

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.



Obrigado por escolheres o jogo FINAL FANTASY TACTICS™ ADVANCE para o sistema Nintendo® Game Boy Advance™.

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

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.

© 2003 SQUARE ENIX CO., LTD. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS
O logo Fina Fantasy Tactics e Square Enix são marcas registadas da Square Enix CO., LTD.
TM e ® são marcas registadas da Nintendo Co., LTD.
© 2003 NINTENDO.



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

CONDIÇÕES DE GARANTIA

CONCENTRA - Produtos Para Crianças, S.A., como distribuidor exclusivo da **NINTENDO** para Portugal, proporciona-te uma **garantia de 2 anos** para todos os produtos Nintendo que comprares em **AGENTES AUTORIZADOS NINTENDO.**

Em caso de avaria, ou qualquer dúvida, contacta o telefone **21 940 58 00.**

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. O Consumidor, durante o período de garantia de 2 anos estipulado por lei, deverá denunciar qualquer defeito no prazo de 2 meses a contar da data em que tenha detectado tal conformidade, de modo a que se possa proceder à reparação ou troca do produto em questão, desde que acompanhado pela respectiva PROVA DE COMPRA.
Entende-se por Prova de Compra a factura onde conste o 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.

CONTEÚDO

A História 3
Controlos 4
Começar um Jogo 5
Como Jogar 5
O Mapa Mundo 6
Adicionar uma Área 7
Instituições 7
Missões 8
Clãs 9
A tua Equipa 11
Como Usar o Menu Party 13
Batalhas 14
O Sistema de Juízo 17
Ligações 20
Dicas de Ivalice 21

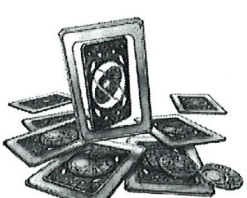
A HISTÓRIA

A nossa história começa pouco depois de um jovem rapaz chamado Marche viajar para a cidade de St. Ivalice.

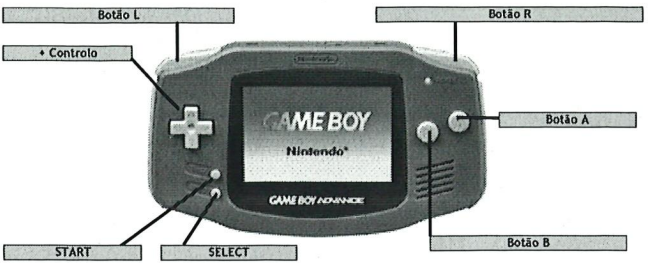
A família de Marche teve um passado complicado, e tudo o que ele pode fazer para se adaptar à nova vida nesta cidade é depender da ajuda dos seus amigos:
Mewt, um rapaz tímido e calmo que por vezes é posto de lado, e Ritz, uma estudante exemplar mas que com uma personalidade forte e cheia de vontade tornou-a pouco popular na escola.

Certo dia, os três novos amigos depararam-se com um livro mágico muito antigo, e St. Ivalice nunca mais foi a mesma...

Durante a sua aventura, Marche conhece Montblanc, um rapaz moogle que o vai ajudar a navegar pelo estranho mundo que se encontra agora.



CONTROLOS



Mapa Mundo

Botão L	Exibe a lista de leis
Botão R	Exibe informações sobre a região seleccionada
+Controlo	Move o cursor (mantém pressionado o Botão B para mover mais rápido)

Botão A	Confirma
Botão B	Voltar atrás
START	Abre o Menu do Mapa Mundo
SELECT	Exibe comandos de ajuda

Entra nas Batalhas

Botão L	**Modo de Visão de Campo** Mostra o campo de batalha e vê o status dos inimigos.
Botão R	**Exibe o status das unidades** Altera os equipamentos e habilidades
+Controlo	Troca entre as várias unidades

Botão A	Confirma
Botão B	Voltar atrás
START	Inicia a batalha
SELECT	Exibe todas as leis em uso

Batalhas

Botão L	Usa os atalhos definidos nas OPÇÕES
Botão R	Não é usado
+Controlo	Move o cursor
Botão A	Confirma/Move o cursor para a unidade activa (mantém pressionado)

Botão B	Voltar atrás/mostra o alcance de movimento das unidades
Botão B	Abre o Menu de Sistema
START	Exibe o comando de ajuda

COMEÇAR UM JOGO

QUE A AVENTURA COMECE!

Quando ligas (ON) a consola, aparece o **Ecrã de Selecção de Idioma**. Depois de seleccionar um idioma começa automaticamente uma introdução. Depois da introdução aparece o **Ecrã de Título** com quatro escolhas:

NEW GAME
Começa desde o início da história.

SAVED GAME
Resume um jogo gravado.

COLOR MODE
Escolhe a tua cor preferida para os menus.

LANGUAGE
Selecciona/altera o idioma do jogo aqui.



ACABAR E RESUMIR UM JOGO

Pressiona START no **Mapa Mundo** para abrir o **Menu**. Neste menu podes gravar o jogo e carregar dados gravados. No início de um turno numa batalha, pressiona o Botão B e START para ir ao **Menu de Sistema**.

COMO JOGAR

Um estranho livro alterou o mundo de Ivalice. A nossa história começa neste novo mundo, na cidade de Cyril. Como personagem principal, vais-te juntar a uma organização que é mais conhecida como um clã. Juntamente com os teus amigos membros do clã, vais chegar a muitas missões.

GRAVA AGORA!
Ao gravar o jogo durante uma batalha os dados gravados anteriormente como SAVE NOW são eliminados e substituídos pelos novos dados. Não te esqueças que podes usar a opção RESUME BATTLE para continuar uma batalha gravada apenas uma vez.

MAPA MUNDO

O COMEÇO DA TUA AVENTURA

Quando começas o jogo, o **Mapa Mundo** vai mostrar vários pontos, os caminhos que os ligam, e algumas áreas pré determinadas.

As áreas que podes visitar estão marcadas por ícones, que indicam se é uma cidade ou se é uma região selvagem. Os pontos são áreas que ainda não têm um ícone.

O movimento num caminho que liga estas áreas e pontos levam um dia a percorrer no mundo de Ivalice.

Encontros

Ocasionalmente, o símbolo de um clã oponente vai aparecer no **Mapa Mundo**. Se fores até um destes pontos, pode ocorrer uma batalha ou um compromisso. Sempre que moves duas secções, a equipa oponente também se move, por isso tem cuidado!

Informações no Mapa Mundo

FUNDOS DO CLÃ
Este é o número de Gil (dinheiro) disponível no clã. Usa para comprar equipamento e pagar as taxas para obter as informações de uma missão.

DATE
Aqui podes ver a data actual do calendário de Ivalice. Viajar de uma área para outra área leva um dia de duração.

LEIS

Pressiona o Botão L para exibir a lista de regras da batalha ou as LEIS.

INFO

Pressiona o Botão R quando o cursor está sobre uma área para exibir informações sobre esse local.



Menu do Mapa Mundo

Pressiona START no **Mapa Mundo** para abrir o **Menu do Mapa Mundo**.

PARTY
Permite equipar as unidades para as batalhas.

CLAN*
Mostra várias informações sobre o teu clã.

AREA LIST
Mostra uma lista de áreas colocadas actualmente

SYSTEM
Grava e carrega dados, altera opções ou regressa ao **Ecrã de Título**.

LINK*

Usa o Cabo Game Link do Game Boy Advance para ligar a outros sistemas Game Boy Advance.

*Este comando fica disponível durante o progresso do jogo.

ADICIONAR UMA ÁREA

CRIAR UM MUNDO

Ao completar algumas missões, ganhas um "símbolo" (symbol). Ao colocar este símbolo num ponto do **Mapa Mundo**, podes adicionar assim novas áreas.

Tesouro

Ao colocar os símbolos em alguns locais do **Mapa Mundo** de uma certa forma, podes vir a descobrir tesouros escondidos. Se fores até ao local do tesouro e usares o comando TREASURE HUNT, podes ficar com tudo!



INSTITUIÇÕES

AS RUAS DE IVALICE

Várias instituições podem ser encontradas nas cidades e vilas de Ivalice.

Pubs

Vai aos Pubs para aceitar pedidos, ou MISSÕES (MISSIONS), dos habitantes de Ivalice, e para ouvir os RUMORES (RUMOURS).



Shops

As lojas vendem a maior parte dos equipamentos e itens que precisas para a aventura. Cada loja é diferente, por isso tenta ir a todas.

Prison

Se quebrares uma das leis da Ivalice sobre as regras de batalhas, podes ir parar à prisão. Uma unidade é enviada para a prisão se quebrar uma lei e é expulsa do actual encargo.

Podes usar os Gil para libertar as unidades da prisão e receber um perdão (PARDON) pelos crimes que cometeste.

Banco de Monstros

Os monstros capturados com o comando CAPTURE são guardados no Banco de Monstros (Monster Bank). Vem aqui para veres os teus monstros e ajudares a na sua criação.



Guardião de Cartas

Visita o Guardião de Cartas (Cards Keeper) para trocar LAW CARDS (itens que são usados invalidar as leis). Também podes falar com o proprietário.

MISSÕES

MISSÕES E A HISTÓRIA

A história de Final Fantasy Tactics Advance é contada em várias missões. Tens que completar as missões para desvendar os mistérios de Ivalice!

As missões podem ser aceites nos pubs que se encontram em todas as cidades de Ivalice. Fala com o chefe do pub e selecciona MISSIONS para ver uma lista das missões que estão disponíveis. Depois de seleccionar uma missão da lista e de rever as condições, podes aceitar a missão pagando uma taxa de informação.

Se deixares algumas missões por algum tempo sem as completares conta como um falhanço, por isso tem atenção!

Existem quatro tipos de missões, cada um com as suas condições para terminares as missões.

Ao completar missões, ganhas pontos de experiência, itens especiais e Gil.

Tipos de Missões

Missões Regulares



As missões marcadas com uma espada são Missões Regulares. Para completar estas missões, tens que ir para a área designada e ganhar uma batalha. A maior parte das missões que estão relacionadas com a história principal e com os mistérios de Ivalice são classificadas como Missões Regulares.

Missões Sem Batalhas



As missões marcadas com um pergaminho são missões sem batalhas. Quando seleccionas estas missões, tens que seleccionar e colocar uma unidade em campo. Depois de atingires as condições da missão, e unidade enviada regressa e faz um relatório. Dependendo da unidade que foi enviada e das condições, a missão pode ser um fracasso. As unidades enviadas nestas missões não podem ser enviados para outras missões ou compromissos.

Missões de Encontros



As missões marcadas com um símbolo de um clã inimigo são missões de encontros. Quando seleccionas estas missões, um símbolo de um clã inimigo aparece no Mapa Mundo. A maioria destas missões resulta numa batalha, mas por vezes pode-se negociar de forma a evitar as batalhas.

Missões de Áreas Livres



As missões marcadas com uma bandeira são missões de áreas livres. Algumas destas missões requerem que tu vás a uma certa área enquanto outras requerem que envies uma unidade.

Itens das Aventuras

Quando aceitas uma missão, tens a opção de levar itens especiais para as missões. Os itens que trazes podem afectar o resultado de uma missão, por isso é essencial perceber a natureza dos itens e a missão antes de entrar nela. Algumas missões não estão disponíveis se não tiveres um item necessário para as desbloqueares.

Os itens das missões são principalmente obtidos como prémios por completar uma missão. Podes vender estes itens ou trocar com amigos através do Cabo Game Link Game Boy Advance. Alguns itens não podem ser repostos, por isso tem cuidado!



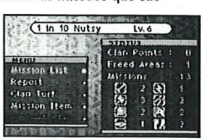
Usa o comando CLAN no **Menu do Mapa Mundo** para verificar os itens das missões.

CLÃS

AVENTURA-TE COM OS TEUS AMIGOS!

Pouco depois de Ivalice se alterar, vais conhecer o moogle Montblanc e vais juntar-te a um clã (CLAN), que é onde a tua aventura começa. Os clãs sobrevivem completando as missões que são requisitadas pelos habitantes de Ivalice.

Um clã avança aceitando e completando missões. O nível e as habilidades de um clã marcam os progressos que podem ser feitos nos clãs. Também podem ser atribuídos títulos dependendo das suas acções.



O Menu do Clã

Selecciona CLAN no **Menu do Mapa Mundo** para exibir o **Menu do Clã**.

O Nome, Título e Nível sobre o clã do jogador são exibidos.

QUEST LIST
Exibe uma lista de missões que estão por acabar. Também podes ver as condições de cada missão.

REPORT
Vê os detalhes das missões finalizadas.



MISSION ITENS*
Consulta os itens das missões que já recebeste ao completar as missões, e livra-te de itens desnecessários.

LAW CARDS
Consulta as cartas de leis que tens.

SUPPORT CLAN*
Usa a opção LINK para verificar os nomes dos outros clãs, o número de vezes que te ligaste a eles e outras informações.

CLAN TURF
Vê as áreas controladas pelo teu clã (TURF). Esta opção é útil para veres as áreas que já estão livres de missões. As cores dos símbolos indicam o status da área.

Símbolo Regular (Amarelo)
Esta área está controlada pelo teu clã.

Símbolo Cinzento
Esta área não pertence a ninguém.

Símbolo Vermelho
Esta área está a ser atacada por outro clã.

CLAN POINTS
Consulta os pontos de experiência do clã. O teu clã pode subir um nível em cada 100 pontos.

FREED AREAS
Consulta o número de áreas que o teu clã libertou.

MISSIONS
Consulta o número de missões que já completaste.

SKILL LEVEL
Consulta o nível do teu clã para veres as habilidades disponíveis.

* Este comando fica disponível durante o jogo.

Habilidades dos Clãs

As habilidades dos clãs são um indicador do avanço feito pelos clãs. Existem oito tipos de habilidades que se tornam melhores quando completas as missões.

Algumas missões só aparecem quando o teu clã atinge um certo nível e adquire uma habilidade necessária para a missão.

Os níveis de habilidade do teu clã também pode afectar os resultados das missões sem batalhas.

SKILL LEVEL
Os seguintes ícones são usados para as habilidades dos clãs:

COMBATE	MAGIA	AVALIAR	COLECCIONAR
FORJAR	CONSTRUÇÃO	NEGOCIAR	CAMINHAR

A TUA EQUIPA

ORGANIZA AS TUAS UNIDADES!

Podes preparar as tuas unidades para as missões e combates ao verificar os seus status, equipar com armas e armaduras, alterar as funções, definir habilidades, e outras opções disponíveis no Menu Party.

Adaptar as Unidades

As unidades têm diferentes raças, funções e habilidades. Estas características podem ser adaptadas no Menu Party.

Antes de adaptar as tuas unidades, é bom saberes as opções que tens:

Races
Cinco raças vivem no mundo de Ivalice, cada uma com as suas forças e fraquezas, estatísticas básicas e funções e habilidades favoritas.

Jobs
As unidades de cada raça podem aumentar os seus poderes quando avançam nas suas funções.

Abilities
Cada função tem técnicas de batalhas únicas chamadas habilidades. As habilidades podem ser ensinadas quando equipas armas e armaduras nas unidades. Controlas as diferentes habilidades ganhando AP quando tens as armas e armaduras necessárias equipadas.

Alterar as Funções
Existe uma série de funções disponíveis para cada raça. Quanto mais avançada estiver a unidade, mais funções podes tu escolher.



Alterar as Funções e Habilidades

Como Usar as Habilidades
Para aprender novas habilidades, tens que equipar os itens, acessórios, armas e armaduras requisitadas. A não ser que já tenhas controlado uma habilidade, tu só podes usar essa habilidade quando tens a peça de equipamento requisitada pela mesma.

Descobrir Novas Funções
Ao controlar as habilidades disponíveis para cada função, o número de funções disponíveis também aumenta.

Controlar Habilidades
Para controlar uma habilidade, tens que aumentar os AP (pontos de habilidade). Ganhas estes pontos quando completas missões e vences batalhas. Para veres os pontos que já ganhaste, vai ao **Ecrã de Status das Unidades** dentro do **Menu Party**, selecciona PICK ABILITIES e pressiona o Botão R.

Tipos de Habilidade

Existem quatro tipos de habilidades:

Habilidades de ACÇÃO

Habilidades gerais para usar nas batalhas.



Habilidades de SUPORTE

Quando definidas, estas habilidades dá um bónus constante durante uma batalha.



Habilidades de REACÇÃO

Define uma habilidade de reacção e a tua unidade vai responder automaticamente a certas condições ou ataques das batalhas.



Habilidades COMBO

Permite efectuar ataques combinados usando o comando COMBO.



Menu Party

Abre o **Menu Party** para ver as tuas unidades no **Mapa Mundo**. Aqui podes confirmar os parâmetros das tuas unidades e a tua lista de itens.

Pressiona o Botão L para mudar o status simples exibido por baixo de cada unidade entre a ordem (No.), nível (LV.), HP, MP e JP.

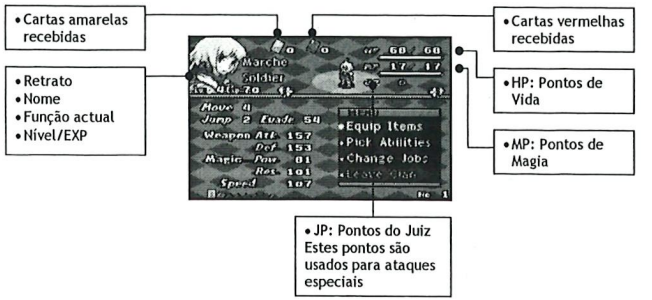


Usa o +Controlo para seleccionar a unidade e exibir o status.

Pressiona START para ver uma lista dos itens que tens actualmente.

Status Detalhado das Unidades

Selecciona uma unidade com o +Controlo e pressiona o Botão A para exibir o status detalhado para essa unidade. Usa esquerda/direita no +Controlo para alterar as unidades.



MOVE
Mostra o alcance do movimento nas batalhas.

JUMP
Mostra a altura máxima que a unidade pode saltar no campo de batalha.

EVASION
O número que representa as probabilidades de te esquivares dos ataques.

WEAPON ATTACK
Estatística que representa a força do ataque físico.

WEAPON DEFENSE
Estatística que representa a defesa física.

MAGIC POWER
Estatística que representa a força do ataque mágico.

MAGIC RESISTANCE
Estatística que representa a resistência à magia.

SPEED
Mostra a velocidade da unidade.

COMO USAR O COMANDO DO MENU PARTY

Itens Equipáveis

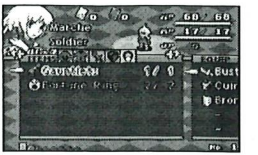
Pressiona o Botão A em EQUIP ITENS para exibir uma lista do equipamento actual de uma unidade.

Pressiona o Botão L para remover uma peça de equipamento.

Usa o +Controlo para posicionar o cursor sobre um item equipado ou sobre uma posição vazia, e pressiona o Botão A para exibir uma lista de itens.

Pressiona esquerda do +Controlo para mudar as categorias dos itens.

Pressiona cima e baixo no +Controlo para mudar entre os itens individuais.



Mantém pressionado o Botão R quando tens um item seleccionado para aprender as habilidades que podem ser aprendidas com esse item. Pressiona START para ver as alterações que ocorrem quando o item é equipado. Um valor azul indica uma melhoria, enquanto o valor vermelho indica uma descida. As habilidades são ganhas quando equipas itens, por isso equipa os itens e tenta equilibrar os valores.

Apanha Habilidades
Existe uma variedade de habilidades que podes escolher dependendo da função da unidade. Para habilidades de acção, também podes escolher uma habilidade de acção sem ser pela função da unidade. Se já conseguires controlar uma habilidade de outra função, podes escolher uma segunda habilidade de acção no **Menu Pick Abilities**. Podes escolher ITEM como a segunda habilidade de acção. Para as habilidades que não as de acção, podes escolher qualquer habilidade que já tenhas controlada.

Altera as Funções
Quando alteras as funções, todos os itens equipados são removidos, por isso lembra-te de os reequipar de novo.

Deixa o Clã
Podes retirar um membro do teu clã.

Adiciona Unidades
De vez em quando, quando terminas uma batalha ou missão, aparecem novas unidades que se oferecem para se juntar ao teu clã. Podes juntar no máximo 23 membros no teu clã.

BATALHAS

Conhece as Regras
As batalhas de Ivalice são como uma espécie de desporto, com regras e penalidades tudo governado sob as leis. Entender as leis é a melhor forma de obter sucesso nas batalhas.

O Básico das Batalhas

Preparação para as Batalhas
O primeiro passo a dar quando começa uma batalha é escolher as unidades que vão participar nela.

Selecciona as unidades com o +Controlo e coloca-a no campo de batalha com o Botão A.

Pressiona o Botão Lpara ver o campo, move o cursor sobre qualquer unidade e pressiona o Botão A para ver as suas estatísticas e equipamentos em detalhe.

Pressiona o Botão R para ver os detalhes dos status de uma unidade antes de a colocar em campo. Também podes reequipar, alterar as habilidades e as funções da unidade.

Para a Batalha!
Depois de escolher as unidade que queres usar, a batalha começa.

Antes da primeira unidade avançar com a sua vez, as condições de vitória são exibidas.

A ordem pela qual a batalha decorre depende da velocidade de cada unidade.

Missão Cumprida e Game Over
Quando alcanças as metas propostas para vencer, a batalha termina e a missão fica cumprida. Se todas as tuas unidades ficarem KO ou se não alcançares as metas para a vitória, perdes a missão. Só perdes o jogo se Marche morrer ou se perderes uma das histórias principais da aventura.

Os Comandos de Batalha

Estes são os comandos que aparecem quando começa o turno de cada unidade.

MOVE
O alcance do movimento para cada unidade é exibido pelos painéis azuis. Selecciona um painel e pressiona o Botão A para mover a unidade até lá.

ACTION
Abre o **Menu de Acção** na batalha. Escolhe FIGHT para deixar os painéis do alcance do ataque verdes. Selecciona um alvo que se encontre dentro do alcance e ataca com a tua arma equipada.

O alcance varia dependendo da habilidade usada. Algumas habilidades afectam a área que circunda o alcance enquanto outras atingem todos os alvos que se encontram dentro do alcance. Quando seleccionas um alvo, todas as unidades que se encontram dentro do alcance ficam brancos.



Quando seleccionas uma unidade inimiga, aparece um quadro com o status simples sobre essa unidade. Aqui podes ver o status principal da unidade alvo, assim como também o dano sofrido com o ataque e a probabilidade de ser atingido (HIT).

Ao seleccionar uma categoria de habilidade podes ver todas as habilidades que estão dentro dessa categoria. Escolhe a habilidade que queres usar e selecciona o alvo.

WAIT
A unidade espera durante esse turno. Podes escolher o local e o lado para que fica virado.

STATUS
Verifica o status para cada unidade.

Alinhamentos do Status

Alguns ataques podem provocar o alinhamento de status nas tuas unidades.

	BLIND (Cego)	Reduz a chance da unidade atingir o oponente. Cura-se com EYE DROP ou MAGIC.
	DOOM (Maldição)	A unidade fica KO quando o contador chega ao 0. Cura-se com SPELL DISPEL.
	SLEEP (Dormir)	A unidade não pode fazer acções. Cura-se com CUREALL ou MAGIC. Atacar a unidade também a acorda.
	SILENCE (Silêncio)	A unidade não pode usar magias. Cura-se com ECHO GRASS ou MAGIC.
	CHARM (Charme)	A unidade ataca os companheiros. Atacar a unidade quebra o feitiço.
	IMMOBILIZE (Imobilizar)	A unidade não pode usar a acção MOVE. Cura-se com BANDAGE ou MAGIC.
	DISABLE (Desactivar)	A unidade não pode fazer mais acções para além do MOVE e WAIT. Cura-se com BANDAGE ou MAGIC.

	ADDLE (Enganar)	A unidade não pode fazer mais acções para além do FIGHT. Cura-se com MAGIC DISPEL.
	CONFUSE (Confundir)	A unidade sofre danos das magias curativas e itens. Cura-se com CUREALL ou MAGIC.
	FROG (Sapo)	A unidade não pode fazer mais acções para além do FIGHT. Cura-se com MAIDEN KISS.
 Verde	POISON (Veneno)	A unidade sofre danos em todos os turnos. Cura-se com ANTIDOTE.
 Cinzento	PETRIFY (Estátua)	A unidade não pode fazer acções. Se todos estiverem em estátua, perdes a batalha. Cura-se com SOFT.
 Vermelho	BERSERK (Furioso)	A unidade luta automaticamente. Não se pode introduzir mais comandos. Cura-se com MAGIC.
 Roxo	ZOMBIE (Morto-Vivo)	A unidade sofre danos das magias curativas como CURE. Cura-se com HOLY WATER.

Comandos do Sistema

Pressiona o Botão R no início do turno de uma personagem e pressiona START durante a batalha para exibir o **Menu de Sistema de Batalha.**

TURN ORDER
Mostra a ordem de todas as unidades participantes. As unidades inimigas são vermelhas.

MISSION
Mostra as condições de vitória para a missão actual e mostra os detalhes da missão.

LAWS/LAW CARDS
Mostra as leis aplicáveis na batalha que decorre / Mostra todas as cartas de leis que tens.
*Este comando fica disponível durante o decorrer do jogo.

OPTIONS
Define várias opções do jogo.

FLEE
Foge da batalha que decorre. A missão no entanto fica por acabar e é considerada um fracasso.

SAVE NOW
Suspende a batalha e grava o jogo. Usa o comando RESUME BATTLE para continuar a batalha.

Save Now!
Se gravares o jogo durante uma batalha, a gravação que fizeste com o comando SAVE NOW é eliminada.

O SISTEMA DE JULGAMENTO

Existem dois sistemas de ordem que governam o mundo de Ivalice: as leis que determinam as regras das batalhas e os juízes que aplicam as leis.

As leis funcionam nos combates de forma a não permitir que certas acções sejam tomadas mas também premeia outras acções.

As unidades que quebrem as leis são castigadas.

As Leis de Ivalice

Pressiona o Botão L no **Mapa Mundo** para exibir uma lista das leis actuais. As acções proibidas (FORBIDDEN) são exibidas no lado esquerdo, enquanto que as acções recomendadas (RECOMMENDED) são exibidas à direita. Consulta a lista diariamente pois elas estão sempre a mudar.

As leis marcadas com uma seta amarela aplicam-se à área em que o teu clã se encontra. Se seleccionares outra área com o cursor, podes ver (em azul) as leis que se aplicam na zona se fores pelo caminho mais curto.

Quando começas o jogo, só uma lei vai estar em efeito, mas muitas leis vão sendo adicionadas e muitas podem estar em efeito.

Cartas de Leis

Depois de uma certa altura do jogo, as Cartas de Leis (LAW CARDS) ficam disponíveis. As cartas anti-lei (ANTILAW) anulam a lei actual, enquanto que as normais Cartas de Leis criam novas leis. Pressiona START durante uma batalha para abrir os comandos de sistema, onde podes ver as cartas de leis e usar novas Cartas de Leis nos espaços vazios.

Para anular uma lei actual, usa uma Carta Anti-Lei com o mesmo nome. Para criar uma nova lei, tens que ter um espaço vazio para as cartas de leis.

Os Juízes

É o dever de um juiz estar presente em todas as batalhas e aplicar as leis de Ivalice. Se alguma unidade quebrar uma lei durante uma batalha, o juiz tem que o penalizar.

WARNING

Os juízes mostram cartões amarelos como um aviso. Se a uma unidade forem aplicados dois cartões amarelos, ele pode ser retirado da batalha dependendo do juiz.

REMOVAL

Os juízes usam cartões vermelhos para retirar unidades das batalhas. A retirada é imediata após a amostragem do cartão vermelho.

Se uma unidade é retirada de uma batalha por avisos ou por uma retirada, ele será enviado para uma prisão.

JUDGE POINTS

A unidade que fizer um KO a um oponente recebe um ponto do juiz (JP). Apenas a unidade que faz o último golpe é que recebe o ponto. As unidades que efectuarem acções recomendadas pelas leis, também recebem um JP. Os JPs servem para fazer ataques especiais.

O Julgamento

Após uma batalha, o julgamento decorre sobre as unidades que violaram as leis. Os castigos podem ser penalidades no status, confiscação dos itens, multas, etc. As cartas das penalidades ficam registadas com a unidade até que receba um perdão da prisão.

Totema e Combos

Os JP (Pontos do Juiz) são usados para invocar totema e efectuar combinações de ataques. Para invocar precisas de 10 JP, que é o número máximo de JP que uma unidade pode ter. Os combos são um tipo de habilidade que pode ser efectuado por qualquer unidade com uma habilidade de combos definido. Quando uma unidade lança um ataque combo, todos os companheiros que também tenham definido a habilidade de ataque combo juntam-se ao ataque. A unidade que iniciou o ataque usa todos os JP que tem. (As outras unidades que também participem no ataque não usam JP.)

As unidades também podem perder JP nas penalidades.

Prisão

As unidades que quebrem as leis e que são removidas de uma batalha são enviadas para a Prisão. As unidades enviadas para a prisão têm que se manter lá até que um certo número de batalhas tenha ocorrido. As unidades que já tenham sido presas não podem ser usadas nas missões ou batalhas.

RELEASE
Podes usar Gil para tirar uma unidade da prisão.

PARDON
Para conseguir um perdão é preciso usar Gil. E uma unidade que já tenha sido presa não pode mais participar em batalhas e missões
A unidade que for para a prisão à espera de um Perdão não será solta até que o perdão seja efectuado.

A quantidade de dinheiro e tempo para que o perdão seja efectuado depende do número e tipos de cartas de penalidades que a unidade já tem. Essas cartas mantêm-se sempre no registo da unidade até que lhe seja dado um perdão.

A unidade que receba um perdão não se junta automaticamente ao clã, tens que o visitar primeiro para o poder voltar a ter no teu clã.

As Batalhas e as Mortes

Nas batalhas protegidas pelas leis e juízes as unidades que sofram um KO não são completamente perdidas. Após a batalha as unidades que tenham KO são recuperadas.

Ajuda

Se alguma vez precisares de ajuda com um comando ou com um item no jogo, selecciona com o +Controlo e pressiona o Botão R ou SELECT. Assim podes ter explicações sobre o que quiseres.

Uma Função Útil: Soft Reset

Pressiona SELECT, START, o Botão A e B ao mesmo para fazer um soft reset. Desta forma regressas ao **Ecrã de Título** sem ter que desligar a consola. (Atenção que desta forma os dados não são gravados.)

LIGAÇÃO

O comando LINK fica disponível numa certa altura durante o jogo. Quando aqui chegares, o comando LINK é adicionado ao **Menu do Mapa Mundo**. Podes usar o LINK para juntar dois sistemas Game Boy Advance mas só se o teu amigo também tiver o comando LINK disponível.
*Dica: Tenta ver os Rumores (RUMORS) depois de encontrar o evento que fala sobre a ligação!

Começa Uma Ligação

Para iniciar uma ligação tens que usar o Cabo Game Link Game Boy Advance para ligar dois sistemas Game Boy Advance. Cada jogador tem que depois seleccionar LINK do seu menu.

Depois de seleccionar LINK, são exibidos três comandos. Para activar um dos comandos, os dois jogadores têm que seleccionar o mesmo comando ao mesmo tempo. Quando a ligação corre bem, o modo seleccionado começa.

TRADE ITENS
Os jogadores podem trocar itens. Depois da troca, cada Game Boy Advance grava os dados automaticamente.

TRADE UNITS
Os jogadores podem trocar unidades. (Quando as unidades são trocadas, todo o equipamento é removido.) Depois da troca cada Game Boy Advance grava os dados automaticamente.

SUPPORT CALN
O Clã de Suporte dentro do **Menu do Clã** lista os nomes dos clãs e os resultados das missões de todos os jogadores com quem já te ligaste.

TEAM UP
Dois jogadores podem cooperar em missões. Cada jogador pode colocar as suas unidades no mesmo campo de batalha. Existem dois tipos de missões disponíveis:
COOPERATIVE BATTLES/MISSIONS onde os dois jogadores tentam causar o maior número de danos no inimigo, e o COMPETITIVE BATTLES/MISSIONS onde o jogador que eliminar mais inimigos vence. O P1 pode escolher a missão que vai ser jogada. (O P1 é o jogador que tem a tomada mais pequena do Cabo Game Link Game Boy Advance ligado ao seu sistema.) As leis que se aplicam na batalha podem também ser escolhidas pelo P1.

Como Usar o Cabo Game Link Game Boy Advance

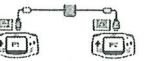
Aqui está toda a informação que precisas para fazer a ligação de dois sistemas Game Boy Advance.

Equipamento Necessário

Sistemas Game Boy Advance:.....*Um por jogador*
Cartuchos de Jogo:.....*Um por jogador*
Cabos Link Game Boy Advance:.....*Um cabo*

Instruções de Ligação

1. *Certifica-te que os Interruptores de Energia estão ambos desligados (OFF), depois introduz as cassetes de jogo na ranhura de jogo.*
2. *Conecta o Cabo Game Link no Conector de Extensão Externa (EXT) em cada um dos sistemas.*



- *O Jogador 1 será aquele que tiver a parte mais pequena do cabo ligado no sistema.*

Resolução de Problemas

Podes ser impossibilitado 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 dois sistemas de jogo.*
- *Quando qualquer cabo Game Link estiver incorrectamente ligado a qualquer sistema de jogo.*

DICAS DE IVALICE

Tenta escutar os Rumores!
Informações valiosas sobre o mundo podem ser ouvidas nos rumores que circulam pelos pubs de todas as cidades de Ivalice.

Vai às Compras
As lojas que vendem vários itens podem ser encontradas na maior parte das cidades de Ivalice. Todos os objectos e preços variam de cidade para cidade.

Conhece os Terrenos!
Alguns campos de batalha contêm espaços de água. Quando uma unidade se move para lá, só podem usar o comando WAIT. (No turno seguinte já se podem mover.) As habilidades de reacção também são anuladas nestes espaços.

Perder
Um ataque especial de um inimigo ou outros eventos durante uma batalha podem retirar Marche de cena. Quando isto acontece o jogo termina, independentemente das leis que estejam a ser usadas na batalha! Tenta com que Marche nunca quebre uma lei para não ter que ir para a prisão.

Isenção da Prisão
As regras dos juízes são supremas, mas existem alguns inimigos especiais protegidos por leis que nunca podem ser retiradas das batalhas! Podes reconhecer os inimigos que têm estas leis pelas fitas que eles levam.

Adapta o aspecto do jogo!

Podes definir algumas opções para adaptar o jogo às circunstâncias. O MODO COLOR permite definir a cor do ecrã para corresponder ao hardware que estás a usar. Recomendamos as seguintes opções:

LCD A
Optimizado para jogar com o Game Boy Advance.

LCD B
Optimizado para jogar com o Game Boy Advance SP.

TV
Optimizado para jogar com o Game Boy Player. (Tens que ter uma NINTENDO GAMECUBE e um Game Boy Player para usar esta opção.)


Nintendo