

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

Sommaire

Prologue.....	44	Communication.....	64
Commandes.....	45	Communication sans fil DS (jeu multi-cartes).....	68
Commencer à jouer.....	46	Communication sans fil DS (jeu une carte).....	70
Sauvegarder.....	47	Infos sur les unités et les terrains.....	71
Principe du jeu.....	48	Dossiers des généraux.....	77
Unités.....	51		
Menu de carte.....	56		
Modes de jeu.....	60		

Prologue

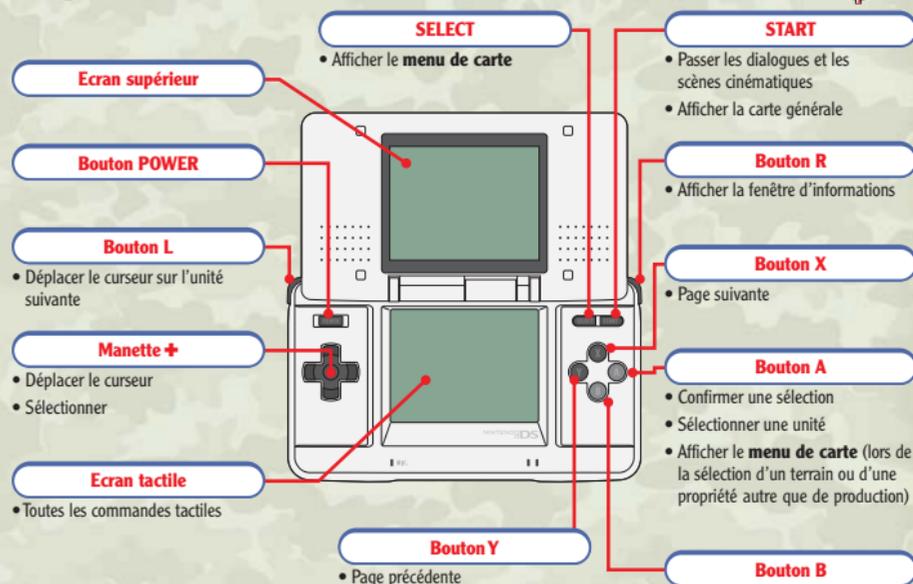
Plusieurs mois ont passé depuis la guerre de Macro Land. Grâce à Andy, Nell et les autres généraux, l'armée de Black Hole a mordu la poussière. La population peut enfin vivre en paix.

Mais sur le lointain continent d'Oméga Land s'amoncelaient les nuages de la guerre. C'est de là que Black Hole a lancé une vaste offensive. L'armée ennemie a retrouvé sa force avec une vitesse remarquable sous le commandement d'un nouveau chef.

Le dernier conflit a laissé de nombreuses questions sans réponses, alors Orange Star, Blue Moon, Green Earth et Yellow Comet ont rassemblé leurs forces pour créer les Nations Alliées. Déterminés à libérer leurs pays, ils ont lancé une contre-offensive...

ADVANCE WARS™: DUAL STRIKE est un jeu de stratégie militaire qui vous met à la tête d'une armée bien entraînée. Il vous faudra user de finesse et des capacités uniques de vos généraux pour survivre à l'assaut ennemi !

Commandes



Mode veille

Fermez votre Nintendo DS™ pour activer le **mode veille**. Ouvrez-la pour reprendre la partie.

Réinitialisation

Maintenez appuyés START, SELECT, et les boutons L et R pour réinitialiser le jeu.

Commandes tactiles

Les commandes tactiles prennent en général effet une fois que vous levez le stylet de l'écran.

Commencer à jouer

Vérifiez que votre Nintendo DS est éteinte. Insérez votre carte de jeu ADVANCE WARS: DUAL STRIKE et allumez la console. Lisez l'écran indiqué ici à droite lors de son affichage et touchez l'écran une fois que vous en avez fini la lecture. Maintenez le bouton POWER appuyé pour éteindre la console.

La langue utilisée pour le jeu dépend de celle de la console Nintendo DS. Vous pouvez choisir de jouer dans une des cinq langues suivantes : anglais, français, allemand, espagnol et italien. Si la console Nintendo DS est déjà réglée sur l'une des langues mentionnées ci-dessus, la même langue sera utilisée pour le jeu. Dans le cas contraire, l'anglais est la langue par défaut. Pour changer la langue du jeu, modifiez les paramètres de la console Nintendo DS. Reportez-vous au mode d'emploi de la console Nintendo DS pour de plus amples informations.

Sur le **menu principal Nintendo DS**, touchez le panneau ADVANCE WARS: DUAL STRIKE NINTENDO. Si votre console a été paramétrée en **mode automatique**, vous pouvez ignorer cette étape. Consultez le mode d'emploi de la Nintendo DS pour de plus amples informations. Après une courte animation d'introduction, l'**écran titre** s'affiche.

Quand TOUCHEZ L'ECRAN s'affiche, vous n'avez qu'à toucher l'écran tactile pour commencer.

11 modes sont disponibles sur l'**écran de choix du mode**. Touchez l'icône TOURNEZ pour faire pivoter le panneau. Voir page 60 pour plus d'informations sur les différents modes.



Dans ce mode d'emploi, les photos d'écran avec une **bordure rouge** représentent l'écran supérieur et les photos avec une **bordure bleue** représentent l'écran tactile.

Sauvegarder

Il y a deux façons de sauvegarder les données d'une partie : terminer une mission ou choisir SAUVER dans le **menu de carte** pendant une mission.

Terminer une mission

Quand vous avez terminé une mission, vous avez la possibilité de sauvegarder votre partie.



Menu de carte

Choisissez l'option SAUVER dans le **menu de carte**.



Effacer toutes les données sauvegardées

Si vous désirez effacer toutes les données sauvegardées, maintenez appuyés SELECT, le bouton L et droite sur la manette + lorsque vous touchez le panneau ADVANCE WARS: DUAL STRIKE NINTENDO sur le **menu principal Nintendo DS**. Un menu s'affichera qui vous donnera la possibilité d'effacer toutes vos données.

Principe du jeu

L'écran de jeu est divisé en une grille de carrés qui représentent Q.G., bases et autres propriétés, ainsi que le terrain comme les montagnes ou les mers. Gardez cette topologie à l'esprit quand vous déplacez vos unités. L'objectif du jeu est de mener votre mission à bien sur chaque carte. Si vous échouez dans votre mission, la partie est finie.

Ecran de jeu

Sur les cartes de combat DS, l'écran supérieur affichera une deuxième carte, appelée front secondaire.

Info de terrain

Affiche les infos concernant le terrain sélectionné.

Fenêtre d'unité

Cette fenêtre apparaît quand vous placez le curseur sur une unité. Touchez l'icône R INFO sur l'écran tactile pour obtenir des informations supplémentaires.

Curseur

Votre général

Base

Fonds disponibles

Unité ennemie

Jauge de pouvoir de général

Votre Q.G.

Fenêtre de curseur

Votre unité

1 Unité

2 PV de l'unité (Points de Vie)

3 Carburant de l'unité

4 Munitions

5 Type de terrain

6 Terrain

7 Couverture du terrain

8 Chiffre de capture

Victoire et défaite

En tout, il y a des unités de cinq nations différentes. Les batailles consistent en un général qui donne des ordres à ses troupes, puis qui attend pendant que le général ennemi fait de même. Quand les deux généraux ont fini, c'est la fin du tour. Le cycle continue jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur.

Mission réussie (Victoire)

Capture du Q.G. ennemi / Tous les ennemis battus

Mission échouée (Défaite)

Q.G. capturé par l'ennemi / Toutes ses unités détruites / Reddition

Ces conditions peuvent changer en fonction des cartes ou des modes de jeu.



Préparatifs

Avant de commencer une bataille, vous devez sélectionner votre général. Une fois que vous êtes prêt, touchez DEPLOIEMENT.

! Certaines missions et certains modes ne requièrent pas de préparatifs avant le déploiement.



Combat DS

Certaines batailles se déroulent à la fois sur l'écran supérieur (front secondaire) et l'écran tactile. Ces missions sont appelées combats DS.

- Pendant ces batailles, touchez l'icône X SECOND sur l'écran tactile pour passer de l'écran d'informations à la vue du front secondaire sur l'écran supérieur.
- Utilisez le curseur pour sélectionner les unités, puis touchez l'icône R INFO pour obtenir plus de détails sur l'unité sélectionnée.



★ Combat relais ★

Le combat relais vous permet d'utiliser deux généraux différents dans la même bataille. A la fin de votre tour, touchez CHANGER pour que l'autre général se retrouve en charge au début du tour suivant. En remplissant leurs jauges de pouvoir, puis en utilisant le pouvoir relais, les deux généraux peuvent attaquer en utilisant leurs super pouvoirs dans le même tour.

★ Brouillard de guerre ★

Chaque unité dispose d'un champ de vision spécifique. Lors des missions avec le BROUILLARD DE GUERRE activé, tout ce qui est hors du champ de vision est obscurci et est invisible. Vous ne pouvez pas attaquer les unités situées hors de votre champ de vision.



■ Champ de vision de l'infanterie et des bazookas

L'infanterie et les bazookas ont normalement un champ de vision de deux. Cela signifie qu'ils peuvent voir à deux cases autour d'eux. Quand ils grimpent sur une montagne, leur champ de vision passe à cinq.

■ Guet-apens

Pendant les batailles avec brouillard de guerre, une unité se déplaçant vers une case située hors de son champ de vision peut rencontrer une unité ennemie cachée. L'unité en mouvement tombe alors dans une embuscade : elle s'arrête immédiatement et ne peut plus recevoir d'ordres jusqu'au tour suivant.

★ Fonds de guerre ★

Au début de chaque tour, vous percevez des fonds en fonction des propriétés (bases, villes, Q.G., etc.) contrôlées par votre armée. Ces fonds sont ajoutés à votre total et peuvent être utilisés pour produire plus d'unités.

★ Expérience et points de guerre ★

Chaque fois que vous réussissez une carte dans les **modes campagne, champ de bataille, défi** ou **action**, vous recevez des points de guerre. Les généraux que vous utilisez gagnent aussi des points d'expérience. Un général augmente son rang d'un niveau par tranche de 1000 points d'expérience.

Unités

Les soldats, véhicules et artilleries qui apparaissent sur la carte représentent des unités complètes. Chaque unité commence avec un total de 10 PV (points de vie).

★ Production d'unités ★

Vous pouvez fabriquer des unités dans les bases, aéroports et ports contrôlés par votre armée. Touchez une propriété pour afficher la **fenêtre de production** où vous pourrez utiliser vos fonds pour produire une nouvelle unité. Cette unité sera prête à agir le tour suivant.



★ Déplacement des unités ★

Quand vous touchez une unité, sa zone de déplacement apparaît en surbrillance sur la carte. Pour la déplacer, touchez l'endroit où vous désirez qu'elle se rende. Ensuite, le **menu d'ordres** s'affiche. Donner un ordre à l'unité en touchant celui de votre choix dans le menu. Une fois qu'un ordre a été donné, l'unité prend une teinte plus sombre et ne peut plus être déplacée pour ce tour. Jusqu'à ce qu'un ordre ait été donné, le déplacement peut être annulé en appuyant sur le bouton B.



■ Carburant

Toutes les unités consomment du carburant quand elles se déplacent. Les unités aériennes et navales consomment de l'essence même en restant sur place, et elles s'écrasent ou sombrent si elles n'en ont plus. Pensez à vérifier leurs jauges sur la **fenêtre d'infos**.





Menu d'ordres



Une fois qu'une unité s'est déplacée, le **menu d'ordres** s'affiche. Pour donner un ordre, touchez celui de votre choix sur le menu. Les ordres disponibles dépendent de la situation.

CAPTURER

L'ordre CAPTURER est disponible quand vous déplacez une unité d'infanterie ou de bazookas sur une propriété neutre ou ennemie. Chaque propriété a un chiffre de capture et celui-ci décroît à chaque tour du nombre de PV de l'unité en train de capturer. Ainsi, une unité d'infanterie ou de bazookas avec 10 PV peut capturer une propriété avec un chiffre de capture de 20 en deux tours. Une fois qu'une propriété est capturée, elle prend la couleur de l'armée qui s'en est emparée.



TIRER

L'ordre TIRER s'affiche dans le **menu d'ordres** quand une unité est capable d'attaquer une cible ennemie. Une fois que vous avez sélectionné une cible ennemie, touchez à nouveau celle-ci pour confirmer l'ordre d'attaque. Votre unité ouvrira aussitôt le feu. Quand une unité voit ses PV réduits à zéro, elle est détruite et disparaît de la carte.



Attaques directes

Une attaque directe est une attaque portée sur une unité adjacente. Les unités de combat direct peuvent se déplacer et attaquer dans le même tour mais ne peuvent pas riposter à une attaque indirecte.

Attaques indirectes

Une attaque indirecte est une attaque portée sur une unité à distance. Les unités de tir indirect peuvent soit se déplacer, soit tirer, mais elles ne peuvent pas faire les deux dans le même tour. Elles ne peuvent pas non plus riposter à une attaque directe ou indirecte. La portée des attaques indirectes varie en fonction des types d'unités.

APPRO.

Vous pouvez ravitailler les unités en carburant et en munitions en déplaçant un VTB (véhicule de transport blindé) sur une case qui leur est adjacente. Les unités peuvent aussi se réapprovisionner en essence et en munitions en s'arrêtant sur une propriété de leur armée. Elles récupéreront aussi 2 PV à chaque tour commencé sur une telle propriété. Les unités aériennes et navales ne peuvent bénéficier de ces avantages qu'en allant respectivement sur les aéroports et les ports.

Ces conditions peuvent changer en fonction de la carte ou du mode de jeu.



GROUPER

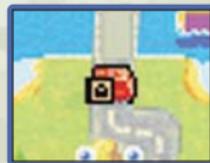
Vous pouvez grouper deux unités du même type en une seule unité en déplaçant une unité sur une autre endommagée. L'unité ainsi formée a l'essence, les munitions et les PV combinés des deux unités, mais ces caractéristiques ne peuvent dépasser celles admises pour ce type d'unité. Pour grouper deux unités, déplacez une unité sur l'espace occupé par une unité de même type et choisissez GROUPER dans le **menu d'ordres**. Cet ordre termine le tour pour ces deux unités.



CHARGER

Les unités de transport peuvent charger d'autres unités. Elles peuvent transporter des unités sur une distance supérieure à ce que celles-ci pourraient parcourir normalement, leur permettant même de traverser des terrains qu'elles ne pourraient pratiquer autrement. Pour charger une unité, déplacez-la sur l'espace occupé par une unité de transport. Puis, touchez CHARGER dans le **menu d'ordres**. Vous pouvez placer le curseur sur un véhicule de transport pour voir les unités qui y sont chargées.

- Les unités transportées ne sont pas endommagées si le transport est attaqué. Toutefois, si un transport est détruit, les unités chargées à son bord sont elles aussi détruites.
- Les transports peuvent charger des unités même après avoir reçu l'ordre d'attendre.



DEPOSER

Les unités chargées peuvent bien sûr être déposées. D'abord, utilisez le curseur pour déplacer l'unité de transport à l'endroit désiré. Si le véhicule de transport s'arrête sur un terrain permettant le déchargement de troupes, **DEPOSER** apparaît dans le **menu d'ordres**. Quand vous touchez **DEPOSER**, un curseur s'affiche, vous permettant de choisir l'endroit où décharger une unité. Si deux unités sont transportées, vous devez choisir quelle unité décharger.



PLONGER

Les submersibles sont les seules unités capables de plonger. Les seules unités capables d'attaquer un submersible immergé sont les destroyers et les autres submersibles.



INVISIBLE

Les furtifs sont les seules unités disposant d'une technologie de camouflage leur permettant de devenir invisibles. Une fois invisible, le furtif ne peut être attaqué que par des chasseurs ou d'autres furtifs.



REPARER

Les NavLogs sont des unités capables d'utiliser les fonds disponibles pour réparer des unités endommagées sur le champ de bataille. En même temps, ils ravitaillent en carburant et munitions les unités ainsi réparées.



EXPLOSER

Les MBTM (missiles balistiques à têtes multiples) sont les seules unités capables de se faire exploser. Ces missiles explosent sur commande, endommageant toutes les unités se trouvant dans l'aire d'effet.



ENVOYER

L'ordre **ENVOYER** est utilisé pendant les batailles DS avec deux fronts pour transférer des unités du front principal vers le front secondaire. En général, les unités envoyées apparaissent dans le voisinage immédiat du Q.G. Si une unité ne peut être envoyée sur le front secondaire, un message d'avertissement s'affiche.

Pour certains combats DS, la zone du front secondaire où les unités envoyées apparaissent peut varier.

Front secondaire



ENVOYER

Front principal



ATTENDRE

Choisissez l'ordre **ATTENDRE** quand vous ne voulez pas que l'unité agisse ce tour-ci.

Menu de carte

Touchez l'icône A MENU pour afficher le **menu de carte**. Touchez un choix pour l'activer.

Les ordres disponibles varient en fonction du mode de jeu.



Sélection

Choisissez le ou les généraux que vous enverrez à la tête de vos troupes.

Choix généraux

L'**écran de choix des généraux** vous permet de sélectionner les généraux que vous désirez utiliser pour cette bataille. Si vous désirez changer de général, touchez le nom du général actuellement affecté puis touchez le visage du général par lequel vous voulez le remplacer.

⚠ Dans certains modes, vous ne pourrez pas choisir le général que vous utiliserez.



Talents

Quand les généraux gagnent des rangs, ils peuvent utiliser jusqu'à quatre talents différents. Sur l'**écran de choix des généraux**, touchez l'icône X TALENTS pour accéder à l'**écran de choix des talents**. Les talents disponibles sont affichés sur l'écran tactile sous le nom du général sélectionné. Vous n'avez qu'à toucher le talent désiré pour l'affecter au général. Quand un talent est affecté, un « A » est affiché chevauchant son icône. Touchez l'icône X au bas de l'écran à droite pour annuler l'affectation du talent.



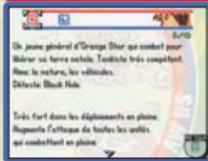
GENERAUX

Choisissez cette option pour accéder aux informations détaillées sur les généraux engagés dans la bataille.



Rens.

Utilisez le **menu d'infos** pour consulter différents renseignements à propos de la bataille en cours.



STATUT

Cette option affiche le nom de la carte en cours, le nombre d'unités déployées par armée, le nombre de jours depuis le début de la bataille, le nombre de propriétés de chaque armée ainsi que des informations sur les fonds de chaque armée.



Ecran de statut de mission

OBJECTIF (n'apparaît qu'en mode campagne)

Vérifiez ici les conditions de victoire pour la bataille en cours.

UNITE

Cet écran affiche des informations vitales sur vos troupes. Touchez un en-tête pour classer par type de données. Touchez une unité pour passer à l'**écran de carte** avec cette unité sélectionnée.



Ecran de statut des unités

REGLES (disponible en fonction du mode)

Confirmer les règles pour la bataille en cours. Note : vous ne pouvez pas changer les règles ici.

AIDE (seulement disponible en mode défi)

Cette option vous permet de recevoir des conseils pour la carte en cours.

■ GENERAL ORDI OUI/NON (uniquement disponible sur certaines cartes du mode campagne)

Choisissez OUI pour laisser le contrôle du front secondaire à l'ordinateur et NON pour prendre le contrôle vous-même.

■ ORDI (seulement en bataille DS)

Vous pouvez déterminer le type de stratégie de votre général géré par l'ordinateur. Choisissez entre EQUILIBRE, DEFENSIF, FORCENE, ou OFFENSIF.

❗ Si l'option GENERAL ORDI est réglée sur NON, l'option ORDI ne sera pas affichée.



Jauge de pouvoir

★ Pouvoir et Super pouvoir ★

Ces deux options ne sont disponibles dans le menu que si la jauge de pouvoir du général est suffisamment remplie. Utilisez-les pour activer les pouvoirs de généraux.

POUVOIR Utilisable quand toutes les petites étoiles sont remplies.

SUPER POUVOIR Utilisable quand toutes les étoiles sont remplies.

POUVOIR RELAIS Utilisable en combat relais quand les jauges des deux généraux sont complètement remplies.

★ Options ★

Utilisez le **menu d'options** pour changer les paramètres de son, d'animation ou autre. Touchez une option pour la modifier.

■ EFFACER

Utilisez cette option pour faire disparaître une unité du champ de bataille. Touchez une unité pour l'effacer. Touchez une partie de la carte sans unité pour arrêter la procédure.



■ ABAN.

Se rendre pour la bataille en cours.

■ MUS

Eteindre ou non la musique.

■ ANIM

Choisissez votre type d'animation de jeu préférée en touchant cette option.

ANIM A Voir les animations de capture et de bataille.

ANIM B Voir les animations de capture et de bataille et les déplacements sont rapides.

ANIM C Voir les animations de bataille et les déplacements sont rapides.

ANIM D Voir les animations de bataille du joueur seulement et les déplacements sont rapides.

SS ANIM Aucune animation et les déplacements sont rapides.

★ Sauver ★

Choisissez SAUVER pour sauvegarder votre progression durant une bataille.

★ Fin ★

Choisissez FIN quand vous avez fini de donner vos ordres pour le tour.

★ Changer (uniquement pendant les combats relais) ★

Choisissez CHANGER pendant un combat relais pour passer la main au deuxième général. Ce choix finira votre tour. Lors d'un pouvoir relais, les deux généraux agiront pendant le même tour.

★ Déploiement ★

Lance le DEPLOIEMENT de vos troupes avec les paramètres actuels.

Modes de jeu

CAMPAGNE

Le **mode campagne** est une longue série de missions qui suivent un scénario palpitant. Touchez NOUVEAU pour commencer une campagne en démarrant du prologue. Quand la carte générale apparaît à l'écran, touchez l'icône MISSION-01 pour vous lancer dans votre première mission. Rachel vous donnera quelques conseils pour les combats à venir.



CHAMP DE BATAILLE

Affrontez des adversaires contrôlés par l'ordinateur et gagnez des points en fonction de votre stratégie. Touchez NOUVEAU pour accéder à l'**écran de choix des cartes** et sélectionnez un théâtre d'opération, le nombre de généraux à lancer dans la bataille et si vous désirez utiliser les talents. Touchez les icônes X PAGE et Y PAGE pour changer de page. Touchez une carte pour accéder à l'**écran de carte**.



Types de bataille

- CARTE 2 JOUEURS** Faites face à un adversaire contrôlé par l'ordinateur.
- CARTE 3 JOUEURS** Faites face à deux adversaires contrôlés par l'ordinateur.
- CARTE 4 JOUEURS** Faites face à trois adversaires contrôlés par l'ordinateur.
- JEU DS** Faites face à l'ordinateur dans une bataille sur deux fronts.

Talents

- Silhouettes** Indiquent soit un général ou un combat relais.
- Talents** Choisissez de jouer avec ou sans.
- EXP** Indique le bonus éventuel de points que vous pouvez gagner.

En bataille DS, le front secondaire peut être contrôlé par l'ordinateur ou par le joueur.

MODE VS.

Jusqu'à quatre joueurs peuvent jouer chacun leur tour avec une seule console Nintendo DS et une carte de jeu. Choisissez NOUVEAU, puis touchez COMBAT NORMAL ou COMBAT DS. Quand l'**écran de choix des cartes** s'affiche, touchez le nom d'une carte pour commencer.



Types de cartes

- PRE-DEPLOYEE** Cartes avec des unités prédéfinies et déjà déployées.
- CARTE 2 JOUEURS** Cartes conçues pour deux joueurs.
- CARTE 3 JOUEURS** Cartes conçues pour trois joueurs.
- CARTE 4 JOUEURS** Cartes conçues pour quatre joueurs.
- CHAMP DE BATAILLE** Cartes utilisées dans champ de bataille.
- CLASSIQUE** Cartes qui existaient déjà dans Advance Wars.
- CARTE PERSO** Cartes qui ont été créées avec l'éditeur de cartes.

Vous pouvez acquérir d'autres cartes en dépensant les points que vous avez gagnés en mode CAMPAGNE ou CHAMP DE BATAILLE. Voir page 63 pour plus d'informations.

Utilisez l'écran tactile pour sélectionner les généraux et les affecter à un joueur humain ou ordinateur, ensuite touchez l'icône A SUIVANT. Quand il y a trois joueurs ou plus, vous pouvez définir des équipes sur l'**écran de choix des équipes**.



Après avoir utilisé l'écran tactile pour définir les règles sur l'**écran de choix des règles**, touchez l'icône A SUIVANT. Les explications des règles sont affichées sur l'écran supérieur.



★ **DEFI** ★

Il y a trois manières différentes de jouer au **mode défi** : ARGENT, TOURS et TEMPS. Choisissez le mode qui vous intéresse puis touchez PARCOURS STANDARD ; choisissez un général et foncez au combat. Touchez l'icône R INFO sur n'importe quel écran pour obtenir des informations supplémentaires.

■ **ARGENT**

Vous avez des fonds limité pour réussir toute une série de cartes.

■ **TOURS**

Vous avez un nombre de tours limité pour réussir toute une série de cartes.

■ **TEMPS**

Vous avez un temps limité pour réussir toute une série de cartes.



★ **ACTION** ★

Action est un mode de jeu frénétique dans lequel vous devez affronter en temps réel des unités ennemies sur six cartes différentes. Touchez NOUVEAU pour commencer une nouvelle partie. Ensuite, choisissez votre général et achetez des unités. Choisissez sur l'écran supérieur les unités que vous voulez utiliser et touchez l'icône A GO! pour commencer le combat. Si vous avez besoin d'aide, touchez MANUEL dans le **menu action** pour en apprendre plus sur les règles et les commandes.

■ **Commandes**

- Manette +** Déplacer l'unité
- Ecran tactile** Tirer dans la direction touchée
- Bouton A** Tirer
- Bouton L** Utiliser le pouvoir du général
- START** Mettre le jeu en pause (choisissez CONTINUER ou QUITTER)

■ **Règles**

- Placez votre unité sur une propriété neutre ou ennemie pour lancer le compte à rebours de capture. Quand le compte à rebours arrive à zéro, la propriété est capturée.
- Récupérer des PV en laissant votre unité sur une de vos propriétés.
- Quand vous capturez une base, une unité supplémentaire du même type est ajoutée à vos unités en stock. Touchez MANUEL dans le **menu action** pour avoir une description des objets et des conditions de victoire.

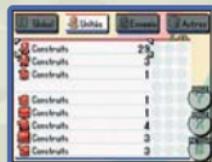
★ **DEPOT** ★

Visitez le dépôt pour acheter de nouvelles cartes, de nouvelles tenues pour vos généraux et d'autres choses encore. Pour acheter quelque chose, touchez l'objet de votre choix sur l'**écran d'achat**. Vous pouvez obtenir plus de points pour vos achats en jouant aux **modes campagne, champ de bataille, défi et action**.



★ **HISTORIQUE** ★

Consultez ici les statistiques de votre jeu. Sur l'écran tactile, touchez GLOBAL, UNITES, ENNEMIS ou AUTRES pour avoir des informations détaillées sur ces sujets. Continuez à jouer pour améliorer vos statistiques et gagner des médailles !



Communication

Avant de jouer, consultez les pages 68–69 relatives au jeu multi-cartes pour les **modes combat normal, combat DS, échange de cartes et action**. Consultez la page 70 pour le jeu une carte et le **mode télécharger**.

Affrontez vos amis ou échangez des cartes que vous avez créées avec l'éditeur de cartes ! Touchez COMMUNICATION sur l'**écran de choix du mode** puis sélectionnez le mode auquel vous voulez jouer sur l'**écran de choix de communication**.

Pour les **modes combat normal, combat DS, échange de cartes et action**, vous pouvez soit créer un groupe de jeu en touchant NOUVEAU, soit rejoindre un groupe existant en touchant le panneau correspondant. Quand tous les joueurs ont rejoint le groupe, le joueur 1 doit toucher l'icône A SUIVANT pour passer à l'étape suivante.



COMBAT NORMAL (2 à 4 joueurs)

Une console Nintendo DS et une carte de jeu ADVANCE WARS: DUAL STRIKE sont nécessaires par joueur. Le joueur 1 choisit une carte sur l'**écran de choix de la carte**, puis définit les paramètres de jeu.

COMBAT DS (2 joueurs)

Une console Nintendo DS et une carte de jeu ADVANCE WARS: DUAL STRIKE sont nécessaires par joueur. Le joueur 1 choisit une carte sur l'**écran de choix de la carte**, puis définit les paramètres de jeu.

ECHANGE DE CARTES

Une console Nintendo DS et une carte de jeu ADVANCE WARS: DUAL STRIKE sont nécessaires par joueur. Ce mode vous permet d'envoyer à un autre joueur une carte que vous avez créée dans l'éditeur de carte. Sur l'**écran d'échange de cartes**, le joueur 1 choisit qui envoie la carte. L'expéditeur touche alors la carte qu'il veut envoyer et le destinataire choisit sur quel emplacement il sauvegarde la carte.

ACTION (2 à 8 joueurs)

Une console Nintendo DS et une carte de jeu ADVANCE WARS: DUAL STRIKE (version complète ou téléchargée) sont nécessaires par joueur. Le joueur 1 doit avoir une carte de jeu ADVANCE WARS: DUAL STRIKE insérée et jusqu'à sept joueurs peuvent le rejoindre pour s'affronter simultanément en action. Le joueur 1 définit les paramètres de jeu.

TELECHARGER

Utilisez la fonction sans fil de la Nintendo DS pour envoyer le mode ACTION jusqu'à sept autres consoles Nintendo DS. Chaque joueur doit avoir sa propre console pour jouer, mais une seule carte de jeu suffit. Jusqu'à huit joueurs peuvent s'affronter simultanément en ACTION.

Console hôte (console qui envoie les données)

Suivez les instructions indiquées en page 70 pour la console hôte. Touchez TELECHARGER quand vous êtes prêt à transférer les données.

Console cliente (console qui reçoit les données)

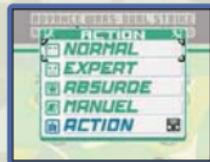
Suivez les instructions indiquées en page 70 pour les consoles clientes. Une fois le téléchargement terminé, l'**écran de choix du mode** s'affiche. Touchez un mode et confirmez les paramètres.

MESSAGES

Vous pouvez assigner des messages personnalisés à chaque bouton de la console et les envoyer à vos adversaires durant un combat. Sur l'**écran des messages**, touchez un message et modifiez-le comme bon vous semble.



Ecran de la console hôte



Ecran de la console cliente

★ Zone audio ★

Allez dans la ZONE AUDIO pour écouter les sons et musiques utilisés dans le jeu. Ce menu est disponible une fois que vous avez terminé le **mode campagne** et acheté la ZONE AUDIO au DEPOT. Touchez un titre pour écouter le son ou la musique.

★ Galerie ★

Ce menu est disponible une fois que vous avez terminé le **mode campagne** et acheté la GALERIE au DEPOT. Ce mode vous permet de voir les illustrations utilisées dans le jeu. Touchez l'icône R INFO pour mieux voir l'image.

★ Atelier ★

Passez à l'ATELIER pour modifier les tenues des généraux, créer des cartes de combat ou changer le fond d'écran. Touchez une option pour y accéder.

■ GENERAUX

Choisissez cette option pour modifier les cheveux et la tenue des généraux à l'aide des couleurs achetées au DEPOT. Choisissez un général, puis choisissez un numéro de couleur.



■ CARTE

Utiliser l'**éditeur de carte** pour créer vos cartes personnelles. Ces cartes peuvent être utilisées dans les **modes Vs., communication et échange de cartes**.



Copier une unité



Effacer une unité



Copier un terrain



Sélectionner un terrain



Placer une unité



Sélectionner une unité



Placer un terrain



Placer une unité Touchez l'icône de sélection d'unité et touchez une unité dans la liste. Ensuite, touchez l'icône de placement d'unité, puis touchez l'endroit sur la carte où vous désirez la placer. Pour placer un terrain, utilisez les icônes de sélection de terrain et de placement de terrain.

Effacer une unité Touchez l'icône d'effacement d'unité puis touchez l'unité que vous voulez effacer.

Copier une unité Touchez l'icône de copie d'unité, ensuite touchez l'unité que vous désirez copier, puis touchez l'endroit où vous désirez placer la copie. Pour copier un terrain, utilisez l'icône de copie de terrain.

■ Fenêtre de menu

FICHER

CHARGER : charger une carte sauvegardée.

SAUVER : sauvegarder la carte actuelle. Jusqu'à trois cartes peuvent être sauvegardées.

ENTRER NOM : donner un nom aux cartes que vous avez sauvegardées.



AIDE

Afficher des informations sur les outils de création de carte.

REEMPLIR

Remplir toute la carte avec le terrain choisi. Vous pouvez aussi choisir une création de terrain aléatoire.

TERMINER

Retourner à l'**écran de choix du mode**.

■ Conditions requises pour créer une carte valide

- Une carte doit avoir au moins deux Q.G. de différentes couleurs.
- Chaque armée doit avoir au moins une unité ou une base en plus de son Q.G.

■ FOND D'ECRAN

De nouveaux fonds d'écran deviennent disponibles en fonction de votre réussite en **mode campagne**. Choisissez FOND D'ECRAN pour modifier la présentation du jeu.

Communication sans fil DS (jeu multi-cartes)

Instructions sur le jeu multi-cartes.

Équipement nécessaire

- Nintendo DS 1 par joueur
- Cartes DS ADVANCE WARS: DUAL STRIKE 1 par joueur

Connexion

1. Assurez-vous que les consoles sont éteintes avant d'insérer les cartes DS.
2. Mettez les consoles sous tension. Si le **mode de démarrage** de votre console est réglé sur **MODE MANUEL**, le **menu principal Nintendo DS** s'affiche. Si le **MODE AUTOMATIQUE** est activé, ignorez l'étape suivante et passez à l'étape 4.
3. Touchez le panneau **ADVANCE WARS: DUAL STRIKE NINTENDO**.
4. Suivez les instructions de la page 64.

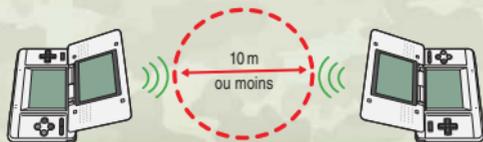
Précautions à suivre

Pour obtenir de meilleurs résultats lors de la communication sans fil, veuillez suivre les recommandations suivantes :

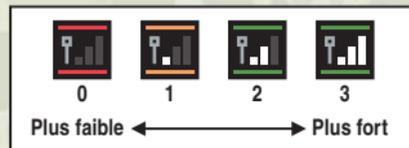
L'icône  à l'écran indique la fonction de communication sans fil. Elle apparaît sur le **menu principal Nintendo DS** ou sur l'**écran de jeu**.

Lorsque l'icône de communication sans fil est affichée, cela signifie que l'option qui lui est associée démarre une communication sans fil.

N'UTILISEZ PAS la fonction de communication sans fil dans les endroits où celle-ci est interdite (comme les hôpitaux, les avions, etc.). Pour de plus amples informations concernant la fonction de communication sans fil, veuillez vous référer au livret de précautions sur la santé et la sécurité séparé qui accompagne votre console Nintendo DS.



Pendant un jeu utilisant la communication sans fil, l'icône  apparaît pour indiquer la puissance du signal. L'icône a quatre affichages différents, tels qu'indiqués ci-dessous, en fonction de la puissance du signal. Plus le signal est fort, plus le jeu en communication sans fil est fluide.



Le témoin d'alimentation clignote rapidement pour indiquer qu'une communication sans fil est en cours.

Pour obtenir de meilleurs résultats, reportez-vous aux conseils suivants :

- Commencez avec une distance entre les consoles d'environ 10 mètres au plus et rapprochez-vous ou éloignez-vous en fonction de vos désirs, tout en gardant la puissance du signal à deux barres ou plus pour obtenir les meilleurs résultats.
- Gardez une distance inférieure à 20 mètres entre les consoles.
- Les consoles doivent être orientées les unes vers les autres de la manière la plus directe possible.
- Évitez que des personnes ou des obstacles se trouvent entre les consoles Nintendo DS.
- Évitez les interférences créées par d'autres appareils. Si les communications semblent affectées par d'autres appareils (réseau sans fil, four à micro-ondes, appareils sans fil, ordinateurs), déplacez-vous à un autre endroit ou éteignez l'appareil créant les interférences.

Communication sans fil DS (jeu une carte)

Instructions sur le jeu une carte.

Équipement nécessaire

Nintendo DS 1 par joueur
Cartes DS ADVANCE WARS: DUAL STRIKE 1

Connexion

Console hôte :

1. Assurez-vous que toutes les consoles sont éteintes avant d'insérer la carte DS.
2. Mettez la console sous tension. Si le **mode de démarrage** de votre console est réglé sur MODE MANUEL, le **menu principal Nintendo DS** s'affiche. Si le MODE AUTOMATIQUE est activé, ignorez l'étape suivante et passez à l'étape 4.
3. Touchez le panneau ADVANCE WARS: DUAL STRIKE NINTENDO.
4. Suivez les instructions de la page 64.

Console cliente :

1. Allumez la console. Le **menu principal Nintendo DS** s'affiche.
NOTE : Vérifiez que le **mode de démarrage** de votre console est en MODE MANUEL.
Pour savoir comment régler le **mode de démarrage**, veuillez vous référer au mode d'emploi de votre console Nintendo DS.
2. Touchez le panneau TELECHARGEMENT DS. L'**écran de sélection du jeu** s'affiche.
3. Touchez le panneau ADVANCE WARS: DUAL STRIKE NINTENDO.
4. Un message de confirmation apparaît. Touchez OUI pour télécharger les données du jeu depuis la console hôte.
5. Suivez les instructions de la page 64.

Infos sur les unités et les terrains

Apprendre les particularités des unités ainsi que des terrains que vous serez amené à rencontrer augmentera grandement vos performances sur le champ de bataille. Etudier les informations ci-dessous pour mettre à jour vos connaissances.

! Les unités utilisant deux armes passent automatiquement de l'une à l'autre en fonction de l'unité qu'elles combattent.

Unités terrestres

Unité	Arme 1		Munitions	Arme 2		Portée
	Vision	Déplacement	Carburant	Coût		
 Infanterie (INFNTRIE) Cette unité est la moins chère à déployer. Elle peut capturer des propriétés, mais elle manque de puissance.	-		-	mitraillette		1
	2	3	99	1 000		
 Bazooka (BZOOKA) Cette unité peut capturer des propriétés et dispose d'une bonne puissance d'attaque. Les terrains difficiles ne présentent pas d'obstacle pour elle.	bazooka		3	mitraillette		1
	2	2	70	3 000		
 RECON Cette unité est spécialisée dans la reconnaissance. Elle est efficace contre les fantassins et se déplace loin.	-		-	mitrailleuse		1
	5	8	80	4 000		
 TANK Ce tank léger et bon marché est rapide, ce qui en fait une unité facile à déployer en masse.	canon de tank		9	mitrailleuse		1
	3	6	70	7 000		

	Tank moyen (TANK M) Très puissant en attaque et en défense.		Arme 1	Munitions	Arme 2	Portée
			canon de tank m	8	mitrailleuse	1
	Vision	Déplacement	Carburant	Coût		
		1	5	50	16 000	

	Néotank (NEO) Une unité développée à la base par Black Hole, le néotank est nettement plus puissant qu'un tank m.		Arme 1	Munitions	Arme 2	Portée
			néocanon	9	mitrailleuse	1
	Vision	Déplacement	Carburant	Coût		
		1	6	99	22 000	

	Mégatank (MEGA) Le mégatank est l'unité terrestre la plus puissante jamais créée. Il a été conçu et développé par l'armée de Green Earth. Sa taille en fait le plus lent des tanks.		Arme 1	Munitions	Arme 2	Portée
			mégacanon	9	mitrailleuse	1
	Vision	Déplacement	Carburant	Coût		
		1	4	50	28 000	

	Véhicule transport blindé (VTB) Cette unité peut transporter des fantassins et ravitailler les unités alliées en carburant et munitions. Le VTB n'est pas armé et ne peut donc pas tirer sur les unités ennemies.		Arme 1	Munitions	Arme 2	Portée
			-	-	-	-
	Vision	Déplacement	Carburant	Coût		
		1	6	70	5 000	

	Artillerie (ARTLLRIE) Cette unité de tir indirect est simple et bon marché. L'artillerie pilonne les troupes ennemies à distance.		Arme 1	Munitions	Arme 2	Portée
			canon	9	-	2-3
	Vision	Déplacement	Carburant	Coût		
		1	5	50	6 000	

	Lance-missiles (L-MISS) Cette puissante unité est capable de tirer sur les unités terrestres et navales à grande distance. Sa portée est meilleure que celle de l'artillerie.		Arme 1	Munitions	Arme 2	Portée
			missiles sol-sol	6	-	3-5
	Vision	Déplacement	Carburant	Coût		
		1	5	50	15 000	

	Défense contre avions (DCA) Cette unité spécialisée est très efficace contre les unités aériennes et les fantassins. Par contre, elle ne vaut pas grand-chose contre les tanks.		Arme 1	Munitions	Arme 2	Portée
			minigun	9	-	1
	Vision	Déplacement	Carburant	Coût		
		2	6	60	8 000	

	Missiles antiaériens (SOL-AIR) Cette unité fait des ravages sur les unités aériennes. Elle a un vaste champ de vision en brouillard de guerre.		Arme 1	Munitions	Arme 2	Portée
			missiles sol-air	5	-	3-5
	Vision	Déplacement	Carburant	Coût		
		5	4	50	12 000	

	Autocanon (AUTOCA.) Cette unité de tir indirect dévastatrice a été développée par Black Hole. Elle ne peut se déplacer que sur les tuyaux et les bases.		Arme 1	Munitions	Arme 2	Portée
			canon	9	-	2-5
	Vision	Déplacement	Carburant	Coût		
		4	9	99	20 000	

★ Unités aériennes ★

	Chasseur (CHASS) Le chasseur règne sur les cieux, amenant la désolation sur les autres unités aériennes.		Arme 1	Munitions	Arme 2	Portée
			missiles air-air	9	-	1
	Vision	Déplacement	Carburant	Coût		
		2	9	99	20 000	

	Bombardier (BOMBA) Le bombardier inflige de lourds dégâts tant aux unités terrestres que navales.		Arme 1	Munitions	Arme 2	Portée
			bombes	9	-	1
	Vision	Déplacement	Carburant	Coût		
		2	7	99	22 000	

	Hélicoptère de combat (HELICO) Cet hélicoptère peut attaquer de nombreux types d'unités, ce qui en fait une unité précieuse sur le champ de bataille.		Arme 1	Munitions	Arme 2	Portée
			missiles air-sol	6	mitrailleuse	1
	Vision	Déplacement	Carburant	Coût		
		3	6	99	9 000	

	Hélicoptère de transport (HELI TR) Cet hélicoptère peut transporter des fantassins, mais il n'est pas armé et ne peut pas attaquer d'unités ennemies.		Arme 1	Munitions	Arme 2	Portée
			-	-	-	-
	Vision	Déplacement	Carburant	Coût		
		2	6	99	5 000	

	Chasseur furtif (FURTIF) Quand il est invisible, cet appareil ne peut être attaqué que par des chasseurs ou d'autres furtifs. Seule une unité adjacente peut le détecter.			
	Arme 1	Munitions	Arme 2	Portée
	missiles polyvalents		6	–
	Vision	Déplacement	Carburant	Coût
	4	6	60	24 000

	Missile balistique à têtes multiples (MBTM) Ce drone aérien de combat a été développé par l'armée de Black Hole. Quand il explose, toutes les unités à trois cases alentour subissent des dégâts.			
	Arme 1	Munitions	Arme 2	Portée
	–	–	–	–
	Vision	Déplacement	Carburant	Coût
	1	9	45	25 000

★ **Unités navales** ★

	Cuirassé (CUIR) Ce puissant navire a une portée de tir exceptionnelle. Ses canons font des ravages sur les autres unités navales.			
	Arme 1	Munitions	Arme 2	Portée
	canon		9	–
	Vision	Déplacement	Carburant	Coût
	2	5	99	28 000

	Destroyer (DESTR) Le destroyer inflige de sérieux dégâts tant aux sous-marins qu'aux unités aériennes. Il peut aussi transporter deux hélicoptères à la fois.			
	Arme 1	Munitions	Arme 2	Portée
	missiles anti-navires		9	canon antiaérien
	Vision	Déplacement	Carburant	Coût
	3	6	99	18 000

	BARGE Cette unité peut transporter deux unités terrestres à la fois.			
	Arme 1	Munitions	Arme 2	Portée
	–	–	–	–
	Vision	Déplacement	Carburant	Coût
	1	6	99	12 000

	Sous-marin (SUB) Un sous-marin immergé ne peut être attaqué que par un destroyer ou un autre sous-marin. Seule une unité adjacente peut le détecter.			
	Arme 1	Munitions	Arme 2	Portée
	torpilles		6	–
	Vision	Déplacement	Carburant	Coût
	5	5	60	20 000

	Navire logistique (NAVLOG) Conçu par l'armée de Black Hole, ce bateau peut non seulement transporter deux unités de fantassins, mais aussi réparer 1 PV d'une unité tout en ravitaillant celle-ci.			
	Arme 1	Munitions	Arme 2	Portée
	–	–	–	–
	Vision	Déplacement	Carburant	Coût
	1	7	60	7500

	PORTE-AVIONS (PAVION) Cet énorme navire peut abriter jusqu'à deux unités aériennes et les ravitailler. Il s'enorgueillit aussi d'une fabuleuse portée de tir contre les unités aériennes.			
	Arme 1	Munitions	Arme 2	Portée
	missiles		9	–
	Vision	Déplacement	Carburant	Coût
	4	5	99	30 000

★ **Infos sur les terrains** ★

PLAINE
La plaine était le type de terrain le plus fréquent dans *ADVANCE WARS™ 2: BLACK HOLE RISING*. Elle n'offre que peu de couverture défensive.

TUYAU
Les tuyaux sont indestructibles et ne peuvent être passés que par les autocanons.

ROUTE
La route permet aux unités de se déplacer rapidement, mais n'offre aucune couverture défensive.

Jointure de tuyau (TUYAU)
Les jointures de tuyau sont les seuls endroits où un tuyau peut être détruit, ouvrant le passage pour toutes les unités (sauf les autocanons).

FORET
Lorsque le brouillard de guerre est activé, seule une unité adjacente peut détecter les unités déployées dans les forêts. Les unités aériennes ne peuvent pas se cacher dans la forêt en brouillard de guerre. La forêt offre une bonne couverture défensive.

Rivière (RIV.)
Les rivières sont fréquentes. Elles ne peuvent être traversées que par les fantassins et les unités aériennes. Elles n'offrent aucune couverture défensive.

Montagne (MTGN)
Seuls les fantassins et les unités aériennes peuvent traverser une case de montagne. En brouillard de guerre, les fantassins voient leur champ de vision augmenté de 3 cases quand ils sont sur une montagne. Les montagnes offrent une excellente couverture défensive.

MER
La mer ne peut être traversée que par les unités aériennes et navales. Elle n'offre aucune couverture défensive.

PLAGE
La plage permet aux barges et navires logistiques d'embarquer et de débarquer des unités. Quasiment toutes les unités peuvent traverser la plage, mais elle n'offre aucune couverture défensive.



RECIF

Quand le brouillard de guerre est activé, seule une unité adjacente peut détecter les unités déployées dans les récifs. Les unités aériennes ne peuvent pas se cacher dans les récifs. A part cela, ce terrain n'a pas d'autre réel avantage.



PONT

Les ponts sont vitaux : ils permettent aux unités terrestres de passer des étendues d'eau. Ils n'offrent cependant aucun autre avantage.



Silo à missile (SILO)

Ils peuvent être utilisés par les fantassins pour lancer un missile unique à la portée illimitée et avec une zone d'effet de trois cases. Chaque silo ne contient qu'un seul missile.



Quartier général (Q.G.)

Chaque armée a son Q.G. sur le terrain. Il peut fournir des munitions et du carburant, redonner des PV et offre une excellente couverture défensive pour toutes les unités terrestres. Si vous capturez le Q.G. adverse, la victoire est à vous.



VILLE

Les villes peuvent être alliées, neutres ou ennemies. Les fantassins peuvent capturer les villes ennemies et neutres, qui peuvent alors ravitailler et soigner les troupes alliées.



BASE

Les bases sont les points de déploiements pour toutes les troupes terrestres. En plus de ravitailler et de soigner ces unités, elles offrent une bonne couverture défensive.



Aéroport (AÉRO)

C'est le centre de déploiement des unités aériennes. Elles y reçoivent aussi ravitaillement et réparations. Ce terrain offre une bonne couverture défensive aux unités terrestres.



PORT

C'est le centre de déploiement des unités navales. Elles y reçoivent aussi ravitaillement et réparations. Les ports offrent une bonne couverture défensive tant aux unités navales que terrestres.



Tour de communication (TOUR)

Capturez ces propriétés pour améliorer les communications au sein de votre armée, ce qui augmentera la puissance d'attaque de vos troupes.

Dossiers des généraux



Rachel

Un jeune général d'Orange Star. Elle fait de son mieux pour suivre la voie de Nell, sa sœur aînée. Rachel a beaucoup de subordonnés motivés et, grâce à eux, ses propriétés soignent 1 PV supplémentaire.



Jake

Un jeune général d'Orange Star plein d'énergie doublé d'un tankiste très compétent. Il est très fort dans les déploiements en plaine.



Max

Ami loyal et courageux, il déteste la tromperie. Max est très fort en combat direct mais ses unités de tir indirect ont une portée et une puissance d'attaque réduites.



Sami

Général d'Orange Star déterminé, c'est elle qui dirige les commandos. Ses fantassins capturent plus vite et infligent plus de dégâts mais ses véhicules de combat direct font moins de dégâts.



Colin

Le jeune frère de Sasha. Il est plein aux as. C'est un élève doué qui a été formé par les meilleurs tuteurs. Il manque néanmoins de confiance en ses capacités. Il achète les unités à des prix très bas, mais leur attaque est plus faible.



Sasha

C'est la sœur aînée de Colin. Elle est très réservée, mais quand elle est en colère, elle fait peur. Héritière d'une multinationale, ses filiales lui permettent de recevoir 100 C de plus par propriété.



Grit

Aussi sérieux qu'il semble relax. C'est un tireur d'élite qui fait des ravages avec les unités de tir indirect, mais ses unités de combat direct, autres que les fantassins, sont moins puissantes.



Sensei

Ancien parachutiste qui aurait été un général de renom en son temps. Ses fantassins et hélicos sont plus puissants, mais ses unités navales ont une attaque plus faible.



Grimm

Ce général de Yellow Comet est exubérant et ne se préoccupe pas des détails. Son tempérament téméraire rend ses unités plus fortes en attaque, mais plus faibles en défense.



Sonja

Fille de Kanbei, c'est un génie du renseignement. Ses unités ont une meilleure vision dans le brouillard et leurs PV sont cachés aux ennemis.



Javier

Ce général de Green Earth suit le code de la chevalerie. Ses unités ont une très bonne défense contre les attaques indirectes. Quand il capture une tour de communication, leur défense augmente.



Eagle

Un jeune as plein d'orgueil. Ses unités aériennes dépendent moins de carburant et ont une meilleure attaque mais ses unités navales sont plus faibles en attaque.



Jess

Une chef de tank courageuse aux excellentes capacités d'analyse. Ses véhicules sont plus puissants mais ses unités aériennes, navales ainsi que ses fantassins sont plus faibles en comparaison.



Kat

Sous ses airs puérils se cache une intelligence remarquable. C'est elle qui a créé la plupart des armes de Black Hole. Sa spécialité est de tirer avantage du terrain.



Maverik

Ce général de Black Hole est prêt à tout pour atteindre son objectif. Toutes ses unités sont plus puissantes en attaque mais son pouvoir est disponible moins rapidement que ceux des autres généraux.



Jugger

Nul ne sait ce qui se cache sous l'apparence de robot de ce général de Black Hole. Il est puissant mais compte trop sur sa force et la médiocrité de sa technique peut parfois réduire les dégâts que ses unités infligent.



Zak

Ce général de Black Hole ne pense qu'à faire du mal. Il aime les tournures de phrases alambiquées. Très habile sur les routes, il concentre de l'énergie pour ses pouvoirs plus rapidement que les autres généraux.



Candy

Général de Black Hole et supérieure de Jugger et de Zak, elle se prend pour une diva. Une citadine pure et dure, elle excelle en combat urbain.

