

1. Installation
Copiez gp32war2.fxe et le dossier gp32war2 dans le répertoire GPMM de votre SMC.

2. Menus et options
Dans les menus, appuyez sur Gauche/Droite pour modifier, A pour confirmer et B pour annuler.
Dans le menu 'Config joueurs', vous devez choisir quel équipe sera controlée par le CPU (C) ou par le joueur (H), changez votre choix avec A et confirmez avec Start.



3. Regles et commandes
Dans les menus du jeu, confirmez avec A et annulez avec B.
Dans le jeu, vous pouvez changer de musique avec R.

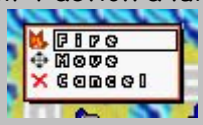
Appuyer sur le bouton B sur la carte permet d'afficher des informations sur le terrain/batiment/unité selectionné.



Dans un port/aéroport/usine, vous pouvez acheter de nouvelles unitées.



A sur une de vos unités permet de choisir l'action à lui faire effectuer :



Il est possible de choisir différentes actions selon l'unité :
- Tirer
- Déplacer
- Charger/Décharger une autre unité

Pour ces 3 actions, les endroits selectionnables sont affichés en fondu.
- Capturer le batiment au dessous duquel est l'unité



Effectuer une action modifie l'unité :


- : l'unité a s'est deja déplacée ce tour ci


x : l'unité a deja tiré ce tour ci
o : cette unité en transporte une autre

4. Player MP3

Gp32War 2 est le premier jeu sur Gp32 avec un lecteur MP3 integré. Celui ci peut (théoriquement) lire tous les MP3 encodés a 44 khz en bitrate constant. Vous pouvez placer vos propre MP3 dans le répertoire gp:\gpmm\gp32war2\mp3\ ; cepandant, il est préférable de les réencoder auparavant avec un bitrate de 64 kbps avec l'encodeur Lame inclus dans l'archive.
Utiliser Lame dans l'invite de commande de Windows : lame.exe --mp3input -m m -q 1 --strictly-enforce-iso -b 96 --resample 44.1 input.mp3 output.mp3

5. Credits

Gfxs de Hooka
Splashscreen de Antiriad
Musiques de C-RuM
Code de aquafish
Cartes de Endor, Splinter, Tekt5, JLB, EvilDragon, Hooka et aquafish
Traductions de EvilDragon (Allemand) et Shadow_Mx (Espagnol)
Merci aussi à : Dobermann, Falken80, MaDsk8tard, Topcat et DarkWolfNine pour leur aide dans d'anciennes versions du jeu.