



NEED HELP WITH INSTALLATION, MAINTENANCE OR SERVICE?

Nintendo Customer Service
SUPPORT.NINTENDO.COM
 or call 1-800-255-3700

NEED HELP PLAYING A GAME?

Nintendo's game pages, at www.nintendo.com/games, feature walkthroughs, frequently-asked questions, and codes for many of our games. If your answer isn't there, check out our forums where you can exchange tips with other gamers online.

For more information about our forums, visit www.nintendo.com/community.

If you don't have access to the web-site, recorded tips for many titles are available on Nintendo's Power Line at (425) 885-7529. This may be a long distance call, so please ask permission from whoever pays the phone bill.

BESOIN D'AIDE POUR L'INSTALLATION, L'ENTRETIEN OU LA RÉPARATION?

Service à la Clientèle de Nintendo
WWW.NINTENDO.COM
 ou appelez le 1-800-255-3700

BESOIN D'AIDE POUR JOUER?

Sur le site www.nintendo.com/games, des pages sur les jeux de Nintendo présentent le déroulement des jeux, des foires aux questions et des codes pour plusieurs de nos jeux. Si la réponse que vous cherchez n'y est pas, consultez nos forums où vous pouvez échanger, en ligne, des indices avec d'autres joueurs.

Pour obtenir plus d'information sur nos forums en ligne, visitez www.nintendo.com/community.

Si vous n'avez pas accès au site Web, vous pouvez obtenir des conseils enregistrés pour de nombreux jeux, en utilisant la ligne de puissance de Nintendo au (425) 885-7529. Il peut s'agir d'un interurbain, demandez donc la permission à la personne responsable du compte de téléphone.

¿NECESITAS AYUDA DE INSTALACION, MANTENIMIENTO O SERVICIO?

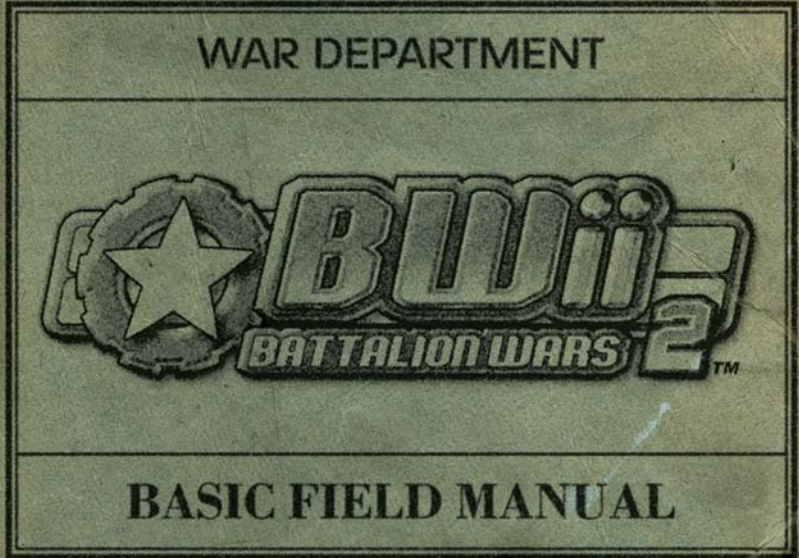
Servicio al Cliente de Nintendo
WWW.NINTENDO.COM
 o llame al 1-800-255-3700

¿NECESITAS AYUDA CON UN JUEGO?

Las páginas de juegos de Nintendo, en www.nintendo.com/games, incluyen instrucciones paso a paso, preguntas frecuentes y códigos para muchos de nuestros juegos. Si no encuentras tu respuesta, visita nuestros foros, donde podrás intercambiar consejos con otros jugadores en línea.

Para obtener más información sobre nuestros foros, visita www.nintendo.com/community.

Si no tienes acceso a nuestra página web, puedes encontrar consejos grabados para muchos de nuestros juegos a través del Power Line de Nintendo, llamando al (425) 885-7529. Esta puede ser una llamada de larga distancia, así que por favor, pide permiso a la persona encargada de pagar la factura del teléfono.



RVLPRBWE-63710



The Official Seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.

Ce Sceau Officiel est votre garantie que le présent produit est agréé ou manufacturé par Nintendo. Recherchez-le toujours quand vous achetez des appareils de jeu vidéo, des accessoires, des jeux et d'autres produits connexes.

El Sello Oficial es su ratificación de que este producto tiene licencia o es manufacturado por Nintendo. Busque siempre este sello al comprar sistemas de video juegos, accesorios, video juegos, y productos relacionados.

Nintendo®

NINTENDO OF AMERICA INC.
 P.O. BOX 957, REDMOND, WA
 98073-0957 U.S.A.

64018A



www.nintendo.com

PRINTED IN USA

PLEASE CAREFULLY READ THE Wii™ OPERATIONS MANUAL COMPLETELY BEFORE USING YOUR Wii HARDWARE SYSTEM, GAME DISC OR ACCESSORY. THIS MANUAL CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES.

⚠ WARNING - Seizures

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, and this may occur while they are watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition, should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child has any of the following symptoms:

Convulsions	Eye or muscle twitching	Altered vision
Loss of awareness	Involuntary movements	Disorientation

- To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:

1. Sit or stand as far from the screen as possible.
2. Play video games on the smallest available television screen.
3. Do not play if you are tired or need sleep.
4. Play in a well-lit room.
5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

⚠ WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eyestrain

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt. Follow these instructions to avoid problems such as tendonitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. Parents should monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists, arms or eyes become tired or sore while playing or if you feel symptoms such as tingling, numbness, burning or stiffness, stop and rest for several hours before playing again.
- If you continue to have any of the above symptoms or other discomfort during or after play, stop playing and see a doctor.

⚠ CAUTION - Motion Sickness

Playing video games can cause motion sickness in some players. If you or your child feels dizzy or nauseous when playing video games, stop playing and rest. Do not drive or engage in other demanding activity until you feel better.

IMPORTANT LEGAL INFORMATION

This Nintendo game is not designed for use with any unauthorized device. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Copying of any Nintendo game is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted.

REV-E

WARRANTY & SERVICE INFORMATION

You may need only simple instructions to correct a problem with your product. Try our website at www.nintendo.com or call our Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700, rather than going to your retailer. Hours of operation are 6 a.m. to 7 p.m., Pacific Time, Monday - Sunday (times subject to change). If the problem cannot be solved with the troubleshooting information available online or over the telephone, you will be offered express factory service through Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

HARDWARE WARRANTY

Nintendo of America Inc. ("Nintendo") warrants to the original purchaser that the hardware product shall be free from defects in material and workmanship for twelve (12) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this warranty period, Nintendo will repair or replace the defective hardware product or component, free of charge. The original purchaser is entitled to this warranty only if the date of purchase is registered at point of sale or the consumer can demonstrate, to Nintendo's satisfaction, that the product was purchased within the last 12 months.

GAME & ACCESSORY WARRANTY

Nintendo warrants to the original purchaser that the product (games and accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of three (3) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this three (3) month warranty period, Nintendo will repair or replace the defective product, free of charge.

SERVICE AFTER EXPIRATION OF WARRANTY

Please try our website at www.nintendo.com or call the Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700 for troubleshooting information and repair or replacement options and pricing. In some instances, it may be necessary for you to ship the complete product, FREIGHT PREPAID AND INSURED FOR LOSS OR DAMAGE, to Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

WARRANTY LIMITATIONS

THIS WARRANTY SHALL NOT APPLY IF THIS PRODUCT: (a) IS USED WITH PRODUCTS NOT SOLD OR LICENSED BY NINTENDO (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, NON-LICENSED GAME ENHANCEMENT AND COPIER DEVICES, ADAPTERS, AND POWER SUPPLIES); (b) IS USED FOR COMMERCIAL PURPOSES (INCLUDING RENTAL); (c) IS MODIFIED OR TAMPERED WITH; (d) IS DAMAGED BY NEGLIGENCE, ACCIDENT, UNREASONABLE USE, OR BY OTHER CAUSES UNRELATED TO DEFECTIVE MATERIALS OR WORKMANSHIP; OR (e) HAS HAD THE SERIAL NUMBER ALTERED, DEFACED OR REMOVED.

ANY APPLICABLE IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE HEREBY LIMITED IN DURATION TO THE WARRANTY PERIODS DESCRIBED ABOVE (12 MONTHS OR 3 MONTHS, AS APPLICABLE). IN NO EVENT SHALL NINTENDO BE LIABLE FOR CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES RESULTING FROM THE BREACH OF ANY IMPLIED OR EXPRESS WARRANTIES. SOME STATES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS OR EXCLUSION OF CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS MAY NOT APPLY TO YOU.

This warranty gives you specific legal rights. You may also have other rights which vary from state to state or province to province.

Nintendo's address is: Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

This warranty is only valid in the United States and Canada.



Manufactured under license from Dolby Laboratories. Dolby, Pro Logic, and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.



This game is presented in Dolby Pro Logic II. To play games that carry the Dolby Pro Logic II logo in surround sound, you will need a Dolby Pro Logic II, Dolby Pro Logic or Dolby Pro Logic IIx receiver. These receivers are sold separately.

© 2007 Nintendo. TM, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2007 Nintendo. All rights reserved.

BWii

BATTALION WARS 2™

TABLE OF CONTENTS

Story.....	3	The HUD.....	8
Nations at War.....	4	Unit Dossier.....	9
Using the Controller.....	5	Facilities.....	10
Specialized Vehicle Controls...6		The Spoils of Victory.....	11
Command Controls.....	7	Multiplayer.....	11

SYSTEM MENU UPDATE

Please note that when first loading the Game Disc into the Wii console, the Wii will check if you have the latest system menu, and if necessary a Wii system update screen will appear. Press OK to proceed.



LONG AGO, in Old

Xylvania, Lord Ferrok raised a mighty army that he dubbed the Iron Legion. This fearsome horde marched on the free nations of the world in a series of conflicts now known as the Lightning Wars.

Desperate measures were required to defeat them, and at the final hour the Solar Empire unleashed a doomsday device that drew down the power of the sun and incinerated the Iron Lord and his armies. The device was then hidden at a secret location so that it would never fall into the wrong hands.

Centuries later, a new leader was to emerge at the head of Xylvania. His name was Kaiser Vlad. After decades of planning, he launched his own bid for global conquest.

The war that followed, chronicled in Battalion Wars I, stretched from the Dune Sea to the Solar Empire, and back to Xylvania, where Vlad was finally defeated, and his lackey Kommandant Ubel captured. And for a few precious years, the world knew peace.

But now the world is shocked by rumors that the Solar Empire is building a new superweapon. The Anglo Isles, fearing an invasion, has raised an army for a pre-emptive strike...



NATIONS AT WAR

WESTERN FRONTIER



After years of peace, the Frontier's military assets are distributed at bases across the globe, where it is engaged in peacekeeping exercises.

TUNDRA TERRITORIES



Now at peace with its long-standing rivals, the Western Frontier, Tundra is a nation in search of a new identity...or a new conflict.

XYLVANIA



Still recovering from its defeat at the hands of the Alliance of Nations, Xylvania is no longer regarded as a serious threat to world peace. But its rogue dictator, Kaiser Vlad, may have other plans...



SOLAR EMPIRE

Mindful of its war-wearied past, the Solar Empire is now a peaceful nation that only enters combat as a last resort.



IRON LEGION

Before they were defeated by the Solar Empire, the Iron Legion stood on the brink of total conquest.



ANGLO ISLES

This green and pleasant island nation once commanded a mighty empire, but is now relegated to the backwaters of global diplomacy.

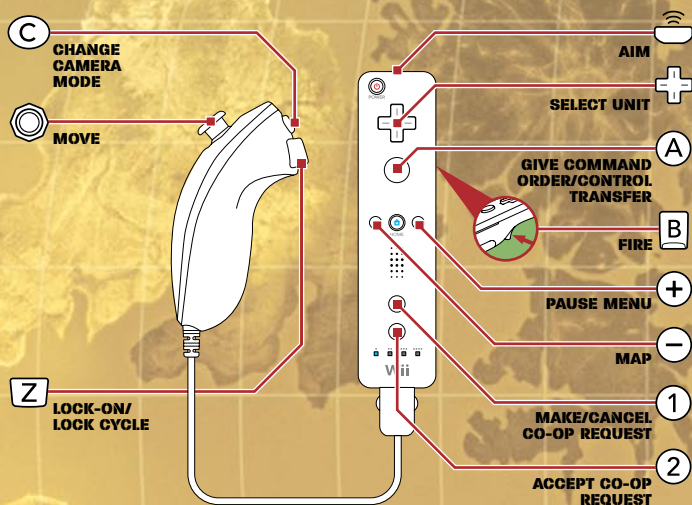




USING THE CONTROLLER

As Battalion Commander of the Solar Empire, Western Frontier, Anglo Isles, Iron Legion, or Tundran Territories, you will be required to command and control a wide range of units on land, air, and sea. You will need to master the control system if you are to fight and deploy your forces most effectively.

ACTION CONTROLS



ADVANCED WEAPONS

Veteran infantry are equipped with specialist weaponry. Press and hold **B** when controlling a Veteran to power up the weapon. The effect of powering up varies according to the weapon being used.



COMBAT ROLLS

While moving left or right, tilt the NUNCHUK CONTROLLER in the same direction to Combat Roll left or right. Use this maneuver to dodge incoming fire and throw off the enemy's aim momentarily.



JUMP

Shake the NUNCHUK CONTROLLER to jump over obstacles. Do the same when in close proximity to a FLAG or GUN EMPLACEMENT to jump in and capture the flag or man the gun.



SPECIALIZED VEHICLE CONTROLS

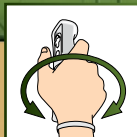
ALTITUDE CHANGE

When flying aircraft, point the Wii REMOTE up or down to change height, in the same way that you would turn left or right in any other unit. ANTI-AIR MISSILES struggle to track aircraft below radar altitude, so if you hear a missile lock-on warning sound when flying a plane or gunship, dive low to avoid enemy missiles!



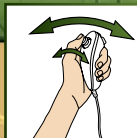
TURNING AIRCRAFT

When controlling a FIGHTER or BOMBER, twist the Wii REMOTE left or right to turn faster. This is the key to increased maneuverability during air combat.



BARREL ROLLS

Tilt the NUNCHUK CONTROLLER and the CONTROL STICK in the same direction to execute a BARREL ROLL, which, if timed correctly, can evade enemy ANTI-AIR MISSILES.



SUBMERGING SUBMARINES

Shake the NUNCHUK CONTROLLER to submerge a SUBMARINE and hide it from all units except other SUBMARINES or FRIGATES. You won't be able to remain underwater forever, though—eventually, your blue oxygen bar will deplete and you will have to surface or begin to take damage!



DESTROYING SUBMARINES

Only FRIGATES and SUBMARINES can target and lock enemy submarines. And only FRIGATES are effective at destroying them. Lock a submerged enemy submarine when controlling a FRIGATE, and it will switch from firing its usual AA MISSILE to a DEPTH CHARGE that will detonate underwater and damage all subs in the vicinity.



COMMAND CONTROLS

SELECTING UNITS

The selected unit type is the one that will respond when you issue a command. Use **+** to scroll left and right and select a unit type.



SELECTING INDIVIDUAL UNITS

This is an advanced technique. Move **+** upward to open the **EXPANDED STACK** for the selected unit type and select individual units. You can then give orders to one unit at a time, or control transfer directly to a specific unit.



CONTROL TRANSFER

As Battalion Commander, you can switch to direct control of any unit at any time! Press and hold **A** to control transfer to another unit. You can do this in three ways:

- ★ Lock on to the friendly unit with **Z** and then press and hold **A**.
- ★ Select a unit type on the **COMMAND BAR** with **+** and then press and hold **A** to transfer to the nearest unit of that type.
- ★ Select an individual unit by opening the **EXPANDED STACK** on the **COMMAND BAR** and then press and hold **A** to transfer to that specific unit.

COMMANDING UNITS

FOLLOW AND WAIT MODES

Switch selected units between **WAIT** and **FOLLOW** modes by pressing **A**:

- ▼ Units in **FOLLOW MODE** will defend you and each other automatically. They will also attack your current target and help you when capturing **FACILITY FLAGS**.
- ◀ Units in **WAIT MODE** will do just that—wait. They will only open fire in self-defense. If you have units that may be vulnerable to your enemies up ahead, set them to **WAIT MODE** to leave them behind until the threat has been neutralized.

SENDING YOUR BATTALION INTO COMBAT

Use **A** to order your selected units forward:

- ↑ Pressing **A** when aiming at an enemy will order your selected units to attack.
- 🔦 Pressing **A** when aiming at a gun nest or tower will order your selected infantry units to occupy that building.
- 🚩 Lock on an enemy or neutral **FACILITY FLAG** with **Z**, then press **A** to send your infantry units to capture that facility. Sending a vehicle to an enemy capture point will cause it to attack and destroy all enemies in that area.
- 🛡️ Send your units to **GUARD** a facility or friendly fortification by locking on to it and pressing **A**. In **GUARD MODE**, your units will aggressively defend the area, shooting enemies on sight and taking advantage of all available cover positions. They will also automatically raise a **FLAG** partially lowered by an enemy.

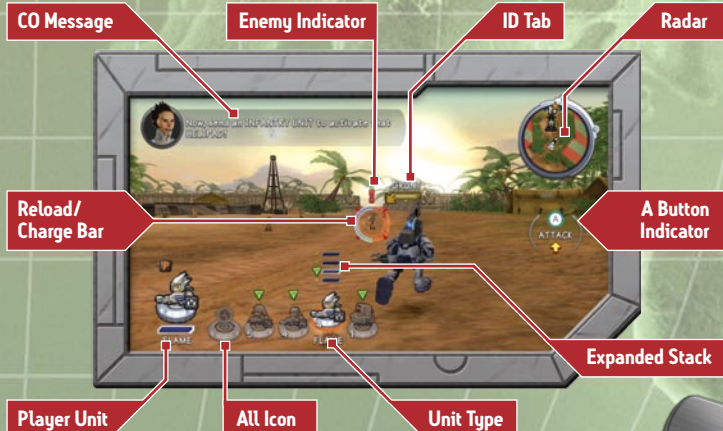
SELECTING ALL UNITS

Most useful for switching your entire Battalion between **WAIT** and **FOLLOW** modes, the **ALL UNITS ICON** is an invaluable tool in the field. Select the **ALL ICON** to give your entire Battalion a **WAIT**, **FOLLOW**, **ATTACK**, **CAPTURE**, or **GUARD** order.

Units in **GUARD MODE** will not respond to **ALL ICON** commands unless all the units in your Battalion are in **GUARD MODE**. Units occupying **EMPLACEMENTS** will not respond to **ALL ICON** commands.



THE HUD





UNIT DOSSIER

INFANTRY

	Rifle Grunt	Good at attacking in large numbers, capturing facilities, and manning emplacements.
	Flame Veteran	Effective anti-infantry troops; vulnerable against armored vehicles.
	Bazooka Veteran	Highly effective against enemy ground vehicles; poor against infantry.
	Assault Veteran	Good against enemy infantry and light vehicles.
	Anti-Air Veteran	Highly effective against enemy aircraft; poor against ground targets.
	Mortar Veteran	Used for blowing enemy infantry out of cover and tackling light vehicles.

GROUND VEHICLES

	Anti-Air Vehicle	Highly effective vs. enemy air vehicles; vulnerable to bazooka and tank shells.
	Recon	Good for fast-moving reconnaissance, but lightly armored.
	Light Tank	Highly effective against infantry and light vehicles; vulnerable to bazookas.
	Heavy Tank	A more powerful and heavily armored version of the Light Tank.
	Artillery	A large, slow-moving cannon that is devastating at long range but easily overwhelmed in close combat.
	Battlestation	Heavily armed and armored, it is only vulnerable to air attack.

AIR UNITS

	Bomber	High-impact air-to-ground offensive capability.
	Gunship	Fast and maneuverable but lightly armored air-to-ground attack chopper.
	Fighter	Very effective vs. air vehicles.
	Strato Destroyer	Armed with both air-to-air missiles and heavy-duty bombs; vulnerable to the rear.
	Air Transport	Unarmed but heavily armored infantry and vehicle delivery platform.

NAVAL UNITS

	Battleship	Heavily armed and armored naval artillery platform; vulnerable to submarines.
	Frigate	Effective against both air units and submarines; vulnerable to battleship fire.
	Submarine	Can submerge for stealth; good against battleships; vulnerable to frigates.
	Dreadnought	Even more powerful and heavily armored than a battleship; vulnerable to subs.
	Naval Transport	Unarmed but heavily armored infantry and vehicle delivery platform.



FACILITIES

FACILITIES are new to Battalion Wars 2. They can be captured by sending your men to the relevant **FLAG** or raising it yourself. Your **FACILITIES** can also be captured by the enemy, so watch out for enemy intruders!

Capturing a **FACILITY** means all units of a certain type will be reinforced there if destroyed. It will also sometimes add an extra unit type or two to your Battalion.

FACILITY TYPES ARE AS FOLLOWS:

	HQ	Reinforces grunts only. Loss means mission failure.
	BARRACKS	Reinforces infantry.
	FACTORY	Reinforces ground vehicles.
	AIRBASE	Reinforces air units.
	DOCKS	Reinforces naval units.

POW CAMPS and HELIPADS

POW Camps and **HELIPADS** are a reliable source of one-shot reinforcements.

Send infantry to a **HELIPAD** to activate it. When activated, it will summon an **AIR TRANSPORT** laden with infantry or vehicle additions to your fighting force. But cherish them, for a **HELIPAD** can only be used once.

Run over the **BARBED WIRE** or destroy the **AMMO DUMP** nearby to liberate **POWs** and add them to your Battalion.

HELIPADS and **POW Camps** are usually **SECONDARY OBJECTIVES**, so they are not vital to mission completion. However, they do provide valuable reinforcements and will improve your technique score.



THE SPOILS OF VICTORY

On successful completion of a mission, your prowess as a Commander will be assessed by your CO. The medal you are awarded will depend entirely on your performance. The following criteria are used when making an assessment of your Command:



- ★ **POWER:** Enemies destroyed, destroyable **SECONDARY OBJECTIVES** completed
- ★ **SPEED:** How swiftly you completed the mission **OBJECTIVES**
- ★ **TECHNIQUE:** How well you protected/preserved your units and activating Helipads, etc.

THE MEDALS YOU CAN BE AWARDED ARE:

- 🏆 Superb! Extraordinary valor and strategic genius required.
- 🏆 You have demonstrated top flight commanding skills.
- 🏆 Awarded for solid, respectable performance in the field. Good job!
- 🏆 Success, but at what price? Consider using tactics, Commander!



NINTENDO Wi-Fi CONNECTION (MULTIPLAYER)

WIRELESS CONNECTION

With *Battalion Wars 2*, you can play multiplayer mode against/with your friends or anyone else, using Nintendo Wi-Fi Connection.

Nintendo Wi-Fi Connection system has been developed to create the safest experience possible. If you exchange your friend codes over Internet boards or with strangers, you risk having unwanted data or offensive language sent to you. For that reason, we suggest that you avoid sending your friend code to people you don't know.

The End User License Agreement, which governs Wii online game play and sets forth the Wii Privacy Policy, is available in the Wii console's System Settings and online at http://www.nintendo.com/consumer/systems/Wii/en_na/privacy.jsp



Wi-Fi THROUGH THE NINTENDO Wi-Fi CONNECTION

GETTING STARTED

In order to enjoy multiplayer games under the best possible conditions, you must have a Broadband enabled internet connection. Click on "Nintendo WFC" on the main menu to connect to Nintendo WFC.



SETTING UP A NINTENDO WFC PROFILE

Before connecting to Nintendo WFC, review your "Nintendo WFC Profile." You can change the name used for the CAMPAIGN and your Nintendo WFC Profile under "Change Name."

When you connect to Nintendo WFC, your nickname is likely to be seen by others. To protect your privacy, do not give out personal information such as last name, phone number, birth date, age, school, e-mail address, or home address when communicating with others.

PLAY FRIENDS

When playing in Play Friends mode, you first need to register someone as a friend. Select **ADD** and enter their 12-digit friend code to register that friend. *Tell your friends your own friend code, which is displayed in your "Nintendo WFC Profile." If registered friends are connected to the Nintendo Wi-Fi Connection and available to play a battle, "AVAILABLE" will be displayed next to their friend code.





MULTIPLAYER

There are three multiplayer mode types you can play on Nintendo Wi-Fi Connection.
*No local multi-player mode is available for this game.

MP ASSAULT

A fast-and-furious MULTIPLAYER mode that focuses on completing or defending a series of OBJECTIVES.

As the attacker, complete each GOLD OBJECTIVE in sequence, then capture the enemy HQ before the TIMER runs out!

As the defender, defend each OBJECTIVE, then secure the HQ. If the HQ is still yours when time runs out, you win!

Your units will be reinforced periodically at your SUPPLY ZONE, which is marked by an icon displaying your army's logo. SUPPLY ZONES advance or retreat as each OBJECTIVE is completed by the attacker.

Watch out for SILVER STAR OBJECTIVES such as POW camps or HELIPADS, which will add to your fighting force!



MP SKIRMISH

All-out combat! Destroy the other player's units to win points. When the TIMER runs out, the player with the HIGHEST SCORE WINS!



- ★ Larger units score higher points
- ★ Capture FACILITIES to add to your fighting force
- ★ Capture TWO of the SAME FACILITIES to double the reinforcement rate
- ★ Strike first, take out the enemy player, or capture enemy facilities for BONUS POINTS!

MP CO-OP

Fight with your partner! Work together to complete your GOLD and SILVER OBJECTIVES and defeat the enemy.



LOCK ON to an enemy or friendly unit and press 1 to make a request to the other player (e.g. Attack this target! Defend this unit!).

Press 1 without LOCKING ON to call the OTHER PLAYER to your position, or Cancel a co-op request.

Press 2 to ACCEPT a request.

UNLOCKING MP MISSIONS

Each of the MP game modes starts with a number of missions unlocked. Play the available missions to unlock more advanced missions featuring different armies, units, and maps.



CAUTION: WRIST STRAP USE

Please use the wrist strap to help prevent injury to other people or damage to surrounding objects or the Wii Remote in case you accidentally let go of the Wii Remote during game play.

Also remember the following:

- Make sure all players put on the wrist strap properly when it is their turn.
- Do not let go of the Wii Remote during game play.
- Dry your hands if they become moist.
- Allow adequate room around you during game play and make sure that all areas you might move into are clear of other people and objects.
- Stay at least three feet from the television.
- Use the Wii Remote Jacket.



VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT L'INTÉGRALITÉ DU MODE D'EMPLOI DE LA Wii AVANT D'UTILISER VOTRE SYSTÈME, VOTRE DISQUE DE JEU, OU VOS ACCESSOIRES Wii. CE MODE D'EMPLOI COMPREND D'IMPORTANTES INFORMATIONS SUR VOTRE SANTÉ ET VOTRE SÉCURITÉ.

INFORMATIONS IMPORTANTES CONCERNANT VOTRE SÉCURITÉ: VEUILLEZ LIRE LES PRÉCAUTIONS SUIVANTES AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT NE JOUIEZ À VOS JEUX VIDÉO.

⚠ AVERTISSEMENT - Danger d'attaque

- Même si elles n'ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent être victimes d'une attaque ou d'un évanouissement déclenché par des lumières ou motifs clignotants, et ceci peut se produire pendant qu'elles regardent la télévision ou s'amuse avec des jeux vidéo.
- Toute personne qui a été victime d'une telle attaque, d'une perte de conscience ou de symptômes reliés à l'épilepsie doit consulter un médecin avant de jouer à des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent avec des jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez un médecin, si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants:

Convulsions	Tics oculaires ou musculaires	Perte de conscience
Troubles de la vue	Mouvements involontaires	Désorientation

- Pour diminuer les possibilités d'une attaque pendant le jeu :
 1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
 2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
 3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
 4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
 5. Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.

⚠ AVERTISSEMENT - Blessures dues aux mouvements répétitifs et tension oculaire

Les jeux vidéo peuvent irriter les muscles, les poignets, la peau ou les yeux. Veuillez suivre les instructions suivantes afin d'éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, l'irritation de la peau ou la tension oculaire :

- Évitez les périodes trop longues de jeu. Les parents devront s'assurer que leurs enfants jouent pendant des périodes adéquates.
- Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure de jeu.
- Si vous éprouvez fatigue ou douleur au niveau des mains, des poignets, des bras ou des yeux, ou si vous ressentez des symptômes tels que fourmillements, engourdissements, brûlures ou courbatures, cessez de jouer et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de jouer de nouveau.
- Si vous ressentez l'un des symptômes mentionnés ci-dessus ou toute autre gêne pendant que vous jouez ou après avoir joué, cessez de jouer et consultez un médecin.

⚠ ATTENTION - Nausée

Jouer à des jeux vidéo peut causer étourdissement et nausée. Si vous ou votre enfant vous sentez étourdi ou nauséux pendant le jeu, cessez de jouer immédiatement et reposez-vous. Ne conduisez pas et n'entrez pas d'autres activités exigeantes avant de vous sentir mieux.

INFORMATIONS LÉGALES IMPORTANTES

Ce jeu Nintendo n'est pas conçu pour s'utiliser avec un appareil non-autorisé. L'utilisation d'un tel appareil invalidera votre garantie de produit Nintendo. Toute copie d'un jeu Nintendo est illégale et strictement interdite par les lois domestiques et internationales régissant la propriété intellectuelle. Les copies de "sauvegarde" ou d'"archivage" ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires à la protection de vos logiciels. Tout contrevenant sera poursuivi.

RENSEIGNEMENTS SUR L'ENTRETIEN ET LA GARANTIE

Vous pourriez n'avoir besoin que de simples instructions pour corriger un problème. Vous pouvez visiter notre site Web à www.nintendo.com ou appeler notre Ligne sans frais d'assistance aux consommateurs, au 1 (800) 255-3700, plutôt que de retourner chez votre détaillant. Nos heures d'ouverture sont de 6 h 00 à 19 h 00, heure du Pacifique, du lundi au dimanche (heures sujettes à changement). Si le problème ne peut pas être résolu en consultant les renseignements sur les problèmes et leurs solutions en ligne, ni au téléphone, on vous offrira un service usine exprès chez Nintendo. Veuillez n'expédier aucun produit sans avoir appelé Nintendo au préalable.

GARANTIE SUR LES APPAREILS

Nintendo garantit à l'acheteur original que l'appareil ne connaîtra aucun défaut de matériaux ou de main-d'oeuvre pour une période de douze (12) mois suivant sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit pendant cette période de douze (12) mois, Nintendo réparera ou remplacera sans frais le produit défectueux.

GARANTIE SUR LES JEUX ET ACCESSOIRES

Nintendo garantit à l'acheteur original que le produit (jeu ou accessoire) ne connaîtra aucun défaut de matériaux ou de main-d'oeuvre pour une période de trois (3) mois suivant sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit pendant cette période de trois (3) mois, Nintendo réparera ou remplacera sans frais le produit défectueux.

ENTRETIEN APRÈS ÉCHÉANCE DE LA GARANTIE

Veillez visiter notre site Web, www.nintendo.com ou appeler la Ligne d'assistance aux consommateurs au 1 (800) 255-3700 pour trouver des renseignements sur les problèmes et solutions, sur les options de réparation ou de remplacement et les prix. Dans certains cas, il peut s'avérer nécessaire d'expédier le produit, PORT PAYÉ ET ASSURÉ CONTRE DOMMAGES ET PERTE, chez Nintendo. Veuillez n'expédier aucun produit sans appeler Nintendo au préalable.

LIMITES DE LA GARANTIE

LA PRÉSENTE GARANTIE SERA NULLE SI LE PRODUIT : (a) A ÉTÉ UTILISÉ AVEC D'AUTRES PRODUITS QUI NE SONT NI VENDUS, NI BREVETÉS PAR NINTENDO (Y COMPRIS, SANS S'Y LIMITER, LES MÉCANISMES D'AMÉLIORATION ET DE COPIE DES JEUX, LES ADAPTEURS ET LES MÉCANISMES D'APPROVISIONNEMENT EN ÉLECTRICITÉ); (b) A ÉTÉ UTILISÉ À DES FINS COMMERCIALES (Y COMPRIS LA LOCATION); (c) S'IL A ÉTÉ MODIFIÉ OU ALTÉRÉ; (d) EST ENDOMMAGÉ À CAUSE DE NÉGLIGENCE, ACCIDENT, UTILISATION ABUSIVE OU DE TOUTES AUTRES CAUSES QUI NE SERAIENT PAS RELIÉES À DES VICES DE MATÉRIAU OU DE MAIN-D'OEUVRE; OU (e) SI SON NUMÉRO DE SÉRIE A ÉTÉ MODIFIÉ, EFFACÉ OU RENDU ILLISIBLE.

TOUTES LES GARANTIES SOUS-ENTENDUES, Y COMPRIS LES **GARANTIES DE VALEUR MARCHANDE** ET D'UNE CONDITION PROPRE À SON UTILISATION DANS UN BUT PRÉCIS SONT, PAR LES PRÉSENTES, LIMITÉES AUX PÉRIODES DE GARANTIE DÉCRITES CI-DESSUS (12 MOIS OU 3 MOIS SELON LE CAS). NINTENDO NE SERA EN AUCUN CAS TENUE RESPONSABLE DE DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS RÉSULTANT D'UNE INFRACTION À TOUTE STIPULATION EXPLICITE OU IMPLICITE DES GARANTIES. CERTAINS ÉTATS OU PROVINCES NE PERMETTENT PAS LA LIMITATION DE LA DURÉE D'UNE GARANTIE SOUS-ENTENDUE, NI L'EXCLUSION DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS. DANS CES CAS, LES LIMITES ET EXCLUSIONS CI-DESSUS MENTIONNÉES NE S'APPLIQUENT PAS.

La présente garantie vous donne des droits légaux précis. Vous pouvez jouir d'autres droits qui varient d'un État ou d'une province à l'autre.

L'adresse de Nintendo est : Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

La présente garantie n'est valide qu'aux États-Unis et au Canada.



Manufacturé sous licence de Dolby Laboratories. Dolby, Pro Logic et le symbole du double D sont des marques de commerce de Dolby Laboratories.



Ce jeu est compatible Dolby Pro Logic II. Afin de pleinement exploiter les effets sonores des jeux ayant le logo Dolby Pro Logic II, vous aurez besoin d'un récepteur Dolby Pro Logic II, Dolby Pro Logic ou Dolby Pro Logic IIx. Ces récepteurs sont vendus séparément.

BWii

BATTALION WARS 2™

TABLE DES MATIÈRES

Histoire.....	17	L'affichage.....	22
Nations en guerre.....	18	Dossier de l'unité.....	23
Utilisation des contrôleurs.....	19	Infrastructures.....	24
Commandes des véhicules spécialisés.....	20	Les gains de la victoire.....	25
Commandes des commandements.....	21	Multijoueur.....	25

MISE À JOUR DU MENU DU SYSTÈME

Notez bien que lorsque vous insérez le Disque de Jeu dans la console pour la première fois, la Wii vérifiera automatiquement que vous avez le menu du système le plus récent et, si nécessaire, un écran de Mise à Jour du Système Wii s'affichera. Appuyez sur OK pour continuer.



IL Y A TRÈS LONGTEMPS, dans

l'ancienne Xylvania, Lord Ferrok a bâti une armée puissante qu'il a nommé Iron Legion. Ce groupe intrépide a marché sur les nations libres du monde dans une série de conflits maintenant connue sous le nom de Lightning Wars.

Des mesures désespérées étaient nécessaires afin de les vaincre, et à la dernière heure, le Solar Empire a libéré un appareil infernal qui a aspiré le pouvoir du soleil et a brûlé Iron Lord et ses armées. L'appareil fut alors caché dans un endroit secret afin qu'il ne tombe jamais entre de mauvaises mains.

Des siècles plus tard, un nouveau leader s'apprêtait à dominer Xylvania. Son nom était Kaiser Vlad. Après des décennies de planification, il entreprend ses projets de conquête globale.

La guerre qui s'en est suivie, annale de Battalion Wars I, s'est étendue du Dune Sea jusqu'au Solar Empire, et de rebour à Xylvania, là où Vlad fut finalement vaincu et son fidèle servent Kommandant Ubel fut capturé. Et, pendant quelques années précieuses, la paix a régné dans le monde.

Hélas, maintenant le monde est alarmé par des rumeurs voulant que le Solar Empire travaille à la construction d'une superarme. Les Anglo Isles, craignant une invasion, ont formé une armée pour une attaque préemptive.



NATIONS EN GUERRE

WESTERN FRONTIER



Après des années de paix, les biens militaires de Frontier sont distribués dans les bases à travers le globe, là où ils font des exercices de maintien de la paix.

TUNDRAN TERRITORIES



L'âge de guerre avec ses rivaux de longue date, les Western Frontier, est chose du passé. Tundra est une nation à la recherche d'une nouvelle identité... ou d'un nouveau conflit.

XYLVANIA



Xylvania se remet encore des dommages reçus lors de sa défaite contre l'Alliance of Nations, et Xylvania n'est plus perçue comme étant une grosse menace à la paix dans le monde. Mais son dictateur escroc, Kaiser Vlad, a peut-être d'autres plans...



SOLAR EMPIRE

Conscient de son passé guerrier, le Solar Empire est maintenant une nation pacifique qui ne combattra qu'en dernier recours.



IRON LEGION

Avant d'être vaincue par le Solar Empire, l'Iron Legion a passé tout prêt de la conquête totale.



ANGLO ISLES

Cette nation et île verte et plaisante fut jadis au commande d'un empire puissant, mais elle s'est maintenant rangée du côté d'une diplomatie globale.

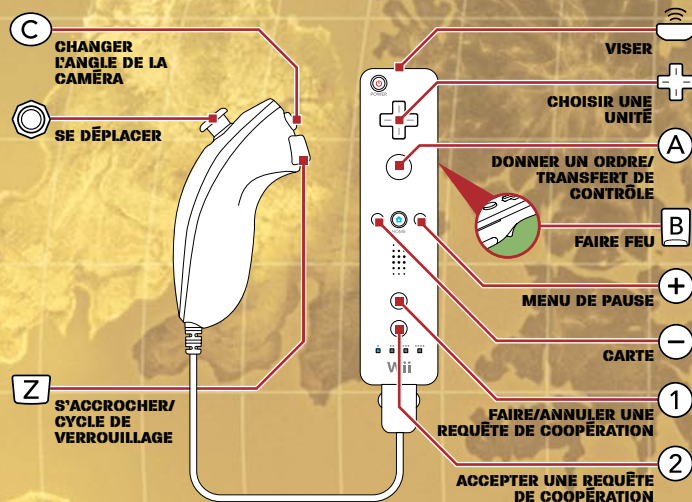




UTILISATION DES CONTRÔLEURS

Vous incarnez le Battalion Commander de Solar Empire, Western Frontier, Ango Isles, Iron Legion ou Tundra Territories, vous devrez commander et contrôler une grande variété d'unités au sol, dans les airs et sur la mer. Vous devrez maîtriser le système de contrôle si vous voulez combattre et déployer vos forces plus efficacement.

COMMANDES D'ACTION



ARMES AVANCÉES

Les Vétérans d'infanterie sont équipés d'armes spéciales. Maintenez la pression sur **B** quand vous contrôlez un Vétéran pour augmenter la puissance de l'arme. L'effet du power-up variera selon l'arme utilisée.

ROULÉ DE COMBAT

Tout en vous déplaçant à gauche ou à droite, penchez le NUNCHUK dans la même direction pour faire un roulé de combat à gauche ou à droite. Utilisez cette manœuvre afin d'esquiver un tir fait vers vous et de déstabiliser la précision de tir d'un ennemi pendant un certain temps.



SAUT

Secouez le NUNCHUK pour sauter par-dessus des obstacles. Faites la même chose quand vous êtes prêt d'un DRAPEAU ou d'un EMPLACEMENT DE FUSIL pour sauter et vous emparer du drapeau ou manier le fusil.



COMMANDES DES VÉHICULES SPÉCIALISÉS

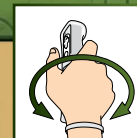
CHANGEMENT D'ALTITUDE

Quand vous pilotez un aéronef, pointez la TÉLÉCOMMANDE Wii vers le haut ou le bas afin de changer la hauteur, de la même manière que vous tourneriez à gauche ou à droite dans toute autre unité. Les MISSILES ANTI-AIR ont de la difficulté à détecter les aéronefs sous l'altitude du radar, alors si vous entendez un son d'avertissement d'attachement de missile quand vous pilotez un aéronef ou un hélicoptère armé, conduisez à une altitude plus basse afin d'éviter les missiles ennemis!



VIRAGE D'AÉRONEF

Quand vous contrôlez un CHASSEUR ou un BOMBARDIER, tournez la TÉLÉCOMMANDE Wii à gauche ou à droite pour exécuter un virage plus rapidement. Voilà la clé pour améliorer la manœuvrabilité lors d'un combat.



ROULÉS BARIL

Penchez le NUNCHUK et le levier de contrôle dans la même direction afin d'exécuter un ROULÉ BARIL, qui, si fait au bon moment, évitera les MISSILES ANTI-AIR ennemis.



PLONGEON DES SOUS-MARINS

Secouez le NUNCHUK pour plonger le SOUS-MARIN et le cacher de toutes les unités, à l'exception des autres SOUS-MARINS ou FRÉGATES. Vous ne pourrez pas rester sous l'eau pour toujours. À un certain point, votre barre bleue d'oxygène se videra et vous devrez revenir à la surface. Si vous ne le faites pas, votre état en sera touché.



DESTRUCTION DES SOUS-MARINS

Seuls les FRÉGATES et les SOUS-MARINS peuvent cibler et s'accrocher à des sous-marins ennemis. Seules les FRÉGATES peuvent les détruire efficacement. Accrochez-vous à un sous-marin ennemi quand vous êtes en contrôle d'une FRÉGATE. Il changera de tirer un MISSILE AA régulier à une CHARGE INTENSE qui détonera sous l'eau et endommagera tous les sous-marins à proximité.

COMMANDES DES COMMANDEMENTS

CHOIX D'UNITÉS

L'unité sélectionnée est celle qui répondra quand vous donnez un ordre. Utilisez **+** pour les faire défiler à gauche et à droite et choisissez un type d'unité.



CHOIX D'UNITÉS INDIVIDUELLES

Ceci est une technique avancée. Déplacez **+** vers le haut pour ouvrir la **PILE EXPANSÉE** pour le type d'unité sélectionné et sélectionner des unités individuelles. Vous pouvez alors donner des ordres à une unité à la fois ou faire un transfert de contrôle directement à une unité spécifique.



TRANSFERT DE CONTRÔLE

En tant que Battalion Commander, vous pouvez obtenir le contrôle direct en tout temps! Maintenez la pression sur **A** pour faire un transfert de contrôle à une autre unité. Vous pouvez le faire de trois façons :

- ★ Accrochez-vous à une unité amicale avec **Z**, puis appuyez sur **A**.
- ★ Choisissez un type d'unité sur la **BARRE DE COMMANDEMENTS** avec **+**, puis maintenez la pression sur **A** pour transférer vers l'unité de ce type la plus proche.
- ★ Choisissez une unité individuelle en ouvrant la **PILE EXPANSÉE** sur la **BARRE DE COMMANDEMENTS**, puis maintenez la pression sur **A** pour transférer vers cette unité spécifique.

COMMANDEMENT DES UNITÉS

MODES FOLLOW ET WAIT

Changez les unités sélectionnées entre les modes **WAIT** et **FOLLOW** en appuyant sur **A** :

- ▼ Les unités dans le **MODE FOLLOW** vous défendront et se défendront entre elles automatiquement. Elles attaqueront aussi votre cible actuelle et vous aideront à ramasser les **DRAPEAUX D'INFRASTRUCTURE**.
- Les unités dans le **MODE WAIT** attendront. Elles ne feront feu qu'en cas de défense. Si vous avez des unités qui pourraient être vulnérables à vos ennemis plus loin, mettez-les dans le **MODE WAIT** pour les laisser derrière jusqu'à ce que la menace ait été neutralisée.

ENVOI DE VOTRE BATALLION DANS LE COMBAT

Utilisez **A** pour ordonner aux unités sélectionnées d'avancer :

- ↑ Appuyer sur **A** quand vous visez un ennemi ordonnera à vos unités sélectionnées d'attaquer.
- 🏠 Appuyer sur **A** quand vous visez un emplacement de fusil ou une tour ordonnera à vos unités sélectionnées d'entrer dans ce bâtiment.
- 🚩 Accrochez-vous à un ennemi ou un **DRAPEAU D'INFRASTRUCTURE** neutre avec **Z**, puis appuyez sur **A** pour envoyer vos unités d'infanterie s'emparer de cette infrastructure. Envoyer un véhicule vers un point de capture ennemi le fera attaquer et terrasser tous les ennemis dans cette région.
- 🛡️ Envoyez vos unités assurer la garde d'une infrastructure ou une fortification amicale en vous accrochant à celle-ci et en appuyant sur **A**. Dans le **MODE GUARD**, vos unités défendront agressivement l'endroit, en faisant feu sur les ennemis et en profitant de toutes les positions de protection. Elles relèveront aussi un **DRAPEAU** qui avait été baissé par un ennemi.

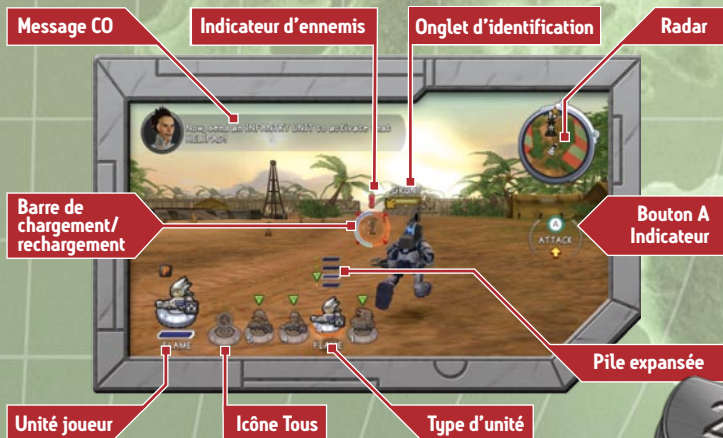
CHOIX DE TOUTES LES UNITÉS

Particulièrement utile pour changer votre Battalion entier entre les modes **WAIT** et **FOLLOW**, l'**ICÔNE TOUTES LES UNITÉS** est un outil indispensable sur le terrain. Choisissez l'**ICÔNE TOUS** pour donner l'ordre à votre Battalion de **WAIT**, **FOLLOW**, **ATTACK**, **CAPTURE** ou **GUARD**.

Les unités en **MODE GUARD** ne répondront pas aux commandements d'**ICÔNE TOUS** à moins que toutes les unités de votre Battalion soient dans le **MODE GUARD**. Les unités occupant les **EMPLACEMENTS** ne répondront pas aux commandements **ICÔNE TOUS**.



L'AFFICHAGE





DOSSIER DE L'UNITÉ

INFANTERIE

	Rifle Grunt (Soldat armé)	Habile pour attaquer en grand nombre, s'emparer des infrastructures et défendre des emplacements.
	Flame Veteran (Vétéran flamme)	Troupe anti-infanterie efficace; vulnérable aux véhicules blindés.
	Bazooka Veteran (Vétéran bazooka)	Très efficace contre les véhicules ennemis au sol; faible contre une infanterie.
	Assault Veteran (Vétéran assaut)	Bon contre l'infanterie ennemie et les véhicules légers.
	Anti-Air Veteran (Vétéran anti-air)	Très efficace contre les aéronefs ennemis; faible contre les cibles au sol.
	Mortar Veteran (Vétéran grenade)	Utilisé pour créer une explosion qui fera sortir l'infanterie ennemie de sa cachette et attaquer les véhicules légers.

VÉHICULES AU SOL

	Anti-Air Vehicle (Véhicule anti-air)	Très efficace contre les véhicules aériens ennemis; vulnérable au bazooka et aux obus de char d'assaut.
	Recon	Bon pour la reconnaissance rapide, mais très peu armé.
	Light Tank (Char d'assaut léger)	Très efficace contre l'infanterie et les véhicules légers; vulnérable aux bazookas.
	Heavy Tank (Char d'assaut lourd)	Une version plus puissante et plus blindée du char d'assaut léger.
	Artillery (Artillerie)	Un canon très gros se déplaçant lentement et qui est dévastateur à longue portée, mais facilement vaincu dans des combats rapprochés.
	Battlestation (Station de combat)	Très armée et blindée, elle est seulement vulnérable à l'attaque aérienne.

UNITÉS AÉRIENNES

	Bomber (Bombardier)	Capacité à grand impact air au sol.
	Gunship (Hélicoptère armé)	Rapide et manœuvrable, mais hélicoptère d'attaque air au sol peu blindé.
	Fighter (Chasseur)	Très efficace vs les véhicules aériens. Armé
	Strato Destroyer (Destructeur Strato)	avec des missiles air à air et des bombes puissantes; vulnérable à l'arrière.
	Air Transport (Transport aérien)	Infanterie non armée, mais très blindée et plateforme de livraison de véhicule.

UNITÉS NAVALES

	Battleship (Cuirassé)	Plateforme d'artillerie navale très armée et blindée, vulnérable aux sous-marins.
	Frigate (Frégate)	Efficace contre les unités aériennes et les sous-marins, vulnérable au feu des cuirassés.
	Submarine (Sous-marin)	Peut aller sous l'eau pour être furtif, bon contre les cuirassés; vulnérable aux frégates.
	Dreadnought	Encore plus puissant et plus blindé qu'un cuirassé, vulnérable aux sous-marins.
	Naval Transport (Transport naval)	Infanterie non armée mais très blindée et plateforme de livraison de véhicule.



INFRASTRUCTURES

Les **INFRASTRUCTURES** sont nouvelles dans Battalion Wars 2. Elles peuvent être capturées en envoyant vos hommes vers le bon **DRAPEAU** ou en le levant vous-même. Vos **INFRASTRUCTURES** peuvent aussi être capturées par un ennemi, alors méfiez-vous des intrus ennemis!

S'emparer d'une **INFRASTRUCTURE** signifie que toutes les unités d'un certain type seront renforcées là, si détruite. Quelques fois, un ou deux nouveaux types d'unité supplémentaires seront ajoutés à votre Battalion.

LES TYPES D'INFRASTRUCTURE SONT LES SUIVANTS :

	HQ	Renforce les soldats seulement. La perte est habituellement synonyme de mission échouée.
	BARRACKS (CASERNE)	Renforce l'infanterie.
	FACTORY (USINE)	Renforce les véhicules au sol.
	AIRBASE (BASE AÉRIENNE)	Renforce les unités aériennes.
	DOCKS (QUAIS)	Renforcent les unités navales.

CAMPS POW et HÉLIPORT

Les Camps POW et les **HÉLIPORTS** sont des sources qui renforcent d'un seul coup.

Envoyez votre infanterie sur un **HÉLIPORT** pour l'activer. Quand il est activé, il convoquera un **TRANSPORT AÉRIEN** chargé avec une infanterie ou des ajouts de véhicule à votre force de combat. Chérissez-les parce que les **HÉLIPORTS** ne peuvent être utilisés qu'une seule fois.

Passez par-dessus du **FIL DE FER BARBELÉ** ou détruisez les **DÉPÔTS D'AMMUNITION** à proximité afin de libérer les POWs et de les ajouter à votre Battalion.

Les **HÉLIPORTS** et les Camps POW sont habituellement des **OBJECTIFS SECONDAIRES**, alors ils ne sont pas nécessaires pour compléter la mission. Toutefois, ils fournissent des renforcements utiles et ils amélioreront vos résultats techniques.



LES GAINS DE LA VICTOIRE

Lors de la complétion réussie d'une mission, vos progrès en tant que Commander seront étudiés par votre CO. La médaille que vous vous mériterez dépendra de votre performance. Les critères suivants sont utilisés afin de déterminer vos Commandements :



- ★ **POWER (pouvoir)** : Les ennemis anéantis, les **OBJECTIFS SECONDAIRES** destructibles complétés.
- ★ **SPEED (vitesse)** : La vitesse à laquelle vous pouvez compléter des **OBJECTIFS** de mission.
- ★ **TECHNIQUE** : La manière dont vous protégez/préservez vos unités et que vous activez les Hélicoptères, etc.

LES MÉDAILLES QUE VOUS POUVEZ OBTENIR SONT :

- 👑 Superbe! Valeur extraordinaire et génie stratégique nécessaires.
- 👑 Vous avez prouvé avoir des excellentes aptitudes de commandement de vol.
- 👑 Décernée pour une performance solide et respectable sur le terrain. Bon travail!
- 👑 Succès, mais à quel prix? Pensez à utiliser des tactiques, Commandant!



CONNEXION Wi-Fi NINTENDO (MULTIJOUEUR)

CONNEXION SANS FIL

Dans *Battalion Wars 2*, vous pouvez jouer dans le mode multijoueur contre/avec vos amis ou d'autres personnes, en utilisant la Connexion Wi-Fi Nintendo.

Le système Connexion Wi-Fi Nintendo a été développé pour offrir l'expérience la plus sécurisée possible. Si vous échangez vos codes d'amis par le biais de forums Internet ou avec des inconnus, vous risquez de recevoir des données indésirables ou des commentaires grossiers. C'est pour cela que nous vous suggérons de ne pas partager vos codes d'amis avec des gens que vous ne connaissez pas.

Le Contrat de Licence d'Utilisateur qui régit le jeu en ligne pour la Wii et spécifie la Politique de Confidentialité de la Wii est disponible dans les Paramètres de la console Wii et en ligne sur le site http://www.nintendo.com/consumer/systems/wii/es_na/privacy.jsp.



25

Wi-Fi AVEC LA CONNEXION Wi-Fi NINTENDO

COMMENCER

Afin de jouer aux jeux multijoueurs dans les meilleures conditions possibles, vous devez avoir une connexion Internet à haute vitesse. Cliquez sur « Nintendo WFC » sur le menu principal pour vous connecter à la CWF Nintendo.



RÉGLER UN PROFIL CWF NINTENDO

Avant de vous connecter à la CWF Nintendo, veuillez vérifier votre « Nintendo WFC Profile ». Vous pouvez changer le nom utilisé pour la **CAMPAGNE** et votre Profil CWF Nintendo sous « Change Name ».

Lorsque vous vous connectez à la CWF Nintendo, les autres verront probablement votre surnom. Afin de protéger votre vie privée, veuillez ne pas donner vos renseignements personnels tels que vos nom de famille, numéro de téléphone, date de naissance, âge, école, adresse courriel ou adresse de domicile quand vous communiquez avec les autres.

PLAY FRIENDS

Avant de jouer dans le mode Play Friends, vous devrez enregistrer quelqu'un en tant qu'ami. Choisissez **ADD** et entrez leur code d'ami de 12 chiffres pour enregistrer cet ami. *Donnez votre propre code d'ami à vos amis. Ce dernier est affiché sous votre « Nintendo WFC Profile ».

Si vos amis enregistrés sont connectés à la Connexion Wi-Fi Nintendo et sont disponibles pour jouer une partie, « **AVAILABLE** » sera affiché à côté de leur code d'ami.



26



MULTIJOUEUR

Il existe trois types de mode multijoueur auxquels vous pouvez jouer sur la Connexion Wi-Fi Nintendo.

*Aucun mode multijoueur local n'est offert pour ce jeu.

MP ASSAULT

Un mode MULTIJOUEUR frénétique qui met l'emphase sur la complétion et la défense d'une série d'OBJECTIFS.

En tant qu'attaquant, complétez chaque OBJECTIF OR en séquence, puis capturez le HQ ennemi avant que le COMPTEUR ne se vide!

En tant que défenseur, défendez chaque OBJECTIF, puis protégez le HQ. Si le HQ est encore en votre possession quand le temps est écoulé, vous gagnez!

Vos unités seront renforcées de temps en temps dans votre ZONE D'APPROVISIONNEMENT, qui est marquée par une icône affichant votre logo d'armée. Les ZONES D'APPROVISIONNEMENT avanceront ou se retireront alors que chaque OBJECTIF est complété par l'attaquant.



Faites attention aux OBJECTIFS D'ÉTOILE ARGENT comme les camps POW ou les HÉLIPORTS, qui amélioreront votre force de combat!

MP SKIRMISH

Combat à tout prix! Détruisez les unités des autres joueurs pour gagner des points. Quand le COMPTEUR se vide, le joueur avec le PLUS HAUT POINTAGE GAGNE!

- ★ Les unités plus nombreuses obtiennent plus de points
- ★ Emparez-vous des INFRASTRUCTURES pour améliorer votre force de combat
- ★ Emparez-vous de deux INFRASTRUCTURES SEMBLABLES pour doubler le taux de renforcement
- ★ Attaquez en premier, terrassez le joueur ennemi ou emparez-vous des infrastructures ennemies pour obtenir des POINTS BONUS!



MP CO-OP

Combattez avec votre partenaire! Travaillez ensemble pour compléter vos OBJECTIFS OR ET ARGENT et vaincre l'ennemi.



ACCROCHEZ-VOUS à un ennemi ou à une unité amicale et appuyez sur **1** pour faire une demande à l'autre unité (ex. : Attaquez cette cible! Défendez cette unité!).

Appuyez sur **1** sans vous ACCROCHER pour appeler l'AUTRE JOUEUR à votre position ou Annuler une demande co-op.

Appuyez sur **2** pour ACCEPTER une demande.

DÉVERROUILLER DES MISSIONS MP

Chacun des modes de jeu multijoueur débute avec un certain nombre de missions déverrouillées. Jouez aux missions disponibles afin de déverrouiller des missions avancées mettant en vedette des armées, des unités et des cartes différentes.



AVERTISSEMENT: UTILISATION DE LA DRAGONNE

Veillez utiliser la dragonne pour éviter de blesser quiconque ou d'endommager les objets se trouvant à proximité ou la Télécommande Wii au cas où vous lâchiez celle-ci accidentellement au cours d'une partie.

Suivez aussi les recommandations suivantes:

- Assurez-vous que chaque joueur attache la dragonne correctement lorsque c'est à son tour de jouer.
- Ne lâchez pas la Télécommande Wii au cours d'une partie.
- Essayez-vous les mains si celles-ci transpirent.
- Faites assez de place autour de vous, dans la pièce où vous jouez, et assurez-vous qu'il n'y a pas d'autres personnes ou d'objets dans les zones où vous vous déplacez.
- Tenez vous à au moins un mètre de la télévision.
- Utilisation de l'étui pour Télécommande Wii.



POR FAVOR LEA CUIDADOSAMENTE TODO EL MANUAL DE OPERACIONES DEL Wii ANTES DE USAR SU SISTEMA, DISCO DE JUEGO O ACCESORIO. ESTE MANUAL CONTIENE INFORMACIÓN IMPORTANTE DE SALUD Y SEGURIDAD.

INFORMACIÓN IMPORTANTE DE SEGURIDAD: LEA LAS SIGUIENTES ADVERTENCIAS ANTES DE QUE USTED O SU HIJO JUEGEN JUEGOS DE VIDEO.

⚠️ AVISO - Ataques

- Algunas personas (aproximadamente 1 de cada 4000) pueden tener ataques o desmayos a causa de destellos o patrones de luz, y esto puede suceder cuando ven televisión o juegan videojuegos, aunque no hayan tenido un ataque previamente.
- Cualquier persona que haya tenido un ataque, pérdida de conocimiento u otro síntoma asociado a una condición epiléptica, o con una historia de familia con dichos síntomas, debe consultar con un médico antes de jugar un videojuego.
- Los padres deben ver cómo sus hijos juegan videojuegos. Si su hijo o usted tienen alguno de los siguientes síntomas, detenga el juego y consulte con un médico:

Convulsiones	Contorsión de ojos o músculos	Pérdida de conciencia
Alteración en la visión	Movimientos involuntarios	Desorientación

- Para evitar la posibilidad de un ataque mientras juega videojuegos:
 1. Siéntese o párese lo más lejos posible de la pantalla.
 2. Juegue videojuegos en la pantalla más pequeña que tenga disponible.
 3. No juegue si siente cansancio o necesita dormir.
 4. Juegue en una habitación bien iluminada.
 5. Descanse de 10 a 15 minutos por cada hora de juego.

⚠️ AVISO - Lesiones por Movimiento Repetitivo y Vista Cansada

Jugar video juegos puede causar dolor en sus músculos, articulaciones, piel u ojos. Siga estas instrucciones para evitar problemas como tendinitis, síndrome carpal tunnel, irritación de piel o vista cansada:

- Evite el juego excesivo. Los padres deben controlar que el modo de juego de los niños sea apropiado.
- Descanse de 10 a 15 minutos por cada hora de juego, aun cuando piense que no es necesario.
- Si al jugar siente cansancio en las manos, muñecas, ojos o brazos, o si tiene síntomas como hormigueo, adormecimiento, irritación o tensión, deje de jugar y descance por varias horas antes de empezar de nuevo.
- Si continúa teniendo alguno de estos síntomas o si siente otro malestar mientras o después de estar jugando, deje de jugar y consulte con un médico.

⚠️ ATENCION - Enfermedad de Movimiento

Jugar video juegos puede causar enfermedad de movimiento en algunos jugadores. Si usted o sus hijos se sienten mareados o con náusea al jugar video juegos, dejen de jugar y descansen. No conduzca ni realice otra actividad pesada hasta sentirse mejor.

INFORMACIÓN LEGAL IMPORTANTE Este juego de Nintendo no ha sido diseñado para uso con ningún aparato no autorizado. El uso de dicho aparato invalidará la garantía de su producto Nintendo. La duplicación de cualquier juego de Nintendo es ilegal y está terminantemente prohibida por las leyes de propiedad intelectual domésticas e internacionales. "Copias de respaldo" o "copias archivadas" no están autorizadas y no son necesarias para proteger su programa (software). Los transgresores serán enjuiciados.

INFORMACIÓN SOBRE GARANTÍA Y SERVICIO DE REPARACIÓN

Es posible que sólo necesite instrucciones sencillas para corregir un problema con su producto. En lugar de ir a la tienda, pruebe nuestra página de Internet www.nintendo.com, o llame a nuestra línea de Servicio al Consumidor al 1-800-255-3700. El horario de operación es: Lunes a Domingo, de 6:00 a.m. a 7:00 p.m., Horario Pacífico (las horas pueden cambiar). Si el problema no se puede resolver con la información para localización de averías disponible por Internet o teléfono, se le ofrecerá servicio expreso de fábrica a través de Nintendo. Favor de no enviar ningún producto a Nintendo sin comunicarse primero con nosotros.

GARANTÍA DE SISTEMAS (HARDWARE)

Nintendo of America Inc. ("Nintendo") garantiza al comprador original que el sistema será libre de defectos de material y fabricación por un período de doce (12) meses desde la fecha de compra. Si durante este período de garantía ocurre un defecto cubierto bajo esta garantía, Nintendo reparará o reemplazará libre de costo el sistema o componente defectuoso. El comprador original tiene derecho a esta garantía solamente si la fecha de compra se registra al momento de la venta o si el consumidor puede demostrar, a la satisfacción de Nintendo, que el producto fue comprado dentro de los últimos 12 meses.

GARANTÍA DE JUEGOS Y ACCESORIOS

Nintendo garantiza al comprador original que el producto (juegos y accesorios) será libre de defectos de material y fabricación por un período de tres (3) meses desde la fecha de compra. Si un defecto cubierto bajo esta garantía ocurre durante este período de tres (3) meses de garantía, Nintendo reparará o reemplazará el producto defectuoso libre de costo.

SERVICIO DESPUÉS DEL VENCIMIENTO DE LA GARANTÍA

Por favor, pruebe nuestra página de Internet www.nintendo.com, o llame a nuestra línea de Servicio al Consumidor al 1-800-255-3700 para obtener información sobre localización de averías y reparación, u opciones para reemplazo y costos. En ciertos casos, puede ser necesario que nos envíe el producto completo, CON ENVÍO PREPAGADO Y ASEGURADO CONTRA PÉRDIDA O DAÑO. Favor de no enviar ningún producto a Nintendo sin comunicarse primero con nosotros.

LIMITACIONES DE LA GARANTÍA

ESTA GARANTÍA NO SE APLICARÁ SI ESTE PRODUCTO: (A) ES USADO CON PRODUCTOS QUE NO SEAN VENDIDOS NI AUTORIZADOS POR NINTENDO (INCLUYENDO, PERO NO LIMITADO A, APARATOS PARA AUMENTAR O COPIAR LOS JUEGOS, ADAPTADORES, Y FUENTES DE ENERGÍA ELÉCTRICA); (B) ES USADO CON PROPOSITOS COMERCIALES (INCLUYENDO ALQUILERES); (C) ES MODIFICADO O FORZADO; (D) SE HA DAÑADO POR DESCUIDO, ACCIDENTE, USO IRRAZONABLE, O POR OTRAS CAUSAS NO RELACIONADAS A MATERIALES DEFECTUOSOS O ARTESANÍA; O (E) TIENE EL NÚMERO DE SERIE ALTERADO, BORRADO O HA SIDO REMOVIDO.

CUALQUIERA DE LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS APLICABLES (INCLUYENDO, LAS GARANTÍAS DE COMERCIABILIDAD Y LA CONVENIENCIA PARA UN OBJETIVO CONCRETO, SON POR ESTE MEDIO LIMITADAS EN DURACIÓN A LOS PERÍODOS DE GARANTÍA DESCRITOS ANTERIORMENTE (12 MESES O 3 MESES, COMO APLIQUE). NINTENDO NO SERÁ RESPONSABLE EN NINGUNA OCASIÓN POR DAÑOS CONSECUENTES O INCIDENTALES DEBIDO A INFRINGIDOS DE GARANTÍAS IMPLICADAS O EXPLÍCITAS. UNOS ESTADOS NO PERMITEN LIMITACIONES EN CUANTO DURA UNA GARANTÍA IMPLÍCITA, O LA EXCLUSIÓN DE DAÑOS CONSECUENTES O INCIDENTALES; POR LO TANTO, ES POSIBLE QUE LAS LIMITACIONES ANTES CITADAS NO LE SEAN APLICABLES.

Esta garantía le da derechos legales específicos. Usted también puede tener otros derechos, los cuales pueden variar de un estado a otro o de una provincia a otra.

La dirección de Nintendo es: Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA, 98073-0957, U.S.A.

Esta garantía es válida solamente en los Estados Unidos y Canadá.



Este juego se presenta con sonido Dolby Pro Logic II. Para poder disfrutar del sonido envolvente en los juegos que llevan el logotipo de Dolby Pro Logic II, necesitarás un receptor Dolby Pro Logic II, Dolby Pro Logic o Dolby Pro Logic IIx. Dichos receptores se venden por separado.

BWii

BATTALION WARS 2™

ÍNDICE

Historia.....	31	EL HUD.....	36
Naciones en Guerra.....	32	Unidad Dossier.....	37
Usando el Control.....	33	Facilidades.....	38
Controles de Vehículos Especializados.....	34	Los Gajes de la Victoria.....	39
Controles de Comando.....	35	Múltiples Jugadores.....	39

ACTUALIZACIÓN DEL MENÚ DE SISTEMA

Por favor ten en cuenta que al colocar primero el Disco en la consola Wii, el sistema verificará si tienes el menú de sistema más reciente, y de ser necesario, aparecerá una pantalla de actualización del sistema Wii. Para continuar presiona ACEPTAR.



HACE MUCHO.

en Old Xylvania, el Lord Ferrok unió a una armada poderosa llamada Iron Legion. Esta temible horda marchó en las naciones libres del mundo en una serie de conflictos que ahora se le concen como las Lightning Wars (Guerras Eléctricas).

Medidas desesperadas se requirieron para derrotarlos, y a la última hora el Solar Empire (Imperio Solar) liberó un mecanismo fatal que extrajo el poder del sol e incineraron al Iron Lord y a sus armadas. Después, el mecanismo fue escondido en un lugar secreto para que nunca cayera en las manos del mal.

Siglos después, un líder nuevo surgiría como jefe de Xylvania. Su nombre era Kaiser Vlad. Después de décadas planeando, él lanzó su propio plan para dominar al mundo.

La guerra que siguió, narrada en Battalion Wars 1, empezó desde el Dune Sea (El Mar Dune) hasta el Solar Empire, y de regreso a Xylvania, donde Vlad fue derrotado, y su lacayo Kommandant Ubel fue capturado. Y por pocos años el mundo supo lo que era la paz.

Pero ahora el mundo está sacudido por un rumor que el Solar Empire está construyendo una súper-arma nueva. Los Anglo Isles, temiendo de una invasión, han unido una armada para un ataque anticipatorio.



NACIONES EN GUERRA

WESTERN FRONTIER



Después de años en paz, los militares de la frontera están distribuidos en bases a través del mundo, donde llevan a cabo ejercicios para mantener la paz.

TUNDRAN TERRITORIES



Ahora que está en paz con los rivales de hace mucho, la Frontera del Oeste, Tundra es una nación en busca de una identidad nueva... o un conflicto nuevo.

XYLVANIA



Todavía recuperándose por haber sido derrotado por las "Alliance of Nations" (Naciones aliadas), Xylvania ya no es considerada como una amenaza a la paz de la tierra. Pero el dictador, Kaiser Vlad, puede que tenga otros planes...



SOLAR EMPIRE

Consciente de su pasado violento, el "Solar Empire" (Imperio Solar) es ahora una nación de paz que solo lucha en guerras como su último recurso.



IRON LEGION

Antes de haber sido derrotados por el Solar Empire, el Iron Legion llegó muy cerca a la conquista total.



ANGLO ISLES

Esta verde y hermosa isla fue antes comandada por un imperio poderoso, pero ahora ha descendido a las aguas estancadas de diplomacia global.

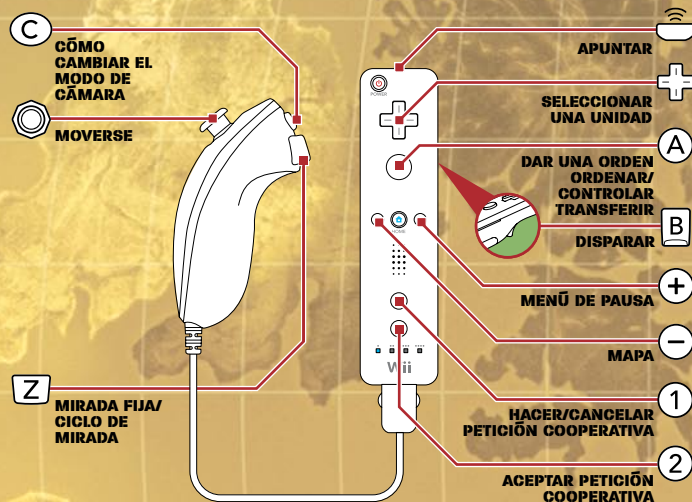




USANDO EL CONTROL

Como Battalion Commander (Comandante de Batallón) del Solar Empire, Western Frontier, Anglo Isles, Iron Legion, o Tundran Territories, se requiere de ti que tomes en comando una variedad de unidades en tierra, cielo, y mar. Tendrás que dominar el sistema de controles si quieres pelear y desplegar tus fuerzas más efectivamente.

CONTROLES DE ACCIÓN

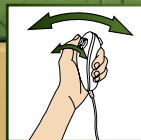


ARMAS AVANZADAS

Infanterías veteranas están equipadas con armamento especial. Presiona y sujeta el botón **B** cuando estés controlando un veterano para darle poder a su arma. El efecto de cada arma cuando le das poder es diferente dependiendo de cual arma estés usando.

GIROS DE COMBATE

Mientras te mueves a la derecha o la izquierda, inclina el NUNCHUK en la misma dirección para hacer un giro de combate hacia la izquierda o la derecha. Usa esta maniobra para esquivar los disparos y momentáneamente apartarse del apunte del enemigo.



SALTAR

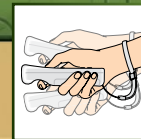
Agita el NUNCHUK para saltar obstáculos. Has lo mismo cuando estés cerca de una FLAG (Bandera) o un GUN REPLACEMENT (Reemplazo de Pistola) para saltar y capturar la bandera o agarrar la pistola.



★ CONTROLES DE VEHÍCULOS ESPECIALIZADOS

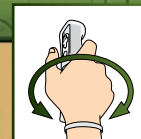
CAMBIO DE ALTITUD

Cuando estás volando un avión, apunta el CONTROL REMOTO Wii hacia arriba o abajo para cambiar la altura, en la misma manera en que moverías una unidad a la derecha o la izquierda. ANTI-AIR MISSILES (Misiles Anti-Aire) luchan para rastrear un avión debajo del radar de altitud, así que si escuchas un sonido de aviso que un misil está en mira mientras vuelas un avión o un helicóptero de combate, ¡desciende para esquivar el misil del enemigo!



DANDO VUELTAS CON EL AVIÓN

Cuando estás controlando a un FIGHTER (Avión de Caza) o un BOMBER (Bombardero), tuerce el CONTROL REMOTO Wii a la izquierda o la derecha para dar vueltas más rápido. Esta es la clave para elevar su nivel de maniobra durante combate aéreo.



GIRO AÉREO

Inclina el NUNCHUK y la PALANCA DE CONTROL hacia la misma dirección para ejecutar un GIRO AEREO, el cual, si lo haces en el momento adecuado, puedes esquivar ANTI-AIR MISSILES de tus enemigos.



SUMERGIENDO SUBMARINOS

Agita el NUNCHUK para sumergir a un SUBMARINE (Submarino) y esconderlo de todas las unidades excepto a otros SUBMARINES o FRIGATES (Fragatas). Tú no podrás quedarte bajo el agua todo el tiempo porque después de cierto tiempo tu barra de oxígeno se acabará y tendrás que subir a la superficie por aire o empezará a deteriorarte.



DESTRUYENDO SUBMARINOS

Solo FRIGATES y SUBMARINES pueden fijar y apuntar a los submarinos del enemigo. Y solo FRIGATES sirven para destruirlos. Fija la mirada en un submarino enemigo sumergido mientras controlas un FRIGATE, y el arma que usa por lo general cambiará del AA MISSILE al DEPTH CHARGE el cual detonará bajo el agua y dañará a todos los submarinos alrededor de la explosión.



CONTROLES DE COMANDO

SELECCIONANDO UNIDADES

El tipo de unidad seleccionada será la que responderá cuando des una orden. Usa **+** para desplazar hacia la izquierda y la derecha y seleccionar un tipo de unidad.



SELECCIONANDO UNIDADES INDIVIDUALMENTE

Esta es una técnica avanzada. Oprime **+** hacia arriba para abrir el EXPANDED STACK para el tipo de unidad seleccionada y seleccionar unidades individuales. Después les puedes dar ordenes a cada unidad, o controlar directamente un transfiere a una unidad.



CAMBIO DE CONTROL

¡Como comandante de batallón, tu puedes cambiar a control directo con cualquier unidad cuando quieras! Presiona y sujeta el botón **A** para cambiar el control a una unidad. Puedes hacer esto de tres maneras:

- ★ Fija la mirada con una unidad amigable con **Z** y presiona y sujeta el botón **A**
- ★ Selecciona un tipo de unidad en COMMAND BAR con **+** y presiona y sujeta el botón **A** para transferirse a la unidad más cercana a ese tipo.
- ★ Selecciona una unidad individual abriendo el EXPANDED STACK en el COMMAND BAR y presiona y sujeta el botón **A** para transferir a esa unidad específicamente.

COMANDANDO UNIDADES

MODOS DE FOLLOW (SEGUIR) Y WAIT (ESPERAR)

Cambia a unidades que has seleccionado entre los modos de WAIT y FOLLOW presionando **A**:

- ▼ Unidades en el modo de FOLLOW te defenderán a ti y a ellos mismos automáticamente. También atacarán a la persona que tienes en blanco y te ayudan a capturar FACILITY FLAGS.
- ▼ Unidades en el modo de WAIT harán solo eso – esperar. Ellos solo abrirán fuego en defensa propia. Si tienes unidades que pueden ser vulnerables contra tus enemigos que están cerca, ponlos en el modo de WAIT para dejarlos atrás hasta que la amenaza termine.

ENVIANDO TU BATALLÓN PARA COMBATIR

Usa **A** para ordenarle a tus unidades seleccionadas que se muevan hacia delante:

- ↑ Presionando **A** cuando le apuntas a un enemigo le mandará la orden a tus unidades que ataquen al enemigo.
- 🏠 Presionando **A** cuando estés apuntándole a un nido de armas o una torre le ordenará a tus unidades que habiten el edificio.
- 📄 Fijate a un enemigo o un FACILITY FLAG neutral con **Z**, luego presiona **A** para enviar a tu infantería para capturar esa facilidad. Enviar un vehículo a un punto de captura del enemigo causará que ataque y destruya a todos los enemigos de esa área.
- 🛡️ Envía a tus enemigos a defender (GUARD) una facilidad o una fortificación amigable simplemente fijando la mirada y presionando **A**. En el modo de GUARD, tus unidades defenderán agresivamente el área, disparándole a lo enemigos en vista y tomando ventaja de todas las posiciones que pueden cubrirlos. Esto también automáticamente levantará alguna Bandera (FLAG) que el enemigo haya arriado un poco.

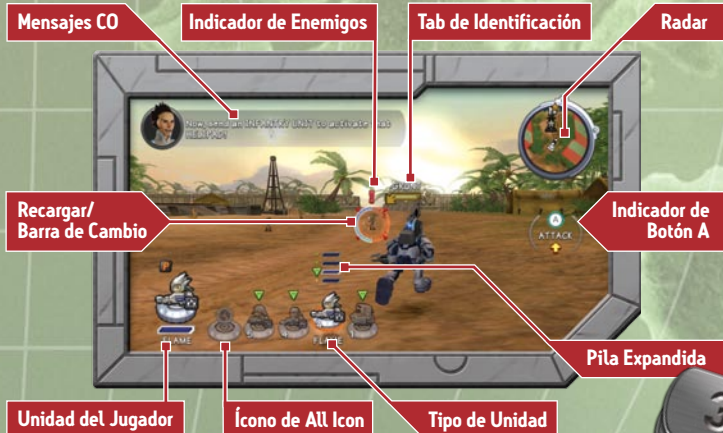
SELECCIONANDO A TODAS LAS UNIDADES

Lo más útil para cambiar a todo el batallón entre los modos de WAIT y FOLLOW, el icono de ALL UNITS es una valiosa herramienta en el campo. Selecciona el icono de ALL ICON para darle a todo el batallón una orden de WAIT, FOLLOW, ATTACK, CAPTURE, o GUARD.

Unidades en el modo de GUARD no responderán al los comandos del icono ALL ICON al menos que todas las unidades de tu batallón estén en el modo GUARD. Unidades que están ocupando el modo EMPLACEMENTS (Emplazamiento) no responderán al comando de ALL ICON.



EL HUD





UNIDAD DOSSIER

INFANTERÍA

	Rifle Grunt	Buenos para atacar en grandes cantidades, capturando facilidades y maniobrando emplazamientos.
	Flame Veteran	Tropas eficaces de anti-infantería; vulnerables contra vehículos blindados.
	Bazooka Veteran	Sumamente eficaz contra los vehículos terrestres de los enemigos; malos contra Infanterías de combate.
	Assault Veteran	Buenos contra infantería combatiente del enemigo y vehículos ligeros.
	Anti-Air Veteran	Sumamente eficaz contra aviones del enemigo; malos contra blancos terrestres
	Mortar Veteran	Usados para explotar a las Infanterías del enemigo fuera de sus escondites y para bloquear vehículos ligeros.

VEHÍCULOS TERRESTRES

	Anti-Air Vehicle (Vehículo Anti-Aéreo)	Sumamente eficaz contra vehículos aéreos del enemigo; vulnerables contra bazookas y proyectiles de tanques.
	Recon	Eficaces para reconocimiento de movilidad ágil, ligeramente armado.
	Light Tank (Tanque Ligero)	Sumamente eficaz contra infantería combatiente y vehículos ligeros; vulnerables contra bazookas.
	Heavy Tank (Tanque Pesado)	Una versión del tanque ligero mas poderoso y con mejor armadura.
	Artillery (Artillería)	Un cañón grande y lento que es devastador usándolo a largas distancias pero fácilmente abrumado durante combates cercanos.
	Battlestation (Estación de Batalla)	Sumamente armado y con muy buena defensa, solo es vulnerable contra ataques aéreos.

UNIDADES AÉREAS

	Bomber (Bombardero)	Habilidad ofensiva de aire a tierra con impacto fuerte; vulnerable a disparos anti-aéreos.
	Gunship (Helicóptero de Combate)	Rápidos y fáciles de controlar pero ligeramente armados, helicóptero de ataque de aire a tierra.
	Fighter (Avión de caza)	Muy eficaz contra vehículos aviadores; pero sumamente vulnerables contra disparos anti-aéreos.
	Strato Destroyer (Strato Destructor)	Armado con las armas de misiles aéreos y bombas fuertes; vulnerable en la parte trasera.
	Air Transport (Transporte Aéreo)	Plataforma de transportación de vehículos e infantería desarmada pero sumamente blindada

UNIDADES NAVALES

	Battleship (Barco de batalla)	Una plataforma de artillería naval sumamente blindada y armada; vulnerables contra submarinos.
	Frigate (Fragata)	Eficaz contra unidades aéreas y submarinos; vulnerables contra disparos de un barco de batalla.
	Submarine (Submarino)	Puede sumergirse para lograr invisibilidad; bueno contra barcos de batalla; vulnerables contra fragatas.
	Dreadnought	Todavía más poderoso y más blindado que un barco de batalla; vulnerable contra submarinos.
	Transporte Naval	Plataforma desarmada pero sumamente blindada que transporta vehículos e infantería.



FACILIDADES

Facilidades es algo nuevo con Battalion Wars 2. Pueden ser capturados simplemente mandando a tus soldados a arriar una FLAG o subirla tu mismo. ¡Tus facilidades también pueden ser capturadas por tus enemigos, así que ten tus ojos abiertos!

Capturando una FACILIDAD significa que todas las unidades de un cierto tipo serán reforzadas ahí si se destruye. También aveces añadirán uno o dos tipos de unidades a tu Batallón.

TIPOS DE FACILIDADES:

	HQ	Refuerza solo a gruñidos. Si se pierde por lo general significa que perdiste la misión.
	BARRACKS (BARRACONES)	Refuerza a infanterías combatientes.
	FACTORY (FABRICA)	Refuerza vehículos terrestres.
	AIRBASE (BASE AÉREA)	Refuerza unidades aéreas.
	DOCKS (MUELLE)	Refuerza unidades navales.

POW CAMPS and HELIPADS

(CAMPOS DE PRISIONEROS DE GUERRA Y PISTAS DE ATERRIZAJE PARA HELICÓPTEROS)

Campos POW y HELIPADS son lugares con recursos fiables de refuerzos de un tiro.

Manda a Infanterías a los HELIPADS para activarlos. Ya una ves que estén activadas convocará un AIR TRANSPORT repleto de infanterías de combate o vehículos para añadir a tus fuerzas. Pero cuidalos, porque HELIPAD solo se puede usar una ves.

Corre y salta los BARBED WIRES (Alambres de Espinas) o destruye el AMMO DUMP (DEPOSITO DE MUNICIÓN) cercano para liberar a los POWs y añadirlos a tu batallón.

HELIPADS y campos de POW por lo general son SECONDARY OBJECTIVES (OBJETIVOS SECUNDARIOS), así que son vitales para completar la misión. Sin embargo, te dan valiosos refuerzos y mejoran tu puntuación de técnica.

LOS GAJES DE LA VICTORIA

Cuando completas una misión exitosamente, tu valor como comandante será evaluado por tu CO. La medalla que te dan dependerá completamente en tu rendimiento. Se te calificará usando el siguiente criterio:



- ★ **POWER (PODER):** Cuantos enemigos destruidos y **OBJETIVOS SECUNDARIOS** que se pueden destruir completados.
- ★ **SPEED (VELOCIDAD):** Que tan rápido puedes completar los **OBJETIVOS** de la misión.
- ★ **TECHNIQUE (TÉCNICA):** Que tan bien proteges/preservas a tus unidades y activas Helipads, etc.

LAS MEDALLAS QUE PUEDES GANAR SON:

- 🏆 ¡Perfecto! Valor extraordinario y ser un genio de estrategia es requerido.
- 🏆 Haz demostrado muy buen comando de aviación.
- 🏆 Ganado por un rendimiento sólido y respetable en el campo. ¡Buen trabajo!
- 🏆 Éxito, ¿Pero a que precio? ¡Considera el usar tácticas, comandante!

CONEXIÓN WÍ-FI DE NINTENDO (MÚLTIPLES JUGADORES)

CONEXIÓN INALÁMBRICA

Con Battalion Wars 2, puedes jugar en el modo de múltiples jugadores contra/com tus amigos o cualquier otra persona, usando la Conexión Wi-Fi de Nintendo.

La Conexión Wi-Fi de Nintendo fue diseñada para crear la experiencia más segura posible. Si intercambias Códigos de Amigos a través de tableros de mensajes o con extraños, tomas el riesgo que te manden data no deseada o lenguaje ofensivo. Por esta razón, te sugerimos que evites mandarles tu Código de Amigos a personas que no conozcas.

El Acuerdo de Usuario, el cual gobierna el juego por línea del Wii y establece la Política de Privacidad Wii se encuentra disponible a través de la sección de Configuración de Wii en la Consola Wii y en línea en http://www.nintendo.com/consumer/systems/wii/es_na/privacy.jsp.

WÍ-FI A TRAVÉS DE LA CONEXIÓN WÍ-FI DE NINTENDO

CÓMO EMPEZAR

Para poder disfrutar juegos de múltiples jugadores bajo las mejores condiciones posibles, tendrás que tener una conexión al Internet de banda ancha. Haz clic en "Nintendo WFC" ("CWF de Nintendo") en el menú principal para conectarte a la CWF de Nintendo.



CÓMO ESTABLECER UN PERFIL DE LA CWF DE NINTENDO

Antes de conectarte a la CWF de Nintendo, revisa tu "Nintendo WFC Profile" ("Perfil de la CWF de Nintendo"). Puedes cambiar el nombre usado para la CAMPAÑA (CAMPAÑA) y tu Perfil de la CWF de Nintendo bajo la sección de "Change Name" ("Cambio de Nombre").

Cuando te conectes a la CWF de Nintendo, es posible que tu sobrenombre pueda ser visto por otros. Para proteger tu privacidad, por favor no des información personal como tu apellido, número telefónico, fecha de nacimiento, edad, dirección de correo electrónico de tu escuela, o la dirección de tu casa cuando te comuniques con otros.

JUEGA CON AMIGOS

Para jugar en el modo de "Play Friends" ("Jugar con Amigos"), primero necesitarás registrar a alguien como tu amigo. Selecciona "ADD" ("Añadir") y luego ingresa su código de amigo de 12 dígitos para registrarlo como tu amigo.



*Dale tu código de amigo a todos a tus amigos, este se muestra en tu "Nintendo WFC Profile" ("Perfil de la CWF de Nintendo"). Si tus amigos registrados están conectados a la Conexión Wi-Fi de Nintendo y están disponibles para jugar una batalla, la palabra "AVAILABLE" ("DISPONIBLE") se mostrará a un lado de su código de amigo.



MÚLTIPLES JUGADORES

Hay tres tipos de modos de múltiples jugadores que puedes usar con la Conexión Wi-Fi de Nintendo.

*No hay un modo de múltiples jugadores local disponible para este juego.

MP ASSAULT (ASALTO MP)

Un modo rápido y frenético de múltiples jugadores que se basa en completar o defender una serie de OBJETIVOS.

¡Como el agresor, completa cada GOLD OBJECTIVE (Objetivo de Oro) en secuencia, luego captura el HQ del enemigo antes de que se te acabe el tiempo!

Como el defensor, defiende cada OBJETIVO, luego segura tu HQ. ¡Si el HQ todavía es tuyo cuando se agote el tiempo, tu ganas!

Periódicamente, tus unidades recibirán refuerzos en tu SUPPLY ZONE (Zona de Provisiones) el cual esta marcado con un ícono que enseña el logotipo de tu armada. SUPPLY ZONES avanzarán o se retirarán dependiendo en que objetivo a completado el agresor.



¡Busca SILVER STAR OBJECTIVES (objetivos de estrellas de plata) como campos de POW o HELIPADS, el cual añadirá a tus fuerzas para pelear!

MP SKIRMISH (ESCARAMUZA MP)

¡Combate total! Destruye todas las unidades del otro jugador para ganar puntos. Cuando se acaba el tiempo el jugador que tenga más puntos ganará.

- ★ Unidades más grandes dan más puntos.
- ★ Captura FACILIDADES para añadir a tu fuerza de pelea.
- ★ Captura DOS de la misma FACILIDAD para duplicar los refuerzos.
- ★ ¡Ataca primero, derrota al otro jugador, o captura las facilidades del enemigo para obtener BONUS POINTS (Puntos Extra)!



MP CO-OP (COOPERACIÓN MP)

¡Lucha junto a tu compañero! Trabajen los dos juntos para completar OBJETIVOS DE ORO o OBJETIVOS DE PLATA para derrotar al enemigo.



Fija la mirada en un enemigo o en una unidad amigable y presiona 1 para darle un comando al otro jugador (Ej. ¡Ataca este blanco! ¡Defiende esta unidad!) Presiona 1 sin fijar la mirada para llamar al otro jugador a tu posición, o cancelar una petición cooperativa. Presiona 2 para aceptar una petición.

UNLOCKING MP MISSIONS (ABRIR MISIONES PARA MP)

Cada Modo de MP empieza con cierto número de misiones abiertas. Juega las misiones disponibles para abrir misiones más avanzadas que tienen armadas, unidades y mapas diferentes.



ATENCIÓN: USO DE LA CORREA DE MUÑECA

Utilice por favor la correa de muñeca para ayudar a prevenir la herida a otras personas o dañar a objetos circundantes o el Control Remoto Wii en caso de que sueltes accidentalmente el Control Remoto Wii durante el juego.

Recuerde también lo siguiente:

- Asegúrate que todos los jugadores ponen la correa de muñeca apropiadamente cuando es su turno.
- No sueltes el Control Remoto Wii durante el juego.
- Sécate las manos si empiezan a sudar.
- Asegúrate de tener el espacio necesario a tu alrededor durante el juego y asegúrate de que todos los áreas donde te puedes mudar son libres de otras personas y objetos.
- Mantente por lo menos tres pies del televisor.
- Usa la Funda del Control Remoto Wii.

