

MANUAL DE INSTRUÇÕES

Este selo garante que a Nintendo aprovou a qualidade deste produto e que este está conforme altos padrões de qualidade técnica e capacidade de entretenimento. Ao comprar jogos e acessórios, certifica-te da existência deste selo, no sentido de serem perfeitamente compatíveis com o teu produto Nintendo.

IMPORTANTE: Lê atentamente o capítulo "Informação ao Consumidor e Precauções" incluída no Manual de Instruções do teu Game Boy Advance™ antes de usar o teu Game Boy Advance™, Cassete de Jogo ou acessório.

Agradecemos a selecção da Cassete de Jogo ADVANCE WARS™ para o Sistema Game Boy Advance™ da Nintendo®.

Lê atentamente este manual de instruções para assegurar a máxima diversão com o teu novo jogo. Guarda-o para futura referência.

Procura o selo de qualidade Nintendo em todos os produtos que adquiires. Este selo garante que a Nintendo® procedeu à revisão do produto e que está conforme altos padrões de qualidade técnica e capacidade de entretenimento. Ao comprar jogos e acessórios, certifica-te da existência deste selo, no sentido de serem perfeitamente compatíveis com o teu sistema Game Boy.

Antes de começar a jogar, lê atentamente este manual de instruções e segue os procedimentos correctos de operação. Conserva-o para consultas futuras.

PRECAUÇÕES A TER COM A TUA CASSETE:

1) Se jogares por períodos longos, faz um intervalo de 10 a 15 minutos de hora a hora.
2) Tratando-se de um equipamento de elevada precisão, não deverá ser usado em ambientes excessivamente frios ou quentes, nem se deve sujeitar a manuseamento descuidado ou choques. Não tentes desmontar a cassete.
3) Não toques nos terminais, nem deixes entrar água, sob risco de avarias irreparáveis na cassete e/ou Game Boy.
4) Não limpes a cassete com solventes voláteis tais como benzina, diluentes ou álcool.
5) Antes de introduzir ou retirar a cassete, certifica-te sempre que o teu Game Boy Advance está desligado.
6) Guarda a cassete na respectiva caixa de protecção, sempre que deixes de a usar.

™ e ® são marcas registadas de Nintendo Co., Ltd. © 1990 – 2001 NINTENDO. © 2001 INTELLIGENT SYSTEMS. © 2001 NINTENDO. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.

CONTEÚDO

CONTROLOS 3
PREPARAÇÃO PARA O COMBATE 3
ÉCRAN DE JOGO 4
REGRAS DE ENVOLVIMENTO 4
MENU MAP (Mapa) 7
FOG OF WAR (Nevoeiro de Guerra) 8
DETALHES DE SELECT MODE (SELECÇÃO DO MODO) 8
DOSSIER ESSENCIAL DE INFORMAÇÕES 16
ORANGE STAR (Estrela Laranja) 19
BLUE MOON (Lua Azul) 20
GREEN EARTH (Terra Verde) 20
YELLOW COMET (Cometa Amarelo) 20
JOGO COM CASSETES DE JOGO MÚLTIPLAS 24
JOGO COM 1 CASSETE DE JOGO 24



CONTROLOS



Botão L
Mover o cursor a unidades que esperem ordens.

+ Controlo
- Mover o cursor
- Fazer selecções nos menus

START
- Começar o jogo
- Exibir **Overview Map** (Mapa Geral)
- Ultrapassar apresentação inicial

Botão R
Exibir INTEL (Informações) das características das unidades e do terreno.

Botão A
- Confirmar selecções
- Exibir **Map Menu** (Menu do Mapa)
- Exibir alcance de movimento

SELECT
- Exibir **Map Menu**
- Reordenar indicador das tropas (Consultar "Map Menu (Menu do Mapa)".)

Botão B
- Cancelar selecções
- Exibir alcance de ataque (Quando o cursor estiver sobre uma unidade enquanto o Botão B estiver pressionado.)
- Evidenciar todas as unidades (Quando o cursor não estiver sobre uma unidade quando o Botão B estiver pressionado.)

! *Pressiona o Botão A + B + START + SELECT para inicializar o jogo.*

PREPARAÇÃO PARA O COMBATE

Introduz a Cassete de Jogo **ADVANCE WARS™** no teu Game Boy Advance™.



NOTA: Esta cassete de jogo não é para utilização com os sistemas Game Boy™ ou Game Boy™ Color. Quando ligares (ON) o sistema, será exibido o logotipo GAME BOY seguido do **Écran Language Selection** (Selecção do Idioma) onde podes seleccionar um dos idiomas (ENGLISH (Inglês), DEUTSH (Alemão), FRANÇAIS (Francês) ou ESPAÑOL (Espanhol)) usando o + Controlo. Depois pressiona o Botão A para confirmar e será exibida a apresentação inicial. Quando a apresentação inicial tiver terminado, ou quando pressionares o Botão A ou START, verás o **Écran de Título**.

NAME ENTRY (Introdução do Nome)



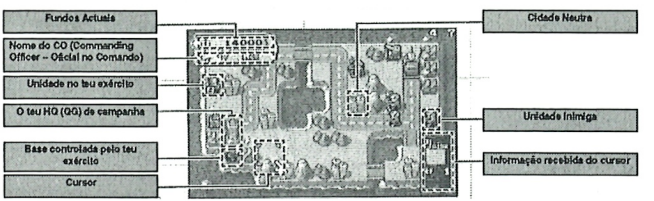
Pressiona START ou o Botão A no **Écran de Título** para aceder ao **Écran Name Entry**, depois introduz qualquer nome que desejes. Usa o + Controlo para seleccionar uma letra e o Botão A para confirmar a tua selecção. Pressiona o Botão B para cancelar uma selecção. Quando tiveres terminado a introdução do teu nome, move o cursor para OK e pressiona o Botão A.

! *Quando tiveres gravado o jogo em progressão, o* ***Écran Name Entry*** *deixará de ser exibido.*

ÉCRAN DE JOGO

O **Écran de Jogo** é o campo de batalha, e as unidades do Orange Army (Exército Laranja) estão às tuas ordens. As unidades são os componentes individuais do teu exército que podes usar como peças de xadrez. Uma única unidade pode ter até dez HP (Hit Points - Pontos de Danos). Faz os possíveis por te lembrares disto.

! *Usa o + Controlo para mover o cursor. O cursor pode ser usado para seleccionar unidades, terreno e selecções no menu.*



REGRAS DE ENVOLVIMENTO

PROGRESSÃO DO COMBATE

O combate consiste em um CO emitir ordens às suas unidades, depois seleccionando END (Fim) para completar essa jogada. Todos os COs no terreno fazem o mesmo. Quando todos os exércitos terminarem a emissão de ordens, o 1º dia de combate estará completo. Este processo repete-se até que um exército saia vitorioso.

POSICIONAMENTO E FUNDOS

Fundos de Guerra

São necessários FUNDS (Fundos) para posicionar unidades no terreno. Recebes fundos através da captura e manutenção de propriedades neutras ou inimigas.* Quantas mais propriedades obtiveres, mais fundos o teu exército recebe. Os fundos não utilizados são transportados para a jogada seguinte.

- *Cidades, aeroportos, portos, e bases são as únicas propriedades que podem ser capturadas.*

! *Os fundos não podem ser transportados de um mapa para o seguinte.*

Posicionamento de Unidades

Para posicionar unidades, coloca o cursor numa propriedade de posicionamento – uma base, aeroporto, ou porto – e pressiona o Botão A. Depois, no **Deployment Menu** (Menu de Posicionamento), usa ↑ e ↓ no + Controlo para seleccionar a unidade que queres posicionar e pressiona o Botão A para confirmar a decisão.

! *Novas unidades podem ser usadas na jogada a seguir ao seu posicionamento.*

! *Um único exército pode posicionar um máximo de cinquenta unidades.*

MOVIMENTO DE TROPAS

Para mover uma unidade, tens de a seleccionar primeiramente. Posiciona o cursor sobre a unidade que queres mover e pressiona o Botão A. Uma vez seleccionada uma unidade, será exibido o seu alcance de movimento. Posiciona o cursor no espaço para onde desejas mover a unidade e pressiona o Botão A. A unidade seguirá o percurso indicado pela Movement Arrow (Seta de Movimento).*

** A Movement Arrow (Seta de Movimento) é a seta vermelha que marca o percurso desde a unidade seleccionada até ao seu destino.*

Depois da unidade chegar ao seu destino, aparece o comando WAIT (esperar). Quando seleccionas este comando, a unidade muda para uma cor mais escura. As unidades escurecidas não podem receber mais ordens até à jogada seguinte.

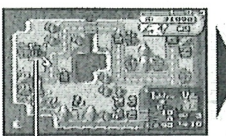
! *Podes mover todas as tuas unidades usando estes passos. Não podes posicionar mais que uma unidade por espaço.*

Sobre o Combustível

Conforme se movem, as unidades consomem combustível. Os aviões e os navios consomem combustível mesmo quando não se estão a mover. Quando ficarem sem combustível, as forças terrestres serão incapazes de se moverem enquanto que as unidades aéreas e navais se despenharão ou afundarão.

CAPTURA DE PROPRIEDADES

Quando moves uma unidade INFANTRY (Infantaria) ou MECH (Infantaria mecanizada) para uma propriedade neutra ou inimiga, aparece o comando de captura (CAPT). Selecciona este comando para fazer a tua unidade começar a assegurar a propriedade.



Unidade a Capturar uma Base



Animação de Captura

ATACAR O INIMIGO

Quando uma unidade está em posição para atacar o inimigo, aparecerá FIRE (Fogo) no **Command Menu** (Menu de Comando). Selecciona este comando para exibir o Attack Cursor (Cursor de Ataque). Usa o + Controlo para seleccionar a unidade inimiga a atacar e pressiona o Botão A. A tua unidade começará o seu ataque.

Podes comandar unidades de fogo directo ou de fogo indirecto. As unidades de combate directo movem-se para uma posição de ataque junto do inimigo e disparam na mesma jogada. As unidades de combate indirecto têm de se mover para uma posição a alguma distância do inimigo e depois esperar uma jogada antes de disparar. O benefício do fogo indirecto é que a unidade atacante está a salvo de contra-ataque. Desenvolver uma estratégia que use com sucesso estes dois tipos distintos de unidades é um dos segredos para te tornares um CO consistente.

! *O alcance de ataque varia entre as unidades de combate indirecto.*

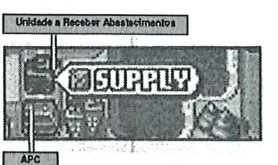
Se reduzires a zero os HP de uma unidade inimiga, a unidade desaparece do campo de combate. É claro que te acontece o mesmo se os teus HP forem reduzidos a zero.

SUPPLIES (Abastecimentos)

Deves abastecer as tuas unidades com combustível e munições. As unidades podem receber abastecimentos de quatro formas. Primeiro, todas as unidades que estejam em bases ou adjacentes a um APC (Armored Personel Carrier – Transporte Couraçado de Pessoal), terão o seu combustível e munições automaticamente restabelecidos no início de cada jogada. As unidades nas bases também recuperam dois HP. Também podes reabastecer uma unidade movendo um APC para um espaço adjacente e seleccionando SUPPLY (Abastecer) no **Command Menu**.

! *Todas as unidades são capazes de receber abastecimentos. Se houverem múltiplos veículos de abastecimento posicionados, eles poderão todos distribuir abastecimentos.*

! *As unidades aéreas recebem abastecimentos em aeroportos. As unidades navais recebem abastecimentos em portos. As unidades navais paradas em baixios também podem receber abastecimentos de unidades terrestres.*



JOINING (Juntar)

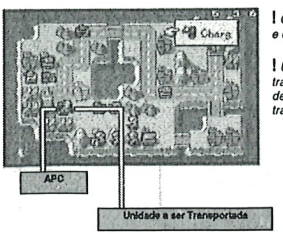
Podes juntar duas unidades de tipo idêntico para formar uma unidade. Isto é útil quando tiveres unidades com poucos HP. Para juntar unidades, move uma unidade para um espaço ocupado por uma unidade do mesmo tipo e selecciona JOIN (Juntar) no **Command Menu**. Pressiona o Botão A para confirmar o teu comando e faz com que as unidades se juntem para formar uma única unidade. Os HP da unidade recentemente formada serão o total dos HP das duas unidades.

! *Não podes juntar duas unidades se uma unidade tiver dez HP. Os HP de uma unidade recentemente formada são dez, mesmo que o total de HP das duas unidades originais exceda dez.*

LOADING (Carregar)

Unidades de transporte* possuem a capacidade de transportar outras unidades de um local para outro. Para carregar uma unidade para um veículo de transporte, move a unidade que queres carregar para um espaço ocupado pela unidade de transporte e selecciona LOAD no **Command Menu**. Aparecerá um ícone em quaisquer veículos de transporte que carreguem unidades. Posiciona o cursor num veículo de transporte para ver o tipo de unidade que este está a transportar.

** Os APCs, os transport copters (helicópteros de transporte), landers (barcaças), e os cruisers (cruzadores) são unidades de transporte.*



! *O carregamento de unidades depende do tipo de unidade de transporte e do terreno.*

! *Unidades a serem transportadas não sofrerão danos se a unidade de transporte for alvejada. Contudo, se uma unidade de transporte for destruída enquanto transportar uma unidade, a unidade que estiver a ser transportada também será destruída.*

UNLOADING (Descarregar)

Para descarregar uma unidade, selecciona DROP (Descarregar) no **Command Menu**, usa o + Controlo para seleccionar onde queres descarregar a unidade, e confirma a selecção com o Botão A.

! *Se existirem duas unidades a serem transportadas, usa ↑ e ↓ no + Controlo para seleccionar a unidade a descarregar. As unidades de transporte capazes de carregar duas unidades podem descarregar ambas as unidades na mesma jogada.*

RESULTADO DO COMBATE

VICTORY (Vitória)

Existem duas formas de vencer um combate: HQ Capture (Captura do QG (Quartel General)) e Rout (Derrota). HQ Capture requer que uma das tuas unidades de infantaria ou infantaria mecanizada capturem o HQ inimigo. Para vencer por Rout, deves derrotar todas as unidades inimigas posicionadas.

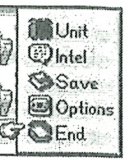
! *Dependendo das definições das regras e do mapa em que se combater, Base Capture (Captura de Base) também pode ser um meio de alcançar a vitória.*

DEFEAT (Derrota)

Existem três formas de perder no campo de batalha: HQ Capture, Rout, e White Flag (Bandeira Branca). HQ Capture ocorre quando o inimigo captura o teu HQ. Rout ocorre quando todas as tuas unidades forem destruídas. White Flag acontece quando desistes e seleccionas YELD no **Menu Options** (Opções) do **Menu Map** (Mapa).

! *Os termos para a vitória variam conforme os modos de jogo.*

MENU MAP (Mapa)



Para exibir o **Menu Map**, posiciona o cursor sobre um espaço não desocupado no mapa e pressiona o Botão A.

! *O conteúdo do **Menu Map** pode variar consoante os modos de jogo.*

UNIT (Unidade)

UNIT exibe informação essencial sobre todas as tuas tropas posicionadas. Usa ↑ e ↓ para percorrer as unidades exibidas e ← e → para percorrer as colunas. Pressiona SELECT para reordenar a listagem de unidades de acordo com a coluna seleccionada.

Écran de Informações das Unidades

TYPE (Tipo): O nome da unidade
HP (Pontos de Danos): O número de HP por unidade
GAS (Combustível): A quantidade de combustível por unidade
RDS (Rounds – Munições): O número de munições da arma principal por unidade

INTEL (Informações)

Selecciona INTEL e depois STATUS (Condição) para consultar informação sobre o combate actual. Usa o + Controlo para seleccionar uma opção no menu e pressiona o Botão A para confirmar a tua escolha.

STATUS (Condição)

O **Écran Battle Status** (Condição de Combate) exibe o nome do mapa actual, o dia do combate, o número de bases detidas por cada exército, número de bases neutras, e informação sobre os fundos. O **Écran Unit Status** (Condição da Unidade) exibe informação sobre o número de unidades posicionadas, número de unidades restantes, e número de derrotadas.

TERMS (Termos) (Apenas Modo Campaign (Campanha))

Receberás informação sobre os termos de vitória em cada mapa no **Modo Campaign**.

RULES (Regras) (APENAS MODO VS. E MODO LINK)

Esta selecção permite-te verificar as definições das TEAMS (Equipas) e das RULES (Regras). Contudo, não podes mudar as definições neste écran.

! *O conteúdo do menu pode diferir consoante os modos de jogo.*

CO (Commanding Officer – Oficial no Comando)

Selecciona CO para consultar o OFFICER DOSSIER (Dossier de Oficiais) para os CO que participam no combate actual. Pressiona ← e → ou os Botões R e L para alternar entre os dossiers. Usa ↑ e ↓ para percorrer o OFFICER DOSSIER.

SAVE (Gravar)

Este comando permite-te gravar a tua progressão no jogo.

TEM CUIDADO! Se desligares (OFF) o teu sistema, terás de repetir quaisquer acções não gravadas. Gravar frequentemente é muitas vezes uma parte importante de uma boa estratégia.

LEMBRA-TE! Este jogo não possui uma característica de gravação automática, por isso cabe-te incluir a gravação nos teus planos de combate.

! *Só está disponível um ficheiro de gravação por modo de jogo. Os jogos LINK não podem ser gravados.*

Apagar Todos os Dados Gravados

Pressiona e mantém, o Botão L, →, e SELECT quando a ligar (ON) o teu sistema para fazer exibir o **Écran Delete Game Data (Apagar Dados do Jogo)**. Usa → para seleccionar YES e confirma com o Botão A.

! *TEM CUIDADO! Os dados de jogo apagados não podem ser recuperados.*

OPTIONS (Opções)

O **Menu Options (Opções)** contém selecções de configuração do jogo. Usa ↑ e ↓ para seleccionar a definição que queres alterar e pressiona o Botão A para alterar.

MUSIC (Música)
Activa (ON) ou desactiva (OFF) a música do jogo.

VISUALS (VISUAL)
Define qual o aspecto durante o jogo.

VISUAL A:	Exibir a animação de combate e de captura.
VISUAL B:	Exibir apenas a animação de Combate.
VISUAL C:	Exibir apenas a animações de Combate do jogador.
NO VISUAL:	Não exibe animação.

DELETE (Apagar)
Selecciona com ↑, ↓, ←, e → a unidade que queres apagar e depois pressiona o Botão A para confirmar.

YELD (Rendição)
Selecciona YELD e confirma a tua escolha com o Botão A para te renderes e conceder o combate.

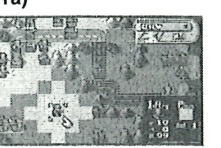
EXIT MAP (Abandonar o Mapa)
Esta selecção permite-te voltar ao **Menu Mode Select** (Selecção do Modo) em qualquer altura do combate. Selecciona YES (Sim) e pressiona o Botão A para confirmar as tua selecção e terminar o combate.

! *O conteúdo do **Menu Options** e as definições do jogo que podes alterar podem diferir conforme os modos de jogo.*

END (Fim)
Depois de terminares a emissão dos comandos para a tua jogada, selecciona END para terminar a tua jogada e pressiona Botão A para confirmar.

FOG OF WAR (Nevoeiro de Guerra)

Em alguns mapas encontrarás um fenómeno chamado FOG OF WAR. O FOG OF WAR limita a visibilidade, de forma que as tuas unidades só podem ver até ao limite do alcance da sua visão individual. O alcance da visão é diferente para cada unidade. As unidades de infantaria e infantaria mecanizada podem aumentar o seu alcance de visão em três espaços quando sobem montanhas.



! *Para mais informação sobre o alcance individual das unidades, consulta o capítulo "Essential Intel Dossier (Dossier de Informação Essencial)".*

DETALHES DE SELECT MODE (SELECÇÃO DO MODO)



FIELD TRAINING (Treino no Terreno)

Em FIELD TRAINING, podes ganhar experiência efectiva de combate enquanto recebes instrução sobre a arte da guerra. No **Écran Mode Select (Selecção do Modo)**, usa ↑ e ↓ para seleccionar FIELD TRAINING, e pressiona o Botão A para confirmar a tua selecção. No écran seguinte, usa ↑ e ↓ para seleccionar o mapa em que queres jogar, depois pressiona o Botão A para confirmar.

VS. MODE

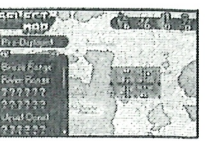
No **Écran Mode Select**, usa ↑ e ↓ para seleccionar VS. MODE e pressiona o Botão A para confirmar a tua selecção.

Jogar o VS. MODE

Para jogar o VS. MODE, precisas de um sistema de jogo Game Boy Advance e uma Cassete de Jogo **ADVANCE WARS**.

O Player 1 (Jogador 1) emite primeiro os comandos às suas unidades. Quando o Player 1 tiver terminado, passa o sistema de jogo ao Player 2. O Player 2 emite ordens e depois passa o sistema ao Player 3 que segue o mesmo procedimento. Quando o Player 4 completar a sua jogada, passa o sistema ao Player 1. Os jogadores continuam a alternar as jogadas desta forma até que o combate esteja completo.

! *Esta explicação é para um jogo com quatro jogadores humanos. Se existirem apenas três jogadores humanos, o computador controla o exército adicional e faz a sua jogada na altura apropriada.*



Quando jogas o jogo pela primeira vez, a única opção do Menu é NEW (Novo). Depois disso, também verás CONTINUE (Continuar).

Inicialmente, haverão quatro mapas disponíveis no jogo VS. MODE. Para seleccionar o tipo de mapa, usa ← e →. Usa ↑ e ↓ para seleccionar o mapa que desejas usar, depois pressiona o Botão A para confirmar a tua escolha.

Tipos de Mapas para o VS. MODE

PRE-DEPLOYED	Neste tipo de mapa entras em combate com um tipo e número definido de unidades pré-posicionadas. Não podes posicionar unidades adicionais.
3P MAPS	Selecciona esta opção para tentar a vitória em mapas especificamente criados para combate a três jogadores.
4P MAPS	Estes mapas permitem-te testar a tua proficiência táctica contra três outros exércitos num recontro sem piedade.
WAR ROOM	Os mapas de WAR ROOM (Sala de Guerra) ficam disponíveis quando o próprio modo ficar disponibilizado para jogar.

! *Podes comprar mapas adicionais com Advance Wars Coins (Moedas Advance Wars), que podes ganhar nos modos Field Training e Campaign. Para mais informação sobre a compra de mapas, consulta a secção "Battle Maps (Mapas de Combate)".*

Depois de seleccionares um mapa, o **Écran CO Select (Selecção do Comandante)** aparece. Selecciona os oficiais que queres usar e define se cada um será controlado por um jogador humano ou pelo computador. Usa ← e → para mover pelas colunas e ↑ e ↓ para seleccionar as definições.



! *Em combates de três ou mais exércitos, podes criar equipas atribuindo bandeiras a cada exército. Exércitos sob a mesma bandeira são aliados e combaterão cooperativamente.*

Depois, define as RULES (Regras) a teu gosto usando ← e → para as percorrer e depois ↑ e ↓ para alterar as definições das regras.



RULES (Regras)

FOG	Activa (ON) ou desactiva (OFF) o FOG OF WAR. Seleccionando ON limita o alcance da visão individual de cada unidade.
WATHER	Selecciona as condições climáticas entre CLEAR (Limpo), SNOW (Neve), RAIN (Chuva) e RAMDOM (Aleatórias). RANDOM permite mudanças climáticas ao longo do combate.
FUNDS	Define a quantidade de dinheiro recebida por base aliada. Isto afecta o número de tipos de unidades que podes posicionar durante o combate.
TURN	Define o número de dias em que decorrerá o combate. A vitória é atribuída ao exército com maior número de bases no final do tempo limite pré-determinado.
CAPT	Opta por que a vitória seja determinada pelo número de bases capturadas durante o jogo. O jogo termina quando for capturado o número definido de bases.
POWER	Activa (ON) ou desactiva (OFF) os poderes do CO. Seleccionando ON permite-te usar o poder especial do comandante.
VISUALS	Selecciona a definição de animação que preferes. As opções de animação são as mesmas explicadas no **Menu Options (Opções).**

! *Uma vez iniciado o jogo, as regras não podem ser alteradas.*

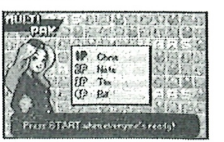
LINK MODE (Modo de Ligação)

Selecciona este modo e liga dois ou mais sistemas Game Boy Advance com o número apropriado de cabos Game Link™ do Game Boy Advance (vendido em separado).

! *O LINK MODE inclui os modos de jogo MULTI-PAK (Cassetes de Jogo Múltiplas) e SINGLE PAK (Cassete de Jogo Única). Nota que o número de Cassetes de Jogo necessárias para jogar em cada modo é diferente.*

MULTI-PAK (Cassetes Múltiplas) (2-4 Jogadores)

Para jogar MULTI-PAK Link, precisas de um sistema Game Boy Advance e uma Cassete de Jogo por pessoa.



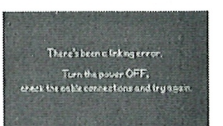
! *Antes de jogar, precisas de ligar todos os sistemas de jogo com cabos Game Link. Consulta o capítulo "Jogo com Cassetes de Jogo Múltiplas, jogo com 1 Cassete de Jogo" para detalhes.*

No **Menu Mode Select**, usa ↑ e ↓ para seleccionar LINK MODE e pressiona o Botão A para confirmar. No écran seguinte, selecciona MULTI-PAK usando os mesmo passos. Quando tiveres terminado, será exibido o **Écran Player Entry (Inscrição de Jogador).**

Quando todos os jogadores participantes tiverem sido inscritos, o Player 1 deve pressionar START para começar a transmissão de dados.

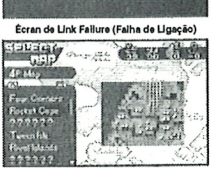
! *Não desligues o sistema Game Boy Advance ou quaisquer cabos Game Link durante a transmissão dos dados.*

LINK FAILURE (Falha de Ligação)
O **Écran Link Failure** aparece se ocorrer um erro durante a ligação. Se isto acontecer, desliga (OFF) todos os sistemas de jogo, verifica todas as ligações de cabos Game Link e começa novamente a configuração da transmissão de dados.



Écran de Link Failure (Falha de Ligação)

Quando a transmissão de dados estiver completa, será exibido o **Écran Map Select (Selecção do Mapa)** em todos os écrans de jogo. Selecciona o tipo de mapa com ← e →, depois selecciona o mapa a usar com ↑ e ↓.



Écran Map Select (Selecção do Mapa)

! *Qualquer jogador pode seleccionar o mapa para o jogo.*

! *A disponibilidade de mapas varia conforme o número de jogadores.*

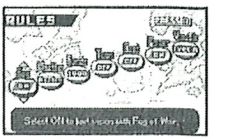
Depois, será exibido o **Écran Team Select (Selecção da Equipa)**. Cada jogador usará ↑ e ↓ para seleccionar um CO.



Écran Team Select (selecção da Equipa)

! *Em combates de três ou mais exércitos, podes criar TEAMS (Equipas) atribuindo bandeiras a cada exército. Exércitos sob a mesma bandeira são aliados e combaterão cooperativamente.*

Segue-se a definição das RULES (Regras). Usa ← e → para percorrer as regras e ↑ e ↓ para mudar a definição das regras. Pressiona o Botão A para confirmar a definição e começar o jogo.



Écran Rules (Regras)

! *O **Écran Rules** é exibido em todos os sistemas de jogo ligados.*

! *A definição das regras não pode ser alterada depois do início do jogo.*

! *Neste modo o computador não pode controlar um exército.*

SINGLE-PAK (Cassete Única) (2-4 Jogadores)

Para jogar SINGLE-PAK Link, precisas de um sistema Game Boy Advance por jogador mas apenas de uma Cassete de Jogo.



! Antes de jogar, precisarás de ligar todos os sistemas de jogo com cabos Game Link. Consulta o capítulo *"Jogo com Cassetes de Jogo Múltiplas, jogo com 1 Cassete de Jogo" para detalhes.*

No **Menu Mode Select (Selecção do Modo)**, usa ↑ e ↓ para seleccionar LINK MODE e pressiona o Botão A para confirmar. No écran seguinte, repete o mesmo processo para seleccionar SINGLE-PAK. O **Écran Player Entry (Inscrição do Jogador)** será então exibido no sistema de jogo do Player 1. O Player 1 deve confirmar o número de jogadores e pressionar START.

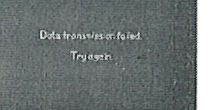
! *Só o sistema de jogo do Player 1 exibirá o **Écran Player Entry**. Os sistemas de todos os outros jogadores exibirão o logotipo GAME BOY.*

Depois será exibido o **Écran Download** nos écrans de jogo de todos os jogadores. Quando começar o download, será exibida a mensagem NOW DOWNLOADING.

! *Serão necessários alguns instantes para que o processo de download termine.*

! *Não desligues o sistema ou qualquer cabo Game Link durante o processo de download.*

DATA TRANSMISSION FAILURE (Falha na Transmissão de Dados)
O **Écran Data Transmission Failure** aparece se ocorrer um erro na transmissão de dados. Se isto acontecer, desliga (OFF) todos os sistemas de jogo, verifica todas as ligações dos cabos Game Link e começa novamente a configuração do download de dados.

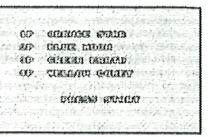


Écran Data Transmission Failure (Falha de Transmissão)

Quando o processo de download estiver completo, será exibido PRESS START (Pressiona START) no écran do Player 1. O Player 1 deve então pressionar START para começar o jogo.

! No Modo Single-Pak o computador executa a selecção do mapa e a definição das regras. As opções do menu do mapa são específicas para este modo.

! *Os jogos SINGLE-PAK não podem ser gravados.*



Écran de Sucesso do Download

TRADE MAPS (Trocar Mapas) (2-4 Jogadores)

Para trocar mapas, precisas de um sistema de jogo e de uma Cassete de Jogo por participante.

! *Antes de trocar, precisas de ligar todos os sistemas de jogo com cabos Game Link. Consulta o capítulo "Jogo com Cassetes de Jogo Múltiplas, jogo com 1 Cassete de Jogo" para detalhes.*

Modo Trade Maps permite-te enviar e receber mapas criados no **Modo Design Maps (Criar Mapas)**. Quem enviar os dados do mapa é o Sender (Emissor), e quem receber o dados do mapa é o Receiver (Receptor). O emissor pode enviar dados de mapa para todos os jogadores ligados.

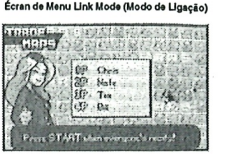


Écran de Menu Link Mode (Modo de Ligação)

! *Só pode ser enviado um Map Data File (Ficheiros de Dados de Mapa) de cada vez.*

! *Os dados de mapa não podem ser enviados se não forem primeiramente gravados.*

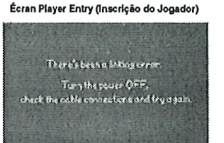
Todos os jogadores têm de seleccionar LINK MODE no **Écran Mode Select** usando ↑ e ↓ e depois pressionando o Botão A. No écran seguinte, todos os jogadores usam os mesmos passos para seleccionar TRADE MAPS. O **Écran Player Entry** é exibido de seguida, e uma vez introduzido cada jogador, o Player 1 deve pressionar START. Isto começará a transmissão de dados.



Écran Player Entry (Inscrição do Jogador)

! *Não desligues (OFF) o teu sistema ou desligues os cabos Game Link durante a transmissão de dados.*

LINK FAILURE (Falha de Transmissão)
O **Écran Link Failure** aparece se ocorrer um erro durante a ligação. Se isto acontecer, desliga (OFF) todos os sistemas, verifica todas as ligações de cabos Game Link e começa novamente a configuração da transmissão de dados.

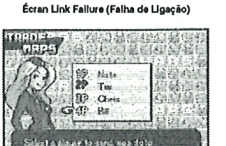


Écran Link Failure (Falha de Ligação)

Quando a transmissão de dados estiver completa, será exibido o **Écran Sender Select** (Selecção do Emissor) nos sistemas de todos os jogadores. Usa ↑ e ↓ para seleccionar o jogador que será o Sender (Emissor).

! *Todos os jogadores têm de seleccionar o mesmo Sender.*

SENDER (Emissor)
O **Écran Map Select** (Selecção do Mapa) será exibido no sistema de jogo do Sender. O Sender deve usar ← e → para seleccionar os dados de um mapa a enviar.



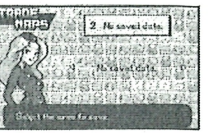
Écran Sender Select (Selecção do Emissor)



Écran Map Select (Selecção do Mapa)

RECEIVER (Receptor)
O **Écran Map Save** (Gravação do Mapa) será exibido nos sistemas de jogo dos Receivers. O Receivers têm de usar ← e → para seleccionar a área onde desejam gravar os dados recebidos. No **Éran Map Save** podem ser gravados até três mapas.

! *Não desligues os sistemas ou quaisquer cabos Game Link durante a transmissão de dados.*



Écran Map Save (Gravação do Mapa)

DATA TRANSMISSION FAILURE (Falha de Transmissão de Dados)
O **Écran Data Transmission Failure** aparece se ocorrer um erro durante a transmissão de dados. Se isto acontecer, desliga (OFF) todos os sistemas de jogo, verifica todas as ligações de cabos Game Link, e começa novamente a configuração da transmissão de dados.

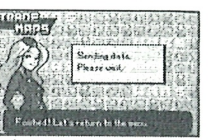


Écran de Espera



Écran Data Transmission Failure (Falha de Transmissão)

SENDER (Emissor)
Quando a transmissão de dados estiver completa, será exibido o **Écran Data Transmission Complete (Transmissão de Dados Completa)** no écran do Sender. O jogo volta então ao **Écran Link Mode Menu (Menu do Modo de Ligação).**



Écran de Data Transmission Complete (Transmissão de Dados Completa)

RECEIVER (Receptor)
Depois de gravados os dados recebidos, será exibido o **Écran Data Transmission Complete** no écran dos Receivers. O jogo volta então para o **Écran Link Mode Menu.**

! *Os mapas trocados neste modo podem ser usados no VS. MODE e* ***Modos Multi-Pak****.*

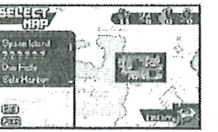
CAMPAIGN (Campanha)

No **Campaign Mode** juntas forças com três COs do Orange Star Army (Exército) para enfrentar um conjunto de comandantes inimigos conforme combates através do mapa. Usa ↑ e ↓ para seleccionar CAMPAIGN, depois pressiona o Botão A para confirmar a tua escolha.

! *Da primeira vez que seleccionas o* ***Campaign Mode****, no* ***Écran Menu*** *só podes seleccionar NEW. Depois de gravares dados do jogo, CONTINUE (Continuar) tornar-se-á uma opção.*

WAR ROOM (Sala de Guerra)

O **War Room Mode** permite-te desenvolver as tuas capacidades estratégicas competindo pelas pontuações e classificações mais elevadas em combates únicos. No **Écran Mode Select**, usa ↑ e ↓ para seleccionar WAR ROOM, depois pressiona o Botão A para confirmar as tua escolha.



Écran Map Select (Selecção do Mapa)

O **Écran Map Select (Selecção do Mapa)** será exibido de seguida. Selecciona o mapa que queres usar com ↑ e ↓, depois confirma a tua escolha com o Botão A.

! *Uma série de pontos de interrogação (???) no* ***Écran Map Select*** *indica mapas que podem ser comprados em BATTLE MAPS (Mapas de Combate)*



Écran CO Select (Selecção do Comandante)

Usa ← e → para seleccionar o CO que queres usar no **Écran CO Select (Selecção do Oficial no Comando)**. Pressiona o Botão A para confirmar a tua escolha e começar o jogo.

STATS (Estatísticas)

Selecciona **Stats Mode (Modo de Estatísticas)** no **Écran Mode Select**, usa ↑ e ↓ para indicar STATS, depois pressiona o Botão A para confirmar a tua selecção. Depois, selecciona RANK (Patente) ou RECORDS (Recordes) usando os mesmos métodos. A tua patente como conselheiro especial no **Campaign Mode** está listada em RANK. RECORDS exibe as cinco pontuações máximas para mapas individuais de WAR ROOM.



BATTLE MAPS (Mapas de Combate)

Acede a BATTLE MAPS para gastar as tuas arduamente ganhas Advance Wars Coins (Moedas de Advance Wars). Podes ganhar moedas nos modos **Campaign** e **War Room**. O proprietário dos BATTLE MAPS é um tipo amistoso e conhecido chamado Hachi. Ele sabe quase tudo o que há a saber sobre **ADVANCE WARS** e por vezes partilhará a sua informação contigo. Recomendo não só que compres em BATTLE MAPS seleccionando esta opção no **Écran Mode Select** e pressionando o Botão A. Usa ↑ e ↓ para percorrer os itens à venda e pressiona o Botão A para os comprar.

! *Não poderás comprar itens se não tiveres moedas suficientes.*

DESIGN MAPS (Criar Mapas)

Se quiseres criar os teus próprios mapas originais este é o modo a seleccionar. No VS. MODE e **Multi-Pak Mode** podes combater nos mapas que criares. Também podes trocar os teus mapas com amigos no **Trade Maps Mode**. Selecciona DESIGN MAPS no **Écran Mode Select** com ↑, ↓ e o Botão A.

Criar Mapas Originais

Quando disponibilizares o **Design Maps Mode**, usa os Botões L e R para fazer exibir menus de configurações de unidades e terreno. Percorre as opções com ← e →, e pressiona o Botão A para posicionar no mapa o item seleccionado. Quando a posicionar unidades e bases, usa ↑ e ↓ para percorrer as cores disponíveis.

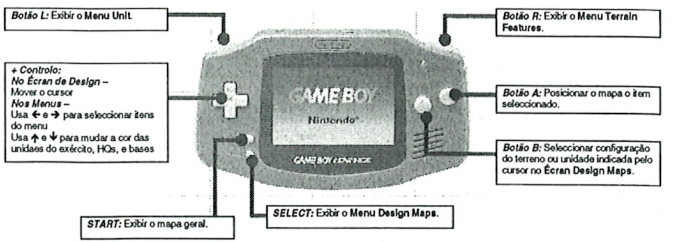
Menus de DESIGN MAPS

MENU TERRAIN FEATURES (Configurações do Terreno)

Este menu inclui HQs, cidades, e todos os tipos de bases, assim como estradas, bosques, rios, e outras configurações do terreno.

MENU UNIT (Unidades)
Aqui podes escolher entre infantry, mech, tank, rocket, e outras unidades terrestres. Também podes posicionar unidades aéreas, como bombers, battle copters, e unidades navais, incluindo battle ships, cruisers, e landers.

Controlos de DESIGN MAPS



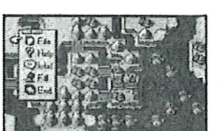
! *Não podes apagar configurações do terreno depois destas serem posicionadas no mapa, mas podes substituí-las por outras configurações. Selecciona a nova configuração, depois posiciona o cursor sobre a configuração que desejas substituir e pressiona o Botão A.*

! *Podes apagar unidades do exército posicionadas seleccionando DEL (delete – apagar) no Menu Unit, posicionando o cursor sobre a unidade que desejas retirar, e pressiona o Botão A.*

Regras Para a Criação de Mapas

Existem certas condições que têm de ser atendidas para que um mapa possa ser usada em combate. Têm de existir pelo menos dois HQs no mapa. O mapa também deve conter prelo menos uma unidade posicionada e uma base de produção para cada HQ.

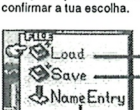
! *Quando o mapa estiver pronto para o combate, verás PLAY OK no écran.*



Sobre as Janelas de Menus

Pressiona SELECT para fazer exibir o **Menu Design Maps**. Usa ↑ e ↓ para seleccionar um item do menu e pressiona o Botão A para confirmar a tua escolha.

Usa ↑ e ↓ para seleccionar o item **File** do Menu e pressiona o Botão A para confirmar a tua escolha.



Selecciona para carregar um mapa previamente gravado. Usa ↑ e ↓ para seleccionar um mapa e pressiona o Botão A para confirmar.

Selecciona para gravar o mapa que estás a criar. Usa o + Controlo para seleccionar o local onde queres gravar e pressiona o Botão A para confirmar.

Para nomear o teu mapa, selecciona este item do menu. Quando seleccionares **NAME ENTRY**, será exibido o Écran Name Entry (introdução do Nome).

HELP	HELP (Ajuda) contém instruções sobre os controlos de DESIGN MAPS e as regras dos mapas.
INTEL	Para consultar o número actual de cidades e bases num mapa, selecciona INTEL.
FILL	Selecciona FILL para preencher todo o mapa com uma configuração do terreno. **Se seleccionares RANDOM (Aleatório) no Menu Fill, o computador criará uma mapa com configurações aleatórias de terreno.**
END	Selecciona END para voltar ao **Écran Mode Select**.

DOSSIER ESSENCIAL DE INFORMAÇÕES

UNIT INTEL (Informação das Unidades)

Cada unidade em **Advance Wars** tem as suas características próprias. Saber as forças e fraquezas do teu exército permitir-te-á formular uma estratégia mais precisa e completa.

! *Unidades que usam duas armas mudam automaticamente de arma consoante o inimigo que estiverem a atacar.*

! *Algumas unidades não transportam armas.*

Interpretar os Dados

Weapon One (Arma Principal)	Ammo (Munição)	Weapon Two (Arma Secundária)	Fire (Tiro)
Nome da Arma Principal	Número de Munições da Arma Principa	Nome da Arma Secundária (As Armas Secundárias têm munições ilimitadas)	Alcance do Tiro
Vision (Visão)	**Move (Movimento)**	**Gas (Combustível)**	**Cost (Custo)**
Alcance da Visão em FOG OF WAR	Alcance do Movimento	Capacidade de Combustível	Custo de Posicionamento

Quando unidades de transporte, marcadas com uma ★, forem destruídas, também o são as unidades que estiverem a transportar.

Unidades Terrestres



INFANTRY (Infantaria)
A unidade mais barata de posicionar. Pode capturar novas bases, mas tem um poder de fogo fraco.

Arma Principal	Munição	Arma Secundária	Tiro
Nenhuma	Nenhuma	Metralhadora	1
Visão	**Movimento**	**Combustível**	**Custo**
2	3	99	1,000



TANK (Tanque)
Um tanque pequeno e barato. O seu grande alcance de movimento torna-o fácil de posicionar.

Arma Principal	Munição	Arma Secundária	Tiro
Canhão de Tanque	9	Metralhadora	1
Visão	**Movimento**	**Combustível**	**Custo**
3	6	70	7,000



Mechanized Infantry (IMECH) (Infantaria Mecanizada)
Usa bazucas contra veículos. Forte contra tanques, e também é capaz de capturar bases.

Arma Principal	Munição	Arma Secundária	Tiro
Bazuca	3	Metralhadora	1
Visão	**Movimento**	**Combustível**	**Custo**
2	2	70	3,000



MD TANK (Tanque Médio)
Possui as características ofensivas e defensivas mais fortes entre as forças terrestres.

Arma Principal	Munição	Arma Secundária	Tiro
Canhão de Tanque Médio	8	Metralhadora	1
Visão	**Movimento**	**Combustível**	**Custo**
1	5	50	16,000



RECON (Reconhecimento)
Forte em combate contra unidades de infantaria. Tem um grande alcance de movimento.

Arma Principal	Munição	Arma Secundária	Tiro
Nenhuma	Nenhuma	Metralhadora	1
Visão	**Movimento**	**Combustível**	**Custo**
5	8	80	4,00



APC ★
Capaz de transportar unidades de infantaria e infantaria mecanizada.

Arma Principal	Munição	Arma Secundária	Tiro
Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma
Visão	**Movimento**	**Combustível**	**Custo**
1	6	70	5,000



Mobile Artilety (ARTLRY)
(Artilharia Móvel)
Uma unidade barata de combate indirecto. Dispara à distância contra unidades inimigas.

Arma Principal	Munição	Arma Secundária	Tiro
Canhão	9	Nenhuma	2 –3
Visão	**Movimento**	**Combustível**	**Custo**
1	5	50	6,000



Anti-Air (A-AIR) (Anti-Aérea)
Uma unidade especializada forte contra unidades aéreas, de infantaria e de infantaria mecanizada. Contudo, não resiste a tanques.

Arma Principal	Munição	Arma Secundária	Tiro
Canhão Vulcan	9	Nenhuma	1
Visão	**Movimento**	**Combustível**	**Custo**
2	6	60	8,000



Rocket Launcher (ROCKETS)
(Lança-Rockets)
Uma poderosa unidade capaz de disparar à distância contra unidades terrestres e navais.

Arma Principal	Munição	Arma Secundária	Tiro
Rockets	6	Nenhuma	3 – 5
Visão	**Movimento**	**Combustível**	**Custo**
1	5	50	15,000



MISSILES (Mísseis)
Provoca o caos entre as unidades aéreas. Possui um grande alcance de visão em FOG OF WAR.

Arma Principal	Munição	Arma Secundária	Tiro
Mísseis Terra-Ar	6	Nenhuma	3 - 5
Visão	**Movimento**	**Combustível**	**Custo**
5	4	50	12,000

Unidades Aéreas



FIGHTER (Caça)
Reina nos céus e inflige pesados danos às outras unidades aéreas.

Arma Principal	Munição	Arma Secundária	Tiro
Mísseis	9	Nenhuma	1
Visão	**Movimento**	**Combustível**	**Custo**
2	9	99	20,000



BOMBER (Bombardeiro)
Inflige pesados danos tanto a unidades terrestres como navais.

Arma Principal	Munição	Arma Secundária	Tiro
Bombas	9	Nenhuma	1
Visão	**Movimento**	**Combustível**	**Custo**
2	7	99	22,000



Battle Copter (B CPTR)
(Helicóptero de Combate)
Pode disparar sobre muitos tipos de unidades, o que o torna fácil de posicionar e de muito valor no terreno.

Arma Principal	Munição	Arma Secundária	Tiro
Mísseis Ar-Terra	6	Metralhadora	1
Visão	**Movimento**	**Combustível**	**Custo**
3	6	99	9,000



Transport Copter (T CPTR)
(Helicóptero de Transporte)
Pode transportar tanto unidades de infantaria como de infantaria mecanizada. Não transporta armas e não pode disparar.

Arma Principal	Munição	Arma Secundária	Tiro
Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma
Visão	**Movimento**	**Combustível**	**Custo**
2	6	99	5,000

Unidades Navais



Battle Ship (B SHIP)
(Couraçado)
Tem um alcance ilimitado de disparo. Os seus canhões provocam enormes danos sobre os alcance navais.

Arma Principal	Munição	Arma Secundária	Tiro
Canhão	9	Nenhuma	2 – 6
Visão	**Movimento**	**Combustível**	**Custo**
2	5	99	28,000



LANDER ★ (Barcaça)
Pode transportar até duas unidades terrestres de uma vez.

Arma Principal	Munição	Arma Secundária	Tiro
Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma
Visão	**Movimento**	**Combustível**	**Custo**
1	6	99	12,000



Cruiser ★ (Cruzador)
Pode transportar dois helicópteros e um míssil aéreo. Também pode transportar dois helicópteros de uma vez.

Arma Principal	Munição	Arma Secundária	Tiro
Mísseis Anti-Submarino	9	Metralhadoras Anti-Aéreas	1
Visão	**Movimento**	**Combustível**	**Custo**
3	6	99	18,000



SUB (Submarino)
Quando submerso, pode ser visto apenas por unidades navais. Só pode ser atacado enquanto estiver emerso.

Arma Principal	Munição	Arma Secundária	Tiro
Torpedo	6	Nenhuma	1
Visão	**Movimento**	**Combustível**	**Custo**
5	5	60	20,000

TERRAIN INTEL (Informação do Terreno)

O terreno desempenha um papel importante na formulação da estratégia de combate ideal, pois afecta o movimento das tropas e também pode dar cobertura defensiva.



Headquarter (HQ) (Quartel General)
Cada exército no terreno possui um quartel general que funciona como base de operações. Um HQ pode fornecer munições e combustível, restabelecer HP, e proporcionar cobertura defensiva superior para todas as unidades terrestres. A vitória é tua se conseguires capturar o HQ inimigo.



BASE
As Bases são os pontos de posicionamento para todas as unidades terrestres. Além de proporcionar abastecimentos e HP a estas unidades, elas também proporcionam grande cobertura defensiva.



Airport (ARPRT) (Aeroporto)
As unidades aéreas entram no terreno de combates nestas bases aéreas, e é aqui também que as unidades aéreas recebem abastecimentos e recuperam HP. A classificação de cobertura defensiva dos aeroportos é alta.



PORT (Porto)
Os portos são os locais de posicionamento de todas as unidades navais, e também lhes proporcionam munições, combustível, e locais para recuperar HP. Os portos são abrigos seguros para navios e submarinos devido à sua excelente cobertura defensiva.



CITY (Cidade)
As cidades podem ser aliadas, neutras, e controladas pelo inimigo. Tanto as unidades de infantaria como a infantaria mecanizada podem capturar cidades neutras e inimigas, que podem então tornar-se capazes de proporcionar abastecimentos e HP a unidades terrestres.



WOOD (Bosque)
Quando FOG OF WAR está presente, as unidades posicionadas nos bosques podem ser vistas apenas por unidades adjacentes a elas e por unidades aéreas. O benefício de cobertura aérea dos bosques é acima da média.



Mountain (MT) (Montanha)
Apenas infantaria, infantaria mecanizada e unidades aéreas podem passar sobre montanhas. Em FOG OF WAR, as unidades de infantaria e infantaria mecanizada podem aumentar o seu alcance de visão por três quando estão nas montanhas. As montanhas proporcionam grande cobertura defensiva.



RIVER (Rio)
Em **Advance Wars** s rios cortam muito do terreno. Estes só podem ser atravessados por infantaria, infantaria mecanizada e unidades aéreas. Os rios não proporcionam cobertura aérea.



Bridge (BRDG) (Ponte)
As pontes são essenciais, elas permitem que as unidades terrestres atravessem cursos de água. As pontes não proporcionam benefícios defensivos.



SEA (Mar)
Os mares podem ser atravessados apenas por unidades navais e aéreas. Os mares não proporcionam benefícios defensivos.



ROAD (Estrada)
As estradas permitem que as unidades percorram o terreno ser estorvos, mas não proporcionam quaisquer outros benefícios.



PLAIN (Planície)
As planícies são o tipo de terreno mais comum encontrado em **ADVANCE WARS**. Os benefícios do terreno estão limitados à cobertura defensiva mínima.



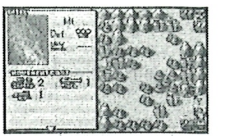
SHOAL (Bancos de Areia)
Os baixios proporcionam pontos de desembarque e embarque para as barcaças. Quase todas as unidades podem mover-se nos baixios, mas estes não proporcionam cobertura defensiva.



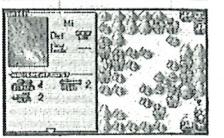
REEF (Recife)
Quando o FOG OF WAR está presente, a unidades posicionadas em recifes só podem ser vistas por unidades adjacentes e unidades aéreas. Além destes atributo, os recifes oferecem poucas características benéficas.

Outra característica do mapa é WEATHER (Condições Climáticas). Dependendo do mapa a ser usado, por vezes choverá ou nevará. Estas condições climáticas afectam o alcance de movimentos de todas as unidades posicionadas. Para informação detalhada do terreno, posiciona o cursor sobre a característica e pressiona o Botão R. Esta é uma ferramenta útil para reconhecimento dos mapas e desenvolver uma estratégia específica para esse mapa.

Informação das Montanhas em condições normais.



Informação das Montanhas sob condições de neve.



OFFICER DOSSIERS (Dossiers dos Oficiais)

Os dossiers que se seguem contêm perfis breves de cada um dos Commanding Officers (CO – Oficiais no Comando) dos exércitos em **ADVANCE WARS**. A informação sobre estes indivíduos é limitada, por isso é importante compilar sumários mais completos através do jogo continuado. Cada CO possui um CO POWER (Poder do CO) especial e único que fica disponível quando o seu CO Power Meter (Indicador de Energia) ficar cheio. O CO Power Meter ganha energia automaticamente durante o combate.

ORANGE STAR (Estrela Laranja)



ANDY
SKILL (HABILIDADE)
O Andy é um CO bem equilibrado sem verdadeiras fraquezas.

POWER (PODER):
HYPER REPAIR (Hiper Reparação)
Restabelece dois HP em todas as unidades danificadas do Andy.



MAX
HABILIDADE
Todas as unidades de combate directo do Max possuem poder de fogo superior. Contudo, as suas unidades de combate indirecto são um pouco fracas, e o seu alcance de ataque é limitado.

PODER:
MAX FORCE (Força Máxima)
Aumenta o poder de ataque de todas as unidades de combate directo do Max.



SAMI
HABILIDADE
Sami é um especialista em infantaria. As suas unidades de infantaria e infantaria mecanizada são peritas a capturar e a segurar novas bases. As suas unidades de transporte também possuem um grande alcance de movimento.

PODER: DOUBLE TIME (A Dobrar)
Aumenta o já grande alcance de movimento de todas as unidades de infantaria e infantaria mecanizada da Sami.

BLUE MOON (Lua Azul)



GRIT

HABILIDADE
O Grit é um mestre no ataque a longa distância, o que proporciona um alcance de ataque aumentado às suas unidades de combate indirecto. As suas unidades de combate directo têm uma baixa classificação de poder de fogo.

PODER: SNIPE ATTACK (Ataque à Distância)
Aumenta tanto o alcance como a força das formidáveis unidades de combate indirecto do Grit.

OLAF



HABILIDADE
O Olaf tem uma afinidade com o tempo frio, e as suas tropas não são afectadas pela neve. O tempo chuvoso, contudo, encurtam o alcance do movimento.

PODER: BLIZZARD (Borrasca)
Provoca uma queda de neve, o que afecta negativamente todas as unidades excepto as do Olaf.

GREEN EARTH (Terra Verde)



EAGLE

HABILIDADE
O Eagle é o mestre dos céus, e as suas unidades aéreas são muito poderosas. Em contraste, as unidades navais do Eagle são razoavelmente fracas.

PODER: LIGHTNING STIKE (Ataque Relâmpago)
Permite que todas as tropas do Eagle, com excepção das unidades de infantaria e infantaria mecanizada, ataquem duas vezes numa jogada.

DRAKE



HABILIDADE
O Drake domina os mares com as suas unidades navais. O combate aéreo é o seu ponto fraco – os seus helicópteros e aviões não são muito famosos.

PODER: TSUNAMI
Provoca uma onda gigante que atinge e danifica todas as unidades inimigas.

YELLOW COMET (Cometa Amarelo)



KANBEI

HABILIDADE
O Kanbei apresenta um exército com classificações defensivas e ofensivas excepcionais. Contudo, dos custos de posicionamento das suas tropas também são altos.

PODER: MORALE BOOST (Aumento de Moral)
Dá às tropas do Kanbei um aumento de energia e aumenta as suas capacidades ofensivas.

SONJA



HABILIDADE
As excelência das capacidades de reconhecimento das tropas da Sonja proporcionam-lhe um grande alcance de visão durante o FOG OF WAR. Elas também mantém a sua condição de HP escondidas do inimigo. Sonja sofre de má sorte crónica.

PODER: VISÃO MELHORADA
Aumenta o alcance da visão de todas as unidades da Sonja e até lhes permite localizar unidades escondidas em bosques e recifes.

DICIONÁRIO DE TERMOS

Eis uma compilação de alguns termos usados em **ADVANCE WARS**. Todas as palavras e frases estão listadas alfabeticamente.

Air Units (Unidades Aéreas)
Fighter (Caça), bomber (bombardeiro), battle copter (helicóptero de transporte) e transport copter (helicóptero de transporte)são os tipos de unidades aéreas em **ADVANCE WARS**. Todas estas unidades são posicionadas a partir de aeroportos.

Ambush (Emboscada)
Uma emboscada ocorre quando uma unidade encontra uma unidade escondida ou inimigo não detectado e é forçada a esperar até à jogada seguinte para receber novas ordens. As emboscadas só podem ocorrer quando FOG OF WAR está presente ou quando encontras um submarino a mergulhar.

Bases
Cities (Cidades), ports (portos), airports (aeroportos), groun dbases (bases terrestres), e HQs são todas características de terren que podem ser capturadas. Capturar e manter estes tipos de bases é uma parte essencial de uma estratégia bem sucedida.

Commands (Comandos)
Um comando é qualquer ordem dada a uma unidade posicionada. Os comandos incluem FIRE (Tiro), WAIT (Espera), CAPT (Captura), etc.

Ground Units (Unidades Terrestres)
Infantry (Infantaria(, mech (infantaria mecanizada), recon (reconhecimento), Md tank (tanque médio), APC, artillery (artilharia), rocket, anti-air (anti-aérea), e missile (mísil) são tipos de unidades terrestres encontradas em **ADVANCE WARS**. Todas estas unidades podem ser posicionadas a partir da bases terrestres.

Indirect Combat (Combate Indirecto)
Unidades com um alcance de ataque de dois ou mais espaços podem disparar sobre unidades inimigas à distância e assim evitar contra-ataques. Este combate unilateral é chamado combate indirecto.

Movement Cost (Custo de Movimento)
Este termo refere-se à percentagem do alcance de movimento necessário para atravessar tipos específicos de terreno.

Naval Units (Unidades Navais)
Battleship (Couraçado), cruiser (cruzador), lander (barcaça), e sub (submarino) são tipos de unidades navais em **ADVANCE WARS**. Todas estas unidades são posicionadas a partir de portos.

Neutral Cities (Cidades Neutras)
As cidades neutras são cinzentas e aparecem em quase todos os mapas. As unidades de infantaria e infantaria mecanizada podem capturar estas cidades e criar bases aliadas.

Special Map Case (Pasta de Mapas Especial)
As Pastas de Mapas transportam mapas adicionais ou jogo aumentado. A Special Map Case vem com um conjunto completo de mapas jogáveis.

Units (Unidades)
Uma unidade é um grupo de soldados ou armamento do mesmo tipo posicionado para o combate.

Vs. Map Case (Pasta de Mapas Vs.)
A Vs. Map Case é uma pasta de armazenagem que te permite comprar manter mapas Vs. Adicionais para dois jogadores.



TABELA DE CUSTO DE MOVIMENTO

Esta tabela mostra o custo de movimento para tipos de unidades em terrenos específicos.

! *O custo de movimento difere consoante as condições climáticas. Esta tabela exibe o custo de movimento para boas condições.*

TIPO DE UNIDADE / TERRENO	Plains	Rivers	Mtns.	Woods	Roads	Cities	Seas	HQ	Airports	Ports	Bridges	Shoals	Base	Reefs
Infantry	1	2	2	1	1	1		1	1	1	1	1	1	
Mech	1	1	1	1	1	1		1	1	1	1	1	1	
Medium Tank	1			2	1	1		1	1	1	1	1	1	
Tank	1			2	1	1		1	1	1	1	1	1	
Recon	2			3	1	1		1	1	1	1	1	1	
APC	1			2	1	1		1	1	1	1	1	1	
Artillery	1			2	1	1		1	1	1	1	1	1	
Rocket	2			3	1	1		1	1	1	1	1	1	
Anti-Air	1			2	1	1		1	1	1	1	1	1	
Missile	2			3	1	1		1	1	1	1	1	1	
Fighter	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Bomber	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Battle Copter	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Transport Copter	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Battleship							1			1				2
Cruiser							1			1				2
Lander							1			1		1		2
Sub							1			1				2

TABELA DE COMBATE

Os danos provocados por uma unidade mudam conforme o tipo de unidade que está a atacar. A tabela abaixo mostra a severidade dos danos que uma unidade pode infligir a outra unidade classificando-os de A a E. A representa o potencial de danos mais alto e o E o mais baixo.

TIPO DE UNIDADE A ATACAR \ TIPO DE UNIDADE A DEFENDER	Infantry	Mech	Medium Tank	Tank	Recon	APC	Artillery	Rocket	Anti-Air	Missile	Fighter	Bomber	Battle Copter	Transport Copter	Battleship	Cruiser	Lander	Sub
Infantry	D	D	E	E	E	D	D	D	E	D			E	E				
Mech	C	D	D	C	B	B	B	B	C	B			E	D				
Medium Tank	A	A	C	A	A	A	A	A	A	A			E	C	E	D	D	E
Tank	B	B	D	D	B	B	B	B	C	B			E	D	E	E	E	E
Recon	D	D	E	E	E	D	D	D	E	E			E	D				
APC																		
Artillery	A	A	D	B	B	D	B	B	C	B					D	C	C	C
Rocket	A	A	C	A	A	A	A	A	A	A					C	A	C	A
Anti-Air	A	A	D	D	C	C	C	C	D	C	C	C	A	A				
Missile											A	A	A	A				
Fighter											C	A	A	A				
Bomber	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A					B	A	A	A
Battle Copter	B	B	D	C	C	C	C	C	D	C			C	A	D	C	D	D
Transport Copter																		
Battleship	A	A	C	A	A	A	A	A	A	A					B	A	A	A
Cruiser											C	C	A	A				A
Lander																		
Sub															C	D	A	C

JOGO COM CASSETES DE JOGO MÚLTIPLAS, JOGO COM 1 CASSETE DE JOGO

ESTA CASSETE DE JOGO INCLUI UM MODO MULTIJOGADOR QUE REQUER UM CABO GAME LINK™ DO GAME BOY ADVANCE.

Equipamento Necessário

Sistemas Game Boy Advance:.....Um por jogador
Cassetes de Jogo - jogo com Cassetes de Jogo Múltiplas:.....Uma por jogador
- jogo com 1 Cassete de Jogo:.....Uma Cassete de Jogo
Cabos Game Link do Game Boy Advance.....Dois jogadores: Um cabo
.....Três jogadores: Dois cabos
.....Quatro jogadores: Três cabos

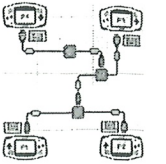
Instruções de Ligação

Jogo com Cassetes de Jogo Múltiplas:

1. *Certifica-te que o Interruptor de Energia de todos os sistemas está desligado (OFF), depois introduz as Cassetes de Jogo em cada um dos sistemas Game Boy Advance.*
2. *Junta os cabos Game Link e liga-os à Tomada de Extensão Externa (EXT.) em cada um dos sistemas de jogo.*
3. *Liga (ON) o Interruptor de Energia de cada um dos sistemas de jogo.*
4. *Depois segue as instruções de jogo com Cassetes de Jogo Múltiplas.*

- *Quando a jogar com apenas dois ou três jogadores, não ligues quaisquer sistemas de jogo que não forem usados.*
- *O jogador que ligar a ficha pequena púrpura no seu Game Boy Advance será o Player 1.*

Consulta o diagrama quando a ligar cabos Game Link aos sistemas Game Boy Advance. (Nota que a ficha pequena é púrpura e a ficha grande é cinzenta.)



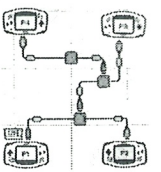
Game Boy Advance e cabo Game Link do Game Boy Advance

Jogo com 1 Cassete de Jogo:

1. *Certifica-te que o Interruptor de Energia de todos os sistemas de jogo está desligado (OFF), depois introduz a Cassete de Jogo no Game Boy Advance do Player 1.*
2. *Liga os cabos Game Link.*
3. *Certifica-te que ligas a ficha púrpura pequena ao sistema de jogo do Player 1 e as fichas grandes cinzentas aos outros sistemas de jogo, liga os cabos Game Link às Tomadas de Extensão Externa (EXT.).*
4. *Liga (ON) o Interruptor de Energia de cada um dos sistemas.*
5. *Depois segue as instruções de jogo com 1 Cassete de Jogo.*

- *Quando a jogar com apenas dois ou três jogadores, não ligues quaisquer sistemas de jogo que não forem usados.*

Consulta o diagrama quando a ligar cabos Game Link aos sistemas Game Boy Advance. (Nota que a Cassete de Jogo e ficha pequena púrpura se ligam ao sistema de jogo do Player 1.)



Game Boy Advance e cabo Game Link do Game Boy Advance

Resolução de Problemas

Podes ser incapaz de transferir informação ou de experimentar mau funcionamento em qualquer das situações seguintes:

- *Quando estiveres a usar quaisquer outros cabos além dos cabos Game Link do Game Boy advance.*
- *Quando qualquer cabo Game Link não estiver totalmente introduzido em qualquer sistema de jogo.*
- *Quando qualquer cabo Game Link for removido durante a transferência de informação.*
- *Quando estiverem ligados mais do que quatro sistemas de jogo.*
- *Quando qualquer cabo Game Link estiver incorrectamente ligado a qualquer sistema de jogo.*
- *Quando a Cassete de Jogo estiver introduzida em qualquer sistema além do Game Boy Advance do Player 1 (jogo com 1 Cassete de Jogo).*

Ref. 3306/ 15204

CONDIÇÕES DE GARANTIA

CONCENTRA – Produtos Para Crianças, S.A., como distribuidor exclusivo da **NINTENDO** para Portugal, proporciona-te uma **garantia de 1 ano** para todos os produtos Nintendo que comprares em **AGENTES AUTORIZADOS NINTENDO.**
Em caso de avaria, ou qualquer dúvida, contacta o telefone **21 940 5811.**
Sempre que um produto Nintendo apresente uma avaria técnica e esteja dentro do prazo de garantia, e desde que aquela não se deva a negligência, acidente, utilização inadequada do produto, ou tentativa de reparação por técnico não autorizado por **CONCENTRA – Produtos Para Crianças, S.A.** responsabilizar-nos-emos pela sua reparação ou troca, num prazo máximo de 8 dias úteis, desde que acompanhado pela respectiva PROVA DE COMPRA.
Entende-se por Prova de Compra a factura onde conste produto, data de aquisição, nº de contribuinte e nome do Agente Autorizado Nintendo. Após terminar a garantia, em caso de avaria ou qualquer dúvida, não hesites, contacta sempre o nosso Serviço de Apoio ao Consumidor. Teremos todo o prazer em resolver o teu problema.


Nintendo