



Dreamcast.

www.ses.com/usa

Copying or the inclusion of this game is strictly prohibited. Inappropriate content or inappropriate performance of this game is a violation of applicable laws.

Angela's Wand: This game is strictly prohibited. Inappropriate content or inappropriate performance of this game is a violation of applicable laws. Copied or the inclusion of this game is strictly prohibited. Inappropriate content or inappropriate performance of this game is a violation of applicable laws.

Inappropriate content or the inclusion of this game is strictly prohibited. Inappropriate content or inappropriate performance of this game is a violation of applicable laws.

Inappropriate content or the inclusion of this game is strictly prohibited. Inappropriate content or inappropriate performance of this game is a violation of applicable laws.

Inappropriate content or the inclusion of this game is strictly prohibited. Inappropriate content or inappropriate performance of this game is a violation of applicable laws.

Inappropriate content or the inclusion of this game is strictly prohibited. Inappropriate content or inappropriate performance of this game is a violation of applicable laws.

Inappropriate content or the inclusion of this game is strictly prohibited. Inappropriate content or inappropriate performance of this game is a violation of applicable laws.

Inappropriate content or the inclusion of this game is strictly prohibited. Inappropriate content or inappropriate performance of this game is a violation of applicable laws.

Inappropriate content or the inclusion of this game is strictly prohibited. Inappropriate content or inappropriate performance of this game is a violation of applicable laws.

ESRB

Play, Network and Memory for Online are registered trademarks of Sega Corporation.

Dreamcast™



SEGA SONIC™ TEAM

SEGA



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

Remarque : après dans le présent manuel, le Phantasy Star Online a sans ouvrage sur la lettre « PSO ».



SOMMAIRE

PROLOGUE	44
COMMANDES DE BASE	49
CLAYER LOCHES	50
SAUVAGERS	50
COMMENCER UNE PARTIE	51
CRÉATION DE PERSONNAGES	51
TYPES DE PERSONNAGES	52
SÉLECTION DE JARDE	54
STRUCTURE DE RECORD EN JARDE	56
L'UNIVERS DE PSO EN JARDE	56
VISITE DE PIONEER 3	59
JOUER À PSO	62
ARRIVAGE ET MENUS DE JEU	65
OPTIONS	73
ACTIONS UTILISÉS DANS PSO	73
ARMES	75
AMULET, MARCHAND ET PROTECTIONS	76

PSO prend en charge l'utilisation de cartes mémoire (NAND Memory [NAC]) vendues séparément. Si elles sont nécessaires pour sauvegarder le fichier de jeu, SO pour le fichier de carte de Guild, la sauvegarde de fichiers téléchargés requiert des blocs supplémentaires. Lorsque vous quittez le jeu, la sauvegarde est automatique. N'intégrez jamais le console Dreamcast, ne retirez pas de carte mémoire et ne déconnectez pas le manette lorsque vous changez ou sauvegardez des données. Pour plus d'informations sur la sauvegarde, reportez-vous à la page 58.

Avant le massacre de destruction finalisée, un projet d'insurrection à grande échelle a été lancé au point de vue de la guerre aux planètes habitables : le projet Phoenix. Des unités militaires puissantes sont envoyées aux points de départ des planètes hostiles. L'op1 et le premier satellite militaire, Phoenix 1, y est envoyé pour faciliter ces actions. Phoenix 1 reçoit également une mission spéciale au cas où, en raison d'un problème, les premiers soldats arrivant à la construction de Central Command, la planète.

7 ans plus tard...

Phoenix 2 tombe sur une planète désolée, les premiers réfugiés. Cependant, il est évident que Phoenix 2 entre en contact avec une civilisation de connaissances avec la technologie, une explosion terrible sous la planète dévastée. Tout contact avec les militaires d'insurrection de Phoenix 1 est interrompu.

Que s'est-il passé récemment sur l'op1 ?

Qu'est-ce que PSO ?

PSO est un jeu de rôle en ligne. Il est possible de créer un personnage dans le monde de PSO et de commencer à explorer le monde de la langue en choisissant l'un des cinq langages proposés. Vous pourrez alors communiquer avec des gens d'autres langues. Pour une expérience de jeu en ligne de rôle, vous pouvez dans les parties de PSO des événements tout en discutant pour échanger des informations.

En attendant, nous espérons que vous allez jouer en ligne. Les détails sont disponibles également sur notre site officiel. Quel que soit votre choix, nous espérons que vous apprécierez l'expérience proposée par PSO.



PSO se joue à un seul joueur (ou jusqu'à quatre joueurs en ligne). Connectez la console dans le port de commande 4.

Pour manipuler pendant le jeu analogiques ou les boutons analogiques (L2/R2) lorsque vous utilisez le manette DualShock. Cela peut entrer la procédure d'initiation de la console et empêcher d'activer les L1/R1 respectivement.

Pour retourner à l'écran de titre à tout moment en cours de partie appuyez simultanément sur les boutons L1, L2, R1, R2, tout en appuyant la fonction Start indiquée.



Insérer une carte mémoire (carte de jeu) dans le port de commande 1 de la console.

Si vous utilisez le Manette Pad (carte de jeu), insérez une carte de jeu dans le port de commande 2.

ATTENTION

Nous ne pouvons pas jouer à PSO avec cette manette. Assurez-vous qu'il y a un câble entre vous et la console à jouer.

	BOUCLIER, BARRIÈRE, DÉFENSE DE BOUTON, DÉFENSE	SÉLECTION DES PERSONNAGES	PSO (JEU) (JEU DE RÔLE) (JEU DE RÔLE)	EN COMME
TOUCH PAD	TOUCH PAD	TOUCH PAD	TOUCH PAD	TOUCH PAD
BOUTON L1	BOUTON L1	BOUTON L1	BOUTON L1	BOUTON L1
BOUTON L2	BOUTON L2	BOUTON L2	BOUTON L2	BOUTON L2
BOUTON R1	BOUTON R1	BOUTON R1	BOUTON R1	BOUTON R1
BOUTON R2	BOUTON R2	BOUTON R2	BOUTON R2	BOUTON R2
BOUTON L3	BOUTON L3	BOUTON L3	BOUTON L3	BOUTON L3
BOUTON R3	BOUTON R3	BOUTON R3	BOUTON R3	BOUTON R3
BOUTON START	BOUTON START	BOUTON START	BOUTON START	BOUTON START

Vous pouvez utiliser le clavier logiciel pour déplacer votre personnage pendant tout un combat à PSO ou bien connecter un clavier physique au jeu (ce qui est recommandé) au port de données à C ou D.

CLAVIER LOGICIEL		CLAVIER LOGICIEL	
	ENTRE	MOÛS	Changer l'angle de vue
	ESC	MOÛS	Changer la perspective
	MOÛS	MOÛS	Appuyer sur personnage
	MOÛS	MOÛS	Appuyer sur les autres
	MOÛS	MOÛS	Appuyer sur la carte
	MOÛS	MOÛS	Appuyer sur la cible

Vous pouvez sauvegarder les données de jeu PSO une ou plusieurs fois pendant le jeu. Si vous jouez dans une instance pour sauvegarder le jeu, vous pouvez le faire de sorte de sauvegarder les données de jeu. Les sauvegardes de jeu sont sauvegardées automatiquement. Pour sauvegarder les données de jeu, sélectionnez « Sauvegarder » dans le menu principal. Il s'agit de sauvegarder le jeu pendant le jeu. Vous pouvez sauvegarder le jeu pendant le jeu. Vous pouvez sauvegarder le jeu pendant le jeu. Vous pouvez sauvegarder le jeu pendant le jeu.

SAUVEGARDE EN MODE EN LIGNE

Lorsque vous êtes en ligne, vous pouvez sauvegarder le jeu pendant le jeu. Vous pouvez sauvegarder le jeu pendant le jeu. Vous pouvez sauvegarder le jeu pendant le jeu. Vous pouvez sauvegarder le jeu pendant le jeu. Vous pouvez sauvegarder le jeu pendant le jeu.



SAUVEGARDE EN MODE HORS CONNEXION

Lorsque vous êtes hors ligne, vous pouvez sauvegarder le jeu pendant le jeu. Vous pouvez sauvegarder le jeu pendant le jeu. Vous pouvez sauvegarder le jeu pendant le jeu. Vous pouvez sauvegarder le jeu pendant le jeu.



ATTENTION Si vous quittez le jeu sans utiliser la procédure qui s'appareille, les données de jeu ne sont pas sauvegardées.

Si vous quittez le jeu sans utiliser la procédure qui s'appareille, les données de jeu ne sont pas sauvegardées. Si vous quittez le jeu sans utiliser la procédure qui s'appareille, les données de jeu ne sont pas sauvegardées.

MENU DE L'ECRAN PRINCIPAL

Lorsque vous êtes à l'écran principal, vous pouvez sélectionner une option dans le menu principal. Vous pouvez sélectionner une option dans le menu principal. Vous pouvez sélectionner une option dans le menu principal.

NOUVELLE PARTIE

Vous pouvez sélectionner une option dans le menu principal. Vous pouvez sélectionner une option dans le menu principal. Vous pouvez sélectionner une option dans le menu principal.

CONTINUER

Vous pouvez sélectionner une option dans le menu principal. Vous pouvez sélectionner une option dans le menu principal. Vous pouvez sélectionner une option dans le menu principal.

OPTIONS

Vous pouvez sélectionner une option dans le menu principal. Vous pouvez sélectionner une option dans le menu principal. Vous pouvez sélectionner une option dans le menu principal.

WEB SITE

Vous pouvez sélectionner une option dans le menu principal. Vous pouvez sélectionner une option dans le menu principal. Vous pouvez sélectionner une option dans le menu principal.



UN DE PERSONNAGE

Lorsque vous êtes à l'écran principal, vous pouvez sélectionner une option dans le menu principal. Vous pouvez sélectionner une option dans le menu principal. Vous pouvez sélectionner une option dans le menu principal.

SELECTIONNER UN TYPE DE PERSONNAGE

Vous pouvez sélectionner une option dans le menu principal. Vous pouvez sélectionner une option dans le menu principal. Vous pouvez sélectionner une option dans le menu principal.



MODIFIER VOTRE PERSONNAGE

Pour personnaliser l'apparence de votre personnage, rendez-vous au chat (voir rubrique) à l'aide des boutons **+** **-** et cliquez sur les boutons **+** **-** Cliquez collectivement sur un style pour en sélectionner l'option des boutons **+** **-** (ou collectivement sur une couleur pour les différents types de personnages). Cliquez sur le bouton **+** **-** pour sélectionner le style de votre personnage. Appuyez sur le bouton **+** **-** pour revenir à l'écran précédent. Le menu apparaît sur le bouton **+** **-** Cliquez sur un style pour l'appliquer.

CAUTION DE PERSONNAGE : vous ne pouvez modifier un personnage que si vous êtes en mode **+** **-** **PERSONNAGE**. Lorsque vous sélectionnez **+** **-**, votre personnage se metra en mode **+** **-** (voir rubrique **+** **-** **PERSONNAGE**). Appuyez sur le bouton **+** **-** pour sélectionner l'option de votre personnage. Cliquez sur le bouton **+** **-** pour sélectionner l'option de votre personnage.



OBJETS MODIFIABLES

WAGA : sélectionnez une couleur de visage.

TEYE : sélectionnez une couleur de cheveux (sélectionnez une couleur).

COULEUR DE CORPS : sélectionnez une couleur pour le corps (sélectionnez une couleur).

COIFFURE : sélectionnez un style de coiffure. Cliquez sur le bouton **+** **-** pour sélectionner la couleur et l'option de la coiffure.

TEINTE : sélectionnez une couleur de teint.

PLAQUE : sélectionnez une couleur de plaque.

En cliquant sur le bouton **+** **-** vous pouvez sélectionner un style de personnage ou un style de personnage.

+ **-** : bouton de couleur.

+ **-** : bouton de couleur pour les cheveux.

+ **-** : bouton de couleur pour le corps. Cliquez sur le bouton **+** **-** pour sélectionner la couleur et l'option de la coiffure.

+ **-** : bouton de couleur.

+ **-** : bouton de couleur pour les cheveux.

+ **-** : bouton de couleur pour le corps. Cliquez sur le bouton **+** **-** pour sélectionner la couleur et l'option de la coiffure.

+ **-** : bouton de couleur pour le visage. Cliquez sur le bouton **+** **-** pour sélectionner la couleur et l'option de la coiffure.

+ **-** : bouton de couleur pour le corps. Cliquez sur le bouton **+** **-** pour sélectionner la couleur et l'option de la coiffure. Cliquez sur le bouton **+** **-** pour sélectionner la couleur et l'option de la coiffure.

+ **-** : bouton de couleur pour le corps. Cliquez sur le bouton **+** **-** pour sélectionner la couleur et l'option de la coiffure. Cliquez sur le bouton **+** **-** pour sélectionner la couleur et l'option de la coiffure.

+ **-** : bouton de couleur pour le corps. Cliquez sur le bouton **+** **-** pour sélectionner la couleur et l'option de la coiffure.

REPERES SUR GRAPHIQUE DES ATTRIBUTS DES PERSONNAGES



PROFESSIONS

Les professions de PSO sont les types de personnages disponibles à l'aide de vos options. Cliquez sur le bouton **+** **-** pour sélectionner un style de personnage. Cliquez sur le bouton **+** **-** pour sélectionner un style de personnage. Cliquez sur le bouton **+** **-** pour sélectionner un style de personnage.

CHASSEUR

Chasseur

Le chasseur est un personnage qui utilise une arme à feu. Il est capable de tirer et de viser. Il est capable de tirer et de viser.



Chasseur

Le chasseur est un personnage qui utilise une arme à feu. Il est capable de tirer et de viser. Il est capable de tirer et de viser.



Chasseur

Le chasseur est un personnage qui utilise une arme à feu. Il est capable de tirer et de viser. Il est capable de tirer et de viser.



RANGER

Ranger

Le ranger est un personnage qui utilise une arme à feu. Il est capable de tirer et de viser. Il est capable de tirer et de viser.



Le ranger est un personnage qui utilise une arme à feu. Il est capable de tirer et de viser. Il est capable de tirer et de viser.

Le ranger est un personnage qui utilise une arme à feu. Il est capable de tirer et de viser. Il est capable de tirer et de viser.

Le ranger est un personnage qui utilise une arme à feu. Il est capable de tirer et de viser. Il est capable de tirer et de viser.

Le ranger est un personnage qui utilise une arme à feu. Il est capable de tirer et de viser. Il est capable de tirer et de viser.

Le ranger est un personnage qui utilise une arme à feu. Il est capable de tirer et de viser. Il est capable de tirer et de viser.

Le ranger est un personnage qui utilise une arme à feu. Il est capable de tirer et de viser. Il est capable de tirer et de viser.

FORGE

Le forgeron est un personnage qui utilise une arme à feu. Il est capable de tirer et de viser. Il est capable de tirer et de viser.



FORGE

Le forgeron est un personnage qui utilise une arme à feu. Il est capable de tirer et de viser. Il est capable de tirer et de viser.

FORGE

Le forgeron est un personnage qui utilise une arme à feu. Il est capable de tirer et de viser. Il est capable de tirer et de viser.



FORGE

Le forgeron est un personnage qui utilise une arme à feu. Il est capable de tirer et de viser. Il est capable de tirer et de viser.

Une fois votre personnage créé, vous pouvez au menu de sélection du mode utiliser les boutons **←** et **→** pour sélectionner le mode de jeu en ligne ou hors connexion et appuyer sur le bouton **↵** de retour de l'interface et les procédures suivantes selon le mode sélectionné.

MODE HORS CONNEXION

NIVEAU DE DIFFICULTE

Lorsque vous jouez à PSO pour la première fois, l'interface MESSAGES se automatiquement sélectionné. Si vous

terminez le jeu et se reconnecter, vous sélectionner le prochain niveau de difficulté. Utilisez les boutons **←** et **→** pour sélectionner une DIFFICULTE ou DIFFICULTE (PROUVE) et appuyer le bouton **↵**. Appuyez sur **↵** pour changer le niveau de difficulté de jeu en mode OFFICIEL (vous pouvez sélectionner le mode normal ou niveau TROU DIFFICILE (VERY HARD)).

LEVER A PSO HORS CONNEXION

Comme pour le mode en ligne, le mode hors connexion offre un certain nombre de quêtes de qualité des réalisations en jeu de scénario de base. Pour l'essentiel, vous pouvez jouer dans le scénario unique. Introduction de personnages non-joueurs. Vous pouvez également utiliser ce mode pour accéder de l'expérience et succès dans vos objets en ligne.

MODE EN LIGNE

NUMERO DE JEU A CLE D'ACCES

La première fois que vous vous connectez au serveur pour jouer en ligne à PSO, vous devez saisir le numéro de votre zone

avec le clé d'accès primaire sur l'écran de l'interface d'identification de jeu. Utilisez les boutons **←** et **→** pour sélectionner le mode de jeu souhaité, puis les boutons **←** et **→** pour sélectionner chaque caractère de votre identifiant en jeu et appuyer sur **↵** pour valider. Pour quitter, appuyez sur le bouton **↵**. Une fois les deux textes entrés, appuyez sur **↵** pour valider. Une fois validé, votre nom de joueur sera enregistré et enregistré sur le serveur PSO et une fois validé, votre personnage sera le fichier principal de votre JAM. Vous pouvez donc plus besoin de les entrer à chaque fois que vous vous connectez. Cependant, il est essentiel que vous ne perdiez pas ces informations en quittant sans s'y être connecté avant votre jeu en ligne sur le serveur.

FRAIS ASSOCIES AU JEU EN LIGNE

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

Informations

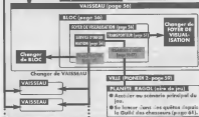
Service client PlayStation Online et PlayStation Network
 1-800-368-5878
 www.playstation.com

SE CONNECTER

SELECTION DU VAISSEAU



Chaque VESSEAU se compose de différents BLOCS situés dans la salle. Il est possible de passer d'un BLOC à un autre en utilisant les BLOCES ou les BLOCS et de rejoindre une équipe ou une file d'attente VESSEAU.



Une fois votre équipe organisée, vous serez transporté jusqu'à la salle de jeu en ligne et 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 salle. Une fois à l'intérieur, sélectionnez une destination sur le plan de la salle (voir page 34) et votre équipe y sera transportée lorsque vous êtes touché par l'ennemi (page 34) etc. vous êtes ramené à la salle.

Le capot sera votre meilleur alliée pour le poste EN TENTE. Le bouton de sélection du MESSAG apparaît. Cet écran sera votre base pour le PSO.

SELECTION DU VAISSEAU ET DU BLOC

EN TENTE EN TENTE : Pour sélectionner le MESSAG que vous voulez rejoindre et appuyer sur le bouton **EN TENTE** pour sélectionner le poste ou l'équipe que vous voulez rejoindre dans un MESSAG sélectionnez le MESSAG et appuyer sur le bouton **EN TENTE**. Avec votre sélection sur MESSAG, vous serez transportés au foyer de Visualisation (Visual Lobby). Pour changer de MESSAG ou de la BLOC sélectionnez MESSAG dans le Service d'Information. Cliquez la transportez cela dans le cas pour changer de Poste de Visualisation (Visual Lobby) à l'intérieur d'un menu BLOC.

Le menu de sélection de MESSAG offre également un bouton de téléchargement de votre jeu pour télécharger et télécharger de nouvelles données que vous avez reçues. Sélectionnez Download Service (télécharger_service) pour afficher la liste des postes disponibles. Cliquez le bouton **EN TENTE** pour sélectionner une option de téléchargement et appuyer sur **EN TENTE**. Si le nombre de données est insuffisant ou incorrecte à partir et vous serez automatiquement effacer possibilité. Pour votre prochain accès au poste concernant téléchargement voir page 41.

FOYER DE VISUALISATION (Visual Lobby) SERVICE D'INFORMATION

Cela fait à l'intérieur du foyer de Visualisation (Visual Lobby) vous pouvez voir des listes et des listes en temps réel avec d'autres joueurs de votre bloc. Vous le Service d'Information et sélectionner : (Logiciel) (MESSAG) Service vous descripteur avec une nouvelle équipe ou sélectionner à une équipe existante. Sélectionnez : (Logiciel) pour changer de MESSAG ou de BLOC. Cliquez le bouton **EN TENTE** pour sélectionner des options de menu et appuyer sur le bouton **EN TENTE** pour voir de vos collectifs. Appuyez sur **EN TENTE** pour revenir.

EQUIPES

Pour explorer la planète Apsis, vous devez faire partie d'une équipe. Pour cela, vous pouvez soit rejoindre une équipe existante ou en créer une nouvelle.

CHANGER UNE EQUIPE

Sélectionnez votre option pour rejoindre la liste des équipes disponibles dans un MESSAG. Vous devez approuver des informations sur les membres de l'équipe. Appuyez sur **EN TENTE** Sélectionnez une équipe et rejoindre votre bloc pour rejoindre. Vous serez alors transportés dans le lobby de la zone de jeu de l'équipe. Un écran apparaît à côté des équipes pour lesquelles l'adhésion est ouverte au recrutement. Si vous le souhaitez, cliquez sur le bouton **EN TENTE** pour rejoindre ou cliquez sur le bouton **EN TENTE** pour revenir.



CHANGER UNE EQUIPE : Sélectionnez votre option pour rejoindre votre équipe et un bouton de sélection. Cliquez le menu de l'équipe et un bouton de jeu ou un bouton de sélection le menu de sélection. Une fois que vous avez sélectionné votre option et cliquez sur le bouton **EN TENTE** pour rejoindre votre équipe. Vous serez alors transportés dans le lobby de la zone de jeu de l'équipe. Un écran apparaît à côté des équipes pour lesquelles l'adhésion est ouverte au recrutement. Si vous le souhaitez, cliquez sur le bouton **EN TENTE** pour rejoindre ou cliquez sur le bouton **EN TENTE** pour revenir.

Cette option est également disponible pour rejoindre l'équipe. Une fois que vous avez sélectionné votre option et cliquez sur le bouton **EN TENTE** pour rejoindre votre équipe. Vous serez alors transportés dans le lobby de la zone de jeu de l'équipe. Un écran apparaît à côté des équipes pour lesquelles l'adhésion est ouverte au recrutement. Si vous le souhaitez, cliquez sur le bouton **EN TENTE** pour rejoindre ou cliquez sur le bouton **EN TENTE** pour revenir.

NOUVEAU MESSAG : Cliquez le menu de votre équipe.

MOT DE PASSE : Cliquez un mot de passe pour l'ajouter à votre liste de mots de passe.

DIFFICULTÉ : Cliquez un niveau de difficulté : NORMAL, DÉFI ou TRÈS DÉFI.

COMBAT : Cliquez MARCHÉ pour acheter ou vendre les objets achetés par les autres.



TRANSPORTS

Utilisez les transporteurs pour changer de MESSAG ou de BLOC pour entrer en contact avec des joueurs situés dans d'autres équipes. Utilisez les boutons

EN TENTE pour sélectionner une destination et appuyer sur le bouton **EN TENTE**.

DISCUTER DANS LE FOYER DE VISUALISATION (Visual Lobby)

Le Foyer de Visualisation (Visual Lobby) vous permet d'interagir 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 outre, les postes sur les équipes, vous pouvez voir les listes d'adhésion aux postes de votre équipe. Une autre liste de communications appelée Court Message est également disponible (voir page 72).

DISCUTER DANS LES MESSAGS

Appuyez sur le bouton **EN TENTE** et tout moment un écran de poste pour la liste d'adhésion à votre équipe. Cliquez sur le bouton **EN TENTE** pour rejoindre ou cliquez sur le bouton **EN TENTE** pour revenir. Cliquez sur le bouton **EN TENTE** pour rejoindre ou cliquez sur le bouton **EN TENTE** pour revenir.



CENTRE MEDICAL

Recherchez dans un centre des que vous avez besoin de matériel ou de soins de HP (Masque, Poêle) ou d'ATV (Technique Pointe). Le moment de voir de ce service s'affiche lorsque vous approchez du guichet. C'est également là que votre personnage repart après avoir été fermant l'air d'un combat ou si une quête.

**CONSIGNE**

C'est en ces que vous pouvez déposer des objets ou de l'argent pour les garder en sécurité. Approchez-vous de guichet et appuyez sur le bouton pour afficher la liste « Déposer/Retirer ». En mode en ligne, tous les objets déposés sont sauvegardés et restent ainsi disponibles même si vous êtes déconnectés du réseau.

**SAVOIR SES OBJETS**

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

SAVOIR SES OBJETS

Sélectionnez « Retirer », puis cliquez les boutons pour sélectionner « Masque » ou « Casque » et appuyez sur le bouton . Sélectionnez ensuite la quantité d'argent ou d'objets que vous voulez retirer.

LE RESPONSABLE

Le responsable est le commandant de Pioneer 2. Lorsque vous pouvez vous connecter, vous pouvez également le voir pour obtenir des détails sur votre mission.

**TRANSPORTEUR PRINCIPAL**

Le transporteur principal permet de faire la navette entre la planète Regal et la ville. Positionnez votre personnage au centre du transporteur pour faire apparaître le liste des destinations possibles. Cliquez les boutons pour sélectionner votre destination et appuyez sur le bouton pour y être transporté. Pour connaître davantage votre personnage du transporteur lorsque vous commences à jouer à PSO, seule la destination à FORT 11 a peut être sélectionnée. Cependant, au fil de votre progression, de plus en plus de destinations deviennent accessibles.

**LES TYPES DE TRANSPORT**

Il existe différents types de transporteurs utilisés en ces points de contrôle. Les transporteurs à « MAT » (Matériau) utilisés pour se déplacer à l'intérieur d'une zone, les Bus, les centres qui vous permettent avec et votre équipe (jeu à un joueur, etc.) Pour afficher un transporteur, positionnez votre personnage à l'intérieur et appuyez sur le bouton . Si vous utilisez un Bus Transporteur, votre personnage est le bouton , vous pouvez aussi sélectionner les membres d'équipe que vous voulez transporter.



Pour se faire votre véhicule en privé, sur le bouton à l'appareil utilisé le bus transporteur. Contrairement aux autres transporteurs, il permet à vous de vous déplacer en privé dans les transporteurs, même si vous êtes connecté après la mise des joueurs en jeu.

**GUILD DES CHASSEURS**

Dans le scénario principal de PSO (explorer la planète Regal pour découvrir ce qu'il arrive à Pioneer 1), vous pouvez rejoindre une quete ou la Guild des Chasseurs. Pour l'instant, les quetes 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 accéder une mission en ligne que si votre équipe entière approuve un choix. C'est le chef d'équipe qui est chargé de sélectionner la quete. Il est possible de quitter une quete au moment de la mission, mais si c'est le cas, vous ne pouvez pas récupérer la récompense offerte. En mode en ligne, un transporteur est dans la Guild des chasseurs vous permet de vous rendre en ville depuis le Foyer de l'Association (Naval Lobby). Ce format, vous quitter votre équipe.

**QUÊTES**

Pour sélectionner une quete, approuvez-vous de quitter et sélectionnez un quete dans le menu et appuyez sur pour sélectionner un menu de l'information sur la quete. Si vous décidez d'accepter la quete, appuyez le bouton sur le bouton et confirmez votre sélection. Vous recevrez le détail à l'écran de la quete et recevrez l'argent de 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 quetes) et depuis le menu de sélection de WAREDAU les nouvelles quetes seront sauvegardées sur votre carte mémoire. Pour accéder aux nouvelles quetes sélectionnez « Télécharger des quetes » depuis le menu de sélection des quetes ou guichet de Guild des chasseurs. Lorsque les nouvelles quetes apparaissent à l'écran, sélectionnez la mission que vous voulez accepter.



RÉCOMPENSES

Terminez une quête avec succès et vous êtes récompensé. Pour cela retournez au Guild des Chasseurs et rendez-vous au représentant. Ce mode sera couronné de la récompense vous est attribuée dans un instant. En mode en ligne, elle est attribuée automatiquement à tous les membres de l'équipe.



JOUER A PSO

Que ce soit en ligne ou hors connexion, le joueur a accès soit au jeu de base et peut jouer l'ensemble de l'histoire de votre Famille d'Action (ou peut-être être assigné dans le village dans le foyer de l'Innovation (Divul) Lobby) ou aux modes personnalisés avant de vous lancer sur le champ de bataille. Pour obtenir des informations sur la Famille d'Action et sur la configuration des menus et sur ces paramètres, voir la page 70.

CONTROLLER VOTRE PERSONNAGE

DEPLACEMENT

Utilisez le stick analogique pour vous déplacer - vous pouvez aussi par exemple pivoter librement par courrou dans la direction choisie. Si des ennemis sont à proximité, votre personnage réagit et voit ses sens. Si le joueur de la caméra est décentré du fait de son déplacement, appuyez sur le bouton analogique. Si vous retournez 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 au cours de parties. Utilisez le clavier logiciel ou l'écran tactique en écran. Si connecté en part de minutes être peut utiliser des messages. Vous pouvez également utiliser le menu Micro Talker pour composer des phrases qui seront écrites dans une bulle. Pour en savoir plus sur l'utilisation de ce menu, rendez-vous à la page 58.



OBJETS

Les objets peuvent être en votre possession (HP, MP, etc.) ou à la portée et peut être utilisé lorsque votre personnage a des touches. Il existe toutes sortes d'objets, que vous pouvez obtenir au cours de parties ou acheter dans les magasins dans une le jeu. Les paramètres pour le poids participent jusqu'à 10 unités de l'importance objet en même temps. Les objets, les objets disponibles sur écran des informations sur l'objet dans une bulle, voir page 67.



ATTAQUES

Il existe trois formes d'attaques d'attaque. L'attaque basée sur la force attaque peut être exécutée en appuyant sur l'un des boutons **[X]**, **[Y]** ou **[Z]** depuis l'écran tactique correspondant sur la Famille d'Action. Personnalisez la configuration de votre famille en attribuant des actions à chaque sens (voir page 70). Pour attaquer un ennemi, positionnez votre personnage de façon à ce que les deux sens et ils s'en soient sûr, puis appuyez sur l'un des boutons d'attaque. Lorsque votre attaque est réussie, le nombre de points de dégâts infligés apparaît lorsque vous manœuvrez votre cible. Le mot « MISS » (ÉCHEC) apparaît en rouge.



Attaque à l'épée et à la main
de votre 1

En combinant les trois attaques à la suite, vous pouvez plus rapidement et plus près que l'exécution de chaque attaque séparément. Ceci peut d'ailleurs varier lorsque vous attaquez des ennemis différents à différents moments en regardant un processus. Attendez donc que le mot apparaît.

Les couleurs des boutons de la manette correspondant aux couleurs des boutons tactiques. Choisissez des menus dans la Famille d'Action. De la même façon, le couleur de menu qui apparaît sur un écran change pour indiquer quel bouton est l'actuel - est susceptible de lancer une attaque ou d'exécuter une technique.

GAUCHE

1 Fenêtre d'actions de gauche



2 Fenêtre d'actions de bas



Fenêtre d'actions de droite

TECHNIQUES

Il existe divers types de techniques avec différentes utilisations, attaquer des ennemis, rétablir les niveaux de HP/MP et transporter un objet, etc. Les techniques (et les différents états) s'acquissent via des "Techniques Base" trouvés au combat (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 elle est efficace. Pour obtenir des Touches que d'attaques, positionnez votre personnage en direction d'un ennemi lorsqu'un menu apparaît et appuyez sur le bouton auquel une technique est attribuée. Les techniques de récupération n'ont un effet que sur le joueur qui les utilise. Cependant, il est certains états qu'ils 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'énergie est utilisée pour des choses différentes. L'énergie d'une arme utilisée pour attaquer un ennemi, vous relie au moyen d'énergie de forme les différents types d'armes et les dégâts susceptibles de leur être infligés selon l'arme utilisée lors de l'attaque. Le moyen d'énergie des armes varie selon pour des armes stratégiques.

Pour vérifier le niveau d'énergie d'une arme sélectionnez l'arme dans le menu **ÉQUIPEMENTS** ou **CRÉDITS** (dans **FACE D'IDENTITÉ**) depuis le menu principal (voir page 47) et utilisez les boutons multifonction **D/D** pour faire basculer la fenêtre de détail sur l'arme. Le nom de l'arme apparaît en gris et son niveau d'énergie est affiché.

LORSQUE VOTRE NIVEAU DE HP ATTEINT ZÉRO...

À la fin de votre série de combats, vous serez invité à rejoindre le Niveau 2. Si vous acceptez, votre personnage est envoyé au centre individuel pour se rétablir et vous pourrez réapparaître (selon que l'option **Mourir**) et les armes dont vous avez été équipé rechargent à l'instant où vous avez été rétabli.

REJOINDRE UNE ÉQUIPE EN COURS DE PARTIE

Lorsque vous jouez en ligne, il est possible de rejoindre une équipe existante si certaines conditions sont remplies et vous pouvez le contrôler de votre côté. Si vous pouvez rejoindre une partie, le jeu est en cours de jeu et le message **UN ÉQUIPE** apparaît. Vous pouvez accepter ou refuser. Dès que le message personnel apparaît, le jeu reprend.

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

Ce jeu ne peut pas être mis sur pause, que ce soit en mode **EN LIGNE** ou **NON-COMMUNICATIF**, cela risque de causer des désagréments aux autres joueurs en mode **EN LIGNE**. Si vous avez besoin d'intervenir temporairement la partie, vous devez sélectionner « Quitter le jeu » depuis le menu principal et de rejoindre la partie ultérieurement. Lorsque vous jouez en ligne, vous pouvez rejoindre votre équipe en sélectionnant « Rejoindre à une équipe » ou **Commandes d'Informations du Foyer de Visualisation (Visual Lobby)**. (Voir page 54.)

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



RÉSUMÉ DU STATUT

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

Pour que ces données soient correctes, vous devez sélectionner des entrées sur la Carte Red et, chaque joueur se voit attribuer l'une des quatre couleurs.

LARGE D'ÉXTENSION DE PHOTO

Lorsque cet indicateur atteint 100 %, vous pouvez activer une attaque spéciale. Pour en savoir plus, reportez-vous à la page 47.

COULEUR DE JOURNÉE

NIVEAU ACTUEL

HP ACTUEL / HP MAXIMUM

TP ACTUEL / TP MAXIMUM

NOM DE L'ÉQUIPE

MENU PRINCIPAL

Appuyez sur la touche **Start** pour afficher le menu principal. Celui-ci vous permet entre autres de vous appuyer en permanence sur les objets de personnage par votre Facet de Activer ou. Sachez que le jeu n'est pas une sur presse lorsque le menu principal s'affiche. Toutes les opérations de menu principal ont lieu en **TEMPS REEL**. Pour accéder le déroulement de la partie, activez l'affichage en toute visibilité dans le coin supérieur droit de votre écran.

OBTENIR DU STATUT

OBJETS DU MENU PRINCIPAL

CENTRE D'INFORMATION

STATUT DÉTAILLÉ DU JOUEUR

Ces 3 onglets sont reliés de gauche à droite de votre personnage. Utilisez la touche analogique **Left** pour naviguer entre les trois pages d'informations.



←→
G D



←→
G D



NOM DE JOUEUR | **NIVEL ACTUEL**
TYPÉ DE PERSONNAGE
QUANTITÉ
TOTAL POINTS D'EXPÉRIENCE
POINTS NECESSAIRES POUR ATTEINDRE LE NIVEL SUIVANT
ACCENT

MT - PIEDS | **PATRIE** | **ORIGINE**
SET - COSTUME | **STRIVE**
RG - ARMURE | **CLASSE** | **STRIVE**
SR - MAILLON | **PROTECTION** | **STRIVE**
ST - MAIL | **STRIVE**
SL - OMBRE | **PROTECTION** | **STRIVE**

RE - BOUTON | **A** | **STRIVE** | **RE** | **RE**
RI - BOUTON | **A** | **STRIVE** | **RE** | **RE**
RO - BOUTON | **A** | **STRIVE** | **RE** | **RE**
RI - BOUTON | **A** | **STRIVE** | **RE** | **RE**

Le nombre de caractères indique le statut à acquiescer (statut à droite, le statut à non acquiescer à gauche).

TEMPS INTERNET

Ce bouton apparaît dans le monde entier développé par Search selon les Statut de Temps Internet spécifiques à votre (24 heures sont décomptés en 1000 heures) il indique les stats, notamment temps / jour de jeu de base de votre jeu avec les (système de temps réel).

FACE D'OBJETS

Ce menu vous permet de voir toutes les infos et les données d'un objet de votre jeu. Ce menu est accessible en permanence sur le bouton **Start** de votre jeu. Ce menu est accessible en permanence sur le bouton **Start** de votre jeu. Ce menu est accessible en permanence sur le bouton **Start** de votre jeu.

Appuyez sur la touche **Start** pour afficher le menu principal. Celui-ci vous permet entre autres de vous appuyer en permanence sur les objets de personnage par votre Facet de Activer ou. Sachez que le jeu n'est pas une sur presse lorsque le menu principal s'affiche. Toutes les opérations de menu principal ont lieu en **TEMPS REEL**. Pour accéder le déroulement de la partie, activez l'affichage en toute visibilité dans le coin supérieur droit de votre écran.

ACQUISITION Sélectionnez cet objet pour acquiescer votre personnage d'obtenir et d'acquiescer. Utilisez les boutons **Left** pour sélectionner un objet de la liste d'objets et appuyez sur **Start** pour afficher la liste d'objets avec le menu d'objets. Le bouton **Start** de droite affiche les attributs de l'objet actuellement sélectionné avec les objets (utilisez les boutons analogiques **Left** pour naviguer entre les trois pages d'informations). Une fois appuyé, une boîte blanche et visible apparaît à gauche du nom de l'objet. Le nom de l'objet apparaît en haut d'un menu d'objets photo qui est dans.

STATUT Sélectionnez cet objet pour utiliser/acquiescer l'objets de votre jeu. Utilisez les boutons **Left** pour sélectionner un objet dans la liste d'objets et appuyez sur **Start** pour afficher le menu d'objets. Appuyez sur les boutons **Left** pour sélectionner une option. Une fenêtre apparaît en haut à droite, affichant des informations sur des attributs de l'objet actuellement sélectionné (utilisez les boutons analogiques **Left** pour naviguer entre les pages d'informations). Les stats sont limités à un maximum de 10 caractères de chaque type à la fois. Lorsque votre Facet d'Objets est plein, il peut être vide de nombre ou de dépasser des objets à la Console de la ville.

STATUT Sélectionnez cette option pour utiliser directement cet objet pour les objets actuellement acquis, cette option permet d'obtenir (sans l'équipement). Pour les objets susceptibles d'être acquis, cette option permet d'acquiescer.

STATUT Sélectionnez cette option pour trader les objets de votre jeu. Cliquez directement sur le bouton **Start** ou **Start** pour trader (selon par objet). Appuyez sur **Start** lorsque vous avez terminé le processus pour revenir à la liste d'objets.

STATUT Sélectionnez cette option pour abandonner l'objet. Pour le récupérer, appuyez sur le menu principal et appuyez sur le bouton **Start**.



PRÉSENTATION DES SAJETS DIFFÉRENTS SAJETS Ces sajets sont utiles, protecteurs et autres sont disponibles sur la planète Regal et dans les magasins de Premier 2. Chaque type est identifié comme suit :

ARMES

A chaque profession correspond un type d'arme. En général, les classes utilisent des « lances », les rangiers des « armes à feu » et les forces des « armes à distance ». Vos AP (attributs passifs – puissance d'attaque) et AR (attributs) augmentent à 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 pouvez pas obtenir l'arme en question. De plus, certaines armes sont réservées à des professions bien précises. Les armes obtenues certaines aptitudes sont indiquées par un code couleur (voir page 38). Les armes dont vous ne connaissez pas le fonction doivent être apportées aux témoins pour analyse.

PROTECTIONS

Il existe plusieurs types de blindages et de boucliers vous permettant de vous protéger des attaques ennemies. Les « truelles » (protecteurs) peuvent être utilisées par l'ensemble des professions. Ils ramènent, seuls les observateurs et les rangiers peuvent garder des « truelles » (armures). De même, certaines protections sont à la main, les « boucliers » (boucliers) peuvent être utilisés par l'ensemble des professions tandis que d'autres, les « abajours » (boucliers), sont réservés aux observateurs et aux rangiers. Vos AP (attributs passifs – puissance défensive) et DP (sujets vs) augmentent à 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 peuvent accueillir des blindages supplémentaires sur des objets spéciaux.

OBJETS

Le monde de PSO propose une grande quantité d'objets qui peuvent vous être utiles. Les items d'objets se terminent en « sets » vous permettant de récupérer des HP et ceux se terminent en « flod » permettant de récupérer des AP. Les objets commencent par un « set » soit en fait des véritables sets, soit des « secondes techniques » d'objets ont des sets appelés « Techniques ». Les « téléportes » créent des portails de téléportation temporaires vers la ville. Si vous récupérez un objet appelé « scope d'œil » lorsque vous êtes les trois, récupérez-les immédiatement.



MAG Chaque joueur a un esprit qui peut protéger appelé « Mag » à 50 % en HP. Il lutte au centre de l'esprit du joueur. Si vous avez un niveau élevé, il grandit et développe certaines aptitudes. Après quelques 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 Paix d'Objets (jusqu'à la fonction analogique O/O pour naviguer entre les données de stats).



BOUCLIER MENTEL Choisissez un objet dans la liste et de revenir à votre Mag.

EXPLOSION DE PHOTONS Utilisez les autres « Explosions de photons » disponibles.

MAGIE Choisissez cette option pour reprendre (ou donner) un objet à votre Mag.

MAGIQUES Choisissez cette option pour vous aligner de votre Mag.



Lorsque votre Mag atteint une certaine taille, il peut récupérer une partie de l'énergie photomique utilisée lors d'une attaque. La poignée indique la proportion récupérée. Lorsque elle marque 100 %, vous pouvez utiliser l'énergie récupérée pour lancer une attaque photomique (c'est-à-dire partie celle que vous avez préparée en appuyant sur la touche analogique D). Il vous suffit ensuite d'appuyer sur la touche correspondante. Une explosion de photons est tout simplement le résultat d'une énergie photomique accumulée par le Mag. Plus vous en avez, plus de classes sur le mode de conservation de votre énergie et de ses effets.



PROTECTION Cet objet offre une vue décalée de la zone dans laquelle vous êtes immergé. Seules les zones qui vous ont été notifiées d'offense. Utilisez le mode multidirectionnelle pour déplacer le curseur et les boutons analogiques O/O peut effectuer des déplacements ou dirigés d'une zone.

MÉNUS DE JEU

Après vous être connectés, une quête est assignée pour obtenir de plus amples informations sur votre monde. Les boutons analogiques D/PS permettent de naviguer entre les écrans. Les boutons **[X]** permettent de déplacer le curseur. Appuyez sur le bouton **[Y]** pour obtenir des renseignements.

PERSONNALISER

Choisissez cette option pour personnaliser votre Facilité d'Autisme.



Activer
difficultés

Expliciter les
Facilités d'Autisme

Liste d'Autisme

Sur certains, il peut être plus facile de personnaliser votre Facilité d'Autisme. Dans le menu d'Options, utilisez le bouton analogique D ou les boutons **[X]** **[Y]** pour naviguer entre les Facilités. Appuyez sur les boutons **[X]** **[Y]** pour sélectionner une zone d'action et appuyez sur le bouton **[Y]** pour afficher la Liste d'Autisme. Utilisez les boutons **[X]** **[Y]** pour sélectionner une option et appuyez sur le bouton **[Y]** pour remplacer l'option précédemment sélectionnée dans le menu d'Autisme. Si vous souhaitez compléter une section sur la même machine, certains écrans ou cartes plus efficaces de carte game. Une fois la personnalisation de la Facilité terminée, appuyez sur le bouton **[Y]** pour fermer le menu d'Options et revenir à la Liste d'Options. Pour de plus amples informations sur les options possibles, reportez-vous au page 73 et 74.

TECHNIQUES

Cet écran vous permet de utiliser la TP de vos personnages pour exécuter une technique (les personnages ne peuvent utiliser de techniques d'art).

Vous pouvez utiliser les boutons **[X]** **[Y]** pour choisir un type de technique. Utilisez, sélectionnez une technique parmi les options disponibles et appuyez sur le bouton **[Y]** pour valider. Pour de plus amples informations sur les techniques et leurs effets, reportez-vous à la page 74.

FACILITÉ D'AUTISME

Les techniques s'affichent dans l'interface de jeu. Les techniques disponibles sont les suivantes : Technique. Dans le menu de votre personnage ou dans votre carte game, vous pouvez sélectionner une technique dans la Liste d'Options et utiliser-la. Les techniques disponibles ont plusieurs niveaux. Pour obtenir une technique, il vous faut un certain nombre de points.



CHAT

Depuis ce menu, vous pouvez modifier vos préférences de personnalisation et vos cartes de Guild, envoyer des messages vocaux et utiliser les boutons **[X]** **[Y]** pour sélectionner un objet et valider, et appuyer sur le bouton **[Y]** ou revenir à l'écran précédent en appuyant sur le bouton **[Y]**.

RECHERCHER

Créez, effectuez ou regardez une recherche et changez des boutons de la barre latérale. Utilisez le bouton **[X]** **[Y]** pour sélectionner les options de jeu. Appuyez sur le bouton **[Y]** pour sélectionner une option et appuyez sur le bouton **[Y]** pour sélectionner une option et appuyez sur le bouton **[Y]** pour sélectionner la barre latérale. Utilisez les boutons **[X]** **[Y]** pour sélectionner une option et appuyez sur le bouton **[Y]** pour sélectionner la barre latérale. Utilisez les boutons **[X]** **[Y]** pour sélectionner une option et appuyez sur le bouton **[Y]** pour sélectionner la barre latérale. Utilisez les boutons **[X]** **[Y]** pour sélectionner une option et appuyez sur le bouton **[Y]** pour sélectionner la barre latérale.

LISTE DE RECHERCHES

Depuis ce menu, vous pouvez composer et envoyer un message à un joueur dans la Liste des symboles. Cliquez sur une option pour composer le message (appuyez sur une expression) et il s'affiche (sélectionnez un message). Dans le menu d'Options, appuyez sur le bouton **[Y]** pour sélectionner une option et appuyez sur le bouton **[Y]** pour sélectionner la barre latérale. Utilisez les boutons **[X]** **[Y]** pour sélectionner une option et appuyez sur le bouton **[Y]** pour sélectionner la barre latérale.

LISTE DE JEU

Les cartes de Guild permettent de communiquer l'engagement avec un autre joueur. Il s'agit d'échanger vos cartes respectives. Vous pouvez aussi garder le contact avec les joueurs que vous rencontrez.



MA CARTE : Pour modifier vos cartes sélectionnées et envoyer vos cartes sélectionnées et envoyer un message. Pour envoyer un message à un autre joueur, appuyez sur le bouton **[Y]** pour sélectionner une option et appuyez sur le bouton **[Y]** pour sélectionner la barre latérale.



LISTE DE CARTES : Affichez un aperçu des cartes que vous avez reçues. Vous pouvez également sélectionner des informations concernant les joueurs dont vous possédez les cartes.



1 Utilisez les boutons **[X]** **[Y]** pour sélectionner une carte dans la liste et appuyez sur le bouton **[Y]** pour valider votre choix (les boutons analogiques D/PS vous permettent de naviguer entre les écrans).
2 Cliquez sur l'icône d'information pour obtenir ce joueur. Si vous le trouvez, une notice apparaît à droite de votre résumé de joueur. Pour supprimer une notice, cliquez sur l'icône **[X]** et sélectionnez votre choix.
3 Cliquez sur l'icône de la recherche (l'icône "Search Results") pour afficher les résultats. Les informations qui apparaissent varient selon le statut de joueur. Si le joueur est connecté, vous pouvez lui envoyer un Court Message (voir page 72). Si le joueur est dans le Foyer de Youranban (Yoran Lobby), vous pouvez choisir "Remonter l'annonce" pour être transporté à l'écran ou à l'écran.

RÉSULTATS DE LA RECHERCHE Affiche les résultats de la recherche d'un joueur.

COEUR MESSAGE

Vous pouvez composer un message de 50 caractères maximum et l'envoyer à un autre joueur en ligne droit vers votre boîte. Sélectionnez « Envoyer un court message » depuis le menu Court Message et choisissez la destination. Une fois le message bien rédigé et conforme, votre écran :

Lien vers un autre joueur vous envoie un message (une ligne en forme d'enveloppe apparaît près de votre niveau de statut). Pour lire le message, choisissez « Message reçu » depuis le menu Court Message.

LISTE DE COMMIS

Le jour, vous êtes en dans le foyer de Visualisation (1 sur l'écran), vous ne pouvez lire que les messages des joueurs en ligne. Vous pouvez cependant lire tous les messages de l'écran en utilisant la fonction de connexion. Si votre paramètre de lecture de connexion est réglé sur On, choisissez « Liste de Commis » dans le menu de connexion 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 **ESC** ou le bouton Stop.

**OPTIONS**

Choisissez « Options » depuis le menu principal pour modifier les paramètres de jeu en cours de jeu. Utilisez les boutons **←** **→** pour choisir un objet depuis le menu Options et appuyez sur le bouton **ESC** pour valider. Choisissez le paramètre désiré à l'aide des boutons **←** **→** et validez avec le bouton **ESC**. Appuyez sur le bouton **ESC** pour revenir au menu précédent.



Modifier de votre côté	permet de modifier votre côté en déplacement.
Modifier les paramètres de l'écran	permet de configurer les paramètres de l'écran (L/R).
Position des commandes	permet de configurer la position de votre jeu et de modifier la direction des commandes.
Menu de l'affichage des messages	permet de modifier le menu d'affichage des messages.
Visibilité Pvd	permet d'être vu et de voir le Visuel Pvd.
Le jeu en ligne	permet de lire vos stats de jeu (après laquelle le jeu est automatiquement sauvegardé et le serveur fermé) à tout moment (vous pouvez aussi sauvegarder le jeu à la main).

QUITTER LE JEU

Permet de vous déconnecter du serveur (à tout moment 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. Remarque que ces paramètres ne peuvent être modifiés en cours de jeu. Utilisez les boutons **←** **→** pour choisir un objet depuis le menu d'options et validez en appuyant sur le bouton **ESC**. Appuyez sur le bouton **ESC** pour revenir au menu précédent.

**LANGUES**

permet de modifier les paramètres de langue de PSO.

MUSIQUE

permet de lire les jeux musicaux PSO. Choisissez le jeu à l'aide des boutons **←** **→** et appuyez sur le bouton **ESC** pour le lire. Appuyez sur le bouton **ESC** pour modifier la lecture. Appuyez une nouvelle fois sur le bouton **ESC** pour revenir au menu d'Options.

SORTIE AUDIO

permet de choisir une lecture musicale en entrée.

VOLUME SON

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

SORTIE

permet de revenir à l'écran de titre.

Vous trouverez ci-dessous quelques actions que vous pouvez effectuer dans le jeu.

ACTIONS AUTOMATIQUES

Certaines actions peuvent être effectuées automatiquement en appuyant simplement sur le bouton **ESC** lorsqu'une des tables d'actions apparaît en bas de votre fenêtre d'actions. Une seule exception : l'action de connexion en jeu apparaît dans le menu séparément des Fenêtres d'Actions.



CONNECTER ACTION AUTO
active les fonctions de connexion.



PRENDRE ACTION AUTO
permet de connecter un objet.



APPUYER ACTION AUTO
permet d'appuyer sur un objet en jeu.



VISIBILITE ACTION AUTO
permet de modifier la visibilité.



LIRE ACTION AUTO
permet de lire un jeu musical.



VOIR ACTION AUTO
permet d'afficher un objet.

ATTAQUE

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

 ATTAQUE <small>ATTAQUE</small> généraliste, polyvalent, capable de bloquer l'ennemi.	 ATTAQUE <small>ATTAQUE</small> généraliste, polyvalent, facile.	 ATTAQUE <small>ATTAQUE</small> généraliste, polyvalent, efficace en fin de combat.
---	--	---

TECHNIQUE

Les cinq techniques ci-dessous sont les bases de toutes les attaques spéciales. Les ennemis ont les mêmes capacités que le guerrier et l'adepte. Chaque technique nécessite une certaine expérience pour pouvoir être utilisée en combat.

 SOUS <small>SOUS</small> déplacement vers l'avant ou l'arrière.	 SAUT <small>SAUT</small> déplacement vers le haut, déplacement vers le bas.	 BOULE <small>BOULE</small> déplacement vers le haut, déplacement vers le bas.
 REPT <small>REPT</small> déplacement vers le haut, déplacement vers le bas.	 ART <small>ART</small> déplacement vers le haut, déplacement vers le bas.	 REPTAGE <small>REPTAGE</small> déplacement vers le haut, déplacement vers le bas.
 PLIE <small>PLIE</small> déplacement vers le haut, déplacement vers le bas.	 DEPLI <small>DEPLI</small> déplacement vers le haut, déplacement vers le bas.	 PLIE <small>PLIE</small> déplacement vers le haut, déplacement vers le bas.
 SAUT <small>SAUT</small> déplacement vers le haut, déplacement vers le bas.	 BOULE <small>BOULE</small> déplacement vers le haut, déplacement vers le bas.	

OBJETS

Voici les objets utilisés lors des combats et les effets de ces objets sur le guerrier et l'adepte.

 ROUNDE <small>ROUNDE</small> déplacement vers le haut, déplacement vers le bas.	 ROUNDE <small>ROUNDE</small> déplacement vers le haut, déplacement vers le bas.	 ROUNDE <small>ROUNDE</small> déplacement vers le haut, déplacement vers le bas.
 ROUNDE <small>ROUNDE</small> déplacement vers le haut, déplacement vers le bas.	 ROUNDE <small>ROUNDE</small> déplacement vers le haut, déplacement vers le bas.	
 ROUNDE <small>ROUNDE</small> déplacement vers le haut, déplacement vers le bas.	 ROUNDE <small>ROUNDE</small> déplacement vers le haut, déplacement vers le bas.	

ARMES



ELEMENTS

Les armes utilisées lors des combats sont les mêmes que celles utilisées par le guerrier et l'adepte.

 ATTAQUE <small>ATTAQUE</small> généraliste, polyvalent, capable de bloquer l'ennemi.
 SOUS <small>SOUS</small> déplacement vers l'avant ou l'arrière.
 SAUT <small>SAUT</small> déplacement vers le haut, déplacement vers le bas.
 BOULE <small>BOULE</small> déplacement vers le haut, déplacement vers le bas.

 ATTAQUE <small>ATTAQUE</small> généraliste, polyvalent, capable de bloquer l'ennemi.	 ATTAQUE <small>ATTAQUE</small> généraliste, polyvalent, capable de bloquer l'ennemi.	 ATTAQUE <small>ATTAQUE</small> généraliste, polyvalent, capable de bloquer l'ennemi.
 SOUS <small>SOUS</small> déplacement vers l'avant ou l'arrière.	 SAUT <small>SAUT</small> déplacement vers le haut, déplacement vers le bas.	 BOULE <small>BOULE</small> déplacement vers le haut, déplacement vers le bas.
 REPT <small>REPT</small> déplacement vers le haut, déplacement vers le bas.	 ART <small>ART</small> déplacement vers le haut, déplacement vers le bas.	 REPTAGE <small>REPTAGE</small> déplacement vers le haut, déplacement vers le bas.
 PLIE <small>PLIE</small> déplacement vers le haut, déplacement vers le bas.	 DEPLI <small>DEPLI</small> déplacement vers le haut, déplacement vers le bas.	 PLIE <small>PLIE</small> déplacement vers le haut, déplacement vers le bas.

ARMURES, BLINDAGES ET PROTECTIONS



BLIAU *Blindage*
 Protection contre les impacts et les perforations dans la protection.

BLINDAGE *Blindage*
 Matériau capable de résister à la perforation dans la protection.

COUVERTURE *Blindage*
 Protection de base destinée aux débris et aux sautes.

COUVERTURE *Blindage*
 Protection de base destinée aux débris et aux sautes.

BLINDAGE *Blindage*
 Protection destinée aux débris et aux sautes dans la protection.

COUVERTURE *Blindage*
 Protection destinée aux débris et aux sautes dans la protection.

COUVERTURE *Blindage*
 Protection de base destinée aux débris et aux sautes.

BLINDAGE *Blindage*
 Protection de base destinée aux débris et aux sautes.

Certaines protections disposent de composants dans lesquels des blindages supplémentaires ou des objets similaires peuvent être placés. Chaque composant [quatre au maximum] peut contenir une unité

UNITES



COUVERTURE *Blindage*
 Avant la protection et les.

COUVERTURE *Blindage*
 Avant la protection et la protection.

COUVERTURE *Blindage*
 Avant la protection et la protection.

COUVERTURE *Blindage*
 Avant la protection et la protection.

COUVERTURE *Blindage*
 Avant la protection et la protection.

COUVERTURE *Blindage*
 Avant la protection et la protection.

CREDITS

Les crédits sont attribués en fonction des performances, ayant un coût de 100 crédits, et de la disponibilité, en fonction de la disponibilité de matériel pour la version européenne de PSO. Les crédits sont attribués à la fin de la saison, généralement, après la fin de la saison.

SEA Series Informations de crédit

Armes et Accessoires /
 Kit

Armes et Accessoires /
 Kit

Armes et Accessoires /
 Kit

Armes et Accessoires /
 Kit

Armes et Accessoires /
 Kit

SEA Series Informations de crédit

Armes et Accessoires /
 Kit

Armes et Accessoires /
 Kit

Armes et Accessoires /
 Kit

Armes et Accessoires /
 Kit

Armes et Accessoires /
 Kit

SEA Series Informations de crédit

Armes et Accessoires /
 Kit

Armes et Accessoires /
 Kit

Armes et Accessoires /
 Kit

Armes et Accessoires /
 Kit

Armes et Accessoires /
 Kit

SEA Series Informations de crédit

Armes et Accessoires /
 Kit

Armes et Accessoires /
 Kit

Armes et Accessoires /
 Kit

Armes et Accessoires /
 Kit

Armes et Accessoires /
 Kit

SEA Series Informations de crédit

Armes et Accessoires /
 Kit

Armes et Accessoires /
 Kit

Armes et Accessoires /
 Kit

Armes et Accessoires /
 Kit

Armes et Accessoires /
 Kit

PHANTASY STAR ONLINE

Before using your Serial Number and Access Key, they need to be entered three codes when you first register with *Phantasy Star Online*. After entering both codes, you will be automatically connected to the Network. (Your Serial Number and Access Key are saved in the MM after registration is complete.) Please keep your Serial Number and Access Key in a safe place.

Bevorigen Sie die Registrierung und Zugangscode. Sie werden für die erste Registrierung von *Phantasy Star Online* benötigt. Nach Eingabe der beiden Codes werden Sie automatisch mit dem Netzwerk verbunden. (Nach der Registrierung werden Seriennummer und Zugangscode im MM gespeichert.) Bitte bewahren Sie Seriennummer und Zugangscode an einem sicheren Ort auf.

Vous devez saisir plusieurs fois votre numéro de série (Serial Number) et votre code d'accès (Access Key). Vous aurez besoin de ces codes à trois reprises pendant votre première connexion avec *Phantasy Star Online*. Après avoir saisi les deux codes, vous serez automatiquement connecté au réseau. (Vos codes de série et votre code d'accès sont sauvegardés sur votre MM après votre inscription.) Veillez à bien conserver votre numéro de série et votre code d'accès dans un lieu sûr.

A continuación le informamos de la Número de Serie y Clave de Acceso. Necesitaras estas credenciales cuando te registres en *Phantasy Star Online* por primera vez. Introduce los dos códigos y accederás al juego on-line. El Número de Serie y la Clave de Acceso serán almacenados en la primera MM al finalizar el registro. Guarda el Número de Serie y la Clave de Acceso en un lugar seguro.

Serial Number

Access Key