

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

<b>Español</b> . . . . .	<b>6</b>
<b>Português</b> . . . . .	<b>44</b>
<b>Italiano</b> . . . . .	<b>82</b>

## Indice

Prologo.....	82	Wireless.....	102
Comandi.....	83	Comunicazione wireless DS (con più schede).....	106
Preparativi.....	84	Comunicazione wireless DS (con una scheda).....	108
Salvataggi.....	85	Informazioni sulle unità e sui terreni.....	109
Regole del gioco.....	86	Dossier degli UC.....	115
Unità.....	89		
Menu.....	94		
Modalità di gioco.....	98		

## Prologo

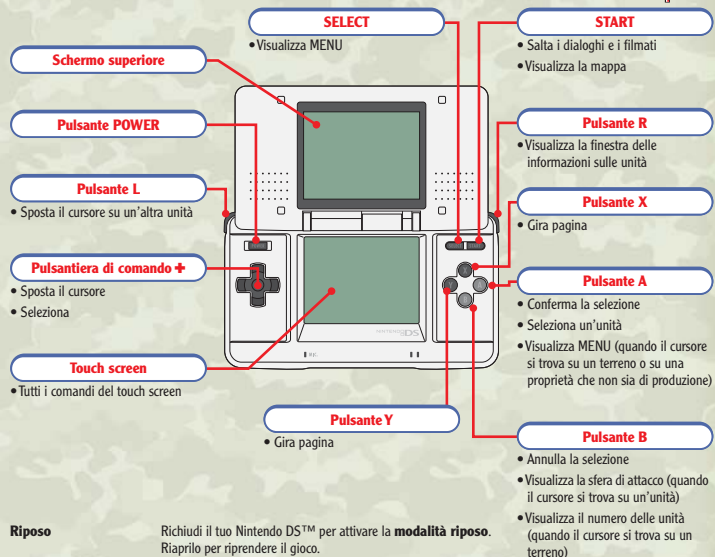
Sono trascorsi diversi mesi dall'ultimo conflitto a Macrolandia. L'esercito di Black Hole era stato sterminato da Andy, Nell e gli altri UC, e i giorni si succedevano pacifici.

Ma l'invasione di Black Hole gettava un'ombra oscura sul remoto continente di Omegalandia. Perso Sturm, in pochi mesi l'armata nemica si stava riorganizzando sotto la guida di un nuovo comandante.

La guerra precedente aveva lasciato molte questioni irrisolte, così Orange Star, Blue Moon, Green Earth e Yellow Comet riunirono le loro forze per creare gli Stati Alleati. Determinati a liberare le loro terre dal nemico, lanciarono il contrattacco.

ADVANCE WARS™: DUAL STRIKE è un gioco militare strategico che ti pone al comando di un'armata ben addestrata. Gioca astutamente e usa le abilità dei tuoi UC per resistere agli assalti del nemico!

## Comandi



**Riposo** Richiudi il tuo Nintendo DS™ per attivare la **modalità riposo**. Riapilo per riprendere il gioco.

**Riavvia** Tieni premuti START, SELECT e i pulsanti L e R per riavviare il gioco.

**Comandi con lo stilo** Questi comandi si attuano una volta sollevato lo stilo dallo schermo.

## Preparativi

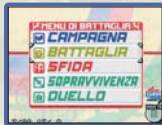
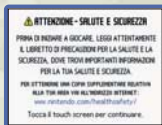
Controlla che il tuo Nintendo DS sia spento. Inserisci la scheda di gioco di **ADVANCE WARS: DUAL STRIKE** e accendi la console. Apparirà lo schermo riportato a destra, leggilo, e, quando vuoi cominciare, tocca lo schermo. Per spegnere la console, tieni premuto il pulsante **POWER**.

La lingua del gioco dipende da quella impostata nella console. In questo gioco puoi scegliere fra cinque lingue: inglese, tedesco, francese, spagnolo e italiano. Se il Nintendo DS è già impostato su una di esse, quella sarà la lingua del gioco. Se, invece, il Nintendo DS è impostato su una lingua differente, la lingua del gioco sarà l'inglese. Puoi cambiare la lingua del gioco modificando la relativa impostazione della console. Per maggiori informazioni su come cambiare la lingua nelle impostazioni di sistema del Nintendo DS, consulta il manuale di istruzioni della console.

Tocca il pannello **ADVANCE WARS: DUAL STRIKE NINTENDO** sul **menu di sistema del Nintendo DS**. Se la tua console è impostata sulla **modalità automatica**, puoi saltare questa fase. Per ulteriori informazioni, consulta il manuale di istruzioni del Nintendo DS. Dopo un breve filmato, apparirà lo **schermo del titolo**.

Quando appare sullo schermo **TOCCA PER INIZIARE**, tocca il touch screen e comincerai.

Dallo **schermo di selezione della modalità** potrai scegliere tra 11 diverse modalità. Tocca l'icona **GIRA** per voltare pagina. Per maggiori informazioni su ciascuna modalità, vai a pagina 98.



In questo manuale, lo schermo superiore ha una **cornice rossa** e il touch screen ha una **cornice blu**.

## Salvataggi

I dati di gioco possono essere salvati in due modi: alla conclusione di una missione, oppure selezionando **SALVA** da **MENU** durante una missione.

### Salvataggio a fine missione

Quando porti a termine una missione, hai la possibilità di salvare i tuoi progressi.



### Salvataggio dal menu

Seleziona il comando **SALVA** da **MENU**.



### Cancella tutti i dati salvati in precedenza

Se vuoi eliminare tutti i dati salvati in precedenza, tieni premuti **SELECT**, il pulsante **L** e **destra** sulla pulsantiera di comando **+** dopo aver toccato il pannello **ADVANCE WARS: DUAL STRIKE NINTENDO** dal **menu di sistema del Nintendo DS**. Avrai la possibilità di cancellare tutti i dati salvati precedentemente.

# Regole del gioco

Lo **schermo di gioco** è composto di una griglia di spazi di forma quadrata su cui si trovano quartier generali, basi, altre proprietà e terreni, come monti e mare. Tieni conto di questi aspetti quando muovi le tue unità. L'obiettivo del gioco è concludere la missione in ciascuna mappa. Se non riesci a portare a termine la missione, la partita finisce.

## Schermo di gioco

Nelle mappe giocate in **modalità battaglia DS**, lo schermo superiore mostrerà un'altra mappa, quella del fronte secondario.

**Informazioni sui terreni**

Visualizza le informazioni sul terreno attualmente selezionato.

**Finestra delle unità**

Questa finestra appare quando muovi il cursore su un'unità. Tocca l'icona R INFO sul touch screen per ottenere ulteriori informazioni.

**Il tuo UC**

**Fondi attuali**

**Cursore**

**Virtumetro**

**Base**

**Finestra del cursore**

**Unità nemica**

**Il tuo QG**

**Una tua unità**

**1** Unità

**5** Tipo di terreno

**2** PV (punti vita) delle unità

**6** Terreno

**3** Carburante delle unità

**7** Protezione offerta dal terreno

**4** Munizioni

**8** Numero di conquista

## Vittoria o disfatta

In tutto ci sono unità di cinque diversi continenti. Le battaglie consistono nel fare impartire ordini dall'UC alle sue truppe, e poi attendere che l'UC nemico faccia lo stesso. Quando entrambi gli UC hanno finito, la giornata si conclude. Il ciclo continua finché uno dei due vince.

### Missione compiuta (Vittoria)

Occupi il QG nemico/Sconfiggi tutti i nemici

### Missione fallita (Disfatta)

Il nemico occupa il tuo QG/Tutte le tue truppe vengono sconfitte/Ti arrendi

Queste condizioni possono cambiare a seconda della mappa o della modalità di gioco.



## Prepara

Prima di cominciare una battaglia, devi selezionare un UC. Dopo aver terminato con le modifiche, tocca SCHIERA.

**!** Non tutte le missioni e modalità richiedono dei preparativi prima dello schieramento.



## Battaglia DS

Alcune battaglie si svolgono sullo schermo superiore (fronte secondario) e sul touch screen (fronte principale). Queste missioni sono chiamate battaglie DS o battaglie su doppio schermo.

- In queste battaglie, tocca l'icona X CAMBIA sul touch screen per passare dalla visualizzazione del fronte secondario a quella dello **schermo con le informazioni**.
- Usa il cursore per selezionare le unità, e poi tocca l'icona R INFO per ottenere maggiori informazioni sull'unità selezionata.



## ★ Battaglie in duo ★

Le battaglie in duo ti permettono di usare due diversi UC nella stessa battaglia. Alla fine del tuo turno, tocca CAMBIA per passare il comando all'altro UC. Facendo salire il virtometro di entrambi gli UC e usando il potere DOPPIO, entrambi gli UC possono attaccare e usare i loro poteri speciali nello stesso turno di gioco.

## ★ Nebbia ★

Ciascuna unità ha una sua sfera di visibilità. Nelle missioni in cui la NEBBIA è attivata, tutto ciò che si trova oltre la propria visibilità è avvolto dalla nebbia e non può essere identificato. Non si possono attaccare le unità che non rientrano nella propria sfera di visibilità.



### ■ Visibilità di fanteria e unità meccanizzate

La fanteria e le unità meccanizzate in condizioni normali hanno una visibilità di due spazi, il che significa che possono pattugliare nei due spazi intorno a loro. Quando queste unità si trovano sui monti, la loro visibilità aumenta e si estende a cinque spazi.

### ■ Imboscate

Nelle battaglie con la nebbia, un'unità che si muove verso uno spazio che è al di fuori della sua sfera di visibilità può imbattersi in un'imboscata. Quando l'unità cade in trappola, si blocca immediatamente e non può accettare nessun ordine fino al turno successivo.

## ★ Fondi di guerra ★

All'inizio di ciascun turno vengono raccolti i fondi dalle proprietà (basi, città, QG, ecc.) sotto il tuo controllo. Questi fondi vengono aggiunti al tuo totale e possono essere usati per produrre nuove unità.

## ★ Punti di esperienza e di guerra ★

Ogni volta che concludi una mappa nelle **modalità campagna, battaglia, sopravvivenza** o **duello**, guadagni punti di guerra. Ciascun UC usato in battaglia può guadagnare anche punti di esperienza. Il livello di un UC sale di un grado ogni volta che ottiene 1000 punti di esperienza.

# Unità

Soldati, veicoli e artiglieria che appaiono sulla mappa rappresentano intere unità. Ciascuna unità comincia con un totale di 10 PV (punti vita).

## ★ Produzione di unità ★

Puoi creare le tue unità nelle basi, negli aeroporti e nei porti che si trovano sotto il tuo controllo. Basta toccare il luogo di produzione per visualizzare la **finestra di produzione**. Qui puoi usare i fondi di guerra per produrre un'altra unità. L'unità prodotta sarà pronta all'azione dal turno successivo.



## ★ Movimenti di un'unità ★

Quando tocchi un'unità, la sua sfera di movimento apparirà illuminata sulla mappa. Per muoverla, tocca la posizione in cui vuoi far arrivare l'unità. A questo punto apparirà la finestra con il **menu dei comandi**. Dai un ordine all'unità toccando il comando su questo menu. Una volta che il comando è stato dato, l'unità si scurisce e non può essere mossa. Un movimento può essere annullato, prima che l'ordine venga impartito, premendo il pulsante B.



### ■ Carburante

Tutte le unità consumano carburante quando si muovono. Le unità aeree e navali consumano carburante anche quando stanno ferme e, se il carburante si esaurisce, si schiantano o affondano. Tieni sempre d'occhio lo stato del carburante che appare nella **finestra delle informazioni sulle unità**!





## Menu dei comandi



Dopo aver mosso un'unità, appare il **menu dei comandi**. Tocca un comando da questo menu per impartire un ordine all'unità. I comandi a disposizione variano a seconda della situazione.

### CONQ.ST (Conquista)

Il comando CONQ.ST (Conquista) diviene disponibile quando si muove un'unità di fanteria o un'unità meccanizzata su una proprietà neutrale o nemica. Ciascuna proprietà ha un numero di conquista che diminuisce a ciascun turno a seconda del numero di PV che possiede l'unità che conquista. Un'unità di fanteria o meccanizzata con 10 PV occupa una proprietà con un numero di conquista 20 in due giorni. Una volta che la proprietà è stata conquistata, questa diventa del colore dell'armata che l'ha occupata.



### FUOCO

Il comando FUOCO appare nel **menu dei comandi** quando un'unità è in grado di attaccare il nemico. Una volta che hai selezionato l'obiettivo nemico, tocca nuovamente l'unità per confermare la scelta. La tua unità aprirà immediatamente il fuoco sul nemico. Quando i PV di un'unità scendono a zero, l'unità viene distrutta e sparisce dalla mappa.



### Attacchi diretti

Un attacco diretto avviene quando un'unità attacca un'unità adiacente. Le unità si possono muovere e possono attaccare nello stesso turno, ma non possono rispondere al fuoco di unità che colpiscono con un attacco indiretto.

### Attacchi indiretti

Un attacco indiretto avviene quando un'unità attacca un'altra unità da lontano. Le unità con capacità di attacco indiretto si possono muovere o possono attaccare, ma non possono compiere entrambe le azioni nello stesso turno. Queste unità non possono contrattaccare unità che le colpiscono con un attacco diretto. La sfera di azione delle unità con capacità di attacco indiretto varia a seconda delle unità.

### AIUTI

Puoi rifornire le unità con la quantità massima di carburante e munizioni muovendo gli APC (Armored Personnel Carrier), mezzi blindati di trasporto truppe, vicino ad esse. Le unità possono anche rifornirsi di carburante e munizioni fermandosi sulle proprietà già occupate. Recuperano inoltre 2 PV ogni turno che rimangono fermi su una di queste proprietà. Le unità aeree e navali possono rifornirsi di carburante, munizioni e recuperare PV soltanto fermandosi rispettivamente negli aeroporti e nei porti.

Queste condizioni possono variare a seconda della mappa o della modalità di gioco.



### UNISCI

Puoi unire due unità dello stesso tipo spostandone una su un'altra che è stata danneggiata. L'unità appena formatasi combina i punti vita, il carburante e le munizioni delle unità singole, ma il numero di PV non può eccedere la quantità massima che quel tipo di unità può avere. Per unire, muovi un'unità in uno spazio occupato da un'unità dello stesso tipo e tocca UNISCI dal **menu dei comandi**. Con quest'azione il turno si conclude per entrambe le unità.



### CARICA

Le unità da trasporto hanno l'abilità di trasportare altre unità. Possono trasportare unità lente più lontano di quanto potrebbero in condizioni normali, permettendo loro di attraversare anche terreni altrimenti impercorribili. Per caricare un'unità, selezionala e muovila su uno spazio su cui si trova un'unità da trasporto. Poi tocca CARICA dal **menu dei comandi**. Spostando il cursore su un veicolo da trasporto, potrai visualizzare le informazioni sulle unità che vengono trasportate.



- Le unità trasportate non vengono danneggiate se il veicolo viene attaccato. Tuttavia, se l'unità da trasporto è distrutta mentre trasporta un'altra unità, anche quest'ultima verrà distrutta.
- I veicoli da trasporto possono continuare a caricare le unità anche dopo che è stato dato loro l'ordine di attesa.

## SCARICA

Le unità caricate possono, ovviamente, essere scaricate. Prima di tutto usa il cursore per muovere le unità da trasporto fino al luogo desiderato. Se l'unità da trasporto si ferma in un terreno che permette di scaricare truppe, apparirà il comando SCARICA dal **menu dei comandi**. Quando tocchi SCARICA, appare un cursore che ti permette di scegliere dove scaricare l'unità. Se il mezzo trasporta due unità, devi scegliere quale unità scaricare.



## IMMERS. (Immersione)

I sommergibili sono le sole unità con l'abilità di immersione. Le uniche unità che possono attaccare i sommergibili immersi sono gli incrociatori, oltre ad altri sommergibili.



## INVISIBILE

Gli aerei invisibili sono le sole unità la cui alta tecnologia permette loro di nascondersi. Quando diventano invisibili, queste unità possono essere attaccate solo da altri aerei invisibili e da caccia.



## RIPARA

Le navi nere sono unità in grado di usare i fondi di guerra per riparare le unità danneggiate sul campo di battaglia. Allo stesso tempo riforniscono quelle unità di carburante e munizioni.



## ESPLOS. (Esplosione)

Le bombe nere sono le sole unità in grado di esplodere. Le bombe esplodono a comando, danneggiando tutte le unità all'interno del raggio dell'esplosione.



## INVIA

Il comando INVIA può essere usato nelle battaglie su due fronti e su doppio schermo per trasferire unità dalle proprietà del fronte principale al fronte secondario. Le unità generalmente vengono inviate dalle vicinanze del QG. Se un'unità non può essere inviata sul fronte secondario, apparirà un avviso.

In alcune battaglie su doppio schermo, l'area del fronte secondario in cui le unità vengono inviate può variare.

Fronte secondario



INVIA

Fronte principale



## ATTENDI

Scegli il comando ATTENDI quando non vuoi che l'unità agisca.



# Menu

Tocca l'icona A MENU per visualizzare il menu. Per impartire un ordine, basta toccare il comando che ti interessa.

I comandi che appaiono variano a seconda della modalità.



## Preparativi

Scegli un UC da inviare sul campo di battaglia con la tua armata.

### Selezione UC

Lo **schermo di selezione degli UC** ti permette di scegliere gli UC che vuoi usare in battaglia. Se vuoi cambiare l'UC da mandare sul campo, tocca il nome dell'UC che è attualmente incaricato di scendere sul campo e poi tocca il volto di quello che vuoi usare.

⚠ In alcune modalità non puoi scegliere l'UC da utilizzare.



### Abilità

Man mano che gli UC salgono di livello, possono usare quattro diverse abilità. Sullo **schermo di selezione degli UC** tocca l'icona X ABILITÀ per accedere allo **schermo di selezione delle abilità**. Le abilità disponibili appariranno sotto il nome dell'UC sul touch screen. Per applicare un'abilità al tuo UC, basta toccare l'icona. Quando un'abilità viene equipaggiata, appare una E accanto ad essa. Tocca l'icona X in basso, nell'angolo a destra dello schermo per rimuovere l'abilità selezionata.



## UC

Scegli quest'opzione per visualizzare informazioni dettagliate sugli UC impegnati nella battaglia.



## Info

Usa il **menu delle informazioni** per visualizzare le informazioni sulla battaglia attuale.

### STATO

Lo stato visualizza il nome della mappa in cui ti trovi, il numero delle unità che ciascuna parte ha schierato, da quanti giorni dura la battaglia, il numero di basi ottenute da ciascun esercito e le informazioni sui fondi di ciascuna armata.



### SCOPO (appare solo nella modalità campagna)

Selezionandolo, puoi controllare le condizioni necessarie per vincere la battaglia attuale.



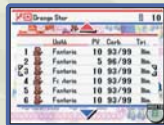
### UNITÀ

Questo schermo mostra informazioni vitali sulle tue truppe. Tocca i titoletti per ordinare i dati in base all'oggetto che ti interessa. Tocca un'unità per ritornare allo **schermo del campo di battaglia** e per evidenziarla con il cursore sul touch screen.

Schermo di stato della missione

### REGOLE (appare solo in alcune modalità)

Spiega le regole per la battaglia attuale. Nota: da qui non si modificano le regole.



Schermo di stato delle unità

### AIUTA (appare solo nella modalità sopravvivenza)

Scegli quest'opzione per ottenere un indizio sulla battaglia in corso.

### ■ UC AUTOM. SÌ/NO (appare solo in alcune mappe nella modalità campagna)

Cambia il comando del fronte secondario per permettere al computer di controllare l'azione, oppure per controllarlo manualmente.

### ■ IA PC (appare solo nelle battaglie DS)

Puoi impostare il tipo di strategia del tuo PC alleato su GENERICO, DIFESA, ASSALTO o AGGRESS. (aggressione).

❗ Quando l'UC AUTOM. è disattivato, l'opzione IA non appare.



Virtumetro

### ★ VIRTÙ e SPECIALE ★

Queste due opzioni appaiono nel menu solo quando il Virtumetro è sufficientemente pieno. Per usare questi poteri speciali, basta selezionarli.

**VIRTÙ** Utilizzabile quando tutte le stelle piccole sono piene.

**SPECIALE** Utilizzabile quando tutte le stelle grandi sono piene.

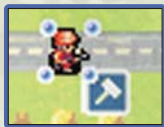
**DOPPIO** Utilizzabile nelle battaglie in duo, quando i virtumetri dei due UC sono pieni.

### ★ Opzioni ★

Usa il **menu delle opzioni** per cambiare il suono, le animazioni e le altre impostazioni. Tocca una voce del menu per modificarne le impostazioni.

### ■ ELIMINA

Usa quest'opzione per rimuovere le unità dal campo di battaglia. Tocca un'unità per eliminarla, poi tocca un punto qualsiasi della mappa dove non si trovano unità per concludere l'azione.



### ■ ARRENDITI

Selezionando questo comando ti arrendi nella battaglia in corso.

### ■ MUSICA

Da MUS. SÌ/MUS. NO, accendi e spegni la musica.

### ■ ANIMAZIONI

Cambia le animazioni della battaglia toccando semplicemente la tua opzione preferita.

**ANIMAZ. A** Mostra l'animazione di battaglia e di conquista.

**ANIMAZ. B** Mostra tutta l'animazione, i movimenti delle unità sono rapidi.

**ANIMAZ. C** Mostra l'animazione di battaglia, i movimenti delle unità sono rapidi.

**ANIMAZ. D** Solo il giocatore visualizza l'animazione di battaglia, i movimenti delle unità sono rapidi.

**NO ANIM.** Non mostra nessun'animazione, i movimenti delle unità sono rapidi.

### ★ Salva ★

Seleziona SALVA per salvare i tuoi progressi durante la battaglia.

### ★ Fine ★

Seleziona FINE quando finisci di dare gli ordini e concluderai il tuo turno.

### ★ Cambia (appare solo nelle battaglie in duo) ★

Seleziona CAMBIA in una battaglia in duo per passare i comandi all'altro UC. Così facendo concluderai il tuo turno. Mentre usi il potere DOPPIO, entrambi gli UC possono attaccare in un unico turno.

### ★ Schiera ★

SCHIERA le tue truppe con i preparativi attuali.

# Modalità di gioco

## CAMPAGNA

La **modalità campagna** comprende una lunga serie di missioni che seguono lo svolgimento della storia. Tocca INIZIA per cominciare dal prologo. Quando appare la mappa della zona, tocca l'icona MISSIONE-01 per cominciare la tua prima missione. Rachel ti fornirà alcuni suggerimenti sulla battaglia che sta per iniziare.



## BATTAGLIA

Combatti contro avversari controllati dal computer e guadagna punti basati sulla tua strategia. Tocca INIZIA per accedere allo **schermo di selezione della mappa**, da cui puoi scegliere la mappa su cui vuoi giocare, quanti UC usare e se utilizzare o meno le abilità degli UC. Tocca le icone PAGINA Y e PAGINA X per girare le pagine. Tocca una mappa per procedere e visualizzare lo **schermo del campo di battaglia**.



### Tipo di battaglia

- 2 GIOCATORI** Affronta un avversario controllato dal computer.
- 3 GIOCATORI** Affronta due avversari controllati dal computer.
- 4 GIOCATORI** Affronta tre avversari controllati dal computer.
- DOPPIO SCHERMO** Affronta il computer in una battaglia su due fronti.

### Abilità

- Icone umane** Indica un singolo UC o una battaglia in duo.
- Abilità** Scegli di giocare con le abilità attivate o disattivate.
- Esp.** Mostra quanti punti di bonus puoi ottenere.

Nelle battaglie su doppio schermo, puoi scegliere se il fronte secondario deve essere controllato dal computer oppure dal giocatore.

## SFIDA

Quattro giocatori possono giocare a turni usando un Nintendo DS e una scheda di gioco. Scegli INIZIA, poi seleziona BATTAGLIA NORMALE o BATTAGLIA DS. Quando appare lo **schermo di selezione della mappa**, tocca una mappa per cominciare.



### Tipi di mappe

- ORIGINALE** Mappe in cui il numero e i tipi di unità sono preimpostati.
- 2 GIOCATORI** Mappe per due giocatori.
- 3 GIOCATORI** Mappe per tre giocatori.
- 4 GIOCATORI** Mappe per quattro giocatori.
- BATTAGLIA** Mappe che sono apparse originariamente nella modalità battaglia.
- STANDARD** Mappe che sono apparse precedentemente in Advance Wars.
- CREA MAPPE** Mappe che hai creato nella SALA GRAFICA.

Puoi ottenere più mappe usando punti che guadagni in CAMPAGNA e BATTAGLIA. Vedi pagina 101 per maggiori informazioni.

Puoi impostare le squadre dallo **schermo di selezione delle squadre**.

Usa il touch screen per selezionare gli UC ed impostali su un giocatore vero o sul computer (PC), poi tocca l'icona A AVANTI. Quando ci sono tre o più giocatori che giocano, puoi impostare le squadre dallo **schermo di selezione delle squadre**.



Dopo aver usato il touch screen per impostare le regole sullo **schermo di selezione delle regole**, tocca l'icona A AVANTI per proseguire. Le spiegazioni delle regole possono essere visualizzate sullo schermo superiore.





## SOPRAVVIVENZA



Ci sono tre modi di giocare in **modalità sopravvivenza**: FONDI, TURNI e TEMPO. Tocca INIZIA e poi scegli la modalità in cui vuoi giocare. Poi procedi nella battaglia. Tocca l'icona R INFO su qualsiasi schermo per ottenere ulteriori informazioni.

### FONDI

Concludi una serie di mappe usando solo una quantità di fondi prestabilita.

### TURNI

Concludi una serie di mappe usando solo una quantità di turni prestabilita.

### TEMPO

Concludi una serie di mappe in un tempo predeterminato.



## DUELLO



Il duello è una modalità in tempo reale molto veloce in cui devi sconfiggere le unità nemiche in sei mappe diverse. Tocca INIZIA per cominciare un duello, poi scegli il tuo UC ed acquista le unità. Seleziona l'unità che vuoi usare sullo schermo superiore e tocca l'icona A VIA! per cominciare il duello. Se hai bisogno di aiuto, tocca GUIDA sul **menu del duello** per conoscere meglio le regole del gioco e i comandi.

## Comandi

### Pulsantiera di comando +

Muove le tue unità.

### Touch screen

Spara nella direzione toccata.

### Pulsante A

Fuoco.

### Pulsante L

Usa le Virtù degli UC.

### START

Mette il gioco in pausa, da lì puoi selezionare CONTINUA o ESCI.

## Regole

- Muovi una tua unità su una proprietà neutrale o nemica per far partire il conto alla rovescia della conquista. Quando questo raggiunge lo zero, la proprietà è stata occupata.
- Fai riposare una tua unità su una proprietà alleata per recuperare PV.
- Quando occupi una base, alle tue unità viene aggiunta un'unità dello stesso tipo di quella che ha occupato. Tocca GUIDA nel **menu del duello** per verificare le funzioni delle icone e le condizioni per vincere.



## NEGOZIO



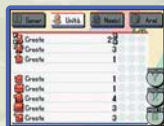
Visita il negozio per comprare nuove mappe, uniformi per i tuoi UC e altre informazioni utili. Per acquistare, basta toccare un oggetto sullo **schermo degli acquisti**. Puoi ottenere più punti per comprare oggetti giocando nelle **modalità campagna, battaglia, sopravvivenza e duello**.



## ARCHIVIO



Qui vengono visualizzati i dati di gioco. Tocca GENER. (generale), UNITÀ, NEMICI o ARMI sul touch screen per visualizzare informazioni dettagliate su questi oggetti. Continua a giocare per migliorare i tuoi dati e guadagnare medaglie!



# Wireless

Prima di cominciare a giocare, consulta pagina 106–107 per il gioco in comunicazione wireless con più schede per le **modalità battaglia normale, battaglia DS, scambio mappe e duello**. Consulta pagina 108 sul gioco con una scheda e sulla **modalità download**.

Combatti contro i tuoi amici o scambia le mappe che hai creato nella SALA GRAFICA! Tocca WIRELESS nello **schermo di selezione della modalità** e poi seleziona dallo **schermo di selezione della modalità wireless** quella in cui vuoi giocare.

Per le **modalità battaglia normale, battaglia DS, scambio mappe e duello**, puoi creare una nuova partita selezionando NUOVA PARTITA (o NUOVO SCAMBIO), oppure toccare uno dei quattro pannelli proposti per cominciare un gioco già esistente. Quando tutti i giocatori hanno confermato, il primo giocatore tocca l'icona A AVANTI per proseguire.



## BATTAGLIA NORMALE (2–4 giocatori)

Sono necessari un Nintendo DS e una scheda di gioco di ADVANCE WARS: DUAL STRIKE per ciascun giocatore. Scegli le impostazioni sullo **schermo di selezione della mappa** prima di scendere sul campo di battaglia.

## BATTAGLIA DS (2 giocatori)

Sono necessari un Nintendo DS e una scheda di gioco di ADVANCE WARS: DUAL STRIKE per ciascun giocatore. Scegli le impostazioni sullo **schermo di selezione della mappa** prima di scendere sul campo di battaglia.

## SCAMBIO MAPPE

Sono necessari un Nintendo DS e una scheda di gioco di ADVANCE WARS: DUAL STRIKE per ciascun giocatore. Questa modalità ti permette di inviare ad un altro giocatore una mappa originale creata nella SALA GRAFICA. Sullo **schermo dello scambio delle mappe**, il primo giocatore deve scegliere chi deve inviare la mappa. Chi invia deve toccare la mappa che vuole mandare, mentre chi riceve deve scegliere un posto dove salvare la mappa.

## DUELLO (2–8 giocatori)

Sono necessari un Nintendo DS per ciascun giocatore e almeno una scheda di gioco di ADVANCE WARS: DUAL STRIKE. Possono partecipare al duello anche otto giocatori contemporaneamente. Scegli le impostazioni sullo **schermo di selezione della mappa** prima di cominciare a combattere.

## DOWNLOAD

Usa la funzionalità della comunicazione wireless del Nintendo DS per inviare DUELLO anche a sette altre console Nintendo. Ciascun giocatore deve avere una sua console per giocare, ma è necessaria solo una scheda di gioco. Possono sfidarsi in un DUELLO anche otto giocatori contemporaneamente.

### Console principale (console che invia i dati)

Segui le istruzioni per la console principale che si trovano a pagina 108. Tocca DOWNLOAD quando sei pronto a scaricare i dati.

### Console secondaria (console che riceve i dati)

Segui le istruzioni per la console secondaria che si trovano a pagina 108. Una volta che il download è terminato, appare lo **schermo di selezione della modalità**. Quindi tocca la modalità in cui vuoi giocare.

## MESSAGGI

Puoi assegnare messaggi personali a ciascuno dei pulsanti di sistema e inviarli agli avversari durante la battaglia. Sullo **schermo dei messaggi**, tocca un messaggio e potrai inserire un testo a tuo piacimento.



Schermo della console principale



Schermo della console secondaria

## ★ Sala suono ★

Entra nella SALA SUONO per ascoltare tutte le colonne sonore che vengono usate nel gioco. Questo menu apparirà dopo che avrai concluso la **modalità campagna**: solo allora potrai acquistare la SALA SUONO nel NEGOZIO. Per ascoltare una canzone, tocca il nome di una melodia.

## ★ Galleria ★

Questo menu appare dopo che avrai concluso la **modalità campagna** e potrai acquistare GALLERIA nel NEGOZIO. Qui puoi visualizzare la grafica usata nel gioco. Tocca il pulsante R INFO per nascondere il menu.

## ★ Sala grafica ★

Entra nella SALA GRAFICA per cambiare il colore dei vestiti degli UC, per creare mappe originali, o per cambiare gli sfondi del gioco. Tocca un'opzione per accedere alle sue caratteristiche.

### ■ UC

Scegli quest'opzione per cambiare il colore dei capelli e delle uniformi degli UC usando le opzioni di colore che hai ottenuto nel NEGOZIO. Scegli semplicemente un UC, poi tocca il numero con il colore.



### ■ MAPPA

Usa la SALA GRAFICA per creare la tua mappa originale. Le mappe che crei possono essere usate nelle **modalità sfida, wireless e negozio**.



Copia un'unità



Elimina un'unità



Copia un terreno



Seleziona un terreno



Colloca un'unità



Seleziona un'unità



Colloca un terreno



### COLLOCA

Tocca l'icona di selezione delle unità (SCEGLI) e poi tocca qualsiasi unità nella lista. Successivamente, tocca l'icona per posizionare l'unità (COLLOCA), quindi tocca un punto sulla mappa su cui vuoi posizionarla. Per collocare un terreno, usa le icone di selezione del terreno (SCEGLI) e poi l'icona per posizionare il terreno (COLLOCA).

### ELIMINA

Tocca l'icona per eliminare un'unità (Elimina), poi tocca l'unità che vuoi eliminare.

### COPIA

Tocca l'icona per copiare un'unità, tocca l'unità che vuoi copiare, poi tocca il punto in cui vorresti posizionare l'unità. Per copiare il terreno, usa l'icona per copiare il terreno.

### ■ Finestra del menu

#### FILE

**CARICA:** carica una mappa salvata.

**SALVA:** salva la mappa attuale. Possono essere salvate fino a tre mappe.

**DIGITA NOME:** dai un nome alla mappa che hai creato.



#### GUIDA

Ottieni informazioni su come usare gli strumenti per modificare.

#### TOPOGRAFIA

Trascrivi un'intera mappa con il terreno selezionato. Puoi anche lasciare che il computer disegni un terreno per te casualmente.

#### ESCI

Ritorna allo **schermo di selezione della modalità**.

### ■ Requisiti per creare mappe

- Le mappe devono avere almeno due QG di colori diversi.
- Ciascun esercito deve avere almeno un'unità o una base, oltre al suo QG.

### ■ VISUALIZZA

In base a come hai concluso la **modalità campagna**, potrai ottenere un nuovo sfondo. Scegli fra gli sfondi disponibili quello che preferisci: con VISUALIZZA potrai modificare le immagini del gioco.

## Comunicazione wireless DS (con più schede)

Di seguito si trovano le istruzioni dettagliate su come giocare in comunicazione wireless con una scheda di gioco per ciascun giocatore.

### Materiale necessario


Nintendo DS ..... Uno per giocatore  
Schede di gioco ADVANCE WARS: DUAL STRIKE ..... Una per giocatore

### Istruzioni per il collegamento

1. Assicuratevi che tutti i Nintendo DS siano spenti, quindi inserite le schede di gioco negli appositi alloggiamenti di ciascuna console.
2. Accendete ogni console. Se la **modalità di avvio** della console è impostata su MANUALE, apparirà il **menu di sistema del Nintendo DS**. Se è impostata su AUTOMATICA, passate direttamente al punto 4.
3. Toccate il pannello ADVANCE WARS: DUAL STRIKE NINTENDO.
4. Ora seguite le istruzioni descritte a pagina 102.


### Indicazioni generali per la comunicazione wireless

**Questo paragrafo contiene importanti informazioni per sfruttare al meglio la comunicazione wireless.**

L'icona , che appare nel **menu di sistema del Nintendo DS** e si può trovare in uno **schermo di gioco**, è il simbolo della comunicazione wireless. La presenza di questa icona indica che selezionando l'opzione ad essa associata si attiverà la modalità wireless.

**NON usare questa funzione del Nintendo DS nei luoghi in cui la comunicazione wireless è proibita** (per es. negli ospedali, a bordo di aerei, ecc.). Per maggiori informazioni sull'uso della comunicazione wireless, consulta il Libretto di precauzioni per la salute e la sicurezza incluso al Nintendo DS.



L'icona , che appare durante la comunicazione wireless, indica l'intensità del segnale di ricezione. Ci sono quattro livelli: più il segnale è forte, più il gioco risulta fluido.



Quando è attiva la comunicazione wireless, il LED indicatore d'accensione lampeggia rapidamente.

**Per una prestazione ottimale, osserva le seguenti regole:**

- Comincia con una distanza tra le varie console uguale o inferiore ai 10 metri. Dopo l'inizio del gioco è possibile allontanarsi o avvicinarsi, facendo attenzione che l'indicatore dell'intensità corrisponda ad almeno due tacche, per garantire prestazioni ottimali.
- Mantieni le console a una distanza massima fra loro uguale o inferiore ai 20 metri.
- Le console devono, per quanto possibile, trovarsi una di fronte all'altra.
- Evita che tra i vari Nintendo DS si frappongano persone o ostacoli di altro genere.
- Evita interferenze con altre apparecchiature. Se la comunicazione wireless risulta disturbata da altre apparecchiature (reti LAN, forni a microonde, telefoni cordless, computer), spostati o spegni l'apparecchiatura che crea l'interferenza.

## Comunicazione wireless DS (con una scheda)

Di seguito si trovano le istruzioni dettagliate su come giocare in comunicazione wireless con una sola scheda di gioco.

### Materiale necessario

Nintendo DS ..... Uno per giocatore  
Schede di gioco ADVANCE WARS: DUAL STRIKE ..... Una

### Istruzioni per il collegamento

#### Console principale:

1. Assicurati che tutti i Nintendo DS siano spenti, quindi inserisci la scheda di gioco nell'apposito alloggiamento della console principale.
2. Accendi la console. Se la **modalità di avvio** della console è impostata su MANUALE, apparirà il **menu di sistema del Nintendo DS**. Se è impostata su AUTOMATICA, passa direttamente al punto 4.
3. Tocca il pannello ADVANCE WARS: DUAL STRIKE NINTENDO.
4. Ora segui le istruzioni descritte a pagina 102.

#### Console secondaria:





1. Accendi la console: apparirà il **menu di sistema del Nintendo DS**.
- NOTA: assicurati che la **modalità di avvio** della console sia impostata su MANUALE. Per maggiori informazioni su come impostare la **modalità di avvio**, consulta il manuale di istruzioni del Nintendo DS.
2. Tocca DOWNLOAD DS. Apparirà lo **schermo selezione gioco**.
  3. Tocca il pannello ADVANCE WARS: DUAL STRIKE NINTENDO.
  4. Ti verrà chiesto di confermare la scelta. Tocca Sì per scaricare le informazioni di gioco dalla console principale.
  5. Ora segui le istruzioni descritte a pagina 102.

## Informazioni sulle unità e sui terreni

Conoscere i punti forti di ciascuna unità del tuo arsenale e i vantaggi che offre un tipo di terreno potrebbe migliorare le tue prestazioni sul campo di battaglia. Studia le informazioni riportate sotto per avere "a portata di mente" le informazioni più aggiornate.


! Quando le unità hanno due tipi di armi, il tipo di arma più appropriato a quella battaglia verrà usato automaticamente.


### Unità di terra


	<b>FANTERIA</b> Le unità più economiche da schierare. Possono conquistare nuove proprietà, ma hanno poca potenza di fuoco.	Arma 1 -	Munizioni -	Arma 2 Mitragliatrice	Fuoco 1
	Visibilità	Movimenti	Carburante	Costo	
	2	3	99	1.000	
	<b>MECCAN.TI (Unità meccanizzate)</b> Queste unità possono conquistare nuove proprietà e hanno un'alta potenza di fuoco. Si muovono agilmente anche su terreni difficili.	Arma 1 Bazooka	Munizioni 3	Arma 2 Mitragliatrice	Fuoco 1
	Visibilità	Movimenti	Carburante	Costo	
	2	2	70	3.000	
	<b>V. RICOGN. (Veicolo da ricognizione)</b> Queste unità si usano per la ricognizione. Sono efficaci contro le unità di fanteria e hanno un'ampia sfera di movimento.	Arma 1 -	Munizioni -	Arma 2 Mitragliatrice	Fuoco 1
	Visibilità	Movimenti	Carburante	Costo	
	5	8	80	4.000	
	<b>C. ARMATO (Carro armato)</b> I carri armati sono relativamente piccoli, hanno un'ampia sfera di movimento e costi ridotti. Sono pertanto adatti ad essere schierati in grandi quantità.	Arma 1 Cannone	Munizioni 9	Arma 2 Mitragliatrice	Fuoco 1
	Visibilità	Movimenti	Carburante	Costo	
	3	6	70	7.000	





	<b>C. ARM. MD. (Carro armato medio)</b> Questi carri armati hanno un alto potere di attacco e di difesa.			
	Arma 1	Munizioni	Arma 2	Fuoco
	Cannone	8	Mitragliatrice	1
Visibilità	Movimenti	Carburante	Costo	
1	5	50	16.000	


	<b>NEOTANK</b> Un'unità basata sulla tecnologia dei carri armati e sviluppata originariamente dall'armata di Black Hole. Il neotank è molto più potente di un carro armato medio.			
	Arma 1	Munizioni	Arma 2	Fuoco
	Neocannone	9	Mitragliatrice	1
Visibilità	Movimenti	Carburante	Costo	
1	6	99	22.000	

	<b>MEGATANK</b> Il megatank è l'unità di terra più potente che sia mai esistita. È stato creato dall'esercito di Green Earth. Le sue dimensioni lo rendono più lento degli altri tipi di carri armati.			
	Arma 1	Munizioni	Arma 2	Fuoco
	Megacannone	9	Mitragliatrice	1
Visibilità	Movimenti	Carburante	Costo	
1	4	50	28.000	


	<b>APC (Armored Personnel Carrier)</b> Questi mezzi blindati possono trasportare fanteria e unità meccanizzate. Possono anche rifornire le altre unità di carburante e munizioni. Gli APC non sono muniti di armi, pertanto non possono sparare alle unità nemiche.			
	Arma 1	Munizioni	Arma 2	Fuoco
	-	-	-	-
Visibilità	Movimenti	Carburante	Costo	
1	6	70	5.000	

	<b>ARTIGL. IA (Artiglieria)</b> Queste unità con potere di attacco indiretto sono relativamente poco costose. Colpiscono i nemici a distanza.			
	Arma 1	Munizioni	Arma 2	Fuoco
	Cannone	9	-	2-3
Visibilità	Movimenti	Carburante	Costo	
1	5	50	6.000	

	<b>L. RAZZI (Lanciarazzi)</b> Queste potenti unità sono in grado di sparare a distanza sia su unità di terra che su unità navali. La loro sfera di attacco è più ampia di quella della comune artiglieria.			
	Arma 1	Munizioni	Arma 2	Fuoco
	Razzi	6	-	3-5
Visibilità	Movimenti	Carburante	Costo	
1	5	50	15.000	

	<b>A.AEREA</b> Queste unità specializzate sono forti contro unità aeree, di fanteria e meccanizzate. Tuttavia sono inefficaci contro i carri armati.			
	Arma 1	Munizioni	Arma 2	Fuoco
	Cannone Vulcan	9	-	1
Visibilità	Movimenti	Carburante	Costo	
2	6	60	8.000	


	<b>L.MISSILI (Lanciamissili)</b> Queste potenti unità causano gravi danni alle unità aeree. La loro visibilità in caso di nebbia è abbastanza ampia.			
	Arma 1	Munizioni	Arma 2	Fuoco
	Missili antiaerei	5	-	3-5
Visibilità	Movimenti	Carburante	Costo	
5	4	50	12.000	

	<b>ROBOTUBO</b> Queste devastanti unità con potere di attacco indiretto sono state sviluppate dall'esercito di Black Hole. Si muovono solo su tubature e su fabbriche.			
	Arma 1	Munizioni	Arma 2	Fuoco
	Cannone a tubo	9	-	2-5
Visibilità	Movimenti	Carburante	Costo	
4	9	99	20.000	

★ **Unità aeree** ★


	<b>CACCIA</b> I caccia sono i padroni dei cieli: infliggono gravi danni alle altre unità aeree.			
	Arma 1	Munizioni	Arma 2	Fuoco
	Missili	9	-	1
Visibilità	Movimenti	Carburante	Costo	
2	9	99	20.000	

	<b>BOMB.RE (Bombardiere)</b> I bombardieri possono infliggere gravi danni sia alle unità di terra che a quelle navali.			
	Arma 1	Munizioni	Arma 2	Fuoco
	Bombe	9	-	1
Visibilità	Movimenti	Carburante	Costo	
2	7	99	22.000	


	<b>ELICOTT. (Elicotteri da combattimento)</b> Questi elicotteri possono colpire molte unità diverse: ciò li rende preziosissimi sul campo di battaglia.			
	Arma 1	Munizioni	Arma 2	Fuoco
	Missili antiaerei	6	Mitragliatrice	1
Visibilità	Movimenti	Carburante	Costo	
3	6	99	9.000	

	<b>ELIC. TRP. (Elicotteri da trasporto)</b> Questi elicotteri possono trasportare sia le unità meccanizzate che quelle di fanteria. Non sono muniti di armi, quindi non possono sparare sul nemico.			
	Arma 1	Munizioni	Arma 2	Fuoco
	-	-	-	-
Visibilità	Movimenti	Carburante	Costo	
2	6	99	5.000	

	<b>A. INVISIBILE (Aereo invisibile)</b> Quando sono invisibili, questi aerei possono essere attaccati solo da caccia e da altri aerei invisibili. Possono essere individuati solo collocandosi negli spazi immediatamente adiacenti ad essi.			
	<b>Arma 1</b>	<b>Munizioni</b>	<b>Arma 2</b>	<b>Fuoco</b>
	Omnimissile	6	–	1
<b>Visibilità</b>	<b>Movimenti</b>	<b>Carburante</b>	<b>Costo</b>	
4	6	60	24.000	


	<b>BOMB. NERA (Bomba nera)</b> Queste armi aeree automatiche sono state sviluppate dall'esercito di Black Hole. Quando esplodono, tutte le unità nell'area di tre spazi vengono danneggiate.			
	<b>Arma 1</b>	<b>Munizioni</b>	<b>Arma 2</b>	<b>Fuoco</b>
	–	–	–	–
<b>Visibilità</b>	<b>Movimenti</b>	<b>Carburante</b>	<b>Costo</b>	
1	9	45	25.000	


## ★ Unità navali ★


	<b>NAVE G. (Nave da guerra)</b> Queste potenti navi hanno una potenza di fuoco elevatissima. Il loro cannone danneggia notevolmente le altre unità navali.			
	<b>Arma 1</b>	<b>Munizioni</b>	<b>Arma 2</b>	<b>Fuoco</b>
	Cannone	9	–	2–6
<b>Visibilità</b>	<b>Movimenti</b>	<b>Carburante</b>	<b>Costo</b>	
2	5	99	28.000	

	<b>INCROC.RE (Incrociatore)</b> Gli incrociatori possono danneggiare gravemente sia i sommergibili sia le unità aeree. Possono anche trasportare fino a due elicotteri per volta.			
	<b>Arma 1</b>	<b>Munizioni</b>	<b>Arma 2</b>	<b>Fuoco</b>
	Missili antisommergibili	9	Mitragliera	1
<b>Visibilità</b>	<b>Movimenti</b>	<b>Carburante</b>	<b>Costo</b>	
3	6	99	18.000	


	<b>N. SBARCO (Nave da sbarco)</b> Queste unità possono trasportare fino a due unità di terra alla volta.			
	<b>Arma 1</b>	<b>Munizioni</b>	<b>Arma 2</b>	<b>Fuoco</b>
	–	–	–	–
<b>Visibilità</b>	<b>Movimenti</b>	<b>Carburante</b>	<b>Costo</b>	
1	6	99	12.000	


	<b>SOMMERG. (Sommergibile)</b> I sommergibili possono essere attaccati da incrociatori e da altri sommergibili. Se immersi, possono essere identificati solo collocandosi negli spazi immediatamente adiacenti ad essi.			
	<b>Arma 1</b>	<b>Munizioni</b>	<b>Arma 2</b>	<b>Fuoco</b>
	Torpedini	6	–	1
<b>Visibilità</b>	<b>Movimenti</b>	<b>Carburante</b>	<b>Costo</b>	
5	5	60	20.000	


	<b>NAVE NERA</b> Questa nave creata dall'esercito di Black Hole può trasportare due unità di fanteria o meccanizzate. Può anche riparare le unità danneggiate, ripristinare 1 PV e rifornire, nel frattempo, le unità.			
	<b>Arma 1</b>	<b>Munizioni</b>	<b>Arma 2</b>	<b>Fuoco</b>
	–	–	–	–
<b>Visibilità</b>	<b>Movimenti</b>	<b>Carburante</b>	<b>Costo</b>	
1	7	60	7.500	


	<b>PORTAEREI (Nave portaerei)</b> Quest' enorme nave può offrire rifugio a due unità aeree per volta, riformandole nel frattempo. Vanta anche capacità di attacco indiretto a lunghissima gittata contro le unità aeree.			
	<b>Arma 1</b>	<b>Munizioni</b>	<b>Arma 2</b>	<b>Fuoco</b>
	Missili	9	–	3–8
<b>Visibilità</b>	<b>Movimenti</b>	<b>Carburante</b>	<b>Costo</b>	
4	5	99	30.000	


## ★ Informazioni sui terreni ★


 **PIANA**  
Le pianure erano il tipo di terreno più comune nel gioco ADVANCE WARS™ 2: BLACK HOLE RISING. Offrono una protezione minima.


 **STRADA**  
Le strade permettono alle unità di muoversi rapidamente, ma non offrono altri benefici.


 **BOSCO**  
In caso di nebbia, le unità schierate nei boschi possono essere viste solo dalle unità immediatamente adiacenti ad esse. I boschi offrono una buona protezione. Le unità aeree non possono nascondersi nei boschi durante la nebbia.


 **MONTI**  
Solo le unità meccanizzate, la fanteria e le unità aeree possono attraversare i monti. In caso di nebbia, le unità meccanizzate e le unità di fanteria aumentano la loro visibilità di 3 spazi quando sono sui monti. I monti offrono anche un'eccezionale protezione.

 **TUBO**  
Le tubature sono indistruttibili e possono essere percorse solamente dai robotubi.

 **TUBO (Giuntura)**  
Le giunture sono delle sezioni delle tubature che possono essere distrutte, permettendo alle unità di attraversarle.

 **FIUME**  
I fiumi attraversano molti terreni. Possono essere guardati solo dalla fanteria, dalle unità meccanizzate e da quelle aeree. I fiumi non offrono protezione.

 **MARE**  
I mari possono essere attraversati solo dalle unità navali ed aeree. Non offrono protezione.

 **SPIAGGIA**  
Le spiagge sono essenziali per caricare e scaricare unità dalle navi da sbarco e dalle navi nere. Quasi tutte le unità possono percorrere le spiagge, ma questi terreni non offrono protezione.



### SCOGLI

Con la nebbia, le unità fra gli scogli sono visibili solo dalle unità adiacenti. A parte questo beneficio, gli scogli offrono pochi altri vantaggi. Le unità aeree non si possono nascondere fra gli scogli durante la nebbia.



### PONTE

I ponti sono essenziali: permettono alle unità di terra di attraversare le acque. Non offrono altri benefici.



### SILÒ

I silì missilistici possono essere usati dalla fanteria e dalle unità meccanizzate. Muovendo una di queste unità su un silo, si può sparare un missile di gittata illimitata e con un raggio di azione di due spazi dal punto d'impatto.



### QG (Quartier generale)

Ciascun esercito sul campo di battaglia ha un quartier generale che agisce come base operativa. Un QG può rifornire di munizioni, carburante e può ripristinare PV. Fornisce una protezione elevata a tutte le unità di terra. Se riesci ad occupare il QG nemico, vinci.



### CITTÀ

Le città possono essere alleate, neutrali, oppure sotto il controllo del nemico. Le città nemiche o neutrali possono essere occupate da fanteria o da unità meccanizzate. Una volta divenute alleate, forniscono aiuti alle unità di terra o ripristinano PV.



### BASE

Nelle basi, o fabbriche, vengono create le unità di terra. Oltre a fornire aiuti e a ripristinare PV alle stesse unità, offrono anche un'eccellente protezione.



### AEROPORTO

Le unità aeree vengono schierate in battaglia da queste basi aeree. Qui ricevono anche aiuti e recuperano PV. Gli aeroporti offrono inoltre un'eccellente protezione alle unità di terra.



### PORTO

Le unità navali vengono schierate sul campo di battaglia da queste basi navali. I porti riforniscono anche di munizioni, carburante e riparano le stesse unità. I porti offrono un'ottima protezione alle unità di terra e a quelle navali.



### TORRE (Torre di controllo)

Occupi queste proprietà per migliorare le comunicazioni fra le tue unità, aumentando così il loro potere di attacco.

## Dossier degli UC



### Rachel

Giovane UC di Orange Star che cerca di seguire le orme della sorella maggiore, Nell. Le sue truppe si impegnano molto, aumentando di uno le riparazioni nelle basi.



### Jake

Un giovane ed eccellente comandante pieno di energie. Combatte meglio in aperta pianura.



### Max

Un amico coraggioso e leale, oltre ad essere un forte combattente. Combatte bene negli attacchi diretti. Le sue unità con potere di attacco indiretto hanno una sfera di azione e una potenza di fuoco ridotte.



### Sami

Capitano delle forze speciali di Orange Star, dalla forte personalità. I suoi soldati a piedi provocano gravi danni e sono veloci ad occupare proprietà, ma le unità con potere di attacco diretto che non appartengono alla fanteria hanno poca potenza di fuoco.



### Colin

Giovane UC di Blue Moon, di ricca famiglia. Fratello minore di Sasha. UC scaltro, ma insicuro. Fornisce truppe a basso costo, ma queste non sono molto forti.



### Sasha

Sorella di Colin. Proviene da una famiglia benestante ed è molto educata, ma quando si arrabbia, diventa audace. Guadagna 100 fondi in più dalle basi alleate.



### Grit

Molto affidabile, nonostante l'atteggiamento rilassato. È un tiratore impareggiabile le cui unità con potere di attacco indiretto sono potentissime. Ma le sue unità con attacco diretto che non appartengono alla fanteria sono meno forti.



### Sensei

Ex paracadutista. Si dice che in passato sia stato un comandante guida per gli altri UC. È forte con gli elicotteri e con la fanteria, ma le sue unità navali hanno un debole potere di attacco.



### Grim

UC di Yellow Comet dalla personalità dinamica. Non si preoccupa molto dei dettagli. Le sue unità hanno una notevole potenza di fuoco, ma la loro capacità difensiva è un po' debole.



### Sonja

Figlia di Kanbei, sicura e calcolatrice. Eccelle nelle analisi di informazioni belliche. Le sue unità hanno un'ampia visibilità nella nebbia e nascondono le informazioni sui loro PV.



### Javier

UC di Green Earth che pone la cavalleria e l'onore al di sopra di tutto. Ha una difesa eccellente contro gli attacchi indiretti, che aumenta con la conquista di torri di controllo.



### Eagle

L'audace eroe pilota di Green Earth. Le sue unità aeree usano meno carburante e hanno una potenza di fuoco elevata, ma le unità navali hanno una potenza di fuoco debole.



### Jess

Prode UC, bravissima nell'analizzare informazioni. Le sue unità motorizzate hanno una potenza di fuoco elevata, ma quelle aeree e navali sono relativamente deboli.



### Kat

La ragazzina prodigio delle forze di Black Hole. Ha inventato la maggior parte delle nuove armi nemiche. Abile nell'ottenere benefici in base alle caratteristiche dei terreni.



### Maverik

UC dell'armata di Black Hole che non si ferma davanti a nulla per raggiungere i propri scopi. Tutte le sue unità possiedono potenza di fuoco elevata, ma la sua virtù si accumula più lentamente di quella degli altri UC.



### Jugger

UC dell'esercito di Black Hole dall'aspetto di robot. Nessuno conosce la sua vera identità. Ha un'elevata potenza di fuoco, ma la sua tecnica maldestra talvolta riduce il danno che le sue unità provocano.



### Zak

UC dell'esercito di Black Hole che pensa sempre alla sua prossima azione distruttiva. Riempie il suo virtumetro più rapidamente degli altri UC ed è un vero maestro delle battaglie su strada.



### Candy

L'ufficiale comandante di Jugger e Zak. Ha una personalità rude, ma si atteggia a regina. Eccelle nelle battaglie urbane.

