

Phantasy Star Online FAQ/Walkthrough (French)

by ADK

Updated to vFinal on Dec 11, 2004

PHANTASY STAR ONLINE LE GUIDE FRANCOPHONE PAR ADK :

Ca y est, avec ce guide je finis ma série de version française pour la dreamcast. Il en reste encore pas mal à faire mais ce sera pour d'autres supports. Quoiqu'il en soit, je traduis ce guide avec émotion puisqu'il était pendant longtemps l'un des plus lu sur internet. Le travail fut long mais j'espère que vous en profiterez au maximum, même si là encore la version français arrive un peu tard.

Site : <http://www.dimensions-sega.fr.st>

E mail : advanced_knight@yahoo.fr

Programme :

- 1 Revue Complète
- 2 Différence entre les versions
- 3 Mode en ligne et informations sur les pirates
- 4 Personnages de départ
- 5 Armes, Armures, Magasins et les règles à connaître
- 6 Mag
- 7 Section ID
- 8 Galerie de monstres
- 9 Boss
- 10 Les bugs du jeu hors ligne
- 11 Astuces
- 12 Le guide du jeu hors ligne
- 13 Quêtes supplémentaires et cachées
- 14 Les quêtes à télécharger
- 15 Histoire de Phantasy Star et lien avec PSO
- 16 Armes spéciales
- 17 Le guide du Humar
- 18 Questions et Réponses
- 19 Héros du net que j'ai rencontré
- 20 Crédits

1 Revue Complète :

La saga mythique qui a débuté sur Master System en des temps immémoriaux touche enfin la Dreamcast. C'est naturellement un grand bonheur d'avoir un Phantasy Star sur Dreamcast, mais c'est vraiment dommage il s'agit cette fois d'un action RPG au lieu d'un RPG. Ceci dit pour les fans, le mode hors ligne est vraiment relié à la série et le vocabulaire est là. Seul le style change. Pioneer 1, dirigé par Ryco Tyrell (Tyler mal traduit ?) trouve les restes d'une ancienne civilisation et s'installe sur une planète. Pioneer 2 suit mais perd le contact mystérieusement avec Pioneer 1. Il faut absolument tenter de comprendre ce qui est arrivé aux habitants de Pioneer 1. Le commander engage donc un puissant chasseur pour retrouver sa fille et éclaircir le mystère qui entoure la disparition des gens de Pioneer 1.

Je dois vous avouer que vu la teneur des quêtes, on se demande bien comment il est possible de suivre le scénario de base. Du reste on en est à l'épisode 4 sur PC et vu que le jeu est en ligne, tout le monde s'en fout de Pioneer 1 à présent. Il n'y a plus d'histoire. Bref, Il faudra gagner des EXP et de l'argent pour s'équiper. Le

premier contact n'est pas bon avec ce jeu, il devient intéressant par la suite ceci dit.

La présentation est constituée d'une FMV plutôt moyenne à mon goût, on voit un peu de flou. Cependant le langage s'adapte à votre console, merci la sonic team, le jeu est multi langage.

Graphiquement, même si j'aime Skies Of Arkadia et même si PSO n'est pas aussi varié, c'est le plus beau jeu de la Dreamcast. La finesse des textures, les couleurs employées sont superbes. Pourtant le design par exemple est plutôt mauvais. Ca ne fait pas très jeu japonais, plutôt Star Trek. Sega se plaint d'être nul en design, mais pourquoi ne pas avoir repris le style de PSO plutôt que d'en inventer un comme celui-ci. C'est sûr après quelques essais infructueux, il est plutôt bon à présent mais pour l'époque certains personnages étaient plutôt laid (le commandeur ou l'infirmière, le tekker pour ne citer qu'eux). Les furies sont quand même bien ridicules face à celles de Skies.

L'animation m'a déçu, le personnage est certes énorme mais il se déplace lentement et pas en 60 fps. Le jeu en revanche regorge de détails, l'herbe vole sous vos pas, l'effet de pluie ou de chaleur est superbe, les boss sont énormes et dotés de scrollings très impressionnants. Dommage pour le personnage donc, même ses combos sont lents. Il faudra attendre les mines pour avoir des mêlées de fou avec les robots. C'est le donjon le plus fun d'ailleurs.

Les musiques sont géniales et trottent dans la tête et les bruitages sont bien adaptés aux situations. Certaines musiques rappellent Ecco 3 sur Dreamcast et les musiques des donjons sont agréables et les thèmes sont dynamiques. On retiendra aussi l'effort sur les musiques des boss. Dommage qu'il n'y ait pas de voix mais sinon le jeu n'aurait pas été traduit.

Les contrôles sont bons mais pas excellent. Le héros perd du temps avant de commencer à courir, si bien que les monstres ont le temps de vous frapper. En combat c'est un problème parce que vous perdez du temps à viser et surtout quand un boulet vient avec vous, il ne marche que dès que vous courez et court avec un temps de retard énorme.

On en arrive donc à l'intérêt et la difficulté du jeu. Il est relativement injouable comme tous les donjons exploring, les hack and slash et autres action/RPG. Et puis le problème c'est que ce n'est pas vraiment un RPG donc l'intérêt part vite en fumée. Il faudra déployer un trésor de savoir faire pour le finir mais vous n'en garderez pas un bon souvenir, plutôt un goût amer. Le jeu hors ligne si il n'avait pas les quêtes secrètes et les quêtes à télécharger serait bien nul. Le jeu en ligne en revanche est complètement différent. Jouer à 4 avec des humains en ligne procure un plaisir incroyable. Le chat en ligne est superbe et le clavier génialement adapté aux délires.

Ok, j'adore ce jeu et ce malgré ces défauts. J'aurai voulu que SEGA fasse mieux mais quand on regarde les merdes en ligne de nos jours, on se rend compte que PSO est vraiment bien fait. La partie hors ligne est faiblarde au début et en creusant on finit par voir un scénario profond et très (trop) bien caché. J'espère qu'un jour un Shining Force ultime viendra sur console succéder aux jeux Saturn et sera aussi beau que PSO. Sega a fait du bon boulot avec PSO malgré les nombreux défauts et c'est un jeu comme l'histoire l'a prouvé qui a fait le tour du monde.

PRESENTATION : 15/20

GRAPHISMES : 20/20

ANIMATION : 17/20

SON : 19/20

MANIABILITE : 15/20

INTERET : 16/20

NOTE FINALE : 90%

ADK, ALIAS DANDROID DANS PSO.

2 Différence entre les versions :

J'ai joué d'abord à la version japonaise puis à la version européenne qui est ma version officielle. Croyez le ou non ce n'est pas le même jeu, des détails changent.

Il y a moins de chargement quand vous choisissez votre costume en européen.

Le sprite semble plus fin et plus rapide en européen.

Les erreurs de traduction ont été corrigées en européen

Il est possible de lire les messages de Ryco devant la porte des ruines en européen.

Le menu de choix entre 50 et 60 hz est différent, les boutons A et B ne donnent pas les mêmes résultats.

En japonais il y a une sauvegarde automatique.

En japonais les PNJ lancent des messages du style, aide moi, soigne moi etc...

Les européens en jouant en 50hz uniquement peuvent accéder à un vaisseau nommé Mimas. Je me demande si il y a des vaisseaux cachés pour les autres nationalités.

Les européens pour jouer avec les étrangers doivent jouer en 60hz (je pense même que seuls les français sont concernés par cette remarque).

Américains et japonais ne joueront avec vous que si vous avez un bon niveau dans un cas et si vous êtes poli dans l'autre.

3 Mode en ligne et informations sur les pirates :

1) Une fois que votre compte est ouvert vous avez le choix de vous connecter au serveur ou de télécharger des quêtes. Connectez vous au serveur.

2) Quand vous êtes en ligne vous pouvez créer votre équipe et choisir les paramètres de difficulté et le mot de passe pour entrer. Les premiers jours chez les français on pouvait choisir de se taper entre amis mais la fonction a disparu ensuite. Sinon vous pouvez chatter dans le lobby ou vous joindre à une équipe.

3) Si vous êtes seul dans un lobby, voyagez de vaisseau en vaisseau pour rencontrer des gens. Parlez avec eux et invitez les dans votre équipe.

4) Une fois que l'équipe est créée le jeu en ligne se déroulera comme le jeu hors ligne. Vous jouerez des missions différentes ceci dit et de nouvelles apparaîtront sur les serveurs.

5) Vous pouvez échanger vos cartes pour pouvoir vous retrouver la prochaine fois que vous vous connecterez. Il devient possible de chercher la personne en ligne.

6) Certaines personnes agissent comme des voleurs. Ils attendent que vous mourriez sans vous aider et vole ensuite votre arme et vos sous. Le meilleur moyen d'éviter les ennuis est d'avoir une scape doll. Vous aurez au moins le temps de sauver votre arme. Pour le reste, l'argent, mettez le en banque avant d'aller dans un donjon. Ce que vous avez récolté sera bien mince.

7) Une fois en ligne appuyez sur R pour modifier votre nom. Exemple : dandroid deviendra dandroid F025. Ce qui signifie, nom du joueur, nationalité et niveau actuel du joueur.

8) C'est bien dommage mais en général les gens qui vous rejoignent en cours de mission sont des pirates et des players killers. Protéger votre équipe avec des mots de passe.

9) Si vous rencontrez un Dandroid en ligne, ce ne peut être que moi.

10) Il est clair qu'en ligne le mode normal est plus dur. Le mode very hard va donc encore plus loin dans la difficulté qu'hors ligne. Les monstres sont aussi plus nombreux, plus résistants et plus rapides. De même les boss abuseront de leurs meilleurs coups.

11) En ligne pour utiliser les boutons au sol il faudra rester dessus et attendre qu'un équipier appuie sur l'autre bouton pour ouvrir la porte.

12) Soyez sûr d'avoir une arme en banque en cas de problème avec un voleur.

13) Parfois les joueurs japonais utiliseront cela comme un arme, ils peuvent nous tirer dessus sans gruger. Comme ils sont censés être droit et ne pas aimer la tricherie, ils n'utiliseront pas ça contre vous mais pourtant par accident il se peut que vous preniez des coups.

14) PSO en ligne ce n'est pas Quake 3. C'est un jeu où vous pouvez parler et demander de l'aide. Demandez aussi si une personne a un clavier ou pas, il se peut qu'il mette du temps à répondre à cause de cela. Aussi il se peut que chez certaines personnes le jeu lag, donc attendez la réponse ou changez d'équipe.

15) Le spread needle est en ligne ou hors ligne la meilleure arme du jeu car elle paralyse les ennemis et vous laisse le temps de les tuer. Ceci dit si vous prenez trop d'exp et que vous n'en laissez pas aux autres, vous risquez d'être banni d'une équipe bêtement.

16) Les objets rares sont trouvables en majeure partie en ligne et par échange. Il faut aussi posséder un personnage dans chaque section ID pour tous les avoir. Plus votre niveau est élevé plus vous avez de chances d'en trouver.

17) Les différents degrés de pirateries en ligne :

1) Le voleur d'objets :

Il n'est pas dangereux. Son seul tort est de marcher à travers les portes ou barrière et de prendre les objets avant vous. En général il recherche les objets rares. En général il ne vous aidera et quand il aura exploré la carte il s'en ira.

2) Le voleur de base :

Il agit durant les échanges. Vous posez l'objet et il se barre avec. Pour éviter cela, jouez sur sa naïveté en lui faisant croire que l'arme est modifiée par un action replay. On risque d'être banni du serveur avec une telle arme. Il vous la rendra tout simplement.

3) Le tueur de joueurs (le PK) :

C'est un psycho qui vient dans votre équipe, observe vos armes et va utiliser grantz ou resta pour vous tuer si votre arme est bonne. Il ne pourra rien faire si vous avez une scape doll. En étant assez rapide, vous pourrez récupérer votre arme et surtout ne vous rééquipez pas avec. Quittez l'équipe voir le jeu. Seul les androïdes doivent utiliser un action replay pour tuer des joueurs, les autres utiliseront l'astuce bien connue.

4) Le geleur :

Alors là c'est un des pires sur qui vous pouvez tomber. Utilisant l'action replay il peut geler sur place votre personnage. Vous ne pourrez plus bouger et il prendra votre arme. En plus quand il vous tue c'est lui qui décide quand vous revenez à la vie. Il ne vous reste qu'à vous déconnecter et à vous reconnecter pour voir si il y a encore des choses à récupérer.

5) L'effaceur :

Ils sont rares heureusement. En général seul les androïdes feront partis de ce lot car ils ne peuvent pas être des PK sans action replay. C'est la réponse au PK. Ils utilisent l'action replay pour effacer le personnage d'un autre en ligne.

Ils peuvent même échanger les personnages d'une memory card à l'autre.

4 Personnages de départ :

Voici les skins de base du jeu. On peut les nommer car ils sont tous représentés par un personnage dans le jeu. Les voici par ordre d'apparence dans le menu en partant du chasseur.

Ash (humar) : chasseur + humain, bon en combat rapproché et utilise des techniques de soin.

Sue (Hunewearl) : Chasseur + nouvel humain, Personnage équilibré.

Kireek (hucast) : Chasseur + androïde, Il a le plus de HP parmi les personnages, très puissant en combat mais n'a aucune magie.

Bernie (ramar) : Ranger + humain, il est bon avec un pistolet et possède quelques techniques de soins.

Type 0 (racast) : Ranger + androïde, Il peut utiliser tous les types d'armes mais n'a pas de magie.

Elenor (racaseal) : Ranger + androïde, identique au racast mais il évite mieux les coups.

5 Armes, Armures, Magasins et les règles à connaître :

En normal vous trouverez des armes et armures qui possède une à 5 étoiles en pouvoir. Le jeu en hard n'est pas aussi dur que cela si ce n'est le dernier boss. En very hard ce qui est décevant c'est que vous ne gagnerez pas tant de niveaux que cela. Il faudra jouer avec les quêtes téléchargeables pour atteindre un niveau supérieur à 90.

1) le jeu analyse les données et les stats de votre héros. Il remettra à jour les magasins tout seul.

2) Vendez les armes inutiles pour avoir de l'argent. Un magicien coûte plus cher qu'un androïde. De plus vendez les armes chez le vendeur d'arme et pas au pharmacien parce que le vendeur d'armes recyclera plus vite et vous en procurera de nouvelles.

3) Les prix sont aléatoires dans tous les magasins, sauf le magasin d'armes. Tout dépend du nombre de slot de l'armure ou du nombre d'étoile.

4) Les dimate et trimate apparaissent dès les caves.

5) Pour avoir des objets rares comme le digrinder ou la scape doll, le moon ou le star atomizer il faut le trouver dans un donjon puis le vendre dans le bon magasin. Ils seront alors en libre service.

6) Certaines armes ont des pourcentages qui favorise les dommages sur telles ou telles créatures. Ne négligeait pas ces statistiques au moment de changer d'arme.

7) Si vous trouvez une arme de type ???partisan, apportez la aux tekkers. En général la découverte sera assez décevante mais vous gagnerez de l'argent en le vendant.

8) Tant que vous pouvez gagner des niveaux vous pourrez trouver des armes plus puissantes.

9) Dans les caves et les ruines vous verrez des ennemis avec des armes de couleurs, bleue, violet et jaune. C'est un indice sur l'élément qu'ils craignent. Bleu a peur du feu, violet a peur de la glace et jaune a peur du tonnerre. Jaune est immunisé au feu, violet est immunisé au tonnerre et le bleu est immunisé à la glace. C'est surtout utile pour les forces.

10: En hard et very hard, il y a une phase 4 pour Dark Force.

11 : A partir d'un certain niveau vous ne trouverez plus de monomate en magasin et plus de star atomizer que d'habitude. De même les armes et armures seront pour des joueurs minimum niveau 47.

Objets très utiles :

Mono/di/trimate : Soigne 50/200/Tout HP.

Mono/di/trifluid : Soigne 50/200/Tout TP.

Mono/di/trigrinder : Augmente le pouvoir d'une arme. Il faut utiliser une télépipe pour vérifier si un magasin n'en propose pas un par hasard.

Scape doll : Vous redonne vie si vous êtes tué.

Moon Atomizer : Faire un reviver un ami.

Star Atomizer : Restaure complètement les HP et TP d'un allié, hors ligne et en ligne.

Telepipe : Pour retourner en ville instantanément.

Unité pour armures avec Slots :

Il vaut mieux avoir une armure avec 3 ou 4 slots.

Knight Power (--, -, +, ++) : Augmente l'attaque.

Marksman Arm (--, -, +, ++) : Augmente la précision.

Warrior Body : Augmente la défense.

Thiefs Leg (--, -, +, ++) : Augmente les stats d'évasion.

Priest Mind (--, -, +, ++) : Utile pour les TP d'un magicien.

General Power (--, -, +, ++): Augmente le pouvoir. Pour un combattant.

General Arm (--, -, +, ++) : Augmente la précision, pour les tireurs.

General Body (--,-, +, ++) : Augmente la défense d'un combattant.

General Mind : Augmente les TP d'un magicien.

General Leg (--, -, +, ++) : Augmente la capacité d'évasion.

Ogre Power, Arm, Body (--, -, +, ++) : Augmente encore plus les statistiques.

Elf Legs, Elf Arm, Angel Mind (--, -, +, ++) : idem.

Resist Dark, Light, Cold, Fire, Shock : Protège de la magie.

Resist Evil, Saint, Freeze, Flame, Thunder : Protège de magies comme Grantz en plus des autres.

PB Amplifier : Accroît la vitesse de remplissage de la barre des PB (photon blast, votre furie). Il suffit de marcher et de ne pas courir.

HP Restorate : Si vous marchez vous regagnez des HP.

TP Restorate : Idem mais pour les TP.

Trap Search : Vous verrez tous les pièges d'un donjon avec.

God power, health, body, legs, mind, luck (--, -, +, ++) : Les unités ultimes.

God Ability

God Battle

God Technique

PB create : version ultime du PB amplifieur.

Super resist

Perfect resist (--, -, +, ++) : Version ultime pour resister à la magie.

All resist

Dragon HP

Metal Body

Angel Luck

HP Revival

TP Revival

General Battle

Devil Battle

Wizard Technique

Devil Technique

Master Ability

Hero Ability

State Maintenance

Resist Burning

Resist Blizzard

Resist Storm

Resist Holy

Resist Devil

Matériaux :

Hit, Luck, Power, HP, Def, Mind, Evade.

TP material exists.

Les armes que j'ai trouvée et certaines autres :

Différentes versions :

Heat, Fire, Flame, Burning Pour le feu.

Ice, Frost, Freeze, Blizzard Pour la glace.

Shock, Thunder, Storm, Tempest Pour le tonnerre.

Panic, Riot, Havoc, Chaos Elle trouble l'ennemi.

Draw, Drain, Fill, Gush Pour voler des HP.

Bind, Hold, Seize, Arrest Pour paralyser.

Dim, Shadow, Dark, Hell Pour une mort instantanée.

Charge, Spirit, Berserk Double pouvoir d'attaque mais consommé HP, TP et mesetas.

Heart, Mind, Soul, Geist Vole des TP

Master's, Lord's, King's Vole des EXP à l'ennemi.

Devil's, Demon's Réduit les Hp d'un ennemi.

Note : La couleur de l'arme indique son pouvoir.

Vous pourrez réaliser des combos plus ou moins fun avec toutes les armes. Même à mains nues vous pourrez faire des combos.

Pistolet :

Mech gun : La version de base d'un pistolet. Un pistolet dans chaque main tout de même.

Assault : Il est génial avec vos deux pistolets vous pouvez atteindre les 8 hits combos. En général il est dispo à la mort de Dark Force en normal. Il est plus puissant que le Mech Gun.

Repeater : Plus puissant mais semble moins efficace.

Gatling : Plus puissant et plus rapide et vous pouvez monter jusqu'à 12 hits combos. Les impacts sont en plus visuellement très belles.

Vulcan : Plus puissant mais les balles sont moins jolies.

Handgun : Le pistolet de base, assez ridicule. Max + 75.

Autogun : Il est plus facile de faire des combos avec ce pistolet la. De même avec une super attaque, vous avez plus de chance de succès.

Lockgun : Vous ne ratez jamais vos ennemis avec cette arme.

Railgun : Une version améliorée du lockgun, utilisable dès le niveau 31 pour un hucast. Max +25.

Railgun (special) : Trouvable dans les ruines, il est en vert dans votre inventaire et permet de gagner plus de sous quand on le vend.

Raygun : Plus petit et moins précis que le railgun mais très puissant. Max +15.

Fill Raygun, Master's Raygun, Lord Raygun, Fire Raygun, Burning Raygun : Différentes versions et pourcentages de disponibles.

Dague :

Dagger (et autres versions) : Epée courte et inefficace.

Knife (et autres versions) : Un style japonais agréable mais c'est tout.

Blade : Amélioration du couteau.

Edge : Cette arme reçoit la récompense du meilleur combo visuel et comme elle est puissante et précise on en redemande.

Ripper : Le meilleur juste derrière le blade dance (max +15).

Epée :

Saber : L'arme de base.

Brand : Un peu meilleur que le sabre.

Buster : Elle est trouvable à partir des mines.

Pallasch : Disponible dans les ruines, très efficace sur les creatures de ce niveau. Max +25.

Dark Pallasch : More powerful than a normal Pallasch, it can also kill an ennemy in one hit with the extra attack. Max +25

Gladius : It's a light saber with a lot of power. The pallasch is far behind. Max +15

Epée de groupe :

Il est très aisé de faire un 3 hits combos avec ces armes, elles sont assez lentes, il suffit de taper en rythme.

Partisan : Une arme de groupe très efficace contre les machines.

Halbert : Un Partisan amélioré.

Glaive : La plus puissante version d'un partisan.

Berdys : Supérieur aux autres glaives à tout point de vue.

Gungnir : Un partisan très puissant. Max +10

Sword : Un peu moins bon qu'un Gigush.

Gigush : La grosse épée de base pour ripper un groupe d'ennemis.

Breaker : Le niveau intermédiaire des grosses épées.

Claymore : La troisième version des épées de groupe.

Calibur : La version 4 des épées de groupe, max +10 et sachez que la soul calibur existe.

Slicer : Le boomerang de base.

Spinner : Un boomerang plus puissant.

Cutter : Le plus puissant des boomerangs.

Sawcer : Un boomerang courte portée, pas terrible(max +15).

Diska : Le meme mais pour une distance d'attaque normal. Max +10

Armes de bases hors ligne :

Rifle, Sniper, Blaster, Laser
Shot, Spread, Cannon, Launcher, Arms
Cane, Stick, Mace, Club
Wand, Staff, Baton, Scepter
Rod, Pole, Pillar, Striker

Armures de base hors ligne :

Frame, Giga Frame, Soul Frame, Solid Frame, Hyper Frame, Shock Frame, King's Frame, Dragon
Frame, Protect Frame, Perfect
Frame, Valiant Frame, Ultimate Frame.
Armor, Psy Armor, Cross Armor, Brave Armor, Grand Armor, Absorb Armor, General
Armor, Imperial Armor, Holiness
Armor, Guardian Armor, Divinity Armor, Celestial Armor.

Voici une liste des boucliers hors ligne :

Barrier, Soul Barrier, Brave Barrier, Flame Barrier, Plasma Barrier, Freeze
Barrier, Psychic Barrier, Protect Barrier,
Imperial Barrier, Divinity Barrier.
Shield, Core Shield, Giga Shield, Hard Shield, Solid Shield, General Shield, Glorious
Shield, Guardian Shield, Ultimate
Shield, Spritiual Shield, Celestial Shield.

6 Mag :

L'originalité du jeu provient du Mag. Vous aurez 3 furies grâce à lui :

Farlla (niveau 10)

Gorlla (niveau 35)

Varlla (niveau 50).

Mais il y a d'autres furies à découvrir si vous posséder un autre mag et que vous l'améliorez de façon différente. Il y a d'autres formes comme apsarras, bana, kama à différent niveau. Vous obtiendrez des furies comme Etila au niveau 35.

Prenez soin de votre Mag :

1 Augmenter la SYNCHRO et IQ stats

2 Les paramètres doivent être plus ou moins équilibrés.

La furie du mag peut être extrêmement performante. Il se trouve qu'un Mag bien nourri et à son maximum peut annihiler Vol Opt en un coup et en very hard. De même si vous vous en occupez bien, votre Mag s'activera et passera en god mode plus souvent.

L'IQ maximum d'un mag est 200, et j'ai découvert que 120% est le maximum pour la statistique de synchro. Le niveau maximum d'un mag est 200.

Chaque classe possède des furies spécifiques pour leurs Mags.

Donnez à manger à votre mag en lui donnant des monomate, des monofluid etc...

Quand votre barre est jaune et montre 100 vous êtes prêt à utiliser une furie. Vous augmentez cette barre en combattant. Dès qu'elle est pleine, appuyez sur R et maintenez le.

Le nom du mag dépend de comment vous l'avez nourri. Le nom se rapporte à la classe, spirituelle ou physique par exemple.

Vous obtiendrez plus de mags en hard et very hard. Cette possibilité est moindre en normal.

Chaque fois que vous quittez le jeu, votre mag perd 5 à 10% de stats car il est triste que vous le laissiez seul. Il est possible d'aviter cela en le stockant dans votre coffre à la banque. Il sera toujours prêt dans ce cas.

Mags rares : Mech Chaos, comme dans Sonic adventure.

Opa Opa : thle vaisseau de Fantasy Zone.

Soniti

Chao

Pour les avoir il vous faut les objets suivants :

Heart of Opa Opa

Cell of Mag 213

Heart of Chao

Parts of MechChao

Heart of Pain

Cell of Mag 502

Il faut tuer un Al Rappy in Vhard dans la forêt.

7 Section ID :

C'est votre appartenance à un groupe. Elle détermine les armes rares que vous trouverez hors ligne et en ligne.

Il existe une équation qui vous permet de composer un nom et de pouvoir choisir sa

section ID. En fonction aussi des majuscules ou minuscules votre section ID sera différente.

Voici le nom de toutes les sections ID (ou guilde) du jeu :

- 1 VIRIDIA
- 2 GREENILL
- 3 SKYLY
- 4 BLUEFULL
- 5 PURPLENIUM
- 6 PINKAL
- 7 REDRIA
- 8 ORAN
- 9 YELLOWBOZE
- 10 WHITILL

Chaque guilde à sa spécialité.

8 Galerie de monstres :

J'ai écrit le nom des monstres et ajouté une petite description étoffée là encore par l'anglais qui avait participé à mon guide anglais.

LES MONSTRES DE LA FORET :

Rag Rappy : Les mêmes que dans PS3.

Booma/Gobooma/Gigobooma : Lent en normal, ils deviennent rapides et puissants dans les autres niveaux de difficulté.

Mothmant + Monest : Une plante qui sécrète des insectes. Vous aurez beaucoup de points d'expérience grâce à ce monstre en hard et very hard.

Hildebears : Un king kong qui donne de solides coups de points, lance des boules de feu et sauté sur vous pour vous écraser.

Savage Wolf/Barbarous Wolf : Difficile à vaincre quand ils tournent autour de vous.

Hildablue : N'apparaît qu'en very hard.

Al Rappy : Idem.

LES MONSTRES DE LA CAVE :

Nano Dragon : Il faut les frapper en combat rapproché. Il ne faut pas les laisser tirer. Ils s'envolent de temps à autre.

Grass Assassin : Il peut vous geler sur place. Il peut aussi charger comme une brute sur vous. Y'a la même dans PS 4.

Evil/Pal/Guil Shark : Une version plus violente des booma. Il est très rapide en very hard.

Pofuilly slime : Long à tuer et très embêtant. On ne peut le frapper que 1 coup par un coup. En very hard, il laisse des objets rares.

Pan Arms : Après l'avoir frappé il se coupera en deux. Utilisez de la magie sur eux. Ils utilisent leur attaque spéciale pour frapper violemment votre héros.

Hidoom : La partie droite du Pan Arms.

Migium : La partie gauche du Pan Arms.

Poison Lily : Après avoir rigolé un coup, butez la.

Nar Lily : Plutôt rare en normal mais pas en very hard.

Pouilly Slime : Uniquement en very hard.

LES MONSTRES DES MINES :

Guilchik : Robot de garde classique.

Dubchik : Il faut détruire le disque Volant pour les arrêter. Toujours en groupe.

Canadine : Il est gris et bouge rapidement.

Canane : C'est une canadine rouge. Si vous ne le détruisez pas, il se transformera en un autre robot.

Sinow Beat : Très dur à vaincre surtout en ligne. Il peut se couper en 5 pour vous troubler. Il peut sauter en arrière et attaquer de loin.

Sinow Gold : Le robot doré soigne les autres mais il est moins puissant que ses copains.

Garanz : C'est une machine géante qui lance des missiles. Il apparaît seulement quand vous cherchez le troisième boss.

LES MONSTRES DES RUINES :

Chaos Sorcerer : Il faut le tuer avant qu'il n'utilise sa magie. Faites lui face, il utilisera son bras gauche pour attaquer et son bras droit pour se soigner.

Chaos Bringer : Un grand centaure issue de PS 4 qui utilise une grosse épée pour frapper en combat rapproché. Il peut aussi charger sur vous de très loin.

Claw : Facile à vaincre mais nombreux.

Bulkclaw : Donne plus d'exp et représente 4 claws combine. Il tentera de vous mordre même si il est lent et facile à vaincre.

Dimenian/La/So Dimenian : L'équivalent du Booma dans les caves. Il est très rapide et très puissant.

Delsaber : Voilà un vrai emmer... bref. C'est le cauchemar des ruines quelque soit votre niveau.

Dark Gunner : Très embêtant. Les magiciens peuvent utiliser le tonnerre sur lui et les rangers devront attendre que le gunner ouvre son oeil pour le frapper.

Dark Belra : Ce monstre titanesque a beaucoup de HP. De près il essaye de vous écraser et de loin il lance son point pour vous atteindre. Il faut rester à mi distance de lui, là il ne saura pas quoi faire. Durant son temps de réflexion frappez le.

9 Boss :

Voici une description des boss qui m'a été suggéré par un anglais, je l'ai traduit ici histoire de montrer une vision différente de celle de mon guide. En tous il y a 4 boss dans le jeu.

LE DRAGON D'OR : Excellent et très fun. Utilisez un pistolet ou la magie sur lui. Au début du combat il tombera au sol si vous tirez dans ces jambes. Ensuite il faudra tirer sur sa tête et faire un maximum de dommages en très peu de temps. Si il plonge sous terre, il essayera de charger sur vous. Evitez le en courant dans la direction opposée. Il devient assez dur en hard et very hard.

DE ROL LE : Un serpent géant et très dur à vaincre. Il faudra une puissante épée ou un pistolet qui fait plus mal aux monstres altérés. Le mieux est une arme qui tape sur plusieurs cibles. Bougez assez souvent pour ne pas être atteint par sa tentacule. Allez vous cacher dans le coin du bateau pour éviter les rochers qui tombent du plafond.

VOL OPT : Le premier boss est facile, celui ci est fun. Il n'y a pas de mots assez fort pour décrire combien. C'est tout comme le dernier boss de Burning Ranger en plus rapide, plus beau, plus gros et sur Dreamcast. Il y a plusieurs moyens de la vaincre. Attaquer les écrans d'ordinateur qui brillent en rouge indiquant la présence du virus puis les piliers électriques qui brillent aussi.

Durant la phase 2, vous pourrez éviter toutes ses attaques en courant autour de lui et quand il arrête de tirer, attaquez. Ce sera plus simple d'utiliser le radar pour courir que de locker à l'écran.

DARK FALZ : Pas de panique Durant la première phase. Il faudra tuer entre 3 et 10 crânes qui portent un esprit violet.

Durant la phase 2, concentrez vous sur une des trois têtes de dragon, celle qui

régénère les autres.

Durant la phase 3 Attaquez la grosse boule qui pend sous lui en restant très près de lui.

En hard et very hard il y aura une phase 4 et il faudra le frapper quand il ne brillera pas. N'attaquez pas si il change de couleur. Si il s'envole, courez sur le cercle pour éviter ses boules de feu. Utilisez un résist holy/saint pour minimiser les dommages occasionnés par Grantz. Soyez sûr d'être à fond au niveau santé aussi.

10 Les bugs du jeu hors ligne :

Il y a un bug dans les mines dans la version japonaise du jeu. Il n'est pas possible de lire les messages de Red Ring Ryco. Ce défaut a été corrigé dans les dernières versions commerciales de PSo et dans la version 2 bien sûr. Si jamais le jeu plante et vous empêche de bouger, utilisez une télépipe.

A de rares occasions, si vous n'avez pas trouvé le pilier en explorant les Mines 2 quand vous alliez à la rencontre de Vol Opt, vous serez téléporté après sa mort dans une salle avec une porte et le jeu va planter. A ce moment là une seule chose à faire, éteindre la dreamcast.

Ce n'est pas un bug, mais ça peut vous troubler. Lors d'une mêlée dans les ruines avec un centaure et un magicien, le magicien vous téléportera au début du donjon mais le changement de caméra est tellement mal fait que dès fois vous ne verrez plus votre personnage à l'écran. Attendez un peu et tout devrait rentrer dans l'ordre.

Il est possible que vous n'expérimentiez jamais ces bugs, je vous le souhaite en tous cas.

11 Astuces :

Durant les loading il est possible de bouger une étoile filante avec le stick analogique. On s'occupe comme on peut.

Durant le jeu hors ligne, pour faire apparaître toutes les phrases utilisables en ligne, appuyez sur Y puis sur X. C'est inutile mais la réponse des PNJ est parfois comique.

En mourrant vous avez 2 possibilités :

1) Retourner à Pioneer City mais vous perdez votre argent, vos objets et votre arme principale. Vous retrouverez tout ça à l'endroit de votre mort. Même si c'était durant un combat contre un boss.

2) Vous faites un reset. En rechargeant le jeu vous avez tout vos exp, argent et objets trouvés dans le donjon ainsi que votre arme principale. L'inconvénient est qu'il faut tuer tous les monstres du donjon. De plus ceci n'est valable que pour une version japonaise de PSo, les version américaines et européennes ont été modifiées sur ce point et vous reprendrez simplement depuis votre dernière sauvegarde.

Le jeu possède une sauvegarde automatique. Même si vous sauvegardez durant une mission et que vous quittez, il faudra rejouer entièrement la mission avant de revenir au point où vous en étiez.

Là encore, l'auto save a été supprimé de la version européenne et de la version américaine.

Zones secrètes :

Forêt 2 : Dans la sale 7, elle est cache derrière la montagne. Cette partie n'apparaît sur votre carte que quand vous y êtes.

Forêt 2 : Il y a une salle 9, juste à côté de la salle 7. Vous y combattrez un rappy et un hildebear. C'est la seule porte fermée dans la mission Poursuite Journalistique. Dans cette salle, une partie de la carte n'apparaît que quand vous y trouvez. C'est à droite de l'entrée par la salle 7. C'est un petit chemin avec une borne qui coupe une barrière et des caisses.

Il n'y a pas d'objets rares dans ces zones.

Ruines 1 : Dans la sale où vous faites le test 3 durant la mission Le plan secret du docteur vous verrez un trou et une chute d'eau. Allez vers la chute et marchez sur le bord. Vous passerez derrière la chute d'eau. Cette zone n'apparaît jamais sur la carte. En ligne et en very hard, il y a toujours des objets rares là bas.

Pour éviter de tirer sur les mines volantes ou pour les éviter, appuyez sur START et passez votre chemin. Elles ne vous attaqueront pas. Ca évite aussi de gâcher des points de magie ou de perdre du temps.

Les codes suivants sont disponibles sur pas mal de sites internet, je les ai réunis ici pour vous :

Appuyez sur les touches F1 à F9 du clavier dreamcast pour effectuer des mouvements spéciaux dans la salle du lobby en ligne.

Couleurs de costumes supplémentaires :

Pendant la creation d'un personnage entrez les noms suivants en fonction de la classe où vous désirez voir apparaître les couleurs supplémentaires. Pressez B et vous reviendrez en arrière. Vous verrez alors deux nouvelles couleurs de costumes pas toujours de très bon goût présentes :

| | | |
|-----------|---|------------|
| HUmar | = | KSKAUDONSU |
| HUnewearl | = | MOUEOSRHUN |
| HUcast | = | RUUHANGBRT |
| RAmar | = | SOUDEGMKSG |
| RAcat | = | MEIAUGHSYN |
| RAcaseal | = | NUDNAFJOOH |
| FOmarl | = | DNEAOHUHEK |
| FOnewm | = | ASUEBHEBUI |
| FOnewearl | = | XSYGSSHEOH |

Ecran du héros sur Dark Falz :

Après le combat contre Dark Falz quand vous voyez l'écran du héros, appuyez sur L ou R pour le faire tourner sur lui-même.

Bonus dans le CD :

Mettez le CD dans votre PC et vous pourrez copier des wallpapers sur votre PC, offert par la Sonic Team. Ceci est vrai pour tous les jeux Sonic Team et même sur Saturn.

Photo d'écran :

Pour faire cela, il faut une VMU vide (195 blocs la photo). Mettez le deuxième contrôleur dans le quatrième port de la dreamcast et la VMU dans le port 2. Allez où vous voulez et appuyez sur X, Y et START en même temps sur le second contrôleur pour prendre une photo.

Pour voir ce que voit votre allié en ligne, mettez une manette dans le port 3 et appuyez sur L et R en même temps puis appuyez sur la touche Haut de la croix. Votre

vue basculera sur celle de votre allié.

Pour éviter les pièges et les ennemis embêtants :

Tout comme les mines volantes, Pour évitez les pièges minables dans les ruines, appuyez sur START. Attention si vous repassez par là, le piège est toujours prêt à vous tomber dessus.

Le Chain Blast :

En ligne et en ligne seulement, il est possible de combiner jusqu'à 4 furies de Mag si tout le monde à ses PB à 100. Activez votre furie les uns après les autres et en rythme. Chaque joueur choisit la furie à exécuter et c'est très beau.

12 Le guide du jeu hors ligne :

D'une façon générale j'ai traduit comme je pouvais le nom des missions, n'ayant pas rallumé PSO en VF pour les recopier.

Vous commencez le jeu après la FMV qui sert de présentation au jeu. Créer votre personnage puis lancez vous dans l'univers de PSO. Vous êtes dans le bureau du commandeur du vaisseau. Il vous demande outre de résoudre le mystère de la disparition des habitants de Pioneer 1 de retrouver sa fille, Red Ring Ryco. Parlez à la secrétaire puis aux savants. Vous pouvez partir.

Vous arrivez dans Pioneer City une ville futuriste. Vous noterez la présence d'un magasin avec les armes, le decker et les objets. Il y a une infirmerie, des gens dans la rue et la guilde où vous pourrez recevoir vos ordres de mission. C'est donc tout naturellement à la guilde que vous devez vous rendre pour vous lancer dans le jeu.

SCENARIO 1 : QU'EST IL ARRIVE AUX NATIFS ?

Le dernier rapport de Pioneer 1 a confirmé l'existence de créatures. Elles n'étaient pas agressives et les humains ont même pu réaliser quelques expériences. Les humains ont également créé un système de climat artificiel. Du jour au lendemain, le temps s'est détraqué et les créatures se sont jetées sur les humains. Les survivants se sont donc réfugiés dans les caves.

LA MAGNITUDE DE METAL :

Allez dans la forêt. J'ai divisé le donjon en salle de façon à ce que vous n'ayez pas forcément besoin de la carte.

FORET 1 :

Salle 1 : Utilisez la borne pour accéder au coffre derrière la barrière puis le bouton pour ouvrir la porte.

Salle 2 : Tuez les monstres et ramassez les objets.

Salle 3 : Il y a deux sorties, l'une est fermée. Il faudra tuer les monstres pour sortir d'ici.

Salle 4 : Vous verrez une barrière et une porte. Tuez les monstres pour ouvrir les deux. Ramassez les objets derrière la barrière et passez la porte. Vous rencontrerez Elenor. Parlez lui et elle se joindra à vous. Utilisez le bouton près d'elle pour accéder à la salle 5.

Salle 5 : Utilisez une borne pour passer la barrière et une autre pour ouvrir la porte.

Salle 6 : Tuez les monstres puis ramassez les objets derrière la barrière.

Salle 7 : Là encore utilisez la borne pour ouvrir la barrière et ramasser des objets. Tuez les monstres et ouvrez la porte. Vous êtes de retour en salle 3.

Retournez en salle 1 pour trouver le mag de Elenor et aussi pour gagner le votre. Après le dialogue, remontez à Pioneer City. Parlez à Garon à la guilde et ensuite

allez à l'accueil pour avoir votre récompense.

RECLAMER SA PART :

Votre mission est de retrouver un homme perdu dans la forêt et de le sauver si il est toujours en vie. Allez dans la salle 3 pour le trouver. Il veut que vous rameniez des capsules, 3 pour être exact. La première se trouve dans la salle 6, la seconde capsule se trouve derrière la barrière de la salle 4 et la troisième et dernière capsule en utilisant le chemin où vous avez rencontré Elenor. Retournez en salle 3 et parlez à l'homme et enfin passez le portail pour revenir à Pioneer City. Parlez au client puis à l'accueil pour avoir votre récompense.

ENTRAINEMENT AU COMBAT :

Une fois que vous aurez parlé au client, cherchez Kireek dans la guild. Parlez lui et il se joindra à vous. Parlez ensuite au client et vous apprendrez que votre mission est de retrouver un homme auquel tient Ash (l'un des nombreux boulets du jeu) qui est coincé dans la forêt. Vous commencez aléatoirement dans la forêt mais c'est en salle 1 que vous trouverez l'homme. Cherchez le disque dans la même salle et parlez lui. Kireek le sauve et vous laisse. Il vous reste à créer un poratil avec une télépipe ou à utiliser celui qui est disponible. Parlez au client et ensuite récolter votre argent.

POURSUITE JOURNALISTIQUE :

Vous commencez en salle 4. Vous allez faire un tour du pâté de maison de la première zone de la forêt pour activer le portail vers la seconde zone qui se trouve en salle 3.

FORET 2 :

Salle 1 : Vous commencez ici et il y a 5 sorties possibles. L'une des sorties est fermée. Utilisez la première sur la droite.

Salle 2 : Activez 2 bornes, ramassez les objets et tuez les monstres.

Salle 3 : (sortie de gauche dans la salle 2) des objets.

Salle 4 : (Sortie tout droit) des objets.

Salle 5 : C'est la dernière sortie et le bon chemin. Appuyez sur un bouton pour qu'un pont vous permette d'atteindre l'ordinateur. Quittez cette salle en utilisant le chemin qui monte.

Salle 6 : Des objets puis descendez.

Salle 7 : Activez 2 bornes et passez la porte près d'une des bornes. Vous revenez en salle 5, cliquez sur l'ordinateur. La mission est finie. Retournez à la guild, parlez au client puis à l'accueil.

Note : la deuxième zone de la forêt n'est pas complète, vous en verrez plus dans une prochaine mission.

LE MENTEUR EN JAUNE :

Allez dans la salle 7 de la première zone de la forêt. Ouvrez la porte n utilisant la borne et cliquez sur le rappy géant. Cliquez dessus jusqu'à ce qu'il vous parle et révèle qu'il n'est qu'un humain déguisé en rappy. Retournez à la guild pour avoir votre récompense.

LES RECHERCHES SUR LES NATIFS :

Vous avez 20 minutes pour trouver 5 échantillons d'ADN extraites des natifs. L'information 4 est dans la salle 7 de la forêt 1, c'est un loup. L'information 2 provient d'un rappy dans la salle 1 de la forêt 1 et l'information 1 provient d'un Booma de la salle 4 de la forêt 1. Allez dans la forêt 2. L'information 5 est dans

la salle 1, il faudra tuer un gorille géant. L'information 3 est la plus difficile à obtenir. Allez dans la salle 4 et tuez la fleur. Cherchez sur le sol en pressant A pour la trouver sur le cadavre de la fleur. Rapportez le tout à Alicia à la guilde et faites lui un rapport. Vous pourrez ensuite encaisser la récompense.

LA FORET EN PEINE :

Alicia vient avec vous car une des données récoltées dans la mission précédente semble erronée. Vous commencez en salle 6 de forêt 1, allez directement dans la salle 3 et téléportez vous dans la forêt 2. Tuez tout le monde en salle 7 et ne quittez pas cette salle avant d'avoir vu le bébé monstre. Il se cache derrière une montagne dans une zone accessible par un petit sentier. Il a bien sûr peur de vous. Allez jusqu'à l'ordinateur qui active le pont en salle 5 et retournez en salle 1 pour un combat musclé. Utilisez l'ordinateur qui fixe le temps pour en apprendre plus sur l'animal. Retournez en salle 3 pour surmonter un long combat et trouvez une nouvelle fois le bébé. Il ne peut plus s'enfuir. Quand Alicia vous parlera il faudra lui répondre " ce n'est pas une bonne idée " (réponse 2) et la mission prendra fin. Retournez à la guilde et recevez votre récompense.

GRAN SQUALL :

Un bateau s'est écrasé dans la forêt. Il faut le retrouver. Trouvez Bernie en salle 4 de la forêt 1, répondez " oui " à son offre. Il vous accompagne. Vous aurez besoin de lui pour crocheter quelques serrures en vue d'atteindre la forêt 2. Dans la forêt 2, allez jusqu'en salle 3. Après un combat, trouvez un téléporteur qui n'était pas là avant. Vous accédez à la salle 8 (ce téléporteur est parfois dans une autre salle).

Salle 8 : Tuez les monstres et utilisez le téléporteur pour trouver une borne qui désactive une barrière. Revenez pour ramasser les objets et avancez pour trouver la fille que Bernie cherchait. Il vous laisse pour la ramener et quant à vous, utilisez une télépipe pour retourner à Pioneer City. Recevez votre argent.

Le jeu est maintenant bloqué, signe qu'il faut affronter un boss. Retournez dans la forêt, allez dans la salle 8 de la forêt 2 pour atteindre le téléporteur qui vous mènera au boss.

BOSS : LE DRAGON D'OR

Avec un pistolet et au niveau 8, il suffit de tourner autour de lui et de tirer sur sa tête. Le monstre ne doit jamais s'envoler. Si c'est le cas, il cherchera à retomber sur vous puis il plongera sous terre et réapparaîtra pour vous frapper. Pour qu'il n'ait pas de raison de s'envoler, il suffit de rester à portée de sa tête. Il n'est pas trop long et notez que dans la version 2 si le combat dure trop longtemps il s'autodétruit. Après le combat, parlez au commandant et de nouvelles missions seront disponibles à la guilde.

Conclusion : Les données d'Alicia n'étaient pas erronées. Alicia a en a conclu que le monstre a été génétiquement modifié. Les cellules ont muté et seul un humain peut interférer ainsi avec le cycle de la nature.

SCENARIO 2 : COMMENT UN HUMAIN A-T-IL PU MODIFIER GENETIQUEMENT UN MONSTRE ?

Vous atteignez un nouveau donjon, La Cave. Vous y affronterez les versions modifiées des natifs, les monstres génétiquement modifiés. Votre véritable objectif est de comprendre qui a fait cela ou du moins comment cela a-t-il pu arriver.

LA VALEUR DE L'ARGENT :

Parlez à la cliente. Allez voir son mari au magasin d'arme et répondez lui " non "

et " tu es stupide ". Retournez voir la femme à la guilde et parlez lui. Retournez voir le mari et parlez lui. Retournez parler une dernière fois à la cliente et la mission sera finie. Prenez vos sous pour le déplacement.

DEPENDANTE DE LA NOURRITURE :

Votre nouvelle cliente aime bien se goinfrer des bons gâteaux des boulangères de Pioneer 2. Les trois sœurs boulangères ont disparu dans les Caves. Votre mission est de les ramener.

Note : il y a trois cartes différentes par étage pour ce donjon. La cave est donc le seul donjon qui pourra vous embrouiller. Il est long et difficile.

CAVE 1, CARTE 1 :

2 nouvelles apparaissent, les boutons au sol sur lequel il faudra marcher pour les activer et les anneaux de soin qui une fois que vous serez dedans pourront vous régénérer les HP et les TP.

Salle 1 : Rien.

Salle 2 : Le moyen le plus simple de vaincre un nano dragon est de lui tirer dessus à courte portée. Vous verrez 2 sorties, celle au nord est fermée donc utilisez celle sur la gauche.

Salle 3 : Tuez, passez la porte et utilisez un bouton pour ouvrir la porte au nord dans la salle 2.

Salle 4 : Vous verrez 2 sorties, au nord et à gauche.

Salle 5 : (gauche) si vous allez à gauche, vous utiliserez un téléporteur vers une salle où il faudra tuer des monstres. Ensuite vous entrerez dans la salle 7 mais de l'autre côté pour utiliser une borne.

Salle 6 : (nord) Tuez les fleurs et sortez.

Salle 7 : Rien.

Salle 8 : Utilisez une borne puis tuez des monstres et sortez au nord.

Salle 9 : Tuez Les monstres et sortez au nord. Utilisez 2 bornes. Sortez à gauche ou à droite.

Salle 10 : (gauche) Rien.

Salle 11 : (droite) Tuez et sortez au nord.

Salle 12 : Tuez et sortez au nord.

Salle 13 : Il y a un téléporteur de l'autre côté à atteindre.

Salle 14 : Rien.

Salle 15 : Sortez à droite ou à gauche.

Salle 16 : (gauche) il y a une borne et un anneau de régénération.

Salle 17 : (droite) Utilisez le téléporteur. Après cette salle vous serez de l'autre côté de la salle 13 et vous pourrez accéder à la CAVE 2.

CAVE 2, CARTE 1 :

Salle 1 : Rien.

Salle 2 : Tuez et sortez.

Salle 3 : Tuez et sortez.

Salle 4 : Il y a 2 sorties : nord et à gauche.

Salle 5 : (gauche) Utilisez une borne et tuez 2 ennemis pour accéder à la salle 6.

Salle 6 : Tuez et sortez.

Salle 7 : Une salle avec des objets utiles. Revenez en salle 4, et utilisez la sortie au nord.

Salle 8 : (nord) Sortez sur votre droite.

Salle 9 : Accéder au téléporteur en tuant tout le monde. Utilisez la borne. Revenez en salle 9 et passez la porte.

Salle 10 : Tuez et sortez.

Salle 11 : Tuez et une porte s'ouvrira vers une borne et un anneau de régénération.

Sortez par l'autre porte vers la salle 12.

Salle 12 : Tuez et sortez.

Salle 13 : Utilisez les bornes ici. Vous verrez 3 sorties, droite, gauche et au nord.

Salle 14 : (droite) Vous trouverez quelques objets dans cette salle.

Salle 15 : (nord) Tuez et ramassez les objets.

Salle 16 : (gauche) Tuez et sortez.

Salle 17 : Maintenant allez vers la troisième zone.

CAVE 3, CARTE 1 :

Salle 1 : On commence avec 3 sorties. Une est fermée au nord, une autre sortie au nord est accessible et il y a une sortie à gauche. Utilisez cette dernière.

Salle 2 : (gauche) Tuez les monstres pour ouvrir la porte au nord, passez la et utilisez la borne. Revenez à la sortie de gauche et utilisez le téléporteur.

Salle 3 : Après le téléporteur, tuez les monstres.

Salle 4 : Tuez les monstres et allez à gauche vers une borne sur le chemin. Si vous continuez vous arriverez dans une salle avec une borne qui ouvre la porte fermée de la salle 1. Utilisez la sortie de droite.

Salle 5 : (droite) Achetez un gâteau. Il y a 2 sorties, à droite et à gauche. La mission se termine dès que vous avez le gâteau dans votre inventaire. Les sœurs resteront dans la cave pour en préparer d'autres et ce malgré le danger. Vous conseillez de continuer votre chemin et d'explorer la cave 3 pour des points d'expérience et aussi pour trouver des objets intéressants.

Salle 6 : (droite) Tuez et allez dans la salle 7.

Salle 7 : Tuez et ramassez les objets. Revenez en salle 5.

Salle 8 : (gauche) Vous voyez 2 sorties, nord et à gauche.

Salle 9 : (nord) Tuez et sortez vers la salle 10.

Salle 10 : Tuez et ramassez les objets. Retournez en salle 8 et utilisez l'autre sortie.

Salle 11 : (gauche) Tuez et sortez.

Salle 12 : Tuez et sortez.

Salle 13 : Il y a 2 sorties. Une au nord, l'autre vous ramène en salle 1. Allez donc à droite.

Salle 14 : Tuez et sortez.

Salle 15 : Tuez et sortez.

Salle 16 : Utilisez les 4 bornes et sortez.

Salle 17 : Tuez et ramassez les objets.

LA FIANCÉE PERDUE :

Cicil se joint à vous pour une séance d'exercice où elle ne devra pas utiliser un seul objet de soin. Il faudra trouver les chutes d'eau de la cave 2. D'abord rendez vous à la cave 2 évidemment, ce sera long mais facile. En général vous aurez la carte 2 de la cave 1 (c'est la carte de la mission Torrent de Larmes même si vous ne commencez pas dans la même salle).

CAVE 2, CARTE 2 : (je vous donne le bon chemin uniquement puisque nous reverrons cette carte en détail dans une prochaine mission, et comme vous commencerez dans une autre salle, les numéros seront différents).

Salle 1 : Sortez sur la droite.

Salle 2 : Allez tout droit et suivez le couloir.

Salle 3 : Allez tout droit et suivez un autre couloir. Allez à gauche et vous arriverez dans la salle des chutes d'eau. Regardez la scène et retournez à la guilde en utilisant la télépipe. Recevez votre récompense.

LE PAQUET SECRET :

Vous avez 45 minutes pour sauver Elenor. Allez dans la cave sans perdre de temps.

Salle 1 : Tuez et sortez.

Salle 2 : Suivez le couloir et tuez tous les gêneurs.

Salle 3 : Tuez et sortez tout droit.

Salle 4 : Allumez la lumière, tuez et sortez.

Vous arriverez dans la cave 2 après quelques autres salles. Près de la fin de cet étage vous rencontrerez un chasseur, allez dans la cave 2. Dans la cave 2, utilisez la carte de la mission " Dépendant de la nourriture " avec pour seule différence une borne violette pour aller plus loin dans le donjon. Ne parlez jamais aux robots que vous croiserez où vous aurez à les combattre. Dès que vous aurez trouvé Elenor retournez voir le chasseur que vous avez rencontré, parlez lui de nouveau et utilisez une télépipe pour quitter les caves.

LA TOMBE DU VALET :

Utilisez la carte de la cave 1 de la mission " Dépendant de la nourriture " une fois de plus. Ensuite vous atteindrez la cave 2. Cherchez la salle des chutes d'eau de la cave 2 et lisez le message que vous y trouverez. Cherchez une borne pour sortir. Passez la porte et repartez vers Pioneer City pour obtenir votre récompense.

LE TORRENT DE LARMES :

Après avoir parlé au client, allez dans les caves.

CAVE 1, CARTE 2 :

Salle 1 : En arrivant, entrez et tuez un des 3 chasseurs. Sortez.

Salle 2 : Tuez et utilisez une borne qui ouvre une barrière. Utilisez une autre borne et sortez.

Salle 3 : Tuez, une des sorties vous emmène vers des objets, prenez ensuite l'autre sortie.

Salle 4 : Passez une porte et utilisez un bouton. Si vous décidez de passer une autre porte vous arriverez en salle 1. Utilisez 4 borne et passez la seconde porte de la salle 4.

Salle 5 : Tuez et ramassez les objets. Retournez en salle 4 et passez la troisième porte.

Salle 6 : Tuez, utilisez une borne et sortez.

Salle 7 : Tuez, ramassez les objets et sortez. Dans le prochain couloir une borne ouvre la porte fermée.

Salle 8 : Allumez la lumière et tuez les monstres. Utilisez le téléporteur et ramassez les objets. Revenez dans le couloir et utilisez l'autre sortie.

Salle 9 : Tuez et sortez.

Salle 10 : Tuez et sortez.

Salle 11 : Sur votre gauche, se trouve une salle et où un combat vous attend. Vous pourrez vous soigner avec les anneaux de régénération. Sortez ensuite par la droite.

Salle 12 : Allumez la lumière et tuez les monstres. Vous aurez accès à la cave 2, carte 2.

CAVE 2, CARTE 2 :

Salle 1 : Tuez et sortez.

Salle 2 : Utilisez un bouton pour ouvrir le chemin de gauche. Sortez par la droite.

Salle 3 : Tuez et sortez.

Salle 4 : Tuez un chasseur. Retournez en salle 3 et sortez par le nord.

Salle 5 : Tuez et sortez.

Salle 6 : Tuez et utilisez une borne. Combattez un chasseur. Une fois qu'il

s'arrêtera la mission sera finie. Utilisez une télépipe pour retourner à la guilde.

BLACK PAPER :

Après avoir parlé au client, lisez la lettre dans la tableau de bord de votre inventaire. Allez dans les caves. Retournez dans la cave 2, en utilisant la carte précédente (cette mission fait suite à la précédente). Dans la Cave 2, cherchez les chutes d'eau et tuez un chasseur. Allez tout droit. Dans la prochaine salle allez à gauche et utilisez le téléporteur. Vous atteignez une borne qui ouvre la porte de droite. Sortez et allez tout droit dans la prochaine salle. Allez à droite et vous trouverez la téléporteur vers la cave 3, carte 2. Allez tout droit, tuez et allez au nord. Suivez le chemin vers la salle avec une borne qui ouvre une barrière pour voir Black Paper. Sortez par la droite et tuez. Sortez au sud et tuez des monstres puis un chasseur. Sortez, parlez à Kroe pour finir cette mission. Retournez à la guilde pour avoir votre récompense.

A présent vous allez pouvoir affronter le deuxième boss. Il faudra survivre à une dernière épreuve, se balader dans la troisième carte des caves 1, 2 et 3.

CAVE 1, CARTE 3 :

Salle 1 : Tuez et sortez.

Salle 2 : Tuez et sortez.

Salle 3 : Tuez, vous verrez 2 sorties. Tout droit vers des objets et à gauche avec un message sur le bon chemin.

Salle 4 : Tuez et sortez.

Salle 5 : Utilisez la borne pour couper la barrière dans la salle 4 et prendre les objets. Ensuite utilisez l'autre sortie.

Salle 6 : Il y a 3 sorties. Utilisez les 3 boutons au sol pour passer une porte. Allumez la lumière et tuez les monstres. Retournez en salle 6, passez la seconde porte et utilisez la borne pour ouvrir la dernière porte de la salle 6.

Salle 7 : Tuez et sortez.

Salle 8 : Vous verrez 2 sorties. A gauche vers des objets et ensuite allez vers le téléporteur.

Salle 9 : Tuez et sortez.

Salle 10 : Tuez et utilisez la borne et celle qui coupe la barrière.

Salle 11 : Utilisez le bouton pour ouvrir la porte. Tuez et les monstres ensuite vous verrez 2 sorties. A droite la sortie est inutile donc allez tout droit vers la salle 12.

Salle 12 : Tuez les monstres et téléportez vous vers la cave 2, carte 3.

CAVE 2, CARTE 3 :

Salle 1 : Entrez et tuez les monstres.

Salle 2 : Vous verrez 2 sorties. Allez tout droit en premier.

Salle 3 : Dans cette salle vous verrez 3 sorties. A gauche et à droite vers des objets. Sortez au nord ensuite vers un téléporteur. Utilisez le pour trouver la borne qui coupe une barrière, sortez et utilisez une autre borne pour entrer dans la salle 4.

Salle 4 : La sortie à gauche est la deuxième sortie de la salle 2. Utilisez la borne qui coupe la barrière puis sortez.

Salle 5 : Tuez, utilisez tous les boutons au sol.

Salle 6 : Tuez, utilisez tous les boutons au sol.

Salle 7 : Tuez et sortez.

Salle 8 : Vous verrez 2 sorties. Tout droit vers des objets et ensuite allez à droite.

Salle 9 : Allez à gauche vers une borne puis tout droit vers des objets et sortez par la sortie nord de droite.

Salle 10 : Vous verrez 2 sorties, à gauche vers 4 boutons au sol. Ensuite il y aura une salle avec une borne qui coupe une barrière et des objets. Sortez par le nord.

Salle 11 : Tuez et téléportez vous vers la cave 3, carte 3.

CAVE 3, CARTE 3 :

Salle 1 : Tuez et sortez.

Salle 2 : 2 sorties. A droite pour ramasser des objets, puis à gauche vers un couloir qui donne sur 2 sorties. Au nord vers des objets et ensuite à gauche.

Salle 3 : Une sortie est fermée. Sortez par la droite et utilisez une borne. Ouvrez l'autre porte et passez la.

Salle 4 : Tuez, puis vous verrez 3 sorties. Utilisez 4 boutons au sol. A gauche vers des objets et au sud vers une borne qui coupe une barrière. Enfin sortez par le nord vers la salle 5.

Salle 5 : Tuez, utilisez 2 boutons au sol. La sortie ouest mène à une salle puis à la salle 3. Sortez tout droit vers la salle 6 donc.

Salle 6 : Tuez et sortez.

Salle 7 : Utilisez 4 boutons au sol.

Salle 8 : Tuez et sortez.

Salle 9 : Tuez et téléportez vous jusqu'au boss.

BOSS : DE ROL LE

J'étais au niveau 20 quand j'ai réussi à le tuer. Il vous faut 10 dimate et 10 monomate avec vous. Vous pouvez lui tirer dessus avec votre pistolet (si vous en avez un) mais le combat sera long. Je vous suggère d'avoir une épée et de la frapper au corps à corps quand il pose sa tête sur le radeau. Sa tentacule tentera de vous heurter mais vous devriez pouvoir anticiper. Donnez lui 4 coups d'épée et courez pour l'éviter. Quand il s'envolera il faudra rester dans le coin du radeau et aucune pierre ne pourra vous atteindre. Enfin quand il éteint la lumière et montre sa tête, donnez lui 2 coups de feu maximum et courez pour éviter son rayon laser. Après 25 minutes ou plus de combat il s'échappera. Vous le tuerez plus tard.

Note : C'est l'un des combats ou même le combat le plus dur du jeu vu vos attributs en normal. Je ne peux donner plus de conseils que cela. Quoiqu'il en soit vous finirez le scénario 2 en le tuant.

Conclusion : En lisant les messages de Ryco vous avez appris que ce serpent utilise ses tentacules changer les natifs en monstres génétiquement modifiés. Il est probablement le premier d'entre eux. La vraie question est donc qui l'a créé ou que lui est il arrivé ?

SCENARIO 3 : LES MINES, LA OU LES MACHINES TUERENT LES HUMAINS !

Après avoir parlé au principal, vous verrez de nouvelles missions disponibles à la guilde. Il est clair que vous devez découvrir comment les monstres ont-ils pu être altérés comme cela. Il faut aller plus loin et plus profondément dans Ragol pour trouver une explication. Les humains se sont réfugiés dans les mines et ont construit des laboratoires et des machines pour se protéger des monstres. Cela semblait fonctionner mais curieusement les machines ont finies par se rebeller et ont tué les humains progressivement. Quoiqu'il en soit il faut découvrir quand est survenu ce problème et surtout découvrir le lieu où les expériences ont commencé.

CONNAITRE LE CŒUR DE QUELQU'UN :

Elly souhaite vous accompagner dans les mines pour retrouver son maître Calus.

Salle 1 : Sortez de la salle.

Salle 2 : Tuez les robots et utilisez un bouton pour ouvrir la porte fermée de la salle 1. Vous aurez accès à deux sorties, à gauche et au nord.

Salle 3 : (nord) Il y a un objet.

Salle 4 : (gauche) Sortez vers la salle 5.

Salle 5 : Dans cette salle, à gauche vous trouverez des objets puis allez à droite pour utiliser une borne. Entrez dans la salle et utilisez le téléporteur pour accéder au centre de la salle. Retournez dans cette salle et utilisez l'autre sortie ensuite.

Salle 6 : Tuez et sortez.

Salle 7 : Vous verrez 2 sorties. Utilisez la borne qui ouvre une barrière pour ramasser des objets. Sortez par la gauche, utilisez une deuxième borne pour couper une autre barrière. Retournez en salle 7 et sortez par la droite.

Salle 8 : Entrez dans le couloir et Elly recevra un mail.

Salle 9 : Tuez 2 gros robots.

Salle 10 : Tuez les robots. Vous verrez 2 sorties. Allez à droite vers la salle 11.

Salle 11 : Là encore deux sorties, l'une mène à un objet et l'autre à deux boutons au sol. Retournez en salle 10 et utilisez l'autre sortie à présent.

Salle 12 : Deux boutons au sol.

Salle 13 : Tuez un robot.

Salle 14 : Tuez et sortez par la droite.

Salle 15 : Utilisez 2 boutons au sol.

Salle 16 : Tuez les robots. Une sortie mène à 2 boutons au sol, utilisez les. Puis vous arrivez dans une salle avec des objets. Revenez en salle 16 et sortez au nord pour trouver Calus. C'est un ordinateur en fin de compte et non un humain. Il se trouve qu'un puissant virus l'a corrompu et qu'à cause de cela il a commencé à diriger les robots contre les humains. Ceci dit, le corps de Ryco n'est pas parmi ceux des cadavres. Retournez à la guilde et recevez votre récompense.

LES RECHERCHES DU DOCTEUR OSTO :

Allez dans les mines après avoir parlé au client. Vous commencerez directement dans les mines 2.

MINES 2 :

Salle 1 : Tuez les robots et vous verrez deux sorties, à gauche et au nord. Prenez la sortie nord.

Salle 2 : Utilisez une borne qui coupe une barrière et retournez en salle 1.

Utilisez la sortie de gauche en salle 1 à présent.

Salle 3 : Tuez un chasseur et sortez au sud pour avoir des objets et ensuite allez au nord.

Salle 4 : Vous verrez 2 sorties, au nord et à gauche. A gauche vous retournez en salle 2. Sortez par le nord.

Salle 5 : Pour tuer le terrible robot ici, frappez le disque avec des pointes dessus. Sortez par le nord pour trouver un allié et des objets. Sortez par la gauche ensuite.

Salle 6 : Tuez et sortez. Utilisez une borne pour ouvrir la porte fermée, ramassez les objets et un chasseur va ouvrir la dernière porte de cette salle.

Salle 7 : Détruisez le disque pour arrêter les robots.

Salle 8 : Tuez les robots et allumez la lumière sur la gauche. Au nord vous trouverez des objets et une borne. Sortez ensuite par la droite.

Salle 9 : Courez jusqu'au disque pour détruire les robots. Près de l'entrée se trouve une salle avec une borne et des objets puis sortez par la gauche.

Salle 10 : Détruisez la mine dans le couloir, entrez dans la salle et tuez les robots. Passez une porte à gauche pour trouver la borne qui coupe la barrière violette et retournez en salle 10 et cette fois sortez au nord.

Salle 11 : Allumez la lumière et sortez. Vous trouvez l'ordinateur. Utilisez le disque pour télécharger les données. Vous êtes libre ou non de dire votre nom à Sue mais il ne vaut mieux pas lui dire si vous souhaitez finir la quête cachée " Soul Eater ". La mission est finie, retournez à la guilde prendre votre récompense.

UNSEALED DOOR : (il me semble que ce n'était pas traduit)

Le docteur Mome a décidé de vous accompagner dans les mines, malheureusement dirons nous, afin de constater de lui-même ce qu'est devenu le serpent génétiquement modifié. Ce boulet va vous causer bien des soucis. Il faudra le traîner derrière vous et en prendre grand soin. C'est sans aucun doute la mission la plus difficile du jeu. Prévoyez d'avoir 10 star atomizer dans votre inventaire.

Tout d'abord amenez le boulet à l'ordinateur. Utilisez la carte de la mine 2 citée précédemment. Sortez de la salle, allez tout droit, trouvez les trois boutons au sol et accéder à la mine 1.

MINE 1 :

Salle 1 : Tuez et sortez.

Salle 2 : Tuez les robots, allumez la lumière et sortez. Vous arrivez ensuite dans des salles connues. En l'occurrence, utilisez la carte de la mine 1 pour atteindre la salle 16 où les choses seront un peu différentes. Vous serez accueilli par deux gros robots et passez la porte pour atteindre la dernière partie des mines 1.

Salle 17 : Tuez et sortez.

Salle 18 : Utilisez 4 boutons au sol.

Salle 19 : Utilisez 4 boutons au sol.

Salle 20 : Utilisez une borne pour couper la barrière, tuez les robots et passez la porte que vous verrez pour avoir des objets. Retournez en salle 18 et sortez par le nord de la salle.

Salle 21 : Tuez les robots et vous verrez 2 sorties. A droite vers des objets et ensuite allez au nord.

Salle 22 : Tuez les robots et vous verrez 2 sorties. Vous trouvez le téléporteur vers le boss.

LE TUNNEL SOUTERRAIN :

BOSS : DE ROL LE

1) Un nom aussi chiant à prononcer que le monstre à vaincre accompagné d'un boulet. Déjà n'entrez pas ici si vous n'avez pas 10 star atomizer. Vous en trouverez un dans la mine 2, salle 5, après avoir détruit le disque. Ressortez avec une télépipe et annulez la mission. Rejouez la scène autant de fois que nécessaire.

2) Mome a 5 monomate sur lui. Soyez sûr qu'il ne les utilisera pas. Ne me dites pas que c'est impossible, c'est possible puisque je l'ai fait un nombre de fois incalculable.

3) Durant le combat avec le boss, choisissez de tirer avec le pistolet. Si le boss ne frappe que Mome, il faudra vous débrouiller pour encaisser le coup de tentacule à sa place. Poussez le si il le faut. Figurez vous que spécialement sur lui, De Rol Le fait des combos avec sa tentacule.

4) Le plus difficile c'est de protéger Mome des boules de feu violette parce que là encore, il y a des combos à l'horizon.

5) Quand la lumière s'éteindra, n'essayez pas de tirer sur le serpent à cause de Mome. Ce boulet se met à marcher dès que vous commencer à courir. Du coup il se ramassera systématiquement le rayon laser et mourra. Au plus vous pourrez placer un tir et ensuite courez en espérant que Mome suive assez vite. De manière générale courez sans arrêt en faisant des huit.

6) Il faudra aussi prévoir du temps de libre et être très zen sinon ce sera la crise d'épilepsie.

J'étais au niveau 25 quand j'ai réussi ce combat d'anthologie. Il faudra ensuite parcourir les mines une nouvelle fois à l'issue de cette mission afin de rencontrer le troisième boss.

BOSS : VOL OPT

Phase 1 : Tirez sur les pointes en l'air pour qu'elles descendent. Maintenant le

virus est dans l'ordinateur et se balade d'écran en écran. Il faudra tirer sur l'écran quand vous le verrez. Il se transformera rapidement.

Phase 2 : Vous pouvez choisir la partie du boss que vous souhaitez détruire, mais le fun vient du fait qu'en jouant bien vous pouvez presque tout détruire, surtout en ligne et à plusieurs. Courez quand il tire des missiles ou son laser et tirez sinon.

Maintenant, ramassez les objets et téléportez vous. Vous accèderai à un couloir avec une porte fermée au bout. C'est la seule énigme du jeu alors lisez vite la suite.

1) N'essayez pas de lire les messages près de la porte. Il me semble que ce bug est propre au PSO japonais mais soit le jeu va planter, soit la bulle affichera un message vide. En version européenne, ça devrait marcher.

2) Utilisez une télépipe pour retourner à Pioneer City seulement si vous avez vu un pilier et que vous l'avez allumé en venant voir Vol Opt. Sinon sauvegardez après avoir vu la porte et quittez le jeu. Relancez votre jeu afin de chercher trois piliers à ouvrir.

3) Rejouez dans les mines et dans les mines 2 vous pourrez allumer le premier pilier. Pour valider l'allumage, il faudra vaincre à nouveau Vol Opt. Sauvegardez.

4) Cherchez un deuxième pilier dans la forêt 2 et le troisième dans la cave 2. Activez les bien entendu.

5) La porte est ouverte à présent. Vous pouvez entrer dans les ruines.

6) Vous avez deux choix à présent, l'un est d'aller voir le dernier chef, dark Force et de finir le jeu et l'autre est de finir les trois dernières missions se déroulant dans les ruines.

Conclusion : Mome a analysé les recherches du docteur Osto. La cellule bêta 772 a été relâchée et c'est à cause d'elle que le serpent a muté et ensuite a contaminé les natifs. Il est clair que la cellule 772 a été relâchée parce que quelqu'un a implanté un virus dans l'ordinateur, Calus. Celui ou celle qui est responsable de cet accident et du massacre qui en a suivi se trouve dans les ruines.

SCENARIO 4 : " un démon des anciens temps veille et attend le moment de se réveiller " (extrait du guide officiel de phantasy star 3)

LE PLAN SECRET DU DOCTEUR :

Elenor va vous accompagner une fois de plus pour faire une série de test avec une nouvelle arme de destruction.

RUINES 1 :

Salle 1 : Utilisez 2 bornes.

Salle 2 : Premier Test : Vous verrez 3 sorties. Tout droit et deux à droite. Commencez tout droit.

Salle 3 : (tout droit) Tuez et utilisez une borne. La porte mène à des objets. Maintenant retournez en salle 2 et utilisez la deuxième sortie de droite.

Salle 4 : Utilisez la borne qui coupe une barrière ici et passez la porte.

Salle 5 : Utilisez une borne.

Salle 6 : Tuez et sortez grâce à un téléporteur.

Salle 7 : Vous revenez à la première sortie de droite de la salle 2. Utilisez 3 boutons.

Salle 8 : Tuez les monstres et vous verrez 2 sorties. A droite vers des objets et ensuite à gauche.

Salle 9 : Deuxième Test : Vous verrez 2 sorties. A gauche vers des anneaux de régénération et tout droit.

Salle 10 : Des objets.

Salle 11 : Troisième et dernier test : Tuez les monstres puis utilisez une télépipe pour revenir à la guilde.

CHERCHE MON MAITRE :

Shino veu se joindre à vous afin de retrouver son maître perdu dans les rines.

RUINES 1 :

Salle 1 : Tuez et sortez à droite vers des objets. Puis sortez par la gauche.

Salle 2 : Tuez et sortez.

Salle 3 : Sortez et utilisez la borne qui coupe une barrière. Revenez pour ramasser des objets et utilisez 2 boutons pour ouvrir une porte. Vous êtes dans la salle du troisième test. Utilisez la carte précédente pour vous repérer. Une sortie mène à des anneaux de régénération et l'autre vers une salle avec des objets. Une troisième sortie se révélera être la bonne.

Salle 4 : Tuez et sortez.

Salle 5 : Tout droit la sortie vous mène à des objets et ensuite il faudra sortir par la gauche.

Salle 6 : La sortie de droite mène à un téléporteur inutile. Allez à gauche et utilisez le téléporteur avec 2 bornes.

Salle 7 : Cette salle peut être atteinte par la troisième sortie de la salle 6. Tuez et sortez.

Salle 8 : Tuez les monstres et allez dans les ruines 2.

Salle 1 : Tuez et vous verrez 3 sorties. Sortez par la gauche vers une borne qui coupe une barrière et tout droit pour voir un tremblement de terre.

Salle 2 : Tuez puis vous verrez 2 sorties. Sortez par la gauche.

Salle 3 : Près des 2 bornes, Shino va sentir que son maître n'est pas loin. Passez la porte.

Salle 4 : Tuez et recevez l'épée Kamui. Sortez.

Salle 5 : A gauche c'est le bon chemin, à droite une borne qui coupe une barrière.

Salle 6 : Vous trouverez un chasseur mort.

Salle 7 : Combattez les monstres et vous recevrez l'épée Yasha. 2 sorties, à gauche et tout droit. A gauche se trouve un téléporteur vers des objets et tout droit vous sentirez un autre tremblement de terre.

Note : Si vous quittez le donjon maintenant ou pendant la mission en utilisant une télépipe un nouveau tekker sera en ville près du magasin. Il vous parlera de la légende des 4 épées et vous dira que Zoke en a trois. Si vous souhaitez trouver Agito, parlez à ce Tekker. Retournez dans le donjon.

Salle 8 : Tuez les monstres et parlez à Zoke. Il vous remet l'épée Sange. Ramassez les objets et retournez à la guilde pour avoir votre récompense.

DEPUIS LES PROFONDEURS :

Rencontrez votre client puis descendez dans les ruines.

RUINES 2 :

Salle 1 : Utilisez 2 boutons au sol, sortez par la droite et utilisez 2 autres boutons au sol. Sortez par la gauche pour ramasser des objets. Sortez au nord en suite.

Salle 2 : Tuez et sortez.

Salle 3 : Vous pouvez sortir au nord vers quelques salles avec des objets et ensuite revenir pour sortir par la gauche. Vous trouverez 2 chasseurs ici.

Salle 4 : Continuez Pour en trouver 2 autres et tuez les monstres qui se montreront. 2 sorties, l'une vers des objets et l'autre c'est le bon chemin.

Salle 5 : Tuez et sortez.

Salle 6 : Tuez et sortez par la droite vers un téléporteur. Ramassez des objets. Revenez en salle 6 et sortez par la gauche.

Salle 7 : Vous trouverez une femme, parlez lui jusqu'à ce qu'elle vous attaque. Tuez la ainsi que les monstres qui vont se montrer.

Salle 8 : Tuez et sortez sur la droite pour vous soigner et ensuite sortez par la gauche.

Salle 9 : Tremblement de terre. A droite des objets et ensuite sortez par la gauche.

Salle 10 : Tremblement de terre. Tuez les monstres. Il y a deux sorties, à droite vers des objets et ensuite à gauche.

Salle 11 : Utilisez le pont, évitez la caisse qui vous tombe dessus et sortez.

Salle 12 : Tuez un centaure et sortez. Vous arrivez dans les ruines 3.

RUINES 3 :

Salle 1 : Vous retrouvez Ash et il décide de se joindre à vous. Tuez et sortez.

Salle 2 : Tuez et sortez.

Salle 3 : Il y a 5 sorties ici. La sortie gauche 1 mène à une borne qui coupe une barrière à l'issue de quelques salle. La sortie gauche 2 mène à une borne qui coupe une barrière, mais la salle concernée est dans le noir. La sortie de droite 2 mène à la cinquième sortie de la salle 3 et un téléporteur. Utilisez le puis combattez dans la salle dans le noir. Allumez la lumière pour voir le bouton rouge. Utilisez la sortie de droite 1 pour trouver un nouveau téléporteur. Utilisez la machine que vous trouverez pour récolter des données. Sortez et Ash vous quittera. A partir de là vous pourrez retourner à la guilde en utilisant une télépipe.

Conclusion : C'est Ryco, qui ayant l'âme la plus forte n'est pas morte en servant de vaisseau à Dark Falz, qui a empoisonné avec un virus l'ordinateur et provoqué les incidents avec les natifs et les monstres génétiquement modifiés. L'âme de Dark Falz a envahie Ryco au moment où elle a ouvert la porte des ruines. Dark Falz a d'abord contrôlé les natifs et les monstres génétiquement modifiés puis les humains se protégeant avec des machines, il a forcé Ryco a véroler l'ordinateur. Se réfugiant près de la boîte de Pandore, Ryco attend son sauveur, c'est-à-dire vous.

Toutes les missions sont complétées. Vous les verrez en jaune et il vous est possible de les rejouer pour des exp, de l'argent et aussi pour compléter quelques quêtes supplémentaires. Vous pouvez à présent explorer les ruines et arriver dans les ruines 3. La carte est très simple donc, inutile que j'en fasse une. L'idée est d'arriver dans le couloir finale, où la dernière porte sera ouverte avec un téléporteur vers le dernier chef.

BOSS FINAL : DARK FORCE

Un équipement qui vous sera utile contre dark force en very hard est le suivant :

Attribute Plate 4 slots

Perfect Resist++ dans les 4 slots

Attribute Wall

A ce moment là, Grantz le sort phare de notre ennemi préféré sera limité à 100 points de dommage au maximum. Dark force vous infligera 200 à 300 points de dommage en fonction de votre personnage et de votre niveau.

Quand vous arriverez dans l'arène, cliquez sur la boîte de Pandore pour que Dark Force apparaisse.

Phase 1 : Vous êtes entouré de 1000 mines explosives et agressives. Il suffit d'en détruire une ou deux et d'éviter de se faire toucher pour le moment. Il faut détruire les mines qui ont un esprit violet à l'intérieur. Dans le mode en ligne ce sera bien pire donc retenez bien ce point. En very hard, votre Mag si il est bien

développé passera en god mode de façon à ce que vous ne mourriez pas. En very hard, ces mines vont foncent dessus et sont fatales.

Phase 2 : Le monstre a 3 têtes. Détruisez celle de droite parce que c'est la tête qui régénère le monstre. Tournez autour de lui pour éviter qu'il ne vous frappe avec la glace ou le feu. Une fois cette tête détruite, le monstre s'écroule pour laisser place à la suite.

Phase 3 : Il vous reste à stationner devant le monstre et à tirer à répétition sur la grosse boule (pour rester poli) sur laquelle il semble assis. Normalement il ne pourra pas utiliser grantz sur vous car il ne l'utilise que pour atteindre ses ennemis à distance. C'est pourquoi notamment en ligne, je vous conseille de lui courir après pour rester à proximité de la boule pour ne pas mourir inutilement.

J'étais au niveau 30 quand j'ai triomphé de Dark Falz. Ce combat m'a semblé réellement facile puisque j'ai trouvé les techniques appropriées à chaque phase du premier coup. Ceci dit en phase 3 si vous ne courez pas après le monstre il vous réduira en cendres.

Phase 4 (seulement en hard et very hard) : Même en ligne avec des joueurs au niveau 100 ce combat est incroyablement difficile. Dark Falz vous attrapera et vous jettera dans les airs. Il se transforme une énorme créature qui possède plusieurs attaques. Il faut lui tirer dessus quand il devient solide. Habituellement il va dans les airs et lance des boules de lumière sur vous. Quand il lance le sort Grantz vous devriez y survivre si vous avez le Resist Saint. Vous avez sinon de grandes chances de mourir. Je pense que si vous commencez à courir quand il lance son sort c'est trop tard. En anticipant vous diminuer les chances de mort instantanée. Si vous n'êtes pas en face de lui, la boule qui lui sert de cœur ne pourra pas être atteinte correctement ou les dégâts seront partiels. Il vous faudra 10 star atomizer, 10 trimate et 3 ou 4 scape doll. Si vous triomphez, vous libèrerez l'âme de Red Ring Ryco de l'influence de Dark Falz. A partir du mode hard, elle pourra reposer en paix.

Vous verre ensuite le commander pleurer, vous rester sur Ragol pour vivre en paix puis il y aura une sauvegarde automatique de votre progression. Rechargez votre fichier pour jouer dans des niveaux de difficulté supérieurs. Cela vous permettra d'obtenir plus de points d'exp, de l'argent et d'avoir des armes plus rares. Pour le reste ce sera à vous de voir.

13 Quêtes Supplémentaires et cachées :

La quête de la Soul Eater :

Quand vous rencontrez Sue dans la mission Unsealed Door, elle vous a parlé de Black Hound. Voici comment l'affronter.

Compléter la mission les recherches du docteur Osto et répondez Non à Sue. Si vous avez dit oui, ce sera trop tard, il faudra attendre de rejouer le jeu en hard ou en very hard pour avoir la soul eater.

Compléter la quêtes unsealed door et soyez sûr de parler à Bernie dans la salle qui ressemble à un S et qui est coupée en deux parties. Parlez à Sue et finissez cette quête.

Compléter la quête Le torrent de larmes, après avoir battu Anna, continuez pour rencontrer Black Hound qui n'est autre que Kireek. Battez le.

Compléter la quête Black Paper et en chemin vers la cave 2 vous rencontrerez Kireek de nouveau. Vous le trouverez facilement. Tuez le, il résiste cette fois. Finissez la mission.

Enfin finissez la quête Depuis les profondeurs. Après que Ash vous quitte, retournez à Pioneer City grâce à une télépipe et re rentrez dans les ruines 1. Regardez sur votre carte dans l'inventaire et vous verrez Kireek désigné par une flèche. Cette fois il est possédé par Dark Falz et il faudra le tuer pour de bon. Vous obtiendrez alors la soul eater, sa faux personnelle.

Vous noterez que Kireek vous parle d'un autre pirate. Pour finir cette quête il faudra attendre d'avoir complété toutes les missions et d'avoir le droit de les rejouer. La chose la plus importante est de ne pas dire votre nom à Sue.

La quête de Agito :

Voici comment trouver la quatrième épée dont vous a parlé le tekker en ville.

Il faut trouver en mode hard et dans les ruines la quatrième épée Agito. Ceci n'est possible que si vous avez déjà reçu les trois épées. Vous trouverez le livre des katanas 1, 2 ou 3. Il y a 16 agito différentes et la vraie est celle de 1975. Après en avoir trouvé une, allez voir le tekker en ville et il vous dira si c'est la vraie agito ou pas. C'est le tekker qui apparaît près du magasin d'armes, pas celui qui identifie vos armes classiques. Je vous rappelle qu'il apparaît uniquement dans la mission Cherche mon maître.

LES ARMES DU DOCTEUR MONTAGUE :

Vous vous rappelez que Montague vous a parlé de forger des armes pour vous après la mission Le plan secret du docteur si vous lui apportez le matériel. En rejouant les ruines en normal après avoir débloqué le mode hard, à partir d'un niveau 32 minimum, tuez un maximum de Delsaber. Si vous avez de la chance vous obtiendrez le del saber right arm qui permet de forger le del saber buster. Donnez le bras du del saber à Montague et il créera l'arme. Si vous trouvez le bras gauche qui est encore plus rare, vous obtiendrez un del saber shield très puissant. Si vous rapportez un sinow beat arm, Montague créera un sinow beat blade. Enfin si vous apportez le chaos bringer arm, le sorcerer arm ou le pan's arm vous obtiendrez respectivement le Chaos bringer rifle, la chaos sorcerer cane ou le pan arm blade.

LA POELE A FRIRE D'AKIKO :

Dans la mission le paquet secret, parlez à un homme et répondez lui " !! " deux fois. Il vous donnera un emblème. Finissez cette mission.

Choisissez la mission Réclamer sa part et parlez à un autre homme qui se prétend être un membre (en ville) du club et compléter la mission.

Choisissez la mission La valeur de l'argent et parlez à un autre membre. Complétez cette mission.

Choisissez la mission Gran squall, trouvez le membre. Utilisez la réponse 1 puis finissez la mission.

Enfin choisissez la mission La fiancée perdue et parlez au dernier membre. Finissez cette mission. Retournez dans la mission le paquet secret et parlez à l'homme qui vous a donné l'emblème et ensuite vous parlerez à sa femme près de la banque. Vous obtiendrez l'arme suprême, la poele à frire d'akiko.

14 Les quêtes à télécharger :

Commençons par le commencement c'est-à-dire où les trouver.

0) Toutes les quêtes sont disponibles sur www.booyaka.com

1) Autrement il faudra se connecter à un serveur de PSO et en fonction du langage choisit dans votre jeu vous aurez accès à des quêtes téléchargeables.

2) Si le jeu vous dit que votre identité est incorrecte c'est peut être parce que vous avez téléchargé des fichiers pour un jeu étranger à votre console. En ce cas il faut réinstaller le browser de votre console.

3) Une fois connecté, ouvrez votre compte et vous aurez deux choix :

- Se connecter au serveur principal
- Télécharger des quêtes

Choisissez le second choix et prenez ce que vous trouverez (si un serveur existe encore pour PSO dreamcast). Vous ne verrez ce choix que si votre dreamcast est japonaise, votre PSO japonais et si le serveur existe encore.

Le serveur américain en a traduit une ou deux et le serveur européen avait finalement traduit une ou deux quêtes aussi.

Globalement les quêtes sont excellentes. Vous ferez et verrez des choses incroyables que vous n'auriez pas imaginé pour PSO tel qu'il est. C'est probablement la meilleure partie du jeu.

Seule la quête la lettre de Lionel est multi langage, pour les autres elles sont japonaises ou anglaises dans le meilleur des cas. Vous pourrez jouer aux fichiers japonais si vous passez en langage japonais avec votre jeu quelque soit votre version de PSO. Attention, n'entrez pas dans le tournoi en ligne des joueurs de PSO pour la coupe Famitsu, vous perdriez votre compte européen ou américain. Faites le seulement si votre dreamcast et PSO sont japonais.

Chaque quête est là pour vous aider à atteindre le niveau 100.

LA LETTRE DE LIONEL (110 blocs) :

La guilde a reçu un message de Lionel, un androïde qui a besoin d'aide. Lisez sa lettre dans le tableau de bord de votre inventaire. Allez dans la forêt. Trouvez le moyen d'atteindre la forêt 2. Allez en salle 3 et parlez au chasseur. Vous pouvez utiliser le téléporteur qui emmène à la salle 8. Tuez les monstres en premier puis utilisez un téléporteur qui vous ramène vers une petite salle. Vous trouvez la tête de l'androïde, il est en vie. Parlez lui et elle vous donnera des indices sur où se trouve la prochaine partie. Quand par exemple Lionel dira " je suis dans l'estomac ", tuez le monstre qui se trouve dans cette salle. Vous obtiendrez le bras. Parlez avec le bras et il vous donnera un indice sur la position des jambes. Retournez dans la forêt 1 et dans la salle 2. Vous trouvez la jambe gauche dans la rivière. Parlez à cette jambe pour avoir un indice sur l'autre jambe. Elle se trouve dans les caves, cave 2 pour être précis.

CAVE 2, CARTE 4 :

Salle 1 : Tuez et sortez.

Couloir 1 : Faites attention ici.

Salle 2 : Tuez les monstres. Vous verrez 2 sorties. Allez au nord vers une salle dans le noir et des objets, puis allez à gauche.

Salle 3 : Tuez et sortez.

Salle 4 : Il y a 3 mines ici.

Couloir 2 : Allez à droite pour entrer dans la salle 5, il vous sera possible aussi d'aller tout droit.

Salle 5 : Tuez et sortez, utilisez un téléporteur. Utilisez un autre téléporteur pour ouvrir une porte. Vous êtes de retour dans le couloir. Allez tout droit.

Salle 6 : Tuez et sortez.

Salle 7 : Tuez les monstres. 2 sorties : Une pour se régénérer avec des anneaux et l'autre qui est la bonne sortie.

Salle 8 : Après un troisième couloir, tuez les monstres et il y a aura 3 sorties possibles. La porte au nord est fermée, la porte de gauche donne sur une salle isolée et enfin la porte de droite est celle qui vous intéresse.

Salle 9 : Utilisez 4 boutons, allez dans une salle dans le noir, allumez la lumière et tuez les monstres. De retour dans la salle 9 vous verrez le pan arms dans la cave 1 alors qu'en principe il n'y en a pas. Utilisez la deuxième porte pour aller en salle 10.

Salle 10 : La sortie à gauche mène à la salle 8 et l'autre à la cave 2.

Une fois dans la cave 2 vous parcourrez un maximum de 3 salles en suivant le chemin en plus, sans autres possibilités. Vous trouverez la jambe tout simplement. Parlez à la jambe et utilisez une télépipe pour retourner à Pioneer City. Près de la guilde vous verrez le chasseur que vous avez croisé dans la forêt. Parlez lui et vous récupèrerez le corps de Lionel. Il est complet. Allez parler à Lionel dans la guilde et ensuite recevez votre récompense à l'accueil.

En mode very hard vous gagnerez jusqu'à 23000 points d'exp.

LA QUETE DU MATERIAU RARE (66 blocs) :

Réglez votre langage en japonais ou sinon vous ne trouverez pas dans les quêtes téléchargeables à la guilde. Cette quête est intéressante pour deux points : Vous pouvez trouver beaucoup de monogrinder et de matériau en général et vous pouvez aussi gagner pas mal de points d'expérience grâce aux Monest et aux Mothmant, en very hard. En jouant cette quête vous pourrez gagner 17000 exp en very hard. Avec une télépipe vous pourrez quitter le donjon et revenir à l'endroit où se trouve la moth mant. Ainsi c'est presque de l'exp infini que vous gagnerez.

Le client Oswald veut 4 ingrédients pour créer une arme à photon. Il a obtenu l'accès à un laboratoire de recherche secret et est en mesure d'exploiter ses découvertes. Il vous offre une récompense en prime. Vous avez accès à deux donjons, la forêt et la cave. Lisez votre tableau de bord dans l'inventaire pour voir la liste des objets qu'il faut trouver.

Allez dans la forêt 1, salle 1 et 7 pour trouver le Moon Tyte à chaque fois. Allez dans la forêt 2 et tuez le dragon. Vous obtenez l'écaille de dragon. Retournez en ville et entrez dans les caves. Avancez dans le donjon et trouvez 2 sorties. L'une mène à des anneaux et l'autre à une salle avec un rocher qui a des étoiles brillantes dessus. Cette salle est coupée en deux. Le rocher est dans la deuxième partie de la salle. Cherchez le rocher et prenez l'objet. Il vous est possible de prolonger l'exploration jusqu'à la cave 3 ou retourner à Pioneer City. Le client offre alors 3 choix quand vous lui parlez et choisissez autant de fois que nécessaire pour avoir une arme.

Note :

- 1) Vous pouvez obtenir pas mal d'armes qui utilisent le photon. En général les armes ne seront pas terribles, des frost swords ou frost machine gun.
- 2) Il faut seulement 1 moon tyte, 1 écaille de dragon et un objet de la cave même si vous pouvez en récolter plus pour avoir une arme de feu. Avec 2 moon tyte l'arme devient de glace.
- 3) Vous gagnerez un total de 20000 exp si vous explorez les caves 1 à 3.

LE CHASSEUR EN RETRAITE (37 blocs) :

Là encore mettez le langage en japonais dans le jeu. Donoph un chasseur veut que vous l'aidiez à tuer 99 monstres en moins de 30 minutes. Il souhaite battre le record du grand maître Zoke. Répondez à Donoph " !! ". Allez dans les ruines 3 et trouvez Donoph. Tuez 99 monstres pour finir cette mission, Donoph est assez utile en plus.

Personne n'apprécie la victoire de Donoph Si vous vous rappelez du discours de Kireek dans la quête Soul Eater, il parlait d'un rival et ce rival est Donoph. Il est le seul survivant de Pioneer 1. Cependant voici une quête supplémentaire à réaliser.

Cette quête n'est accessible qu'en very hard curieusement.

Vous verrez qu'en ville il y a Alicia. Parlez lui. Elle connaît Donoph et veut le voir.

1) Répondez " !! " à Donoph au début de la quête.

2) Finissez le défi de 99 monstres. Donoph Vous laisse et part à la recherche d'un centième monstre pour battre le record. Vous êtes seul dans le donjon. Vous devez retourner en ville par vos propres moyens et non en utilisant une télépipe sinon les prochaines séquences n'auront pas lieu.

3) Parlez à Alicia au lieu d'aller à la guilde. Vous entendez un bruit de victoire. Alicia se joint à vous et ouvre une salle dans la forêt 2. Vous remarquerez une salle fermée et un mail qui parle de Flowen et de Donoph. Répondez oui au mail.

4) Retournez dans les ruines 3 et cherchez le centième monstre. Si vous le trouvez vous pourrez entrer dans le couloir fermé des ruines.

LA COUPE FAMITSU DE PSO (110 blocs) :

Cette quête est donc sponsorisée par Famitsu le célèbre magazine japonais. Réglez le langage en japonais. Dans cette quête le but est de jouer des mini jeux dans la forêt, les caves et les mines. Vous finirez la quête en un temps qui est stocké dans votre dreamcast et que vous pourrez envoyer sur internet afin d'entrer dans le tournoi. Celui qui complète la quête le plus rapidement en est le vainqueur.

Dans cette quête chaque fois qu'on vous propose un choix c'est entre oui ou non qu'il faut choisir. En fait on vous demande si vous souhaitez avoir des informations sur les règles du jeu. Je vous rappelle que si vous envoyez votre score alors que vous n'avez pas un compte sur isao net vous perdrez votre accès à PSO. Cette dernière remarque ne doit plus être valable et la quête en elle-même n'a plus lieu d'être.

La forêt :

Le commander vous demande d'aller dans la forêt pour commencer le tournoi. En ville tout le monde dit des choses intéressantes à propos du tournoi. Il y a des panneaux publicitaires pour Famitsu aussi. Allez dans la forêt. Il vous faut 11 points en battant des ennemis au jeu ciseaux, pierre, feuille.

Shino apparaît et vous explique les règles du jeu. Il faudra vaincre 4 adversaires. Le premier c'est le rag rappy, il est en salle 6. Parlez lui. Les choix sont Go, Shyoko et bar. Si vous gagnez avec un go vous recevez 2 points. Avec un Shyoko 1 point et avec un bar 5 points.

Utilisez un téléporteur pour aller directement au prochain adversaire. Il s'agit d'un scientifique qui travaille pour Alicia.

Le troisième est dans la même salle, passez la barrière bleue et parlez à un vaisseau. C'est lui votre adversaire.

Enfin allez en salle 7 près du rappy. Il y a une pierre cachée quelque part et c'est votre quatrième adversaire. Dès que vous avez 11 points parlez à Shino et elle ouvrira le chemin vers les caves.

Les caves :

Très fun et très bizarre à la fois. Parlez à Morrigan. Elle vous demande de trouver un ami. Cherchez une porte qui s'ouvre et parlez à Type 0. Il vient avec vous. C'est un témoin. Parlez à Morrigan et elle disparaît. Il faut la poursuivre.

1) Il faut passer le premier couloir sans se faire tuer. Type 0 vous attend de l'autre côté.

2) Vous verrez un rocher et une barrière. Pour ouvrir la porte il faut atteindre la borne. Cette salle agit comme un téléporteur géant. Il faut trouver le bon pixel

pour être téléporté auprès de la borne. Allez à droite et près du rocher, activez la borne et allez près de l'entrée pour quitter cette salle.

3) Chaque fois que vous détruisez une caisse, vous affronterez un ennemi.

4) Morrigan est cachée sur la gauche de la salle. Elle est invisible. Ensuite parlez lui et elle va s'échapper.

5) Tuez les monstres pour protéger Type 0.

6) Dans les chutes d'eau, Morrigan vous paralysera ce qui vous fera perdre du temps. Sortez ensuite.

7) Allez à droite. Dans la prochaine salle allumez 2 boutons au sol. Passez la porte à gauche pour allumer 2 boutons de plus et utilisez un téléporteur. Vous arrivez dans une salle où il faut tuer des monstres. Dans le chemin suivant allez tout droit. Passez la porte nord gauche. Tuez des monstres le plus rapidement possible (il faut parler à une créature). Passez la dernière porte au nord et à droite. Cherchez 4 boutons au sol invisible pour tuer un monstre. Passez la dernière porte. Il y a des objets, une porte s'ouvre avec 4 bornes et vous atteignez la fin de cet étage.

8) Parlez à Morrigan et elle ouvre le chemin des mines.

Les mines :

Vous rencontrez un hunter. C'est l'homme qui aidait Kroe au début de la mission le torrent de larmes. Votre but est de le toucher à chaque fois pour qu'il admette que vous êtes plus rapide que lui.

Stage 1 : Dans cette salle poursuivez le. Dans la suivante tuez les monstres. Rendez vous au stage 2.

Stage 2 : Dans cette salle il est au centre. Utilisez un téléporteur pour le rejoindre. Il faut le toucher lui et son double (l'impact est différente). C'est assez long. Vous pourrez accéder à une petite salle ici. Il y a un homme invisible qui vous donne un objet comme récompense pour l'avoir trouvé. Vous pouvez ensuite explorer les salles pour trouver des objets ou des gagner des points d'exp et enfin allez au stage 3.

Stage 3 : Le plus dur et le plus long de tous. Notre chasseur continue de se téléporter d'un coin à l'autre mais jamais dans le coin où vous êtes. Allez simplement dans la direction opposée à la votre pour le toucher. Anticipez le en fait. Après cela, suivez le et parlez le pour retourner à Pioneer City.

Pour quitter cette mission, parlez au commandeur et à la fille. Elle vous demande si vous souhaitez quitter (dites oui ou non) et si vous souhaitez enregistrer votre temps (là encore oui ou non). Ensuite vous quitterai cette quête.

LA QUETE DE PAQUES (64 blocs) :

Cette quête se présente comme la suite de la coupe Famitsu. Dès que vous aurez complété cette quête vous pourrez changer votre record dans la coupe. Cette quête est écrite en l'honneur des trois moyens de se connecter en ligne avec une dreamcast, le modem de la dreamcast (europe), le broadband adaptor (amérique) et l'ADSL (japon). Il y aura un quiz ainsi qu'une partie de surveillance dans cette quête afin d'obtenir aussi un objet rare.

Gardez à l'esprit qu'avec un personnage vous pouvez obtenir un seul objet rare. Vous avez besoin de 3 personnages différents pour les avoir tous.

En normal vous aurez une chain sawd, en hard ce sera un flame visit et en very hard le sting tip. Faites votre choix maintenant et ensuite réglez le langage en japonais pour jouer à cette quête.

Pendant la coupe Famitsu, Black Paper et quelques autres ont volé une ADSL et un

modem dramcast (le split dans le jeu). Votre mission est de les rapporter.

1) Parlez au client. Vous recevez un manuel d'instruction (à lire dans votre tableau de bord).

2) Lisez mon guide pour avoir une référence sur les cartes, en fait il s'agit de celle de Unsealed Door.

3) Allez dans les mines 2.

MINES 2 :

4) Entrez dans la salle 1. Utilisez l'ordinateur pour regarder la scène entre Black Paper et le hunter rouge puis une autre scène pour apprendre que les 3 scientifiques (3 clones de Mome) ont sécurisé le split et l'ADSL.

5) Appuyez sur Start et allez dans le menu objet/carte de la zone. Localiser le scientifique désigné par une flèche bleue. Pour l'espionner il faudra utiliser le bon ordinateur dans la bonne salle. Tant que vous n'avez pas vu 3 scènes il faudra lui parler et répondre 1 et 1 tant qu'il ne bougera pas. Si vous avez compris le principe lisez la suite.

6) Espionnez le dans la salle 2 quand il est dans la portion accessible depuis la salle 1. Il faudra utiliser l'ordinateur dans la petite salle de la salle 3. Quand il sera dans la petite salle de la salle 5 (là où vous trouvez des star atomizer en principe) il faudra utiliser l'ordinateur de la petite salle de la salle 6. Enfin quand il viendra dans la salle 6 il faudra utiliser l'ordinateur de la petite salle de la salle 2. Ca peut être très long car les positions de ce PNJ sont aléatoires.

7) Finissez cette partie et parlez au personnage que vous avez espionné, répondez 1 puis 2. Battez le et vous obtiendrez le split.

8) Regardez sur votre carte du donjon et localisez 2 autres flèches. Allez vers Black Paper et le chasseur rouge. Suivez les pour continuer la quête.

9) Vous pouvez accéder à la dernière salle des mines 2. Cette fois parlez à la personne et il proposera un nouveau menu.

- Informations sur le Split
- Informations sur l'ADSL
- Informations sur le broadband adaptor.

Si vous comprenez le japonais vous trouverez là les réponses au quiz.

10) Il faudra espionner une personne dans les salles suivantes :

La deuxième salle en forme de S en utilisant l'ordinateur en salle 11, le couloir après la deuxième salle en S en utilisant l'ordinateur de la salle pleine de caisses et enfin en salle 11 en utilisant l'ordinateur de la deuxième salle en S. Ca vous causera pas mal de soucis parce qu'il faudra presque placer ou forcer votre victime à se trouver au bon endroit.

Une fois que vous en serez là, allez lui parler, répondez 1 puis 2 et tuez le. Vous obtenez l'ADSL. Vous entendrez le jingle de victoire. Bien que la quête soit finie ne retournez pas à la guild. Allez dans la salle 2 (la première des salle en S) pour utiliser l'ordinateur et regarder une autre scène. Allez jusqu'à la porte fermée dans les mines 2. Utilisez votre manuel pour voir un message. Le sol va trembler et la porte s'ouvrira. Allez dans les mines 1.

MINES 1 :

Ici il faudra vous battre. Quand vous serez bloqué cherchez en général au centre de la pièce un robot gris. Il est parfois invisible à cause d'un bug.

Q1 : Le prix de l'adsl au japon = 5500 yens, la réponse 2 = c'est faux (choisissez la croix).

Combattez jusqu'à retrouver le robot gris numéro 2.

Q2 : C'est le nombre de baud par seconde, la réponse est 24, réponse 3.

Combattez jusqu'à ce que Black Paper et chasseur rouge vous arrêtent. Il est temps de les tuer. Avancez jusqu'à la question 3.

Q3 : C'est une question relative à l'ADSL, la réponse est analogique, réponse 2.

Complétez l'étage et allez dans le tunnel souterrain pour combattre De Rol Le.

BOSS : DE ROL LE

Soyez sûr d'avoir des scape dolls parce que si vous mourrez vous perdrez définitivement votre arme. Pendant le combat prenez une seconde pour répondre aux questions en donnant les réponses dans cet ordre : 2, 3, 1, 2, 3, 1...

Après l'avoir tué vous recevrez des armes rares. Retournez à la guilde.

Parlez au client et ensuite à l'accueil. On vous donnera l'adresse suivante : [Http://www.eaccess.net/jp/info/psox.html](http://www.eaccess.net/jp/info/psox.html). C'est là bas que vous pourrez poster votre record. Ne le faites que si vous avez une dreamcast japonaise et un PSO japonais avec un compte sur isao net. Sinon votre clé sera bannit à plus ou moins long terme.

15 Histoire de Phantasy Star et lien avec PSO :

C'est en 1987 que Phantasy Star 1 apparaît sur Master System. Il s'agissait du premier jeu de rôle jamais réalisé sur console (ce genre était plutôt réservé aux PC japonais inconnus chez nous). Les scènes en ville utilisaient une vue classique comme dans les autres Phantasy Star alors que les donjons et les combats se déroulaient à la première personne. Cette cartouche de 4 méga + étaient pleine et demandait plus de 20 heures de jeu pour pouvoir être conclut. Les donjons étaient de vrais labyrinthes et alors que la boîte parlait de 16 donjons multi niveaux, il y en avait plus de 31. Il y avait peu de villes à visiter mais le jeu n'étant pas du tout linéaire ce détail engendrait une notion de liberté incroyable. Vous pouvez même explorer les donjons dans l'ordre que vous souhaitez (enfin presque). Vous visiterez Parma, Motavia et Dezolis. C'est d'ailleurs le seul des Phantasy Star où vous visiterez Parma. Il y avait 4 personnages dans l'équipe, notez qu'on est revenu à ce standard, et parmi eux, la légendaire Alys, Odin le chasseur, Myau l'étrange chat volant et Noah (renommé Lutz dans PS 2 et 4) le premier des espers. PS 1 fut pour moi une surprise de taille car j'ai joué à ce jeu après avoir fait les autres PS. Je n'ai pas été déçu et même plutôt surpris par la qualité générale et l'ampleur de ce premier volet.

En 342 du temps de Alys (TA), Nero, Nei en japonais, fut le premier à découvrir Dark Force dans le cœur de Lashik. Lashik le tua et Alys décida de partir en croisade contre lui pour venger son frère. Elle commença par visiter Parma où elle rencontra Myau et Odin puis alla sur Motavia pour trouver Noah. Les habitants de Mota sont d'ailleurs à l'effigie d'un des héros de PS 4. Puis Alys visitera Dezolis. La quête se conclura à Parma. Parmi les ennemis notoire Alys rencontrera la Méduse, elle trouvera un équipement complet en Laconia dont l'épée de Laconia qui deviendra plus tard la fameuse épée de Nei qui se transmet de génération en génération pour combattre Dark Force. Myau se transformera en dragon pour voler jusqu'à Sky Castle, phase reprise dans Lunar, quant à Sky Castle vous le retrouverai identique et en 2D dans PS4. Il faudra tuer Lashik puis combattre le gouverneur de Motavia possédé par Dark Force (Falz dans PS 1). Il y avait deux

fins, Alys devient ou non la reine de Parma.

Phantasy Star 2 :

En 1989, Sega lance le second jeu de rôle de la mégadrive juste après Super Hydlide, j'ai nommé Phantasy Star 2. Ce jeu fut une excellente surprise. L'histoire est réellement prenante et seule la technique rappelle le grand âge de ce jeu. La cartouche de 6 mégas possédait de longs labyrinthes (plus de 19 contrairement à ce que disait le package) et des personnages très charismatiques qui ont marqué les nombreux fans de la série.

Ce jeu est donc l'histoire de Rolf, un orphelin, sauvé par une inconnue. Le jeu se situe en 1284 TA. Rolf est hanté par ce cauchemar. Il recueille une créature qui grandit et se transforme en belle jeune femme, Nei. Tout Mota est préservée du besoin par un étrange protecteur qui se nomme Mother Brain, un ordinateur qui est apparu mystérieusement. Alors que des événements étranges ont lieu de plus en plus de gens s'unissent pour remédier aux problèmes, Rolf, Nei, Rudo et bien d'autres vont tenter d'éclaircir la situation. Rolf pourra acquérir la technique Megido, Nei sera tuée par Nei First son double maléfique et les héros seront traités à tort de criminels. Jetés dans une prison spatiale, elle dérivera jusqu'à s'écraser et détruire Mota. Heureusement ils sont sauvés par le capitaine Tyler (qui a une ville qui porte son nom dans PS4) et vont sur Dézolis. Parma est détruite. Les habitants de Parma ne sont pas morts, ils se sont échappés sur des vaisseaux géants. Certains ont fini sur Mota, d'autres sur Dézo et d'autres ont dérivé loin de Algo. Sur Dézo nos héros ont rencontré un Myau adulte et ses petits puis ont retrouvé Lutz (Noah) qui avait survécu en sommeil cryogénique. Il a avoué à Rolf que c'est lui qui l'a sauvé de Dark Force. Rolf est le dernier descendant de Alys et le seul à pouvoir tuer Dark Force avec l'épée de Nei. Rolf et ses amis ont tué Mother Brain et ont compris qu'il était corrompu par Dark Force. Les héros ont donc vaincu Dark Force pour découvrir que leurs ennemis étaient des terriens. Ils ont construit Mother Brain mais se sont laissé séduire par Dark Force. Du coup ils sont devenus LA Dark Force. Dans un dernier effort les terriens ont enfermé Dark Force dans la boîte de Pandore mais il était déjà trop tard. Victime de leurs propres colères, ils ont infecté Mother Brain. Nos héros se sont sacrifiés et sont tous morts pour vaincre les 100 terriens survivants de l'explosion de leur propre planète. Rolf avant de mourir se demande qui protégera Algo de Dark Force à l'avenir laissant la menace planer sur Algo.

Phantasy Star 3 :

En 1991, le troisième épisode est apparu annonçant le renouveau du RPG chez Sega. Ce fut aussi le premier de la série et le premier RPG tout court qu'il m'a été permis de jouer sur Mégadrive. Beaucoup de gens en ont dit du mal et les fans ne considèrent pas cet épisode comme appartenant à la série. Tout cela à tort pour diverses raisons. Les combats sont pauvres, on revient à Phantasy Star 1 et ça n'a pas plu. Vous changez de héros en cours de jeu, c'est à double tranchant et c'est ce qui a empêché les gens de le finir. Il y avait tout de même 4 fins, 7 mondes à explorer et des 4 épisodes c'est celui qui a les plus beaux sprites et les graphismes les plus fins. L'autre problème majeur fut la traduction américaine qui a changé tous les noms, Siren devint Wren ce qui a causé de la confusion avec le héros de PS 4. C'était bien deux robots différents mais encore fallait il le savoir.

Avant le crash de Parma, les habitants se sont évadés sur une flotte de 400 vaisseaux. 398 vaisseaux furent détruits mais s'écrasèrent sur Mota ou Dézo. 2 vaisseaux dérivèrent perdant trace l'un de l'autre. Sur l'un d'eux, Orakio, Laya, Miun, Siren et Lune ont combattu Dark Force sur Alisa 3. Ils l'enfermèrent dans le palace englouti et sous l'épée de Nei. Lune et Siren furent envoyés sur les deux lunes en sommeil cryogénic où ils attendraient et veilleraient en cas de problèmes Miun fut blessée gravement après la bataille finale et Orakio et Laya disparurent. Rulakir le frère d'Orakio était tellement jaloux de son frère que Dark

Force le posséda. Il devint immortel et oeuvra 1000 ans au retour de son maître. Il habite la cité volante de Lashute (lashik, sky castle etc...). 1000 ans après il kidnappa Maya et lui lava le cerveau. Il développa tout se temps une guerre entre les partisans de Laya et ceux d'Orakio pour détourner l'attention de lui et de Dark Force. Il abandonna Maya sur une plage où Rhys la trouva.

En 2224 TA, Rhys trouva maya et décida de l'épouser. Lyle le chevalier dragon décida du contraire et reprit Maya. Rhys aidé de Léna, la sœur de Lyle, puis de Mieu et Wren retrouva sa bien aimée et la sauva. Lyle finit par rejoindre Rhys pour le combat final contre le père de Maya. Rhys avait alors le choix d'épouser Léna ou Maya. Il eut donc soit Ayn Soit Nial. Chacun avait sa propre quête. L'un devra rencontrer siren et l'autre Lune. Au terme de leurs quêtes chacun pouvait épouser Laya, la sœur de la vraie Laya, ou la sœur de Lune. Au total on se retrouve avec 4 héros finaux différents. Chacun découvrit qu'ils étaient les enfants de Parma. Ils ont trouvé l'épée d'Orakio, libéré Dark Force et ont vaincu Rulakir. Les armes légendaires devinrent les armes de Nei puis les armes ultimes et permirent de vaincre Dark Force. Les technique de Megido et de Grantz ont fait une brève apparition dans le jeu.

Fin 1 : Après le combat, le vaisseau arriva sur notre terre.

Fin 2 : Ils ont trouvé un système solaire identique à Algo et se sont installés sur la planète ressemblant à Parma.

Fin 3 : Ils ont détruit le 399ème vaisseau et Dark Force a juré de ramener tous les gens qui ont participé de près ou de loin à sa destruction pour un combat final.

Fin 4 : Tous les vaisseaux sont détruits mais les habitants purent s'échapper pour arriver dans un système solaire identique à celui de Algo.

La fin 1 est incohérente puisque notre planète a été détruite dans PS 2 et que 100 humains ont construit l'arche mais bon...

Phantasy Star 4 :

Le final explosif (sous titre du jeu)vint en 1994. Ce jeu était plein de référence aux autres épisodes. Si il y eut un doute sur le meilleur de la série jusqu'à PS4, PS 4 calma tout le monde avec les plus beaux graphismes (plus colorés mais moins fins pour les sprites dans le jeu), les plus beaux et plus funs combats du jeu (presque du Streets Of Rage en RPG), les macros, les skills et la guilde. Les robots avaient des robots part pour avoir l'équivalent des magies mais ne pouvait plus servir de jet ou d'engin pour se déplacer. La qualité de l'anglais est aussi incroyablement bonne et les blagues fantastiques. PS 4 introduit des personnages puissants comme Rika (la descendante de Nei dans PS 2) et Wren un cyborg. C'est aussi le retour d'un descendant de Lutz en la personne de Rune (Slayn en japonais).

L'histoire commence en 2284 TA, Alis et Chaz sont des chasseurs qui vivent pour gagner de l'argent en tuant des monstres de plus en plus nombreux sur Mota. Ils sont engagés par l'université et se retrouvent embarqués dans un combat contre Zyo. Malgré les mises en garde de Rune, Chaz et Alis engagèrent un combat où Alis mourut. C'est en tentant de la sauver que Chaz rencontra Dark Force puis devint l'élu capable de tuer Dark Force. Alis et Rune avait un lien et malheureusement cette partie de l'histoire a été oubliée. Les héros entendirent parler des 98 vaisseaux et des 2 qui en réchappèrent. Parmi les héros Grimm qui était un des ennemis dans PS 1. C'est aussi l'occasion de revisiter Sky Castle et de tuer Lashik. Plus tard les héros vont aussi retrouver Myau, plus vieux et ses enfants. Ils tuèrent 3 fois Dark Force dans ce jeu avant de découvrir Ryukross, la planète cachée de Algo. Ils apprirent que Dark Force est le perdant d'une bataille contre la grande lumière qui a laissé Algo comme gardien de sa prison. En détruisant Parma, Dark Force a pu s'évader et revenir aussi souvent. Le sceau rompu il devint banal. Les héros allèrent dans les abysses pour affronter le Deep Darkness dont Dark Force puisait sa puissance et la force de revivre. Le déséquilibre du sceau explique aussi que Dark Force ait pu se trouver sur les vaisseaux de PS 3 en même temps que dans PS 4 (les deux sont à la même époque). La fin de PS 4 est la plus

belle que j'ai jamais vu et dure 30 minutes.

Le prochaine épisode pouvait être soit le retour de la grande lumière qui voudrait transporter les habitants dans un autre sceau, ce qui engendrerait un combat pour se libérer de lui, soit que le Dark Force de PS 3 soit devenu indépendant de la source et puisse vraiment revenir à la vie.

Phantasy Star 4 et PSo sont d'accord sur ce point et réutilisent tous deux la fin 3 de PS 3. PSo est donc la suite de PS 3, reprenant après la destruction de la civilisation survivante sûrement après de nombreuses années. Les habitants enfermèrent Dark Force dans les ruines et moururent.

Phantasy Star En ligne :

Le commander Ryco Tyrell de Pioneer 1 trouva ce système solaire et les ruines et délivrèrent Dark Force engendrant l'histoire que vous connaissez. Plus tard Pioneer 2 chercha à retrouver les habitants de Pioneer 1. Les ruines sont donc les restes de Alisa 3 et effectivement c'est en ouvrant la boîte de Pandore qui se trouvait sur Alisa 3 que vous allez pouvoir tuer Dark Force une fois pour toutes. Du moins c'est ce qu'on peut imaginer à ce stade de l'histoire car à présent PSo s'est écarté de tout cela en devenant sur PC un jeu 100% en ligne qui en est déjà à l'épisode 4.

L'épisode 1 montre comment on a sauvé Ryco, l'épisode 2 a permis de sauver une autre âme et les épisodes 3 et 4 ont repris des personnages du 1 et du 2 pour commencer une toute nouvelle histoire en ligne.

16 Armes spéciales :

Pour avoir une arme rare, il faut jouer en hard, en very hard, hors ligne et plus souvent en ligne d'ailleurs. Cela dépend aussi de votre guilde sachant que dans PSo, greenhill est la moins favorable. Ce fait a d'ailleurs changé. Apportez votre arme parfois au tekker pour qu'il l'identifie et profitez d'être en ligne pour essayer les tekkers des autres sections ID.

Les valeurs sont approximatives et correspondent tantôt à un humar, tantôt à un hucast. Quoiqu'il en soit, il faut considérer que les indications sont pour quand vous êtes en ligne et en fonction de certaines section ID. Résultat, ce tableau informe mais ne peut en aucun cas être général. Les fans apprécieront le travail d'archives, les autres passeront leur chemin.

Du reste la mention en ligne dans le tableau correspond dans mon cas à un échange avec d'autres personnes.

| Nom | Niveau | EEtoiles | Max | Lieu | Description |
|------------------|--------|----------|-----|----------------------------------|--|
| Agito | ATP195 | 9 | ? | >Hard ruines. | Sabre |
| Akiko Frying Pan | ATA185 | 9 | +9 | se trouve partout | Assez rapide mais pas ultime. |
| Alive Aghu | MST480 | 9 | +9 | >Hard Caves ou Vhard ruines | Un bâton magique légendaire destine aux forces, vole les HP de l'ennemi. |
| Battle Verge | ATA214 | 9 | ? | >Hard ruines autour du niveau 57 | Un bâton puissant qui vole la moitié des HP de l'ennemi. |
| Blade dance | ATP385 | 9 | +9 | >VHard mines | 2 dagues courtes qui paralysent l'ennemi. |

Bloody Art ATP412 9 +9 >VHard Caves, ruines
Une dague légendaire don't le nom provient du sang qu'elle porte. Son attaque vole les HP de l'ennemi.

Brave Hammer MST470 9 +9 > VHard Mines
Un bâton de légende pour les forces. Son coup spécial utilise les TP de son utilisateur pour augmenter les dégâts.

Brave Knuckle ATP250 9 +55 >Hard/VHard forêt
Pour booster les poings et les pieds au niveau attaque, peut paralyser l'ennemi.

Brionac ATA196 9 +9 >Vhard ruines Vole les TP.

Bravace ATA118 9 +9 >Hard Caves
Un pistolet légendaire reserve aux officiers de haut rang qui ajoute des dommages équivalent à ceux de la magie tonnerre en plus des dégâts normaux.

Club of Laconium ATA210 9 ? >Vhard mines autour du niveau 60
Ce bâton très puissant est forgé en laconia, le métal légendaire capable de vaincre Dark Force.

Club of Zumiuran MST450 9 +9 >VHard Forêt
Un bâton de légende fabriqué à partir d'une Pierre magique appartenant aux Zumiuriens. Il peut causer une mort instantanée.

Cross Scar ATP463 9 +9 >VHard Ruines
Une dague qui laisse une croix comme marque d'impact sur la victime. Cause des dommages équivalents à ceux de la magie tonnerre en plus des dégâts normaux.

Crush Bullet ATA122 9 +9 >VHard Mines
Un fusil de légende qui attaque aux photons, vole les HP de l'ennemi.

Custom Ray v.00 ?? 9 +9 >VHard Mines ou ruines
Un pistolet utilise par le gropue de robot la team 00. C'est aussi un signe d'appartenance, il ajoute des dommages équivalents à la magie de feu en plus des dégâts normaux.

DB'S Saber ATP265 9 +9 >Hard ruines ATP+250ATA+40
Epée engendrant une puissante attaque utilisant les TP. DB est imprimé dessus.

Delsaber's Buster 9 +9 >Normal ruines ou hard ruines autour du niveau 32
Une puissante épée utilisant des photons

Diska of Liberator ATP480 9 +9 >VHard Caves ou Mines
Un boomerang légendaire utilisé par le chasseur nommé " le libérateur ". Peut troubler l'ennemi.

Diska of Braveman ATP495 9 +9 >Can be bought pour les members de Whitill
Un boomerange des braves. Il sacrifie les HP lors d'une attaque pséciale.

Double Saber ATP235 9 +20 >Hard caves ATP+ATA+EVP
Double lame à phton qui utilise les TP.

Dragon Slayer ATP495 9 +9 >Hard forêt
Une épée qui naît de la mort d'un dragon. Il faut donc tuer le premier boss avec une certaines section ID.

Durandal ATP310 9 +9 >Hard/Vhard Forêt
Vole des exp à l'ennemi.

Final Impact ATA125 9 +9 >VHard Forêt/mines/ruines
Un fusil légendaire avec un pouvoir surpuissant. Son attaque spéciale vole des exp.

Fire Scepter ATA199 9 ? >Hard ruines autour du niveau 57
Un bâton qui cause de grands dommages avec une attaque de feu.

Flowen's sword ATP385 9 +9 >VHard mines ATP+ATA+EVP+
Son attaque spéciale redonne des TP.

Gae Bolg 9 +9 >VHard forêt
Longue épée avec un pouvoir capable de geler l'ennemi.

Gush Gungnir ATA199 9 +9 >Vhard mines
Vole les HP de l'ennemi.

H&S Justice ATA168 9 +9 >Vhard ruines
La gattling la plus puissante, elle gèle l'ennemi.

Ice Staff Dagon MST480 9 +9 >VHard Ruines
Un baton qui gèle l'ennemi.

Justy 23 ST ATA208 9 ? >Vhard mines autour du niveau 60
Un fusil qui appartient à Justy l'un des 3 grand maître. Il peut voler jusqu'à la moitié des HP adverses.

Kaladgolg ATP295 9 +9 >Hard ruines ou Vhard forêt
Une épée légendaire qui gèle l'ennemi.

L&K14 Combat ATA124 9 +9 >VHard Mines
Un pistolet qui vient de la combat corp. Son attaque spéciale paralyse les ennemis et augmente la chance de 10.

Last Survivor ATP480 9 +9 >Vhard Caves
Une épée qui est censée protéger son porteur en Volant des HP.

M&A 60 Vise ATA165 9 +9 >Vhard ruines
Une gattling un peu lente sacrifiant des HP pour une attaque puissante.

Mace of Adaman MST440 9 +9 >VHard Forêt
Une mace avec un pouvoir equivalent à celui de la magie tornade.

Meteor Smash ATA125 9 +9 >VHard Ruines
Un puissant fusil qui rivalise avec la violence d'une chute de météores. Son attaque spéciale vole des TP.

Slicer of Special Assassin ATP475 9 +9 >VHard mines ATP+ATA+EVP+
Un boomerang qui tue instantanément.

Soul Banish ATP500 9 +9 >VHard ruines
Utilise des HP pour produire une puissante attaque.

Soul Eater 9 +35 Tout niveau de difficulté
Le plus puissant de la famille des partisans, peut tuer so ennemi en un coup.

Storm Wand Indra MST490 9 +9 >VHard Ruines
Un baton magique légendaire qui a le pouvoir du tonnerre qui s'ajoute aux dégâts de base.

Varista ATA192 9 +9 >Hard ruines autour du niveau 56 ATP+ATA+EVP

Pistolet qui paralyse.

Victor Axe ATA195 9 +20 >En line
Peut voler jusqu'à la moitié des HP de l'ennemi.

Visk 235 W ATA200 9 +9 >Vhard mines autour du niveau 60
Un fusil construit par Visk l'un des 3 maîtres et qui paralyse plusieurs ennemis.

Vjaya ATP495 9 +9 >??
Une épée longue légendaire pour les riches. Elle lance une attaque puissante sacrifiant des mesetas.

Wals-MK2 ATA120 9 +9 >VHard Caves
Un fusil légendaire forge par Wals, l'un des trios grands maître et qui trouble l'ennemi.

Angry Fist ATP?? 10 +30 >??
Equipement qui boost le pouvoir d'attaque à main nue. Peut geler l'ennemi.

Egg Blaster ATA100 10 +99 >??
Un pistolet spécial fabriqué par un scientifique mystérieux désirant conquérir le monde. Ajoute des dommages de feu en plus des dommages de base.

Photon Claw ATP215 10 +20 >Vhard mines 2 autour du niveau 80
Ces griffes ont une jolie attaque et très puissante.

Silence Claw ATP336 10 +15 >??
Des griffes légendaires qui tue silencieusement. Son attaque spéciale fait tomber l'ennemi d'un coup.

Stag Cutlery ATP343 10 +15 >VHard Forêt
Une double lame utilisable par les chasseurs mâles ou les rangers mâles. Cause la confusion.

Supressed Gun ATA110 10 +40 >Hard Mines
Un petit pistolet qui utilise des balles de photon.

Twin Brand ATP470 10 +9 >VHard Mines
L'ultime double épée réservé aux maîtres. Son attaque spéciale vole la moitié des HP de l'ennemi.

Caduceus MST320 11 NO >??
Un bâton spécial base sur la bâton légendaire saint. Il lance Foie comme attaque spéciale.

Chainsaw ATP470 11 +30 >VHard ruines ATP+ATA+EVP
Une longue épée avec une très puissante attaque. L'attaque spéciale redonne des HP.

Chaos Bringer Rifle ATA133 11 +9 >Vhard Ruines
Une arme obtenue à partir du bras d'un chaos bringer. Son attaque spéciale fait perdre 25% des HP.

Chaos Sorcerer's Cane MST433 11 NO >VHard Ruines
Un baton obtenu à patir de celui d'un chaos sorcerer. Vole 10% des TP de l'ennemi.

Flame Visit ATA185 11 +15 >Quête téléchargeable
Brûle l'ennemi.

God Hand ATA215 11 +15 >En ligne
Le meilleur des gants pour combattre à main nues. Vole des exp à l'utilisateur.

Heaven Punisher ATA135 11 +15 >VHard Forêt
Le pistolet ultime et entouré de mystère. L'attaque spéciale " divine punishment "
n'est utilisable qu'à certaines heures en se basant sur le temps internet du jeu.

Holy Ray ATA120 11 +30 >En ligne
Le meilleur des pistolets, il paralyse l'ennemi.

Inferno Bazooka ATA190 11 +9 >En ligne
Vole la moitié des HP de l'ennemi, possède de puissantes balles.

Magical Piece MST390 11 NO >VHard Ruines
Un baton magique special fait à partir d'un Coeur de Pierre magique. Lance Zonde
sans coûter de TP et ajoute 30 aux MST.

Pan Arm's Blades ATP300 11 +25 >Hard Caves ou Vhard Caves
Une arme obtenue à partir du bras d'un pan arms. Paralyse l'ennemi.

Psycho Wand MST450 11 +15 >Après avoir tué une Nar Lilly
Un bâton censé être ultime mais dont les capacités réelles sont inconnues.

Sinow Beat Blades ATP485 11 +15 >Hard Mines
Une dague qui trouble l'ennemi.

Spread Needle ATA185 11 +15 >En ligne
Ce fusil paralyse un groupe d'ennemi et peut être utilisé par un Hucast.

Sting Tip MST260 11 +45 >VHard Ruines
Un baton special pour voler des TP et qui ajoute 30 aux MST.

Technical Crozier MST285 11 NO >VHard Ruines
Un baton reserve aux forces et fabriqué par un adepte des sciences. Lance Barta.

Lavis Cannon ATA222 12 +15 >En ligne
Pouvoir réel inconnu, voir la version 2.

Orotiagito ATA225 12 >Vhard ruines
Prend la moitié des HP de l'ennemi en un coup.

Sonic Knuckle ATP200 12 ? >??
Pour combat à main nues. Ils sont dotés d'un vitesse super sonique et volent des
exp.

Nei's Claw ?? 12 +9
Quand vous avez Sue dans votre équipe, quand elle meurt, il est possible de les
récupérer. C'est un bug pour PSO car cette arme n'est pas utilisable en ligne.
Réservées aux femmes uniquement.

DB'S Armor LVL76 >VHard Forêt
Armure mystérieuse avec DB grave dessus. Complète l'épée et le bouclier.

Hunter Field >Vhard Forêt
Pour Hunter, crée un champ défensive très fin.

Flowen's Frame ?? >VHard Forêt
Porte le numéro de série 52-003.

Force Field >Hard Mines
Pour les forces, crée un champ défensive très fin.

Ranger Field >VHard Forêt
Pour les rangers, crée un champ défensive très fin.

Parasite Wear De Rol 9 >Hard Caves
Cette armure absorbe l'énergie causée par des dommages. Les androïdes ne peuvent s'en servir.

Parasite Wear Vajulla ? >Autour du niveau 89
Armure organique qui booste la défense mais diminue les HP. Les androïdes ne peuvent s'en servir.

General armor 9 >Hard caves et niveau 55

Stink Frame 9 >VHard Caves autour niveau 71
Une protection qui porte bien son nom.

Holiness armor 9 >VHard mines et en magasin et niveau 71

D-PARTS ver1.01 10 > VHard Forêt et niveau 51
Equipement défensif pour les androïdes.

Graviton Plate 10 >VHard Mines et niveau 54
Protection de bonne qualité qui diminue la precision. Les forces ne peuvent pas l'utiliser.

Guardian armor 10 >VHard ou en magasin et niveau 75

Sense Plate 10 >En ligne
Montre les pièges d'un donjon. Ne peut pas être utilisé par les forces.

Attribute Plate 11 >VHard

CustomFrame ver.00 11 > VHard Caves et niveau 76
Une protection utilisée par des militaires robots de l'équipe " team XX ". Preuve d'appartenance.

Divinity armor 11 >VHard Après Dark Falz et niveau 78

D Parts V2.10 11 >VHard Armure pour androïdes.

Parasite Wear Nelgal 11 >VHard Forêt autour du niveau 54
Armure organique qui augmente la défense mais diminue les HP. Les androïdes ne peuvent pas l'utiliser.

Revival Garment 11 >?? Niveau 58
Protection qui stimule la régénération naturelle.

Celestial armor 12 >VHard ruines et niveau 85 après Dark Falz.

Spirit Garment LVL71 12 >?? Et niveau 71
Protection qui régénère les TP du porteur (inutile pour un androïde).

Custom Barrier ver.00

S-PARTS ver1.16

S-PARTS ver2.01

Invisible Guard 9 >Vhard Ruines
Un bouclier qui booste les défenses.

Light Relief 9 >VHard Ruines
Un bouclier pour le bras gauche don't les composants de lumière boostent la
résistance aux sorts des ténébres.

DB'S Shield 10 >?? Niveau 66
Un bouclier avec DB écrit dessus.

Flowen's Shield LVL66 10 >VHard Forêt
Porte le numéro de série 52-0003

Proto Regenerate Gear 10 >En ligne
Un prototype de casque de regeneration.

Attribute Wall 11 >En ligne
Accroît la résistance de toutes les classes.

Combat Gear 11 >VHard Caves autour du niveau 41
Bouclier pour la main gauche qui booste le pouvoir d'attaque au lieu de la défense.

Force Wall 11 >?? Niveau 41
Utilisable par les forces seulement. Booste l'énergie de l'esprit.

Hunter Wall 11 >?? Niveau 41
Utilisable par les chasseurs uniquement et booste le pouvoir d'attaque.

Ranger Wall 11 >?? Niveau 41
Un bouclier hyper puissant réservé aux rangers et qui accroît leur précision.

Regenerate Gear 11 >En ligne
Soigne les HP/TP du porteur si il évite des coups en combat.

Sacred Guard 11 >VHard Ruines
Le porteur est protégé par la lumière sainte et le protégé de tout effet adverse.

Secret Gear LVL41 11 >VHard Caves
Un écran (bouclier) destine à préserve la santé du héros.

Divinity barrierLVL63 12 >VHard ruines

Regenerate Gear ADV 12 >En ligne Soigne TP/HP si on évite une attaque.

Shield of DelsaberLVL41 12 >Vhard ruines
Un bouclier obtenu à partir d'un bras gauche d'un Delsaber. Les stats d'évasion
sont doublées.

God arm 11 >VHard mines Upgrade ATA+15

God body 11 >VHard ruines Upgrade DEF+25

God mind 11 >VHard ruines Upgrade TP+25

PB Create 11 >En line Upgrade

Perfect Resist 12 >En line Upgrade

17 Le guide du Humar :

L'aspect n'affecte pas les capacités d'un combattant, heureusement d'ailleurs, donc

ne vous privez pas de faire un personnage marrant si vous en avez envie.

1) Au départ :

Le Humar est un mélange d'humain et de chasseur ; Il est très bon en combat rapproché, utilise des pistolets moyenne distance et possède des magies lui permettant d'avoir un potentiel équilibré. Pour une couleur originale, il y a le code de la section Astuces.

N'allez pas en ligne avant d'avoir gagné un certain nombre de niveaux, ce pour ne rendre dingue vos éventuels partenaires.

Utilisez un pistolet ou les sabres et pensez bien à faire des combos en alternant les attaques légères et les attaques lourdes. Equipez vous de façon à augmenter votre défense, utilisez des armures avec slots pour pouvoir rajouter des améliorations. Utilisez les disques de techniques pour acquérir des magies.

Paramétrez le pad comme suit :

Attaque lourde - Attaque Normale - Monomate
R : Technique - technique de soin - Monofluid

Entrez dans les salles, tirez et courez à l'extérieur, là où les monstres ne peuvent vous atteindre.

Retournez souvent au magasin avec une télépipe pour vendre les objets inutiles et en rachetez d'autres. Tâchez d'avoir la technique Resta avec vous.

AU bout d'un moment vous trouverez plus de disques, d'où l'intérêt de gagner rapidement des niveaux.

2) Niveau intermédiaire :

Entre les niveaux 10 à 20, les magies deviennent aussi importantes pour vous que les attaques. Il faut se débrouiller pour avoir tous les disques disponibles ainsi que les objets pour améliorer vos performances et vos armes. Avec un pistolet vous jouez la sécurité.

Paramétrez le pad comme suit :

Attaque lourde - Attaque Normale - Razonde ou Gizonde
R : Resta - Dimate - Trilfluid

De cette façon, vous pourrez exécuter vos combos, vous régénerez, aidez vos partenaires et remplir vos TP. Il faudra ensuite vous adapter en fonction du donjon puisque pour les techniques, certaines marchent mieux que d'autres au niveau des attaques. N'oubliez pas de bien nourrir le mag et ensuite allez en ligne pour échanger des objets qui boosteront votre personnage.

3) Joueurs confirmés :

Maintenant vous pouvez rejoindre des équipes qui jouent en hard et very hard, c'est encore le meilleur moyen de progresser. Les objets seront d'ailleurs plus intéressants pour vous et puis ça crée des liens d'avoir des potes qui progressent en même temps que vous ou qui vous protègent.

Le humar à haut niveau sera un personnage équilibré tant en magie qu'en arme. Utilisez la chainsaw si possible. Pour jouer en hard, attendez au moins le niveau 30, en very hard, le niveau 60.

Voici la configuration conseillée pour le pad :

Attaque lourde, Attaque normale - Attaque spéciale
R : Resta - Razonde - Trifluid

Voici enfin la configuration avec un varista +9 :

Attaque lourde, Attaque normale - magie de votre choix
R : Resta - Revive - Trifluid

18 Questions et Réponses :

Qu'est-ce que c'est que l'écran noir de la mort ?
C'est un bug du jeu en ligne. Il fut fixé rapidement et n'est jamais apparu dans la version 2. En gros, écran noir sans raison en plein jeu en ligne. Le problème est qu'on ne peut pas se déconnecter comme ça, sinon des données seront abîmées et votre personnage en pâtira. Si cela arrive, déconnectez le câble de votre modem pour sauvegarder et vous déconnecter. Ne faites pas de reset où vous le regretterez.

Si je tue Dark Falz en ligne pourrai-je jouer au en hard hors ligne ?
Non, les deux sont indépendants. Il faut finir le jeu en normal hors ligne pour pouvoir jouer en hard.

Où sont les quêtes à télécharger ? On en parle dans le manuel mais je n'ai rien trouvé...
Tout dépend de votre version, elles sont disponibles au Japon et en Amérique. Après c'est à vous de voir.

Qu'est-ce que c'est que cette histoire de version 2 ?
C'est une amélioration du jeu. A la base il devait y avoir 2 personnages supplémentaires, deux nouveaux mondes et deux boss de plus et la possibilité de jouer à différents moments de la journée comme dans Shenmue. Des quêtes secrètes étaient prévues pour ce dernier point. En ligne on aura accès à plus de mondes et on pourra affronter d'autres joueurs en duel. Il était prévu de jouer hors ligne à 4 simultanément aussi. Pour ne pas faire chuter les ventes de la version gamecube qui sortait en même temps avec seulement 2 personnages de plus et pas de mode en ligne à l'époque et comme il ne fallait surtout pas sauver la dreamcast de la noyade amorcée par Sega, Sega a supprimé tous les détails hors ligne, n'a laissé que ceux en ligne et les a rendu payants et la Gamecuba a eu un PSO Episode 1+2 puisque ce n'était plus une version 2. Merci Séga, vraiment.

Comment avoir une quête à télécharger ?
Soit vous allez sur www.booyaka.com soit vous configurer votre dreamcast avec un browser japonais. Il faut tout de même un PSo japonais et une clé valide japonaise.

Comment obtenir un compte sur ISAO Net ?
Acheter une dreamcast japonaise, un PSO japonais et ouvrez vous un compte. Il faut aussi un browser japonais ou le web browser qui est sur le net et qui permet de configurer la dreamcast dans la nationalité qu'on souhaite.

19 Héros du net que j'ai rencontré :

Si vous lisez cette section, voici une description de ce qu'était mon personnage :

Nom : Dandroid
Couleur : Noir
Hauteur : Très grand
Section ID : Greenill
Niveau : 100 (En attendant PSO version 2).

Je vis en France à Paris. Je commence à jouer quand il est 22 heures (temps internet dans le jeu = 870). Si vous souhaitiez me rencontrer en ligne sachez qu'à l'époque je me connectais au vaisseau européen, Dione, bloc 5 lobby 1.

Je joue dans les équipes suivantes :

Burning Rangers (le célèbre jeu Saturn) : En général je suis dans cette équipe quand la mission est de tuer Dark Falz en very hard.

Delphinus (Skies Of Arkadia) : Cette équipe est destinée à faire progresser des nouveaux joueurs en hard et very hard.

Welcome : Je suis en ligne sans aucun objectif particulier mais cette équipe est toujours conçue en very hard.

Si vous me trouvez dans d'autres équipes, je n'en suis pas le capitaine. J'ai rejoint l'équipe simplement.

Je traînais dans les vaisseaux suivants :

EU : Iapetus ou Titan

US : Oberon ou Umbriel

JP : Europa, Leda ou Calypso

Je vais également vous montrer les cartes que j'ai obtenu en ligne. Ce sont des personnes que j'ai rencontré en ligne et avec qui j'aurai grand plaisir à rejouer.

Voici l'ordre d'apparition dans mon inventaire de toutes ces cartes.

Hiroko (FR) : C'est mon partenaire de jeu préféré.

Lestat (FR)

Bots (US)

Honey X (JP)

J Rock (US)

Hyuga (JP) : C'est l'un des meilleurs alliés que j'ai rencontré.

Haine = Zaito (JP) : Une puissante magicienne avec qui j'ai tué pour la première fois Dark Force en very hard et en ligne. J'étais seulement au niveau 67.

Tom Rossi (US) : J'aurai bien aimé rejouer avec toi.

Takuma (US) : Voici un personnage 100% en ligne. Le maître de ce personnage n'a jamais joué avec hors ligne.

Kaiya (US) : Je l'ai rencontré en même temps que Takuma et Tom.

Fudgikan (FR)

Seth (FR)

Fleg (FR)

Rhyaozuki (FR)

Kenshin (FR) : Salut Kenshin ! C'est un autre contributeur à Gamefaqs. Merci pour ton guide des découvertes, j'ai redirigé pas mal de monde dessus.

Kyo (US)

Robo Smoke (FR) : La connexion était déplorable quand je l'ai rencontré mais à l'occasion il faudra qu'on rejoue ensemble.

Nic (FR)

Survivor (FR) : J'ai loupe le rendez vous, désolé mais si je me reconnecte un après midi je tenterai de te contacter.

Philly Chilly (US)

Daniel (Jack) (FR)

Simox (European)

Darkswarmer (Portuguese)

Athena (FR) : Très jolie, et en plus très protectrice avec moi. Je t'aime.

Koujia (FR) : Une amie d'Athéna.

Ikki (FR)

Charles (FR)

Hucast (FR)

Big E. (US)

Zelda (US)

Diego (Spain)

Relina (US)

Miss Price (US)

Storm (US)

SSS_Goku (US)

Farooq (US) : Il m'a donné énormément d'armes rares et j'espère qu'on se reverra en ligne un jour.

The Game (US) : Quand il est dans la place, les ennemis trépassent.

Vangor' (European) : Encore un autre contributeur de gamefaqs et l'un de mes meilleurs amis. Mis à part Hiroko, c'est mon partenaire préféré en ligne.

J'espère que je rencontrerai encore d'autres joueurs d'exception tout comme ceux qui sont dans cette liste. Mon personnage serait monté au niveau 200 si j'avais pu joué à la version 2 en ligne mais bon, le monde du jeu vidéo a laissé tombé à tort la dreamcast.

20 Crédits

Ce guide est protégé par des copyrights (2004) et est dédié à tous les fans francophones de PSO qui continue son chemin au japon et en ligne sur PC.

ADK, ALIAS DANDROID DANS PSO.

This document is copyright ADK and hosted by VGM with permission.