


**1. Installation**
Einfach gp32war2.fxe und den gp32war2 Ordner ins GPMM Verzeichnis Deiner SMC kopieren.

**2. Menu, Karten und Optionen**
In den Menus kannst Du mit Links / Rechts die Optionen ändern. A bestätigt, B bricht ab. Im 'Spieler konfugieren'-Menu wird eingestellt, welcher Spieler vom Computer (C) oder von Dir (H) gesteuert wird. A ändert den Wert, mit Start wird die Auswahl akzeptiert.




**3. Regeln und Kommandos**
In allen Menus während des Spiels wird mit A bestätigt und mit B abgebrochen; mit R kannst Du die Musik wechseln.

Wenn Du auf der Karte B drückst, erscheint ein Fenster mit Informationen über die Einheit / das Gebäude / den Boden, auf welchem Dein Cursor steht.




Wenn Du auf einer Fabrik / einem Hafen / einem Flughafen, den Du besitzt, A drückst, kannst Du neue Einheiten kaufen.




Wenn Du A drückst, während Du auf eine Deiner Einheiten zeigst, kannst Du Aktionen ausführen:






Je nach Einheit sind das verschiedene Aktionen:
- Feuer!
- Bewegen
- Einladen/Ausladen einer anderen Einheit.

(Sobald Du eine Aktion gewählt hast, zeigt Dir ein grauer Hintergrund an, auf welchen Feldern diese Aktion möglich ist.)
- Das Gebäude, auf dem Deine Einheit steht, besetzen.

Nachdem Deine Einheit eine Aktion gemacht hat, wird dies angezeigt:



**-** bedeutet, dass die Einheit bereits bewegt worden ist
**x** bedeutet, dass die Einheit bereits angegriffen hat
**o** bedeutet, dass die Einheit ander Einheiten transportiert

**4. MP3 Player**

GP32War 2 ist das erste GP32 Spiel mit einem eingebauten MP3 Player. Theoretisch kann es alle MP3s mit 44KHz abspielen (diese einfach ins gp:\gpmm\gp32war2\mp3\-Verzeichnis kopieren), allerdings wird ausdrücklich empfohlen, die 96 kbps Datenrate zu lassen.
Falls Du Deine Stücke neu encodieren musst, benutze am Besten den LAME encoder (er befindet sich mit in diesem Archiv).

Ein Beispiel, wie Du Deine MP3s mit dem LAME Encoder und einer Windows Kommandozeile neu encodieren kannst : lame.exe --mp3input -m m -q 1 --strictly-enforce-iso -b 96 --resample 44.1 input.mp3 output.mp3

**5. Credits**
Grafiken von Hooka
Splashscreen von Antiriad

Musik von C-RuM
Programmiert von aquafish
Karten von Endor, Splinter, Tekt5, JLB, Hooka und aquafish
Dank auch an Dobermann, Falken80, MaDsk8tard, Topcat and DarkWolfNine für ihre Hilfe bei alten Versionen des Spiels.