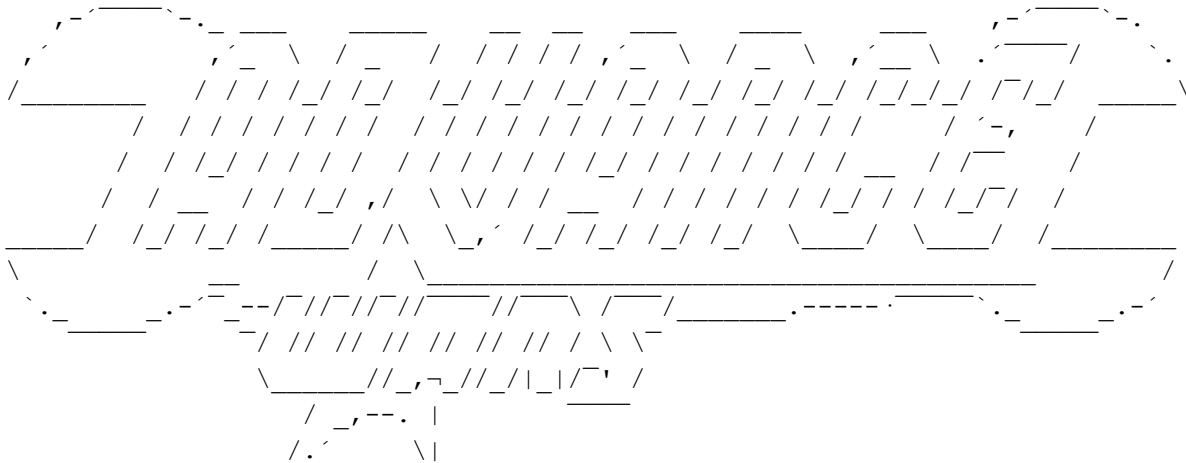


Advance Wars FAQ/Walkthrough (Spanish)

by BoxCarRacer182

Updated to vFinal on Aug 20, 2004



| | |
|---------------------------------------|------------------------------|
| INFORMACION GENERAL \ | |
| Plataforma : GameBoy Advance | Guía para Advance Wars |
| Compañía : Nintendo | - - - - - |
| Desarrollador: Intelligent Systems | Versión Actual: Final (1.6) |
| Lanzamiento : AMR Sep/01 - EUR Ene/02 | Actualizada el: 20/08/04 |
| Género : Estrategia | Autor: Gregorio Bolívar |
| Clasificación: Everyone (+6 años) | |
| Jugadores : 1-4 | IMPORTANTE \ |
| Memoria : 1 Archivo | Prohibida la reproducción de |
| Buen Control : 60 min aprox. | este documento o algún ASCII |
| Dificultad : Difícil (4/5) | Art sin autorización previa. |

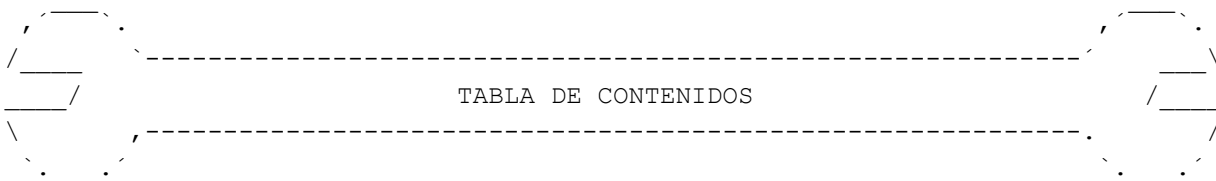


TABLA DE CONTENIDOS

1. Introducción
 - 1.1 Contactando al Autor
 - 1.2 Versiones
2. Expediente de Advance Wars
3. Jugabilidad
4. Advance Wars
 - 4.1 Controles
 - 4.2 COs
 - 4.3 Unidades
 - 4.4 Terrenos & Bases
 - 4.5 Sistema de Estadísticas
5. Battle Maps
6. Trucos & Secretos
7. Agradecimientos & Notas Legales
 - 7.1 Agradecimientos
 - 7.2 Notas Legales

1. INTRODUCCION

Bienvenidos a mi Guía de Advance Wars para GameBoy Advance. Aquí encontrarán todo lo referente a este grandioso juego como tips, secretos, información relevante de personajes, unidades, terrenos y muchas cosas más. Lo que no encontrarán aquí es información sobre cómo pasar cada misión del juego, si necesitas ayuda para terminar una misión en específico entonces consulta otras Guías.

La Jugabilidad, gráficas, sonidos y creatividad hacen de este juego un juego único en su género, con niveles de entretenimiento y Replay Value súper elevados más de lo normal que en cualquier otro juego; y lo mejor de todo es que ¡puedes llevar toda esa diversión a cualquier parte en tu bolsillo!

Sin decir más comencemos de una vez que la Guía para este excelente juego.

1.1 >> Contactando al Autor

[Correo Electrónico: squallgb182@yahoo.com]

Antes de escribir un e-mail debes tener en cuenta lo siguiente:

- Coloca en el Asunto (Subject) el texto "Advance Wars".
- Puedes escribir tus dudas, preguntas, comentarios, tips, sugerencias, peticiones y todo lo que quieras sobre este juego siempre y cuando no escribas o preguntes algo que ya se encuentra en esta guía o que puede ser respondida leyéndola.
- Si tienes alguna información relativa que crees que es importante y que no se encuentra en esta Guía, puedes escribirla. Por supuesto, te daré crédito por ello si decido publicar tu contribución.
- Si ves algún error en la Guía puedes escribirme indicando el error y dónde se encuentra para tratar de mantener la Guía con la menor cantidad de errores posibles.
- Si vas a enviar algo, que no sea como Archivo Adjunto (Attached File).
- Si envías una pregunta que yo considere interesante, me reservo el derecho de agregar esa pregunta en la sección de Preguntas Frecuentes de esta Guía.
- Suelo contestar todos los e-mails que me llegan pero ten en cuenta que puedo demorar varios días en responder.
- Si envías correos insultantes o Spam bloquearé de inmediato tu dirección.

1.2 >> Versiones

VERSION 1.6 (Final) - 20/08/04 (128 KB) [VERSION ACTUAL]

Cambio en el título de la guía. La sección de Revisión y Análisis fue removida y agregado un nuevo sitio web autorizado para publicar esta guía.

VERSION 1.51 (Final) - 17/05/04 (137 KB)

Tan sólo agregado un nuevo sitio autorizado para publicar esta guía.

VERSION 1.5 (Final) - 12/04/04 (137 KB)

Solamente un pequeño cambio en la estructura de las secciones "Contactando al Autor" y "Copyright" y corregidas algunas otras secciones, nada más.

VERSION 1.4 (Final) - 02/03/04 (136 KB)

Cambio radical en el contenido de la Guía. La sección de "¡Aquí comienza la Guerra!" donde se explicaba paso a paso cómo terminar algunas misiones fue removida, esto se debe a que ya no tengo el juego y no puedo continuar con los tips para el resto de las misiones y entonces esa sección iba a quedar MUY incompleta. Debido a la remoción de esa sección también fueron eliminadas las secciones de "¡Envía tus contribuciones!" y de "Comentarios de Autor". La sección "Otras Cosas" también fue removida y reemplazada por la sección "Trucos & Secretos". Esta Guía no será actualizada al menos que surja alguna información importante o algún bug, truco o secreto. En total fueron removidos 40KB de información...

VERSION 1.3 - 09/10/03 (176 KB)

Actualizaciones:

- Sección 4.2 COs < Actualizados la información de algunos COs
- Sección 4.3 Unidades < Arreglados algunos errores
- Corregida la Guía en general y removidas algunas secciones innecesarias.

VERSION 1.2 - 18/03/03 (180 KB)

Actualizaciones:

- Sección 4.2 COs < Agregados Sonja, Drake, Nell y Sturm
- Sección 5.1 Fiel Training < Agregados un par de misiones
- Sección 6. Battle Maps < Agregados los mapas que faltaban

VERSION 1.1 - 14/02/03 (145 KB)

Nuevas secciones:

- Sección 4.3 Unidades
- Sección 4.4 Terrenos & Bases
- Sección 4.5 Sistema de Estadísticas
- Sección 7.3 Trucos & Secretos

Actualizaciones:

- Sección 4.2 COs < Agregado Olaf, Grit, Kanbei y Eagle
- Sección 5.1 Fiel Training < Agregada la misión 4
- Sección 6. Battle Maps < Agregados más mapas

Correcciones

- Sección 1.1.1 ¡Envía tus colaboraciones!
- Cambio de Correo Electrónico.

VERSION 1.0 - 29/01/03 (84,4 KB)

- Primera versión de la Guía.

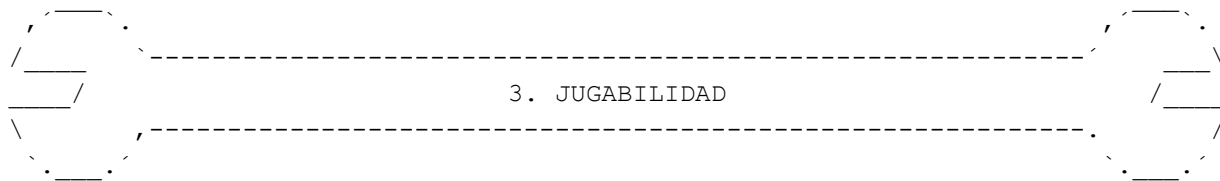
Nuevas secciones:

- Secciones básicas de la Guía
- Sección 2. Expediente de Advance Wars
- Sección 3.1 Revisión & Análisis
- Sección 3.2 Jugabilidad
- Sección 4.1 Controles
- Sección 4.2 COs
- Sección 5.1 Field Training
- Sección 6. Battle Maps

(Traducida del manual del juego)

"Los vientos de guerra soplan, y el ejército Orange Star necesita de tu ayuda para calmar la tormenta. Como un Comandante Asesor especial en Advance Wars, irás frente-a-frente con veteranos de campañas en una extrema pelea por la supremacía. Este tiempo de guerra estratégica basada en turnos es de lo mejor, y necesitarás pulir tus habilidades tácticas si deseas sobrevivir al asalto que se acerca. Te encontrarás con carismáticos Comandantes Oficiales durante tu carrera militar, tanto amigos como enemigos y sus diferentes habilidades continuamente pondrán a prueba tu proeza. Aprender de estos COs es la clave para tener éxito en el campo, así que, ¡mantén tus ojos abiertos y tu mente alerta!

Advance Wars se lleva a cabo en cuatro países. En la parte noroeste se encuentra Orange Star, al este está el país vecino Blue Moon, al sur está Green Earth y en las costas del este se encuentra la isla Yellow Comet. La situación actual entre estas ciudades es un tanto extraña. Hemos recibido reportes que fuerzas desconocidas están atacando a Green Earth y Yellow Comet y que han sufrido daños significantes. Tampoco estamos aislados de estos estallidos de hostilidades. El ejército de Blue Moon, bajo el comando de Olaf, ¡ha invadido Orange Star! Aquí es donde entras tú. Necesitamos tu ayuda. Es hora de hacer que los invasores retrocedan al otro lado de la frontera."



3. JUGABILIDAD

Advance Wars es un juego de estrategia por turnos de los pocos que existen en formato de videojuegos. Los juegos de estrategia son muy populares sobre todo en PC pero el sistema "por turnos" sólo es usado en los juegos de estrategia de mesa (uno de los más populares y también mi favorito: Risk) y en muy pocos videojuegos se ha visto ese sistema de estrategia por turnos, esa es una de las grandes razones de por qué este juego es excelente, por su originalidad. En Advance Wars controlas el ejército de un país llamado Orange Star ubicado en la Isla Cosmo, esta Isla está dividida en 4 países y todos estos países actualmente se encuentran en problemas y están a un paso de entrar en guerra.

Todas las luchas se llevan a cabo en mapas de diferentes tamaños; estos mapas tienen variedad de terrenos como ríos, montañas, bosques, mar entre muchos otros y el mapa está dividido por cuadros que cuentan como una casilla a la hora de mover tus unidades. En el mapa se llevan a cabo todas las luchas y cada mapa tiene de 2 a 4 ejércitos que lucharán hasta ganar; cada ejército tiene un Cuartel General (conocido popularmente como HQ), un CO (Comandante Oficial) y diferentes unidades ó bases para construir las unidades. La única forma de ganar (en la mayoría de los mapas) es eliminando todas las unidades enemigas o capturando su Cuartel General con un soldado, pero en algunas misiones del modo campaña tendrás que cumplir otros objetivos como proteger una unidad o capturar cierta cantidad de ciudades entre otras más. Durante tu juego eres un Asesor Especial que le da órdenes a un CO que está siempre en batalla, aunque tú controlas directamente a las unidades en el campo. Cada CO tiene diferentes habilidades y su única función en el mapa es de usar sus habilidades en las unidades que controlas y además de eso las unidades aliadas presentes en el campo son afectadas con las habilidades y debilidades del CO, claro, aparte de habilidades también tiene desventajas a ciertos tipos de

aspectos, todo esto depende del CO que elijas para jugar. Para más información sobre los CO lee la sección "4.2 COs" de ésta Guía.

Como dije anteriormente este juego es por turnos, los turnos en este juego son llamados "días". Durante tu turno puedes mover todas las unidades que quieras siempre y cuando sean tuyas, las puedes mandar a atacar, defenderse en algún lugar (como una montaña o una ciudad), capturar bases y ciudades, retirarse, crear más unidades, entre muchas otras funciones más; pero cada unidad tan sólo la puedes mover una sola vez y dependiendo del tipo de unidad puedes solamente moverte o atacar, otras unidades pueden hacer ambas cosas en un mismo turno, para más información sobre las unidades lee la sección "4.3 Unidades". Una vez que hayas movido o enviado a atacar a una unidad, ésta se tornará de color oscuro lo que indica que ya no lo podrás usar más hasta el siguiente día (turno), por eso debes pensar bien hacia donde mover una unidad o si la envías a atacar o defenderse porque después no la podrás volver a mover. Una vez que hayas hecho tu jugada terminas tu turno y juega el otro jugador y así hasta que se termine la batalla.

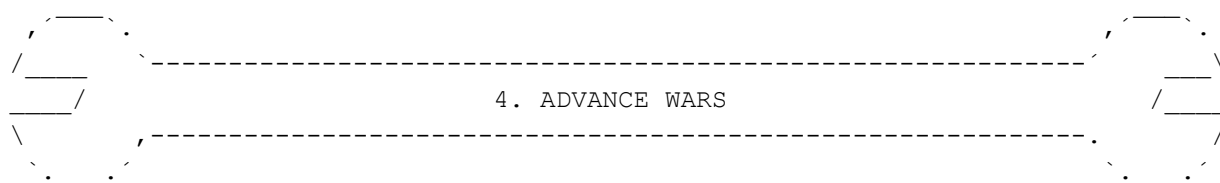
En el juego existen 18 unidades diferentes y todas varían de las otras por muchos aspectos; existen unidades terrestres, marinas y aéreas. Como dije anteriormente los mapas están divididos en pequeños cuadros que representan una casilla (como un tablero de ajedrez) ya que cada unidad se mueve cierta cantidad de casillas, por ejemplo: un soldado se mueve 3 casillas mientras que un tanque ligero se mueve 6 casillas. Todas las unidades están divididas en dos tipos: las unidades de ataque directo y las unidades de ataque indirecto. Las unidades de ataque directo son como los soldados o los tanques, para atacar debes estar justo en la casilla a los lados, arriba o abajo del objetivo; además de eso este tipo de unidades se puede mover y atacar, por ejemplo: tienes un tanque ligero y quieres atacar un soldado que está 5 casillas más arriba, sólo mueves el tanque las 5 casillas y lo pones al lado del soldado y atacas. Las unidades de ataque indirecto son como las artillerías o los misiles, este tipo de unidades sólo atacan a distancia y sólo los puedes mover o atacar, no puedes hacer ambas cosas como con las unidades de ataque directo; lo único malo de este tipo de unidades es que son muy vulnerables a los ataques directos, pero se compensa por el tipo de ataque a distancia ya que puedes atacar desde lejos y no recibir un contraataque. Un aspecto muy bueno de este juego es que cuando hay un ataque de una unidad a otra se muestra un video muy detallado y muy bueno donde se muestra a las dos unidades atacándose entre ellas con sonidos de disparos y explosiones, esto le da mucha vida al juego y resulta muy entretenido ver a las unidades atacándose además de que están muy detalladas y todas son diferentes para evitar la monotonía. Estos videos están animados pero de una forma muy básica, sólo se muestra a la unidad atacante disparando y la unidad víctima cómo es destruida, pudieron haberle sacado más provecho a estos videos y haberle hecho animaciones diferentes a cada unidad al momento de atacar o al destruirse, o cuando una unidad esté herida se muestren los efectos como por ejemplo un tanque herido donde se vea el chasis destrozado y esté botando humo o cosas así, pero bueno, no se puede tener todo lo que uno quiere. Espero que en la segunda parte del juego estén incluidas algunas animaciones para hacer más entretenido los videos.

Cada unidad además posee cierto rango de visión que se usa sólo en los mapas con Fog of War, el rango de movimiento y puntos de vida, gasolina y municiones. Cada unidad tiene 10 puntos de vida o HP, se resta cierta cantidad de esta cifra cada vez que la unidad es atacada y cuando llega a 0HP la unidad es destruida; también cada unidad tiene cierta cantidad de gasolina y de municiones (depende de la unidad), cuando se acaba la gasolina la unidad no podrá moverse y cuando se acaban las municiones la unidad no podrá atacar. Cada vez que atacas se resta una munición y por cada casilla que muevas a tu unidad se resta un punto de gasolina. Para suplir a tus unidades con gasolina y municiones existen otras unidades como el APC que se encarga de esto ó puedes poner tu unidad sobre una

base o edificio aliado y en el siguiente día estará full de gasolina y municiones y además de eso, recuperará 2HP cada día que lo dejes allí (si está herido).

Puedes capturar edificios y bases sólo con soldados, para ello sólo debes colocar un soldado sobre el edificio a capturar y aparecerá una opción en el menú para capturarlo. Cada base tiene 20HP y para capturarla el HP debe llegar a cero. Dependiendo de la cantidad de HP del soldado será la cantidad que le restes al HP de la base en cada turno, es decir, un soldado con toda su vida (10HP) puede capturar una ciudad en dos días ya que así le puede restar los 20HP de la base. Si mueves de la base al soldado que está capturando o si lo eliminan deberás empezar de nuevo ya que la base volverá a tener los 20HP. Con este mismo sistema puedes capturar el HQ del enemigo y ganar la misión.

Advance Wars además del modo Campaign (modo principal) incluye muchos más modos como el Field Training que es un tutorial para aprender a jugar Advance Wars, War Room con varios mapas para jugar contra el CPU, Link Mode para jugar contra varios amigos con otros GBA o para intercambiar mapas, Design Mode donde puedes crear tus propios mapas, Vs. Mode con DECENAS de mapas para jugar contra el CPU o contra varios amigos pasando el GBA y la opción de Battle Maps donde puedes comprar mapas con las monedas que ganes en War Room ó Campaign Mode.



En esta sección se encuentra todo lo referente a Advance Wars, como los controles, COs, unidades, terrenos; toda una sección informativa sobre este grandioso juego. En la sección Controles se especifica la configuración del control para cada uno de los modos, la sección CO es la sección informativa sobre cada uno de los Comandantes Oficiales del juego, la sección Unidades es la sección informativa sobre todas las unidades y la sección Terrenos es una completa sección con reportes de todos los terrenos en los mapas de Advance Wars.

=====
4.1 >> Controles
=====

---General---

| | |
|------------------|--|
| + CONTROL PAD | Te mueves por los menús. |
| START | Comienzas un Juego. |
| A | Aceptas la selección del menú. |
| B | Cancelas una selección. Regresas a la pantalla anterior. |
| A+B+START+SELECT | Reinicia el juego. |

---En el Juego---

| | |
|---------------|--|
| + CONTROL PAD | Mueves el cursor. |
| START | Activas el Mapa. |
| SELECT | Activas el menú. Reordena las unidades en el menú de Unidades. |
| A | Activas el menú. Seleccionas una unidad. Confirmas las acciones de la unidad. |
| B | Desactivas el menú. Cancelas selección de una unidad. Si lo dejas presionado sobre una unidad muestra el rango de ataque. Si lo dejas presionado sobre algún terreno muestra el mapa completo. |
| L | Mueve el cursor a unidades esperando órdenes. |

R Muestra el reporte sobre una unidad o un terreno.

---Diseñando Mapas---

+ CONTROL PAD Mueves el cursor en el mapa. En los menús de unidades y terrenos seleccionas la unidad/objeto con IZQUIERDA y DERECHA y seleccionas el ejército con ARRIBA y ABAJO.

START Déjalo presionado para mostrar el mapa.

SELECT Activas el menú.

A Confirmas selecciones. Colocas el objeto/unidad que hayas seleccionado en el mapa.

B Copias un objeto para tenerlo como seleccionado.

L Activas el menú de unidades.

R Activas el menú de terrenos y bases.

=====
4.2 >> COs
=====

Los siguientes expedientes contienen suficiente información sobre los Comandantes Oficiales (COs) que dirigen los diferentes ejércitos de Advance Wars. Cada CO posee habilidades únicas al igual que ciertas debilidades que lo distinguen. Además de eso cada CO posee un Poder de CO que puedes usar durante la batalla cuando el Medidor de Poder está lleno; recuerda que el Medidor de Poder se va llenando automáticamente durante el transcurso de la batalla.

En esta sección encontrarás las estadísticas de cada CO antes y después de activar su Poder de CO (en el mismo día en que lo activó), además cada CO tiene algunas habilidades y debilidades iniciales y son indicadas en las estadísticas de cada CO, pero al activar su Poder de CO obtiene muchas más habilidades (o debilidades). Las estadísticas de cada CO son necesarias para calcular el Daño Total que hará o recibirá alguna de sus unidades, para más información acerca de esto lee la sección "4.5 Sistema de Estadísticas".

Los siguientes son todos los COs disponibles en Advance Wars:

| CO | Ejército | Habilidades | Debilidades | Poder de CO |
|--------|--------------|------------------|-------------------|------------------|
| Andy | Orange Star | Ninguna | Ninguna | Hyper Repair |
| Max | Orange Star | Ataq. Directos | Ataq. Indirectos | Max Force |
| Sami | Orange Star | Infantrería | Ataq. Directos | Double Time |
| Nell | Orange Star | Buena suerte | Ninguna | Lucky Star |
| Olaf | Blue Moon | Ninguna | Ninguna | Blizzard |
| Grit | Blue Moon | Ataq. Indirectos | Ataq. Directos | Snipe Attack |
| Kanbei | Yellow Comet | Ofens/Defens | Costo de unidades | Morale Boost |
| Sonja | Yellow Comet | Rango de Visión | Mala suerte | Enhanced Vision |
| Eagle | Green Earth | Unidades Aéreas | Unidades Navales | Lightning Strike |
| Drake | Green Earth | Unidades Navales | Unidades Aéreas | Tsunami |
| Sturm | Black Hole | Defensa general | Ataque general | Meteor Strike |

--> Andy <--

| | |
|--------------------------------|---|
| <Datos sobre CO> | <Poder de CO> |
| Dificult : *** | - Hyper Repair - |
| Ejército : Orange Star | Restaura 2HP a todas las unidades dañadas |
| Le Agrada: La Mecánica | de Andy. |
| Desagrada: Levantarse temprano | |
| Suerte : *** | |

Dinero perdido para activar Poder de CO: 30.000 G

Dinero destruido para activar Poder de CO: 120.000 G

<Información del CO>

Andy es un energético, entrometido y maravilloso chico. Le agrada la mecánica.

Frase: "¡Si eso necesita reparación, yo soy lo que necesitas!"

<Descripción General>

Andy es el más balanceado en todos los aspectos, no posee ninguna habilidad ni debilidad en específico. Su Poder de CO es uno de los más útiles porque restaurará 2HP a todas sus unidades heridas.

- Habilidades: Ninguna en específico.

- Debilidades: Ninguna en específico.

<Estadísticas>

---ANTES DE ACTIVAR SU PODER DE CO---

Todos los ataques, defensas, rangos de movimiento, ataque y visión de todas sus unidades son normales.

---DESPUES DE ACTIVAR SU PODER DE CO---

Bonus ganados al activar su Poder de CO:

- Todas las unidades de Andy adquieren 2HP más.

Habilidades ganadas:

- Todas las unidades de Andy adquieren +10% en el ataque.

- Todas las unidades de Andy adquieren +10% en la defensa.

Debilidades ganadas:

No adquiere ninguna debilidad.

| Unidad | Ataque | Defensa | Rango Vis. | Rango Mov. | Rango Atq. |
|---------------|--------|---------|------------|------------|------------|
| Infantry | +10% | +10% | 2 | 3 | 4 |
| Mech Unit | +10% | +10% | 2 | 2 | 3 |
| Recon | +10% | +10% | 5 | 8 | 9 |
| Tank | +10% | +10% | 3 | 6 | 7 |
| Md Tank | +10% | +10% | 1 | 5 | 6 |
| APC | ---- | +10% | 1 | 6 | --- |
| Artillery (I) | +10% | +10% | 1 | 5 | 2~3 |
| Rockets (I) | +10% | +10% | 1 | 5 | 3~5 |
| Anti-Air | +10% | +10% | 2 | 6 | 7 |
| Missiles (I) | +10% | +10% | 5 | 4 | 3~5 |
| Fighter | +10% | +10% | 2 | 9 | 10 |
| Bomber | +10% | +10% | 2 | 7 | 8 |
| B-Copter | +10% | +10% | 3 | 6 | 7 |
| T-Copter | ---- | +10% | 2 | 6 | --- |
| B-Ship (I) | +10% | +10% | 2 | 5 | 2~6 |
| Cruiser | +10% | +10% | 3 | 6 | 7 |
| Lander | ---- | +10% | 1 | 6 | --- |
| Sub | +10% | +10% | 5 | 5 | 6 |

--> Max <--

<Datos sobre CO>

Dificult : *****

Ejército : Orange Star

Le Agrada: Entrenamiento pesado

Desagrada: Estudiar

Suerte : ****

Dinero perdido para activar Poder de CO: 30.000 G

Dinero destruido para activar Poder de CO: 120.000 G

<Poder de CO>

- Max Force -

Incrementa aún más el poder de ataque de

todas las unidades de ataque directo.

<Información del CO>

Max es un tipo muy confiable y valiente. Sobre-protector de Sami y Andy.

Frase: "¡Ahora es mi turno!"

<Descripción General>

Max posee una de las mayores fuerzas de ataque con todas sus unidades de ataque directo, pero todas sus unidades de ataque a distancia son muy débiles y su rango de ataque es más bajo de lo normal. Max es uno de los COs más fuertes y peligrosos de todo el juego y si activa su Poder de CO es muy fuerte y casi indetenible.

- Habilidades: Fuerte en ataques de tipo directo, menos infantería.
- Debilidades: Débil en ataques de tipo indirecto. Todas las unidades de tipo de ataque indirecto tienen un bajo rango de ataque.

<Estadísticas>

---ANTES DE ACTIVAR SU PODER DE CO---

Habilidades iniciales:

- Todas sus unidades de ataque directo, exceptuando las unidades de infantería, tienen un incremento del 50% en el ataque.

Debilidades iniciales:

- Todas sus unidades de ataque indirecto tienen una deficiencia de 10% en el ataque.
- Todas sus unidades de ataque indirecto tienen una deficiencia de 10% en la defensa.
- Todas sus unidades de ataque indirecto tienen -1 rango de ataque.

| Unidad | Ataque | Defensa | Rango Vis. | Rango Mov. | Rango Atq. |
|--------------|--------|---------|------------|------------|------------|
| Infantry | Norm | Norm | 2 | 3 | 4 |
| Mech Unit | Norm | Norm | 2 | 2 | 3 |
| Recon | +50% | Norm | 5 | 8 | 9 |
| Tank | +50% | Norm | 3 | 6 | 7 |
| Md Tank | +50% | Norm | 1 | 5 | 6 |
| APC | ---- | Norm | 1 | 6 | --- |
| Artillery(I) | -10% | -10% | 1 | 5 | 2~2 |
| Rockets(I) | -10% | -10% | 1 | 5 | 3~4 |
| Anti-Air | +50% | Norm | 2 | 6 | 7 |
| Missiles(I) | -10% | -10% | 5 | 4 | 3~4 |
| Fighter | +50% | Norm | 2 | 9 | 10 |
| Bomber | +50% | Norm | 2 | 7 | 8 |
| B-Copter | +50% | Norm | 3 | 6 | 7 |
| T-Copter | ---- | Norm | 2 | 6 | --- |
| B-Ship(I) | -10% | -10% | 2 | 5 | 2~5 |
| Cruiser | +50% | Norm | 3 | 6 | 7 |
| Lander | ---- | Norm | 1 | 6 | --- |
| Sub | +50% | Norm | 5 | 5 | 6 |

---DESPUES DE ACTIVAR SU PODER DE CO---

Bonus ganados al activar su Poder de CO:

No adquiere ningún bonus.

Habilidades ganadas:

- Sus unidades de infantería tienen un incremento del 10% en el ataque.
- Sus unidades de ataque directo incrementan 36% en el ataque.
- Sus unidades de ataque indirecto incrementan 8% en el ataque.
- Todas sus unidades tienen un incremento del 10% en la defensa.
- Sus unidades de ataque directo incrementan 1 en el rango de movimiento y ataque.
- Sus unidades de transporte incrementan en 1 el rango de movimiento.

Debilidades ganadas:

No adquiere ninguna debilidad.

| Unidad | Ataque | Defensa | Rango Vis. | Rango Mov. | Rango Atq. |
|-----------|--------|---------|------------|------------|------------|
| Infantry | +10% | +10% | 2 | 3 | 4 |
| Mech Unit | +10% | +10% | 2 | 2 | 3 |
| Recon | +86% | +10% | 5 | 8+1 | 9+1 |

| | | | | | |
|--------------|------|------|---|-----|------|
| Tank | +86% | +10% | 3 | 6+1 | 7+1 |
| Md Tank | +86% | +10% | 1 | 5+1 | 6+1 |
| APC | ---- | +10% | 1 | 6+1 | --- |
| Artillery(I) | -2% | Norm | 1 | 5 | 2~2 |
| Rockets(I) | -2% | Norm | 1 | 5 | 3~4 |
| Anti-Air | +86% | +10% | 2 | 6+1 | 7+1 |
| Missiles(I) | -2% | Norm | 5 | 4 | 3~4 |
| Fighter | +86% | +10% | 2 | 9+1 | 10+1 |
| Bomber | +86% | +10% | 2 | 7+1 | 8+1 |
| B-Copter | +86% | +10% | 3 | 6+1 | 7+1 |
| T-Copter | ---- | +10% | 2 | 6+1 | --- |
| B-Ship(I) | -2% | Norm | 2 | 5 | 2~5 |
| Cruiser | +86% | +10% | 3 | 6+1 | 7+1 |
| Lander | ---- | +10% | 1 | 6+1 | --- |
| Sub | +86% | +10% | 5 | 5+1 | 6+1 |

--> Sami <--

<Datos sobre CO>

Dificult : ***

Ejército : Orange Star

Le Agrada: Los chocolates

Desagrada: Los cobardes

Suerte : **

Dinero perdido para activar Poder de CO: 25.000 G

Dinero destruido para activar Poder de CO: 100.000 G

<Poder de CO>

- Double Time -

Incrementa el rango de movimiento de todas

las unidades de infanterías y hace que sus

movimientos cuesten 1 en todos los terrenos.

<Información del CO>

Sami es una bella chica graduada como especialista en unidades de infantería.

Posee una fuerte sensación por el deber y el trabajo. Muy útil en escenarios donde hay que capturar bases.

Frase: "¡Lista para el deber!"

<Descripción General>

Sami es una especialista en unidades de infanterías. Todas sus unidades de infantería son expertos en capturar y asegurar bases, haciéndolo aún más rápido que las otras infanterías de otros ejércitos. Además todas sus unidades de transporte tienen un mayor rango de movimiento. Su Poder de CO es muy útil ya que aumentará la fuerza y el rango de movimiento de todas sus unidades de infanterías.

- Habilidades: Todas las unidades de Infantería poseen superior habilidad para capturar bases. Todas las unidades de transporte tienen un gran rango de movimiento.

- Debilidades: Sus unidades de ataque directo exceptuando las unidades de infantería tienen un ataque un poco más bajo.

<Estadísticas>

---ANTES DE ACTIVAR SU PODER DE CO---

Habilidades iniciales:

- Sus unidades de infantería tienen +20% en el ataque.

- Sus unidades de infantería poseen +10% en la defensa.

- Sus unidades de infantería tienen +50% en habilidad para capturar bases y ciudades.

- Todas sus unidades de transporte tienen +1 en el rango de movimiento.

Debilidades iniciales:

- Sus unidades de ataque directo tienen una disminución de 10% en el ataque.

| Unidad | Ataque | Defensa | Rango Vis. | Rango Mov. | Rango Atq. |
|-----------|--------|---------|------------|------------|------------|
| Infantry | +20% | +10% | 2 | 3 | 4 |
| Mech Unit | +20% | +10% | 2 | 2 | 3 |

| | | | | | |
|--------------|------|------|---|-----|-----|
| Recon | -10% | Norm | 5 | 8 | 9 |
| Tank | -10% | Norm | 3 | 6 | 7 |
| Md Tank | -10% | Norm | 1 | 5 | 6 |
| APC | ---- | Norm | 1 | 6+1 | --- |
| Artillery(I) | Norm | Norm | 1 | 5 | 2~3 |
| Rockets(I) | Norm | Norm | 1 | 5 | 3~5 |
| Anti-Air | -10% | Norm | 2 | 6 | 7 |
| Missiles(I) | Norm | Norm | 5 | 4 | 3~5 |
| Fighter | -10% | Norm | 2 | 9 | 10 |
| Bomber | -10% | Norm | 2 | 7 | 8 |
| B-Copter | -10% | Norm | 3 | 6 | 7 |
| T-Copter | ---- | Norm | 2 | 6+1 | --- |
| B-Ship(I) | Norm | Norm | 2 | 5 | 2~6 |
| Cruiser | -10% | Norm | 3 | 6 | 7 |
| Lander | ---- | Norm | 1 | 6+1 | --- |
| Sub | -10% | Norm | 5 | 5 | 6 |

---DESPUES DE ACTIVAR SU PODER DE CO---

Bonus ganados al activar su Poder de CO:

- Todos los tipos de terreno cuestan 1 para las unidades de infantería.

Habilidades ganadas:

- Sus unidades de infantería adquieren 34% en el ataque.
- Sus unidades de ataque directo adquieren 8% en el ataque.
- Sus unidades de ataque indirecto adquieren 10% en el ataque.
- Sus unidades de infantería adquiere 18% en la defensa.
- Sus unidades de ataque directo adquieren 10% en la defensa.
- Sus unidades de ataque indirecto adquieren 10% en la defensa.
- Sus unidades de infantería agregan 1 al rango de movimiento.

Debilidades ganadas:

No adquiere ninguna debilidad.

| Unidad | Ataque | Defensa | Rango Vis. | Rango Mov. | Rango Atq. |
|--------------|--------|---------|------------|------------|------------|
| Infantry | +54% | +28% | 2 | 3+1 | 4+1 |
| Mech Unit | +54% | +28% | 2 | 2+1 | 3+1 |
| Recon | -2% | +10% | 5 | 8 | 9 |
| Tank | -2% | +10% | 3 | 6 | 7 |
| Md Tank | -2% | +10% | 1 | 5 | 6 |
| APC | ---- | +10% | 1 | 6+1 | --- |
| Artillery(I) | +10% | +10% | 1 | 5 | 2~3 |
| Rockets(I) | +10% | +10% | 1 | 5 | 3~5 |
| Anti-Air | -2% | +10% | 2 | 6 | 7 |
| Missiles(I) | +10% | +10% | 5 | 4 | 3~5 |
| Fighter | -2% | +10% | 2 | 9 | 10 |
| Bomber | -2% | +10% | 2 | 7 | 8 |
| B-Copter | -2% | +10% | 3 | 6 | 7 |
| T-Copter | ---- | +10% | 2 | 6+1 | --- |
| B-Ship(I) | +10% | +10% | 2 | 5 | 2~6 |
| Cruiser | -2% | +10% | 3 | 6 | 7 |
| Lander | ---- | +10% | 1 | 6+1 | --- |
| Sub | -2% | +10% | 5 | 5 | 6 |

--> Nell <--

<Datos sobre CO>

Dificult : ****
Ejército : Orange Star

<Poder de CO>

- Lucky Star -
Adquiere mucha más suerte.

Le Agrada: Los cadetes voluntarios

Desagrada: A Olaf

Suerte : *****

Dinero perdido para activar Poder de CO: 30.000 G

Dinero destruido para activar Poder de CO: 120.000 G

<Información del CO>

Un CO muy competente. La buena suerte siempre le sigue a donde quiera que vaya.

Frase: "¿Necesitas instrucciones extras?"

<Descripción General>

Nell es un CO normal como Andy u Olaf y no posee habilidades ni debilidades específicas, pero podría considerarse como una habilidad el que posee muy buena suerte. Su Poder de CO es muy útil, le aumenta aún mucho más la suerte pudiendo eliminar a un MdTank totalmente nuevo con un MdTank herido... ¡vaya suerte!

- Habilidades: Buena suerte.

- Debilidades: Ninguna en específico.

<Estadísticas>

---ANTES DE ACTIVAR SU PODER DE CO---

Al igual que Andy Nell es un CO normal. Todos sus ataques, defensas, rangos de movimiento, ataque y visión de todas sus unidades son normales.

---DESPUES DE ACTIVAR SU PODER DE CO---

Bonus ganados al activar su Poder de CO:

- Obtiene mucha más suerte.

Habilidades ganadas:

- Todas las unidades de Nell adquieren +10% en el ataque.

- Todas las unidades de Nell adquieren +10% en la defensa.

Debilidades ganadas:

No adquiere ninguna debilidad.

| Unidad | Ataque | Defensa | Rango Vis. | Rango Mov. | Rango Atq. |
|--------------|--------|---------|------------|------------|------------|
| Infantry | +10% | +10% | 2 | 3 | 4 |
| Mech Unit | +10% | +10% | 2 | 2 | 3 |
| Recon | +10% | +10% | 5 | 8 | 9 |
| Tank | +10% | +10% | 3 | 6 | 7 |
| Md Tank | +10% | +10% | 1 | 5 | 6 |
| APC | ---- | +10% | 1 | 6 | --- |
| Artillery(I) | +10% | +10% | 1 | 5 | 2~3 |
| Rockets(I) | +10% | +10% | 1 | 5 | 3~5 |
| Anti-Air | +10% | +10% | 2 | 6 | 7 |
| Missiles(I) | +10% | +10% | 5 | 4 | 3~5 |
| Fighter | +10% | +10% | 2 | 9 | 10 |
| Bomber | +10% | +10% | 2 | 7 | 8 |
| B-Copter | +10% | +10% | 3 | 6 | 7 |
| T-Copter | ---- | +10% | 2 | 6 | --- |
| B-Ship(I) | +10% | +10% | 2 | 5 | 2~6 |
| Cruiser | +10% | +10% | 3 | 6 | 7 |
| Lander | ---- | +10% | 1 | 6 | --- |
| Sub | +10% | +10% | 5 | 5 | 6 |

--> Olaf <--

<Datos sobre CO>

Dificult : ***

Ejército : Blue Moon

Le Agrada: Sus Botas cálidas

<Poder de CO>

- Blizzard -

Causa que nieva creando condiciones

favorables para las unidades de Olaf.

Desagrada: Las nubes de lluvia

Suerte : ***

Dinero perdido para activar Poder de CO: 30.000 G

Dinero destruido para activar Poder de CO: 120.000 G

<Información del CO>

Sus planes van a menudo torcidos, pero él es mortalmente serio.

Frase: ";Te enseñaré el significado del poder"

<Descripción General>

Olaf es un sólido CO más del promedio. Durante la nieve sus unidades son más ágiles y no pierden movimientos extras, pero durante la lluvia sus unidades si pierden movimientos extras. Es un CO normal y su Poder de CO en realidad no es muy útil.

- Habilidades: Durante la nieve todos los terrenos no cobran movimiento extra para las unidades de Olaf.
- Debilidades: Durante la lluvia todos los terrenos cobran más movimiento, cobran la misma cantidad como si nevara.

<Estadísticas>

---ANTES DE ACTIVAR SU PODER DE CO---

Al igual que Andy Olaf es un CO normal. Todos sus ataques, defensas, rangos de movimiento, ataque y visión de todas sus unidades son normales.

---DESPUES DE ACTIVAR SU PODER DE CO---

Bonus ganados al activar su Poder de CO:

- Hace que nieva causando que los terrenos cobren más movimiento a sus enemigos.
- Al nevar ninguno de los terrenos cobran movimiento extra para sus unidades.

Habilidades ganadas:

- Todas sus unidades de Olaf adquieren +10% en el ataque.
- Todas sus unidades de Olaf adquieren +10% en la defensa.

Debilidades ganadas:

No adquiere ninguna debilidad.

| Unidad | Ataque | Defensa | Rango Vis. | Rango Mov. | Rango Atq. |
|---------------|--------|---------|------------|------------|------------|
| Infantry | +10% | +10% | 2 | 3 | 4 |
| Mech Unit | +10% | +10% | 2 | 2 | 3 |
| Recon | +10% | +10% | 5 | 8 | 9 |
| Tank | +10% | +10% | 3 | 6 | 7 |
| Md Tank | +10% | +10% | 1 | 5 | 6 |
| APC | ---- | +10% | 1 | 6 | --- |
| Artillery (I) | +10% | +10% | 1 | 5 | 2~3 |
| Rockets (I) | +10% | +10% | 1 | 5 | 3~5 |
| Anti-Air | +10% | +10% | 2 | 6 | 7 |
| Missiles (I) | +10% | +10% | 5 | 4 | 3~5 |
| Fighter | +10% | +10% | 2 | 9 | 10 |
| Bomber | +10% | +10% | 2 | 7 | 8 |
| B-Copter | +10% | +10% | 3 | 6 | 7 |
| T-Copter | ---- | +10% | 2 | 6 | --- |
| B-Ship (I) | +10% | +10% | 2 | 5 | 2~6 |
| Cruiser | +10% | +10% | 3 | 6 | 7 |
| Lander | ---- | +10% | 1 | 6 | --- |
| Sub | +10% | +10% | 5 | 5 | 6 |

--> Grit <--

<Datos sobre CO>

Dificult : ***

<Poder de CO>

- Snipe Attack -

Ejército : Blue Moon Incrementa el rango de ataque y de poder
Le Agrada: Los Gatos de todas sus unidades de ataque indirecto.
Desagrada: Las Ratas
Suerte : ****

Dinero perdido para activar Poder de CO: 30.000 G

Dinero destruido para activar Poder de CO: 120.000 G

<Información del CO>

La confiabilidad marca su estilo dependiente. Es un tirador incomparable.
Frase: "What's the ruckus?" (no tengo ni idea qué significa "ruckus")

<Descripción General>

Todas las unidades de ataque indirecto de Grit tienen un gran rango de ataque y son más fuertes, pero todas sus unidades de ataque directo son muy débiles. Muy útil en escenarios con Fog of War y donde haya muchos lugares para esconder las unidades de ataque indirectos haciendo a Grit muy peligroso.

- Habilidades: Fuertes unidades de ataque indirecto. Todas sus unidades de ataque indirecto tienen más rango de ataque.
- Debilidades: Unidades de ataque directo muy débiles.

<Estadísticas>

---ANTES DE ACTIVAR SU PODER DE CO---

Habilidades iniciales:

- Todas sus unidades de ataque indirecto tienen +1 en el rango de ataque.

Debilidades iniciales:

- Todas sus unidades de ataque directo tienen una deficiencia del 20% en el ataque.

| Unidad | Ataque | Defensa | Rango Vis. | Rango Mov. | Rango Atq. |
|--------------|--------|---------|------------|------------|------------|
| Infantry | -20% | Norm | 2 | 3 | 4 |
| Mech Unit | -20% | Norm | 2 | 2 | 3 |
| Recon | -20% | Norm | 5 | 8 | 9 |
| Tank | -20% | Norm | 3 | 6 | 7 |
| Md Tank | -20% | Norm | 1 | 5 | 6 |
| APC | ---- | Norm | 1 | 6 | --- |
| Artillery(I) | Norm | Norm | 1 | 5 | 2~3+1 |
| Rockets(I) | Norm | Norm | 1 | 5 | 3~5+1 |
| Anti-Air | -20% | Norm | 2 | 6 | 7 |
| Missiles(I) | Norm | Norm | 5 | 4 | 3~5+1 |
| Fighter | -20% | Norm | 2 | 9 | 10 |
| Bomber | -20% | Norm | 2 | 7 | 8 |
| B-Copter | -20% | Norm | 3 | 6 | 7 |
| T-Copter | ---- | Norm | 2 | 6 | --- |
| B-Ship(I) | Norm | Norm | 2 | 5 | 2~6+1 |
| Cruiser | -20% | Norm | 3 | 6 | 7 |
| Lander | ---- | Norm | 1 | 6 | --- |
| Sub | -20% | Norm | 5 | 5 | 6 |

---DESPUES DE ACTIVAR SU PODER DE CO---

Bonus ganados al activar su Poder de CO:

No adquiere ningún bonus.

Habilidades ganadas:

- Todas sus unidades de ataque indirecto adquieren +2 en el rango de ataque.
- Todas sus unidades de ataque directo adquieren +65% en el ataque.
- Todas sus unidades de ataque indirecto adquieren +9% en el ataque.
- Todas sus unidades adquieren +10% en la defensa.

Debilidades ganadas:

No adquiere ninguna debilidad.

| Unidad | Ataque | Defensa | Rango Vis. | Rango Mov. | Rango Atq. |
|--------|--------|---------|------------|------------|------------|
|--------|--------|---------|------------|------------|------------|

| | | | | | |
|--------------|------|------|---|---|-------|
| Infantry | -11% | +10% | 2 | 3 | 4 |
| Mech Unit | -11% | +10% | 2 | 2 | 3 |
| Recon | -11% | +10% | 5 | 8 | 9 |
| Tank | -11% | +10% | 3 | 6 | 7 |
| Md Tank | -11% | +10% | 1 | 5 | 6 |
| APC | ---- | +10% | 1 | 6 | --- |
| Artillery(I) | +65% | +10% | 1 | 5 | 2~3+3 |
| Rockets(I) | +65% | +10% | 1 | 5 | 3~5+3 |
| Anti-Air | -11% | +10% | 2 | 6 | 7 |
| Missiles(I) | +65% | +10% | 5 | 4 | 3~5+3 |
| Fighter | -11% | +10% | 2 | 9 | 10 |
| Bomber | -11% | +10% | 2 | 7 | 8 |
| B-Copter | -11% | +10% | 3 | 6 | 7 |
| T-Copter | ---- | +10% | 2 | 6 | --- |
| B-Ship(I) | +65% | +10% | 2 | 5 | 2~6+3 |
| Cruiser | -11% | +10% | 3 | 6 | 7 |
| Lander | ---- | +10% | 1 | 6 | --- |
| Sub | -11% | +10% | 5 | 5 | 6 |

--> Kanbei <--

<Datos sobre CO>

Dificult : *****

Ejército : Yellow Comet

Le Agrada: Sonja

Desagrada: Las computadoras

Suerte : ****

Dinero perdido para activar Poder de CO: 50.000 G

Dinero destruido para activar Poder de CO: 200.000 G

<Información del CO>

Auto-denominado un samurai moderno.

Frase: "¡Muéstrame tu espíritu de guerrero!"

<Descripción General>

Kanbei tiene las mejores unidades de todos los ejércitos, son muy fuertes y tienen mucha defensa pero son más costosos a la hora de replegar. Su Poder de CO es muy letal ya que aumentará aún más el ataque y la defensa de todas sus unidades haciendo a Kanbei casi indetenible. Es un CO muy fuerte y peligroso y posee mucha suerte.

- Habilidades: Todas sus unidades tienen fuertes habilidades ofensivas y defensivas.

- Debilidades: Unidades más costosas de lo normal.

<Estadísticas>

---ANTES DE ACTIVAR SU PODER DE CO---

Habilidades iniciales:

- Todas sus unidades tienen un incremento de 20% en el ataque.

- Todas sus unidades tienen un incremento de 20% en la defensa.

Debilidades iniciales:

- Todas sus unidades cuestan un 20% más de lo normal para replegar.

| Unidad | Ataque | Defensa | Rango Vis. | Rango Mov. | Rango Atq. |
|--------------|--------|---------|------------|------------|------------|
| Infantry | +20% | +20% | 2 | 3 | 4 |
| Mech Unit | +20% | +20% | 2 | 2 | 3 |
| Recon | +20% | +20% | 5 | 8 | 9 |
| Tank | +20% | +20% | 3 | 6 | 7 |
| Md Tank | +20% | +20% | 1 | 5 | 6 |
| APC | ---- | +20% | 1 | 6 | --- |
| Artillery(I) | +20% | +20% | 1 | 5 | 2~3 |

| | | | | | |
|--------------|------|------|---|---|-----|
| Rockets (I) | +20% | +20% | 1 | 5 | 3~5 |
| Anti-Air | +20% | +20% | 2 | 6 | 7 |
| Missiles (I) | +20% | +20% | 5 | 4 | 3~5 |
| Fighter | +20% | +20% | 2 | 9 | 10 |
| Bomber | +20% | +20% | 2 | 7 | 8 |
| B-Copter | +20% | +20% | 3 | 6 | 7 |
| T-Copter | ---- | +20% | 2 | 6 | --- |
| B-Ship (I) | +20% | +20% | 2 | 5 | 2~6 |
| Cruiser | +20% | +20% | 3 | 6 | 7 |
| Lander | ---- | +20% | 1 | 6 | --- |
| Sub | +20% | +20% | 5 | 5 | 6 |

---DESPUES DE ACTIVAR SU PODER DE CO---

Bonus ganados al activar su Poder de CO:

No adquiere ningun bonus.

Habilidades ganadas:

- Todas sus unidades ganan un incremento de 20% en el ataque.
- Todas sus unidades incrementan 10% en la defensa.

Debilidades ganadas:

No adquiere ninguna debilidad.

| Unidad | Ataque | Defensa | Rango Vis. | Rango Mov. | Rango Atq. |
|---------------|--------|---------|------------|------------|------------|
| Infantry | +40% | +30% | 2 | 3 | 4 |
| Mech Unit | +40% | +30% | 2 | 2 | 3 |
| Recon | +40% | +30% | 5 | 8 | 9 |
| Tank | +40% | +30% | 3 | 6 | 7 |
| Md Tank | +40% | +30% | 1 | 5 | 6 |
| APC | ---- | +30% | 1 | 6 | --- |
| Artillery (I) | +40% | +30% | 1 | 5 | 2~3 |
| Rockets (I) | +40% | +30% | 1 | 5 | 3~5 |
| Anti-Air | +40% | +30% | 2 | 6 | 7 |
| Missiles (I) | +40% | +30% | 5 | 4 | 3~5 |
| Fighter | +40% | +30% | 2 | 9 | 10 |
| Bomber | +40% | +30% | 2 | 7 | 8 |
| B-Copter | +40% | +30% | 3 | 6 | 7 |
| T-Copter | ---- | +30% | 2 | 6 | --- |
| B-Ship (I) | +40% | +30% | 2 | 5 | 2~6 |
| Cruiser | +40% | +30% | 3 | 6 | 7 |
| Lander | ---- | +30% | 1 | 6 | --- |
| Sub | +40% | +30% | 5 | 5 | 6 |

--> Sonja <--

<Datos sobre CO>

Dificult : ***

Ejército : Yellow Comet

Le Agrada: Las computadoras

Desagrada: Los bichos

Suerte : *

Dinero perdido para activar Poder de CO: 30.000 G

Dinero destruido para activar Poder de CO: 120.000 G

<Información del CO>

Sonja es la hija de Kanbei, es una chica muy inteligente y toda una genio.

Frase: "El cerebro es la clave de la victoria, no la fuerza"

<Descripción General>

Sonja es una chica con mala suerte (pobrecita) pero todas sus unidades tienen un rango de visión alto, además mantiene el HP de todas sus unidades

ocultos a sus enemigos. Sonja es un CO que resulta muy útil en escenarios con Fog of War o en una lucha contra un amigo ya que mantiene el HP de sus unidades oculto (esto no es útil contra el CPU), además su Poder de CO es muy útil en estos escenarios pero en escenarios normales su Poder de CO no sirve para nada.

- Habilidades: Todas sus unidades tienen un rango de visión alto. Mantiene el HP oculto de todas sus unidades.
- Debilidades: Tiene muy mala suerte.

<Estadísticas>

---ANTES DE ACTIVAR SU PODER DE CO---

Habilidades iniciales:

- Todas sus unidades tienen un incremento de 1 en el rango de visión.
- Oculta el HP de todas sus unidades.

Debilidades iniciales:

No tiene ninguna debilidad.

| Unidad | Ataque | Defensa | Rango Vis. | Rango Mov. | Rango Atq. |
|--------------|--------|---------|------------|------------|------------|
| Infantry | Norm | Norm | 2+1 | 3 | 4 |
| Mech Unit | Norm | Norm | 2+1 | 2 | 3 |
| Recon | Norm | Norm | 5+1 | 8 | 9 |
| Tank | Norm | Norm | 3+1 | 6 | 7 |
| Md Tank | Norm | Norm | 1+1 | 5 | 6 |
| APC | ---- | Norm | 1+1 | 6 | --- |
| Artillery(I) | Norm | Norm | 1+1 | 5 | 2~3 |
| Rockets(I) | Norm | Norm | 1+1 | 5 | 3~5 |
| Anti-Air | Norm | Norm | 2+1 | 6 | 7 |
| Missiles(I) | Norm | Norm | 5+1 | 4 | 3~5 |
| Fighter | Norm | Norm | 2+1 | 9 | 10 |
| Bomber | Norm | Norm | 2+1 | 7 | 8 |
| B-Copter | Norm | Norm | 3+1 | 6 | 7 |
| T-Copter | ---- | Norm | 2+1 | 6 | --- |
| B-Ship(I) | Norm | Norm | 2+1 | 5 | 2~6 |
| Cruiser | Norm | Norm | 3+1 | 6 | 7 |
| Lander | ---- | Norm | 1+1 | 6 | --- |
| Sub | Norm | Norm | 5+1 | 5 | 6 |

---DESPUES DE ACTIVAR SU PODER DE CO---

Bonus ganados al activar su Poder de CO:

- Muestra a todas las unidades enemigas que estén ocultas en bosques, ciudades, bases o arrecifes.

Habilidades ganadas:

- Todas sus unidades ganan un incremento de 10% en el ataque.
- Todas sus unidades incrementan 10% en la defensa.
- Todas sus unidades obtienen +2 en el rango de visión.

Debilidades ganadas:

No adquiere ninguna debilidad.

| Unidad | Ataque | Defensa | Rango Vis. | Rango Mov. | Rango Atq. |
|--------------|--------|---------|------------|------------|------------|
| Infantry | +10% | +10% | 2+3 | 3 | 4 |
| Mech Unit | +10% | +10% | 2+3 | 2 | 3 |
| Recon | +10% | +10% | 5+3 | 8 | 9 |
| Tank | +10% | +10% | 3+3 | 6 | 7 |
| Md Tank | +10% | +10% | 1+3 | 5 | 6 |
| APC | ---- | +10% | 1+3 | 6 | --- |
| Artillery(I) | +10% | +10% | 1+3 | 5 | 2~3 |
| Rockets(I) | +10% | +10% | 1+3 | 5 | 3~5 |
| Anti-Air | +10% | +10% | 2+3 | 6 | 7 |
| Missiles(I) | +10% | +10% | 5+3 | 4 | 3~5 |
| Fighter | +10% | +10% | 2+3 | 9 | 10 |
| Bomber | +10% | +10% | 2+3 | 7 | 8 |

| | | | | | |
|------------|------|------|-----|---|-----|
| B-Copter | +10% | +10% | 3+3 | 6 | 7 |
| T-Copter | ---- | +10% | 2+3 | 6 | --- |
| B-Ship (I) | +10% | +10% | 2+3 | 5 | 2~6 |
| Cruiser | +10% | +10% | 3+3 | 6 | 7 |
| Lander | ---- | +10% | 1+3 | 6 | --- |
| Sub | +10% | +10% | 5+2 | 5 | 6 |

--> Eagle <--

<Datos sobre CO>

Dificult : ****

Ejército : Green Earth

Le Agrada: Sus Lentes de Suerte

Desagrada: La natación

Suerte : ***

Dinero perdido para activar Poder de CO: 50.000 G

Dinero destruido para activar Poder de CO: 200.000 G

<Información del CO>

Un piloto profesional muy fuerte y experto en unidades aéreas.

Frase: "¿De verdad quieres desafiarme?"

<Descripción General>

Eagle posee un alto poder de ataque en sus unidades aéreas pero sus unidades navales son muy débiles, sus unidades terrestres son normales. Muy útil en escenarios donde la lucha es en los aires, además, en mi opinión su Poder de CO es el mejor de todos ya que mover todas las unidades dos veces en un mismo turno puede resultar muy útil. Es un CO muy peligroso y casi imparabile en los aires.

- Habilidades: Unidades aéreas fuertes.

- Debilidades: Unidades navales débiles.

<Estadísticas>

---ANTES DE ACTIVAR SU PODER DE CO---

Habilidades iniciales:

- Todas sus unidades aéreas tienen un incremento del 15% en el ataque.

- Todas sus unidades aéreas tienen un incremento del 10% en la defensa.

Debilidades iniciales:

- Todas sus unidades navales tienen una disminución de 20% en el ataque.

| Unidad | Ataque | Defensa | Rango Vis. | Rango Mov. | Rango Atq. |
|---------------|--------|---------|------------|------------|------------|
| Infantry | Norm | Norm | 2 | 3 | 4 |
| Mech Unit | Norm | Norm | 2 | 2 | 3 |
| Recon | Norm | Norm | 5 | 8 | 9 |
| Tank | Norm | Norm | 3 | 6 | 7 |
| Md Tank | Norm | Norm | 1 | 5 | 6 |
| APC | ---- | Norm | 1 | 6 | --- |
| Artillery (I) | Norm | Norm | 1 | 5 | 2~3 |
| Rockets (I) | Norm | Norm | 1 | 5 | 3~5 |
| Anti-Air | Norm | Norm | 2 | 6 | 7 |
| Missiles (I) | Norm | Norm | 5 | 4 | 3~5 |
| Fighter | +15% | +10% | 2 | 9 | 10 |
| Bomber | +15% | +10% | 2 | 7 | 8 |
| B-Copter | +15% | +10% | 3 | 6 | 7 |
| T-Copter | ---- | +10% | 2 | 6 | --- |
| B-Ship (I) | -20% | Norm | 2 | 5 | 2~6 |
| Cruiser | -20% | Norm | 3 | 6 | 7 |
| Lander | ---- | Norm | 1 | 6 | --- |
| Sub | -20% | Norm | 5 | 5 | 6 |

---DESPUES DE ACTIVAR SU PODER DE CO---

Bonus ganados al activar su Poder de CO:

- Todas sus unidades a excepción de las unidades de Infantería que estén en espera pueden volver a moverse en el mismo turno.

Habilidades ganadas:

No adquiere ninguna habilidad.

Debilidades ganadas:

- Todas sus unidades de Infantería disminuyen 20% en el ataque.
- Todas sus unidades de Ataque Directo disminuyen 20% en el ataque.
- Todas sus unidades de Ataque Indirecto disminuyen 20% en el ataque.
- Todas sus unidades Aéreas disminuyen 24% en el ataque.
- Todas sus unidades Navales disminuyen 16% en el ataque.
- Todas sus unidades Aéreas disminuyen 27% en la defensa.
- Todas sus unidades de Infantería, Ataque Directo y Ataque Indirecto disminuyen 30% en la defensa.

| Unidad | Ataque | Defensa | Rango Vis. | Rango Mov. | Rango Atq. |
|--------------|--------|---------|------------|------------|------------|
| Infantry | -20% | -30% | 2 | 3 | 4 |
| Mech Unit | -20% | -30% | 2 | 2 | 3 |
| Recon | -20% | -30% | 5 | 8 | 9 |
| Tank | -20% | -30% | 3 | 6 | 7 |
| Md Tank | -20% | -30% | 1 | 5 | 6 |
| APC | ---- | -30% | 1 | 6 | --- |
| Artillery(I) | -20% | -30% | 1 | 5 | 2~3 |
| Rockets(I) | -20% | -30% | 1 | 5 | 3~5 |
| Anti-Air | -20% | -30% | 2 | 6 | 7 |
| Missiles(I) | -20% | -30% | 5 | 4 | 3~5 |
| Fighter | -9% | -17% | 2 | 9 | 10 |
| Bomber | -9% | -17% | 2 | 7 | 8 |
| B-Copter | -9% | -17% | 3 | 6 | 7 |
| T-Copter | ---- | -17% | 2 | 6 | --- |
| B-Ship(I) | -36% | -30% | 2 | 5 | 2~6 |
| Cruiser | -36% | -30% | 3 | 6 | 7 |
| Lander | ---- | -30% | 1 | 6 | --- |
| Sub | -36% | -30% | 5 | 5 | 6 |

--> Drake <--

<Datos sobre CO>

Dificult : ***

Ejército : Green Earth

Le Agrada: El mar

Desagrada: Las alturas

Suerte : ***

Dinero perdido para activar Poder de CO: 30.000 G

Dinero destruido para activar Poder de CO: 120.000 G

<Información del CO>

Drake es un fanfarrón relajado y muy descuidado.

Frase: "Cálmate simpaticón. ¿Cuál es la prisa?"

<Descripción General>

El mar es el dominio de Drake, todas sus unidades navales son fuertes y poseen gran rango de movimiento pero todas sus unidades aéreas son muy débiles. Drake posee la mejor armada del juego y es muy útil en escenarios donde la lucha es en el mar; su Poder de CO no resulta muy útil y si la lucha es contra Andy su Poder de CO prácticamente no sirve. Es todo lo contrario de Eagle.

- Habilidades: Unidades navales fuertes.

- Debilidades: Unidades aéreas débiles.

<Estadísticas>

---ANTES DE ACTIVAR SU PODER DE CO---

Habilidades iniciales:

- Todas sus unidades navales tienen un incremento de 1 en el Rango de Mov.
- Todas sus unidades navales tienen un incremento de 20% en la defensa.

Debilidades iniciales:

- Todas sus unidades aéreas tienen una disminución de 20% en el ataque.

| Unidad | Ataque | Defensa | Rango Vis. | Rango Mov. | Rango Atq. |
|--------------|--------|---------|------------|------------|------------|
| Infantry | Norm | Norm | 2 | 3 | 4 |
| Mech Unit | Norm | Norm | 2 | 2 | 3 |
| Recon | Norm | Norm | 5 | 8 | 9 |
| Tank | Norm | Norm | 3 | 6 | 7 |
| Md Tank | Norm | Norm | 1 | 5 | 6 |
| APC | ---- | Norm | 1 | 6 | --- |
| Artillery(I) | Norm | Norm | 1 | 5 | 2~3 |
| Rockets(I) | Norm | Norm | 1 | 5 | 3~5 |
| Anti-Air | Norm | Norm | 2 | 6 | 7 |
| Missiles(I) | Norm | Norm | 5 | 4 | 3~5 |
| Fighter | -20% | Norm | 2 | 9 | 10 |
| Bomber | -20% | Norm | 2 | 7 | 8 |
| B-Copter | -20% | Norm | 3 | 6 | 7 |
| T-Copter | ---- | Norm | 2 | 6 | --- |
| B-Ship(I) | Norm | +20% | 2 | 5+1 | 2~6 |
| Cruiser | Norm | +20% | 3 | 6+1 | 8 |
| Lander | ---- | +20% | 1 | 6+1 | --- |
| Sub | Norm | +20% | 5 | 5+1 | 7 |

---DESPUES DE ACTIVAR SU PODER DE CO---

Bonus ganados al activar su Poder de CO:

- Todas las unidades enemigas pierden 1HP.

Habilidades ganadas:

- Todas sus unidades de ataque directo adquieren 10% en el ataque.
- Todas sus unidades de ataque indirecto adquieren 20% en la defensa.
- Todas sus unidades de ataque directo adquieren 20% en la defensa.
- Todas sus unidades navales adquieren 8% en la defensa.

Debilidades ganadas:

No adquiere ninguna debilidad.

| Unidad | Ataque | Defensa | Rango Vis. | Rango Mov. | Rango Atq. |
|--------------|--------|---------|------------|------------|------------|
| Infantry | +10% | +20% | 2 | 3 | 4 |
| Mech Unit | +10% | +20% | 2 | 2 | 3 |
| Recon | +10% | +20% | 5 | 8 | 9 |
| Tank | +10% | +20% | 3 | 6 | 7 |
| Md Tank | +10% | +20% | 1 | 5 | 6 |
| APC | ---- | +20% | 1 | 6 | --- |
| Artillery(I) | +10% | +20% | 1 | 5 | 2~3 |
| Rockets(I) | +10% | +20% | 1 | 5 | 3~5 |
| Anti-Air | +10% | +20% | 2 | 6 | 7 |
| Missiles(I) | +10% | +20% | 5 | 4 | 3~5 |
| Fighter | -10% | +20% | 2 | 9 | 10 |
| Bomber | -10% | +20% | 2 | 7 | 8 |
| B-Copter | -10% | +20% | 3 | 6 | 7 |
| T-Copter | ---- | +20% | 2 | 6 | --- |
| B-Ship(I) | +10% | +28% | 2 | 5+1 | 2~6 |
| Cruiser | +10% | +28% | 3 | 6+1 | 8 |
| Lander | ---- | +28% | 1 | 6+1 | --- |
| Sub | +10% | +28% | 5 | 5+1 | 7 |

--> Sturm <--

<Datos sobre CO>

<Poder de CO>

Dificult : ***** - Meteor Strike -
Ejército : Black Hole Ataca con un gran meteoro a un grupo de
Le Agrada: ??? unidades enemigas restándoles 4HP a cada
Desagrada: ??? unidad.
Suerte : ****
Dinero perdido para activar Poder de CO: 50.000 G
Dinero destruido para activar Poder de CO: 200.000 G

<Información del CO>

Sturm es un sujeto muy enigmático y siempre está envuelto en la oscuridad.
No se sabe nada de él, es un total misterio.
Frase: ???

<Descripción General>

Sturm es un extraño sujeto con un ejército propio, el Black Hole. Sus unidades son muy parecidas a las de Orange Star pero a diferencia de estas las unidades de Sturm poseen una alta defensa pero un bajo ataque. Es un CO muy peligroso y con mucha suerte. Su Poder de CO es un poco decepcionante, atacará con un meteoro pero este buscará automáticamente a las unidades enemigas que estén más agrupadas bajándoles 4HP.
- Habilidades: Unidades con gran defensa.
- Debilidades: Unidades con bajo ataque.

<Estadísticas>

---ANTES DE ACTIVAR SU PODER DE CO---

Habilidades iniciales:

- Todas sus unidades tienen un incremento de 20% en la defensa.

Debilidades iniciales:

- Todas sus unidades tienen una disminución de 20% en el ataque.

| Unidad | Ataque | Defensa | Rango Vis. | Rango Mov. | Rango Atq. |
|--------------|--------|---------|------------|------------|------------|
| Infantry | -20% | +20% | 2 | 3 | 4 |
| Mech Unit | -20% | +20% | 2 | 2 | 3 |
| Recon | -20% | +20% | 5 | 8 | 9 |
| Tank | -20% | +20% | 3 | 6 | 7 |
| Md Tank | -20% | +20% | 1 | 5 | 6 |
| APC | ---- | +20% | 1 | 6 | --- |
| Artillery(I) | -20% | +20% | 1 | 5 | 2~3 |
| Rockets(I) | -20% | +20% | 1 | 5 | 3~5 |
| Anti-Air | -20% | +20% | 2 | 6 | 7 |
| Missiles(I) | -20% | +20% | 5 | 4 | 3~5 |
| Fighter | -20% | +20% | 2 | 9 | 10 |
| Bomber | -20% | +20% | 2 | 7 | 8 |
| B-Copter | -20% | +20% | 3 | 6 | 7 |
| T-Copter | ---- | +20% | 2 | 6 | --- |
| B-Ship(I) | -20% | +20% | 2 | 5 | 2~6 |
| Cruiser | -20% | +20% | 3 | 6 | 7 |
| Lander | ---- | +20% | 1 | 6 | --- |
| Sub | -20% | +20% | 5 | 5 | 6 |

---DESPUES DE ACTIVAR SU PODER DE CO---

Bonus ganados al activar su Poder de CO:

- Un gran meteoro atacará a todas las unidades enemigas que estén agrupadas y el diámetro de daño será como el siguiente:

000
00000
000
0

Le bajará 4HP a cada unidad incluso a las de él mismo que estén en el rango y podrá dejar a las unidades hasta máximo 1HP, nunca las destruirá.
Habilidades ganadas:

- Todas sus unidades adquieren 10% en el ataque.
- Todas sus unidades adquieren 10% en la defensa.

Debilidades ganadas:

No adquiere ninguna debilidad.

| Unidad | Ataque | Defensa | Rango Vis. | Rango Mov. | Rango Atq. |
|--------------|--------|---------|------------|------------|------------|
| Infantry | -10% | +30% | 2 | 3 | 4 |
| Mech Unit | -10% | +30% | 2 | 2 | 3 |
| Recon | -10% | +30% | 5 | 8 | 9 |
| Tank | -10% | +30% | 3 | 6 | 7 |
| Md Tank | -10% | +30% | 1 | 5 | 6 |
| APC | ---- | +30% | 1 | 6 | --- |
| Artillery(I) | -10% | +30% | 1 | 5 | 2~3 |
| Rockets(I) | -10% | +30% | 1 | 5 | 3~5 |
| Anti-Air | -10% | +30% | 2 | 6 | 7 |
| Missiles(I) | -10% | +30% | 5 | 4 | 3~5 |
| Fighter | -10% | +30% | 2 | 9 | 10 |
| Bomber | -10% | +30% | 2 | 7 | 8 |
| B-Copter | -10% | +30% | 3 | 6 | 7 |
| T-Copter | ---- | +30% | 2 | 6 | --- |
| B-Ship(I) | -10% | +30% | 2 | 5 | 2~6 |
| Cruiser | -10% | +30% | 3 | 6 | 7 |
| Lander | ---- | +30% | 1 | 6 | --- |
| Sub | -10% | +30% | 5 | 5 | 6 |

=====
4.3 >> Unidades
=====

Aqui se encuentran todas las unidades que se pueden usar en Advance Wars. Son 18 unidades en total y son las siguientes:

| Abrev | N.Inglés | N.Español | Tipo | Armamentos | Costo |
|--------|-----------------|--------------------|-----------|----------------|----------|
| Inftry | Infantry | Infantería | Terrestre | M.Gun | 1.000 G |
| Mech | Mechanized Unit | Unidad Mecanizada | Terrestre | Bazzoka/M.Gun | 3.000 G |
| Recon | Recon | Und. de Reconocim. | Terrestre | M.Gun | 4.000 G |
| Tank | Tank | Tanque | Terrestre | Cannon/M.Gun | 7.000 G |
| MdTank | Medium Tank | Tanque Mediano | Terrestre | Cannon/M.Gun | 16.000 G |
| APC | APC | APC (TBP) | Terrestre | Ninguno | 5.000 G |
| Artlry | Artillery | Artillería | Terrestre | Cannon | 6.000 G |
| Rckts | Rocket Launcher | Lanza Cohetes | Terrestre | Rockets | 15.000 G |
| A-Air | Anti-Air | Anti-Aéreo | Terrestre | Vulcan Cannon | 8.000 G |
| Mssls | Missiles | Lanza Misiles | Terrestre | Missiles | 12.000 G |
| Fghtr | Fighter | Avion de Combate | Aéreo | Missiles | 20.000 G |
| Bmbr | Bomber | Bombardero | Aéreo | Bombs | 22.000 G |
| BCptr | Battle Copter | Helicop. de Btl1. | Aéreo | Missiles/M.Gun | 9.000 G |
| TCptr | Transport Coptr | Helicop. de Trans. | Aéreo | Ninguno | 5.000 G |
| BShp | Battle Ship | Acorazado | Naval | Cannon | 28.000 G |
| Crsr | Cruiser | Crucero | Naval | Missiles/AAGun | 18.000 G |
| Lndr | Lander | Barco de Transp. | Naval | Niguno | 12.000 G |
| Sub | Submarine | Submarino | Naval | Torpedos | 20.000 G |

-Leyenda-

Nombre de la unidad en Español (Nombre de la unidad en Inglés).

Costo: El costo de la unidad.

Tipo de Unidad: Terrestre, Aéreo o Naval.

Tipo de Ataque: Los tipos de ataque de la unidad (tipo de ataque directo o indirecto).

Movimiento: Los recuadros que puede moverse la unidad (el tipo de transporte)

Visión: El rango de visión de la unidad cuando hay Fog of War (si tiene algún extra será indicado entre paréntesis) [Rango de visión en la Lluvia]

Gas: Las Raciones/Gas que tiene la unidad (cuanto gastan las unidades aéreas y navales a diario).

Arma Principal: La Arma Principal de la unidad.

Municiones: La cantidad de municiones disponible para la Arma Principal -
Rango: para las unidades de ataque indirecto se indica el rango de ataque.

Unidades: Las unidades enemigas que puede atacar la unidad con la Arma Principal.

Muy Efectiva contra: Las unidades enemigas que reciben mucho daño con la Arma Principal.

No Efectiva contra: Las unidades enemigas que no reciben mucho daño con la Arma Principal.

Arma Secundaria: La Arma Secundaria de la unidad.

Municiones: La cantidad de municiones disponible para la Arma Secundaria.

Unidades: Las unidades enemigas que puede atacar la unidad con la Arma Secundaria.

Muy Efectiva contra: Las unidades enemigas que reciben mucho daño con la Arma Secundaria.

No Efectiva contra: Las unidades enemigas que no reciben mucho daño con la Arma Secundaria.

Descripción: Una breve descripción de la unidad.

--> Infantería (Infantry) <--

Costo: 1.000 G

Tipo de Unidad: Terrestre

Tipo de Ataque: Tierra-Tierra / Tierra-Aire (Directo)

Movimiento: 3 (A Pie)

Visión: 2 (+3 en montañas) [Lluvia 1]

Raciones: 99

Arma Primaria: Ninguna

Municiones: ---

Unidades: ---

Muy Efectiva contra: ---

No Efectiva contra: ---

Arma Secundaria: Machine Guns

Municiones: Libre

Unidades: Infanterías, Vehículos, Helicópteros

Muy Efectiva contra: Infanterías

No Efectiva contra: Vehículos, Helicópteros

Descripción: Las unidades de Infanterías tienen el más bajo costo. Pueden capturar bases pero tienen muy bajo poder de ataque y defensa. Su rango de visión adquiere 3 cuando están en Montañas.

--> Unidad Mecanizada (Mechanized Unit) <--

Costo: 3.000 G
Tipo de Unidad: Terrestre
Tipo de Ataque: Tierra-Tierra / Tierra-Aire (Directo)
Movimiento: 2 (A Pie)
Visión: 2 (+3 en Montañas) [Lluvia 1]
Raciones: 70

Arma Primaria: Bazooka
Municiones: 3
Unidades: Vehículos
Muy Efectiva contra: Vehículos
No Efectiva contra: ---

Arma Secundaria: Machine Guns
Municiones: Libre
Unidades: Infanterías, Vehículos, Helicópteros
Muy Efectiva contra: Infanterías
No Efectiva contra: Vehículos, Helicópteros

Descripción: Las Unidades Mecanizadas pueden capturar bases al igual que las unidades de infantería. Pueden atravesar cualquier tipo de terreno y tienen mayor poder de ataque que las unidades de Infantería. Su rango de visión aumenta cuando están sobre una Montaña y son súper efectivos contra vehículos.

--> Unidad de Reconocimiento (Recon) <--

Costo: 4.000 G
Tipo de Unidad: Terrestre
Tipo de Ataque: Tierra-Tierra / Tierra-Aire (Directo)
Movimiento: 8 (En Ruedas)
Visión: 5 [Lluvia 4]
Gas: 80

Arma Primaria: Ninguna
Municiones: ---
Unidades: ---
Muy Efectiva contra: ---
No Efectiva contra: ---

Arma Secundaria: Machine Guns
Municiones: Libre
Unidades: Infanterías, Vehículos, Helicópteros
Muy Efectiva contra: Infanterías
No Efectiva contra: Vehículos, Helicópteros

Descripción: Las Unidades de Reconocimiento tienen el más alto rango de movimiento de todas las unidades terrestres, tienen más poder de ataque y son muy resistentes contra las unidades de Infantería.

--> Tanque (Tank) <--

Costo: 7.000 G
Tipo de Unidad: Terrestre
Tipo de Ataque: Tierra-Tierra / Tierra-Aire / Tierra-Mar (Directo)
Movimiento: 6 (En Cadenas)
Visión: 3 [Lluvia 2]

Gas: 70

Arma Primaria: Cannon

Municiones: 9

Unidades: Vehículos, Barcos, Submarinos

Muy Efectiva contra: Vehículos

No Efectiva contra: Barcos, Submarinos

Arma Secundaria: Machine Guns

Municiones: Libre

Unidades: Infanterías, Vehículos, Helicópteros

Muy Efectiva contra: Infanterías

No Efectiva contra: Vehículos, Helicópteros

Descripción: Los Tanques tienen un buen rango de movimiento y no son muy costosos. Tienen gran poder de ataque y sus Machine Guns son más poderosas que las de las unidades de Infantería.

--> Tanque Mediano (Medium Tank) <--

Costo: 16.000 G

Tipo de Unidad: Terrestre

Tipo de Ataque: Tierra-Tierra / Tierra-Aire / Tierra-Mar (Directo)

Movimiento: 5 (En Cadenas)

Visión: 1 [Lluvia 1]

Gas: 50

Arma Primaria: Cannon

Municiones: 8

Unidades: Vehículos, Barcos, Submarinos

Muy Efectiva contra: Vehículos

No Efectiva contra: Barcos, Submarinos

Arma Secundaria: Machine Guns

Municiones: Libre

Unidades: Infanterías, Vehículos, Helicópteros

Muy Efectiva contra: Infanterías

No Efectiva contra: Vehículos, Helicópteros

Descripción: Los Tanques Medianos tienen el más alto poder de ataque y defensa de todas las unidades terrestre, pero son muy costosos. Sus Cannons y Machine Guns son devastadores.

-> APC [TBP-Transporte Blindado de Personal] (APC-Armored Personal Carrier) <-

Costo: 5.000 G

Tipo de Unidad: Terrestre

Tipo de Ataque: Ninguno (Unidad de Transporte)

Movimiento: 6 (En Cadenas)

Visión: 1 [Lluvia 1]

Gas: 70

Arma Primaria: Ninguna

Municiones: ---

Unidades: ---

Muy Efectiva contra: ---

No Efectiva contra: ---

Arma Secundaria: Ninguna
Municiones: ---
Unidades: ---
Muy Efectiva contra: ---
No Efectiva contra: ---

Descripción: Los APC son unidades de transporte y suplementos. Pueden transportar una Unidad de Infantería, municiones, gasolina y raciones. No poseen ningún tipo de armamento. Muy resistente contra unidades de Infantería.

--> Artillería (Artillery) <--

Costo: 6.000 G
Tipo de Unidad: Terrestre
Tipo de Ataque: Tierra-Tierra / Tierra-Mar (Indirecto)
Movimiento: 5 (En Cadenas)
Visión: 1 [Lluvia 1]
Gas: 50

Arma Primaria: Cannon
Municiones: 9 - Rango: 2~3
Unidades: Infantería, Vehículos, Barcos, Submarinos
Muy Efectiva contra: Infantería, Vehículos
No Efectiva contra: Barcos, Submarinos

Arma Secundaria: Ninguna
Municiones: ---
Unidades: ---
Muy Efectiva contra: ---
No Efectiva contra: ---

Descripción: Las Artillerías son unidades de ataque indirecto y no son muy costosas. Tienen gran poder de ataque y son muy efectivas contra todas las unidades terrestres. Su único armamento son cañones de largo alcance que sólo poseen 9 municiones, cuando se les termina no pueden atacar.

--> Lanza Cohetes (Rocket Launcher) <--

Costo: 15.000 G
Tipo de Unidad: Terrestre
Tipo de Ataque: Tierra-Tierra / Tierra-Mar (Indirecto)
Movimiento: 5 (En Ruedas)
Visión: 1 [Lluvia 1]
Gas: 50

Arma Primaria: Rockets
Municiones: 6 - Rango: 3~5
Unidades: Infanterías, Vehículos, Barcos, Submarinos
Muy Efectiva contra: Infanterías, Vehículos, Barcos, Submarinos
No Efectiva contra: ---

Arma Secundaria: Ninguna
Municiones: ---
Unidades: ---
Muy Efectiva contra: ---
No Efectiva contra: ---

Descripción: Los Rockets Launcher son los dueños del ataque indirecto terrestre.

Son efectivos contra todos los tipos de unidades terrestres y marinas y además de eso posee un gran rango de ataque, de dos a cinco cuadros. Una unidad muy valiosa... pero muy débil contra Tanques y Unidades Mecanizadas.

--> Anti-Aéreo (Anti-Air) <--

Costo: 8.000 G
Tipo de Unidad: Terrestre
Tipo de Ataque: Tierra-Tierra / Tierra-Aire (Directo)
Movimiento: 6 (En Cadenas)
Visión: 2 [Lluvia 1]
Gas: 60

Arma Primaria: Vulcan
Municiones: 9
Unidades: Infanterías, Vehículos, Helicópteros, Aviones
Muy Efectiva contra: Infanterías, Helicópteros, Aviones
No Efectiva contra: Vehículos

Arma Secundaria: Ninguna
Municiones: ---
Unidades: ---
Muy Efectiva contra: ---
No Efectiva contra: ---

Descripción: Estas son unidades Anti-Aéreas y son muy efectivas contra las unidades de Infantería y contra cualquier cosa que vuele. No son muy costosos pero son muy débiles contra los Tanques.

--> Lanza Misiles (Missile Unit) <--

Costo: 12.000 G
Tipo de Unidad: Terrestre
Tipo de Ataque: Tierra-Aire (Indirecto)
Movimiento: 4 (En Ruedas)
Visión: 5 [Lluvia 4]
Gas: 50

Arma Primaria: Missiles
Municiones: 6 - Rango: 3~5
Unidades: Helicópteros, Aviones
Muy Efectiva contra: Helicópteros, Aviones
No Efectiva contra: ---

Arma Secundaria: Ninguna
Municiones: ---
Unidades: ---
Muy Efectiva contra: ---
No Efectiva contra: ---

Descripción: Los Lanza Misiles pueden derribar cualquier Avión o Helicóptero por más fuerte que sea, son muy valiosos en defensa contra las unidades aéreas. Poseen un gran rango de visión pero un bajo rango de movimiento, además no poseen armas contra unidades terrestre lo que significa que no pueden contraatacar. Muy débiles contra Tanques y algo costosos.

--> Avión de Combate (Fighter) <--

Costo: 20.000 G
Tipo de Unidad: Aéreo
Tipo de Ataque: Aire-Aire (Directo)
Movimiento: 9 (Aéreo)
Visión: 2 [Lluvia 1]
Gas: 99 (consume 5 a diario / se estrella cuando se termina)

Arma Primaria: Missiles
Municiones: 9
Unidades: Helicópteros, Aviones
Muy Efectiva contra: Helicópteros, Aviones
No Efectiva contra: ---

Arma Secundaria: Ninguna
Municiones: ---
Unidades: ---
Muy Efectiva contra: ---
No Efectiva contra: ---

Descripción: Los Aviones de Combate son los dueños del aire. Son muy efectivos contra cualquier tipo de unidad aérea y muy resistentes. Posee el rango de movimiento más grande de todas las unidades pero es muy costoso y muy débil contra unidades terrestre anti-aéreas. Consume 5 unidades de Gas a diario y cuando se termina el Gas se destruyen.

--> Bombardero (Bomber) <--

Costo: 22.000 G
Tipo de Unidad: Aéreo
Tipo de Ataque: Aire-Tierra / Aire-Mar (Directo)
Movimiento: 7 (Aéreo)
Visión: 2 [Lluvia 1]
Gas: 99 (consume 5 a diario / se estrella cuando se termina)

Arma Primaria: Bombs
Municiones: 9
Unidades: Infantería, Vehículos, Barcos, Submarinos
Muy Efectiva contra: Infantería, Vehículos, Barcos, Submarinos
No Efectiva contra: ---

Arma Secundaria: Ninguna
Municiones: ---
Unidades: ---
Muy Efectiva contra: ---
No Efectiva contra: ---

Descripción: Los Bombarderos son muy poderosos contra cualquier tipo de unidad terrestre o marina, destruyendo casi cualquier unidad al instante. Son muy fuertes y poseen un buen rango de movimiento pero son muy costosos. Consume 5 unidades de Gas a diario y cuando se termina el Gas se destruyen.

--> Helicóptero de Batalla (Battle Copter) <--

Costo: 9.000 G
Tipo de Unidad: Aéreo
Tipo de Ataque: Aire-Tierra / Aire-Mar / Aire-Aire (Directo)
Movimiento: 6 (Aéreo)

Visión: 3 [Lluvia 2]

Gas: 99 (consume 2 a diario / se estrella cuando se termina)

Arma Primaria: Missiles

Municiones: 6

Unidades: Vehículos, Barcos, Submarinos

Muy Efectiva contra: Vehículos, Barcos, Submarinos

No Efectiva contra: ---

Arma Secundaria: Machine Guns

Municiones: Libre

Unidades: Infantería, Vehículos, Helicópteros

Muy Efectiva contra: Infantería, Helicópteros

No Efectiva contra: Vehículos

Descripción: Los Helicópteros de Battalla son muy poderosos y puedes dispararle a casi todas las unidades a excepción de Aviones, por eso son muy invaluable. Son económicos pero muy débiles contra otros ataques aéreos y tienen buen rango de movimiento. Consumen 2 unidades de Gas diariamente y se caen cuando se termina.

--> Helicóptero de Transporte (Transport Copter) <--

Costo: 5.000 G

Tipo de Unidad: Aéreo

Tipo de Ataque: Ninguno (Unidad de Transporte)

Movimiento: 6 (Aéreo)

Visión: 2 [Lluvia 1]

Gas: 99 (consume 2 a diario / se estrella cuando se termina)

Arma Primaria: Ninguna

Municiones: ---

Unidades: ---

Muy Efectiva contra: ---

No Efectiva contra: ---

Arma Secundaria: Ninguna

Municiones: ---

Unidades: ---

Muy Efectiva contra: ---

No Efectiva contra: ---

Descripción: Los Helicópteros de Transporte tienen un buen rango de movimiento y pueden transportar una unidad de Infantería. Son valiosos porque pueden transportar por el aire donde el tipo de terreno no afecta el rango de movimiento además que son muy económicos. No poseen ningún tipo de armamento para defenderse y son muy débiles contra cualquier unidad antiaérea tanto terrestre cómo aérea. Consumen 2 unidades de Gas a diario y se estrella cuando se termina.

--> Acorazado (Battle Ship) <--

Costo: 28.000 G

Tipo de Unidad: Naval

Tipo de Ataque: Mar-Tierra / Mar-Mar (Indirecto)

Movimiento: 5 (Naval)

Visión: 2 [Lluvia 1]

Gas: 99 (consume 1 a diario / se hunde cuando se termina)

Arma Primaria: Cannon

Municiones: 9 - Rango: 2~6

Unidades: Infantería, Vehículos, Barcos, Submarinos

Muy Efectiva contra: Infantería, Vehículos, Barcos, Submarinos

No Efectiva contra: ---

Arma Secundaria: Ninguna

Municiones: ---

Unidades: ---

Muy Efectiva contra: ---

No Efectiva contra: ---

Descripción: Los Acorazados son unidades navales muy valiosas porque son muy destructivas. Tienen el más grande rango de ataque y pueden destruir de un solo disparo a casi cualquier unidad terrestre y marina. Sus Cannons pueden hundir Submarinos pero no cuando éstos están sumergidos. Son muy costosos y muy débiles contra Submarinos y unidades Aéreas, además consumen 1 unidad de Gas a diario y se hunden cuando se termina.

--> Crucero (Cruiser) <--

Costo: 18.000 G

Tipo de Unidad: Naval

Tipo de Ataque: Mar-Mar / Mar-Aire (Directo / Unidad de Transporte)

Movimiento: 6 (Naval)

Visión: 3 [Lluvia 2]

Gas: 99 (consume 1 a diario / se hunde cuando se termina)

Arma Primaria: Missiles

Municiones: 9

Unidades: Submarinos

Muy Efectiva contra: Submarinos

No Efectiva contra: ---

Arma Secundaria: Anti-Air Gun

Municiones: Libre

Unidades: Helicópteros, Aviones

Muy Efectiva contra: Helicópteros, Aviones

No Efectiva contra: ---

Descripción: Los Cruceros son muy fuertes contra Submarinos y unidades Aéreas y además pueden llevar dos Helicópteros. Sus ataques son devastadores contra los Submarinos y contra cualquier unidad Aérea. No pueden defenderse contra ningún

otra unidad naval más que con los Submarinos y además consumen 1 unidad de Gas diariamente y se hunden cuando se termina.

--> Barco de Transporte (Lander) <--

Costo: 12.000 G

Tipo de Unidad: Naval

Tipo de Ataque: Ninguno (Unidad de Transporte)

Movimiento: 6 (Naval)

Visión: 1 [Lluvia 1]

Gas: 99 (consume 1 a diario / se hunde cuando se termina)

Arma Primaria: Ninguna

Municiones: ---

Unidades: ---

| | | | | | | |
|-------|---------------|-----------------|------|---------------------|-------|------------|
| Wood | Woods | Bosque | ** | Inf/Lnt/Cdn/Aer | --- | --- |
| Mt | Mount | Montaña | **** | Inf/Aer | --- | --- |
| Road | Road | Carretera | --- | Inf/Lnt/Cdn/Aer | --- | --- |
| Brdg | Bridge | Puente | --- | Inf/Ltn/Cdn/Aer | --- | --- |
| Rivr | River | Río | --- | Inf/Aer | --- | --- |
| Sea | Sea | Mar | --- | Brc/Sub/Trn/Aer | --- | --- |
| Shoal | Shoal | Costa | --- | Inf/Ltn/Cdn/Trn/Aer | --- | --- |
| Reef | Reef | Arrecife | * | Brc/Sub/Trn/Aer | --- | --- |
| HQ | Head Quarters | Cuartel General | **** | Inf/Lnt/Cdn/Aer | 1.000 | Terrestres |
| City | City | Ciudad | *** | Inf/Lnt/Cdn/Aer | 1.000 | Terrestres |
| Base | Base | Base | *** | Inf/Lnt/Cdn/Aer | 1.000 | Terrestres |
| Arprt | Airport | Aeropuerto | *** | Inf/Lnt/Cdn/Aer | 1.000 | Aéreas |
| Port | Port | Puerto | *** | Todas | 1.000 | Navales |

-Leyenda-

Defensa: La cantidad de estrellas de defensa que ofrece el Terreno/Base.

Fondos: El dinero que te ofrece la Base.

Repara: El tipo de unidades que repara la Base.

<Costo de Movimiento>: El costo de movimiento del Terreno/Base.

Unidad: El tipo de unidad.

Norm: El costo de movimiento en condiciones normales.

Lluvia: El costo de movimiento en Lluvia.

Nieve: El costo de movimiento en Nieve.

<Reporte>: Una breve descripción.

---- Terrenos ----

--> Campo Llano (Plain) <--

Defensa: *

Fondos: ---

<Costo de Movimiento>

Unidad Norm/Lluvia/Nieve

Infantr: 1 1 2

Mech Un: 1 1 1

Llantas: 2 3 3

Cadenas: 1 2 2

Aéreo: 1 1 2

<Reporte>

Un campo muy verde. Muy fácil de recorrer pero ofrece muy poca defensa. Es el tipo de terreno más común.

--> Bosque (Wood) <--

Defensa: **

Fondos: ---

<Costo de Movimiento>

Unidad Norm/Lluvia/Nieve

Infantr: 1 1 2

Mech Un: 1 1 1

Llantas: 3 4 4

Cadenas: 2 3 3

Aéreo: 1 1 2

<Reporte>

Un Bosque frondoso. Puede ser recorrido por cualquier tipo de unidad Terrestre. En mapas con Fog of War las unidades escondidas entre los Bosques sólo pueden ser detectadas por alguna otra unidad Terrestre o Aérea que esté adyacente.

--> Montaña (Mount) <--

Defensa: ****

Fondos: ---

<Costo de Movimiento>

Unidad Norm/Lluvia/Nieve

Infantr: 2 2 4

Mech Un: 1 1 2

Aéreo: 1 1 2

<Reporte>

Una montaña empinada. Sólo puede ser cruzada por unidades de Infantería y unidades Aéreas. Todas las unidades de Infantería en las montañas adquieren cuatro estrellas de defensa y 3 cuadros más al rango visión.

--> Carretera (Road) <--

Defensa: ---

Fondos: ---

<Costo de Movimiento>

Unidad Norm/Lluvia/Nieve

Infantr: 1 1 1

Mech Un: 1 1 1

Llantas: 1 1 1

Cadenas: 1 1 1

Aéreo: 1 1 2

<Reporte>

Una carretera pavimentada. Muy fácil de cruzar por cualquier unidad terrestre pero no ofrece ningún tipo de protección.

--> Puente (Bridge) <--

Defensa: ---

Fondos: ---

<Costo de Movimiento>

Unidad Norm/Lluvia/Nieve

Infantr: 1 1 1

Mech Un: 1 1 1

Llantas: 1 1 1

Cadenas: 1 1 1

Aéreo: 1 1 2

<Reporte>

Un Puente puede permitir a cualquier unidad terrestre atravesar Ríos, pero no ofrece ningún tipo de defensa.

--> Río (River) <--

Defensa: ---

Fondos: ---

<Costo de Movimiento>

Unidad Norm/Lluvia/Nieve

Infantr: 2 2 2

Mech Un: 1 1 1

Aéreo: 1 1 2

<Reporte>

Un suave y fluido Río. Sólo las unidades de Infantería pueden vadear los Ríos. No ofrecen ningún tipo de protección.

--> Mar (Sea) <--

Defensa: ---

Fondos: ---

<Costo de Movimiento>

Unidad Norm/Lluvia/Nieve

Barcos: 1 1 2

Transp: 1 1 2

Aéreo: 1 1 2

<Reporte>

Una gran masa de agua. Sólo puede ser cruzado por unidades Navales y Aéreas.

No ofrece ningún tipo de defensa.

--> Costa (Shoal) <--

Defensa: ---

Fondos: ---

<Costo de Movimiento>

Unidad Norm/Lluvia/Nieve

Infantr: 1 1 1

Mech Un: 1 1 1

Llantas: 1 1 1

Cadenas: 1 1 1

Transp: 1 1 1

Aéreo: 1 1 2

<Reporte>

Una Costa normal. Las unidades de Transporte marino pueden cargar y descargar unidades Terrestre aquí. No ofrece ningún tipo de protección.

--> Arrecife (Reef) <--

Defensa: *

Fondos: ---

<Costo de Movimiento>

Unidad Norm/Lluvia/Nieve

Barcos: 2 2 2

Transp: 2 2 2

Aéreo: 1 1 2

<Reporte>

Un Arrecife normal. En mapas con Fog of War las unidades escondidas entre los Arrecifes sólo pueden ser detectadas por alguna otra unidad Naval o Aérea que esté adyacente.

---- Bases ----

--> Cuartel General (HQ) <--

Defensa: ****

Fondos: 1.000 G

Repara: Unidades Terrestres

<Costo de Movimiento>

Unidad Norm/Lluvia/Nieve

Infantr: 1 1 1

Mech Un: 1 1 1

Llantas: 1 1 1

Cadenas: 1 1 1
Aéreo: 1 1 2

<Reporte>

El Cuartel General del ejército. Ofrece la más alta defensa, abastece y repara cualquier unidad Terrestre. La batalla termina si es capturado.

--> Ciudad (City) <--

Defensa: ***

Fondos: 1.000 G

Repara: Unidades Terrestres

<Costo de Movimiento>

Unidad Norm/Lluvia/Nieve

Infantr: 1 1 1

Mech Un: 1 1 1

Llantas: 1 1 1

Cadenas: 1 1 1

Aéreo: 1 1 2

<Reporte>

Una Ciudad común y corriente. Toda unidad Terrestre en una Ciudad aliada gana provisiones y es reparada a diario.

--> Base (Base) <--

Defensa: ***

Fondos: 1.000 G

Repara: Unidades Terrestres

<Costo de Movimiento>

Unidad Norm/Lluvia/Nieve

Infantr: 1 1 1

Mech Un: 1 1 1

Llantas: 1 1 1

Cadenas: 1 1 1

Aéreo: 1 1 2

<Reporte>

Una Base. Una Base aliada repara y suministra provisiones a cualquier unidad Terrestre que se encuentre en ella. Además se pueden desplegar unidades Terrestres desde las Bases.

--> Aeropuerto (Airport) <--

Defensa: *** (ofrese defensa sólo a las unidades terrestres)

Fondos: 1.000 G

Repara: Unidades Aéreas

<Costo de Movimiento>

Unidad Norm/Lluvia/Nieve

Infantr: 1 1 1

Mech Un: 1 1 1

Llantas: 1 1 1

Cadenas: 1 1 1

Aéreo: 1 1 2

<Reporte>

Una Base Aérea. Un Aeropuerto aliado repara y suministra provisiones a cualquier unidad Aérea que se encuentre en ella. Además se pueden desplegar unidades Aéreas desde los Aeropuertos.

--> Puerto (Port) <--

Defensa: *** (ofrese defensa para unidades terrestres y navales)

Fondos: 1.000 G

Repara: Unidades Navales

<Costo de Movimiento>

Unidad Norm/Lluvia/Nieve

Infantr: 1 1 1

Mech Un: 1 1 1

Llantas: 1 1 1

Cadenas: 1 1 1

Barcos: 1 1 2

Transp: 1 1 2

Aéreo: 1 1 2

<Reporte>

Una Base Naval. Un Puerto aliado repara y suministra provisiones a cualquier unidad Naval que se encuentre en ella. Además se pueden desplegar unidades Navales desde los Puertos.

4.5 >> Sistema de Estadísticas

En esta sección se encuentran todos los métodos y fórmulas para calcular los ataques y defensa al momento de atacar con cualquier unidad.

A continuación se presenta la Tabla de Valores. Estos valores son los daños que todas las unidades de Andy le hacen a las unidades de otro Andy, con 0% de defensa (en carreteras), todas las unidades con 10HP y sin que ninguno de los dos Andys haya activado su Poder de CO. La Tabla de Valores debes usarla para calcular el Daño Total que una unidad de un CO le hará a otra unidad de otro CO usando la Fórmula General que está más abajo.

<Tabla de Valores>

Valores normales (Andy Vs. Andy, 0% de defensa, 10HP, sin usar Poder de CO):

| | | |
|--------------|-----------------------|-----------------------|
| Unidad | Inf = Infantry | Mis = Missiles |
| que es ----> | Mch = Mech Unit | Fig = Fighter |
| atacada | Rec = Recon | Bmb = Bomber |
| | Tnk = Tank | BCp = Battle Copter |
| Unidad | MdT = Md Tank | TCp = Trasport Copter |
| Daño cau- | Art = Artillery | Bsh = Battle Ship |
| sado (%) | Rck = Rocket Launcher | Crs = Cruiser |
| ataca | AAr = Anti-Air | Lnd = Lander |
| | APC = APC | Sub = Submarine |
| | | |
| V | | |

| | Inf | Mch | Rec | Tnk | MdT | APC | Art | Rck | AAr | Mis | Fig | Bmb | BCp | TCp | BSh | Crs | Lnd | Sub |
|------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| Inf | 55 | 45 | 12 | 5 | 1 | 14 | 15 | 25 | 5 | 25 | --- | --- | 7 | 30 | --- | --- | --- | --- |
| Mech | 65 | 55 | 85 | 55 | 15 | 75 | 70 | 85 | 65 | 85 | --- | --- | 9 | 35 | --- | --- | --- | --- |
| Rec | 70 | 65 | 35 | 6 | 1 | 45 | 45 | 55 | 4 | 28 | --- | --- | 10 | 35 | --- | --- | --- | --- |
| Tank | 75 | 70 | 85 | 55 | 15 | 75 | 70 | 85 | 65 | 85 | --- | --- | 10 | 40 | 1 | 5 | 10 | 1 |
| MdTk | 105 | 95 | 105 | 85 | 55 | 105 | 105 | 105 | 105 | 105 | --- | --- | 12 | 45 | 10 | 55 | 35 | 10 |
| Art | 90 | 85 | 80 | 70 | 45 | 70 | 75 | 80 | 75 | 80 | --- | --- | --- | --- | 40 | 65 | 55 | 60 |
| Rckt | 95 | 90 | 90 | 80 | 55 | 80 | 80 | 85 | 85 | 90 | --- | --- | --- | --- | 55 | 85 | 60 | 85 |
| AAir | 105 | 105 | 60 | 25 | 10 | 50 | 50 | 55 | 45 | 55 | 65 | 75 | 120 | 120 | --- | --- | --- | --- |
| Miss | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | 100 | 100 | 120 | 120 | --- | --- | --- | --- |
| Figh | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | 55 | 100 | 100 | 100 | --- | --- | --- | --- |
| Bomb | 110 | 110 | 105 | 105 | 95 | 105 | 105 | 105 | 95 | 105 | --- | --- | --- | --- | 75 | 85 | 95 | 95 |
| BCop | 75 | 75 | 55 | 55 | 25 | 60 | 65 | 65 | 25 | 65 | --- | --- | 65 | 95 | 25 | 55 | 25 | 25 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|
| BShp | 95 | 90 | 90 | 80 | 55 | 80 | 80 | 85 | 85 | 90 | --- | --- | --- | --- | 50 | 95 | 95 | 95 |
| Crsr | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | 55 | 65 | 115 | 115 | --- | --- | --- | 90 |
| Sub | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | 55 | 25 | 95 | 55 |

Por ejemplo, según la tabla el daño que le hará un Battle Ship (BShp, columna izquierda) de Andy en condiciones normales con 0% de defensa y 10HP a un APC (fila superior) de Andy en condiciones normales con 0% de defensa y 10HP es 80%.

-Ataque, HP y Suerte-

Cuando una unidad va a atacar a una unidad enemiga se muestra un porcentaje sobre el recuadro que muestra todos los datos de la unidad enemiga (tipo de unidad, HP, Gas, etc.). Este porcentaje en realidad no es un porcentaje, es decir, si al momento de atacar dice 40% no quiere decir que le quitarás el 40% del HP total del enemigo, sino que le quitarás 4HPs. Un ejemplo para que entiendas: En una lucha Andy Vs. Andy un Tanque con 10HP va a atacar otro Tanque que tiene 6HP, supongamos que el Tanque víctima está en un lugar con 0% de defensa (Carreteras o Puentes) al momento de atacar con el Tanque que tiene 10HP el porcentaje que saldrá será 55%, pero esto no quiere decir que

le harás el 55% de daño del HP total, comprobemos: El 55% de 6 es 3,3 ese 3,3 sería el daño que le harías al Tanque que tiene 6HP si en realidad le hicieras 55% de daño, pero no es así, el daño que en realidad le harás será 5,5HP; lo que quiere decir que el 55% no es en realidad un porcentaje sino la cantidad de HP que le quitarás al enemigo; el símbolo % fue colocado como para que se vea más bonito, pero te repito, no es un porcentaje. Es decir, una unidad que haga 100% o más de daño eliminará la unidad enemiga de una vez porque le quitará los 10HP en un solo ataque. Bien, como el Tanque enemigo tiene 6HP y le vas a quitar 5,5HP en total quedaría el Tanque enemigo con 0,5HP, pero aquí entra algo que se llama "Suerte" y que posee cada CO. La Suerte es eso, suerte; si tu CO al momento de atacar al Tanque con 6HP tiene una suerte muy alta entonces hay mayor probabilidad de que destruyas al Tanque que tiene 6HP haciéndole un daño de 5,5HP; pero si tu CO no tiene mucha Suerte al momento de atacar existe mayor probabilidad de que el Tanque con 6HP quede vivo con 0,5HP pero el juego aproximará el resultado a 1HP, incluso se han dado casos donde si tienes muy mala suerte, el Tanque podría quedar con más de 1HP. La suerte es al azar y sólo afecta a la unidad atacante dándole más oportunidades de eliminar a la unidad víctima. Otra cosas es que el juego nunca muestra decimales en el HP de las unidades heridas, siempre lo aproxima al valor mayor sin importar que decimal tenga. Ejemplo: Un Tanque con 4,4HP tendrá en realidad 5HP, no 4,4HP. Un Mech con 6,1HP se mostrará cómo 7HP; un Fighter con 9,9HP se muestra como 10HP; un Recon con 0,1HP se muestra como 1HP; ya entiendes ¿no?.

-Contraataque-

El Contraataque es el daño que recibe la unidad atacante de parte de la unidad víctima siempre y cuando se cumplan las siguientes condiciones:

- 1- La unidad víctima no debe ser del tipo Ataque Indirecto.
- 2- La unidad víctima no debe ser una unidad de transporte (APC, Lander, T-Copt).
- 3- El armamento de la unidad víctima debe hacerle daño al tipo de unidad que la ataca.
- 4- La unidad víctima debe tener 1,5~2HP o más que el daño que le quitará la unidad atacante.

Para que se de un contraataque la unidad víctima no puede ser de tipo Indirecto porque estas unidades no contraatacan y tampoco puede ser una unidad de transporte porque estas unidades no tienen armas para defenderse; también las armas de la unidad víctima deben ser compatibles con la unidad que la ataca esto lo ves si presionas R sobre la unidad víctima. Y la última condición es que el HP que tenga la unidad víctima debe ser 1,5~2HP mayor que el daño que le hará la unidad atacante, recuerda que el daño se muestra como porcentaje pero en realidad es el HP que le quitarás al enemigo. Aquí hay unos ejemplos: Lucha Andy Vs. Andy, todas las unidades con 0% de defensa y sin que ninguno

de los COs haya activado su Poder de CO:

- Un Infantry con 1HP ataca a un Rocket Launcher con 10HP y le hace un daño de 2%, no habrá contraataque aunque el HP del Rocket Launcher sea 9,8 mayor al daño del Infantry porque las unidades de Ataque Indirecto como el Rocket Launcher nunca contraatacan (no se cumple la primera condición).
- Un Md Tank le hará un daño de 55% a otro Md Tank que tiene 4HP. En este caso no hay contraataque porque el Md Tank víctima será eliminado de una vez debido a que el daño recibido será 5,5HP y él tiene 4HP (no se cumple la cuarta condición).
- Un Tank con 7HP ataca a un Tank con 9HP y le hace un daño de 38%, en este caso si habrá un contraataque porque el tanque víctima tiene 5,2HP por encima del ataque del Tank que tiene 7HP (se cumplen todas las condiciones).
- Un Bomber con 2HP ataca a un Md Tank con 10HP haciéndole un daño de 19%, aunque el HP del Md Tank es mucho mayor que el daño del Bomber (8,1HP mayor) no habrá contraataque porque las armas del Md Tank no le pueden disparar a los aviones (no se cumple la tercera condición).
- Un Tank con 10HP ataca a un T-Copter con 10HP y le hace un daño de 40%, el T-Copter quedará con 6HP (dependiendo de la Suerte de los COs) pero no habrá contraataque porque el T-Copter no tiene armas (no se cumple la segunda condición).

-Defensa-

La defensa sólo la utiliza la unidad víctima y lo único que hace es restar su porcentaje de defensa al ataque total de la unidad atacante. Las defensas las dan los diferentes tipos de Terrenos y Bases y están representados por Estrellas ó también la dan diferentes Poderes de CO o algunos COs que sean especializados en alguna unidad (por ejemplo los aviones y helicópteros de Eagle tienen 10% extra en la defensa). Un HQ que tiene 4 Estrellas de defensa provee mucha más protección que un Bosque que tiene 2 Estrellas de defensa. Puede dar la impresión de que cada Estrella da un 10% de defensa, pero no es así, la defensa dada a la unidad víctima tiene que ver con el HP que tiene y las Estrellas de defensa; esto cambia el Daño Total de la unidad atacante, para que sepas cómo calcularlo revisa la Fórmula General de Daño Total que está más abajo.

-COs y sus Poderes de CO-

Recuerda que cada CO (a excepción de Andy, Olaf, Nell y Sonja) tiene ciertas habilidades y debilidades con algunas unidades. Estas habilidades y debilidades afectan el Daño Total que harán o recibirán sus unidades; para saber las habilidades y/o debilidades de cada CO revisa la sección 4.2 COs donde se encuentran todas las estadísticas de todos los COs. Lo siguiente es muy importante: Recuerda que todas las estadísticas de los COs están regidas por la Tabla de Valores que está al principio de esta sección. Cada CO para poder activar su Poder de CO debe perder cierta cantidad de "dinero" por así decirlo, dependiendo de la unidad que pierdas su precio será sumado al Medidor de Poder, pero no se mostrará la cifra, sólo la barra. Ejemplo: Andy para poder activar su poder de CO debe perder 30.000 G (Golds, el nombre del dinero en Advance Wars), el Medidor de Poder de Andy se llenará si pierde 10 Unidades Mecanizadas, como sabes cada Unidad Mecanizada cuesta 3.000 G con lo que habrás perdido 30.000 G; también Andy puede perder dos Lanza Misiles y una Artillería, los Lanza Misiles valen 12.000 G cada uno y la Artillería vale 6.000 G con lo que sumas 30.000 G. El Medidor de Poder también se llena si destruyes unidades, pero no ganarás la cifra completa, solamente 1/4 del costo de la unidad que destruyas. Ejemplo: Ya sabes que Andy necesita perder 30.000 G, pero si quiere llenar el Medidor de CO destruyendo unidades en vez de perderlas deberá destruir 120.000 G porque cada unidad que destruya no le dará el costo completo sino sólo la cuarta parte. Como dije antes si Andy pierde 10 Unidades Mecanizadas habrá llenado su Medidor de Poder, pero si la quiere llenar destruyendo Mech entonces deberá destruir 40 Mech, como cada Mech destruido le dá la cuarta parte entonces calculemos:
Cada Mech que le destruyen a Andy da 3.000, como los está destruyendo entonces

le dan la cuarta parte: $3.000/4 = 750$. Cada Mech destruido le dará 750 puntos, entonces $30.000 / 750 = 40$ Deberá destruir 40 Mech para llenar su Medidor de CO. Para saber cuantos Golds deberá perder un CO específico revisa las estadísticas de cada CO en la sección 4.2 COs. Pero existe una condición, una vez que el CO usó su Poder de CO por primera vez irá incrementando la cantidad de Golds que deberá perder/destruir para volver a llenar su Poder de CO.

<Fórmula General para calcular el Daño Total>

El juego utiliza una método algo extraño para calcular el Daño Total que le hará la unidad atacante a la unidad víctima, la siguiente fórmula no es 100% exacta debido a que todavía no he descubierto el método exacto que usa el juego para calcular el Daño Total, pero de todas formas la siguiente fórmula tiene un margen de error máximo de 3%, es decir, el Daño Total que el juego muestra puede decir 46% pero la fórmula puede dar un valor entre mínimo 43% y máximo 49%. Para entender mejor esta Fórmula es recomendable que hayas leído toda esta sección de principio a fin. La fórmula es algo complicada pero he decidido dividirla en partes para hacerla más fácil.

-----[N O T A I M P O R T A N T E]-----
LA SIGUIENTE FORMULA HA SIDO CREADA, REALIZADA, INVENTADA, ANALIZADA, ETC. COMPLETAMENTE POR MI (GREGORIO BOLIVAR), ASI QUE ESTA TOTALMENTE PROHIBIDO PUBLICAR LA SIGUIENTE FORMULA EN CUALQUIER OTRA GUIA, REVISTA, PAGINA WEB O CUALQUIER OTRO MEDIO DE DISTRIBUCIÓN PUBLICA QUE NO SEA ESTA GUIA. BAJO NINGUNA CIRCUNSTANCIA ESTA AUTORIZADA LA PUBLICACION DE ESTA FORMULA EN NINGUN OTRO MEDIO DE DISTRIBUCION PUBLICA SIN PERMISO PREVIO DEL AUTOR. REALMENTE ME COSTO MUCHO TRABAJO CREAR ESTA FORMULA DESPUES DE ANALIZAR DURANTE DIAS EL JUEGO, ASI QUE NO ES BUENO QUE TE ACREDITES DE ELLA SIN HABER HECHO NADA, SI QUIERES COLOCAR LA FORMULA EN TU GUIA, PRIMERO SOLICITA PERMISO ADEMAS DE DARMÉ 100% DEL CREDITO DE LA FORMULA A MI (GREGORIO BOLIVAR). PERO TE RECOMIENDO QUE NI PIDAS PERMISO, PORQUE LO MAS PROBABLE ES QUE NO TE DE AUTORIZACION PARA COLOCAR ESTA FORMULA EN NINGUNA PARTE, SÓLO DEBERÁ ESTAR EN ESTA GUIA. GRACIAS POR EL TIEMPO QUE TE TOMASTE EN LEER ESTA IMPORTANTE NOTA Y POR "COMPRENDERLA".

DT = Daño Total, el daño que le hará la unidad atacante a la unidad víctima.

AtqTV = Daño de la unidad atacante sobre la unidad víctima según la Tabla de Valores.

UnAtqCO = Ataque Extra de la unidad atacante ofrecida por su CO en porcentaje (ver las estadísticas del CO dueño de la unidad atacante)

HPUnAtq = HP de la unidad atacante

HPUnV = HP de la unidad víctima

DfUnVT = Cantidad de Estrellas (defensa) de la unidad víctima ofrecida por el terreno

DfUnVCO = Defensa Extra de la unidad víctima ofrecida por su CO en porcentaje (ver las estadísticas del CO dueño de la unidad víctima)

$C = (HPUnV \times DfUnVT) + (DfUnVCO - DfUnVT)$

$A = AtqTV + ((AtqTV \times (UnAtqCO - (10 - HPUnAtq))) / 100)$

$B = (A / 10) \times HPUnAtq$

$DT = B - ((B \times C) / 100)$

Para calcular el Daño Total primero debes resolver la Fórmula C, luego la Fórmula A, luego la Fórmula B y debes sustituir la variable A por el resultado que te dio en la Fórmula A y por último la Fórmula DT sustituyendo la variable B por el resultado que te dio en la Fórmula B y sustituyendo la variable C por el resultado que te dio en la Fórmula C. El resultado que te dé en la Fórmula DT será el Daño Total que le hará la unidad atacante a la unidad víctima (recuerda que algunas veces el resultado no es exacto). Si el resultado de la Fórmula DT tiene decimales el juego no los considera, mostrando tan sólo la cifra entera

(sin aproximaciones). Veamos un par de ejemplos:

Ejemplo 1

1P CO: Max 2P CO: Sami
Recon 8HP/Plain > Infantry 6HP/City = 61%

Lo anterior nos dice que Max tiene un Recon con 8HP sobre Campo Llano (Plains) y ataca a un Infantry de Sami que tiene 6HP y está en una Ciudad (City) y el Daño Total que muestra el juego es 61%. Resolviendo la Fórmula General podemos hallar el daño (tal vez no exacto) que le hará el Recon de Max al Infantry de Sami. Primero buscamos los datos que necesitamos:

Unidad Atacante = Recon de Max Unidad Víctima = Infantry de Sami
DT = ? (El valor que buscamos, el Daño Total que le hará el Recon de Max al Infantry de Sami)
AtqTV = 70 (Según la Tabla de Valores el daño que le hace un Recon a un Infantry es 70%)
UnAtqCO = 50 (Según las estadísticas de Max todos sus Recon tienen un incremento extra de 50%)
HPUnAtq = 8 (El HP del Recon de Max es 8)
HPUnV = 6 (El HP del Infantry de Sami es 6)
DfUnVT = 3 (El Mech de Sami se encuentra en una Ciudad, y las ciudades ofrecen 3 Estrellas de defensa)
DfUnVCO = 10 (Según las estadísticas de Sami todos sus Infantry tienen un 10% extra de defensa)

Primero resolvemos la Fórmula C sustituyendo las variables por sus valores:

Fórmula: $C = (HPUnV \times DfUnVT) + (DfUnVCO - DfUnVT)$
 $C = (6 \times 3) + (10 - 3)$
 $C = 18 + 7$
 $C = 25$

Ahora resolvemos la Fórmula A:

Fórmula: $A = AtqTV + ((AtqTV \times (UnAtqCO - (10 - HPUnAtq))) / 100)$
 $A = 70 + ((70 \times (50 - (10 - 8))) / 100)$
 $A = 70 + ((70 \times (50 - 2)) / 100)$
 $A = 70 + ((70 \times 48) / 100)$
 $A = 70 + (3360 / 100)$
 $A = 70 + 33,6$
 $A = 103,6$

Resolvemos la Fórmula B:

Fórmula: $B = (A / 10) \times HPUnAtq$
 $B = (103,6 / 10) \times 8$
 $B = 10,36 \times 8$
 $B = 82,88$

Y por último resolvemos la Fórmula DT:

Fórmula: $DT = B - ((B \times C) / 100)$
 $DT = 82,88 - ((82,88 \times 25) / 100)$
 $DT = 82,88 - (2072 / 100)$
 $DT = 82,88 - 20,72$
 $DT = 62,16$ <<< No se toma en cuenta el decimal
 $DT = 62\%$

El Daño Total según el juego es 61% pero la fórmula da 62%.

Ejemplo 2

1P CO: Eagle 2P CO: Andy*
Bomber 8HP > Md Tank 8HP/City = 59%

En el siguiente ejemplo un Bomber de Eagle con 8HP atacará a un Md Tank de Andy que tiene 8HP y está en una ciudad. El * en el nombre de Andy indica que él ha activado su Poder de CO "Hyper Repair" en su turno anterior.

Unidad Atacante = Bomber de Eagle Unidad Víctima = Md Tank de Andy

DT = ? (El valor que buscamos, el Daño Total que le hará el Bomber de Eagle

al Md Tank de Andy)

AtqTV = 95 (Según la Tabla de Valores el daño que le hace un Bomber a un Md Tank es 95%)

UnAtqCO = 15 (Según las estadísticas de Eagle todos sus Bombers tienen un incremento extra de 15%)

HPUnAtq = 8 (El HP del Bomber de Eagle es 8)

HPUnV = 8 (El HP del Md Tank de Andy es 8)

DfUnVT = 3 (El Md Tank de Andy se encuentra en una Ciudad, y las ciudades ofrecen 3 Estrellas de defensa)

DfUnVCO = 10 (Según las estadísticas de Andy en el día cuando activa su Poder de CO todos sus Md Tank tienen un incremento extra de 10% en la defensa).

Primero resolvemos la Fórmula C sustituyendo las variables por sus valores:

Fórmula: $C = (HPUnV \times DfUnVT) + (DfUnVCO - DfUnVT)$

$C = (8 \times 3) + (10 - 3)$

$C = 24 + 7$

$C = 31$

Ahora resolvemos la Fórmula A:

Fórmula: $A = AtqTV + ((AtqTV \times (UnAtqCO - (10 - HPUnAtq))) / 100)$

$A = 95 + ((95 \times (15 - (10 - 8))) / 100)$

$A = 95 + ((95 \times (15 - 2)) / 100)$

$A = 95 + ((95 \times 13) / 100)$

$A = 95 + (1235 / 100)$

$A = 95 + 12,35$

$A = 107,35$

Resolvemos la Fórmula B:

Fórmula: $B = (A / 10) \times HPUnAtq$

$B = (107,35 / 10) \times 8$

$B = 10,735 \times 8$

$B = 85,88$

Y por último resolvemos la Fórmula DT:

Fórmula: $DT = B - ((B \times C) / 100)$

$DT = 85,88 - ((85,88 \times 31) / 100)$

$DT = 85,88 - (2662,28 / 100)$

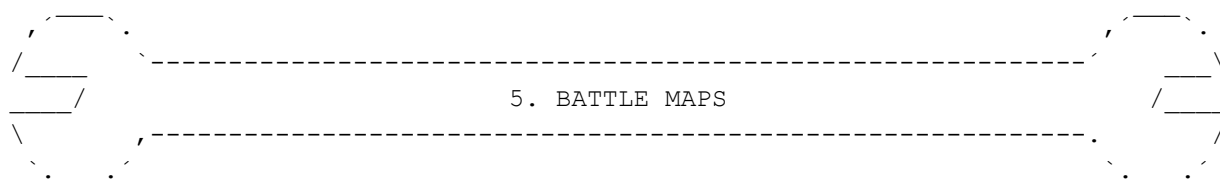
$DT = 85,88 - 26,6228$

$DT = 59,2572$ <<< No se toma en cuenta el decimal

$DT = 59\%$

El Daño Total según el juego es 59%, la fórmula fue exacta esta vez.

Recuerda que esta fórmula la puedes aplicar para cualquier CO, sólo revisa las estadísticas de cada CO antes y después de activar su Poder de CO en la sección 4.2 "COs". Cuando digo "después de activar su Poder de CO" me refiero en el mismo día (turno) en que el CO activó su Poder de CO, el efecto se termina al siguiente día, así que todas las ventajas del Poder de CO sólo duran un día.



En esta sección se encuentran todas las cosas que puedes comprar en la opción de Battle Maps con tus Advance Wars Coins. Recuerda que obtienes Advance War Coins al completar mapas de los modos Campaign y War Room. Mientras más mapas compres en Battle Maps, Haichi irá agregando otros.

Leyenda

Tipo de Objeto a comprar (abreviado como Tp)

Mp = Mapa (Map)

Cp = Carpeta (Case)

Co = Commander Officer

Es = Especial

Ordenado por precio (cantidad de Advance War Coins que cuesta)

| Tp | Nombre | Carpeta/Modo | Precio | Accesibilidad |
|----|----------------|----------------|--------|-------------------------------|
| Es | Adv. Campaign | Campaign | 1 | Termina el modo Campaign |
| Mp | Moji Island | War Room | 4 | Accesible desde el inicio |
| Mp | Pivot Isle | War Room | 4 | Accesible desde el inicio |
| Mp | Kita Straight | War Room | 4 | Compra 1 mapa de War Room |
| Mp | Ridge Island | War Room | 4 | Compra 2 mapas de War Room |
| Mp | Clover Keys | Cp 3P Vs. | 4 | Accesible desde el inicio |
| Mp | Keyhole Cove | Cp 3P Vs. | 4 | Accesible desde el inicio |
| Mp | Fork River | Cp 3P Vs. | 4 | Compra 1 mapa de 3P Vs. |
| Mp | Channel City | Cp 3P Vs. | 4 | Compra 2 mapas de 3P Vs. |
| Mp | Crop River | Cp 4P Vs. | 4 | Accesible desde el inicio |
| Mp | Loop Road | Cp 4P Vs. | 4 | Accesible desde el inicio |
| Mp | Plus Canal | Cp 4P Vs. | 4 | Compra 1 mapa de 4P Vs. |
| Mp | Patriot COve | Cp 4P Vs. | 4 | Compra 2 mapas de 4P Vs. |
| Mp | Moon Isle | Cp Predeployed | 4 | Accesible desde el inicio |
| Mp | Mint Plateau | Cp Predeployed | 4 | Accesible desde el inicio |
| Mp | Wrench Island | Cp Predeployed | 4 | Compra 1 mapa de Predeployed |
| Mp | Star Island | Cp Vs. Map | 4 | Compra la Carpeta Vs. Map |
| Mp | Eon Springs | Cp Vs. Map | 4 | Compra la Carpeta Vs. Map |
| Mp | Sabre Range | Cp Vs. Map | 4 | Compra 1 mapa de Vs. Map |
| Mp | Asphalt Maze | Cp Vs. Map | 4 | Compra 2 mapas de Vs. Map. |
| Mp | Mial's Hope | War Room | 6 | Compra 3 mapas de War Room |
| Mp | Bounty River | War Room | 6 | Compra 4 mapas de War Room |
| Mp | Toil Ferry | War Room | 6 | Compra 5 mapas de War Room |
| Mp | Twin Isle | War Room | 6 | Compra 6 mapas de War Room |
| Mp | Shield Hills | Cp 3P Vs. | 6 | Compra 3 mapas de 3P Vs. |
| Mp | Peril Maze | Cp 3P Vs. | 6 | Compra 4 mapas de 3P Vs. |
| Mp | Devil's Intel | Cp 3P Vs. | 6 | Compra 5 mapas de 3P Vs. |
| Mp | Shear Port | Cp 3P Vs. | 6 | Compra 6 mapas de 3P Vs. |
| Mp | Web River | Cp 4P Vs. | 6 | Compra 3 mapas de 4P Vs. |
| Mp | Cap Narrows | Cp 4P Vs. | 6 | Compra 4 mapas de 4P Vs. |
| Mp | Jay Islands | Cp 4P Vs. | 6 | Compra 5 mapas de 4P Vs. |
| Mp | Spring Lakes | Cp 4P Vs. | 6 | Compra 6 mapas de 4P Vs. |
| Mp | Rapid Ferry | Cp Predeployed | 6 | Compra 2 mapas de Predeployed |
| Mp | Scarab Road | Cp Predeployed | 6 | Compra 3 mapas de Predeployed |
| Mp | Pointing River | Cp Predeployed | 6 | Compra 4 mapas de Predeployed |
| Mp | Zero Wood | Cp Vs. Map | 6 | Compra 3 mapas de Vs. Map. |
| Mp | Switchback | Cp Vs. Map | 6 | Compra 4 mapas de Vs. Map. |
| Mp | Ruby Keys | Cp Vs. Map | 6 | Compra 5 mapas de Vs. Map. |
| Mp | Rainy Haven | Cp Vs. Map | 6 | Compra 6 mapas de Vs. Map. |
| Mp | Egg Island | War Room | 8 | Compra 7 mapas de War Room |
| Mp | Terra Maw | War Room | 8 | Compra 8 mapas de War Room |
| Mp | Stamp Island | War Room | 8 | Compra 9 mapas de War Room |
| Mp | Rivers Four | War Room | 8 | Compra 10 mapas de War Room |
| Mp | Liar's COve | Cp 3P Vs. | 8 | Compra 7 mapas de 3P Vs. |
| Mp | Nail Canal | Cp 3P Vs. | 8 | Compra 8 mapas de 3P Vs. |
| Mp | Atlas River | Cp 3P Vs. | 8 | Compra 9 mapas de 3P Vs. |
| Mp | Eel Channels | Cp 3P Vs. | 8 | Compra 10 mapas de 3P Vs. |
| Mp | Tatter River | Cp 4P Vs. | 8 | Compra 7 mapas de 4P Vs. |
| Mp | Island X | Cp 4P Vs. | 8 | Compra 8 mapas de 4P Vs. |
| Mp | Traitor River | Cp 4P Vs. | 8 | Compra 9 mapas de 4P Vs. |
| Mp | Fable Hills | Cp 4P Vs. | 8 | Compra 10 mapas de 4P Vs. |
| Mp | Liaison Wood | Cp Predeployed | 8 | Compra 5 mapas de Predeployed |
| Mp | Poem Cape | Cp Predeployed | 8 | Compra 6 mapas de Predeployed |

| | | | | |
|----|---------------|----------------|-----|--------------------------------|
| Mp | Blue Lake | Cp Predeployed | 8 | Compra 7 mapas de Predeployed |
| Mp | Rail Strait | Cp Vs. Map | 8 | Compra 7 mapas de Vs. Map. |
| Mp | Tribe Islands | Cp Vs. Map | 8 | Compra 8 mapas de Vs. Map. |
| Mp | Piston Dam | Cp Vs. Map | 8 | Compra 9 mapas de Vs. Map. |
| Mp | Hat Harbor | Cp Vs. Map | 8 | Compra 10 mapas de Vs. Map. |
| Mp | Ring Island | War Room | 10 | Compra 11 mapas de War Room |
| Mp | Last Mision | War Room | 10 | Compra 12 mapas de War Room |
| Mp | Jab Peninsula | Cp 3P Vs. | 10 | Compra 11 mapas de 3P Vs. |
| Mp | Thorn Islands | Cp 3P Vs. | 10 | Compra 12 mapas de 3P Vs. |
| Mp | South Cape | Cp 4P Vs. | 10 | Compra 11 mapas de 4P Vs. |
| Mp | Glory Islands | Cp 4P Vs. | 10 | Compra 12 mapas de 4P Vs. |
| Mp | Leaf Haven | Cp Predeployed | 10 | Compra 8 mapas de Predeployed |
| Mp | Battle Cube | Cp Predeployed | 10 | Compra 9 mapas de Predeployed |
| Mp | Swan Cove | Cp Vs. Map | 10 | Compra 11 mapas de Vs. Map. |
| Mp | Go Islands | Cp Vs. Map | 10 | Compra 12 mapas de Vs. Map. |
| Co | Drake | --- | 50 | *Ve sección Trucos & Secretos* |
| Co | Grit | --- | 50 | *Ve sección Trucos & Secretos* |
| Co | Kanbei | --- | 50 | *Ve sección Trucos & Secretos* |
| Cp | Vs. Map | Vs./Link Mode | 50 | Accesible desde el inicio |
| Co | Sonja | --- | 60 | *Ve sección Trucos & Secretos* |
| Co | Eagle | --- | 80 | *Ve sección Trucos & Secretos* |
| Co | Nell | --- | 80 | *Ve sección Trucos & Secretos* |
| Co | Sturm | --- | 100 | *Ve sección Trucos & Secretos* |
| Cp | Special Map | Vs./Link Mode | 100 | Accesible desde el inicio |
| Mp | Shark Strait | Cp Special Map | 100 | Compra la Carpeta Special Map |
| Mp | Royal Channel | Cp Special Map | 100 | Compra la Carpeta Special Map |

<Estadísticas>

Total de Especiales: 1 - 1 AWC
 Total de Mapas: 69 - 642 AWC
 Total de Carpetas: 2 - 150 AWC
 Total de COs: 7 - 470 AWC
 TOTAL DE AWC: 1263 AWC

6. TRUCOS & SECRETOS

Lo siguiente son los trucos y/o secretos actualmente descubiertos para Advance Wars.

-Borrar datos del juego-

Para borrar todos los datos del juego (y dejarlo como si fuera nuevo) deja presionado L, SELECT y DERECHA mientras enciendes el GameBoy Advance y Nell te preguntará si deseas borrar los datos del juego. Recuerda que una vez que borres todos los datos ya no los podrás recuperar.

-Abrir nuevos modos de juego-

Termina la última misión de Field Training "Fog of War" y aparecerá en el menú principal cuatro nuevos modos de juego: Campaign, War Room, Design Maps y Stats.

-Activar el modo Advance Campaign-

Después que termines el Modo Campaign sin importar que rango obtengas, aparecerá en el Modo BattleMaps (donde compras los mapas) la opción Advance Campaign que podrás comprar por 1 Advance War Coin. Una vez que lo compres deja presionado SELECT mientras comienzas una nueva Campaña en el modo

Campaign.

-Activar las misiones secretas de Sonja-

En el modo Campaign existen tres misiones secretas donde luchas contra Sonja. Para llegar a ellas debes terminar las siguientes misiones en días límites:
Termina la misión "Kanbei Arrives!" en 8 o menos días.
Termina la misión "Mighty Kanbei!" en 10 o menos días.
Termina la misión "Kanbei's Error?" en 12 o menos días.

-Opciones Doradas-

Puedes cambiar el color de algunas opciones en el Menú principal a color Dorado, para cambiar el color debes cumplir ciertas condiciones:
BattleMaps: Compra todos los mapas, COs y carpetas.
Campaign: Termina el modo Advance Campaign, sin importar que rango obtengas.
Field Training: Termina las 14 misiones con rango A.
Rank: Consigue el Rango número 1.
Records: Termina las 20 misiones del modo War Room sin importar el rango.
Stats: Cambia a color Dorado las opciones Rank y Records.
War Room: Termina las 20 misiones con rango S.
Los modos Design Maps, Vs. Mode y Link Mode no pueden cambiarse de color.

-Activar CO Drake-

Para activar a Drake deberás pasar todas las siguientes misiones usando a Andy: "Captain Drake", "Naval Clash", "Wings of Victory" y "Battle Mystery". Después que termines la campaña aparecerá en el modo BattleMaps y lo podrás enlistar por 50 Advance War Coins.

-Activar CO Eagle-

Para activar a Eagle deberás pasar las siguientes misiones usando a Sami: "Captain Drake", "Naval Clash", "Wings of Victory" y "Battle Mystery". Después que termines la campaña aparecerá en el modo BattleMaps y lo podrás enlistar por 80 Advance War Coins.

-Activar CO Grit-

Pasa la cuarta misión "Max Strikes!" con Max y al terminar la campaña podrás enlistar a Grit en el modo BattleMaps por 50 Advance War Coins.

-Activar CO Kanbei-

Termina el modo Campaign sin importar el rango que obtengas y aparecerá Kanbei en el modo BattleMaps y lo podrás enlistar por 50 Advance Wars Coins.

-Activar CO Nell-

Termina el modo Advance Campaign sin importar el rango que obtengas y aparecerá Nell en el modo BattleMaps y la podrás enlistar por 80 Advance Wars Coins.

-Activar CO Sonja-

Pasa las misiones secretas de Sonja y al terminar la campaña aparecerá Sonja en el modo BattleMaps y la podrás enlistar por 60 Advance War Coins.

-Activar CO Sturm-

Activa los demás COs (a excepción de Nell) y aparecerá Sturm en el modo BattleMaps y lo podrás enlistar por 100 Advance Wars Coins.

=====
7.1 >> Agradecimientos
=====

- A Nintendo y a Intelligent Systems por haber creado este EXCELENTE juego.
- A mi por hacer esta Guía...
- A ti por leerla...
- A Box Car Racer, Chevelle y Staind por entretenerme musicalmente mientras hacía esta Guía.
- Al "Show de la Gente Bella" por la emisora 92.9 FM en Caracas por ser tan "ratas" y divertidos... ¡sigan así muchachos!

=====
7.2 >> Notas Legales
=====

Copyright © 2003-2004 Gregorio Bolívar

No está permitida la reproducción total o parcial de este Documento sin el consentimiento del Autor. De la misma forma está prohibida la reproducción de algún ASCII Art encontrado en este Documento sin la previa autorización del Autor. Este Documento está realizado para uso privado o personal. Está permitido tener copias de este Documento en tu disco duro o impresas, pero nunca en otras páginas web u otros formatos de distribución pública que no estén autorizadas por el Autor. Si quieres publicar este Documento en tu página web, debes SOLICITAR PERMISO al Autor antes de hacerlo.

Sitios web donde únicamente debe encontrarse este Documento:

- » GameFAQs <http://www.gamefaqs.com>
- » Nación Arcade <http://www.nacionarcade.net>
- » Nintendo Pocket <http://www.nintendopocket.net>
- » NeoSeeker <https://www.neoseeker.com>
- » IGN <http://faqs.ign.com>

Si ves este mismo Documento en otro sitio web y no esté arriba mencionado, te agradecería mucho que me lo informaras vía E-Mail.

Advance Wars Copyright © 1990, 2001 Nintendo.

Advance Wars Copyright © 2001 Intelligent Systems

~*~*~*~ VISITA EL SIGUIENTE ENLACE ~*~*~*~

<http://www.gamefaqs.com/features/recognition/26526.html>

Allí siempre encontrarás la última versión de ésta y mis otras Guías.