

INSTRUCTION MANUAL

取扱説明書, Manuel d'instructions, Manual de instruções, Bedienungsanleitung, Manual de instrucciones



pier Solar

and the great
ピアソーラーと

architects
偉大なる建築家



Once upon a time...



Pier Solar story	3	
Getting started	4	
Credits	12	
General warning	14	
ゲームを始める前に.....18	Pour bien commencer.....20	
Primeiros passos.....22	Erste Schritte.....24	Inicio.....26

It is said that man made God in his own image...

After emerging from the sea, cold and alone, man looked at the world around him and saw not paradise; but violence, filth, disease, and fear. It was in that moment that man became unlike the animals he had previously walked with. He no longer saw the world as it was but as it should be. The completion of the Pier Solar project was the final chapter in a tale that began with man's writing of Genesis. It was a chance to shape the world around him, to mold it as he saw fit. But man looks ever forward, rarely back. The lessons man taught himself when he conjured the story of a fallen paradise had been forgotten. The Architects destroyed the project and themselves.

Centuries passed and memory became legend. Towns emerged from the rubble and the ambitions and dreams behind Pier Solar vanished. History, however, never allows itself to be ignored for long. New dreams are brewing and the ambitions of the young are about to join the follies of the old. Will this be the last time the Architects' mistakes are repeated? And what will our world look like when the dust settles?

Get- ting start- ed



Your Pier Solar game is comprised of the following items:
One sturdy clamshell box, one instruction manual, a sticker set, a poster and a cartridge.

The game is meant to be played on any SEGA Mega Drive/Genesis system. Please refer to the installation guide to correctly set up your console and get ready to plug into the biggest 16-bit game ever designed!



64 meg cartridge



SEGA Mega Drive II/Genesis mark II system



*Compatible with all the other hardware revisions
and extensions manufactured by SEGA.*

NOTES ABOUT PLAYING PIER SOLAR ON AN UNLICENSED OR MODIFIED VIDEO GAME SYSTEM: Pier Solar is designed for play only on unmodified, original and licensed SEGA video game systems. Any attempt to play Pier Solar on an unlicensed or modified hardware may damage both the game and the video game system.

Starting a new game



«New game», press UP/DOWN to pick a letter, RIGHT to add a new one and C to confirm.



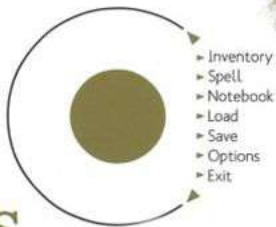
When starting Pier Solar for the very first time, please refer to the notes at the bottom of page 7. The game is compatible with both 3 and 6 button joypads. At the title screen, you may press START or wait until the game credits appear.

On pressing START you will be greeted with a rolling menu, comprised of five options that can be selected by pressing LEFT/RIGHT, then C. New Game allows you to start a new game or overwrite an existing save slot. You will need to enter a save slot name using the D-PAD. Continue lets you resume a saved game. Each save slot shows the current team composition, location and the total amount of time played. Options allows you to manage your save slots (copy/erase), switch language choices and enable the «Enhanced Soundtrack Disc» (sold separately) if a Mega-CD/Sega CD unit is attached. Goodies lists all the content a player has unlocked while progressing through the game based on their most recent save. Finally Credits allows you to watch the game credits.



D-PAD ► WALK/MOVE CURSOR
START button ► PAUSE
A button ► SELECT/TALK
B button ► CANCEL/RUN
C button ► SELECT/MENU
XYZ buttons ► SHORTCUTS

Basic Options



During a game, you may press **C** to bring up the in-game menu (except while on the world map) which is comprised of seven options. Inventory is used to show your team statistics and item inventory (this is explained more in depth later). Spell pens a list of spells that can be used outside of battle such as Heal or a special ability (this will be discussed more in depth later). Notebook: one of your team members will give you a hint of what your next goal is. Load lets you reload from your last save point. Save records your game progress based on your location but does not store your exact position. This allows you to retry the trickier areas as many times as you wish! Options let you adjust game settings, including character Auto-Run and Path-Finder which allows the team Leader to walk around obstacles automatically. It also contains more conventional settings such as BGM Volume, PCM Drums, track-list preferences, language and the interface colour theme. Exit returns you to the game title screen.



*Anytime during the game, press **C** to fire the in-game rolling menu.*

VERY FIRST USE. Because of the advanced technology used in the cartridge, on the very first use, the game will ask for a default language and prepare the cartridge. This process takes 15 seconds. In the event of an error occurring, please read Troubleshooting and Warranty Notes (page 15).

Basic game play



Some chests require a key!



Talking to a shopkeeper opens up the item panel!

In Pier Solar, the core game play is very simple. Guide a team of one or more characters through the game world, manipulate the elements (Water, Fire, Soil and Wind) and interact with the game's characters to unfold their backgrounds and motivations. Here are some hints:

Walk in any direction using your D-PAD. Be curious, explore the world around you. If your way is blocked, perhaps destiny has other plans for you.

Communicate with people by pressing the A button. Any language, any civilisation, any race - they may help you when you are in trouble.

Learn, increase your skills and level by training and defeating all the enemies you encounter. Books or people can impart knowledge too.

Make use of special items and spells to solve puzzles, these may reward you with access to new items, spells or locations.



You may push some stuff to discover passages!

Inventory details

Press C at anytime to open the in-game menu and select **Inventory**. You are now in a panel made of two sub-sections. The first section is the Character Statistics panel. Press LEFT/RIGHT to view statistics of the previous or next character of your party. Press C to expand to the next sub-section, the Item Statistics panel.

The game uses various abbreviations for statistics. First are the Status statistics. **HP (Health Points)** - reaching 0 means death. If everybody in your party dies, the game is over. **MP (Magic Points)** - the higher the level, the more spells that can be cast.

Then comes the Skill statistics. **LEV (Level)** indicates the overall skill of the character. A higher Level increases your HP and MP gauges, gives better attacks

and expands your spell choices. **EXP (Experience Points)** are earned each time you defeat enemies. Get enough EXP and your level will increase.

Efficiency statistics have the following effects during battle: **PP (Power Points)** improves your attack strength. **DP (Defense Points)** measures how much resistance you have to an enemies attack. **AP (Agility Points)** determines your speed and how likely you are to dodge an attack. **LP (Luck Points)** might allow your hopeless attacks to succeed. **MA (Magic Attack)** affects spell strength and **MD (Magic Defense)** gauges your defense against magic attacks.

Efficiency statistics are calculated from the equipment your characters are using. Each character can equip three items - one weapon, one armor and one accessory. Many items are exclusively used or equipped by one or a few characters. Use the D-PAD to select an item and check its effect on your team.



Inventory shows on who the item can be used and its effect.



*Herb,
heals a bit
of HP*



*Antidote,
cures poison
(F)*



*Gold coins,
10 GP*



*Berries,
heals a bit
of MP*



*Caffeine Pills,
wakes up
from sleep (F)*



*Gold bar,
100 GP*



*Potion+,
heals a lot
of HP*



*Metal coins,
1 GP*



*Gold block,
500 GP*

Battle mechanics

Battles are triggered by random encounters.

Portrait



HP

MP

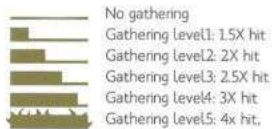
Gather

Battles in Pier Solar are generated by fate. When a fight occurs, you appear on a side-view ring **1** with enemies on the left of the screen **2** and your party on the right **3**. Your basic status panel is displayed at the bottom of the screen **4**. While the controls are purely turn based, using the rolling menu **5**, the order of the actions is not. In fact, it is the fastest character or enemy that attacks first, AP determined.

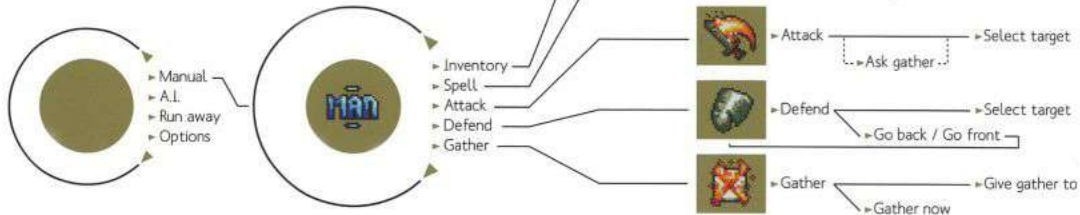


In case of an ambush, the enemies have priority on the first round. Conversely, your party will have priority during a pre-emptive strike. «Advantage!». The battle ends with a victory when all enemies have been defeated or run away. The battle aborts when all your party characters run away. Finally, the battle ends in a defeat when all of your characters are dead. At end of a victorious battle, each character receives EXP points in relation to their number of successful attacks and the number of killed enemies and their strength.

Pier Solar's battle system has a unique feature that allows characters to gather their energy in-between rounds. Gathering fills a character's Gather Bar and exponentially increases the power of further attacks and magic. Some attacks and spells are only accessible when a sufficient Gathering level has been reached. You can share Gathered energy amongst your party in order to significantly increase a character's power. However, any damage dealt to the character may affect their Gather Bar.



Level 5 is not reachable without cooperation and it stays only one round before going back to gathering level 4.



Credits

Pier Solar and the Great Architects would not have been the game it is without the talent, knowledge and dedicated work of many people.

If it wasn't for the internet, the game would never have existed at all! Initially starting at a public forum, the development of the game later moved to a closed one only the team could view. Túlio Adriano and Gwénaél «Fonzie» Godde lead the project as producers, being the earliest two development members and programmers.

Most of the early work was developing tools and planning the game. Phyu Win joined as a storywriter and re-worked Túlio's original version of the story. It was perhaps the part of the game that was finished earliest. Zable Fahr also helped out with that but his major task for the game was composing its score. He was also the character designer for some time but stepped away from that role to put greater focus on his music. Instead, thanks to an interview on the fansite Sega-16, Daniel Horváth joined. He became responsible for character design and also a lot of the in-game graphics, particularly sprites.

While the team worked hard to finish the game for the 20th Anniversary of the SEGA Mega Drive, it became obvious they wouldn't make it. So to give 'Fonzie' more time, Carl-Johan «Zebbe» Brax joined as a map designer but soon

switched to various other tasks. Sean Currie thought the script was very clichéd in the early stages of development, so he joined as a scriptwriter. In the sound department, Tido Primmaji was a saving grace, developing the sound driver for the cartridge.

Now the ball really got rolling! The developer's forum, DreamCatcher, had lots of threads for discussing the game where the developers posted their content. The team was communicating daily via various instant messengers - a real benefit when working across numerous time zones! After getting a public presentation and website in early 2008, interest in Pier Solar grew rapidly. Pre-orders opened on September 1st with the aim of releasing the game by Christmas the same year. However, that schedule had to be dropped in order to improve the quality of the game. The team had set a new standard, with tweaked in-game palettes, original packaging and a high quality of presentation. Some professional artists, such as Victor Ramon Gomez, Armen Mardrossian and pixel artist Stephen Teko, joined us to provide the best experience possible, while Matthew Bennion showed us great support with his fansite. His dedication eventually led to his appointment as Pier Solar's promotion manager and media contact. Many more people have come and gone during this game's development. Some people haven't been able to work on the game as much as they wished to but we are truly grateful for each and every person's efforts.

To everyone involved in Pier Solar, WaterMelon would like to express our gratitude for how you shaped the outcome on this incredible project - The Pier Solar Energy Is Within You!

Tulio Adriano Gonçalves

project leader, story writer, game scripting, tool development, additional composition.

Gwénaél Godde

creative & art direction, lead programmer, tool development, BG & map designer.

Phyu Win

story writer, game scripting.

Daniel Horváth

character, monster & BG designer, sprite artist.

Sean Currie

script & story writer.

Zable Fahr

FM & PCM composer, sprite & cutscene artist.

Tiido Priimägi

Z80 music driver & tracker programmer.

Carl-Johan «Zebbe» Brax

NPC, sidequest, magic & item designer.

Lionel Godinho

ambient SFX designer.

TascoDLX

Mega-CD programmer.

Victor Ramon Gomez

character & monster designer.

Andrew Bado

fight BG pixel artist.

Matt Kamen

manual editor.

Stephen Teko

FX & monster pixel artist.

Armen Mardirossian

character & cutscene artwork.

Ian Schlaepfer

fight BG & monster pixel artist.

Millie Rose

monster pixel artist.

Steve Snake

additional programming.

Noah Ark Studio

monster pixel artists.

Richard Gatineau

cutscene pixel artist.

Groovemaster303

FM SFX designer.

Matthew Bennion

public relations, webmaster.

Take care



Do not submerge!



Do not put into fire!



Do not eat!



Do not shock!



Do not try to open!

EPILEPSY WARNING: Exposure to certain patterns or background on a television screen or while playing video games may induce an epileptic seizure in some individuals.

Certain conditions may induce undetected epileptic symptoms even in those that have no history of prior seizures or epilepsy. If you, or anyone in your family, has an epileptic condition, consult your physician prior to playing. If you experience any of the following symptoms while playing a video game - dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement or convulsions - Immediately discontinue use and consult your physician before resuming play.

WARNING TO OWNERS OF PROJECTION TVS: Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark the phosphor of your CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large-screen projection televisions.

Pier Solar is exclusively compatible with SEGA Mega Drive/Genesis system. Please read below for further information regarding the product warranty.

Some errors, including a red screen, graphical glitches or screen freezes while playing, or random errors while saving or loading a game can usually be solved by cleaning the cartridge contacts and your system connector. To clean the cartridge contacts, use a cotton tip slightly moistened with isopropyl alcohol. Stretch the cotton tip on the contacts a dozen times, then let the cartridge dry naturally. To clean the system connector, please refer to your console instruction manual. Never try to clean any part if it is still connected to a power source. For errors exclusively related to a save game: The Pier Solar cartridge is very sensitive to under-voltage and over-voltage coming from the SEGA

Mega Drive/Genesis system. Such an error means your Mega Drive/Genesis system might be defective or incorrectly powered. Please refer to your console instruction manual and/or check the game on another system to see if it resolves the error. In case of persistent errors, please contact our team at [*http://www.magicalgamefactory.com*](http://www.magicalgamefactory.com), Support section. For any additional questions, please contact enquiries@piersolar.com

Special thanks

♥ Abyss, AdmiralJonB, André Meister, AyaT, BastienM, Ben, Boris Descargues, Cdoty, Christian Schiller, Doug, Dragon Warrior, Eduardo, GustavoC, Hardy Scheunemann, Heiko Poppen, Humaro, Janice, Jennifer, JPL, Julien G, KanedaFR, Kbank, Kekun, Ken, KlaytonV, Madroms, Manu, MaskOfDestiny, Mendicant, Melf, Metalix, MiguelM, Misako, Mysticales, Pablo, PascalB, Patrick C, PaulLee, Ptiterf, PK, Raoul Wagner, RedAngel, RGC Team, Sea, Shiru, StefD, Steve Snake, Sundog2K, Tami&AmiL, TiDragon, Tomy, WandersonR and ... You!

Translation from English by: Aurette Wolsztynski(FR),
Frédéric Chevoleau(FR), Sebastian Sponzel(DE),
Hiromi Cheslock(JP), Miles DeVinny(JP), Adrián Cantador(ES),
Raúl Cuevas(ES), Roberto BechtLuff(BR).



and the great **pierSolar**TM architects



Siddhanta

Siddhanta

この度はメガドライブカートリッジ「ピエアーソーラーと偉大なる建築家」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。この5年間ウオーターメロン開発チームを支えて下さった皆様のおかげでこのゲームの発売がやっと現実になりました。ゲームを始める前にこの取扱説明書をお読みいただけますと、より楽しく遊ぶことができます。

はじめ方

初めてプレイする前に以下のご注意をよく読んでください。コントロールパッドは3、6ボタンを両方使えます。タイトル画面でスタートを押さないとイントロアニメが流れず。

「はじめから」を選ぶと新しいファイルを作るか前回プレイしたファイルを消去することができます。「つづきから」を選ぶと前回プレイした続きから始めます。各ファイルには記録した時のパーティー、最後にセーブした場所、プレイ時間、ストーリーの進行が表示されています。オプションにはファイル処理や言語設定ができます。「リックサク」にはゲームの進行状況によってもらったプレゼントを見ることができます。「ストーリー」はゲームのイントロアニメを再生します。

ステータス画面の見方

移動画面(町・ダンジョン)ではCボタンを押すと、キャラステータスとアイテム二つのウィンドウが表示されます。キャラステータスには方向ボタン左右でメンバーの状態を見られます。このウィンドウで再びCボタンを押すと、アイテムを見られます。ステータス画面内には、以下のような情報が表示されています。

- ステータス HP(ヒットポイント)はメンバーの現在値のHPを示します。メンバー全員が0になるとゲームオーバーになります。MP(マジックポイント)は魔法の使用に必要なメータです。メンバーのレベルが上がるにつれて数が増えてもっと強い魔法を使えるようになります。
- スキル LV(レベル)が上がると、HPとMPのメータが上がったり、攻撃、防衛などのメータが上がったり、今まで使えなかった魔法や武装アイテムが使えるようになります。EXPはモンスターを倒したときにもらいます。一定のポイントがたまるとレベルアップします。
- 戦闘能力 PP(パワーポイント) 基本的な攻撃力です
DP(ディフェンス) キャラクター自身の防衛力です
AP(アジリティーポイント) 戦闘中の行動順や命中、回避率に影響します
- LP(ラックポイント) 攻撃の効果量に影響します
MA(マジックアタック) 魔法の効果量に影響します
MD(マジックディフェンス) 魔法防衛に影響します

基本オプション

ゲーム中にCボタンを押すとゲームメニューが表示され、以下の七つのオプションから選ぶことができます。

ステータス	現在持っているアイテムとキャラのステータスが表示されます
まほう	使用できる魔法が表示されます
ノート	困っているときにメンバーからヒントを聞くことができます
ロード	最後にセーブしたところからプレイできます
セーブ	現在いる場所でセーブできます
オプション	ゲームを設定することができます。設定は右のようになります
オートラン	方向キーを押すとキャラが自動的に走る
じどういどう	キャラが障害物にぶつかると自動的に方向を変える
BGMボリューム	BGMの音量を変えられる
PCMドラム	PCM音源のドラムを設定できる
げんご	ゲームの使用する言語を変えられる
カラー	ウィンドウの色を選択できる

戦闘での行動

戦闘は敵と遭遇した場合に起こります。戦闘画面は横方向になっています。ステータスパネルは画面の下にあります。戦闘中の行動順はキャラと敵のAPにより決まります。

敵に仕掛けられた場合は先に敵が攻撃してきます。逆に、パーティが敵を仕掛けた場合は先に攻撃します。勝利は敵が全部倒れたか逃げた時に起こります。戦闘はパーティ全員が逃げた時又は全員戦闘不能の時に終わります。戦闘に勝利した時は各キャラに攻撃率と倒した敵の数によって決まったEXPをもらいます。戦闘システムにはガザーという特別な機能があります。各ラウンドでパーティのメンバーがガザーというエネルギーを溜めて、ガザーバーが最大になると、もっと強い攻撃と魔法をできるようにになります。パーティの中でガザーエネルギーを分け合うこともできます。正しい、キャラがガザー中で敵にダメージを受けたらガザーバーが減ります。



ご注意

てんかんの警告:

過去に、強い光の刺激や、テレビ画面などを見ていたとき、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失を経験したことのある人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしている最中に、このような症状は起きた場合や、身体に異常を感じた場合は、すぐにプレイを中断し、医師と相談してください。

プロジェクションテレビのご使用について:

メガドライブをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

他社製や、改造されたメガドライブでのご使用について:

このゲームはセガの正式なメガドライブでの動作確認が済んでいます。他社製や、改造されたメガドライブで遊ぶと故障が生じる可能性があるため、避けてください。ゲーム利用の関係で発生する一切の損害に対し、ウォータメロンは何らの責任を負いませんから、ご了承ください。

このカートリッジを初めてご使用の際、デフォルト言語の設定画面が表示されます。この過程が終わるまでは2.5秒程お待ちください。問題があった場合はトラブルシューティングと保証内容のページ(p.23)を参照してください。このカートリッジは4つまでのファイル保管機能を搭載されており、バッテリーの記憶力は6百4千万回にいたるセーブ又はロード可能、及び50年の寿命が予測されています(p.23を参照してください)。タイトルスクリーンの言語は改めてオプションで設定されない以上、最後にプレイした時と同じ言語で表示されます。

問題が生じた場合は<<http://www.magicgamefactory.com>>のSupport版で報告頂けると大変有り難いです。その他のご質問はenquiries@pienolar.comまでお問い合わせください。

言語設定を理解するには・・・言語の設定画面では、言語の色が濃いフォントなら、これはメニュー画面だけがその言語で翻訳されていることを意味し、ゲーム内容は全部英語で表示されることを示します。言語の色が薄いフォントなら、ゲーム内容全てはその言語で表示されます。

Nouvelle partie

Si vous jouez à Pier Solar pour la première fois, veuillez consulter les notes au bas de cette page. Le jeu est compatible avec les manettes à 3 et à 6 boutons. À l'écran-titre, vous pouvez appuyer sur **START** ou attendre pour voir la séquence d'introduction.

Sélectionnez «Nouvelle partie» pour écraser le contenu d'une sauvegarde et démarrer une nouvelle partie. «Continuer» sert à charger une partie préalablement sauvegardée. Chaque emplacement de sauvegarde montre la composition de l'équipe, le lieu de la dernière sauvegarde et la durée de la partie. «Options» sert à gérer les sauvegardes (copier ou effacer) et changer de langue. «Bonus» liste tous les éléments que le joueur a débloqués lors de son avancée dans le jeu. La dernière option «Crédits», affiche les crédits du jeu.

Détails de l'inventaire

Pendant le jeu, appuyez sur **C** pour ouvrir le menu et sélectionner l'inventaire. Celui-ci est constitué de deux sections. La première section contient les statistiques des personnages. Appuyez sur **GAUCHE** ou **DROITE** pour faire défiler les statistiques des différents personnages de l'équipe. Appuyez sur **C** pour ouvrir la deuxième section, qui présente les objets. Le jeu utilise différentes abréviations pour désigner les statistiques.

Les statistiques de statut comprennent d'abord les **HP** (points de vie) ; zéro point de vie signifie la mort. Si tous les membres de l'équipe meurent, la partie est terminée. Ensuite on trouve les **MP** (points de magie) qui permettent de lancer des sorts.

On trouve ensuite les statistiques de talent. **LEV** (niveau) indique le niveau d'expérience général d'un personnage. Quand un personnage gagne un niveau, ses **HP** et **MP** augmentent, il peut porter un meilleur équipement, utiliser de meilleures attaques et de nouveaux sorts. Les personnages gagnent des points d'expérience (**EXP**) à chaque combat remporté. Ils gagnent un niveau s'ils gagnent suffisamment d'**EXP**.

Options de base

Pendant la partie, appuyez sur **C** pour faire apparaître le menu (excepté sur la carte du monde). Le menu comprend sept rubriques.

«Inventaire» montre les statistiques du groupe et la liste des objets en votre possession. «Sorts» ouvre une liste des sortilèges disponibles hors combat, comme **Soin**. «Journal» permet d'obtenir un indice sur la quête en cours de la part de l'un des membres du groupe. «Charger» permet de recharger la partie à la dernière sauvegarde effectuée sur le fichier courant. «Sauvegarder» permet de sauvegarder le jeu au niveau de la dernière porte que vous avez passée. Il ne sert à rien de sauvegarder plusieurs fois dans une même zone du jeu, même s'il est possible de sauvegarder à tout moment. Cela vous permet de réessayer les passages les plus difficiles autant de fois qu'il le faut. «Options» permet de modifier les réglages du jeu, comme la course automatique (**ION/OFF**), la «Direction assistée» qui permet au groupe de contourner les obstacles automatiquement, et des options plus classiques comme le réglage du volume, «Son PCM» (**ION/OFF**), la langue et la couleur des menus. «Quitter» vous ramène à l'écran-titre du jeu.

Enfin, on a les statistiques d'efficacité. **PP** (points de puissance) améliore la puissance des attaques. **DP** (points de défense) mesure la résistance aux attaques ennemies. **AP** (points d'agilité) détermine la vitesse en combat et la probabilité d'esquiver les attaques. **LP** (points de chance) peut permettre à des attaques désespérées de réussir. **MA** (Attaque magique) affecte la puissance des sorts et **MD** (Défense magique) indique la résistance face aux attaques magiques.

Les statistiques d'efficacité sont calculées à partir de l'équipement d'un personnage. Chaque personnage peut être équipé de trois objets : une arme, une armure et un accessoire. Certains objets ne peuvent être utilisés par tous les personnages. Utilisez les flèches directionnelles pour sélectionner un objet et vérifier son effet.

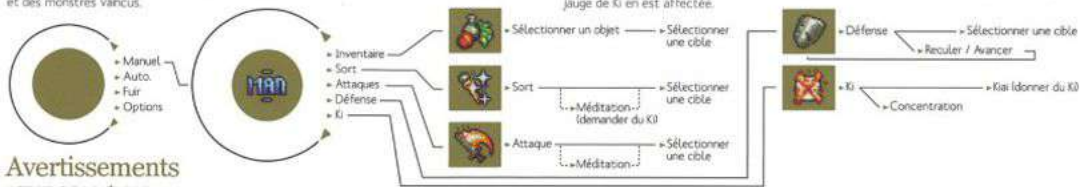
Ce manuel est écrit dans votre langue... mais le jeu est-il traduit? Pour le savoir, vérifiez les options de langue dans le jeu. Si votre langue apparaît en gris, cela veut dire que seuls les menus sont traduits (les dialogues du jeu seront en anglais). Si votre langue apparaît en blanc, cela signifie que le jeu est intégralement traduit dans votre langue.

Principes des combats

Dans Pier Solar, les combats se déclenchent par hasard. Lors d'un combat, les héros apparaissent à droite de l'écran, et les monstres à gauche. Le statut des personnages est affiché en bas de l'écran. Les combats se déroulent en tour par tour, vous assignez vos commandes à chaque personnage en utilisant le menu de combat ; mais les actions du combat ne se déroulent pas dans le même ordre. Le personnage ou le monstre le plus rapide joue en premier ; ceci est déterminé par les AP (points d'agilité) ; puis les autres personnages et monstres jouent par ordre d'AP décroissant.

Dans le cas d'une embuscade, les monstres ont la priorité pendant le premier round. À l'inverse, si ce sont vos personnages qui prennent les monstres en embuscade, ce sont eux qui jouent avant tous les monstres. Le combat se solde par une victoire quand tous les monstres ont été tués ou se sont enfuis. Vous pouvez aussi rompre le combat sans gagner si tous les personnages s'enfuient. Enfin, vous subissez une défaite si tous les personnages meurent. Lors d'une victoire, tous les personnages reçoivent de l'expérience (EXP) en fonction des attaques qu'ils ont réussies et des monstres vaincus.

L'un des points-clé du système de combat de Pier Solar est la capacité des personnages à accumuler de l'énergie (Ki) entre les rounds. «Concentration» remplit la jauge de Ki d'un personnage et augmente beaucoup la puissance de ses attaques et de ses sorts. Certaines attaques ne sont possibles que si suffisamment de Ki a été accumulé. Il est possible de transférer le Ki accumulé entre les personnages pour le cumuler sur un seul d'entre eux, lui donnant ainsi un très gros gain de puissance. Cependant, si un personnage qui se concentre subit des dégâts, sa jauge de Ki en est affectée.



Avertissements

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie à la vue de certains types de lumières clignotantes. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à des jeux vidéo. Certaines conditions peuvent induire des crises même chez des personnes n'ayant pas d'antécédents épileptiques. Si vous-même ou un membre de votre famille présentez des symptômes épileptiques, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Si vous présentez un ou plusieurs des symptômes suivants en jouant - vertiges, troubles de la vision, contraction de l'œil ou des muscles, pertes de conscience, désorientation, convulsions ou mouvements involontaires - cessez immédiatement de jouer et consultez votre médecin avant de continuer à jouer. Se reporter au décret n° 96-360 du 23 avril 1996 relatif aux mises en garde concernant les jeux vidéo.

AVERTISSEMENT AUX UTILISATEURS DE RÉTROPROJECTEURS :

Certaines images persistantes peuvent endommager le tube cathodique ou marquer le phosphore de votre écran. Évitez l'usage répété de jeux vidéo sur les rétroprojecteurs à écran large.

JOUER À PIER SOLAR SUR UNE CONSOLE NON OFFICIELLE OU MODIFIÉE :

Pier Solar a été conçu pour être joué uniquement sur une console SEGA originale et non modifiée. Utiliser Pier Solar sur du matériel modifié et non licencié peut endommager le jeu et la console.

WATERMELON NE POURRA EN AUCUN CAS ÊTRE TENU POUR RESPONSABLE POUR LES DOMMAGES OU INCIDENTS LIÉS À L'UTILISATION DE LA CARTOUCHE DE PIER SOLAR.

Première utilisation : À cause de la technologie utilisée pour ce jeu, et dans le but d'offrir le meilleur confort d'utilisation au premier lancement, le jeu vous demandera la langue par défaut à utiliser et s'initialisera en fonction de ce paramètre. Ce processus prend environ 15 secondes. Dans le cas où une erreur se produirait, veuillez lire les pages Support Technique et Garantie (page 23) du manuel. La cartouche contient 4 emplacements de sauvegarde permanents avec une durée de vie supérieure à 50 ans. La langue de l'écran-titre sera la même que celle de votre dernière sauvegarde, à moins que vous n'ayez spécifié manuellement d'autres options pour l'écran-titre.

En cas d'erreurs persistantes, veuillez contacter notre équipe à <http://www.magicalgamefactory.com>, section «Support». Pour toute autre question, veuillez écrire à enquiries@piersolar.com.

Bem-vindo a Pier Solar e os Grandes Arquitetos! A WaterMelon Development gostaria de agradecer a todos que deram apoio ao Pier Solar durante seu desenvolvimento e àqueles que compraram o jogo. Foram cinco anos de trabalho apaixonado para todos os envolvidos.

Começar um novo jogo

Ao iniciar o Pier Solar pela primeira vez, consulte as notas no fim desta página. O jogo é compatível com joysticks de 3 e 6 botões. Na tela título, pressione **START** ou aguarde o início da abertura.

Novo Jogo sobrescreve um compartimento de gravação e começa um novo jogo. Dê um nome ao compartimento de gravação. Continuar retoma um jogo gravado. Cada compartimento de gravação mostra os membros da equipe, onde o jogo foi gravado e o tempo de jogo. Opções gerencia os compartimentos de gravação (copiar/apagar) e muda o idioma. Conquistas lista o conteúdo que o jogador desbloqueou ao avançar no jogo. A última opção, Sobre, exibe a introdução do jogo.

Detalhes do inventário

Pressione C a qualquer momento para abrir o menu de jogo e selecione inventário. Você verá um painel com duas subseções. A primeira é o painel de estatísticas do personagem. Pressione **ESQUERDA** ou **DIREITA** para exibir as estatísticas de outro personagem. Pressione C para ir para o painel de estatísticas de itens.

O jogo usa várias abreviações para as estatísticas. Primeiro temos as estatísticas de status: **HP** (health points/pontos de vida) — quando chegam a 0 levam à morte. Se o grupo todo morrer, o jogo termina. **MP** (magic points/pontos de magia) — quanto maior o nível, mais magias podem ser invocadas.

A seguir, as estatísticas de habilidades. **LEV** (level/nível) indica a habilidade geral do personagem. Níveis mais altos elevam as barras de HP e MP, fornecem ataques e equipamentos melhores e ampliam as opções de magias. **EXP** (experience points/pontos de experiência) são conquistados quando você derrota inimigos. Acumule EXP suficiente e seu nível subirá.

Por fim, as estatísticas de eficiência. **PP** (power points/pontos de força) aumentam a força de

Opções básicas

A qualquer momento do jogo (exceto no mapa-múndi), pressione C para exibir o menu de jogo, com sete opções. **Inventário** exibe as estatísticas da equipe e seus itens. **Magia** abre a lista de magias disponíveis quando você não está em batalha, como magias de cura ou recursos especiais. **Agenda** faz um membro da equipe dar uma dica sobre o que você deve fazer. **Carregar** permite carregar a última posição gravada no compartimento de gravação atual. **Gravar** armazena o progresso até a última porta atravessada. Não adianta gravar mais de uma vez na mesma área, embora você possa gravar a qualquer momento. Assim você pode tentar passar das áreas mais complicadas quantas vezes quiser! Em **Opções** você ajusta as configurações do jogo, como Correr sempre (**LIGA/DESLIGA**). Desviar (para que o líder do grupo desvie sozinho dos obstáculos) e opções mais comuns, como volume da música, bateria PCM (**LIGA/DESLIGA**), idioma e tema de cores da interface. **Sair** volta à tela título.

ataque. **DP** (defense points/pontos de defesa) indicam a resistência a ataques inimigos. **AP** (agility points/pontos de agilidade) determinam sua velocidade em batalha e as chances de se esquivar de ataques. **LP** (luck points/pontos de sorte) ajudam no sucesso de ataques desesperados. **MA** (magic attack/ataque mágico) afeta a força das magias e **MD** (magic defense/defesa mágica) afeta a defesa contra ataques mágicos.

O cálculo das estatísticas de eficiência é realizado com base nos equipamentos usados pelos personagens. Cada personagem pode equipar três itens: uma arma, uma armadura e um acessório. Nem todos os itens podem ser usados ou equipados por todos os personagens. Use o botão direcional para selecionar um item e conferir seu efeito sobre a equipe.

O manual está no seu idioma... e o jogo? Para descobrir, confira as opções de idioma no jogo: se o idioma aparecer em cinza escuro, apenas os menus estão traduzidos; los diálogos do jogo permanecem em inglês. Se o idioma aparecer em cinza claro, o jogo todo está traduzido.

Mecânica de batalha

As batalhas em Pier Solar são aleatórias. Nas batalhas você tem uma visão lateral do campo, com seus aliados à direita e os inimigos à esquerda. O painel de status básico fica na parte inferior da tela. Embora o controle pelo menu seja totalmente baseado em turnos, a ordem das ações não é. O personagem ou inimigo mais rápido (de AP mais alto) ataca primeiro.

Quando os inimigos surpreendem a equipe a prioridade no primeiro round é deles. Da mesma forma, ao surpreender os inimigos você tem a prioridade. A batalha é vencida quando todos os inimigos são derrotados ou fogem. A batalha é interrompida quando todos os seus personagens fogem. Quando todos os seus personagens morrem a batalha é perdida. Ao vencer uma batalha, cada personagem recebe pontos de EXP equivalentes ao número de ataques bem sucedidos e à quantidade de inimigos que derrotou.

O principal recurso do sistema de batalha de Pier Solar é que os personagens podem focar sua energia entre rounds. Focar preenche a barra de foco do personagem e aumenta exponencialmente a força dos ataques e o dano mágico. Alguns ataques só estão disponíveis quando se atinge um certo nível de foco. A energia de foco pode ser compartilhada entre a equipe para aumentar significativamente a força de um personagem. Porém, danos causados a um personagem que estiver focando também afetam a barra de foco.



Avisos

ADVERTÊNCIA SOBRE ATAQUES EPILÉPTICOS

Uma pequena porcentagem de indivíduos pode sofrer ataques epiléticos quando expostos a certas luzes ou padrões de emissão de luz. Exposição a estas condições em televisões ou durante jogos de jogos eletrônicos e podem induzir um ataque epilético nestes indivíduos. Certas condições podem induzir a sintomas de epilepsia que podem não ser percebidos por pessoas sem histórico anterior de convulsões ou epilepsia. Se você ou alguma pessoa em sua família possui caso de epilepsia, consulte seu médico antes de jogar. Se você apresentar algum dos seguintes sintomas enquanto estiver jogando: Tortura, visão distorcida, contrações involuntárias dos músculos ou olhos, perda dos sentidos, desorientação, movimentos involuntários ou convulsões - interrompa o uso imediatamente e consulte um médico especialista antes de continuar a jogar.

AVISO A PROPRIETÁRIO DE TVs DE PROJEÇÃO E PLASMA

Imagens paradas podem causar danos iminentes à tela de sua TV. Evite uso repetido ou prolongado de jogos eletrônicos em TVs de tela grande como TVs de projeção, plasma ou LCD (Tela de Cristal Líquido). Se necessitar pausar o jogo por períodos prolongados, desligue sua TV.

UTILIZAÇÃO DO PIER SOLAR EM APARELHOS MODIFICADOS OU NÃO LICENCIADOS

Pier Solar foi desenvolvido para utilização em sistemas originais, licenciados e não modificados, fabricados pela SEGA ou uma representante oficial como a "iC" Toy. Qualquer tentativa de jogar Pier Solar em aparelhos modificados ou não licenciados podem danificar ambos o cartucho e o aparelho.

EM HIPÓTESE ALGUMA A WATERMELON SE RESPONSABILIZARÁ POR DANOS E PREJUÍZOS ACIDENTAIS OU CONSEQÜENTES DA UTILIZAÇÃO DO CARTUCHO DO PIER SOLAR.

PRIMEIRA UTILIZAÇÃO Devido à tecnologia avançada usada no cartucho e ao nosso desejo de oferecer o melhor controle de qualidade, na primeira utilização o jogo solicita o idioma padrão e é inicializado para preparar o cartucho. O processo leva 15 segundos. Se ocorrer um erro, leia as Notas sobre solução de problemas e garantia (página 23 do manual de instruções). O cartucho oferece quatro compartimentos permanentes para gravação, com vida útil estimada em 6,4 milhões de carregamentos e gravações e mais de 50 anos de retenção de dados (consulte a página 23). O idioma do menu de tela título será o mesmo do último jogo gravado, exceto se especificado manualmente nas opções de tela título.

No caso de erros persistentes, contate nossa equipe em <http://www.magalgamefactory.com>, na seção de "Support". Para outras perguntas, envie um e-mail para enquiries@persolar.com

Herzlich willkommen zu „Pier Solar and the Great Architects“. Das Team von WaterMelon Development möchte sich hiermit bei all jenen bedanken, die Pier Solar während seiner langen Entwicklungszeit unterstützt haben und die nun ein Exemplar des Spiels in Händen halten. Dieses Projekt war für alle Beteiligten für die letzten fünf Jahre eine Herzensangelegenheit.

Neues Spiel starten

Falls Sie Pier Solar zum ersten Mal starten konsultieren Sie bitte die Notizen am unteren Rand dieser Seite. Während des Titelschirms können Sie **START** betätigen oder auf den Beginn des Intros warten.

Mit „Neues Spiel“ wird ein bestehender Speicherslot gelöscht und ein neues Spiel gestartet. Hierzu geben Sie einen Namen für das Spiel ein. „Fortfahren“ dient zum Weiterführen eines bereits bestehenden Spielstandes. Jeder Speicherslot zeigt die aktuelle Zusammensetzung der Gruppe, den Ort der letzten Speicherung, die Spieldauer, und den Fortschritt in der bestehenden Handlung. Unter „Optionen“ werden die Speicherslots verwaltet. Hier können Spielstände kopiert oder gelöscht sowie die Spielsprache ausgewählt werden. Unter „Extras“ finden sich alle Bonusinhalte die ein Spieler im Spielverlauf freigeschaltet hat. Der letzte Menüpunkt, „Über“, startet die Einleitung des Spiels.

Näheres zum Inventar

Drücken Sie während des Spiels die C-Taste und wählen Sie im Menü das Inventar. Dies öffnet ein Feld mit zwei unterteilten Abschnitten. Der erste zeigt die Werte der einzelnen Charaktere. Mittels **LINKS** oder **RECHTS** wechseln sie zu den Statistiken der vorhergehenden oder der nächsten Spielfigur. Durch erneutes Betätigen der C-Taste gelangen Sie in die Gegenstandsübersicht. Das Spiel verwendet diverse Abkürzungen für die Charakterwerte. Zuerst kommen die Statusangaben. **HP** steht für „Trefferpunkte“ - erreicht dieser Wert 0, ist der Charakter tot. Stirbt jedes Mitglied der Gruppe, ist das Spiel vorbei. **MP** sind „Magiepunkte“ - je höher der Wert, desto mehr Zauber können gesprochen werden.

Als nächstes folgen die Charakterstatistiken. Die „Stufe“ gibt den Fähigkeitsrang einer Spielfigur wieder. Eine höhere Stufe sorgt für mehr HP und MP, ermöglicht das Tragen besserer Ausrüstung, ermöglicht stärkere Angriffe und erweitert die Auswahl zur Verfügung stehender Zauber. **Erf.** (Erfahrungspunkte) steigen an sobald ein Gegner besiegt wird. Ein Charakter steigt um eine Stufe auf sobald er genug Erf. erworben hat.

Schließlich folgen die Leistungswerte. **PP** („Kraftpunkte“) steigern die eigene Angriffsstärke. **DP**

Grundlagen

Immer wenn Sie während des Spiels (außer auf der Weltkarte) die Taste C betätigen erscheint das Spiel-Menü, das sieben Optionen beinhaltet. „Inventar“ zeigt alle Werte über die Gruppe und alle Gegenstände in deren Besitz an. „Zauber“ listet alle zur Verfügung stehenden Zaubersprüche auf. „Notizen“ lässt ein Gruppemitglied einen Hinweis zur aktuellen Lage und dem nächsten Schritt in der Handlung geben. „Laden“ ermöglicht, den zuletzt gespeicherten Spielstand wieder herzustellen. „Speichern“ zeichnet den aktuellen Fortschritt ab dem letzten Punkt auf, an welchem ein Ort betreten wurde. Mehrmals im selben Gebiet zu speichern hat wenig Sinn. Das Spiel kann allerdings an jedem beliebigen Punkt innerhalb eines Areals gesichert werden. Dies erlaubt es, mehrmals die Bewältigung eines Gebietes zu versuchen, so oft wie es nötig sein sollte. Unter „Optionen“ können mehrere Einstellungen angepasst werden, darunter „Autom. Laufen“ (AN/AUS), „Pfadfindung“ (lässt den Anführer der Gruppe selbsttätig um Hindernisse herum laufen) sowie konventionellere Konfigurationen wie Musikklaustake, Soundeffekte (AN/AUS), Sprache und die Farbwahl des Menühintergrundes. Mit „Ende“ kehren Sie zum Startbildschirm zurück.

(„Abwehrpunkte“) spiegeln den Verteidigungswert wieder. **AP** („Beweglichkeit“) bestimmt die Geschwindigkeit im Kampf und die Wahrscheinlichkeit, feindlichen Angriffen ausweichen zu können. **LP** („Glückspunkte“) können sogar hoffnungslose Attacken ihr Ziel finden lassen. **MA** („Magieangriff“) beeinflusst die Stärke der Zauber, **MD** („Magieabwehr“) erhöht die Resistenz gegenüber feindlicher Magie.

Leistungswerte werden durch die angelegte Ausrüstung beeinflusst. Jeder Charakter kann drei Gegenstände anlegen: Eine Waffe, eine Rüstung und ein Accessoire. Manche Gegenstände können nicht von jedem Charakter benutzt werden. Verwenden Sie das Steuerkreuz, um einen Gegenstand auszuwählen und seine Wirkung auf ihre Gruppemitglieder zu prüfen.

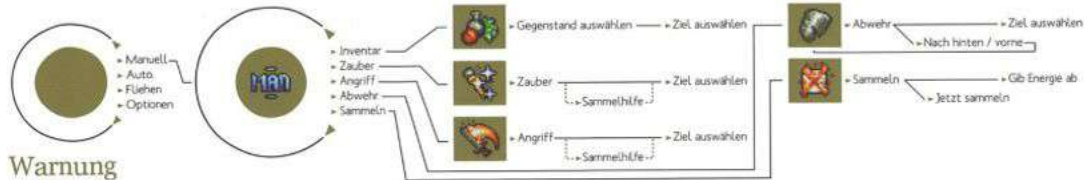
Diese Anleitung wurde in Ihrer Sprache geschrieben... Aber trifft dies auch auf das Spiel zu? Um das herauszufinden prüfen Sie bitte die Sprachoptionen in Ihrer Version von „Pier Solar“. Sollte Ihre Sprache dort in dunklem grau aufgeführt sein bedeutet dies, dass nur die Menüs übersetzt wurden. Erscheint Ihre Sprache in hellem grau liegt eine gesamte Übersetzung von Menüs und Texten vor.

Kampfsystem

Die Kämpfe in Pier Solar sind Zufallskämpfe. Bei Kampfbeginn wechselt das Spiel in eine Seitensicht, mit den Gegnern auf der Linken und der Spielergruppe auf der rechten Seite. Die Statusangaben der Gruppenmitglieder erscheinen am unteren Spielfeldrand. Die einzelnen Aktionen laufen rundenbasiert ab, die Reihenfolge der Aktionen wird durch die Geschwindigkeit der Spielfiguren festgelegt.

Im Falle eines Hinterhaltes greifen die Gegner zuerst an. Sollte aber die Gruppe dem Gegner einen Hinterhalt legen, haben die Charaktere des Spielers den ersten Zug. Ein Kampf gilt als gewonnen, wenn alle Feinde besiegt wurden oder geflohen sind. Wenn die Gruppe flieht, wird der Kampf abgebrochen. Sollten alle Charaktere im Kampf sterben, gilt das Spiel als verloren. Nach einem siegreichen Kampf erhält jeder Charakter Erfahrungspunkte gemäß der Anzahl seiner erfolgreich ausgeführten Angriffe und der Zahl an besiegten Gegnern. Ein wichtiger Bestandteil des Kampfsystems in Pier Solar ist die Fähigkeit, zwischen den einzel-

nen Runden Energie zu „Sammeln“. Hierbei steigt die „Sammeln“-Anzeige eines Charakters an, welche den angerichteten Schaden von Attacken und Angriffszaubern exponentiell verstärkt. Bestimmte Angriffe können nur ausgeführt werden, wenn zuvor die „Sammeln“-Anzeige bis zu einem bestimmten Maß gefüllt wurde. Die gesammelte Energie kann sogar zwischen einzelnen Charakteren der Gruppe ausgetauscht werden um deren Angriffskraft zu erhöhen. Nimmt ein Charakter Schaden, so hat dies auch Einfluss auf seine „Sammeln“-Anzeige.



Warnung

EPILEPSIE-WARNUNG

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzzichtern oder Lichteffekten ausgesetzt sind. Solche Personen können möglicherweise beim Gebrauch von Computer- und Videospielen einen Anfall erleiden. Hiervon können unter Umständen auch Personen betroffen sein, die bisher keinerlei epileptischen Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Mitglied Ihrer Familie Epilepsie diagnostiziert wurde, ziehen Sie bitte Ihren Arzt zu Rate, bevor Sie spielen. Sollten während der Benutzung eines Videospieles Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewusstseinsverlust, Desorientierung, jegliche Art von unwillkürlichen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, schalten Sie das Gerät sofort ab und wenden Sie sich an einen Arzt, bevor Sie erneut spielen.

WARNUNG FÜR BESITZER VON PROJEKTIONSFERNSCH-GERÄTEN

Standbilder und unbewegliche Grafiken können bei übermäßig langer Wiedergabe zu bleibenden Schäden an der Bildröhre führen oder sich in die Phosphorbeschichtung der Kathodenstrahlerröhre einbrennen.

GEBRAUCH VON PIER SOLAR AUF UNLIZENZIIERTEN NACHBAUTEN ODER MODIFIZIERTEN GERÄTEN

Pier Solar wurde ausschließlich für den Betrieb mit einem originalen, lizenzierten und unmodifizierten SEGA Videospielesystem entwickelt. Der Gebrauch des Spielmoduls mit unlizenziierten oder modifizierten Geräten kann sowohl das Spielmodul, als auch das Gerät beschädigen.

WATERMELON SCHLIESST IN JEDEM FALL JEDE GEWÄHRLEISTUNG IN VERBINDUNG ZU SCHADEN, DIE SOFORT ODER SPÄTER AN ODER DURCH DAS «PIER SOLAR» SPIELMODUL AUFTRETEN AUS

BEI DER ALLERERSTEN BENÜTZUNG: Auf Grund der fortgeschrittenen Technologie, die in diesem Modul zum Einsatz kommt, und dem Wunsch nach bestmöglicher Qualität, wird das Spiel bei der allerersten Nutzung nach der Sprach-Grundinstellung Fragen und das Modul initialisieren. Dieser Vorgang dauert etwa 25 Sekunden. Sollte ein Fehler auftreten, konsultieren Sie bitte die Hinweise zu Fehlerbehebung und Garantie auf Seite 23 der Anleitung. Dieses Modul besitzt vier Speicherplätze, die in ihnen gesicherte Daten mit einer geschätzten Lebensdauer von 6,4 Millionen Ladevorgängen für ca. 50 Jahre erhalten (siehe Seite 23). Die Sprache in Startbildschirm entspricht der für das letzte Spiel gewählte Sprache, es sei denn, dies wird manuell, im entsprechenden Menü geändert. Bei anhaltenden Fehlern wenden Sie sich bitte an das Pier Solar Team auf <http://www.magicalgamefactory.com>, Sektion „Support“. Alle weiteren Fragen richten Sie bitte an enquiries@piersolar.com.

ES

Bienvenido a Pier Solar and the Great Architects! WaterMelon Development quiere dar las gracias a todos aquellos que han mostrado interés por Pier Solar durante su desarrollo, así como también a los que acaban de adquirir el juego. Pier Solar es el fruto de cinco años de trabajo y dedicación por parte de todo el equipo que lo ha hecho posible.

Iniciando una partida nueva

Por favor, consulta la nota al final del manual cuando inicies Pier Solar por primera vez. El juego es compatible con pads de 3 y 6 botones. En la pantalla de título, pulsa **START** o espera a que comience la intro.

Nuevo Juego se emplea para sobrescribir una de las ranuras de guardado existentes y empezar una nueva partida. Continuar sirve para cargar una partida previamente guardada. Cada ranura de guardado muestra los miembros del equipo, el lugar donde se guardó la partida y el tiempo de juego. Opciones se emplea para administrar las ranuras de guardado (copiar una partida en otra ranura o borrarla) y también para cambiar de idioma.

Acerca de es la última opción y lleva a la introducción del juego.

Detalles del inventario

Pulsa C en cualquier momento para abrir el menú in-game y selecciona inventario; aparecerá un panel con dos secciones. La primera muestra las estadísticas de los personajes. Pulsa [IZQUIERDA] o [DERECHA] para ver las estadísticas de los distintos personajes. Presiona C para desplegar la sección de estadísticas de objetos.

El juego emplea abreviaturas para las estadísticas. Las primeras mostradas son las estadísticas de estado. HP (puntos de vida). Si bajan a cero significará la muerte. Si todos los miembros del grupo mueren, la partida no seguirá. MP (puntos de magia), cuantos más puntos se tengan, más hechizos podremos invocar. Las siguientes son las estadísticas de destreza. LEV (nivel) muestra el nivel general de destreza del personaje. La subida de nivel conlleva un aumento de HP y MP, proporciona mejor equipamiento, mejores ataques y amplía el abanico de hechizos disponibles. El indicador de EXP (puntos de experiencia) aumenta cada vez que se derrota a un enemigo. El nivel subirá cuando se consiga suficiente EXP.

Por último, están los puntos de eficacia. Los PP (puntos de poder) miden la fuerza de tus ataques.

Opciones básicas

Siempre que se presione C durante el juego y no se esté en el mapa del mundo, aparecerá un menú con siete opciones. Inventario muestra las estadísticas del equipo y el inventario de objetos (más información en la siguiente pág.). Hechizo abre la lista de hechizos disponibles para uso fuera de batalla, como Curar o Características Especiales (más información en la siguiente pág.). Agenda permite a un miembro del grupo dar indicaciones acerca de posibles objetivos. Cargar permite recuperar la última posición guardada dentro de la ranura de almacenamiento actual. Guardar permite recuperar la última posición guardada en la ranura de guardado actual. Guardar almacena tu progreso en el juego hasta la última habitación visitada. Aunque se puede guardar en cualquier lugar, la posición guardada será siempre la de entrada al área. De esta manera se podrá re-acceder a las partes del juego deseadas tantas veces como se quiera. Opciones accede a los ajustes del juego, como correr siempre (SÍ/NO), camino-fácil (que permite al líder del equipo rodear obstáculos automáticamente) y otras opciones como volumen de música de fondo o percusión PCM (SÍ/NO), idioma y personalización del interfaz. Salir te devolverá a la pantalla de inicio.

Los DP (puntos de defensa) determinan tu resistencia a los ataques enemigos. Los AP (puntos de agilidad) establecen la velocidad en la lucha y la facilidad para esquivar ataques. Los LP (puntos de suerte) condicionan el éxito de un ataque a la desesperada. MA (ataque mágico) afecta a la potencia de los hechizos usados y MD (defensa mágica) cuantifica la resistencia frente a ataques mágicos.

Las estadísticas de eficacia se calculan en base al equipamiento que estén empleando los personajes. Cada personaje puede equipar tres objetos: un arma, una armadura y un accesorio. Algunos personajes no podrán usar ciertos objetos. Con la cruceta del pad puede seleccionarse cualquier objeto y así comprobar cómo afecta a los miembros del grupo.

Este manual está escrito en tu idioma... ¿pero lo estará también el juego? Para descubrirlo, comprueba las opciones de idioma en tu copia de Pier Solar: si tu idioma aparece en gris significa que sólo estarán traducidos los menús los diálogos del juego se mantendrán en inglés. En caso de que tu idioma aparezca iluminado, todo el juego estará traducido al mismo.

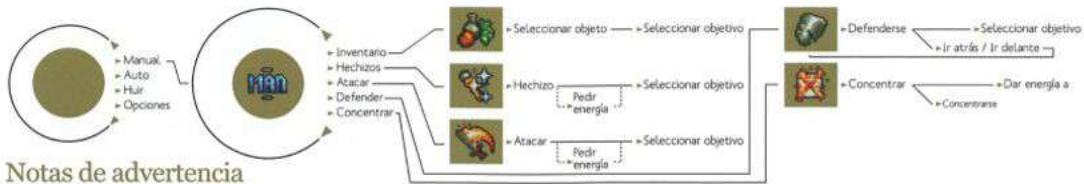
Rutinas de combate

Las batallas en Pier Solar se generan de forma aleatoria. Cuando surja una pelea, los enemigos aparecerán a la izquierda de la pantalla y tu equipo a la derecha. Las estadísticas básicas de tu equipo se muestran en la parte inferior de la pantalla. El combate se desarrolla por turnos, pero serán los AP los que decidan quién empieza.

Si caes en una emboscada, tus enemigos tendrán prioridad de movimiento en la primera ronda y viceversa si eres tú quien la tiende. Obtendrás una victoria cuando todos los enemigos hayan sido vencidos o hayan huido. El combate se interrumpe si todos los miembros de tu grupo huyen. Y finalmente, se sufre una derrota cuando hayan muerto todos los miembros del equipo. Cuando se logra vencer, cada personaje recibe puntos de EXP según el número de ataques realizados con éxito y la cantidad de muertes enemigas.

La clave del sistema de combate de Pier Solar radica en la capacidad de los personajes de

concentrar energía entre rondas: el comando Concentrar rellena la barra de energía y aumenta exponencialmente la fuerza de futuros ataques y hechizos. Algunos ataques sólo estarán disponibles cuando se alcance un nivel determinado de energía. Se puede incluso compartir la energía concentrada entre los miembros del equipo para aumentar el poder de un personaje. Aun así, cualquier ataque que reciba un personaje mientras se está concentrando afectará a la barra de energía.



Notas de advertencia

ADVERTENCIA SOBRE ATAQUES EPILÉPTICOS:

Un pequeño porcentaje de personas puede sufrir ataques epilépticos cuando se exponen a determinadas luces parpadeantes o patrones como los que se presentan en los videojuegos. Estos sujetos son susceptibles de sufrir dichos ataques, así como también pueden serlo personas que no tengan un historial relacionado con la citada patología. Si en alguna ocasión tú o algún familiar ha sufrido uno de estos ataques, consulta a un especialista antes de jugar. Estos ataques presentan diversos síntomas: mareos, visión alterada, tics musculares o en ojos, desorientación, temblores en miembros e incluso pérdida momentánea del conocimiento. Si es ese tu caso, no dudes en consultar con un médico antes de continuar jugando.

ADVERTENCIA A LOS POSEEDORES DE TV'S DE PROYECCIÓN:

Las imágenes estáticas pueden causar daños en el tubo de imagen de los televisores CRT, provocando incluso un efecto de sombra que perdura aun cuando ya no se esté jugando. Evita el uso prolongado y reiterado de videojuegos en televisores CRT de gran tamaño.

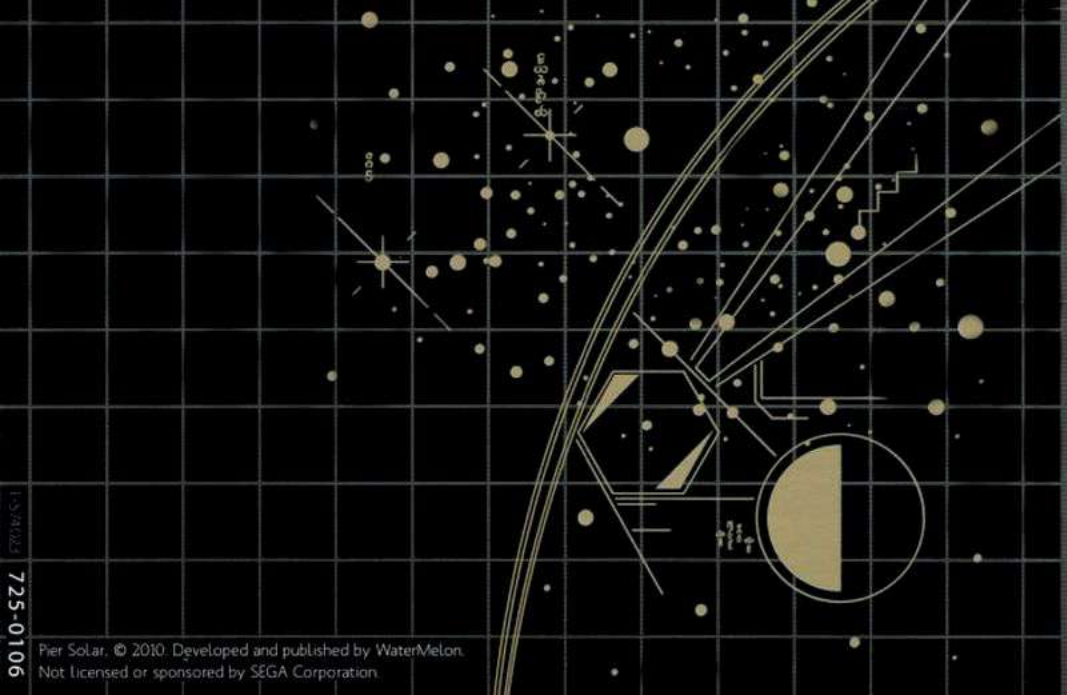
ACERCA DE JUGAR A PIER SOLAR EN UNA CONSOLA NO LICENCIADA O MODIFICADA:

Pier Solar está diseñado para utilizarse exclusivamente en consolas originales y licenciadas por SEGA. Cualquier intento de jugar a Pier Solar en un sistema no licenciado o modificado puede provocar daños irreversibles tanto en la consola como en el juego.

EN NINGÚN CASO WATERMELON SE HARÁ RESPONSABLE DE LOS DAÑOS Y PERJUICIOS CONSIGUIENTES Y/O FORTUITOS DE CUALQUIER TIPO RELACIONADOS CON EL CARTUCHO DE PIER SOLAR.

PRIMER USO. Debido a la avanzada tecnología empleada en el cartucho y a nuestro deseo de proporcionar el mejor control de calidad posible, la primera vez que se use el juego, este solicitará un idioma por defecto y se reescribirá para preparar el cartucho. El proceso dura unos 15 segundos. En caso de error, por favor consulta el documento de "Solución de problemas y Garantía" (pág. 23 del manual de instrucciones). El cartucho dispone de cuatro ranuras de guardado permanentes, con un ciclo de vida estimado en 6.4 millones de operaciones (cargar o guardar) y un periodo de retención de 50 años (ver pág. 23). El idioma de la pantalla de título será el mismo que el de la última partida guardada, a menos que se cambie manualmente en el menú de opciones.

Por favor, en caso de persistir los errores, ponte en contacto con nuestro equipo en <http://www.miguelgamefactory.com>, sección de «Support». Para cualquier otra consulta, estaremos a tu disposición en enquiries@persolar.com



Pier Solar. © 2010. Developed and published by WaterMelon.
Not licensed or sponsored by SEGA Corporation.

