeçar) no menu de pausa para utilizar uma vida extra e sair do começo. Note que você não poderá utilizar esta opção caso não tenha vidas extras.

TELA DE AÇÕES e Menu de PAUSA

PONTUAÇÃO

TEMPO DECORRIDO

ANÉIS COLETADOS

VIDAS RESTANTES



MENU DE PAUSA

CONTINUA (Continue)

Recomeça o jogo.

RECOMEÇAR (Restart)

Desde o início.

SAÍDA (Exit)

Sai e retorna a tela título.

BOTÕES DE AÇÃO E JANELA DE AÇÕES



BOTÃO DE AÇÃO



ALTERNA A JANELA DE AÇÕES

Utilize o botão de ação para realizar ações tais como recolher ou observar um item, etc.. Uma janela irá aparecer no canto superior esquerdo da sua tela para indicar a ação apropriada. Quando for possível realizar mais de uma ação, pressione Y para alternar as janelas de ação.



ACTION WINDOW

RECOLHER (Pick Up)

Recolhe e carrega itens. Aproxime-se do item para que a janela apareça.

FREAR (Brake)

Pressione para frear enquanto sobre o skate.

ASSOBIAR (Whistle)

Utilize para encontrar animais escandidos. Pressione para exibir a tela.

VER View)

Pressione para saber mais sobre um objeto. Aproxime-se de um item misterioso para ver esta janela.

PREPARE-SE PARA MAIS EMOÇÕES NO JOGO DE AÇÃO SONIC ADVENTURE 2 !!

Para aumentar sua pontuação, além de recolher anéis e derrotar seus inimigos, você poderá ganhar pontos de bônus em locais escondidos através de ações sucessivas para criar ACTION LINKS. Procure estes locais e realize as ACTION LINKS para obter o maior ranking possível. Com esta versão preliminar você só poderá jogar em parte dos campos de aventuras, mas com a versão completa do Sonic Adventure 2 você terá acesso a muitos outros personagens e locais exóticos.

TEC TOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

Este produto é garantido contra defeitos de fabricação pelo prazo de 3 (três) meses, contados a partir de sua compra. De acordo com o código de defesa do consumidor.

Em caso de defeito, dirija-se a um posto de Assistência Técnica Autorizada da TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços de reparos gratuitos e a reposição de peças, cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso e/ou instalação em desacordo com as informações contidas no manual de instruções, uso não doméstico e tentativa de violação do produto, consertos por pessoas não autorizadas, serviços de instalação ou ajustes, fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada da TEC TOY, danos por acidentes ou maus tratos tais como: queda, batida, descarga elétrica atmosférica, ligação em rede elétrica imprópria ou sujeita a variações excessivas.

Em caso de troca do produto, o prazo válido da garantia continua sendo o do primeiro aparelho, de acordo com a nota fiscal de compra pelo primeiro proprietário.

Estão incluídas na garantia, peças (e respectiva mão de obra) que por sua natureza desgastam-se com o uso, desde que o desgaste impeça o funcionamento do produto.

TEC TOY INDÚSTRIA E COMÉRCIO LTDA.

Av. Francisco Matarazzo, 404 - 2º andar - Água Branca
São Paulo - SP - CEP 05001-100 - Indústria Brasileira

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Francisco Matarazzo, 404 - 2º andar - Água Branca
São Paulo - SP - CEP 05001-100 - Tel. (11) 3661-3334

cdsuporte@tectoy.com.br

TEC TOY

Nº Co **374033374**

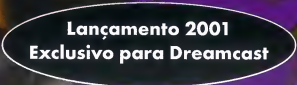
PRODUZIDO NO POLO INDUSTRIAL DE MARIUS



SONIC
TEAM



SONIC™ 2
ADVENTURE



Lançamento 2001
Exclusivo para Dreamcast



Sega, Dreamcast, e Sega Dreamcast, Sonic Adventure, e Playday Star Online são marcas e/ou nomes registrados da Sega Corporation. Todos os direitos reservados. © SEGA / SONICTEAM, 2000. www.sega.com