

NINTENDO DS™

NTR-AWRP-FHG

ADVANCE WARS™ DUAL STRIKE™



SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

This seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Product.



Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

Thank you for selecting the ADVANCE WARS™: DUAL STRIKE Game Card for the Nintendo DS™ system.

Merci d'avoir choisi le jeu ADVANCE WARS™: DUAL STRIKE pour la console de jeu Nintendo DS™.

WICHTIG: Bitte lies die beiliegenden Gesundheits- und Sicherheitshinweise genau durch, bevor du den Nintendo DS, eine Nintendo DS-Karte, ein Spielmodul oder sonstiges Zubehör verwendest. Sie enthalten wichtige Gesundheits- und Sicherheitsinformationen. Bitte lies die Spielanleitung sorgfältig durch, damit du viel Freude an deinem neuen Spiel hast. Sie beinhaltet zudem wichtige Garantie- und Service-Informationen. Hebe diese Anleitung zum Nachschlagen gut auf.

IMPORTANT: Lisez attentivement le livret de précautions sur la santé et la sécurité séparé qui accompagne ce produit avant toute utilisation de votre Nintendo DS, d'une carte DS, d'une cartouche de jeu, ou d'un accessoire. Ce livret contient d'importantes informations sur la santé et la sécurité. Nous vous conseillons de lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu! Ce mode d'emploi contient également des informations sur la garantie et sur le service consommateurs. Conservez ce document pour référence ultérieure.

BELANGRIJK: lees, voordat je de Nintendo DS, de Game Card, spelcassette of het accessoire gebruikt, aandachtig de bijgesloten folder met gezondheids- en veiligheidsinformatie door. Deze folder bevat belangrijke gezondheids- en veiligheidsinformatie. Lees de handleiding goed door om zoveel mogelijk plezier aan dit spel te beleven. De handleiding bevat tevens belangrijke informatie over de garantie en de Nintendo Helpdesk. Bewaar de handleiding om er later nog iets in op te kunnen zoeken.

Diese Nintendo DS-Karte funktioniert ausschließlich mit dem Nintendo DS-System.

Cette carte DS ne peut être utilisée qu'avec la console de jeu Nintendo DS.

Deze Game Card werkt alleen met de Nintendo DS.

© 2005 NINTENDO/INTELLIGENT SYSTEMS.

ALL RIGHTS, INCLUDING THE COPYRIGHTS OF GAME, SCENARIO, MUSIC AND PROGRAM, RESERVED BY NINTENDO AND INTELLIGENT SYSTEMS. TM, © AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

TOUS DROITS, Y COMPRIS LES COPYRIGHTS DU JEU, SCENARIO, MUSIQUE ET PROGRAMME, RESERVES PAR NINTENDO ET INTELLIGENT SYSTEMS. TM, © ET LE LOGO NINTENDO DS SONT DES MARQUES DE NINTENDO.

© 2005 NINTENDO.

CONTENTS / SOMMAIRE

Deutsch	6
Français	44
Nederlands	84

Inhalt

Prolog	6	Drahtlose Spielmodi	26
Steuerung	7	Drahtlose DS-Datenübertragung (Multi-Karten-Spiel)	30
Erste Schritte	8	Drahtlose DS-Datenübertragung (Einzelkarte-Spiel)	32
Speichern	9	Einheiten und Terrain-Typen im Detail	33
Einsatzregeln	10	Kommandanten	39
Einheiten	13		
Geländemenü	18		
Spielmodi	22		

Prolog

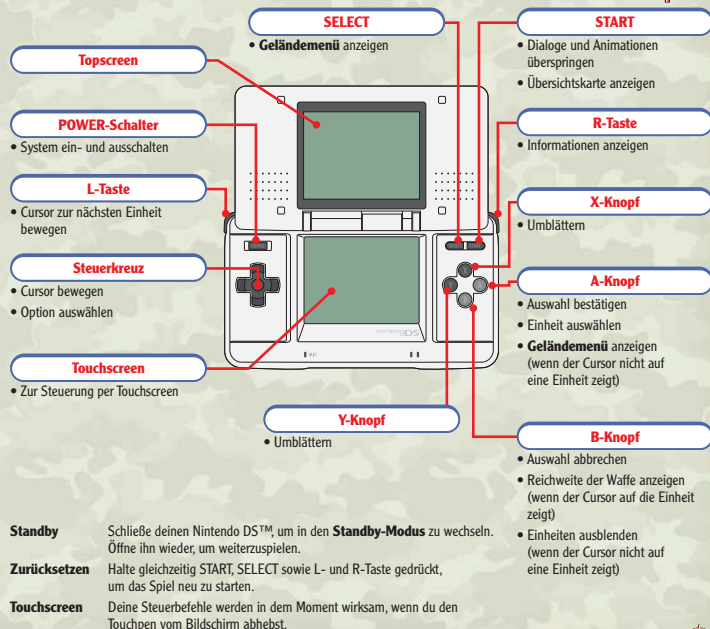
Seit dem Krieg in Macro-Land sind einige Monate vergangen. Es ist Andy, Nell und den anderen Ko. zu verdanken, dass die Armee von Black Hole besiegt werden konnte. Endlich konnten die Menschen wieder in Frieden leben.

Doch auf dem entlegenen Kontinent Omega-Land braut sich etwas zusammen. Black Hole hat dort mit einer großen Invasion begonnen. Wie konnten sie in so kurzer Zeit ihre Armee wiederaufbauen? Wer ist ihr neuer Oberbefehlshaber, nachdem sie Sturm verloren haben?

Die vier Nationen Orange Star, Blue Moon, Green Earth und Yellow Comet haben ein Bündnis gebildet: Die Alliierten Nationen. Gemeinsam starten sie eine Gegenoffensive, um das Land zu retten...

ADVANCE WARS™: DUAL STRIKE ist ein militärisches Strategiespiel, in dem du eine gut ausgebildete Armee befehlighst. Nutze geschickte Strategien und die besonderen Fähigkeiten deiner Ko., um im Kampf zu bestehen!

Steuerung



Erste Schritte

Stelle sicher, dass dein Nintendo DS ausgeschaltet ist. Stecke deine ADVANCE WARS: DUAL STRIKE-Karte ein und schalte das System ein. Lies den Text auf dem Bildschirm, der rechts abgebildet ist, und berühre den Touchscreen, um fortzufahren. Halte den POWER-Schalter für kurze Zeit gedrückt, falls du das System ausschalten möchtest.

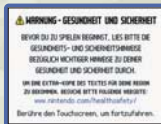
Grundsätzlich wird für dieses Spiel die Spracheinstellung des Nintendo DS übernommen. Das Spiel verfügt über fünf verschiedene Sprachen: Englisch, Deutsch, Französisch, Spanisch und Italienisch. Wurde für dein Nintendo DS-System bereits eine dieser Sprachen ausgewählt, wird diese automatisch im Spiel verwendet. Ist aber eine Sprache ausgewählt worden, die nicht oben angeführt ist, wird im Spiel englischer Bildschirmtext angezeigt. Die im Spiel wiedergegebene Sprache lässt sich mittels Spracheinstellung des Nintendo DS ändern. Bitte schlage in der Bedienungsanleitung des Nintendo DS nach, falls du weitere Informationen zur Spracheinstellung benötigst.

Berühre die ADVANCE WARS: DUAL STRIKE NINTENDO-Schaltfläche auf dem **Nintendo DS-Menübildschirm**. Ist der Systemstart auf **Auto-Modus** gestellt, wird dieser Schritt übersprungen. Schlage in der Nintendo DS-Bedienungsanleitung nach, um weitere Informationen zu erhalten. Nach einer kurzen Animation erscheint der **Titelbildschirm**.

Berühre einfach den Touchscreen, wenn BILDSCHIRM ANTIPPEN! angezeigt wird.

Auf dem **Spielauswahl-Bildschirm** kannst du zwischen elf verschiedenen Spielmodi wählen. Berühre das WENDEN-Symbol, um die andere Seite zu sehen. Auf den Seiten 22–29 findest du weitere Informationen zu den einzelnen Spielmodi.

In dieser Spielanleitung sind Abbildungen des oberen Bildschirms (Topscreen) mit einem **roten** Rand markiert und Abbildungen des unteren (Touchscreen) mit einem **blauen**.



Speichern

Es gibt zwei Möglichkeiten, Spieldaten zu speichern: Entweder am Ende jeder Mission oder während der Mission durch Wählen der Option SPEICH. im **Geländemenü**.

Mission abgeschlossen

Wenn du eine Mission erfolgreich abgeschlossen hast, erhältst du die Gelegenheit, deinen Spielstand zu speichern.



Geländemenü

Wähle im **Geländemenü** SPEICH.



Alle gespeicherten Spielstände löschen

Wenn du alle gespeicherten Spielstände löschen willst, halte SELECT, die L-Taste und Rechts auf dem Steuerkreuz gedrückt, während du die ADVANCE WARS: DUAL STRIKE NINTENDO-Schaltfläche auf dem **Nintendo DS-Menübildschirm** antippst. Dann erhältst du die Gelegenheit, alle Speicherstände zu löschen.

Einsatzregeln

Der **Spielbildschirm** besteht aus einem Raster aus quadratischen Feldern, die Hauptquartiere (HQ), Basen und andere Stützpunkte (STP) sowie verschiedene Terrain-Typen wie Berge oder die See darstellen. Berücksichtige diese Geländeeigenschaften, wenn du deine Einheiten bewegst! Ziel des Spiels ist es, die jeweilige Schlacht zu gewinnen. Gelingt dir das nicht, ist das Spiel vorbei.

Spielbildschirm

In so genannten DS-Schlachten wird auf dem Topscreen ein zweites Gelände angezeigt, das als „zweite Front“ bezeichnet wird.

The diagram shows a central game screen with several callout boxes pointing to specific features:

- Terrain-Info:** Information about the terrain shown when the cursor is over it.
- Cursor:** The red arrow cursor used for movement.
- Basis:** A base or support point on the map.
- Gegnerische Einheit:** An enemy unit on the map.
- Dein HQ:** Your own headquarters on the map.
- Eigene Einheit:** Your own unit on the map.
- Einheit-Info:** A window showing unit details when the cursor is over a unit.
- Dein Ko.:** Your own faction.
- Aktueller Fonds:** Current funds.
- Gabe-Leiste:** A bar showing resources or gifts.
- Cursor-Info:** A small window showing unit stats when the cursor is over a unit.

Cursor-Info Legend:

1	Einheit	5	Terrain-Typ
2	TP der Einheit (Trefferpunkte)	6	Terrain-Symbol
3	Sprit	7	Grad der Deckung
4	Munition	8	Besetzungszahl

Sieg und Niederlage

Es gibt Einheiten aus fünf verschiedenen Nationen. Im Verlauf einer Schlacht erteilt erst der eine Ko. seinen Einheiten Befehle und wartet dann, während der gegnerische Ko. seine Order gibt. Wenn beide Ko. fertig sind, endet der Tag (die Runde). Dieser Ablauf wiederholt sich, bis eine Seite gewonnen hat.

Mission erfolgreich (Sieg)

Einnahme des gegnerischen HQ/alle Einheiten zerstört

Mission gescheitert (Besieg)

Eigenes HQ wird besetzt/alle Einheiten zerstört/Kapitulation

Die Bedingungen für Sieg oder Niederlage weichen bei einigen Missionen und Spielmodi von diesen Regeln ab.



Vorbereitung

Vor der Schlacht musst du deinen Ko. auswählen. Wähle im **Geländemenü** BEGINNEN, nachdem du alle Einstellungen vorgenommen hast.

! Einige Missionen erfordern keine Vorbereitung.



DS-Schlachten

Einige Schlachten – so genannte DS-Schlachten – werden an zwei Fronten geführt. Die erste Front ist auf dem Touchscreen (unten) und die zweite auf dem Topscreen (oben).

- Während dieser Schlachten kannst du durch Antippen des X/OBEN-Symbol auf dem Touchscreen die Anzeige auf dem Topscreen zwischen zweiter Front und **Info-Bildschirm** umschalten.
- Wähle Einheiten mit dem Cursor aus und berühre dann das R/INFO-Symbol, um detaillierte Informationen über die jeweilige Einheit anzusehen.





Schlachten mit zwei Ko.



In einigen Schlachten kann ein Spieler mit zwei Ko. in den Kampf ziehen. Berühre am Ende der Runde im **Geländemenü** WECHSEL, um den anderen Ko. vorzuschicken. Wenn die Gabe-Leisten beider Ko. voll sind, kannst du die Doppel-Gabe einsetzen: Beide Ko. mit Spezial-Gabe an einem Tag!



Kriegsnebel



Das Sichtfeld ist je nach Einheit unterschiedlich groß. Bei Schlachten, die im KRIEGSNEBEL stattfinden, kann man nur Einheiten sehen, die sich im Sichtfeld der eigenen Einheiten befinden. Einheiten außerhalb des eigenen Sichtfelds können nicht angegriffen werden.



Sichtfeld von Infanterie- und Mech-Einheiten

Der Radius des Sichtfelds von Infanterie- und Mech-Einheiten erhöht sich von zwei auf fünf Felder, wenn diese auf einen Berg steigen.

Fallen

Bei Kriegsnebel-Schlachten kann es vorkommen, dass eine Einheit sich außerhalb des eigenen Sichtfelds bewegt und dort auf den Gegner trifft. Diese Einheit ist in eine Falle getappt und muss dort bis zur nächsten Runde warten.



Fonds



Zu Beginn jeder Runde fließt von allen Stützpunkten (Basen, Städte, HQ usw.), die du kontrollierst, Geld in deinen Fonds. Mit dem Geld in deinem Fonds kannst du neue Einheiten produzieren.



Punkte und Erfahrungspunkte



Mit jedem Sieg im **Kampagne-**, **Kriegsgebiet-**, **Survival-** oder **Echtzeit-Kampf-Modus** verdienst du Punkte. Die Ko., die für die Schlacht ausgewählt wurden, erhalten außerdem Erfahrungspunkte. Jedes Mal, wenn ein Ko. 1000 Erfahrungspunkte erreicht, wird er einen Rang hochgestuft.



Einheiten



Alle Soldaten und Fahrzeuge, die auf dem Gelände abgebildet sind, stellen ganze Einheiten dar. Jede Einheit hat anfangs 10 TP (Trefferpunkte).



Produktion



In Basen, Flughäfen und Häfen kannst du Einheiten herstellen. Berühre die Produktionsstätte, um das **Produktionsfenster** aufzurufen. Hier kannst du deinen Fonds einsetzen, um Einheiten aufzustellen, die du dann ab der nächsten Runde bewegen kannst.



Bewegung



Wenn du eine Einheit berührst, wird deren Bewegungsradius angezeigt. Berühre ein Feld, um die Einheit dorthin zu bewegen. Dann erscheint das **Befehlsmenü**. Wähle durch Antippen einen Befehl im Menü aus. Solange noch kein Befehl erteilt wurde, kannst du die letzten Schritte durch Drücken des B-Knopfes rückgängig machen. Ist der Befehl erst erteilt, wird die Einheit verdunkelt dargestellt und kann nicht mehr bewegt werden.



Rationen

Alle Einheiten verbrauchen (Sprit-)Rationen, wenn sie sich bewegen. See- und Flug-Einheiten verbrauchen auch dann Sprit, wenn sie sich nicht bewegen. Sie sinken bzw. stürzen ab, wenn sie keinen Sprit mehr haben. Achte daher stets auf das **Einheit-Infofenster**.





Befehlsmenü



Nachdem eine Einheit bewegt wurde, erscheint das **Befehlsmenü**. Berühre eine der Menüoptionen, um diesen Befehl zu erteilen. Je nach Situation stehen unterschiedliche Befehle zur Auswahl.

BES.

Der Befehl BES. (Besetzen) steht dann zur Verfügung, wenn die Einheit an einem neutralen oder gegnerischen Stützpunkt angelangt ist. Jeder Stützpunkt hat eine Besetzungszahl, die pro Runde um die TP der ihn besetzenden Einheit reduziert wird. Eine Infanterie- oder Mech-Einheit mit 10 TP kann einen Stützpunkt mit der Besetzungszahl 20 innerhalb von zwei Tagen besetzen. Ein besetzter Stützpunkt nimmt die Farbe der Einheit an, die ihn besetzt hat.



FEUER

Wenn eine Einheit in der Lage ist, eine andere Einheit anzugreifen, erscheint der Befehl FEUER im **Befehlsmenü**. Berühre die Einheit erneut, um sie sofort anzugreifen. Wenn eine Einheit 0 TP hat, ist sie zerstört und verschwindet vom Gelände.



Direkt-Angriffe

Ein Direkt-Angriff liegt dann vor, wenn eine Einheit eine andere angreift, die sich direkt daneben befindet. Einheiten können sich in einem Zug bewegen und angreifen, aber sie können Fern-Angriffe nicht erwidern.

Fern-Angriffe

Ein Fern-Angriff liegt vor, wenn eine Einheit eine andere aus der Entfernung angreift. Einheiten des Fern-Angriffs können während einer Runde nur entweder angreifen oder auf ein anderes Feld ziehen. Sie können Direkt-Angriffe nicht erwidern. Die Reichweiten der verschiedenen Einheiten des Fern-Angriffs sind unterschiedlich groß.

RATION

Du kannst die Munition- und Sprit-Vorräte deiner Einheiten wieder voll auffüllen, indem du einen TTP (Truppentransportpanzer) auf ein Feld direkt daneben stellst. Auch auf eigenen Stützpunkten werden die Vorräte deiner Einheiten aufgefüllt. Außerdem erhalten sie dort 2 TP pro Runde zurück, falls sie vorher beschädigt wurden. Flug- und See-Einheiten können nur auf Flughäfen bzw. in Häfen Vorräte und TP erhalten.

Diese Bedingungen gelten nicht für alle Missionen und Spielmodi.



EINEN

Wenn eine Einheit beschädigt wurde, kannst du sie mit einer Einheit gleichen Typs einen. Du erhältst dadurch eine Einheit mit der kombinierten Zahl von TP, Sprit und Munition, die allerdings nie das Maximum für diese Einheit überschreiten kann. Bewege eine der Einheiten auf die beschädigte Einheit und berühre EINEN im **Befehlsmenü**. Die neue Einheit ist ab der nächsten Runde einsatzbereit.



FRACHT

Transport-Einheiten können andere Einheiten als Fracht aufnehmen. Sie können Einheiten mit einem geringen Bewegungsradius rasch an einen anderen Ort bringen und sie sogar über Terrain mitnehmen, das diese allein nicht überwinden könnten. Bewege eine Einheit auf die Transport-Einheit und wähle FRACHT im **Befehlsmenü**, um sie als Fracht aufzunehmen. Führe den Cursor auf eine Transport-Einheit, um zu sehen, welche Einheiten sie geladen hat.

- Die Fracht wird nicht beschädigt, wenn eine Transport-Einheit beschädigt wird. Wird die Transport-Einheit jedoch zerstört, geht auch die Fracht verloren.
- Transport-Einheiten können auch dann Fracht aufnehmen, wenn sie bereits einen Befehl ausgeführt haben.



LEEREN

Die Fracht kann natürlich auch wieder abgeladen werden. Bewege zunächst die Transport-Einheit auf das gewünschte Feld. Wenn das Terrain geeignet ist, um Einheiten abzuladen, erscheint der Befehl LEEREN im **Befehlsmenü**. Wenn du LEEREN antippst, wird ein Cursor angezeigt, damit du festlegen kannst, auf welchem Feld die Einheit abgeladen werden soll. Wenn eine Transport-Einheit zwei Einheiten als Fracht geladen hat, musst du außerdem entscheiden, welche Einheit du abladen möchtest.



TAUCHEN

Nur U-Boote können auf Tauchgang gehen. U-Boote auf Tauchgang können nur von anderen U-Booten und von Kreuzern angegriffen werden.



TARNUNG

Tarnkappenbomber verfügen als einzige Flug-Einheit über die Fähigkeit, eine Tarnung zu aktivieren und sich so vor dem Gegner zu verbergen. Bei aktiver Tarnung können Tarnkappenbomber nur von Jägern und anderen Tarnkappenbombern angegriffen werden.



REP. (Reparatur)

S-Boote (Schwarze Boote) sind in der Lage, den Fonds zu nutzen, um andere Einheiten auf dem Schlachtfeld zu reparieren. Sie versorgen diese Einheiten gleichzeitig mit Sprit und Munition.



EXPLOSION

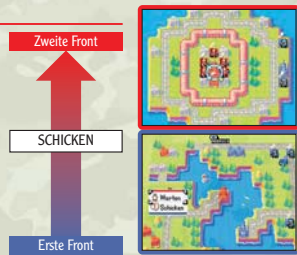
S-Bomben (Schwarze Bomben) sind die einzigen Einheiten, die explodieren können. Sie explodieren auf Befehl und beschädigen alle Einheiten im Explosionsradius.



SCHICKEN

Der Befehl SCHICKEN wird in DS-Schlachten verwendet, um Einheiten von Stützpunkten an der ersten Front an die zweite Front zu verlegen, wo sie für gewöhnlich in der Nähe des eigenen HQ eintreffen. Wenn die Verlegung nicht möglich ist, erscheint ein entsprechender Hinweis.

In einigen DS-Schlachten treffen die verlegten Einheiten nicht in der Nähe des HQ ein.



WARTEN

Wähle den Befehl WARTEN, wenn die betroffene Einheit nicht tätig werden soll.

Geländemenü

Berühre das A/MENÜ-Symbol, um das **Geländemenü** anzuzeigen.
Berühre Befehle, um sie zu erteilen.

Welche Befehle erscheinen, hängt von der Situation ab.



Vorbereitung

Lege fest, welchen Ko. du zum Kommandieren deiner Truppen in die Schlacht schickst.

Ko.-Auswahl

Auf dem **Ko.-Auswahl-Bildschirm** kannst du festlegen, welchen Ko. du in der Schlacht einsetzen möchtest. Um die Auswahl zu ändern, tippe den Namen des Ko. an, der gegenwärtig für den Einsatz vorgesehen ist. Tippe dann das Gesicht des Ko. an, den du stattdessen in die Schlacht schicken willst.

! In einigen Fällen wird die Ko.-Auswahl für dich festgelegt.



Stärken

Wenn deine Ko. höhere Ränge erreichen, können sie bis zu vier verschiedene Stärken einsetzen. Tippe auf das X/STÄRKEN-Symbol auf dem **Ko.-Auswahl-Bildschirm**, um zum **Stärken-Auswahl-Bildschirm** zu gelangen. Die verfügbaren Stärken werden auf dem Touchscreen unter dem Namen des Ko. angezeigt. Berühre ein Stärken-Symbol, um deinem Ko. diese Stärke zuzuweisen. Wenn die Stärke zugewiesen wurde, erscheint ein „E“ neben diesem Symbol. Berühre das X-Symbol unten rechts, um die ausgewählte Stärke wieder abzuwählen.



Ko.

Wähle diese Option, um detaillierte Informationen über alle Ko. zu erhalten, die an der Schlacht beteiligt sind.



Info

Wähle das **Info-Menü**, um Informationen über die aktuelle Schlacht zu erhalten.



STATUS

Hier wird der Name des Geländes, die Anzahl der Einheiten der jeweiligen Armeen, die Anzahl der Tage, die bereits vergangen sind, die Anzahl der Stützpunkte, die die verschiedenen Armeen kontrollieren, und die Höhe des Fonds der jeweiligen Armee angezeigt.



Status-Bildschirm

SITUATION (Nur im Kampagne-Modus)

Hier kannst du nachsehen, welche Bedingungen erfüllt sein müssen, damit du gewinnst.

EINHEIT

Dieser Bildschirm zeigt Informationen über deine Truppen an. Tippe die Überschriften an, um die Daten entsprechend zu sortieren. Berührst du eine Einheit, wechselt die Anzeige zum **Geländebildschirm** – mit dem Cursor auf dieser Einheit.



Einheit-Bildschirm

REGELN (Nur bei einigen Spielmodi)

Hier kannst du die Regeln der aktuellen Schlacht überprüfen, ohne sie allerdings ändern zu können.

TIPP (Nur bei Survival)

Wähle diese Option, um einen Tipp zu erhalten, wie du die aktuelle Schlacht gewinnen kannst.

AUTOPILOT / MANUELL (Nur in einigen Kampagne-Missionen)

Lege fest, ob der Computer die Schlacht an der zweiten Front steuert oder du die Befehle selbst erteilst.

COM (Nur bei DS-Schlachten)

Stell die strategische Grundhaltung deines computergesteuerten Partner-Ko. auf VARIABEL, DEFENSIV, OFFENSIV oder STURM.

! Wenn die Steuerung der zweiten Front auf MANUELL gestellt ist, wird die COM-Option nicht angezeigt.



Gabe-Leiste

★ Gabe und Spezial-Gabe ★

Diese zwei Optionen erscheinen nur, wenn die Gabe-Leiste ausreichend voll genug ist. Dann kannst du die besonderen Gaben deines Ko. einsetzen.

GABE Wenn alle kleinen Sterne voll sind

SPEZIAL-GABE Wenn alle Sterne voll sind

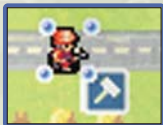
DOPPEL-GABE Wenn in Schlachten mit zwei Ko. die Gabe-Leisten beider Ko. voll sind

★ Optionen ★

Im **Optionen-Menü** kannst du verschiedene Einstellungen für den Sound, Kampfanimationen usw. festlegen. Berühre eine Option, um die Einstellungen vorzunehmen.

ABZUG

Mit diesem Befehl kannst du Einheiten vom Gelände abziehen. Berühre Einheiten, um sie zu entfernen. Berühre ein Feld, auf dem keine Einheit steht, um mit dem Abziehen von Einheiten aufzuhören.



KAPITUL.

In der aktuellen Schlacht aufgeben.

MUSIK

Die Musik ein- oder ausschalten.

SZENE

Tippe mehrfach auf diese Option, um die Animation der Kampfscenen nach deinen Vorlieben einzustellen.

SZENE A Alle Kampf- und Besetzungsszenen zeigen

SZENE B Alle Szenen zeigen, schnelle Bewegungen

SZENE C Nur Kampfscenen zeigen, schnelle Bewegungen

SZENE D Nur eigene Kampfscenen zeigen, schnelle Bewegungen

KEINE Keine Kampfscenen zeigen, schnelle Bewegungen

★ Speichern ★

Wähle SPEICH., um den aktuellen Spielstand abzuspeichern.

★ Ende ★

Wähle ENDE, um die Runde zu beenden, nachdem du alle Befehle erteilt hast.

★ Wechsel (Nur in Schlachten mit zwei Ko.) ★

Wähle in einer Schlacht mit zwei Ko. WECHSEL, um den befehlshabenden Ko. auszutauschen. Damit endet deine Runde. Wenn du die Doppel-Gabe einsetzt, können beide Ko. innerhalb von einer Runde Befehle erteilen.

★ Beginnen ★

Wähle BEGINNEN, um in die Schlacht zu ziehen, nachdem du die Vorbereitungen abgeschlossen hast.

Spielmodi

KAMPAGNE

Im **Kampagne-Modus** kämpfst du dich durch eine lange Serie von Missionen, die durch eine spannende Geschichte führen. Berühre **NEUES SPIEL**, um die Kampagne ab dem Prolog zu starten. Berühre das **MISSION 01-Symbol**, wenn die Karte des Kontinents erscheint, um mit der ersten Mission anzufangen. Rachel wird dir einige Tipps für die bevorstehende Schlacht geben.



KRIEGSGEBIET

Kämpfe gegen computergesteuerte Gegner und sammle Punkte. Berühre **NEUES SPIEL**, um zum **Geländeauswahl-Bildschirm** zu gelangen, wo du festlegen kannst, auf welchem Gelände du antrittst, wie viele Ko. du einsetzen möchtest und ob du den Ko. Stärken zuweisen willst oder nicht. Tippe auf **X/UMBL.** oder **Y/UMBL.**, um die Seiten umzublättern. Berühre einen Geländenamen, um zum **Geländebildschirm** zu gelangen.



Art der Schlacht

- 2 SPIELER** Kämpfe gegen einen computergesteuerten Spieler
- 3 SPIELER** Kämpfe gegen zwei computergesteuerten Spieler
- 4 SPIELER** Kämpfe gegen drei computergesteuerten Spieler
- KRIEGSGEBIET DS** Kämpfe an zwei Fronten gegen den Computer

Stärken

- Menschen-Symbole** Kampf mit einem oder zwei Ko.
- Stärken** Kampf mit oder ohne Stärken
- Erf.** Zeigt an, wie viele Erfahrungspunkte du ansammeln kannst

Bei DS-Schlachten kannst du die zweite Front entweder selbst befehligen oder sie dem Computer überlassen.

VERSUS

Bis zu vier Spieler können mit einem Nintendo DS und einer DS-Karte spielen und der Reihe nach ihren Truppen Befehle erteilen. Wähle **NEUES SPIEL** und dann **VERSUS NORMAL** oder **VERSUS DS**. Wähle einen Geländenamen auf dem **Geländeauswahl-Bildschirm**, um zu beginnen.

Art des Geländes

- VORBESETZT** Gelände, auf denen sich bereits Einheiten befinden
- 2 SPIELER** Gelände für zwei Spieler
- 3 SPIELER** Gelände für drei Spieler
- 4 SPIELER** Gelände für vier Spieler
- KRIEGSGEBIET** Gelände, die aus dem Kriegsgebiet-Modus stammen
- KLASSIKER** Gelände aus früheren Folgen der Advance Wars-Serie
- GEL.-ENTWÜRFE** Selbst entworfene Gelände

Mit den Punkten, die du bei **KAMPAGNE** und **KRIEGSGEBIET** angesammelt hast, kannst du weitere Karten kaufen. Nähere Informationen hierzu findest du auf Seite 25.

Nutze den Touchscreen, um Ko. auszuwählen und sie einem Spieler oder dem Computer zu unterstellen. Berühre dann das **A/WEITER-Symbol**. Wenn drei oder mehr Spieler dabei sind, kannst du auf dem **Teamauswahl-Bildschirm** einstellen, welche Spieler in einem Team sind.

Berühre erneut das **A/WEITER-Symbol**, nachdem du per Touchscreen auf dem **Regelauswahl-Bildschirm** die Regeln der Schlacht festgelegt hast. Erklärungen zu den einzelnen Regeln werden auf dem Topscreen angezeigt.





SURVIVAL



Es gibt drei Varianten des **Survival-Modus**: FONDS, RUNDEN und ZEIT. Berühre NEUES SPIEL, wähle die Variante, die du spielen möchtest, und dann EINFACHES SPIEL. Wähle einen Ko. und ziehe in die Schlacht. Auf allen Bildschirmen erhältst du zusätzliche Informationen, indem du das R/INFO-Symbol berührst.



FONDS

Kämpfe dich mit begrenztem Budget durch eine Abfolge von Missionen.



RUNDEN

Kämpfe dich innerhalb einer begrenzten Rundenzahl durch eine Abfolge von Missionen.

ZEIT

Kämpfe dich innerhalb eines Zeitlimits durch eine Abfolge von Missionen.



ECHTZEIT-KAMPF



Echtzeit-Kampf ist ein rasanter Action-Modus in Echtzeit, bei dem du deine Gegner auf sechs verschiedenen Geländekarten bekämpfst. Berühre NEUES SPIEL, um einen neuen Echtzeit-Kampf zu führen. Wähle dann deinen Ko. und kaufe Einheiten ein. Wähle auf dem Topscreen die Einheit aus, die du einsetzen willst, und berühre das A/LOS!-Symbol, um die Schlacht zu beginnen. Wenn du Hilfe brauchst, berühre im **Echtzeit-Kampf-Menü ANLEITUNG**, um mehr über die Regeln und die Steuerung zu erfahren.



Steuerung

Steuerkreuz	Einheit bewegen
Touchscreen	In die Richtung des Berührungspunktes feuern
A-Knopf	Feuer
L-Taste	Gabe einsetzen
START	Spiel unterbrechen (Wähle WEITER oder ENDE)

Regeln

- Bewege deine Einheit auf einen neutralen oder gegnerischen Stützpunkt, um mit dem Besetzungs-Countdown zu beginnen. Wenn der Countdown bei 0 angelangt ist, ist der Stützpunkt besetzt.
- Warte auf einem eigenen Stützpunkt um TP zurückzugewinnen.
- Wenn deine Einheit eine neutrale Basis besetzt, gewinnst du eine Einheit des gleichen Typs hinzu. Berühre im **Echtzeit-Kampf-Menü ANLEITUNG**, um Einzelheiten über die Items und die Bedingungen für den Sieg nachzulesen.



KO.-ZUBEHÖR



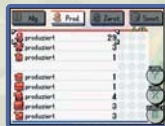
Besuche den Ko.-Zubehör-Laden, um neue Gelände, Farb-Outfits für deine Ko. und anderes zu erstellen. Berühre etwas auf dem **Ko-Zubehör-Bildschirm**, um es zu kaufen. Beim **Kampagne-, Kriegsgebiet-, Survival- und Echtzeit-Kampf-Modus** kannst du weitere Punkte verdienen, die du hier ausgeben kannst.



STATISTIK



Hier findest du detaillierte Informationen über den bisherigen Spielverlauf. Berühre ALLG., PROD., ZERST. oder SONST., um statistische Daten der jeweiligen Kategorie anzusehen. Bleib am Ball, damit deine Statistik sich verbessert und du Medaillen erhältst!



Drahtlose Spielmodi

Bevor du spielst, solltest du dir die Erläuterung des Multi-Karten-Spiels für die **Modi Versus Normal, Versus DS, Geländetausch** und **Echtzeit-Kampf** auf den Seiten 30–31 durchlesen. Informationen über das Einzelkarte-Spiel findest du auf Seite 32.

Kämpfe gegen deine Freunde oder tausche Geländekarten, die du entworfen hast! Berühre im **Spiel-auswahl-Menü** DRAHTLOS und wähle dann im **Datenübertragungsmenü** einen Spielmodus aus.

Für **Versus Normal, Versus DS, Geländetausch** und **Echtzeit-Kampf** kannst du entweder ein neues Spiel starten, indem du NEUES SPIEL (oder NEUER TAUSCH) antippst, oder eine der vier Schaltflächen berühren, um an einem Spiel teilzunehmen, das jemand anderes eingerichtet hat. Wenn alle Spieler sich angemeldet haben, berührt der erste Spieler das A/WEITER-Symbol, um fortzufahren.



VERSUS NORMAL (2 – 4 Spieler)

Jeder Spieler benötigt ein Nintendo DS-System und eine ADVANCE WARS: DUAL STRIKE-Karte. Nimm die Einstellungen auf dem **Geländewahl-Bildschirm** vor, bevor die Schlacht beginnt.

VERSUS DS (2 Spieler)

Jeder Spieler benötigt ein Nintendo DS-System und eine ADVANCE WARS: DUAL STRIKE-Karte. Nimm die Einstellungen auf dem **Geländewahl-Bildschirm** vor, bevor die Schlacht beginnt.

GELÄNDETAUSCH

Jeder Spieler benötigt ein Nintendo DS-System und eine ADVANCE WARS: DUAL STRIKE-Karte. Dieser Modus gestattet es dir, Geländekarten, die du selbst entworfen hast, an einen anderen Spieler zu schicken. Der erste Spieler muss auf dem **Geländetausch-Bildschirm** festlegen, wer die Geländekarte schicken wird. Danach muss derjenige, der die Geländekarte schicken wird, ein Gelände auswählen. Der Spieler, der die Geländekarte empfängt, muss einen Speicherort festlegen.

ECHTZEIT-KAMPF (2 – 8 Spieler)

Jeder Spieler benötigt ein Nintendo DS-System mit einer Version von ADVANCE WARS: DUAL STRIKE (Vollversion oder Download-Version). Im Nintendo DS des ersten Spielers (Gastgeber) muss eine ADVANCE WARS: DUAL STRIKE-Karte eingesteckt sein. So können bis zu acht Spieler gegeneinander antreten. Nimm die Einstellungen auf dem **Geländewahl-Bildschirm** vor, bevor die Schlacht beginnt.



EINZELKARTE-SPIEL

Nutze die drahtlose Datenübertragung des Nintendo DS, um ECHTZEIT-KAMPF an bis zu sieben andere Nintendo DS-Systeme zu schicken. Jeder Spieler benötigt seinen eigenen Nintendo DS, aber nur eine DS-Karte ist erforderlich. So können bis zu acht Spieler zum ECHTZEIT-KAMPF gegeneinander antreten.

Gastgeber-System (Sendet Daten)

Befolge die Anweisungen für das Gastgeber-System auf Seite 32. Berühre ECHTZEIT-KAMPF, wenn du bereit bist, Daten zu senden.



Gastgeber-System-Bildschirm

Gast-Systeme (Empfangen Daten)

Befolge die Anweisungen für die Gäste-Systeme auf Seite 32. Wenn der Download abgeschlossen ist, erscheint der **Spielauswahl-Bildschirm**. Berühre einen Modus, um ihn zu starten.



Gast-System-Bildschirm

MITTEILUNGEN

Du kannst persönliche Mitteilungen erstellen, die durch Drücken der verschiedenen Knöpfe und Tasten des Systems gesendet werden, während die Schlacht läuft. Berühre eine Mitteilung auf dem **Mitteilungen-Bildschirm** und gib dann einen beliebigen Text ein.

★ Studio ★

Im **STUDIO** kannst du dir die verschiedene Musik anhören, die im Spiel abgespielt wird. Ins Studio gelangst du, wenn du den **Kampagne-Modus** erfolgreich beendet hast und das **STUDIO** bei **KO.-ZUBEHÖR** einkaufst. Berühre einen Song-Namen, um ihn anzuhören.

★ Galerie ★

Die **Galerie** steht dir offen, wenn du den **Kampagne-Modus** erfolgreich beendet hast und die **GALERIE** bei **KO.-ZUBEHÖR** einkaufst. Hier kannst du dir Illustrationen ansehen, die im Spiel verwendet werden. Berühre das **R/INFO**-Symbol, um die Steuerungselemente zu verbergen.

★ Arrangement ★

Bei **Arrangement** kannst du die Erscheinung der **Ko.** verändern, neue Geländekarten entwerfen und ein anderes Hintergrundbild einstellen. Wähle eine der Optionen, um fortzufahren.

■ KO.

Wähle diese Option, um die Haar- und Kleidungsfarbe der **Ko.** zu verändern. Vorher musst du bei **KO.-ZUBEHÖR** das **Farb-Outfit** für den jeweiligen **Ko.** einkaufen. Wähle einfach einen **Ko.** aus und tippe dann auf eine Nummer.



■ GELÄNDE

Hier kannst du deine eigenen Gelände entwerfen. Deine Entwürfe kannst du im **Versus-**, **Drahtlos-** und **Geländetausch-Modus** verwenden.



Einheit kopieren



Einheit löschen



Terrain kopieren



Terrain auswählen



Einheit platzieren



Einheit auswählen



Terrain platzieren



Einheit platzieren

Berühre das Einheit auswählen-Symbol und tippe eine beliebige Einheit auf der Liste an. Berühre dann das Einheit platzieren-Symbol und tippe die Stelle auf dem Gelände an, wo die Einheit platziert werden soll. Nutze die Terrain auswählen- und Terrain platzieren-Symbole, um das Terrain zu verändern.

Einheit löschen

Berühre das Einheit löschen-Symbol und danach die Einheit, die du löschen möchtest.

Einheit kopieren

Berühre das Einheit kopieren-Symbol. Berühre dann erst die Einheit, die du kopieren möchtest, und dann die Stelle, wo die Einheit platziert werden soll. Berühre das Terrain kopieren-Symbol zum Kopieren von Terrain.

■ Menüfenster

AKTE

LADEN: Einen gespeicherten Entwurf laden.

SPEICHERN: Den aktuellen Entwurf speichern.

Es können bis zu drei Entwürfe gespeichert werden.

TITEL EINGEBEN: Gib deinem Entwurf einen Namen.



HILFE

Informationen über das Entwerfen nachlesen.

GESAMT

Die gesamte Fläche mit dem ausgewählten Terrain-Typ ausfüllen.

Wählst du **ZUFALL**, werden verschiedene Terrain-Typen verwendet.

ENDE

Zum **Spielauswahl-Bildschirm** zurückkehren.

■ Konditionen für Geländekarten

- Es müssen zwei **HQs** mit unterschiedlicher Farbe vorhanden sein.
- Jeder der Armeen muss über mindestens eine Einheit oder eine Basis verfügen.

■ HINTERGRUND

Abhängig davon, wie du den **Kampagne-Modus** abschließt, erhältst du neue Hintergrundmotive.

Wähle **HINTERGRUND**, um ein anderes Hintergrundmotiv einzustellen.

Drahtlose DS-Datenübertragung (Multi-Karten-Spiel)

So stellst du eine Drahtlose DS-Datenübertragung mit dem Nintendo DS her:

Erforderliche Bestandteile


- Nintendo DS-System Eines pro Spieler
 ADVANCE WARS: DUAL STRIKE DS-Karte Eine pro Spieler

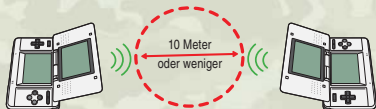
Erforderliche Schritte


1. Vergewissere dich, dass alle Nintendo DS-Systeme ausgeschaltet sind und stecke die DS-Karten korrekt in die Kartenschlitze.
2. Schalte alle Nintendo DS-Systeme ein. Wenn als **Start-up-Modus** des Nintendo DS-Systems der **MANUELLE MODUS** aktiviert ist, erscheint der **DS-Menübildschirm**. Sollte der **AUTO-MODUS** aktiviert sein, wird der nächste Schritt übersprungen und du kannst mit Schritt 4 fortfahren.
3. Berühre die **ADVANCE WARS: DUAL STRIKE NINTENDO**-Schaltfläche.
4. Folge den Anweisungen auf Seite 26.

Hinweise zur Herstellung einer Drahtlosen DS-Datenübertragung

Beachte bitte folgende Hinweise, um den bestmöglichen Ablauf zu erzielen:

Das -Symbol zeigt die Drahtlose DS-Datenübertragung an. Es ist entweder im **DS-Menübildschirm** oder im **Spielbildschirm** sichtbar. Wenn das **DS Drahtlos-Symbol** eingeblendet ist, bedeutet dies, dass die Drahtlose DS-Datenübertragung aktiv ist. Der Einsatz drahtloser Kommunikationstechniken ist an einigen Orten, z. B. in Krankenhäusern und in Flugzeugen, nicht erlaubt. Lies bitte auch die Gesundheits- und Sicherheitshinweise bezüglich der Verwendung der Drahtlosen DS-Datenübertragung, die deinem Nintendo DS-System beiliegen.



Das -Symbol im Bildschirm zeigt die Stärke des Signals bei der Drahtlosen DS-Datenübertragung an. Es gibt 4 unterschiedliche Signalstärken. Bei einem stärkeren Signal funktioniert die Drahtlose DS-Datenübertragung reibungsloser.



Sobald eine Drahtlose DS-Datenübertragung stattfindet, wird dies durch schnelles Blinken der Betriebsanzeige angezeigt.

Für ein einwandfreies Ergebnis, beachte bitte folgende Hinweise:

- Zu Beginn der Drahtlosen DS-Datenübertragung halte einen Abstand von ca. 10 Metern oder weniger zwischen den Systemen, danach kann der Abstand verringert oder vergrößert werden. Die Signalstärke sollte bei mindestens 2 Einheiten liegen, um die besten Resultate zu erzielen.
- Die maximale Distanz zwischen den Nintendo DS-Systemen sollte 20 Meter nicht überschreiten.
- Die Systeme sollten, falls möglich, einander zugewandt sein.
- Vergewissere dich, dass die Verbindung nicht durch Personen, Wände, Möbelstücke oder andere große Gegenstände beeinträchtigt wird.
- Vermeide die Verwendung der Drahtlosen DS-Datenübertragung in der Nähe von Geräten, deren Funkfrequenzen stören könnten, wie beispielsweise schnurlose Telefone, Mikrowellenherde oder drahtlose Netzwerke (Wireless LANs). Suche dir eventuell einen anderen Ort oder schalte die störenden Geräte aus.

Drahtlose DS-Datenübertragung (Einzelkarte-Spiel)

So stellst du eine Drahtlose DS-Datenübertragung mit dem Nintendo DS her:

Erforderliche Bestandteile

- Nintendo DS-System Eines pro Spieler
 ADVANCE WARS: DUAL STRIKE DS-Karte Eine

Erforderliche Schritte

Gastgeber-System

1. Vergewissere dich, dass alle Nintendo DS-Systeme ausgeschaltet sind und stecke die DS-Karte korrekt in den Kartenschlitz.
2. Schalte das Nintendo DS-System ein. Wenn als **Start-up-Modus** deines Nintendo DS-Systems der **MANUELLE MODUS** aktiviert ist, erscheint der **DS-Menübildschirm**. Sollte der **AUTO-MODUS** aktiviert sein, wird der nächste Schritt übersprungen und du kannst mit Schritt 4 fortfahren.
3. Berühre die **ADVANCE WARS: DUAL STRIKE NINTENDO-Schaltfläche**.
4. Folge den Anweisungen auf Seite 26.

Gast-System





1. Schalte alle Nintendo DS-Systeme ein. Der **DS-Menübildschirm** wird eingeblendet.
HINWEIS: Vergewissere dich, dass im **Start-up-Modus** **MANUELLER MODUS** eingestellt ist. Um nähere Informationen zur Einstellung des **Start-up-Modus** zu erhalten, lies bitte die Bedienungsanleitung deines Nintendo DS.
2. Berühre die Schaltfläche **DS-DOWNLOAD-SPIEL**. Der **Spieleauswahlbildschirm** wird eingeblendet.
3. Berühre die **ADVANCE WARS: DUAL STRIKE NINTENDO-Schaltfläche**.
4. Bestätige deine Wahl. Wähle **JA** aus, um die Spielinformationen vom Gastgeber herunterzuladen.
5. Folge den Anweisungen auf Seite 26.


Einheiten und Terrain-Typen im Detail


Wenn du die Vorteile jeder deiner Einheiten und die spezifischen Eigenschaften der verschiedenen Terrain-Typen kennst, wird das dein Abschneiden auf dem Schlachtfeld deutlich verbessern. Lies dir die unten aufgeführten Informationen durch, um dein Wissen aufzufrischen.


! Bei Einheiten, die über zwei Waffen verfügen, wird stets automatisch die geeignete Waffe eingesetzt.


★ Boden-Einheiten ★


	INFANTERIE Diese Einheiten sind am günstigsten zu produzieren. Sie können Stützpunkte besetzen, verfügen aber nur über geringe Feuerkraft.	Waffe 1	Munition	Waffe 2	Reichw.
		–	–	MG	1
	Sicht	Weg	Rationen	Kosten	
	2	3	99	1 000	
	MECH (Mechanisierte Einheit) Diese Einheiten haben hohe Feuerkraft und können Stützpunkte besetzen. Sie können fast jedes Terrain mit Leichtigkeit überwinden.	Waffe 1	Munition	Waffe 2	Reichw.
		Bazooka	3	MG	1
	Sicht	Weg	Rationen	Kosten	
	2	2	70	3 000	
	SPÄHER Diese Einheiten sind speziell für die Aufklärung ausgelegt. Sie haben einen großen Bewegungsradius und sind gegen Infanterie-Einheiten sehr effektiv.	Waffe 1	Munition	Waffe 2	Reichw.
		–	–	MG	1
	Sicht	Weg	Rationen	Kosten	
	5	8	80	4 000	
	JGDPZ. (Jagdpanzer) Diese kleinen, kostengünstigen Panzer kann man in großer Zahl produzieren. Sie haben einen großen Bewegungsradius.	Waffe 1	Munition	Waffe 2	Reichw.
		Haubitze	9	MG	1
	Sicht	Weg	Rationen	Kosten	
	3	6	70	7 000	


	K-PZ. (Kampfpanzer) Diese Panzer sind stark im Angriff und schwer zu beschädigen.				
	Waffe 1		Munition	Waffe 2	Reichw.
	Haubitze		8	MG	1
Sicht		Weg	Rationen	Kosten	
1		5	50	16 000	

	TITANPZ. (Titanpanzer) Titanpanzer basieren auf einer neuen Waffentechnologie, die ursprünglich von Black Hole entwickelt wurde. Sie sind deutlich stärker als Kampfpanzer.				
	Waffe 1		Munition	Waffe 2	Reichw.
	Titanhaubitze		9	MG	1
Sicht		Weg	Rationen	Kosten	
1		6	99	22 000	

	MEGA-PZ. (Mega-Panzer) Der Mega-Panzer ist die stärkste Boden-Einheit, die je entwickelt wurde. Er wurde von Green Earth erfunden. Wegen seiner Größe ist er der langsamste Panzer.				
	Waffe 1		Munition	Waffe 2	Reichw.
	Megahaubitze		9	MG	1
Sicht		Weg	Rationen	Kosten	
1		4	50	28 000	


	TTP (Truppentransportpanzer) Diese Einheiten können Infanterie- und Mech-Einheiten transportieren. Sie können auch andere Einheiten mit Sprit und Munition versorgen. Da sie unbewaffnet sind, können sie nicht angreifen.				
	Waffe 1		Munition	Waffe 2	Reichw.
	-		-	-	-
Sicht		Weg	Rationen	Kosten	
1		6	70	5 000	

	ARTILLERIE Diese einfachen Einheiten des Fern-Angriffs sind relativ kostengünstig. Sie greifen den Gegner aus der Entfernung an.				
	Waffe 1		Munition	Waffe 2	Reichw.
	Kanone		9	-	2-3
Sicht		Weg	Rationen	Kosten	
1		5	50	6 000	


	RKTNRWF. (Raketenwerfer) Diese starken Einheiten können sowohl Boden- als auch See-Einheiten aus großer Entfernung angreifen. Ihre Reichweite ist größer als die der Artillerie.				
	Waffe 1		Munition	Waffe 2	Reichw.
	Raketen		6	-	3-5
Sicht		Weg	Rationen	Kosten	
1		5	50	15 000	


	FLAK Diese spezialisierten Einheiten sind stark gegen Flug-Einheiten sowie Infanterie- und Mech-Einheiten. Gegen Panzer sind sie jedoch schwach.				
	Waffe 1		Munition	Waffe 2	Reichw.
	Vulkan-Waffe		9	-	1
Sicht		Weg	Rationen	Kosten	
2		6	60	8 000	


	MISSILES (Missileführende Einheit) Diese starken Einheiten richten bei Flug-Einheiten verheerenden Schaden an. Sie verfügen bei Kriegsnebel über ein relativ großes Sichtfeld.				
	Waffe 1		Munition	Waffe 2	Reichw.
	Boden-Luft-Missiles		5	-	3-5
Sicht		Weg	Rationen	Kosten	
5		4	50	12 000	


	LÄUFER Diese verheerenden Einheiten des Fern-Angriffs wurden von Black Hole entwickelt. Sie können sich nur auf Pipelines und Basen bewegen.				
	Waffe 1		Munition	Waffe 2	Reichw.
	Läuferhaubitze		9	-	2-5
Sicht		Weg	Rationen	Kosten	
4		9	99	20 000	

★ **Flug-Einheiten** ★

	JÄGER Jäger sind die Herrscher der Lüfte. Sie richten bei anderen Flug-Einheiten sehr großen Schaden an.				
	Waffe 1		Munition	Waffe 2	Reichw.
	Missiles		9	-	1
Sicht		Weg	Rationen	Kosten	
2		9	99	20 000	

	BOMBER Bomber richten bei Boden- und See-Einheiten großen Schaden an.				
	Waffe 1		Munition	Waffe 2	Reichw.
	Bomben		9	-	1
Sicht		Weg	Rationen	Kosten	
2		7	99	22 000	

	K-HELI (Kampf-Heli) Diese Helikopter können viele verschiedene Waffensysteme angreifen und sind daher auf dem Schlachtfeld sehr wertvoll.				
	Waffe 1		Munition	Waffe 2	Reichw.
	Missiles		6	MG	1
Sicht		Weg	Rationen	Kosten	
3		6	99	9 000	

	T-HELI (Transport-Heli) Diese Helikopter können sowohl Infanterie- als auch Mech-Einheiten transportieren. Da sie keine Waffen haben, können sie nicht angreifen.				
	Waffe 1		Munition	Waffe 2	Reichw.
	-		-	-	-
Sicht		Weg	Rationen	Kosten	
2		6	99	5 000	

	TARNK. (Tarnkappenbomber) Wenn ihre Tarnung aktiv ist, können diese Flugzeuge nur von Jägern und anderen Tarnkappenbomben angegriffen werden. Sie sind nur für Einheiten sichtbar, die sich direkt daneben befinden.				
	Waffe 1		Munition	Waffe 2	Reichw.
	Omni-Missiles		6	–	1
Sicht		Weg	Rationen	Kosten	
4		6	60	24 000	

	S-BOMBE (Schwarze Bombe) Diese unbemannten Flugkörper wurden von Black Hole entwickelt. Wenn sie explodieren, werden alle Einheiten im Umkreis von drei Feldern beschädigt.				
	Waffe 1		Munition	Waffe 2	Reichw.
	–		–	–	–
Sicht		Weg	Rationen	Kosten	
1		9	45	25 000	

★ See-Einheiten ★

	SCHLFF. (Schlachtschiff) Diese mächtigen Schiffe haben eine riesige Reichweite. Ihre Kanonen richten bei anderen See-Einheiten sehr großen Schaden an.				
	Waffe 1		Munition	Waffe 2	Reichw.
	Kanone		9	–	2–6
Sicht		Weg	Rationen	Kosten	
2		5	99	28 000	

	KREUZER Kreuzer können U-Booten und Luft-Einheiten sehr großen Schaden zufügen. Sie können außerdem bis zu zwei Helikopter transportieren.				
	Waffe 1		Munition	Waffe 2	Reichw.
	Missiles		9	Flak-Gewehr	1
Sicht		Weg	Rationen	Kosten	
3		6	99	18 000	

	L-BOOT (Lande-Boot) Diese Transport-Einheiten können bis zu zwei Boden-Einheiten aufnehmen.				
	Waffe 1		Munition	Waffe 2	Reichw.
	–		–	–	–
Sicht		Weg	Rationen	Kosten	
1		6	99	12 000	

	U-BOOT U-Boote auf Tauchgang können nur von Kreuzern oder anderen U-Booten angegriffen werden. Sie sind nur für Einheiten sichtbar, die sich direkt daneben befinden.				
	Waffe 1		Munition	Waffe 2	Reichw.
	Torpedo		6	–	1
Sicht		Weg	Rationen	Kosten	
5		5	60	20 000	

	S-BOOT (Schwarzes Boot) Diese Einheit ist eine Entwicklung von Black Hole. Sie kann nicht nur zwei Infanterie- oder Mech-Einheiten aufnehmen, sondern auch beschädigte Einheiten reparieren (1 TP pro Runde) und versorgen.				
	Waffe 1		Munition	Waffe 2	Reichw.
	–		–	–	–
Sicht		Weg	Rationen	Kosten	
1		7	60	7 500	

	FLGZTR. (Flugzeugträger) Dieses riesige Schiff kann bis zu zwei Flug-Einheiten aufnehmen und sie mit Munition und Sprit versorgen. Seine Luftabwehr hat eine sehr große Reichweite.				
	Waffe 1		Munition	Waffe 2	Reichw.
	Missiles		9	–	3–8
Sicht		Weg	Rationen	Kosten	
4		5	99	30 000	

★ Terrain-Typen ★

EBENE
Die Ebene war der gebräuchlichste Terrain-Typ in ADVANCE WARS™ 2: BLACK HOLE RISING. Sie bietet nur minimale Deckung.

STRASSE
Auf Straßen können sich Einheiten schnell fortbewegen, aber sie bieten keine weiteren Terrain-Vorteile.

WALD
Bei Kriegsnebel sind Einheiten nur für Einheiten, die sich direkt daneben befinden, sichtbar. Wälder bieten relativ gute Deckung. Flug-Einheiten können sich nicht in Wäldern verstecken.

BERG
Nur Infanterie-, Mech- und Flug-Einheiten können Berge überqueren. Bei Kriegsnebel erweitert sich das Sichtfeld von Infanterie- und Mech-Einheiten um drei Felder, wenn sie auf Berge steigen. Berge bieten sehr gute Deckung.

PIPELINE
Pipelines sind unzerstörbar und nur für Läufer passierbar.

SCHNITTSTELLE
An Schnittstellen können Pipelines zerstört werden, sodass sie passierbar werden.

FLUSS
Flüsse durchziehen häufig das Gelände. Sie können nur von Infanterie-, Mech- und Luft-Einheiten überquert werden und gewähren keinerlei Deckung.

SEE
Die See kann nur von See- und Flug-Einheiten überquert werden. Sie bietet keine Terrain-Vorteile.

STRAND
An Stränden können L- und S-Boote ihre Fracht laden und entladen. Fast alle Einheiten können Strände überqueren, aber sie bieten keinerlei Deckung.



RIFF

Bei Kriegsnebel sind Einheiten nur für Einheiten, die sich direkt daneben befinden, sichtbar. Abgesehen davon bieten Riffe kaum Vorteile. Flug-Einheiten können sich nicht in Riffen verbergen.



BRÜCKE

Brücken sind wichtig, da sie Boden-Einheiten ermöglichen, Gewässer zu überqueren. Abgesehen davon bieten sie jedoch keinerlei Terrain-Vorteile.



SILO (Raketen-Silo)

Raketen-Silos können von Infanterie- und Mech-Einheiten genutzt werden. Bewege eine dieser Einheiten auf ein Silo, um eine Rakete mit unbegrenzter Reichweite abzufeuern, die alle Einheiten im Umkreis von zwei Feldern um den Einschlagsort herum beschädigt. Jedes Silo enthält eine Rakete.



HQ (Hauptquartier)

Jede der Armeen auf dem Schlachtfeld hat ein Hauptquartier, von dem aus die Einsätze geleitet werden. Ein HQ bietet hervorragende Deckung für Boden-Einheiten und kann sie mit TP, Munition und Sprit versorgen. Wenn es dir gelingt, das HQ des Gegners zu besetzen, hast du gewonnen.



STADT

Städte können deiner Armee gehören, neutral sein, oder einer anderen Armee gehören. Infanterie- und Mech-Einheiten können Städte besetzen, die neutral sind oder einer anderen Armee gehören. Eigene Städte versorgen Boden-Einheiten mit Vorräten und TP.



BASIS

Auf Basen werden Boden-Einheiten hergestellt. Sie versorgen diese Einheiten mit Vorräten und TP und bieten darüber hinaus sehr gute Deckung.



FLUGHAFEN

Auf Flughäfen werden Flug-Einheiten hergestellt. Sie versorgen diese Einheiten mit Vorräten und TP und bieten Boden-Einheiten darüber hinaus sehr gute Deckung.



HAFEN

In Häfen werden See-Einheiten hergestellt. Sie versorgen diese Einheiten mit Vorräten und TP und bieten See- und Boden-Einheiten darüber hinaus sehr gute Deckung.



SENDETURM

Jeder dieser Türme verbessert die Kommunikation zwischen deinen Einheiten, wenn du ihn besetzt. Dadurch wird deren Feuerkraft gestärkt.

Kommandanten



Rachel

Junge Ko. von Orange Star, die ihrer älteren Schwester Nell nahefehrt. Ihre Leute arbeiten hart und reparieren Einheiten schneller.



Jake

Ein junger, dynamischer Ko. von Orange Star, der auch ein erstklassiger Panzerfahrer ist. Er ist Spezialist für den Kampf auf freiem Feld.



Max

Ein couragierter, loyaler Freund und ein starker Kämpfer. Einheiten des Direkt-Angriffs sind stark, die des Fern-Angriffs sind schwach.



Tami

Eine willensstarke Spezialkräfte-Offizierin von Orange Star. Ihre Fußtruppen besetzen schneller und attackieren stärker, aber der Direkt-Angriff ihrer übrigen Truppen ist schwächer.



Colin

Junger, reicher Ko. von Blue Moon. Sashas kleiner Bruder. Ein sehr intelligenter, wenn auch etwas unsicher auftretender Ko. Erhält Truppen zu einem Spezialpreis.



Sasha

Colins reiche Schwester. Eine feine Dame, aber sehr wagemutig, wenn sie wütend ist. Sie erhält von jedem ihrer Stützpunkte 100 G. mehr am Tag.



Kid

Hinter seiner Lässigkeit verbirgt sich ein zuverlässiger Charakter. Ein grandioser Schütze mit Distanz-Waffen, dessen Direkt-Angriff etwas schwächer ist.



Sensei

Ehemaliger Fallschirmjäger von legendärem Ruf. Schwache See-Einheiten, aber starke Helikopter und Fußtruppen.



Grimm

Ein offener und herzlicher Ko. von Yellow Comet. Kümmert sich nicht um Details. Seine Einheiten sind stark im Angriff, aber schwach in der Defensive.



Sonja

Kanbeis kühle Tochter überlegt erst, bevor sie handelt. Als moderne Ko. hat sie bei Kriegsnebel bessere Sicht und kann Informationen über ihre Einheiten blockieren.



Javier

Für diesen Green Earth-Ko. bedeuten Ehre und Ritterlichkeit sehr viel. Starke Defensive gegen Fern-Angriffe. Sendetürme steigern seine Defensiv-Stärke.



Eagle

Kühner Held der Lüfte von Green Earth. Flug-Einheiten verbrauchen weniger Sprit und sind stärker, aber See-Einheiten sind weniger effektiv.



Jess

Zackige, Panzer fahrende Ko. mit hervorragenden analytischen Fähigkeiten. Fahrende Einheiten haben große Feuerkraft, aber Flug- und See-Einheiten sind eher schwach.



Kat

Das Wunderkind von Black Hole. Fast alle neuen Waffensysteme von Black Hole sind ihre Erfindungen. Weiß Terrain-Vorteile optimal zu nutzen.



Maverik

Ein Black Hole-Ko., dem zur Durchsetzung seiner Ziele jedes Mittel recht ist. Sehr effektive Truppen, aber die Energie für seine Gabe baut sich langsamer auf.



Jugger

Ein Black Hole-Ko., der wie ein Roboter aussieht. Niemand weiß, wer er wirklich ist. Große Feuerkraft, aber seine Schludrigkeit verringert manchmal den verursachten Schaden.



Zak

Ein Ko. von Black Hole, der sich ständig neue Gemeinheiten ausdenkt. Sammelt schneller Energie für seine Gabe an und ist auf Straßen besonders stark.



Candy

Die Vorgesetzte von Jugger and Zak. Sie macht keinen Hehl daraus, dass sie sich wie eine Königin fühlt. Ihre Stärke ist der Kampf auf Stützpunkten.

