ZONE OF THE ENDERS™

THE FIST OF MARS



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 ZONE OF THE ENDERS – THE FIST OF MARS 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 adquirires. 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.

CONTEÚDO

O ENREDO 3
CONTROLOS BÁSICOS 3
COMEÇAR O JOGO 5
NÍVEIS DO JOGO 5
NÍVEL TÁCTICO 6
ATAQUES E ARMAMENTO 7
MAPA TÁCTICO 7
MOVIMENTO DAS UNIDADES 8
ATAQUE 9
COMPLETAR UMA FASE 11
COMANDOS NO MAPA TÁCTICO 11
MODOS DE BATALHA 13
NÍVEL INTERMÉDIO 13
ECRÃS DE STATUS 15
STATUS DAS UNIDADES 15
STATUS DAS ARMAS 16
STATUS DO PILOTO 17
MODIFICAÇÃO DA UNIDADE 17
LEV 17
ORBITAL FRAME 18

O ENREDO

O ano é 2173 D.C. A exploração espacial tem levado colónias humanas através do sistema solar: até à Lua, Marte e mesmo Júpiter.

A história desenrola-se a bordo da Bonaparte III, uma nave de transporte sazonal na qual Cage, a personagem principal, trabalha juntamente com o seu melhor amigo, Ares. Pouco antes de chegar a Marte, o seu destino final, a Bonaparte III vê-se envolvida num acidente com a misteriosa Black Frame, e incendeia-se.

Levado por uma estranha rapariga que usa o nome Myona, Cage embarca no Testament um LEV (Veículo Laborioso Extra-orbital), que os deixa na superfície de Marte. À sua chegada ao planeta vermelho são recebidos, não com uma equipa de salvamento, mas com um mandado de busca, sob a acusação de serem responsáveis pela tomada de posse ilegal de armamento secreto. Confuso e sozinho na sua cela, Cage não sabe o que fazer.

É então que o destino resolve intervir e envia a Cage a tão necessária ajuda – sob a forma de Ares, que se acreditava ter morrido na explosão da Bonaparte; e da BIS Liga Anti-terrestre, um grupo da Resistência de Marte, cujos membros se designam por "Enders" – humanos vivendo nos confins da civilização.

O que é o "Black Frame" que levou a Bonaparte ao seu fatídico fim? Quem é Myona, a rapariga sem passado? E qual é o segredo por detrás da situação que ajudou Cage na sua fuga?

É envolto neste mistério que Cage, trabalhando com a Resitência, começa a ponderar sobre a ética da batalha e sobre o conceito de lutar para o bem dos outros. O que poderia esperar o jovem no fim da sua viagem?

Serão o ódio e a vingança as únicas saídas para a dor e a tristeza?

Tem assim início o último capítulo da saga Z.O.E...

CONTROLOS BÁSICOS



Nível de Diálogo e de Intervalo

+ Controlo
- Move cursor

Botão L
- Passa a mensagem para cima

Botão R
- Passagem rápida

Start
- Não é usado

Botão A
- Confirma a selecção
- Passa a mensagem para baixo

Select
Não é usado

Botão B
- Cancela

Nível Táctico

+ Controlo
- Move cursor

Botão A
- Confirma a selecção
- Exibe o menu de Comandos das Unidades para a unidade especificada com o cursor.
- Termina o movimento, ou exibe o relatório detalhado do status da unidade seleccionada.
- Exibe o menu de Comandos Gerais quando a unidade é seleccionada.
- Troca de status quando pressionado no Ecrã de Status.

Botão B
- Cancela
- Termina o movimento, ou exibe um pequeno relatório do status da unidade seleccionada.
- Movimento de alta velocidade do cursor quando pressionado na navegação com o + Controlo.
- Exibe a informação topográfica acerca do terreno.

Botão L
- Passa por todas as unidades inimigas.
- Regressa ao Ecrã de Status

Botão R
- Passa por todas as unidades aliadas.
- Regressa ao Ecrã de Status.

Start
- Exibe o Mapa Radar

Select
- Não é usado

Modo de Batalha IAS

+ Controlo
- Muda de local durante os ataques
- Move o cursor do jogador durante uma evasão IAS

Botão L
- Não é usado

Start
- Não é usado

Botão A
- Entra no local durante um ataque IAS

Botão R
- Não é usadp

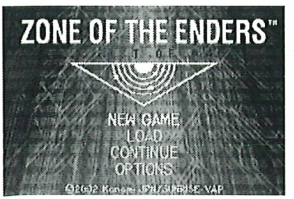
Select
Não é usado

Botão B
- Não é usado

COMEÇAR O JOGO

Introduz a cassete de jogo ZONE OF THE ENDERS – THE FIST OF MARS no teu Game Boy Advance™ liga-o (ON). Quando o ecrã de título aparecer, pressiona Start para proceder ao menu principal do jogo. Aqui podes fazer selecções pressionando cima e baixo no + Controlo introduzir uma selecção como o Botão A. Ao seleccionar NEW GAME (Novo Jogo) vais ver a introdução. *(Nota: A introdução pode ser passada pressionando Start.)*

Menu Principal



New Game
Começa um novo jogo do princípio

Load
Começa um jogo anteriormente gravado

Continue
Continua o teu jogo a partir do Nível Táctico (só disponível se já tiveres gravado o teu jogo no Nível Táctico).

Options
Ajusta várias definições de jogo.

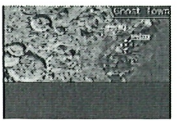
NÍVEIS DO JOGO

ZONE OF THE ENDERS – THE FIST OF MARS é composto por cenários, os quais são feitos por quatro diferentes níveis.: DIALOGUE (Diálogo), STRATEGY (Estratégia), TACTICAL (Táctico) e INTERMISSION STAGE (Nível Intermédio). Com algumas excepções, a maior parte dos cenários incluem as quatro facetas, e têm que ser ultrapassados através destes níveis.

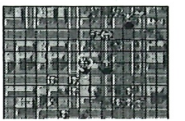
Esquema do Cenário Básico



1. **Dialogue Stage**
   Cada cenário começa com uma conversação entre as personagens do jogo. *(Nota: Os diálogos também podem aparecer no Nível Táctico.)*



2. **Strategy Stage**
   Mostra os teus objectivos estratégicos antes da batalha. Uma seta no mapa aponta para áreas que têm que ser terminadas para progredir para o cenário seguinte.



3. **Tactical Stage**
   Neste cenário tens que usar os comandos das unidades para executar a tua estratégia e derrotar o inimigo. O mapa tem uma visão global da área, que foi dividida em quadrados. Aqui também podes tomar uma parte activa na batalha no Modo de Batalha IAS.



4. **Nível de Dialogo**



5. **Intermission Stage**
   Podes gravar e carregar dados neste nível como também configurar as definições do jogo. Daqui podes passar ao cenário seguinte.

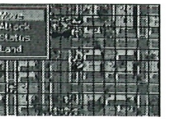


6. **Cenário Seguinte**

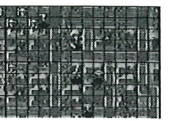
NÍVEL TÁCTICO

No Nível Táctico, tu e o inimigo jogam por turnos fazendo movimentos até que a batalha termine. Um turno completo inclui uma Player Phase (Fase do Jogador) e uma Enemy Phase (Fase do Inimigo).

1. **Fase do Jogador**
   Tenta derrotar o inimigo usando comandos das unidades como o ATTACK (Ataque) e MOVE (Mover).



2. **Fase do Inimigo**
   As unidades inimigas fazem um movimento baseado na estratégia do computador. Depois de todas as unidades fazerem os seus movimentos, a fase será automaticamente completada.



ATAQUES E ARMAMENTO

Existem dois métodos diferentes de ataque neste jogo: disparar e combate próximo. Escolhe as tuas armas e métodos cuidadosamente ajuizando a situação com exactidão.

Ataque Disparado
Para disparos de longo alcance de dois ou mais quadrados de distância, usa projécteis com capacidades de longo alcance, como os mísseis ou raios. Existem armas de curto alcance, que podem ser usadas desde um quadrado de distância. (Nota: O ataque é limitado para um inimigo de vez.)

Combate de Ataque Próximo
Este tipo de ataque é usado em inimigos que estão posicionados muito próximos. Em geral, os combates próximos só podem ter lugar entre duas equipas separadas pela máxima distância de um quadrado. (Nota: Existem excepções a esta regra - existem algumas unidades que são capazes de combater a uma distância de dois ou mais quadrados.)

Ataque STUN (Modo especial de ataque com o nível estratégico)
Entre as armas disponíveis no Nível Estratégico, existem aquelas que possuem capacidades extraordinárias. Quando uma arma destas atinge o alvo com sucesso, o alvo fica imobilizado (ex. Incapaz de se mover ou atacar) por um turno inteiro, e a sua habilidade de evasão é diminuída em 50%. O alvo que sofrer um ataque Stun recupera totalmente no turno seguinte; existem, no entanto, algumas unidades que não são afectadas pelos ataques Stun, tais como os *bosses* do meio e final de nível. Ao fazer um ataque Stun num alvo que já tenha sofrido este ataque não terá nenhum efeito.

MAPA TÁCTICO

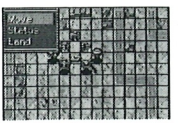
Cidade (com esferas)	**Montanha**	**Rios**	**Planícies**	**Base Inimiga**
Edifícios, estradas, pontes, bairros, cidades fantasma, etc.	As montanhas variam no tamanho.	Todos os rios existentes são da mesma largura.	O terreno mais comum em Marte.	Vários edifícios inimigos.

Formações não naturais
Servidores Locais, etc.

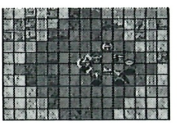
Efeitos Topográficos
Como vais ver no Mapa Táctico, a topografia de Marte é diversa. Dependendo na área geográfica da área, a falta de efectividade das unidades pode ser afectada. As unidades aéreas nunca são afectadas pelos terrenos ou obstáculos.

Ajustamentos de Mobilidade
Os ajustes de mobilidade referem-se ao efeito do terreno no movimento da unidade. Por exemplo, mover-se por regiões montanhosas ou água requerem mais esforço do que atravessar planícies ou estradas; como tal, a distância que pode ser abrangida em terreno difícil será mais pequena do que em terreno fácil. As unidades aéreas nunca são afectadas pelos ajustes da mobilidade colocados pelo terreno ou obstáculos.

MOVIMENTO DAS UNIDADES



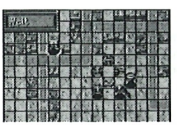
1. Ao colocar o cursor do mapa numa unidade aliada e ao pressionar o Botão A vai exibir um menu de Comandos de Unidade disponível. Ao pressionar o Botão B com o cursor na unidade vai exibir um pequeno relatório para aquela unidade.



2. Ao seleccionar o comando MOVE (Mover) vai indicar a possível área de movimento preenchendo as áreas a azul.



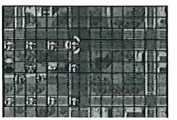
3. Para te moveres para um certo ponto numa área azulada, coloca o cursor no local de destino e pressiona o Botão A.



4. Entra no comando WAIT. Se o comando ATTACK (Ataque) for exibido, então é possível atacar depois de mover. A colocação de unidades é especialmente importante durante as batalhas de longo alcance, nas quais os aliados devem estar posicionados de forma a permitir coordenadas de ataque com o mínimo perigo de contra ataque.

O STATUS DAS UNIDADES INIMIGAS

Ao colocar o cursor numa unidade inimiga e pressionar o Botão A, será possível ver a área de possíveis movimentos para essa unidade (preenchida a azul). Ao pressionar o Botão A de novo neste ecrã vai exibir o status da unidade; é aconselhável que verifiques esta informação antes de te aproximares de um inimigo, pois eles podem ser capazes de efectuar um contra-ataque. Também podes, pressionando o Botão B com o cursor no inimigo, exibir um pequeno relatório do status do inimigo.





ATAQUE

A batalha é iniciada ao seres colocado perto do inimigo. Tipicamente, as batalhas são mano a mano.



1. Pressiona o Botão A para abrires a janela de Comando de Unidade, e selecciona ATTACK (Ataque) com o Botão A.



2. Isto vai-te levar ao Ecrã de Armas, onde as armas disponíveis para usar são brancas, e as indisponíveis são vermelhas. Selecciona a arma desejada.



3. Com a tua unidade no centro, a área aberta para atacar estão preenchidas a vermelho no mapa.



4. Coloca o cursor na unidade inimiga para ser atacada e pressiona o Botão A para introduzir a selecção.

Ataque de Combate Próximo
Move a tua unidade para perto da unidade inimiga para atacar.

Ataque de Longo Alcance
Desde que a unidade tenha a função de armas de longo alcance com um potencial de ataque de dois ou mais quadrados, é possível disparar contra o inimigo dentro do alcance de ataque. (Normalmente um ataque de longo alcance não é permitido imediatamente depois do movimento da unidade.)

Confirmação de Dados
Depois do alvo a atacar ser introduzido, os dados de status de ambos os jogadores e do inimigo aparecem no ecrã. Se os dados, tais como a precisão de ataques baixo, for inaceitável, pressiona o Botão B para cancelar e mudar para uma arma mais adequada. O TIME (tempo) indica a quantidade de tempo que o jogador pode aplicar no inimigo no Modo de Batalha IAS.

FASE DE ATAQUE DO JOGADOR

A batalha vai começar quando pressionamos no Botão A. No ecrã, o tempo que resta e as áreas de alvo serão exibidas; o jogador tem que atacar o alvo dentro do tempo destinado ao colocar o cursor no alvo com o + Controlo e pressionar o Botão A. Se o alvo for atingido com sucesso, o jogador será direccionado par o Mapa Táctico, onde o dano e níveis de experiência como também o status monetário será exibido. (A actualização de notícias também são exibidas aqui.)

Danos Críticos
Ao colocar o cursor no ponto fraco do alvo, é possível efectuar um dano crítico, causando danos massivos.

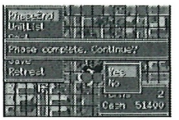
FASE DE ATAQUE DO INIMIGO

O inimigo vai dirigir um ataque controlado pelo computador durante a Fase do Inimigo. As batalhas são no geral um contra um, e ambos os dados do jogador e do inimigo estão visíveis no ecrã. O mostrador do TIME (Tempo) indica a quantidade de tempo no Modo de Batalha IAS que o inimigo pode segurar no jogador.

Começa a Batalha
Ao pressionar o Botão A o ataque do inimigo será iniciado. No ecrã, o tempo restante e as áreas de alvo são exibidas.; o jogador deve evadir estas áreas o mais possível dentro do tempo destinado direccionando a unidade com o + Controlo. A mensagem ALERT (Cuidado) aparece no ecrã se o cursor do jogador estiver colocado na área de alvo do inimigo. Se fores atingido, depois do tempo terminar no Modo de Batalhas IAS, o jogo vai regressar ao Mapa Táctico onde os níveis de dano serão exibidos.

Reparar e Fornecer
As unidades aliadas podem ser sustentadas durante a Fase do Jogador com o comando REPAIR (Reparar), que recupera HP, e o comando SUPPLY (Fornecimento), que restaura as munições. As unidades que passem pela Reparação ou Fornecimento serão temporariamente impossibilitadas de lutar.

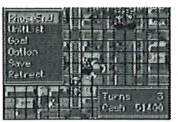
COMPLETAR UMA FASE



Quando o jogador tiver completado um turno, ao pressionar o Botão A no Mapa Táctico vazio vai exibir o Menu de Comandos Geral. Para completar a fase, selecciona PHASE COMPLETE (Fase completa), selecciona YES (Sim) no ecrã de confirmação, e dá a vez ao inimigo para atacar. Ao alternar os turnos entre o jogador e o inimigo, o cenário será eventualmente terminado.

COMANDOS NO MAPA TÁCTICO

COMANDO GERAIS



- **Phase End**
Completa a fase do jogador e passa à fase do inimigo.

- **Unit List**
Uma lista que engloba todos os status de cada indivíduo da equipa. Troca entre a lista dos aliados e dos inimigos com o Botão L. Dispõe a lista por LV ou HP com o Botão R.

- **Goal**
O critério base que deve ser feito para conseguir terminar o Mapa Táctico. Quando estes objectivos não forem atingidos, é GAME OVER, e como no caso de se perder todos os aliados em batalha, o jogo terá que ser jogado todo de novo. (Nota: Em alguns casos, os objectivos podem mudar durante o percurso da batalha.)

- **Options**
Ajusta as várias definições de jogo. (O mesmo com o Nível Intermediário.)

- **Save**
A situação corrente da batalha (aliados e colocação de inimigos, lista de unidades) pode ser gravado no Mapa Táctico. Para regressar aos dados gravados e resumir o jogo desde esse ponto, selecciona CONTINUE no ecrã de título. *(Nota: Isto é uma Gravação Táctica, que não é a mesma que é gravada durante a Intermediaria.)*

- **Retreat**
Podes-te retirar, deixando o Mapa Táctico, e recomeçar o mesmo mapa enquanto manténs os mesmos pontos de experiência ganhos anteriormente. (Nota: Não existe nenhum risco em retiras-te, mas os níveis de poder serão restabelecidos aos níveis originais, e as partes modificadas serão removidas.)

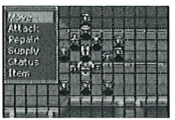
Reset Manual

Pressiona Start, Select, Botão A, e Botão B simultaneamente para fazer um reset manual ao jogo. Assim vais voltar ao Ecrã de Título.

O Mapa Radar
Pressiona Start no Mapa Táctico durante uma Fase dos Aliados para ver o Mapa Radar. O Mapa Radar é um localizador de alta tecnologia que cobre a área identificada no Mapa Táctico, revelando a colocação dos inimigos e aliados.

Neutral 1: Marca Amarela
Neutral 2: Marca Verde
Aliado: Marca Azul
Inimigo: Marca Vermelha

COMANDOS DAS UNIDADES



Move
Movimento das unidades (no ar ou em terra). Apenas aquelas unidades que são capazes de se mover no ar ou em terra é que podem beneficiar deste ecrã.

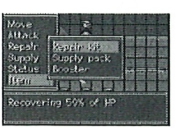
Attack
Ataca inimigos com uma das armas disponíveis para uso. Se existirem múltiplos inimigos ao alcance, selecciona uma usando o cursor. Também, se existirem múltiplas armas para uso, selecciona uma com o cursor. *(Nota: Existem armas que podem ou não ser usadas imediatamente depois do movimento.)*

Repair
Este comando pode ser usado numa unidade próxima e assim recuperar 50% de HP. Imediatamente depois da unidade ser reparada, ela fica indisponível para a batalha. Só disponível para unidades que tenham a função de reparação.

Supply
Este comando vai restaurar todas as munições e restaurar toda a energia numa unidade próxima. Imediatamente depois da unidade ser fornecida, ela fica indisponível para a batalha. Só disponível para as unidades que tenham a função de fornecimento.

Status
O status da unidade é exibido numa janela separada.

Item
Os LEV podem usar qualquer parte que tenha sido equipada. Estas partes são descartáveis, e depois de serem usadas, elas desaparecem. Apenas essas unidades que têm partes modificadas têm esta opção. As partes não podem ser usadas noutras unidades.



Repair Kit Recupera 50% do HP
Supply Pack Enche toda a energia e munições
Booster A distância do movimento é aumentada em três quadrados nesta ocasião.
(Nota: Se uma unidade levar um fornecimento, a sua potência baixa. A reparação não tem efeitos na unidade.)

Standby
A actividade pode ser parada ao manteres-te inactivo desta forma. As unidades são automaticamente colocadas em Standby durante o Ataque, Reparação, Fornecimento e na finalização.

Air / Land
Um comando específico Oribital Frame(OF), o Air/Land permite aos OF deslocar-se no ar ou em terra.

MODOS DE BATALHA

No Mapa Táctico, existem dois tipos de batalha diferentes: o Modo Standard, que utiliza vários parâmetros como o Attack Power (Poder de Ataque), Defense Power (Poder de Defesa), Evasion (Evasão) e Hits (Golpes) para calcular as estatísticas como a Exactidão e os Níveis de Dano; e o Modo de Batalha IAS, utilizando batalhas interactivas, que também actua no controlo do jogador nos resultados das batalhas para chegar ao último grau.

Modo de Batalha Normal
O Modo de Batalha Normal é activado desligando OFF o Modo de Batalha IAS. Neste modo, todos os parâmetros são definidos como níveis normais. Quando o jogador não tiver a segurança nas habilidades necessárias para a batalha, este modo oferece mais vantagens do que o Modo de Batalha IAS. *(Nota: Em todas as batalhas, existe uma chance de 1/64 de fazer um Golpe Crítico.)*

Modo de Batalha IAS
O Modo de Batalha IAS (Sistema de Acção Interactiva) é diferente porque o jogador toma um papel mais activo nas cenas de batalha. Em vez de ficar a observar a batalha, o jogador tem o poder de mudar o curso da batalha fazendo Golpes Críticos, render um inimigo impossibilitando-o de evadir, ou evitar ataques dos inimigos. Porque o Modo de Batalha IAS tem uma maior aproximação ao jogo, o jogador tem sempre que estar em alerta máximo no Mapa Táctico. Se quiseres jogar o jogo na situação normal, ou não tiveres tempo para uma batalha longa, desliga OFF o Modo de Batalha IAS. Desligar e ligar o Modo de Batalha IAS pode ser feito antes da batalha, durante o intervalo, e no Mapa Táctico.

NÍVEL INTERMÉDIO

No Nível Intermédio, várias opções podem ser definidas, e os dados gravados e carregados podem também ser feitos aqui. Este intervalo vem depois de um nível ser terminado, e é uma óptima altura para gravar o jogo. Existem sete itens no menu no Ecrã de Intervalo, apesar de alguns destes ecrãs não terem acesso a todos os itens.

Save
Os dados de jogo corrente são gravados para um ficheiro.

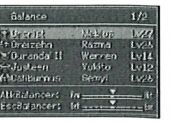
Load
Dados de jogo gravados são carregados aqui para recomeçar o jogo de onde foi deixado.





Garage
O local para definir e modificar os LEV. Podes modificar uma unidade ("FortLEV"), melhorar as armas ("FortWeap") e equipar partes ("FortPart"). Equipar partes e melhorar as armas (HP, armor or weapons) não é de graça, e vai usar o dinheiro do jogador.

Balance
O piloto pode adaptar duas balanças: Uma para o Ataque e uma para a Evasão. Primeiro, a margem das definições serão curtas; mas à medida que o nível do piloto aumenta, as definições também vão aumentar, permitindo obter definições mais precisas.



Attack Balancer (AtkBalancer)
A balança do ataque consiste numa barra que pode ser posicionada entre dois extremos: Poder de Ataque (Pow) Precisão (Hit). Enquanto estiver dentro destes limites da balança, o piloto pode escolher as suas preferências para cada parâmetro.



Evasion Balancer (EscBalancer)
A balança da evasão consiste numa barra que pode ser ajustada entre dois extremos: Poder Defensivo (Def) Evasão (Esc). Enquanto estiver dentro destes limites da balança, o piloto pode escolher as suas preferências para cada parâmetro.

Status
Este comando exibe o ecrã de status da unidade, arma e piloto. Ao pressionar tanto o Botão A, como o L, ou como o R irá trocar entre os diferentes ecrãs de status. (Consulta a página 16 para mais detalhes.)







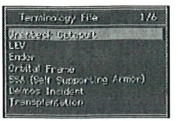
Next Stage
Depois do Nível Intermédio ficar completo, o jogo vai progredir para o próximo nível. Os danos nas unidades aliadas do mapa anterior serão recuperados antes do início do nível seguinte; no entanto, em alguns casos especiais como um mapa de batalha continuado, o HP pode não ser restaurado.





Options
Sons e outras definições, como também os ficheiros de Referencia das Unidades e Personagens, podem ser encontrados aqui.

BATTLE Seq	ON/OFF
BATTLE IAS	ON/OFF
Sound Mode	Ouve as músicas do ZOE
MechReference	Todas as máquinas que tiverem aparecido estão aqui.
Character Reference	Todas as personagens que tiverem aparecido estão aqui.
Terminology File	Terminologia básica encontrada no mundo de ZOE está aqui.



É possível aceder ao ficheiro quando começas o jogo.

ECRÃS DE STATUS

STATUS DAS UNIDADES



Name
Nome da Unidade.

Move
A mobilidade é mostrada aqui. Ao atravessar terreno duro em terra, a mobilidade da unidade pode ser expandida para uma maior ritmo do que o usual.

Shell
Aqui é exibida o estado da armadura da unidade, influenciada pelos factores como o dano dos ataques inimigos. O seu estado pode ser melhorado ao alterar a armadura LEV, ou aumentando o nível do OF.

Lv
O nível da unidade (limitado ao OF). O nível do OF aumenta juntamente como o nível do piloto.

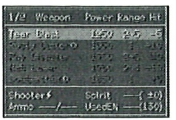
Movement Mode
O movimento pode tomar lugar no ar, em terra, ou numa combinação dos dois.

HP
O nível do HP para a unidade. Quando atingir "0", a unidade está destruída. O HP aumenta modificando o HP do LEV, ou pelo upgrade do OF. (Nota: O HP pode ser restaurado usando o comando REPAIR ou usando a parte REPAIR KIT.)

EN
O nível de energia possuída pela unidade. Os níveis diminuem quando as actividades que consomem energia, como os ataques, tomam lugar. Quando os níveis de energia estiverem baixos, as armas que consomem mais energia serão desactivadas. (Nota: A energia pode ser restaurada usando o comando SUPPLY ou usando a parte SUPPLY PACK.)

Special Features
Todas as funções especiais da unidade são exibidas.

STATUS DAS ARMAS



Name
Aqui é exibido o nome da arma.

Type
O tipo de arma – tanto ataques disparados como combate próximo – é exibido.

Ícone de Efeito Impressionante
Este ícone é visível próximo das armas que tenham capacidades de Ataques Impressionantes.

Ícone de Disponibilidade Pós Movimento
Este ícone é visível próximo das armas que estão disponíveis para uso imediato seguido do movimento.

Ammo
A quantidade de munições restantes é exibida aqui. Armas que usem uma quantidade limitada de munições não podem ser mais usadas depois das munições terminarem. (Nota: No caso das armas sem limites de munições, ao usar o comando SUPPLY ou usando o SUPPLY PACK do menu de partes irá restabelecer o que foi perdido.)

Power
O poder de ataque possuído pela arma.

Range
A distância a que a arma é efectiva.

Hit
A precisão da arma.

Spirit
O poder necessário para operar a arma com sucesso.

UsedEN
A energia consumada pelo uso da arma.

STATUS DO PILOTO



Name
Nome da personagem.

Lv
O nível da personagem.

Exp
Pontos acumulado de experiência. Ganha pontos de experiência derrotando inimigos. O nível da personagem aumenta depois de uma certa quantidade de pontos de experiência serem obtidos.

Spirit
O entusiasmo da tua personagem. Com o aumento da barra de espírito da tua personagem, a quantidade de dano causado nos inimigos aumenta. O espírito pode ser aumentado derrotando inimigos ou ultrapassando eventos especiais. (Nota: A barra de espírito regressa ao zero depois de completadas as missões; no entanto em alguns casos, a barra de espíritos pode ser mais/menos zero ao início de cada missão.)

Battle
Habilidade de combate mano a mano.

Shoot
Habilidade de combate de longo alcance.

Avoid
Habilidade de Evasão.

Hit
Precisão durante o combate.

Reflex
Tempo de reacção durante a batalha (Nota: Durante o Modo de Batalha IAS, esta classificação é reflectida na contagem decrescente.)

Nota: Alguns parâmetros mudam consoante o aumento do nível a personagem. Estes parâmetros são Battle (Batalha), Shoot (Disparo), Avoid (Escapar), Hit (Golpe) e Reflex (Reflexo).

MODIFICAÇÃO DA UNIDADE

LEV
É possível adicionar partes modificadas para um LEV existente, ou usar dinheiro para aumentar o HP, armadura e armas. As modificações são feitas na Garagem, durante o intervalo.



Page
Os números de página são exibidos no caso das armas que não possam ser adequadamente exibidas no ecrã.

Cash
O dinheiro disponível para usar.

Weapon Name
As armas disponíveis para usar.

Attack Power
Poder de ataque possuído pelas armas exibidas.

Status
Todas as informações relevantes em relação as armas estão aqui, incluindo: tipo de arma, munições disponíveis, poder exigido, e o consumo de energia. Os mesmos detalhes podem ser vistos no Ecrã de Status das Armas.

Attack Level Indicator
O nível de ataque é exibido numa escala de 1 a 6

Adicionalmente, existem três outras maneiras de modificar um LEV:

HP Upgrade
É possível melhorar até seis níveis.

Shell Upgrade
É possível melhorar até seis níveis.

Parts
Existem um máximo de três pacotes de partes modificadas que podem ser instaladas na unidade.

ORBITAL FRAME

Ao contrário do LEV, o OF não tem a opção de modificações. Em vez disso, os OF são melhorados quando o nível do piloto aumenta. Os OF tornam-se mais poderosos de 2 formas: Downloads e aumentos de parâmetros.

Habilidades possíveis de fazer Download para os OF

Nome da Arma
Nail Laser
Halberd
Comet
Shock Hi-Lo
Geyser

Tri-Laser
etc.

SSA1
Recupera o HP no máximo 5%

BulletEndure
Aumenta a defesa contra ataques em 10%

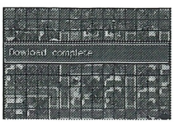
SSA2
Aumenta o HP no máximo 10%

EnergyEndure
Aumenta a defesa contra ataques de energia 10%

RepairSystem
Recupera o HP em 50%

Replenish
Recupera a energia e munições perdidas na sua totalidade

DoubleAction
Permite duas Fases de Jogador consecutivos num só turno



Parâmetro afectado com o aumento do nível de OF
Power / Shell / HP

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 5800**.
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