

NINTENDO DS™

NTR-AWRP-EIP

ADVANCE WARS™ DUAL STRIKE™

MANUAL DE INSTRUCCIONES
MANUAL DE INSTRUÇÕES
MANUALE DI ISTRUZIONI

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.



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

IMPORTANTE: lee con atención el folleto de precauciones sobre salud y seguridad que se incluye con este producto antes de utilizar la consola, una tarjeta, un cartucho o un accesorio Nintendo®. El folleto contiene información importante para tu salud y seguridad. Lee este manual de instrucciones en su totalidad para poder disfrutar al máximo de tu nuevo juego. El manual también contiene información importante sobre la garantía y la línea de atención al cliente. Por favor, guárdalo como referencia.

IMPORTANTE: Por favor, leia com atenção o Folheto anexo sobre Precauções de Saúde e Segurança incluído neste produto antes de usar o seu Nintendo DS, o Cartão de Jogo, Cartucho de Jogo, ou acessório. O folheto contém informação de saúde e segurança importante. Por favor, leia por completo este manual de instruções para garantir um aproveitamento máximo do seu novo jogo. Também contém informação importante relativa à garantia e linha telefónica de apoio. Guarde sempre este manual para futura referência.

IMPORTANTE: prima di usare il Nintendo DS, le schede DS, le cassette di gioco o gli accessori, leggere attentamente il Libretto di precauzioni per la salute e la sicurezza accluso a questo prodotto. Il libretto contiene informazioni importanti per la salute e la sicurezza. Leggere attentamente questo manuale di istruzioni per poter trarre il massimo divertimento dal gioco. Il manuale contiene anche importanti indicazioni sulla garanzia, l'assistenza e il servizio informazioni. Conservarlo come riferimento.

Esta tarjeta solo es compatible con la consola Nintendo DS.

Este Cartão de Jogo apenas funcionará com o sistema Nintendo DS.

Questa scheda di gioco può essere utilizzata esclusivamente con la console 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.

© 2005 NINTENDO.

CONTENTS

Español	6
Português	44
Italiano	82

Índice

Prólogo.....	6	Conexión inalámbrica	26
Controles	7	Comunicación inalámbrica de Nintendo DS (juego multitarjeta)	30
Empezar a jugar	8	Comunicación inalámbrica de Nintendo DS (juego con una tarjeta).....	32
Guardar partidas	9	Información sobre unidades y terrenos	33
Cómo jugar.....	10	Información sobre los OJ	39
Unidades	13		
El menú del mapa.....	18		
Modalidades de juego	22		

Prólogo

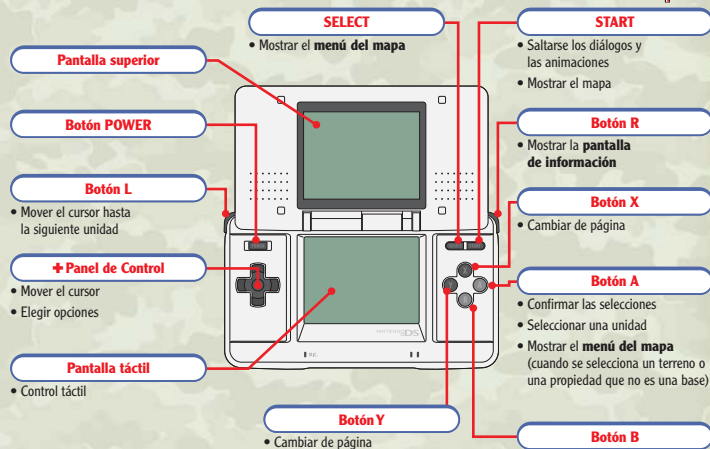
Habían pasado meses desde la guerra que asoló Macro Land. En ella, Andy, Nell y el resto de los OJ derrotaron al ejército de Black Hole. Por fin todos podían disfrutar de la tan merecida paz.

Sin embargo, en el lejano continente de Omega Land se estaba fraguando una inquietante amenaza. Renacido de sus cenizas y con energías renovadas, Black Hole lanzó desde aquí una imparable y veloz ofensiva a las órdenes de su nuevo líder.

La última gran guerra dejó muchas preguntas sin respuesta, así que Orange Star, Blue Moon, Green Earth y Yellow Comet han unido fuerzas para crear la Alianza de Naciones. Decididos a liberar su tierra, han lanzado un contraataque...

ADVANCE WARS™: DUAL STRIKE es un juego de estrategia que te pondrá al mando de un ejército bien preparado. ¡Usa la astucia y habilidades de tus OJ para hacer frente a la amenaza enemiga!

Controles



Modo de espera Cierra tu consola Nintendo DS™ para activar el **modo de espera**. Ábrela para continuar con la partida.

Reiniciar Mantén pulsados START, SELECT, y los Botones L y R para reiniciar el juego.

Controles táctiles Los controles táctiles normalmente funcionan cuando se retira el lápiz de la pantalla.

Empezar a jugar

Asegúrate de que tu consola Nintendo DS está apagada e inserta la tarjeta DS de ADVANCE WARS: DUAL STRIKE. Enciende la consola, toca la **pantalla de advertencia sobre salud y seguridad** (que puedes ver en la ilustración de la derecha) y aparecerá la **pantalla del menú de Nintendo DS**. Para apagar la consola, mantén pulsado el Botón POWER.

El idioma del juego dependerá de aquel en el que esté configurada la consola. En este juego, puedes elegir entre inglés, alemán, francés, español e italiano. Si la consola ya está configurada en uno de ellos, dicho idioma será el utilizado en el juego. (Si la consola está configurada en otro idioma, el idioma predeterminado del juego será el inglés.) Para cambiar el idioma del juego, deberás modificar el que está configurado en tu consola. Consulta el manual de instrucciones de la consola Nintendo DS para obtener más información.

Para empezar a jugar, no tienes más que tocar el panel ADVANCE WARS: DUAL STRIKE NINTENDO con el lápiz táctil en la **pantalla del menú de Nintendo DS**. Si has configurado la consola DS en el **modo automático**, puedes saltarte este paso. Para obtener más información, consulta el manual de instrucciones de tu consola Nintendo DS. Tras una breve secuencia animada, aparecerá la **pantalla del título**.

Cuando se muestre el mensaje ¡TOCA PARA EMPEZAR!, toca la pantalla táctil para comenzar a jugar.

Existen 11 modos diferentes que podrás elegir en la **pantalla de selección de modo**. Toca el icono GIRAR para pasar a la siguiente página. En la página 22 encontrarás más información sobre cada modo.



En este manual, las ilustraciones **enmarcadas en rojo** han sido tomadas de la pantalla superior de la consola Nintendo DS y, las **enmarcadas en azul**, de la pantalla táctil.

Guardar partidas

Existen dos maneras de guardar las partidas: completando una misión o eligiendo GUARDAR en el **menú del mapa** durante una misión.

Completar una misión

Cuando finalices una misión, podrás guardar tus progresos.



Menú del mapa

Elige GUARDAR en el **menú del mapa**.



Eliminar todos los datos guardados

Si quieres borrar todas las partidas que has guardado, mantén pulsado SELECT, el Botón L y la flecha derecha del **Panel de Control** cuando toques el panel ADVANCE WARS: DUAL STRIKE NINTENDO en la **pantalla del menú de Nintendo DS**. Se mostrará la opción para borrar todos los datos guardados.

Cómo jugar

La **pantalla del juego** está dividida en casillas que representan CG, bases, propiedades varias y terrenos como montañas y demás accidentes geográficos. Ten en cuenta las características del terreno cuando muevas tus unidades. El objetivo del juego es completar la misión de cada mapa. Si fracasas en tu misión, el juego se acaba.

Pantalla del juego

En los mapas de batalla DS, la pantalla superior mostrará un segundo mapa denominado “frente secundario”.

Información del terreno

Muestra la información sobre el terreno de la casilla elegida.

Cursor

Base

Unidad enemiga

Tu CG

Tu unidad

Ventana de la unidad

Esta ventana aparece cuando mueves el cursor sobre una unidad. Toca el icono R INFO. en la pantalla táctil para obtener información adicional sobre la unidad.

Tu OJ

Fondos actuales

Medidor del Poder de OJ

Ventana del cursor

- | | |
|------------------------------------|---------------------|
| 1 Unidad | 5 Tipo de terreno |
| 2 PV (Puntos de Vida) de la unidad | 6 Terreno |
| 3 Combustible de la unidad | 7 Defensa |
| 4 Munición | 8 Número de captura |

Victoria y derrota

Hay unidades de cinco naciones diferentes. Las batallas transcurren por días, en cada uno de los cuales un OJ da órdenes a sus tropas y luego espera a que el OJ enemigo haga lo mismo. Cuando ambos OJ han terminado, el día acaba. El proceso continúa hasta que alguno alcanza la victoria.

Misión completada (Victoria)

Captura del CG enemigo/Todos los enemigos derrotados/Rendición

Misión fracasada (Derrota)

CG capturado por el enemigo/Tropas derrotadas/Rendición

Estas condiciones pueden cambiar dependiendo del mapa o del modo de juego.

Planificación

Antes de comenzar la batalla, debes elegir a tu OJ. Tras realizar los ajustes necesarios, toca COMENZAR.

⚠ No todas las misiones y los modos necesitan ser planificados antes de comenzar.

Batalla DS

Algunas batallas incluyen combates tanto en la pantalla superior (frente secundario), como en la pantalla táctil (frente principal). Estas misiones se llaman “Batallas DS”.

- En estas batallas, toca el icono X SUB. en la pantalla táctil para alternar entre el frente secundario y la **pantalla de información**.
- Usa el cursor para seleccionar una unidad y luego toca el icono R INFO. para obtener información más detallada sobre esta.



Orange Star



Blue Moon



Yellow Comet



Green Earth



Black Hole





Ataques combinados



Los ataques combinados permiten usar dos OJ diferentes en una batalla. Al final de tu turno, toca **CAMBIAR** para pasar el mando al otro OJ. Si ambos OJ acumulan el suficiente poder, podrán realizar un Ataque Dual, es decir, atacar en un mismo turno usando cada uno su Súper Poder de OJ.



Niebla de Guerra



Cada unidad tiene un determinado rango de visión. En misiones con NIEBLA DE GUERRA, todo lo que esté fuera de ese rango de visión permanecerá oculto por la Niebla de Guerra. Esto significa que no podrás atacar unidades que estén fuera del rango de visión.



Rango de visión de las unidades de infantería y mecanizadas

Las unidades de infantería y las unidades mecanizadas tienen normalmente un rango de visión de dos. Esto significa que pueden ver lo que hay a su alrededor en un radio de dos casillas. Cuando estas unidades suben a una montaña, su rango de visión aumenta hasta cinco casillas.

Emboscadas

En las batallas con Niebla de Guerra, una unidad que se mueva a un espacio que esté fuera de su rango de visión puede encontrar una unidad enemiga escondida. Cuando esto ocurre, esa unidad sufre una emboscada: se detiene inmediatamente y no puede aceptar ninguna orden hasta el turno siguiente.



Fondos



Al principio de cada turno, recaudarás FONDOS en las propiedades (bases, ciudades, CG, etc.) controladas por tu ejército. Estos fondos se añaden a los fondos totales y pueden ser empleados para desplegar más unidades.



Experiencia y puntos de guerra



Cada vez que superas un mapa en los **modos Campaña, Batalla, Desafío o Duelo**, ganas puntos de guerra. Cualquier OJ que haya participado en la batalla también ganará puntos de experiencia. El rango de cada OJ aumenta un nivel por cada 1.000 puntos de experiencia.



Unidades



Los soldados, vehículos y artillería que aparecen en el mapa representan unidades. Cada unidad empieza con un total de 10 PV (Puntos de Vida).



Despliegue de unidades



Puedes desplegar unidades en las bases terrestres, aéreas y navales controladas por tu ejército. Para hacerlo, toca la propiedad para abrir el **menú de despliegue**, en la que podrás usar tus fondos para desplegar una unidad. La unidad desplegada estará lista para entrar en combate en el siguiente turno.



Movimiento de las unidades



Cuando toques una unidad, su rango de movimiento se mostrará resaltado en el mapa. Para desplazarla, toca la posición a la que quieres trasladar la unidad. A continuación, aparecerá el **menú de órdenes**. Da la orden a la unidad tocando una de las opciones del menú. Una vez hecho esto, la unidad se oscurecerá y no podrá moverse. Antes de ejecutar la orden, puedes cancelar el movimiento de la unidad pulsando el Botón B.



Combustible

Las unidades consumen combustible cuando se mueven. Las unidades aéreas y navales también gastan combustible cuando no se mueven y se estrellarán o hundirán si se les acaba. No te olvides de comprobar su nivel de combustible en la **pantalla de información**.





Menú de órdenes



Cuando la unidad se mueva, aparecerá el **menú de órdenes**. Toca una orden del menú para que la ejecute. Las opciones disponibles cambian dependiendo de la situación.

CAPT. (capturar)

La orden CAPT. aparece disponible cuando mueves tu unidad de infantería o mecanizada a una propiedad neutral o enemiga. Cada propiedad tiene un número de captura que disminuye en cada turno según los PV que tiene la unidad asaltante. Una unidad de infantería o mecanizada con 10 PV puede capturar una propiedad con un número de captura de 20 en dos días. Una vez capturada, la propiedad se vuelve del mismo color que el ejército que la captura.



FUEGO

La orden FUEGO aparece en el **menú de órdenes** cuando una unidad puede atacar a un enemigo. Después de seleccionar un blanco enemigo, toca la unidad de nuevo para confirmar tu elección y esta atacará inmediatamente. Cuando los PV de una unidad lleguen a cero, será destruida y eliminada del mapa.



Ataques directos

Un ataque directo se produce cuando una unidad ataca a otra adyacente. Hay unidades que pueden moverse y atacar en un mismo turno, pero no pueden contraatacar a unidades que las atacan de forma indirecta.

Ataques indirectos

Un ataque indirecto se produce cuando una unidad ataca a otra a distancia. Las unidades capaces de realizar ataques indirectos pueden moverse o atacar en un turno, pero no ambas cosas a la vez. Tampoco pueden contraatacar a unidades que las atacan de forma directa. El rango de ataque de las unidades de combate indirecto difiere según los tipos de unidades.

SUMINIST. (suministro)

Puedes reabastecer unidades a sus niveles máximos de combustible y armamento colocando TOC (Transportes Oruga Acorazados) junto a ellas. Las unidades también pueden recuperar sus niveles de combustible y armamento deteniéndose en propiedades capturadas. Recuperarán 2 PV por cada turno que permanezcan en esas propiedades. Las unidades aéreas y navales pueden reabastecerse y recuperar sus PV en bases aéreas y bases navales, respectivamente.

Estas condiciones pueden cambiar dependiendo del mapa o el modo de juego.

UNIR

Puedes unir dos unidades del mismo tipo moviendo una unidad sobre otra dañada. La unidad resultante tendrá la suma de los niveles de combustible, armamento y PV de ambas unidades individuales, pero su número nunca podrá superar el nivel máximo asignado a ese tipo de unidad en concreto. Para unir unidades, desplaza una unidad al espacio ocupado por otra del mismo tipo y toca UNIR en el **menú de órdenes**. La unión de las unidades hace que el turno de ambas acabe.

CARGAR

Las unidades de transporte tienen la habilidad de trasladar otras unidades. Pueden transportar unidades con menos rango de movimiento más lejos, permitiéndoles incluso atravesar terrenos que no podrían atravesar de otra manera. Para cargar una unidad, selecciónala y muévela hasta el espacio ocupado por la unidad de transporte. A continuación, toca CARGAR en el **menú de órdenes**. Puedes situar el cursor en el vehículo de transporte para obtener información sobre las unidades que están siendo transportadas.

- Las unidades transportadas no serán dañadas si el vehículo de transporte es atacado. Sin embargo, si es destruido, las unidades que transportan también lo serán.
- Las unidades de transporte pueden seguir cargando unidades incluso después de darles la orden de esperar.



DESCAR. (descargar)

Obviamente, las unidades cargadas se pueden descargar. Primero, usa el cursor para mover la unidad de transporte hasta la ubicación deseada. Si la unidad de transporte se detiene en un terreno que permite la descarga de tropas, aparecerá la opción **DESCAR.** en el **menú de órdenes**. Cuando toques **DESCAR.**, un cursor te permitirá elegir el lugar donde puedes colocar la unidad. Si el transporte lleva dos unidades, tendrás que elegir la que quieres descargar.



SUMER. (sumergir)

Los submarinos son las únicas unidades con la habilidad de sumergirse. Las únicas unidades que pueden atacar a submarinos sumergidos son los cruceros y otros submarinos.



OCULTAR

Los cazas fantasma son las únicas unidades capaces de ocultarse. Cuando están ocultos, los cazas fantasma solo pueden ser atacados por otras unidades aéreas.



REPAR. (reparar)

Las naves-N son unidades capaces de usar fondos para reparar otras unidades en el campo de batalla. También les proporcionan suministro de combustible y armamento.



DETONAR

Las bombas-N son las únicas unidades capaces de explotar. Las bombas explotan cuando reciben la orden correspondiente, dañando a todas las unidades que se encuentran en su radio de acción.



ENVIAR

La orden **ENVIAR** se usa en las Batallas DS para destinar al frente secundario unidades provenientes de propiedades situadas en el frente principal. Las unidades suelen destinarse cerca del CG del frente secundario. Si una unidad no puede ser enviada al frente secundario, se mostrará un aviso.

En algunas batallas DS puede variar el área del frente secundario a la que las unidades son destinadas.

Frente secundario



ENVIAR

Frente principal



ESPERAR

Elige **ESPERAR** cuando no quieras darle ninguna orden a una unidad.

El menú del mapa

Toca el icono A MENÚ para mostrar el **menú del mapa**. Toca las opciones disponibles para ejecutarlas.

Las opciones que aparecen pueden variar según el modo de juego.



Configuración

Selecciona el OJ que enviarás al campo de batalla con tu ejército.

Selección de OJ

La **pantalla de selección de OJ** te permite elegir los OJ que quieres usar en la batalla. Si quieres cambiar el OJ que estás usando, toca el nombre correspondiente y luego el icono del OJ que quieres enviar en su lugar.

⚠ En algunos modos, tendrás que decidir qué OJ vas a usar.



Habilidades

A medida que un OJ aumenta su nivel, podrás usar hasta cuatro habilidades diferentes. En la **pantalla de selección de OJ**, toca el icono X HAB. para acceder a la **pantalla de selección de habilidades**. Las habilidades disponibles aparecerán debajo del nombre del OJ en la pantalla táctil. Lo único que tienes que hacer es tocar el icono de la habilidad con la que quieres dotar a tu OJ. Cuando un OJ tenga una habilidad, se mostrará una E junto a él. Toca el icono X situado en la esquina derecha de la pantalla para eliminar la habilidad seleccionada.



OJ

Elige esta opción para consultar la información existente sobre los OJ que están presentes en la batalla.



INFO.

Usa la **pantalla de información** para tener más datos sobre la batalla actual.



ESTADO

Esta opción muestra el nombre del mapa actual, el número de unidades de cada bando que han sido desplegadas, el número de días de batalla, el número de bases de cada ejército e información sobre los fondos de cada ejército.

OBJETIVO (aparece solo en el modo Campaña)

Muestra las condiciones necesarias para conseguir la victoria en la batalla actual.



Pantalla de estado de la misión

UNIDAD

Esta pantalla muestra información crucial sobre tus tropas. Toca los encabezados para ordenar la información. Toca una unidad para pasar a la **pantalla del mapa** y que aparezca esa unidad resaltada con el cursor.



Pantalla de estado de las unidades

REGLAS (aparece dependiendo del modo)

Muestra las reglas de la batalla actual. Ten en cuenta que aquí no puedes cambiar las reglas.

PISTA (aparece solo en el modo Desafío)

Elige esta opción para conseguir una pista sobre el mapa actual.

■ CONFIAR SÍ/NO (aparece solo en determinados mapas del modo Campaña)

Activa (SÍ) esta opción para asignar el control del frente secundario a la consola o desactívalo (NO) para controlarlo de forma manual.

■ IA (aparece solo en las Batallas DS)

Puedes ajustar el tipo de estrategia que la consola aplica al frente secundario a GENERAL, DEFENS. (defensivo), OFENSIVO o AGRESIVO.

❗ La opción IA no se mostrará cuando CONFIAR esté desactivado (NO).



Medidor de Poder de OJ

★ Poder de OJ y Súper Poder de OJ ★

Estas dos opciones solo aparecen en el menú cuando el medidor de Poder de OJ está lo suficientemente lleno. Selecciónalas para usar los poderes especiales de cada OJ.

PODER Disponible cuando hay pocas estrellas llenas.

SÚPER Disponible cuando todas las estrellas están llenas.

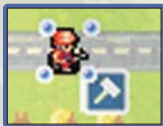
ATAQUE DUAL Disponible en ataques combinados cuando los medidores de ambos OJ están completamente llenos.

★ Opciones ★

Usa el **menú de opciones** para cambiar los sonidos, animaciones y demás ajustes de la configuración del juego. Toca sobre una opción para modificarla.

■ BORRAR

Usa esta opción para eliminar unidades del campo de batalla. Toca una unidad para borrarla. Toca cualquier otra área donde no haya unidades para dejar de borrar.



■ RENDIRSE

Te permite rendirte en la batalla actual.

■ MÚSICA

Activa o desactiva la música.

■ ANIMACIÓN

Cambia la configuración de las animaciones que se ven durante el juego tocando una opción.

ANIM. A Muestra animaciones de batalla y captura.

ANIM. B Muestra todas las animaciones; movimiento de las unidades: rápido.

ANIM. C Muestra la animación de las batallas; movimiento de las unidades: rápido.

ANIM. D No muestra las animaciones de la consola; movimiento de las unidades: rápido.

SIN ANIM. No muestra ninguna animación; movimiento de las unidades: rápido.

★ Guardar ★

Elige esta opción para **GUARDAR** tus progresos durante una batalla.

★ Fin ★

Elige **FIN** cuando hayas acabado de dar las órdenes para finalizar tu turno.

★ Cambiar (aparece solo en los ataques combinados) ★

Elige **CAMBIAR** en un ataque combinado para que comience el turno de tu otro OJ. Cuando usen el Ataque Dual, ambos OJ podrán atacar en un mismo turno.

★ Comenzar ★

Elige **COMENZAR** para desplegar tus tropas con la configuración actual.

Modalidades de juego

CAMPAÑA

El modo **Campaña** consiste en una serie de misiones que sirven de trasfondo a un emocionante hilo argumental. Toca **NUEVA PARTIDA** para empezar la campaña desde el prólogo. Cuando aparezca el mapa, toca el icono de la **MISIÓN – 01** para empezar tu primera aventura. Rachel te ofrecerá algunos consejos sobre la batalla.



BATALLA

Se trata de una batalla frente a oponentes controlados por la consola cuyo objetivo es ganar puntos en función de la estrategia. Toca **NUEVA PARTIDA** para abrir la **pantalla de selección del mapa**, donde podrás escoger el mapa que prefieras, el número de oponentes y si quieres usar o no habilidades. Toca los iconos **X PÁG.** e **Y PÁG.** para pasar las páginas. Toca un mapa para abrir la **pantalla del mapa**.



Tipo de batalla

- 2 JUGADORES** Enfréntate a un oponente controlado por la consola.
- 3 JUGADORES** Enfréntate a dos oponentes controlados por la consola.
- 4 JUGADORES** Enfréntate a tres oponentes controlados por la consola.
- MODO DS** Enfréntate a la consola en una batalla a dos frentes.

Habilidades

- Iconos de personas** Indica si es una batalla con un solo OJ o con más.
- HAB.** Elige si quieres jugar con habilidades o no.
- EXP.** Muestra cuántos puntos de bonificación puedes ganar.

En las Batallas DS, el frente secundario puede ser configurado para que lo controle la consola o el jugador.

COMBATE

En este modo, pueden turnarse hasta cuatro jugadores usando una consola Nintendo DS y una tarjeta DS. Primero, elige **NUEVA PARTIDA** y luego toca **BATALLA NORMAL** o **BATALLA DS**. Cuando aparezca la **pantalla de selección del mapa**, toca el nombre de un mapa para empezar.



Tipos de mapas

- PERSONALIZADO** Mapas con un escenario y un número de unidades predefinidas.
- 2 JUGADORES** Mapas diseñados para dos jugadores.
- 3 JUGADORES** Mapas diseñados para tres jugadores.
- 4 JUGADORES** Mapas diseñados para cuatro jugadores.
- BATALLA** Mapas que han aparecido en el modo **BATALLA**.
- CLÁSICO** Mapas que ya han aparecido en *Advance Wars*.
- DISEÑO MAPAS** Mapas originales diseñados con el **editor de mapas**.

Puedes comprar más mapas usando los puntos que hayas ganado en los modos **CAMPAÑA** y **BATALLA**. Consulta la página 25 para obtener más información.

Usa la pantalla táctil para seleccionar **OJ** y asignarlos a jugadores o a la consola, y luego toca el icono **A SIG.** Si van a jugar tres o más jugadores, puedes configurar los equipos en la **pantalla de selección de equipo**.



Después de usar la pantalla táctil para establecer las reglas en la **pantalla de selección de reglas**, toca el icono **A SIG.** para comenzar. La explicación de las reglas aparece en la pantalla superior.





DESAFÍO



Existen tres formas de jugar al **modo Desafío**: FONDOS, TURNOS y TIEMPO. Toca NUEVA PARTIDA y elige el modo en el que quieres jugar. Luego, selecciona NIVEL BÁSICO, elige un OJ y da comienzo a la partida. Toca el icono R INFO. en cualquier pantalla para obtener información complementaria.

FONDOS

Supera una serie de mapas usando solo los fondos disponibles.

TURNOS

Supera una serie de mapas usando solo los turnos disponibles.

TIEMPO

Supera una serie de mapas dentro del límite de tiempo.



DUELO



El **modo Duelo** es un trepidante modo a tiempo real en el que tendrás que enfrentarte a unidades enemigas en seis mapas diferentes. Toca NUEVA PARTIDA para empezar un nuevo duelo. A continuación, elige tu OJ y compra las unidades. Selecciona la unidad con la que quieres empezar desde la pantalla superior y toca el icono A ¡YA! para comenzar la batalla. Si necesitas ayuda, toca MANUAL en el **modo Duelo** para conocer más detalles sobre las reglas del juego y los controles.

Controles

- + Panel de control** Mover la unidad
- Pantalla táctil** Disparar en la dirección en la que se toca
- Botón A** Disparar
- Botón L** Usar el Poder de OJ
- START** Pausar el juego y elegir entre CONTINUAR o SALIR

Reglas

- Mueve tu unidad a una propiedad neutral o enemiga para empezar la cuenta atrás de captura. Cuando llegue a cero, la propiedad será capturada.
- Deja tu unidad sobre una propiedad aliada para que recupere PV.
- Cuando captures una base, una unidad del mismo tipo que la que la capturó se añadirá a tus unidades. Toca MANUAL en el **modo Duelo** para ver las descripciones de los objetos y las condiciones necesarias para conseguir la victoria.



TIENDA



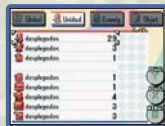
Visítala para comprar nuevos mapas y uniformes para tus OJ, así como para conseguir información de utilidad. Toca un objeto en la **pantalla de la Tienda** para comprarlo. Puedes ganar puntos para comprar objetos jugando en los **modos Campaña, Batalla, Desafío y Duelo**.



HISTORIAL



Desde aquí, podrás obtener información detallada sobre tus logros en el juego. Toca GLOBAL, UNIDAD. (unidades), ENEMIG. (enemigos) u OBJET. (objetos) para ver la información sobre esas opciones. ¡Juega para mejorar tus resultados y ganar medallas!



Conexión inalámbrica

Antes de jugar, lee las páginas 30 y 31 acerca del juego multitarjeta para los **modos Batalla normal, Batalla DS, Intercambiar mapas y Duelo**. Lee la página 32 sobre el juego con una tarjeta y el **modo Descargar**.

¡Enfréntate a tus amigos o intercambia los mapas que has creado con el **editor de mapas**! Toca MODO INALÁMBRICO en la **pantalla de selección de modo** para permitir que dos o más consolas Nintendo DS se conecten de forma inalámbrica. Elige el modo en el que quieres jugar desde la **pantalla de selección del modo inalámbrico**.

Sigue los pasos siguientes para los **modos Batalla normal, Batalla DS, Intercambiar mapas y Duelo**: cuando todos los jugadores aparezcan en la pantalla, el jugador 1 deberá tocar N. PARTIDA (nueva partida) y el resto de los jugadores deberán elegir sus equipos tocando los iconos. Para el **modo Intercambiar mapas**, el jugador 1 deberá tocar N. INTERCAMB. (nuevo intercambio) y el resto de los jugadores deberán elegir los intercambios tocando los iconos correspondientes. Una vez que los jugadores hayan confirmado sus partidas o intercambios, toca el icono A SIG.



BATALLA NORMAL (2 a 4 jugadores)

Se necesita una consola Nintendo DS y una tarjeta DS de ADVANCE WARS: DUAL STRIKE por jugador. Configura las opciones en la **pantalla de selección de mapa** antes de comenzar la batalla.

BATALLA DS (2 jugadores)

Se necesita una consola Nintendo DS y una tarjeta DS de ADVANCE WARS: DUAL STRIKE por jugador. Configura las opciones en la **pantalla de selección de mapa** antes de comenzar la batalla.

INTERCAMBIAR MAPAS

Se necesita una consola Nintendo DS y una tarjeta DS de ADVANCE WARS: DUAL STRIKE por jugador. Este modo te permite enviar un mapa creado por ti en el editor de mapas a otro jugador. En la **pantalla de intercambio de mapas**, el jugador 1 deberá elegir a quién le enviará el mapa y después tocar un mapa para enviarlo. El jugador que reciba el mapa deberá elegir un lugar para guardarlo.

DUELO (2 a 8 jugadores)

Se necesita una consola Nintendo DS con el juego ADVANCE WARS: DUAL STRIKE (ya sea el juego completo o una versión descargada) por jugador. El jugador 1 debe tener una tarjeta DS del juego; se le podrán unir hasta siete jugadores más para enfrentarse simultáneamente en un duelo. Configura las opciones en la **pantalla de selección de mapa** antes de comenzar la batalla.

DESCARGAR

Usa la función inalámbrica de la consola Nintendo DS para enviar un DUELO a hasta siete consolas Nintendo DS. Cada jugador debe tener su propia consola para jugar, pero solo será necesaria una tarjeta DS. Hasta ocho jugadores pueden enfrentarse en un DUELO simultáneamente.

Consola servidor (consola que envía los datos)

Sigue las instrucciones de la página 32 para la consola servidor. Toca DESCARGAR cuando estés preparado para enviar los datos.

Consola cliente (consola que recibe los datos)

Sigue las instrucciones de la página 32 para la consola cliente. Una vez completada la descarga, aparecerá el **menú de selección de modo**. Toca el modo en el que quieres jugar.

MENSAJES

Puedes asignar mensajes a cada uno de los botones de tu consola para enviárselos a tus contrincantes durante la batalla. Para editarlos, toca un mensaje en la **pantalla de mensaje** y escribe el texto que quieras.



Pantalla de la consola servidor



Pantalla de la consola cliente

★ Sonido ★

Elige **SONIDO** para escuchar todas las melodías y efectos de sonido que aparecen en el juego. Esta opción estará disponible cuando hayas completado el **modo Campaña** y hayas comprado **SONIDO** en la **TIENDA**. Toca el nombre de una canción para escucharla.

★ Galería ★

Esta opción estará disponible cuando hayas completado el **modo Campaña** y hayas comprado **GALERÍA** en la **TIENDA**. Desde aquí puedes ver las ilustraciones usadas en el juego. Toca el icono **R INFO.** para ocultar los menús.

★ Estudio ★

Elige el **ESTUDIO** para cambiar el vestuario de los OJ, crear mapas propios o cambiar el fondo de pantalla del juego. Toca cada una de las opciones para acceder a ella.

■ OJ

Elige esta opción para cambiar el color del pelo y el vestuario de los OJ usando las opciones de color disponibles en la **TIENDA**. No tienes más que elegir un OJ y tocar el número de color.



■ MAPAS

Usa el **editor de mapas** para crear diseños propios de mapas. Los mapas que hayas creado puedes usarlos en los **modos Combate, Inalámbrico e Intercambiar mapas.**



Copiar unidad



Borrar unidad



Copiar terreno



Seleccionar terreno



Ubicar unidad



Seleccionar unidad



Ubicar terreno



Ubicar unidad Toca el icono Seleccionar unidad y elige cualquier unidad de la lista. A continuación, toca el icono Situar unidad y elige el lugar del mapa en el que quieres situarla. Para ubicar un terreno, usa los iconos Seleccionar terreno y Ubicar Terreno.

Borrar unidad Toca el icono Borrar unidad y elige la unidad que quieres borrar.

Copiar unidad Toca el icono Copiar unidad y elige la unidad que quieras copiar. A continuación, toca el lugar en el que quieres situarla. Para copiar un terreno, usa el icono Copiar terreno.

■ Pantalla del menú

ARCHIVO

CARGAR: Carga un mapa guardado.

GUARDAR: Guarda el mapa actual. Se puede guardar un máximo de tres mapas.

NOMBRE: Permite dar un nombre al mapa creado.

AYUDA

Muestra información sobre cómo usar las utilidades del **editor de mapas.**

LLENAR

Rellena un mapa con el terreno elegido. También puedes dejar que la consola diseñe el mapa de forma aleatoria.

FIN

Vuelve al **menú de selección de modo.**



■ Condiciones para crear mapas

- Los mapas deben tener al menos dos CG de diferentes colores.
- Cada ejército debe tener al menos una unidad o base terrestre además de su CG.

■ FONDOS

Consiguirás un nuevo fondo de pantalla en función de cómo hayas completado el **modo Campaña**. Elige esta opción para cambiar el aspecto del juego.

Comunicación inalámbrica de Nintendo DS (juego multitarjeta)

Aquí tienes toda la información necesaria sobre el juego multitarjeta.

Equipo necesario


Consolas Nintendo DS 1 por jugador
Tarjetas DS de ADVANCE WARS: DUAL STRIKE 1 por jugador

Instrucciones para la conexión

1. Comprueba que todas las consolas están apagadas e inserta una tarjeta DS en cada una de ellas.
2. Enciende todas las consolas. Si el **modo de inicio** de la consola está establecido en M – MODO MANUAL, se mostrará la **pantalla del menú de Nintendo DS**. En caso de que esté establecido en A – MODO AUTOMÁTICO, pasa directamente al punto 4.
3. Toca el panel ADVANCE WARS: DUAL STRIKE NINTENDO con el lápiz táctil.
4. A continuación sigue las instrucciones de la página 26.

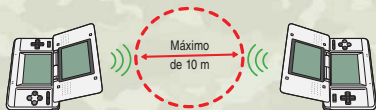
Consejos para la conexión


Para mantener una comunicación inalámbrica óptima entre las consolas, ten en cuenta las siguientes recomendaciones.

El icono  indica que existe la posibilidad de establecer una comunicación inalámbrica. Puedes encontrarlo en la **pantalla del menú de Nintendo DS** o en una **pantalla de juego**.

Cuando lo veas, sabrás que la función inalámbrica está disponible.

NO uses esta función en los lugares donde esté prohibido el uso de dispositivos inalámbricos (hospitales, aviones, etc.). Para obtener más información sobre la comunicación inalámbrica, consulta el folleto de precauciones sobre salud y seguridad que se incluye con la consola Nintendo DS.



Durante una comunicación inalámbrica, verás el icono  que indica cuál es la intensidad de la señal inalámbrica. El icono incluirá un máximo de tres barras, dependiendo de la intensidad de la señal. Cuanto más intensa sea la señal, más fluida será la comunicación inalámbrica.



Cuando tu consola esté efectuando algún tipo de comunicación inalámbrica, el indicador de encendido de la consola (verde o rojo) parpadeará rápidamente.

Sigue los siguientes consejos:

- Los jugadores deberán situarse a una distancia media de unos 10 metros o menos al comenzar, pero luego podrán acercarse o alejarse cuanto deseen, siempre que la intensidad de la señal se mantenga estable (mínimo de dos barras).
- La distancia máxima entre consolas no debe superar los 20 metros.
- Las consolas deberán mirarse entre sí de la manera más directa posible.
- Procura que no se interpongan personas ni obstáculos entre las consolas Nintendo DS.
- Se debe evitar cualquier interferencia provocada por otros dispositivos electrónicos. Si se detectaran signos de interferencias de alguna fuente externa (redes locales inalámbricas, hornos microondas, dispositivos sin cables, ordenadores, etc.), los jugadores tendrán que trasladarse a otro lugar o bien desconectar la fuente de interferencias.

Comunicación inalámbrica de Nintendo DS (juego con una tarjeta)

Aquí tienes toda la información necesaria sobre el juego con una tarjeta.

Equipo necesario

Consolas Nintendo DS 1 por jugador
 Tarjetas DS de ADVANCE WARS: DUAL STRIKE 1

Instrucciones para la conexión

Consola servidor:

1. Comprueba que todas las consolas están apagadas e inserta una tarjeta DS en la consola servidor.
2. Enciende la consola. Si el **modo de inicio** de la consola está establecido en M – MODO MANUAL, se mostrará la **pantalla del menú de Nintendo DS**. En caso de que esté establecido en A – MODO AUTOMÁTICO, pasa directamente al punto 4.
3. Toca el panel ADVANCE WARS: DUAL STRIKE NINTENDO con el lápiz táctil.
4. A continuación sigue las instrucciones de la página 26.

Consola cliente:





1. Enciende la consola. Se mostrará la **pantalla del menú de Nintendo DS**.
 NOTA: asegúrate de que has configurado tu consola para que se inicie en M – MODO MANUAL cuando la enciendas. Para obtener más información sobre el **modo de inicio**, consulta el manual de instrucciones de Nintendo DS.
2. Toca DESCARGA DS con el lápiz táctil. Aparecerá la **pantalla de selección del juego**.
3. Toca el panel ADVANCE WARS: DUAL STRIKE NINTENDO con el lápiz táctil.
4. Confirma tu elección y toca **SÍ** para descargar los datos desde la consola servidor.
5. A continuación sigue las instrucciones de la página 26.


Información sobre unidades y terrenos


Conocer las ventajas de cada unidad de tu ejército y de los diferentes tipos de terreno que encontrarás puede aumentar enormemente tus posibilidades de victoria en el campo de batalla. Estudia detenidamente la información que encontrarás a continuación.


❗ Cuando las unidades dispongan de dos tipos de armas, en combate usarán automáticamente el tipo más apropiado.


★ Unidades terrestres ★

	INFANT. (infantería) Estas son las unidades más baratas de desplegar. Pueden capturar propiedades, pero carecen de potencia de fuego.	Arma primaria	Munición	Arma secundaria	Fuego
		–	–	Ametralladora	1
		Visión	Movimiento	Combustible	Coste
		2	3	99	1.000
	MECAN. (infantería mecanizada) Estas unidades pueden capturar propiedades y tienen una gran potencia de fuego. Además, se mueven bien sobre terrenos difíciles.	Arma primaria	Munición	Arma secundaria	Fuego
		Bazuca	3	Ametralladora	1
		Visión	Movimiento	Combustible	Coste
		2	2	70	3.000
	RECON. (unidad de reconocimiento) Estas unidades están diseñadas para el reconocimiento del terreno. Son efectivas contra la infantería y tienen un amplio rango de movimiento.	Arma primaria	Munición	Arma secundaria	Fuego
		–	–	Ametralladora	1
		Visión	Movimiento	Combustible	Coste
		5	8	80	4.000
	TANQUE Estos pequeños y baratos tanques tienen un amplio rango de movimiento y son fáciles de desplegar en gran número.	Arma primaria	Munición	Arma secundaria	Fuego
		Cañón	9	Ametralladora	1
		Visión	Movimiento	Combustible	Coste
		3	6	70	7.000


	TANQ. MD. (tanque mediano) Estos tanques tienen una gran capacidad tanto ofensiva como defensiva.	Arma primaria	Munición	Arma secundaria	Fuego
		Cañón	8	Ametralladora	1
	Visión	Movimiento	Combustible	Coste	
	1	5	50	16.000	


	NEOTANQ. (neotanque) Se trata de una unidad desarrollada por el ejército de Black Hole, a partir de la tecnología de los tanques. Su potencia es significativamente mayor que la de los tanques medianos.	Arma primaria	Munición	Arma secundaria	Fuego
		Neocañón	9	Ametralladora	1
	Visión	Movimiento	Combustible	Coste	
	1	6	99	22.000	


	MEGATANQ. (megatanque) El megatanque es una de las unidades más poderosas jamás desarrolladas. Fue diseñado por el ejército de Green Earth. Su tamaño hace que sea el más lento de los tanques.	Arma primaria	Munición	Arma secundaria	Fuego
		Megacañón	9	Ametralladora	1
	Visión	Movimiento	Combustible	Coste	
	1	4	50	28.000	


	TOA (Transporte Oruga Acorazado) Estas unidades pueden transportar infantería y unidades mecanizadas. También pueden suministrar combustible y munición a otras unidades. Los TOA no están armados, por lo que no pueden atacar a unidades enemigas.	Arma primaria	Munición	Arma secundaria	Fuego
		–	–	–	–
	Visión	Movimiento	Combustible	Coste	
	1	6	70	5.000	

	ARTILL. (artillería) Estas unidades básicas de ataque indirecto son relativamente baratas. Pueden atacar al enemigo a distancia.	Arma primaria	Munición	Arma secundaria	Fuego
		Cañón	9	–	2–3
	Visión	Movimiento	Combustible	Coste	
	1	5	50	6.000	


	COHETES (lanzacohetes) Estas poderosas unidades son capaces de disparar contra unidades terrestres y navales a distancia. Su alcance es mayor que el de las unidades de artillería.	Arma primaria	Munición	Arma secundaria	Fuego
		Cohetes	6	–	3–5
	Visión	Movimiento	Combustible	Coste	
	1	5	50	15.000	


	A-ÁEREO (artillería antiaérea) Estas unidades especializadas son efectivas contra unidades aéreas, infantería y unidades mecanizadas. No dan buenos resultados contra los tanques.	Arma primaria	Munición	Arma secundaria	Fuego
		Cañón Vulcan	9	–	1
	Visión	Movimiento	Combustible	Coste	
	2	6	60	8.000	


	MISILES (lanzamisiles) Estas poderosas unidades causan estragos entre las unidades aéreas. Su rango de visión en los mapas con Niebla de Guerra es bastante amplio.	Arma primaria	Munición	Arma secundaria	Fuego
		Misiles tierra-aire	5	–	3–5
	Visión	Movimiento	Combustible	Coste	
	5	4	50	12.000	


	RECORRETUB. (recorretuberías) Estas devastadoras unidades de ataque indirecto fueron desarrolladas por el ejército de Black Hole. Solo pueden desplazarse por las tuberías y las bases.	Arma primaria	Munición	Arma secundaria	Fuego
		Cañón de tubería	9	–	2–5
	Visión	Movimiento	Combustible	Coste	
	4	9	99	20.000	


★ **Unidades aéreas** ★


	CAZA Los cazas son los amos del cielo y causan enormes daños a las demás unidades aéreas.	Arma primaria	Munición	Arma secundaria	Fuego
		Misiles	9	–	1
	Visión	Movimiento	Combustible	Coste	
	2	9	99	20.000	

	BOMB. (bombardero) Los bombarderos pueden causar estragos tanto a unidades terrestres como navales.	Arma primaria	Munición	Arma secundaria	Fuego
		Bombas	9	–	1
	Visión	Movimiento	Combustible	Coste	
	2	7	99	22.000	


	HELIC. C (helicóptero de combate) Estos helicópteros pueden atacar a muchos tipos de unidades, lo que los hace imprescindibles en el campo de batalla.	Arma primaria	Munición	Arma secundaria	Fuego
		Misiles aire-tierra	6	Ametralladora	1
	Visión	Movimiento	Combustible	Coste	
	3	6	99	9.000	


	HELIC. T (helicóptero de transporte) Estos helicópteros pueden transportar tanto unidades de infantería como mecanizadas. No están armados, por lo que no pueden atacar a unidades enemigas.	Arma primaria	Munición	Arma secundaria	Fuego
		–	–	–	–
	Visión	Movimiento	Combustible	Coste	
	2	6	99	5.000	

	CAZA FANT. (caza fantasma) Cuando están ocultas, estas unidades solo pueden ser atacadas por cazas y otros cazas fantasma. Únicamente pueden ser detectados por una unidad adyacente.	Arma primaria	Munición	Arma secundaria	Fuego
		Omnimísiles	6	–	1
	Visión	Movimiento	Combustible	Coste	
	4	6	60	24.000	


	BOMBA-N Estas unidades aéreas no tripuladas fueron desarrolladas por el ejército de Black Hole. Cuando explotan, causan daños a todas las unidades que se encuentran en un radio de tres casillas.	Arma primaria	Munición	Arma secundaria	Fuego
		–	–	–	–
	Visión	Movimiento	Combustible	Coste	
	1	9	45	25.000	


★ Unidades navales ★


	ACORAZADO Estos potentes barcos tienen un alcance devastador y sus cañones pueden causar enormes destrozos a otras unidades navales.	Arma primaria	Munición	Arma secundaria	Fuego
		Cañón	9	–	2–6
	Visión	Movimiento	Combustible	Coste	
	2	5	99	28.000	

	CRUC. (crucero) Los cruceros pueden causar un gran daño a submarinos y unidades aéreas. También pueden transportar hasta dos helicópteros.	Arma primaria	Munición	Arma secundaria	Fuego
		Misiles	9	Ametralladora antiaérea	1
	Visión	Movimiento	Combustible	Coste	
	3	6	99	18.000	


	CARG. (carguero) Estas unidades de transporte pueden llevar hasta dos unidades terrestres.	Arma primaria	Munición	Arma secundaria	Fuego
		–	–	–	–
	Visión	Movimiento	Combustible	Coste	
	1	6	99	12.000	


	SUB. (submarino) Los submarinos sumergidos solo pueden ser atacados por cruceros y otros submarinos. Únicamente pueden ser detectados por una unidad adyacente.	Arma primaria	Munición	Arma secundaria	Fuego
		Torpedos	6	–	1
	Visión	Movimiento	Combustible	Coste	
	5	5	60	20.000	


	NAVE-N Diseñada por el ejército de Black Hole, esta unidad naval no solo puede transportar dos unidades de infantería o mecanizadas, sino que también puede reparar unidades dañadas, haciendo que recuperen 1 PV y reabasteciéndolas.	Arma primaria	Munición	Arma secundaria	Fuego
		–	–	–	–
	Visión	Movimiento	Combustible	Coste	
	1	7	60	7.500	


	PORTAAV. (portaaviones) La que sería la joya de cualquier ejército puede transportar hasta dos unidades aéreas, a las que reabastece al mismo tiempo. Tiene capacidad de ataque indirecto de largo alcance contra unidades aéreas.	Arma primaria	Munición	Arma secundaria	Fuego
		Misiles	9	–	3–8
	Visión	Movimiento	Combustible	Coste	
	4	5	99	30.000	


★ Información sobre terrenos ★


 **LLANO**
Los llanos fueron uno de los terrenos más comunes encontrados en *ADVANCE WARS™ 2: BLACK HOLE RISING*. Proporcionan poca protección contra el fuego enemigo.


 **CARRETERA**
Las carreteras permiten a las unidades moverse rápidamente a través del mapa, aunque no ofrecen las ventajas propias de los terrenos que atraviesan.


 **BOSQUE**
Con Niebla de Guerra, las unidades desplegadas en los bosques solo pueden ser vistas por unidades adyacentes. Los bosques también ofrecen una protección contra el fuego enemigo que está por encima de la media. Las unidades aéreas no pueden esconderse en los bosques en Niebla de Guerra.


 **MONTAÑA**
Solo las unidades mecanizadas, de infantería y aéreas pueden atravesar las montañas. En Niebla de Guerra, las unidades mecanizadas y de infantería que se encuentran en las montañas incrementan su rango de visión en 3 casillas. Las montañas también ofrecen una excelente protección contra el fuego enemigo.

 **TUBERÍA**
Las tuberías son conductos indestructibles que no pueden ser atravesados por ninguna unidad, excepto por los recorretuberías.

 **Junta de tubería**
Las juntas de tubería son secciones de la tubería que pueden ser destruidas, permitiendo el paso de unidades.

 **RÍO**
Los ríos atraviesan gran parte de otros terrenos. Solo pueden ser cruzados por unidades mecanizadas, de infantería y aéreas. No ofrecen protección contra el fuego enemigo.

 **MAR**
Los mares únicamente pueden ser atravesados por unidades navales y aéreas. No ofrecen ningún tipo de ventaja.

 **PLAYA**
Las playas proporcionan puntos de carga y descarga para los cargueros y naves-N. Casi todas las unidades pueden atravesar las playas, pero no encontrarán protección alguna contra el fuego enemigo.



ARRECIFE

Con Niebla de Guerra, las unidades desplegadas en los arrecifes solo pueden ser vistas por unidades adyacentes. Además, los arrecifes ofrecen otras ventajas adicionales. Las unidades aéreas no pueden ocultarse en los arrecifes en Niebla de Guerra.



PUENTE

Los puentes son esenciales: permiten a las unidades terrestres cruzar cauces de agua. Además de esto, no ofrecen más ventajas.



SILO (silo de misiles)

Los silos de misiles solo pueden ser usados por unidades de infantería y mecanizadas. Mueve una de estas unidades a un silo de misiles para disparar un único misil con un alcance ilimitado y un radio de destrucción de dos espacios en torno al punto de impacto.



CG (Cuartel General)

Cada ejército presente en el campo de batalla tiene un cuartel general propio que actúa como base de operaciones. Un CG puede suministrar munición y combustible, recuperar PV y proporcionar una mayor protección defensiva para todas las unidades terrestres. Si capturas el CG de tu enemigo, conseguirás la victoria.



CIUDAD

Las ciudades pueden ser aliadas, neutrales o estar controladas por el enemigo. Tanto las unidades de infantería, como las mecanizadas pueden capturar ciudades neutrales y enemigas, lo que les permite reabastecerse y recuperar PV.



BASE (base terrestre)

Las bases terrestres son lugares de despliegue de todas las unidades terrestres. Además de proporcionar suministros y hacer recuperar PV a todas estas unidades, también les ofrecen una excelente protección defensiva.



AEROPUERTO (base aérea)

Las unidades aéreas entran en el campo de batalla desde estas bases. También proporcionan suministros y la recuperación de PV. Ofrecen una excelente protección defensiva para las unidades terrestres.



PUERTO (base naval)

Estas bases son el lugar de despliegue de todas las unidades navales, a las que proporcionan munición, combustible y reparaciones. Debido a su excelente protección, los puertos ofrecen refugio tanto a las unidades navales como a las terrestres.



TORRE COM. (torre de comunicación)

Captura estas propiedades para mejorar la comunicación entre tus unidades y aumentar su potencia ofensiva.

Información sobre los OJ



Rachel

Es una joven OJ de Orange Star. Aspira a seguir los pasos de su hermana mayor, Nell. El trabajo duro de sus tropas consigue aumentar en uno la capacidad de suministro de las bases.



Jake

Un joven y energético OJ de Orange Star que es un as de los tanques. Su especialidad son los llanos.



Max

Amigo bravo y leal, además de un guerrero consumado. Su especialidad son los ataques directos. Sus unidades de ataque indirecto tienen un alcance y una potencia reducida.



Sami

Oficial de fuerzas especiales con un gran sentido del deber. Aunque sus tropas de infantería causan más daños y capturan más rápidamente, el resto de sus unidades de ataque directo tienen una capacidad limitada.



Colin

Es un niño rico de Blue Moon, hermano pequeño de Sasha. Aunque inseguro, es muy inteligente. Puede conseguir unidades a precio reducido, pero ello hace que sean ligeramente menos efectivas.



Sasha

Es la hermana de Colin. Normalmente se comporta como una dama, pero, cuando se enfada, es peor que un terremoto. Puede conseguir incrementar en 100 los fondos de las bases aliadas.



Grit

Tiene un carácter relajado y es de toda confianza. Tirador incomparable, sus unidades de ataque indirecto tienen una potencia devastadora. Exceptuando la infantería, sus unidades de ataque directo son menos potentes.



Sensei

Veterano paracaidista del que se rumorea que fue un gran OJ en su tiempo. Aunque imparable con la infantería y los helicópteros, sus unidades navales son relativamente débiles.



Grimm

Un OJ de Yellow Comet de carácter dinámico y enérgico, poco dado a los detalles. Sus unidades tienen una gran potencia de fuego, pero son débiles en defensa.



Sonja

La querida hija de Kanbei. De carácter frío, tiene una gran capacidad para obtener información del campo de batalla. Sus unidades amplían su rango de visión en Niebla de Guerra y el enemigo no puede ver sus PV.



Javier

Un veterano OJ de Green Earth que valora el honor por encima de todo. Se defiende bien en el combate indirecto y su defensa sube al capturar torres de comunicación.



Águila

Es un as de los cielos de Green Earth. Sus unidades aéreas usan menos combustible que las del enemigo y son más fuertes. Por el contrario, sus unidades navales tienen menor potencia.



Jess

Es una OJ valiente, amante de los tanques y de los análisis de datos. Sus vehículos tienen una potencia ofensiva superior, pero la infantería y las unidades aéreas y navales son más débiles.



Kat

Niña prodigio de Black Hole, es una inventora joven, feroz y, sobre todo, muy brillante. Es una experta en aprovechar las características del terreno en su favor.



Maverik

Es un OJ de Black Hole que no se detiene ante nada ni ante nadie. Aunque todas las unidades poseen una potencia de ataque superior, necesita más tiempo que los demás para usar su Poder de OJ.



Jugger

Es un OJ robot del ejército de Black Hole de procedencia desconocida. Posee una gran potencia de disparo. Su técnica suele ser poco precisa, pero eficaz.



Zak

Es un OJ del ejército de Black Hole que siempre está maquinando su próxima acción destructiva. Puede utilizar su Poder de OJ antes que los demás. Es un experto en el combate en carretera.



Candy

Oficial de rango superior de Jugger y Zak. Es muy engreída y altiva, además de una experta en el combate urbano.

