

PROBLEMES DE LOGICIEL ?

Vous trouverez ci-dessous des solutions aux problèmes posés par DirectX lors de l'utilisation de jeux vidéo.

Vérification des spécificités du système

Veuillez vous assurer que **votre système correspond à la configuration requise** figurant sur l'emballage du jeu.

L'**outil de diagnostic de DirectX** vous apportera les informations nécessaires concernant votre ordinateur si vous ne les connaissez pas. Pour lancer l'outil de diagnostic de DirectX, cliquez sur le bouton **démarrer** et choisissez l'option **Exécuter...** Dans la boîte de dialogue, entrez **DXDIAG**. L'outil apparaît, vous donnant accès aux détails concernant votre système, votre carte graphique et votre carte son. Il est également possible de vérifier si les affichages vidéo et les outils audio fonctionnent correctement en cliquant sur les boutons appropriés vous proposant de tester **DirectDraw**, **Direct3D** et **DirectSound**.

Remarque : à moins que vos compétences en informatique ne vous le permettent, nous vous recommandons de ne modifier aucune option proposée par l'outil de diagnostic DirectX.

Avant de commencer à jouer

Dans certains cas, des programmes déjà actifs sur votre système peuvent monopoliser des ressources nécessaires au bon fonctionnement du jeu. Tous ces programmes ne sont pas immédiatement visibles, et nombreux sont ceux à s'activer automatiquement au démarrage. Il existe un certain nombre de **"tâches de fond"**, qui fonctionnent en permanence sur votre système. Dans certains cas, ils peuvent provoquer un plantage ou un blocage du jeu. C'est pourquoi nous vous recommandons de désactiver ces "tâches de fond" avant de jouer.

- Si votre système utilise des programmes d'**Anti-Virus** ou **Crash Guard**, nous vous suggérons, si le jeu ne le fait pas lui-même, de le fermer ou de le désactiver avant de lancer le jeu. Faites un clic droit sur l'icône de ce programme et sélectionnez **FERMER**, **DESACTIVER** ou l'option équivalente.

- Une fois l'Anti-Virus ou le Crash Guard désactivé, mettez fin aux tâches de fond, celles-ci étant susceptibles de poser des problèmes à l'installation ou à l'exécution du jeu. Consultez la section "Mettre fin aux tâches de fond non nécessaires".

Nettoyage du système

Avant d'installer un logiciel, il est essentiel que votre disque dur soit en état optimal de fonctionnement. Nous vous recommandons par conséquent de prendre l'habitude d'effectuer régulièrement des opérations de **"maintenance"** sur votre PC.

Les outils de détection des erreurs disque, de défragmentation de disque et de nettoyage de disque sont ceux dont vous aurez besoin pour garantir à votre ordinateur un état de marche optimal. De telles opérations vous permettront de jouer aux jeux les plus récents avec un minimum de problèmes. Un système propre fonctionnera également avec plus d'efficacité et les autres logiciels que vous utiliserez fonctionneront plus rapidement et de manière plus stable. Consultez le guide d'aide Windows pour de plus amples informations sur la mise en marche des **outils de détection et de réparation des erreurs disque**, de **défragmentation** du disque dur et de **nettoyage de disque**.

Utilisation de la fenêtre d'aide Windows

1 Cliquez sur le bouton **démarrer** et choisissez l'option **Aide** (ou centre d'aide et de support pour les utilisateurs de Windows XP) pour afficher les guides d'aide Windows.
2 A présent, cliquez dans la section de recherche et tapez des mots-clés tels que "ScanDisk" (Windows 98/ME), "Réparation" (Windows 2000/XP), "Défragmentation" et "Nettoyage" pour accéder aux instructions qui vous permettront de lancer ces opérations.

Le jeu plante ou se bloque ?

Pour les jeux utilisant la dernière version de DirectX, vous devez vous assurer que votre ordinateur bénéficie des derniers **pilotes** de carte graphique. Ceci peut permettre de résoudre des plantages et des blocages du jeu.

- **Avant toute chose**, essayez de télécharger le pilote de carte graphique le plus récent sur le site du fabricant. Vous trouverez ci-dessous la liste des **fabricants de cartes graphiques** les plus connus :

Asus:	http://www.asus.com
ATI:	http://www.ati.com
Creative Labs:	http://www.europe.creative.com
Guillemot:	http://www.guillemot.com
Hercules:	http://www.hercules.com

Creative Labs:	http://www.europe.creative.com
C-Media:	http://www.cmedia.com.tw
Diamond:	http://www.diamondmm.com
ESS:	http://www.esstech.com
Videologic:	http://www.videologic.com
Yamaha:	http://www.yamaha.com

- **Si vous ne trouvez pas de mise à jour**, essayez de télécharger le pilote le plus récent fourni par le **fabricant de chipset de carte graphique** :

Nvidia:	http://www.nvidia.com
ATI:	http://www.ati.com
Power VR:	http://www.powervr.com
Matrox:	http://www.matrox.com
S3:	http://www.s3graphics.com
Intel:	http://www.intel.com
SIS:	http://www.sis.com

- Le son saute, se saccade ou se coupe ?
Tentez de télécharger et d'installer le **pilote de carte son** le plus récent :

Mettre fin aux tâches de fond non nécessaires.

Important : n'oubliez pas de réactiver les tâches de fond après avoir joué en redémarrant votre ordinateur, ceci aura pour effet de les **réactiver automatiquement**.

Windows 98/ME

1 Maintenez les touches CTRL et ALT enfoncées et appuyez sur SUPPR une fois. La fenêtre de fermeture de programme apparaît et affiche toutes les tâches de fond en cours de fonctionnement sur votre système.
2 Pour mettre fin à une tâche de fond, cliquez sur son nom, puis sur le bouton Fin de tâche. Remarque : il est important que VOUS NE METTIEZ PAS FIN aux tâches de fond portant les noms Explorer et Systray, car elles sont nécessaires au fonctionnement de Windows. Toutes les autres tâches de fond peuvent être arrêtées.
3 La fenêtre de fermeture de programme se ferme et la tâche prend fin. Répétez les étapes ci-dessus pour mettre fin à toutes les autres tâches de fond nécessaires.

Windows 2000/XP Professionnel

1 Maintenez les touches CTRL et ALT enfoncées et appuyez sur SUPPR une fois. La fenêtre de sécurité Windows apparaît.
2 Cliquez sur Gestionnaire de tâche pour ouvrir le Gestionnaire de tâches Windows. Pour mettre fin à une tâche de fond, cliquez sur son nom dans l'onglet Applications, puis cliquez sur le bouton Fin de tâche.

Remarque : en fonction des paramètres, lors de la pression sur CTRL, ALT et SUPPR, certains utilisateurs de Windows 2000/XP Professionnel accéderont directement au Gestionnaire de tâches Windows.

Windows XP Familial

1 Maintenez les touches CTRL et ALT enfoncées et appuyez sur SUPPR une fois. Le gestionnaire de tâches Windows apparaît.
2 Pour mettre fin à une tâche de fond, cliquez sur son nom dans l'onglet Applications, puis cliquez sur le bouton Fin de tâche.

Si vous décidez finalement d'appeler la hotline:

Avant de lancer l'appel, nous vous demandons de **vous asseoir devant votre ordinateur**, de disposer des informations suivantes (voir "Vérification des spécificités du système"), et d'être prêt à noter.

- Marque et modèle du système
- Type de processeur
- Système d'exploitation, avec si possible le numéro de version (par exemple Windows® 98;

Windows® Me)
 • RAM (Mémoire vive)
 • Pilotes, cartes graphique et son utilisées

Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.



SOMMAIRE

Pour commencer	7
Fichier Lisez-Moi	7
Installation	8
Raccourcis clavier	8
Sauvegarde et chargement	11
Menus de jeu	11
Solo	11
Multijoueurs	12
Editeur	15
Vidéo	15
Options	15
Crédits	17
Mettre à jour	17
Quitter	17
Deuxième guerre mondiale	18
Fondements	18
Champ de bataille	26
Interface	26
Bases	30
Déploiement et déplacement de bâtiments de base	30
Bâtiments de base et économie	30
Types de bâtiments de base	30
Villes	32

Economie	32
Ressources	32
Argent	32
Carburant, munitions et coût d'entretien	33
Limite d'unités	33
Limite de bâtiments	34
Expérience militaire	34
Armées & combat	34
Unités & régiments	34
Emission d'ordres élémentaires	35
Terrain & formations	36
Positions préparées	38
Groupes & divisions	38
Soins & ravitaillement	39
Moral	40
Expérience	40
Généraux & opérations spéciales	41
Alliés	41
Armées & généraux	42
Unités	42
Unités d'infanterie	43
Unités mécanisées	44
Unités blindées	44
Unités aériennes	45
Unités navales	45
Structures	46
PC de corps	46
PC de division d'infanterie	46
PC de division mécanisée	46
PC de division parachutiste	46
PC de division blindée	46
Aérodrome	47

Brigade de génie	47
Garage	47
Brigade d'artillerie	47
Dépôt logistique	47
Dépôt de carburant	47
Dépôt de munitions	47
Nations et généraux	48
Etats-Unis	48
Grande-Bretagne	49
Russie	50
Allemagne	52
Japon	53
Opérations spéciales	55
Credits	58
Technical Support	62

POUR COMMENCER

FICHER LISEZ-MOI

Le CD-ROM d'*Axis & Allies*® contient un fichier Lisez-Moi présentant le contrat d'utilisation et les informations les plus récentes à propos du jeu. Nous vous invitons fortement à prendre le temps de consulter ce fichier afin de connaître les modifications apportées au jeu après l'impression du présent manuel.

Pour consulter ce fichier, double-cliquez sur son icône situé dans le répertoire *Axis & Allies*® de votre disque dur (généralement C:\Program Files\Atari\Axis & Allies). Il est également possible de consulter le fichier ReadMe en cliquant sur le bouton Démarrer de la barre des tâches de Windows® puis en sélectionnant Programmes, Atari, *Axis & Allies*® et en cliquant enfin sur le fichier ReadMe (Lisez-Moi).

INSTALLATION

1. Démarrez Windows® 98SE/Me/2000/XP.
2. Insérez le disque 1 d'*Axis & Allies* dans le lecteur de CD-ROM.
3. Si la fonction d'exécution automatique (AutoPlay) est activée, un écran de titre s'affichera. Si AutoPlay est désactivé ou si l'installation ne démarre pas automatiquement, cliquez sur le bouton Démarrer de la barre des tâches de Windows® puis sur Exécuter... Tapez D:\Setup et cliquez sur OK. Remarque : si une lettre autre que D: est affectée à votre lecteur de CD-ROM, utilisez la lettre appropriée.
4. Suivez les instructions affichées à l'écran pour terminer l'installation d'*Axis & Allies*.
5. Une fois l'installation achevée, cliquez sur le bouton Démarrer de la barre des tâches de Windows® et sélectionnez Programmes/Atari/Axis & Allies/Axis & Allies pour lancer le jeu.

Remarque : le disque 1 d'*Axis & Allies* doit se trouver dans le lecteur de CD-ROM pour jouer.

INSTALLATION DE DIRECTX®

Axis & Allies nécessite DirectX® 9.0c (ou une version ultérieure) pour fonctionner correctement. Si DirectX® 9.0c (ou une version ultérieure) n'est pas installé sur votre ordinateur, cliquez sur Oui pour accepter le contrat d'utilisation de DirectX® 9.0c. Ceci lancera l'installation de DirectX® 9.0c.

RACCOURCIS CLAVIER

Unités

Action	Commande
Déplacement	,
Attaque	Q
Course	R
Arrêt	S
Construction	B
Réparation	I
Garde	G
Exploration	X
Bombardement	B

Unités, suite

Action	Commande
Fuite	O
Affectation	C
Désaffectation / Dissolution	Suppr
Bascule de comportement de groupe	V
Ordres d'équipe	T
Formation d'assaut	Q
Formation agressive	Z
Formation en colonne	E

Bâtiments / Camions

Action	Commande
Remballage / Mise en service	P
Déploiement	D
Déploiement sur lieu	L
Recherche	R
Point de rassemblement	F
Commander tous	Q
Annulation	C
Vente	Suppr

Commandes aériennes

Action	Commande
Attaque aérienne	Q
Reconnaissance aérienne	C
Bascule d'escorte	E

Commandes d'équipe

Action	Commande
Sélection tous Alliés	Q
Sélection camps 1 à 8	[1]-[8]
Attaque d'équipe	Q
Défense d'équipe	D
Exploration d'équipe	E

Commandes d'équipe, suite

Action	Commande
Construction d'équipe	B
Don ressources	R
Don bâtiment	G
Demande ressources	S
Demande bâtiment	A
Discussion	S
Rapport	T
Annulation	C

Raccourcis supplémentaires

Action	Commande
Objectifs	F1
Technologies	F2
Journal messages	F3
Politique	F4
Faire défiler les régiments détachés	F5
Faire défiler les ingénieurs / camions	F6
Discussion	F7
Faire défiler la sélection	TAB (Maj-TAB pour le sens inverse)
Opération spéciale 1	Y
Opération spéciale 2	H
Opération spéciale 3	N
Opération spéciale	J

Méta-partie

Action	Commande
Attaque	Q
Déplacement	,
Fin de tour	E
Achat	P
Historique	H

SAUVEGARDE ET CHARGEMENT

En cours de jeu, cliquez sur l'icône du menu de jeu situé sur la mini-carte (voir "Mini-carte", page 26) afin de mettre la partie en pause et d'afficher une liste d'options. Pour sauvegarder votre progression, sélectionnez Sauvegarder, saisissez le nom désiré pour le fichier de sauvegarde puis cliquez sur le bouton de sauvegarde. Pour charger une partie existante, sélectionnez Charger, choisissez une partie sauvegardée et cliquez sur le bouton de chargement. Remarque : vous pouvez également charger une partie en passant par les menus de jeu Campagne, Personnalisé ou Deuxième guerre mondiale (voir ci-dessous).

MENUS DE JEU

SOLO

Cliquez sur menu principal, puis sur Solo pour afficher le menu Solo dans lequel vous pourrez entamer la campagne officielle d'*Axis & Allies*, vous engager dans une escarmouche sur un champ de bataille personnalisé ou mener une grande guerre mondiale au niveau stratégique.



CAMPAGNE

Sélectionnez **Campagne** pour accéder à la campagne solo officielle d'*Axis & Allies*, composée d'une série de batailles fondées historiquement sur la Deuxième Guerre mondiale. Vous pourrez choisir de mener la campagne de l'Axe ou celle des Alliés. Cliquez sur Campagne, sélectionnez un niveau de

difficulté, puis cliquez sur **Jouer** pour commencer une nouvelle campagne. Si vous avez déjà entamé la campagne, vous pourrez rejouer une mission en la mettant en surbrillance et en cliquant sur **Jouer**.

PERSONNALISÉ

Sélectionnez **Personnalisé** pour mener une bataille unique contre l'IA. Vous pourrez choisir une carte existante ou générer une carte aléatoire. Vous pourrez également suivre la vidéo sauvegardée d'une partie terminée.



Si vous générez une carte aléatoire, vous devrez fournir quelques paramètres élémentaires relatifs au champ de bataille. Utilisez la fenêtre située dans le coin supérieur gauche pour sélectionner un théâtre d'opérations et utilisez la série de curseurs située dans le coin supérieur droit pour régler les éléments fondamentaux du terrain. La liste déroulante qui se trouve au-dessus des curseurs de terrain permet de choisir la taille de la carte.

Utilisez les cases situées dans le coin inférieur droit de l'écran pour définir les options du brouillard de guerre (reportez-vous à la rubrique "Brouillard de guerre", page 26), le niveau d'expérience et les finances initiales de chaque camp. Réglez le ratio de victoire en ville pour définir le pourcentage d'une ville à contrôler afin d'obtenir la victoire. Lorsque vous aurez terminé, cliquez sur OK.

Après avoir sélectionné et configuré la carte, utilisez le menu déroulant situé en haut de l'écran pour définir le nombre de joueurs (humains et IA) qui prendront part à cette bataille. Les options de type 4v4, 2v2v2, etc., regroupent les joueurs par équipes. L'option **CPS** ou **Chacun pour soi** limite les équipes et oblige les joueurs à jouer hors de tout cadre d'alliance.

Utilisez les fenêtres déroulantes pour affecter nations et généraux aux différents joueurs. Cliquez sur le joueur, puis cliquez sur Lancer lorsque vous êtes prêt.



DEUXIÈME GUERRE MONDIALE

Sélectionnez **Deuxième guerre mondiale** dans le menu Solo pour entamer une guerre en mode tour par tour traditionnel. Sélectionnez votre nationalité en choisissant l'un des cinq emblèmes situés au sommet de l'écran puis sélectionnez le général qui dirigera vos forces (voir Deuxième guerre

mondiale, pages 18 à 25, pour plus d'informations).

MULTIJOUEURS

Le menu Multijoueurs vous permet d'affronter un ou plusieurs amis. Pour rejoindre une partie en réseau local, sélectionnez LAN ou choisissez Internet pour jouer en ligne. Remarque : vous devrez vous connecter à GameSpy afin de pouvoir rejoindre une partie sur Internet. Si vous ne disposez pas d'une identité sur GameSpy, cliquez sur **Inscription (Register)** et suivez la procédure d'inscription.



COMMENT JOUER À AXIS & ALLIES SUR GAMESPY ARCADE

GameSpy Arcade est un service de mise en correspondance de joueurs gratuit en ligne. Vous pourrez l'utiliser pour organiser des parties multijoueurs sur Internet avec vos amis et toute personne recherchant un adversaire. Vous pourrez prendre part à des tournois regroupant des joueurs du monde entier..

GameSpy Arcade est un service de jeu indépendant géré par GameSpy. Atari ne détient aucun moyen de contrôle sur celui-ci et décline toute responsabilité à propos du fonctionnement et des performances de GameSpy Arcade ainsi que du contenu disponible sur ou par l'intermédiaire de GameSpy Arcade.

Les enfants de moins de 13 ans ne doivent pas s'inscrire sans l'autorisation de leurs parents ou de leur tuteur.

CONFIGURATION MINIMALE DE GAMESPY ARCADE

- GameSpy Arcade : version 1.1 (incluse) ou ultérieure
- Connexion Internet : 14,4 Kbps ou plus rapide
- Fournisseur d'accès à Internet (FAI)

INSTALLATION DE GAMESPY ARCADE

Pour installer GameSpy Arcade :

1. Fermez tous les programmes actifs.
2. Insérez le disque 1 d'Axis & Allies dans le lecteur de CD-ROM.
3. A l'affichage de l'écran d'exécution automatique (AutoPlay), cliquez sur Jouer.
4. Suivez les instructions affichées à l'écran.
5. Une fois le jeu installé, il vous sera proposé d'installer GameSpy Arcade.
6. Suivez les instructions d'installation à l'écran.
7. GameSpy Arcade se lance automatiquement après installation.
8. Une fois lancé, GameSpy Arcade localise Axis & Allies sur votre ordinateur.
9. Saisissez les informations demandées et connectez-vous à GameSpy Arcade.
10. Localisez Axis & Allies dans la rubrique My Games. Si vous ne le trouvez pas, recherchez les jeux dans le menu fichier.

Lancez GameSpy Arcade et rejoignez la salle d'Axis & Allies : cliquez sur le lien vers GameSpy Arcade situé dans le menu Démarrer. Après lancement du logiciel, vous verrez sur la gauche de l'écran une liste de jeux et d'autres éléments. Cliquez sur le bouton d'Axis & Allies situé sur la gauche afin de rejoindre la salle d'Axis & Allies.

Localisez ou lancez un serveur d'Axis & Allies : une fois arrivé dans la salle d'Axis & Allies, vous pourrez rencontrer ou saluer d'autres joueurs, trouver des serveurs ou créer le vôtre. La partie supérieure du programme affichera la totalité des serveurs disponibles, y compris le nombre de joueurs actuel et votre vitesse de connexion (en "ping" ; plus le ping est faible, meilleure est la connexion). Aucun ne vous convient ? Cliquez sur le bouton Create Room (Créer salle) pour lancer votre propre serveur et attendre que d'autres joueurs vous y rejoignent (un nom de serveur bien pensé attire généralement les gens). Sinon, double-cliquez sur le serveur de votre choix pour le rejoindre.

Rejoignez une partie : après avoir double-cliqué sur un serveur ou créé le vôtre, vous vous retrouverez dans une salle de préparation où vous pourrez discuter avec les autres joueurs. Lorsque vous serez prêt, cliquez sur le bouton Ready (Prêt) situé en haut de l'écran. Quand tous les joueurs auront indiqué qu'ils sont prêts, l'hôte pourra lancer la partie. GameSpy Arcade lancera alors Axis & Allies et la partie commencera !

Des problèmes ? Si vous rencontrez des difficultés dans le cadre de l'utilisation de GameSpy Arcade (installation, inscription ou utilisation en liaison avec Axis & Allies), consultez les pages d'aide de GameSpy :

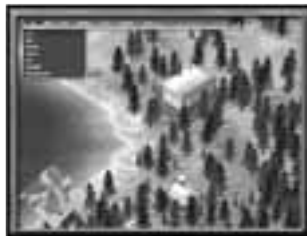
<http://www.gamespyarcade.com/support> ou envoyez un e-mail à GameSpy en utilisant le formulaire situé à l'adresse suivante :

<http://support.gamespy.com>

Atari n'exerce aucun contrôle sur les sites web tiers et n'endosse aucune responsabilité quant au fonctionnement, aux performances et au contenu accessible par l'intermédiaire de tels sites.

EDITEUR

Lorsque vous aurez triomphé de toutes les campagnes et montré à vos amis le véritable sens du mot *blitzkrieg*, vous souhaitez certainement jeter un coup d'oeil à l'éditeur. Il vous permet de créer vos propres cartes et batailles solo ou multijoueurs.

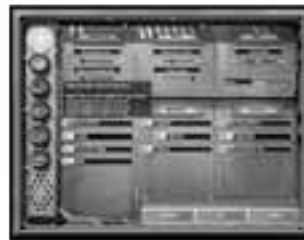


VIDEO

À l'issue de chaque bataille, vous pourrez sauvegarder une vidéo des événements intervenus. La vidéo est un outil très utile permettant d'examiner les stratégies de victoire sous tous les angles.



OPTIONS



OPTIONS DE JEU

Fondu journal messages – Définit la vitesse de disparition de l'écran des messages du jeu ou des messages envoyés par les autres joueurs.

Maximum lignes message – Définit le nombre de lignes de texte affichées simultanément.

Vitesse défilement caméra – Définit la vitesse de déplacement de la caméra lors de l'utilisation des touches fléchées ou du placement du pointeur de la souris sur un bord de l'écran.

Zoom caméra – Définit le niveau de zoom de la caméra au début de la partie.

Vitesse jeu – Contrôle la vitesse de jeu.

Raccourcis clavier – Choisissez l'une des quatre options de raccourcis disponibles

Rotation caméra – Active/désactive la rotation de caméra.

Infos-bulles – Si cette option est cochée, vous pourrez identifier la plupart des boutons et icônes du jeu en amenant sur eux le pointeur de la souris.

Dialogues confirmation – Décochez cette option pour désactiver les messages de type "Êtes-vous sûr de..?" lors des prises de décision majeures.

Engagement – Cochez cette option pour être informé de l'engagement de l'ennemi par l'une de vos unités.

Audio seul – Cochez cette option pour ne recevoir qu'un avertissement audio lorsqu'une de vos unités engage un ennemi.

Production – Cochez cette option pour être informé du déploiement d'un régiment ou d'un camion.

Volume dégâts – Cochez cette case pour afficher le volume de dégâts infligés et subis par vos unités.

Frontière logistique – Cochez ceci pour afficher la frontière logistique.

Temps de jeu écoulé – Cochez cette option pour afficher le temps de jeu écoulé.

OPTIONS VIDÉO

Traces – Cochez cette option pour que vos unités laissent la trace de leur passage.

Détails terrain supplémentaires – Pour ajouter des fonctions à la carte du terrain.

Filtrage haute qualité – Pour lisser le terrain.

Terrain haute définition – Pour améliorer l'apparence générale de la carte de terrain.

Brouillard objet haute qualité – Désactivez cette option pour exposer intégralement un bâtiment ou une unité lors de sa découverte dans le brouillard.

Textures détails élevés – Pour améliorer le détail des textures.

Décalsques – Affiche l'insigne d'unité associé au PC qui la commande.

Détail ombres – Pour régler la qualité des ombres des unités sur le terrain.

OPTIONS AUDIO

Notification discussion – Cochez cette case afin d'entendre un avertissement en cas d'envoi de message par un joueur en mode Multijoueurs.

Confirmation unité – Décochez cette case pour éviter l'accusé de réception d'un ordre par une unité.

OPTIONS RÉSEAU

Rapport partie en cours – La partie reste listée lors du jeu sur Internet (nécessite davantage de bande passante).

Connexion – Spécifiez votre type de connexion réseau pour le jeu sur Internet.

Surnom – Créez-vous un surnom pour vos parties en réseau local.

Versión différente – Cochez cette option pour faire apparaître les parties de version incompatible.

Salle différente – Cochez cette option pour faire apparaître les parties ayant lieu dans des salles différentes.

Complet – Cochez cette option pour faire apparaître les parties complètes.

En cours – Cochez cette option pour faire apparaître les parties ayant déjà commencé.

Autre langue – Cochez cette option pour faire apparaître les parties se déroulant dans une autre langue.

Actualisation serveur auto – Cochez cette option pour activer l'actualisation automatique de serveur.

Discussion – Cochez cette option pour voir tous les messages de discussion.

Ami – Cochez cette option pour voir les messages de vos amis.

Inactif – Cochez cette option pour voir les messages d'absence.

Salle – Cochez cette option pour voir les messages des autres salles.

Délai d'inactivité (sec.) – Détermine au bout combien de temps sans action de votre part vous serez déclaré inactif.

OPTIONS DE DEUXIÈME GUERRE MONDIALE

Flèches mouvement – Active/désactive l'affichage des déplacements possibles (lors de la sélection d'une armée).

Astuces – Décochez cette case pour désactiver les écrans d'aide.

Tours IA rapides – Cochez cette case afin que les joueurs IA déplacent plus rapidement leurs unités.

Résolution rapide des combats entre IA – Cette option règle automatiquement les combats entre joueurs IA à l'aide de la méthode de résolution rapide (voir page 24).

Confirmation d'achat – Décochez cette option pour désactiver les confirmations d'achat.

CREDITS

Cliquez ici pour découvrir l'équipe de création d'*Axis & Allies*.

METTRE A JOUR

Sélectionnez cette option afin de découvrir si des mises à jour d'*Axis & Allies* sont disponibles. Cette option suppose de disposer d'une connexion Internet active.

QUITTER

Pour quitter le jeu et regagner le bureau de Windows®.



DEUXIEME GUERRE MONDIALE



Depuis le menu Solo, sélectionnez Deuxième guerre mondiale afin de recréer l'événement le plus marquant de l'histoire militaire en guidant vos armées sur une carte stratégique couvrant l'ensemble du monde. Pour vaincre l'ennemi, il vous faudra joindre la vision politico-stratégique du chef d'état-major afin de suivre les

évolutions de la scène mondiale à celle du tacticien pour triompher des fréquents affrontements en temps réel. Votre objectif ultime consiste à capturer deux capitales ennemies, mais attendez-vous à une âpre résistance de l'adversaire, qui tentera d'atteindre le même résultat sur votre territoire.

Le mode de jeu Deuxième guerre mondiale est fondé sur des tours de jeu : vous pourrez déplacer des armées et tenter de conquérir des territoires pendant votre tour, puis assisterez aux actions de l'adversaire pendant son tour. Lorsque plusieurs armées se rencontrent, le jeu passe en mode RTS (Real-Time Strategy ou Stratégie en temps réel). Rappelez-vous que vos décisions et déplacements sur la carte mondiale influenceront sur les unités et capacités disponibles en mode RTS.

FONDEMENTS POUR COMMENCER

Avant d'entamer une partie de type Deuxième guerre mondiale, il est nécessaire de sélectionner une nation et un général. Le choix d'une nation détermine les pays alliés et ennemis ainsi que les unités spéciales que vous pourrez construire en cours de partie. Le choix du général définit les opérations spéciales pouvant être menées lors des affrontements en RTS.

CARTE DU MONDE



Les deux aspects principaux de la carte du monde sont les territoires et les unités.

TERRITOIRES

La carte du monde est divisée en territoires. Chaque territoire ne peut être contrôlé que par une nation : si vous souhaitez prendre le contrôle d'un territoire occupé par l'ennemi, vous

devrez vaincre l'armée adverse qui s'y trouve.

Il est important de contrôler le plus grand nombre de territoires possible car chaque territoire contrôlé fournit de l'argent à vos réserves. Les territoires vastes et très peuplés rapportent davantage d'argent à chaque tour et leur conquête vaut largement les efforts fournis pour y parvenir.

Cliquer sur un territoire fournit des informations à son sujet, notamment son nom, son apport financier par tour et la nation qui le contrôle actuellement. Le nom de cette nation utilise un code couleur : le nom de votre nation s'affiche en vert, celui des nations alliées en bleu et celui des nations ennemies en rouge.

Allié : les territoires alliés appartiennent à votre nation ou à une nation amie. Vous pouvez librement déplacer vos armées à travers ces territoires mais ne prendrez pas le contrôle d'un territoire inoccupé relevant d'un allié si vous y laissez une armée.

Hostile : les territoires hostiles appartiennent à des nations actuellement en guerre contre vous. Vous pourrez prendre le contrôle d'un territoire hostile en y pénétrant et en y laissant une armée pendant un tour (s'il n'est pas occupé par une armée adverse). En cas de présence de défenseurs, vous devrez les vaincre avant de prendre le contrôle du territoire.

Indépendant : les territoires indépendants ne sont contrôlés par aucune des nations belligérantes. Vous pourrez prendre le contrôle d'un territoire indépendant en y amenant une armée et en l'y laissant à la fin de votre tour.

Neutre : les territoires neutres ne peuvent être envahis par aucune des nations belligérantes. Ils sont affichés en gris.

UNITÉS

Deux types d'unités sont affichés sur la carte du monde :

Capitales : il s'agit des capitales des différentes nations. Elles ne peuvent pas être déplacées et ne procurent aucun avantage particulier à leurs territoires ni aux armées qui les occupent. En revanche, les capitales constituent la clé de la victoire lors des parties de type Guerre mondiale. Pour gagner, vous devrez en effet attaquer et conquérir deux capitales adverses. Si vous avez choisi l'Axe, vous devrez conquérir la capitale de deux des trois puissances alliées : Grande-Bretagne, Russie et Etats-Unis. Si vous jouez l'un des Alliés, vous devrez conquérir l'Allemagne et le Japon.

Armées : les armées sont les "briques" de toute campagne militaire. Pour gagner une Guerre mondiale, vous devrez déplacer vos armées en territoire adverse et vaincre les armées ennemies.

ARGENT

La guerre est une activité coûteuse et même les meilleurs généraux n'iront pas loin s'ils ne sont pas en mesure de payer leurs troupes ou de rechercher de nouvelles technologies. Chaque territoire sous votre contrôle vous rapporte des richesses lors de chaque tour. L'état de vos finances est affiché au sommet de la carte du monde, suivi de vos revenus (entre parenthèses). Au début de votre tour, un somme égale à votre revenu actuel vient s'ajouter à vos réserves financières. Si besoin est, vous pourrez accumuler de l'argent sur plusieurs tours afin de financer une recherche coûteuse.

Vous pourrez utiliser l'argent provenant de la carte du monde pour déployer de nouvelles armées, améliorer les armées existantes et rechercher de nouvelles technologies. En revanche, vos réserves financières relevant de la carte mondiale sont distinctes des ressources financières relevant du mode RTS du jeu.

BARRE D'OUTILS



Le tiers inférieur de l'écran de jeu est occupé par la barre d'outils.

Cliquer sur l'icone d'ordinateur situé dans le coin inférieur gauche de la barre d'outils ou appuyer sur la touche [Echap] entraîne l'ouverture du menu Options permettant de modifier les options du jeu, de sauvegarder la partie en cours ou d'en charger une et de revenir au menu principal.

La mini-carte se trouve à côté du menu Options. Elle fournit un aperçu de la situation tactique mondiale et contrôle l'affichage de la carte tactique elle-même. Le panneau d'information est situé au centre de la barre d'outils. Lorsque vous sélectionnerez un territoire ou une armée, toutes les statistiques s'y rapportant s'afficheront ici.

Vous pourrez sélectionner des options de jeu avancées dans le coin inférieur droit de la barre d'outils. Dans la plupart des cas, trois options seront disponibles.

Achat : cliquer sur **Achat [P]** ouvre une nouvelle fenêtre permettant d'acheter de nouvelles armées ou de rechercher de nouvelles technologies (si vous disposez des finances nécessaires).

Historique : cliquer sur **Historique [H]** ouvre une fenêtre présentant les événements des tours dernier, y compris les mouvements de troupes, achats, résultats d'affrontements et événements similaires.

Fin de tour : cliquer sur **Fin de tour [E]** achève votre tour en cours et transmet le contrôle de la carte du monde à un autre joueur.

Des options supplémentaires sont disponibles lorsqu'une armée est sélectionnée ; elles sont décrites dans la rubrique ci-dessous.

ARMÉES

Ce ne sont pas les discours menaçants et les sanctions économiques qui vous permettront de gagner dans *Axis & Allies* : vous allez avoir besoin d'armées, de beaucoup d'armées, pour vaincre vos adversaires. Voici les types d'armées disponibles sur la carte du monde :



l'armée d'infanterie représentée par un icône de soldat ;

l'armée mécanisée représentée par un icône de camion ;



l'armée blindée représentée par un icône de char ;

une armée améliorée par un **appui aérien** est représentée par un icône d'avion.



Chacune de ces armées correspond au niveau de technologie dont vous disposez durant une bataille. Par exemple, si vous engagez un ennemi avec une armée d'infanterie, les seuls régiments que vous pourrez construire durant la bataille qui suivra seront des régiments d'infanterie ; vous ne pourrez pas construire d'unités mécanisées ou blindées. En revanche, si vous débutez une bataille avec une armée blindée, vous pourrez construire

des unités de chars, mécanisées ou d'infanterie lors de cet affrontement.

Vos armées défensives sont placées automatiquement au début de la guerre. Elles sont capables de créer des unités d'infanterie et d'infanterie parachutiste, mais ne peuvent pas se déplacer sur la carte du monde. Les armées défensives sont représentées par des icônes d'emplacements de mitrailleuses.

Remarque : les armées défensives sont immobiles, alors tâchez de ne pas perdre celles qui vous sont attribuées en début de partie !

DÉPLACEMENT D'ARMÉES

En cliquant sur une armée située sur la carte du monde, vous verrez s'afficher deux options dans le coin inférieur droit de la barre d'outils : **Déplacement [.]** et **Attaque [Q]**. Simultanément, des flèches apparaîtront autour de cette armée, indiquant ses possibilités de mouvement. Chaque armée peut se déplacer vers un territoire adjacent lors de chaque tour. Vous pourrez déplacer autant d'armées que souhaité lors de chaque tour dans le cadre de la contrainte suivante : vous ne pourrez initier qu'une seule bataille par tour.

Pour déplacer une armée, cliquez sur elle pour la sélectionner puis cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur le territoire où vous désirez l'expédier. Si ce territoire appartient à l'un de vos alliés ou n'est pas défendu, votre armée s'y rendra simplement. Si le territoire est occupé par une armée hostile, votre déplacement sera considéré comme une attaque et une bataille s'engagera (reportez-vous à la rubrique Batailles, pages 24-25).

Si vous amenez une armée dans un territoire indépendant ou sans défenseurs, vous en prendrez le contrôle au début de votre prochain tour.

ACHAT D'ARMÉES

Au début de chaque deuxième guerre mondiale, vous ne posséderez qu'une poignée d'armées. Si vous désirez envahir et capturer des territoires ennemis, vous devrez convertir une partie de vos finances en armées supplémentaires. Pour ce faire, cliquez sur **Achat [P]** dans le coin inférieur droit de la barre d'outils et sélectionnez Armées dans le menu. Naturellement, plus une armée est technologiquement avancée, plus elle est coûteuse.

Les armées achetées apparaissent dans votre capitale. Il est impossible de les placer ailleurs sur la carte du monde.

AMÉLIORATION D'ARMÉES

Outre l'achat de nouvelles armées, il est possible d'améliorer des armées existantes. Si vous sélectionnez une armée susceptible d'être améliorée, une nouvelle rangée d'icônes s'affichera dans le coin inférieur droit de la barre d'outils. Cliquez sur l'un des icônes disponibles pour améliorer l'armée sélectionnée et lui fournir la possibilité de créer des unités plus puissantes lors des batailles RTS. En dépensant des sommes croissantes, vous pourrez transformer une armée d'infanterie en armée mécanisée ou blindée, ou encore lui donner la capacité de faire appel à l'appui aérien.

Si vous convertissez une armée d'infanterie en armée mécanisée, elle pourra construire et utiliser des véhicules lors des batailles RTS. Si vous transformez directement une armée d'infanterie en armée blindée, vous disposerez également de la capacité de créer des régiments mécanisés lors des affrontements car ceux-ci constituent une condition préalable à la construction de régiments de chars.

L'appui aérien représente une amélioration quelque peu différente des autres. Si vous fournissez à une armée l'appui aérien, elle pourra construire et utiliser des avions lors des batailles RTS, mais vous ne bénéficierez pas pour autant des deux améliorations classiques. Ainsi, améliorer une armée d'infanterie en lui fournissant l'appui aérien permet de construire des unités d'infanterie et des aérodromes lors des batailles RTS, mais vous ne pourrez pas pour autant construire de véhicules ni de chars.

TECHNOLOGIE



Au-delà de l'achat de nouvelles armées et de l'amélioration d'armées existantes, vous pourrez dépenser des ressources financières afin d'acquérir de nouvelles technologies. Pour acheter une technologie, cliquez sur **Achat [P]** puis sur l'onglet des technologies afin d'afficher la liste des technologies disponibles. Pour obtenir des informations détaillées sur une technologie et les unités affectées, amenez sur son nom le pointeur de la souris. Cliquez sur une technologie pour l'acheter.

BATAILLES

Lorsque les forces de deux nations adverses se trouvent dans le même territoire, une bataille intervient afin de déterminer à quelle nation reviendra le contrôle de ce territoire.

DÉCLENCHEMENT D'UNE BATAILLE



Pour qu'une bataille ait lieu, au moins deux armées adverses doivent occuper simultanément le territoire contesté. Durant votre tour, vous pourrez attaquer une nation hostile en déplaçant une ou plusieurs de vos armées vers un territoire ennemi et en cliquant sur **Début combat** (qui remplace alors votre bouton **Fin de tour**). Vous ne

pourrez déclencher qu'une seule bataille par tour : analysez avec soin l'ensemble de la carte au début de votre tour afin de décider où frapper !

TYPES DE BATAILLE



Le mode Deuxième guerre mondiale d'*Axis & Allies* propose deux types de bataille : Résolution rapide de combat et bataille RTS. Vous sélectionnerez le type de bataille à initier lorsque deux armées ennemies entreront en contact.

Si vous choisissez le mode Bataille RTS, vous rejoindrez la simulation tactique décrite

dans la rubrique Champ de bataille, pages 24 à 40. C'est vous qui décidez pleinement de quelle manière vous organisez vos forces et établissez un plan d'attaque correspondant à vos particularités.

En mode Résolution rapide, l'ordinateur simule la bataille et détermine immédiatement le vainqueur. Le jeu prend en considération le nombre et les types d'armées en présence ainsi que les technologies achetées par chaque camp. C'est le moyen le plus rapide de résoudre une bataille si vous êtes certain de l'emporter. Si les deux camps sont approximativement à égalité, votre probabilité de remporter l'affrontement sera plus élevée si vous résolvez le combat manuellement en mode RTS.

Lorsque deux joueurs IA s'affrontent, il est possible de choisir le mode Résolution rapide ou le mode Bataille RTS. Remarque : vous pourrez décider

d'employer systématiquement la résolution rapide pour tous les combats entre nations gérées par IA en sélectionnant l'option correspondante dans le menu Options.

ARMÉES ET BATAILLES

Le nombre et la nature des armées que vous contrôlez sur la carte du monde influent sur vos possibilités en mode de combat RTS. Le premier élément à prendre en compte est le nombre d'armées utilisées pour attaquer ou défendre un territoire. Au début d'une bataille RTS, chaque armée présente dans un territoire vous permet d'obtenir un revenu bonus. Chaque armée supplémentaire vous octroie un montant d'argent bonus, ce qui améliore considérablement vos chances de gagner.

Le second élément à considérer est la nature des armées dont vous disposez sur la carte du monde. Lors d'une bataille RTS, vous ne pourrez pas construire d'unités supérieures à celles correspondant à l'armée la plus évoluée présente dans le territoire contesté. Si vous ne possédez qu'une armée d'infanterie dans un territoire, vous ne pourrez construire que des unités d'infanterie lors de l'affrontement qui s'y déroulera. Si vous y possédez une armée d'infanterie et une armée mécanisée, vous pourrez construire des unités d'infanterie et mécanisées, et ainsi de suite. Dans ces conditions, même si vous disposez d'un grand nombre d'armées, vous risquez d'être vaincu par un adversaire en infériorité numérique mais possédant des forces plus évoluées sur le plan technologique.

RÉSULTATS DE BATAILLE

Le vainqueur d'une bataille conserve l'ensemble des armées qu'il a engagées et prend ou conserve le contrôle du territoire où s'est déroulé l'affrontement.

Si vous amenez une ou plusieurs armées dans un territoire ennemi, initiez une bataille et êtes vaincu, une armée sera détruite. Si vous avez engagé plusieurs armées, les armées survivantes se réfugieront dans le territoire qu'elles occupaient avant l'assaut. Le territoire où s'est déroulée la bataille ne change pas de main.

Si vous perdez une bataille défensive (c'est-à-dire initiée par l'ennemi en amenant des troupes dans un territoire sous votre contrôle), votre armée la plus faible est définitivement anéantie et l'adversaire prend le contrôle du territoire disputé. Si vous aviez plusieurs armées dans ce territoire, les armées survivantes tentent de se replier vers le territoire ami adjacent le plus puissant. S'il n'existe aucun territoire adjacent ami, toutes vos armées présentes dans le territoire disputé sont anéanties. Ne vous laissez pas encercler par l'ennemi !

CHAMP DE BATAILLE

INTERFACE



L'écran de jeu RTS s'affiche dès le début de la bataille. C'est là que vous construirez vos forces et mènerez des attaques contre l'ennemi.

BROUILLARD DE GUERRE

Initialement, la majeure partie de l'écran est recouverte d'une brume grise - le

brouillard de guerre - dissimulant la position des bâtiments et troupes ennemies mais laissant apparaître le terrain et l'emplacement des villes. Déplacer des armées dans un secteur y lève le brouillard et révèle les positions ennemies. En revanche, si vos unités quittent un secteur, le brouillard l'envahira de nouveau.

Dans certains scénarios, l'ensemble de la carte sera recouvert d'une "brume noire". Cet épais brouillard noir empêche de distinguer le terrain et les villes qui s'y trouvent. Une fois le brouillard noir levé par les déplacements d'une unité amie, il ne reviendra pas.

Vous pourrez modifier votre vue de l'écran de jeu en amenant le pointeur de la souris sur un bord de l'écran et pourrez zoomer vers l'avant ou l'arrière à l'aide de la roulette de la souris ou des touches **[Page haut]** et **[Page bas]**. Il est également possible de faire pivoter la vue en appuyant sur le bouton central de la souris et en la déplaçant ou en utilisant les touches **[4]** et **[6]** du pavé numérique.

MINI-CARTE

La mini-carte est affichée dans le coin inférieur gauche et présente l'ensemble du champ de bataille. Le cadre blanc représente la portion de la mini-carte actuellement affichée sur l'écran de jeu.



La mini-carte comporte quatre boutons permettant d'accéder à des fonctions élémentaires du jeu (voir page suivante).



Le bouton **Logistique** [Ctrl-S] active/désactive l'affichage de la zone logistique.

Le bouton **Discussion** [Entrée] ouvre une fenêtre de discussion permettant de communiquer avec les autres joueurs.



Le bouton **Menu de jeu** [Echap] ouvre un menu permettant de sauvegarder ou charger une partie, de régler les options et de quitter le jeu.

Le bouton **Pause** [Pause] met la partie en pause.



PANNEAU D'ORDRES

Le panneau d'ordres se trouve dans le coin inférieur droit. Il contient divers icônes permettant d'émettre des ordres. Les icônes présents dans le panneau d'ordres varient selon le ou les éléments actuellement sélectionnés sur l'écran de jeu.



Vous trouverez au-dessus du panneau d'ordres quatre boutons ouvrant des fenêtres contenant des informations et des options utiles.

Le bouton **Objectifs** [F1] présente les objectifs à mener à bien pour réussir la mission en cours.



Le bouton **Technologies** [F2] présente la liste de toutes les technologies auxquelles votre armée a accès.

Le bouton **Journal des messages** [F3] contient tous les messages récemment affichés.



Le bouton **Politique** [F4] vous fournit des informations élémentaires sur les nations prenant part au combat.

PANNEAU D'INFORMATION



Le panneau d'information est affiché entre la mini-carte et le panneau d'ordres. Il affichera des éléments importants lors

de toute sélection d'unité ou de bâtiment sur l'écran de jeu.

Au bas de ce panneau, vous verrez une barre contenant un ou plusieurs symboles accompagnés de nombres. Ces symboles résument l'influence de l'objet sélectionné sur votre économie.

Vous pourrez voir, au sommet du panneau d'information, un ou plusieurs icônes. Ils représentent des conditions spéciales s'appliquant à l'unité ou au bâtiment sélectionné. Vous découvrirez ainsi la formation d'une unité, les propriétés spéciales, les bonus et les effets des technologies. Amenez le pointeur de la souris sur l'un de ces icônes pour en afficher la description.

Si un groupe de régiments est sélectionné, vous verrez la bannière de chacun d'eux dans le panneau d'information. Sous chaque bannière se trouve un ensemble de barres de santé correspondant à chaque unité composant le régiment en question. Trois boutons de formations sont affichés sur le côté droit du panneau d'information.

Vous pourrez obtenir davantage de renseignements sur une unité en sélectionnant le régiment correspondant et en cliquant sur l'icône de cette unité dans le panneau d'information. Cliquer sur un icône d'unité modifie le panneau d'information, qui affiche alors les stats de l'unité concernée. Les valeurs d'attaque et de défense de l'unité sont affichées ainsi que ses propriétés et capacités spéciales.

BARRE DE STATISTIQUES



La barre de statistiques se trouve au-dessus du panneau d'information. Elle affiche le résumé des capacités totales de votre nation en matière de finances, munitions, carburant et limite d'unités. Si vous amenez le pointeur de la souris sur un objet influant sur votre économie, une deuxième barre de statistiques viendra s'afficher au-dessous de la première. Cette nouvelle barre indique l'état de votre économie après activation de l'objet en question.

BARRES D'OPÉRATIONS SPÉCIALES ET DE GROUPE



Vous trouverez deux icônes dans le coin supérieur gauche de l'écran de jeu. La première est la barre des opérations spéciales. Cliquer dessus développe ou réduit un ensemble d'icônes correspondant aux opérations spéciales que peut employer votre général.

Pour utiliser une opération spéciale disponible (c'est-à-dire qui n'est pas affichée en grisé), cliquez dessus. L'icône s'affiche alors en grisé et la barre rouge située en dessous commence à se remplir. Lorsque la barre sera remplie, vous pourrez utiliser la capacité si vous disposez de l'expérience militaire nécessaire.

La barre de groupes se trouve à droite de la barre des opérations spéciales. Si vous affectez un groupe à un raccourci clavier, il sera affiché dans la barre d'unités. Comme dans le cas de la barre des opérations spéciales, cliquer sur l'icône développe ou réduit l'ensemble de la barre de groupes.

BASES

Les bases constituent le coeur de vos opérations. C'est à partir des bases que vous gérerez votre économie, déploierez des troupes, rechercherez des technologies avancées et dépêcherez des missions aériennes spéciales. Une bonne compréhension des bases et de leurs éléments constitutifs est indispensable pour gagner.

DÉPLOIEMENT ET DÉPLACEMENT DE BÂTIMENTS DE BASE

La clé du succès d'une campagne militaire est la souplesse. C'est la raison pour laquelle la plupart de vos bâtiments ne sont en réalité pas des structures fixes. Il est possible de rapidement les "remballer", c'est-à-dire de charger leurs éléments sur des véhicules de transport, pour les amener vers un autre point stratégique.

Lorsqu'un bâtiment est chargé sur des véhicules de transport, il peut recevoir des ordres de mouvement comme s'il s'agissait d'un régiment. Lorsque vous serez prêt à ériger votre bâtiment, cliquez sur l'icône de **Mise en service** [P]. Amenez le pointeur de la souris sur l'endroit où vous désirez implanter le bâtiment. Pour le mettre en place, cliquez sur le terrain et les véhicules de transport rejoindront cet endroit et mettront le bâtiment en service. **Remarque** : le bâtiment s'affiche en rouge si vous essayez de le placer à un endroit irrecevable (trop près d'un autre bâtiment, sur une montagne, dans l'eau, etc.).

Si vous souhaitez déplacer un bâtiment actuellement en service, cliquez simplement sur l'icône **Remballer** [P] et le bâtiment reprendra place sur les véhicules de transport, prêt à être déplacé.

BÂTIMENTS DE BASE ET ÉCONOMIE

Au-delà du déploiement de régiments, les bâtiments de base renforcent votre économie. Chaque bâtiment de base génère une petite somme permettant de financer votre armée.

Il existe une limite au nombre de bâtiments constructibles ; ce nombre est affiché dans la barre de statistiques.

TYPES DE BÂTIMENTS DE BASE

Chaque nation dispose d'unités et d'une architecture spécifiques, mais tous les bâtiments appartiennent à l'une des catégories suivantes (voir page suivante) :

POSTE DE COMMANDEMENT DE CORPS D'ARMÉE

Le PC de corps constitue le noyau de votre base. Il fournit des éléments économiques initiaux et est généralement le seul bâtiment déployé au début d'une bataille. Il sert de noyau au reste de votre base. Tous les autres bâtiments (à l'exception des bunkers) sont déployés à partir du PC de corps ; c'est également là que seront recherchées la plupart des technologies élémentaires.



POSTE DE COMMANDEMENT DE DIVISION



Les PC de division constituent la cheville ouvrière de votre base ; c'est là que seront recrutés vos régiments.

Il existe plusieurs types de PC de division spécialisés chacun dans la production d'un type de régiment spécifique :

- les PC de division d'infanterie produisent des troupes à pied ;
- les PC de division mécanisée produisent des régiments de véhicules ;
- les PC de division blindée produisent des chars.

Remarque : selon le scénario et le type d'armée utilisée dans le cadre d'une campagne de deuxième guerre mondiale, certains PC de division et les régiments associés risquent de ne pas être disponibles.

BÂTIMENTS DE SOUTIEN



Seuls, les bâtiments de soutien ne font pas grand-chose. Leur fonction est d'améliorer d'autres bâtiments, essentiellement en permettant de mener des recherches accroissant l'efficacité de vos unités. Ils permettent également aux PC de division de produire des unités plus avancées.



DÉPÔTS

Il existe trois types de dépôts : les dépôts logistiques, les dépôts de carburant et les dépôts de munitions.

- Les dépôts logistiques étendent la zone logistique et n'entrent pas en compte pour la limite de bâtiments constructibles.
- Les dépôts de carburant ravitaillent les unités en produits pétroliers et comptent pour 1 dans la limite de bâtiments.
- Les dépôts de munitions ravitaillent les unités en munitions et comptent pour 1 dans la limite de bâtiments.

BUNKERS

Les bunkers sont des bâtiments défensifs spéciaux construits par le génie ; ils ne sont pas mis en service par des véhicules. Pour construire un bunker, sélectionnez un régiment de génie et cliquez sur l'icone Construire sur le panneau d'ordres. Sélectionnez le type de bunker à construire puis placez-le comme vous le feriez dans le cas de la mise en service d'un bâtiment classique. Vos éléments du génie rejoindront alors le site indiqué et y construiront le bunker.



VILLES

Les villes sont des structures indépendantes dont chaque nation peut prendre le contrôle ; elles ne font pas partie des bases. Vous prendrez le contrôle d'une ville lorsque vos régiments en occuperont le centre (hors de la présence de tout ennemi). Les villes renforcent considérablement l'économie de leur occupant et étendent la zone logistique.

ECONOMIE

RESSOURCES

Les armées ne sont pas gratuites : il faut les payer et les ravitailler. Trois ressources principales permettent de soutenir vos troupes dans *Axis & Allies* : l'argent, le carburant et les munitions.

ARGENT

L'argent est la seule ressource susceptible d'être accumulée. Sur la barre de statistiques, vous verrez deux nombres, par exemple 466 (+90). Le premier nombre représente vos réserves financières



tandis que le second indique vos revenus par minute. Lors du paiement pour le déploiement de nouveaux régiments ou bâtiments, le coût correspondant est ôté de vos réserves.

Si un revenu par minute négatif est autorisé, les réserves ne peuvent être inférieures à zéro. Si vos réserves atteignent la valeur zéro alors que vous avez des revenus négatifs, votre situation commence à sentir le roussi. Dans ce cas, les unités en situation de ravitaillement seront approvisionnées beaucoup plus lentement que d'habitude (les unités ne se trouvant pas en situation de ravitaillement verront leur santé diminuer lentement jusqu'à leur anéantissement). Des revenus négatifs interdisent également de construire de nouveaux bâtiments et de réparer les bâtiments existants.

CARBURANT, MUNITIONS ET COÛT D'ENTRETIEN

Le carburant et les munitions sont des ressources permettant de soutenir les unités.



Ils sont affichés dans la barre de statistiques, à côté de l'argent. Remarque : la valeur indiquée ici se limite aux revenus par minute ; il est impossible de constituer des réserves de munitions ou de carburant comme avec l'argent.

Le déploiement d'unités et la construction de bunkers ponctionnent vos revenus de munitions et de carburant. On appelle ceci le "coût d'entretien". Si, par exemple, vous disposez d'un revenu pétrolier de +20 et déployez un régiment de chars lourds d'un coût d'entretien en carburant de -18, votre revenu pétrolier chutera à +2 tant que ce régiment existera. Si vos dépenses en ressources sont supérieures aux revenus correspondants, la différence sera déduite de vos revenus financiers.

L'achat d'unités supplémentaires est coûteux. Une unité de munitions coûte deux unités monétaires et une unité de carburant coûte trois unités monétaires. Si vous disposez d'un revenu pétrolier égal à +10 et construisez le régiment de chars lourds mentionné plus haut (coût d'entretien pétrolier : -18), votre revenu pétrolier chutera à -8 par minute. Ce déficit pétrolier vous coûtera 24 unités monétaires par minute - voilà ce qu'on peut appeler un gouffre financier !

LIMITE D'UNITÉS



La statistique suivante affichée sur la barre de statistiques est la limite d'unités. Elle représente le nombre de troupes que peuvent soutenir les infrastructures de votre base. Le PC de corps fournit initialement une limite d'unités faible - généralement +3. Ceci signifie que vous ne pourrez construire plus de trois régiments. Grâce à la construction de bâtiments supplémentaires, la limite d'unités peut atteindre +20.

LIMITE DE BÂTIMENTS



La limite de bâtiments représente le nombre de bâtiments que peuvent soutenir les infrastructures de votre base.

EXPÉRIENCE MILITAIRE

L'expérience militaire apparaît dans le coin supérieur gauche de la barre d'opérations. Elle est distincte de l'expérience acquise par chacun des régiments. Si toutes deux sont obtenues au combat, l'expérience militaire sert à financer les opérations spéciales.

ARMEES & COMBAT

La construction d'une base efficace est susceptible d'impressionner votre adversaire, mais ce n'est pas cela qui arrêtera ses chars... Pour cela, il vous faut des troupes.

UNITS & REGIMENTS

Les unités sont les soldats, véhicules et chars individuels composant vos forces. Chaque unité dispose de capacités, coûts, forces et faiblesses spécifiques qui, amalgamées, définissent la nature de votre armée.

Chaque unité présente un certain nombre de statistiques, propriétés et capacités. Vous pourrez accéder à ces statistiques en sélectionnant une unité et en examinant le panneau d'information.

- La valeur d'attaque indique l'efficacité d'une unité en termes de dégâts infligés. Si vous amenez le pointeur de la souris sur l'icone de valeur d'attaque, vous verrez s'afficher des informations supplémentaires utiles telles que la cadence de tir de l'unité et la capacité de ses attaques à endommager les éléments ennemis proches de sa cible.
- La valeur de défense indique la résistance de l'unité aux dégâts subis.
- Les capacités spéciales telles que la capacité à réparer les bâtiments sont représentées par des icônes situés sous les valeurs d'attaque et de défense.

Certaines unités disposent de propriétés spécifiques. Ainsi, un char est particulièrement résistant aux tirs d'armes légères, bien plus que ne peut le laisser supposer sa valeur de défense. Les propriétés spéciales des unités apparaissent sous la forme d'icônes au sommet du panneau d'information. Amenez le pointeur de la souris sur l'un d'eux pour obtenir davantage d'informations à son sujet. C'est également ici que vous obtiendrez des renseignements sur les modificateurs introduits par des conditions particulières telles que la formation ou le terrain.

Dans *Axis & Allies*, vous ne dirigerez pas d'unités individuelles, mais des groupes d'unités appelés régiments. Un régiment est un groupe comprenant deux à huit unités.

Un régiment peut contenir des unités identiques ; c'est le cas d'un régiment d'infanterie composé de huit unités d'infanterie. Il peut également combiner plusieurs types d'unités ; c'est le cas du régiment d'infanterie mécanisée comprenant trois unités d'infanterie, deux d'infanterie-mitrailleuses, une de chars légers et deux de half-tracks.

Pour construire un régiment, sélectionnez une structure capable de le déployer (généralement un PC de division) et cliquez sur l'icone de **Déploiement** [D]. Le panneau d'ordres évolue alors pour afficher un icône de chacun des types de régiments. Chaque type est composé d'un certain nombre d'unités correspondant à une fonction spécifique, par exemple antiaérienne ou antichar. Si un icône est affiché en grisé, vous ne disposez pas du bâtiment de soutien nécessaire pour construire le régiment considéré. La description de l'icone en grisé indiquera alors la nature du ou des bâtiments à construire pour accéder à ce type de régiment. Après avoir sélectionné le type de régiment à déployer, cliquez sur son icône et la structure entamera sa construction.

Au bout de quelques secondes, vous verrez apparaître la première unité de votre nouveau régiment. Si vous sélectionnez cette première unité, vous verrez s'afficher en grisé les images des autres unités restant à construire. Si vous continuez à observer, vous verrez se remplir la barre de santé située sous le premier icône en grisé. Lorsqu'elle sera remplie, cette unité apparaîtra et rejoindra le régiment avant que la barre de santé de l'unité en grisé suivante commence à se remplir. Cette procédure se poursuivra tant que votre régiment se trouvera en situation de ravitaillement (voir Soins & ravitaillement, pages 39) ou jusqu'à l'achèvement du régiment.

EMISSION D'ORDRES ÉLÉMENTAIRES

Lorsque vous aurez un régiment sous votre commandement, vous devrez lui donner des ordres. Cinq ordres élémentaires figurent sur la barre d'ordres : déplacement, attaque, course, arrêt et garde.



Cliquez sur l'ordre de déplacement [.] puis sur un endroit vide de l'écran du terrain pour donner l'ordre à votre régiment de rejoindre ce lieu. Il est également possible de cliquer à l'aide du bouton droit sur une destination pour que le régiment sélectionné s'y rende.



Cliquez sur l'ordre d'attaque [Q] puis sur une unité ou une structure ennemie pour donner à votre régiment l'ordre de l'attaquer et de la poursuivre en cas de fuite. Comme dans le cas de l'ordre de déplacement, cliquer à l'aide du bouton droit sur un ennemi émettra un ordre d'attaque.



La course [R] est une variante de l'ordre de déplacement. Il place temporairement le régiment sélectionné en formation en colonne, ce qui lui permet de se déplacer rapidement en évitant l'ennemi au lieu de l'attaquer. En arrivant à destination, le régiment reprend sa formation antérieure. Il est également possible de maintenir la touche [Alt] enfoncée et d'exécuter un clic droit pour émettre automatiquement un ordre de course.



L'ordre d'arrêt [S] indique tout simplement au régiment sélectionné de cesser l'activité en cours.



L'ordre de garde [G] indique à un régiment de rester à proximité d'un lieu ou d'une unité et d'attaquer les ennemis qui en approcheront.

TERRAIN & FORMATIONS

Déplacer les unités au sein d'une base est certes utile, mais le commandant avisé sait que la victoire emprunte des voies difficiles : elle est remplie de forêts, de jungles et de montagnes.

Si vos régiments se trouvent en terrain difficile, leurs déplacements risquent d'être ralentis. Ils peuvent également recevoir des avantages ou pénalités supplémentaires. La jungle, par exemple, ralentit considérablement la vitesse de déplacement. Elle génère également d'importantes pénalités défensives pour les véhicules tout en offrant d'énormes avantages défensifs à l'infanterie. Tous les bonus et malus du régiment sélectionné liés au terrain sont résumés dans le panneau d'information.

Les troupes expérimentées ne se promènent pas lors de leurs déplacements ; elles adoptent une formation conçue pour leur fournir un avantage. Si un régiment est sélectionné, vous verrez s'afficher trois icônes sur la droite du panneau d'information. Il s'agit des formations disponibles. On trouve ainsi la formation d'assaut [A] (employée par défaut par un nouveau régiment), la

formation agressive [Z] et la formation en colonne [E]. Pour faire adopter par le régiment sélectionné la formation souhaitée, cliquez sur l'icône correspondant.

Chaque formation influe sur l'efficacité au combat ou la vitesse maximale. Il est important de choisir la formation appropriée à la situation. Les formations rapides offrent généralement une moindre efficacité en attaque ; leur objectif est plus de rejoindre rapidement un secteur d'opérations que de se battre.

La formation détermine également le comportement d'un régiment lorsqu'il rencontre l'ennemi. Un régiment en formation d'assaut ou agressive cherchera à en découdre et attaquera l'ennemi à vue. Un régiment employant la formation en colonne emploiera un comportement passif et ignorera les éléments ennemis proches.



Les distinctions entre formations sont importantes : si vous souhaitez faire traverser une base ennemie à l'un de vos régiments de chars afin qu'il attaque un régiment ennemi situé de l'autre côté, imposez-lui la formation en colonne pendant son déplacement ou il s'arrêtera pour détruire tout bâtiment rencontré en chemin ; lorsqu'il sera face à sa cible, rétablissez la formation d'assaut ou il subira d'importantes pénalités de combat.

EFFICACITÉ AU COMBAT

Si vous avez sélectionné un ou plusieurs régiments, vous verrez s'afficher une barre rouge au-dessus de leur(s) bannière(s), dans le panneau d'information. Elle représente leur efficacité au combat, c'est-à-dire une évaluation générale de leur prouesses face à l'ennemi. Si les barres sont remplies, les régiments sont efficaces à 100 % ; si elles ne sont qu'à moitié pleines, l'efficacité est de 50 %.

Si vous modifiez leur formation et leur donnez un ordre, vous verrez la barre évoluer lentement jusqu'à rejoindre le niveau associé à la nouvelle formation (voir page suivante). La barre évolue lentement ; le changement n'est pas immédiat. Vous devrez tenir compte de cette lenteur d'évolution lorsque vous déciderez de lancer une attaque.

Formation	Efficacité au combat	Vitesse	Comportement
Assaut	+ 0	- 25 %	Agressif
Agressive	- 25 %	+ 0	Agressif
Colonne	- 50 %	+ 25 %	Passif

POSITIONS PRÉPARÉES

Les troupes attendant l'arrivée de l'ennemi ne restent pas les bras croisés : elles choisissent les meilleures positions, creusent des trous d'homme et des tranchées, empilent les sacs de sable. Si un régiment est laissé au même endroit assez longtemps, il se retranchera. Vous pourrez identifier une unité retranchée aux sacs de sable affichés autour de sa bannière. Les unités retranchées disposent de divers bonus de combat et sont mieux en mesure de tenir les positions défensives clés.

GROUPE & DIVISIONS

Diriger une douzaine de régiments au plus fort de l'affrontement peut devenir ardu. Pour vous faciliter la tâche, vous pourrez sélectionner et regrouper jusqu'à 6 régiments afin de leur donner simultanément le même ordre. Pour sélectionner et regrouper des régiments, cliquez sur une portion vide de terrain, maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et étirez un rectangle autour de tous les régiments que vous souhaitez regrouper. Il est également possible d'ajouter ou de retirer des régiments en maintenant enfoncée la touche [Maj] ou [Ctrl] et en cliquant sur un régiment.

Après avoir sélectionné un groupe, vous pourrez l'affecter à une touche en maintenant enfoncée la touche [Ctrl] et en appuyant sur l'une des touches numériques du clavier principal. Tous les régiments du groupe seront affectés à la touche numérique en question, ce qui vous permettra de sélectionner ce groupe d'une simple pression sur cette touche. Si vous affectez ainsi un groupe à une touche numérique, le groupe apparaîtra dans la barre d'unités située au sommet de l'écran. Remarque : il est possible d'ajouter des groupes à la barre d'unités en cliquant à l'aide du bouton droit sur un emplacement vide du terrain et en les sélectionnant (en cliquant sur leurs images) dans la barre. Si vous le souhaitez, vous pourrez également affecter individuellement des régiments et bâtiments à des raccourcis et à la barre d'unités en employant la même procédure.

Les régiments appartenant à un groupe sont simplement rassemblés. Lorsqu'un ordre est transmis au groupe, les régiments se déplacent et combattent

indépendamment, chacun utilisant sa propre formation. Les régiments les plus lents sont laissés en arrière et les régiments les plus faibles affrontent l'ennemi comme s'ils étaient seuls ; il n'y a pas d'intégration à proprement parler, mais une simple juxtaposition. Si vous désirez qu'un groupe agisse de manière intégrée, sélectionnez-les et cliquez sur l'icône Comportement groupe [V] pour qu'ils constituent une division. Une division intervient comme un gigantesque régiment. Si elle est placée en formation d'assaut, chacun des régiments qui la composent choisit cette formation et la division devient une vaste formation d'assaut qui placera les régiments les plus faibles à l'arrière et les plus puissants à l'avant. Une division se déplace et combat de manière intégrée, ce qui constitue un avantage par rapport aux éléments regroupés agissant indépendamment. Pour rendre à une division un simple statut de groupe, cliquez de nouveau sur l'icône de comportement de groupe.

SOINS & RAVITAILLEMENT

Chaque unité dispose d'un certain "niveau de santé". Si elle subit des dégâts au combat, elle perd une partie de cette santé ; lorsque le niveau de santé atteint la valeur zéro, l'unité est anéantie.

Lorsque vous sélectionnez un régiment, une barre verte apparaît sous chacune de ses unités. Cette barre représente la santé dont dispose encore l'unité. Vous pourrez consulter la valeur de santé sous forme numérique en amenant le pointeur de la souris sur l'icône de l'unité dans le panneau d'information.

Ne vous préoccupez pas trop des pertes légères. Tant qu'une unité constituant un régiment survit, il est possible de ramener celui-ci à plein potentiel.

ZONE LOGISTIQUE

Une zone circulaire appelée zone logistique entoure chaque bâtiment majeur de base et chaque dépôt logistique. Vous pourrez afficher la zone logistique en cliquant sur l'icône correspondant situé près de la mini-carte. Tout régiment affecté à l'intérieur de cette zone se trouve en situation de ravitaillement. Les unités d'un régiment ravitaillé récupèrent la santé perdue l'une après l'autre et les unités perdues au combat sont remplacées gratuitement.

L'approvisionnement d'unités est largement préférable au remplacement de régiments entiers pour une raison très simple : les régiments de remplacement sont composés de recrues totalement dépourvues d'expérience. Les bonus accordés aux régiments expérimentés justifient largement leur repli vers la base la plus proche ; s'ils sont anéantis, toute l'expérience qu'ils auront acquise sera perdue.

Si l'ennemi s'approche d'un bâtiment procurant une zone logistique, celle-ci se désactivera jusqu'à ce que l'ennemi ait été repoussé. Il est assez difficile de dresser un inventaire lorsque des balles traversent les murs...

MORAL

Personne n'apprécie de se faire tirer dessus. Lorsque des soldats se retrouvent en situation dangereuse ou délicate, ils ont tendance à prendre peur et à se décourager. Les maintenir dans de telles conditions trop longtemps risque de les amener à prendre la fuite lors de leur prochaine rencontre avec l'ennemi.

Chaque régiment dispose d'une valeur de moral représentée sur l'écran par la barre bleue située sous sa bannière. Plusieurs éléments sont susceptibles de faire baisser ce moral. Le simple fait d'être au combat le réduit lentement tandis que la perte d'une unité composant le régiment entraîne une baisse importante de moral. D'autres facteurs sont susceptibles d'augmenter le moral d'un régiment : le temps passé loin du front ou la destruction d'un ennemi. Les événements susceptibles de faire varier le moral d'un régiment dans un sens ou dans l'autre sont très nombreux et varient selon le type de régiment.

Un commandant doit connaître les risques liés à un moral trop bas. Sélectionnez un régiment et examinez la barre bleue de moral située sous sa bannière dans le panneau d'information. La ligne verticale de la barre de moral indique le point de rupture du régiment. Si le moral d'un régiment tombe en dessous de ce point de rupture, le régiment prendra la fuite : il adoptera la formation en colonne et s'éloignera de l'ennemi. Vous perdrez tout contrôle sur lui jusqu'à ce qu'il s'arrête ; or, il risque tout aussi bien de se mettre en situation encore plus délicate que de rejoindre un endroit sûr.

EXPÉRIENCE

En découvrant les difficultés du combat, vos troupes passeront progressivement du statut de nouvelles recrues à celui de vétérans endurcis. C'est le niveau d'expérience qui reflète cette évolution. Il s'agit d'une représentation chiffrée de leurs progrès, que vous pourrez consulter en amenant le pointeur de la souris sur l'icône Expérience du panneau d'information lorsqu'un régiment est sélectionné.

Lorsqu'un régiment aura accumulé une certaine "quantité" d'expérience, il passera au niveau supérieur et combattr

avec plus d'efficacité. Les régiments débutent au stade de recrues et pourront atteindre trois niveaux d'expérience supérieurs au fil des combats

NIVEAUX D'EXPÉRIENCE

Niveau	Exp. nécessaire	Symbole
Recrue	0	(pas de symbole)
Standard	100	1 chevron
Vétéran	250	2 chevrons
Elite	500	Sergent-chef

GÉNÉRAUX & OPÉRATIONS SPÉCIALES

Un seul général, choisi parmi l'ensemble des quatre proposés pour chaque nation, commande toutes les armées. Chaque général dispose d'une gamme de quatre opérations spéciales, fondées sur ses exploits historiques, utilisables en cours de partie afin de procurer un avantage à votre camp ou d'affaiblir l'adversaire. Pour accéder à ses fonctions, développez la barre des opérations spéciales située dans l'angle supérieur gauche de l'écran de jeu. Chaque opération spéciale présente un coût en termes d'expérience militaire que vous devrez acquitter lors de chaque utilisation.

ALLIÉS

Disposer d'alliés procure un certain nombre d'avantages. Le plus important est la faculté qu'ont les alliés d'utiliser indifféremment leurs zones logistiques. Ceci signifie que vos régiments peuvent s'approvisionner auprès des dépôts logistiques, bases et villes alliés. Les alliés partagent également leur vision de la carte, tant sur l'écran de jeu que sur la mini-carte.

Dans le coin inférieur gauche du panneau d'ordres se trouve l'icône **Ordres d'équipe** [T]. Cliquer sur cet icône entraîne l'affichage de plusieurs icônes supplémentaires dans le panneau d'ordres. Le premier est l'icône des **Ordres d'équipe alliés** [Q], utilisable pour communiquer simultanément avec l'ensemble de vos alliés. Cliquez sur cet icône pour en afficher quatre autres au sommet du panneau d'ordres permettant de coordonner vos actions avec celles de vos alliés grâce au placement d'un certain nombre de fusées de signalisation. Ces fusées s'afficheront sur la mini-carte et l'écran de jeu de vos alliés afin de leur demander d'exécuter une action spécifique. Au bas du



panneau des ordres d'équipe alliés se trouve l'icone **Rapport** [Q]. Cliquez dessus pour présenter à vos alliés les informations affichées dans votre barre de statistiques.

Si vous examinez de nouveau le panneau d'ordres après avoir cliqué sur l'icone **Ordres d'équipe**, vous verrez qu'outre l'icone **Ordres d'équipe alliés**, vous disposez d'un icone pour chaque allié. Cliquez sur l'un de ces icones pour communiquer directement avec cet allié.

Outre les icones de fusée, vous disposerez de quatre icones de tribut. Les deux premiers vous permettront de fournir à un allié argent, unités ou bâtiments. Les deux suivants vous permettront de demander une aide matérielle à un allié.

Remarque : seuls certains bâtiments et unités peuvent être ainsi fournis.

ARMEES ET GENERAUX

UNITES

La plupart des unités sont construites dans les différents PC. Dans la mesure où les niveaux technologiques accessibles aux diverses nations d'Axis & Allies sont très proches, ces nations utiliseront des unités similaires dans le cadre de leur lutte pour la domination mondiale. Il est en revanche possible qu'une nation dispose d'une unité spécifique de niveau supérieur à celui des unités de même nature des autres nations. Ainsi, les chars allemands étaient largement redoutés. On est par conséquent en droit de s'attendre à ce que les chars allemands soient plus puissants que les chars britanniques, par exemple. Chaque nation dispose également d'une ou deux unités qui lui sont spécifiques (pour plus d'informations à ce sujet, reportez-vous à la rubrique Nations et généraux, pages 48-54).

UNITÉS D'INFANTERIE

Les unités d'infanterie sont construites au PC de division d'infanterie.

INFANTERIE

Ce sont les fantassins qui font gagner les guerres et vos régiments d'infanterie vous seront utiles dans tout type d'affrontement. Les fantassins sont équipés de fusils ou de mitrailleuses. Les unités dotées de mitrailleuses présentent un

potentiel d'attaque plus élevé et d'une portée accrue, mais chaque régiment compte moins de mitrailleuses que de fusiliers.

INFANTERIE ANTICHAR

Cette unité d'infanterie spécialisée est conçue pour détruire les chars ennemis à l'aide de lance-roquettes antichar d'épaule.

SNIPERS

Cette unité mortellement dangereuse inflige de nombreux dégâts aux unités ennemies. Toutefois, les snipers ne peuvent pas endommager les véhicules.

INFANTERIE-MORTIER

Les unités d'infanterie dotées de mortiers se placent à l'arrière des régiments d'infanterie-artillerie. Elles disposent de toutes les technologies dont bénéficient les unités d'artillerie et peuvent bombarder l'ennemi.

OFFICIER

Les officiers sont chargés de mener les régiments d'infanterie au combat et de maintenir le moral à un niveau élevé lors des batailles.

GÉNIE

Les unités de génie se chargent de la réparation des structures endommagées de votre base. Elles peuvent également construire des bunkers et autres structures défensives.

PARACHUTISTE

Les parachutistes peuvent être déployés derrière les lignes ennemies à partir d'aérodromes et de porte-avions. Ils sont assez similaires à l'infanterie classique, mais ne disposent pas de l'attaque à la grenade.

COMMANDANT PARACHUTISTE

Chaque régiment parachutiste est dirigé par un officier parachutiste.

UNITÉS MÉCANISÉES

Les régiments mécanisés sont essentiellement composés de half-tracks. Les half-tracks blindés de la Deuxième Guerre mondiale ont de nombreux usages, du transport d'infanterie aux pièces antiaériennes mobiles. Les unités mécanisées sont construites dans les PC de division mécanisée.



HALF-TRACK

La plupart des régiments mécanisés comportent au moins une ou deux unités de half-tracks standard. Elles sont particulièrement adaptées à l'acheminement rapide d'unités d'infanterie.

HALF-TRACK ANTIAÉRIEN

Ces pièces antiaériennes mobiles constituent l'ossature des régiments mécanisés antiaériens et la composante AA des régiments composés d'infanterie antiaérienne et de chars. Ces unités sont incapables de s'en prendre à des cibles terrestres, alors protégez-les avec soin.

HALF-TRACK-ARTILLERIE

Cette pièce d'artillerie automotrice dispose d'une portée considérable.

AUTOMITRAILLEUSE

Elle représente l'unité de commandement des régiments mécanisés. .

UNITÉS BLINDÉES

Si les chars ont fait leur apparition durant la Première Guerre mondiale, ce n'est que durant la suivante qu'ils ont constitué un outil classique de l'arsenal de chaque nation. Plus de 200 000 chars ont été produits pendant ce conflit, essentiellement par l'Allemagne, les Etats-Unis, le Royaume-Uni et la Russie. Dans *Axis & Allies*, les chars sont produits par les PC de division blindée.

CHAR LÉGER

Ce char n'est pas l'unité blindée la plus puissante du champ de bataille, mais il est capable d'affronter la plupart des unités d'infanterie ou mécanisées. Les chars légers sont les plus économes en ressources.

Outre le régiment de chars légers classique, il est possible de construire le régiment mixte chars/half-tracks comprenant deux half-tracks.

CHAR MOYEN

Les chars moyens consomment davantage de ressources que les chars légers, mais sont également plus puissants.

CHAR LOURD

Si vous pouvez vous permettre cette importante ponction de ressources, il n'existe pas de régiment plus polyvalent que le régiment de chars lourds.

CHAR-ARTILLERIE

La version blindée de l'artillerie automotrice est capable de causer d'importants dégâts aux unités et structures ennemies depuis l'arrière des lignes.

COMMANDANT DE CHARS

Chaque régiment doit être commandé et les régiments de chars ne font pas exception.

UNITÉS AÉRIENNES

CHASSEUR

Les chasseurs escortent les bombardiers, attaquent les autres avions et mitraillent les cibles terrestres ou navales.

BOMBARDIER

Si vous avez besoin de pulvériser des cibles navales ou terrestres, les bombardiers constituent l'outil idéal. Si leur mise en oeuvre est coûteuse, chacune de leurs passes de bombardement laissera un souvenir cuisant à l'ennemi.

UNITÉS NAVALES

PORTE-AVIONS

Les porte-avions sont essentiellement des bases aériennes navales mobiles. Vous devrez cependant les protéger car ils sont vulnérables aux attaques aériennes ennemies.

CUIRASSÉ

Les cuirassés offrent la puissance de feu la plus importante de toutes les unités du jeu grâce à leurs quatre tourelles lourdes capables de tirer simultanément. Hélas, les unités terrestres situées loin de la côte leur demeurent inaccessibles.

STRUCTURES

Si vous désirez triompher de vos ennemis, vous devrez utiliser les divers bâtiments que propose le mode Bataille RTS.

PC DE CORPS

Le PC de corps représente le noyau de votre structure de commandement. Il peut rechercher les technologies générales, déployer des dépôts logistiques et construire les PC correspondant à chaque arme.

Construit : PC de division d'infanterie, PC de division mécanisée, PC de division blindée, aérodrome, dépôt logistique, brigade de génie, garage, brigade d'artillerie, dépôt de munitions, dépôt de carburant, dépôt logistique

PC DE DIVISION D'INFANTERIE

Tous les régiments d'infanterie sont construits dans un PC de division d'infanterie.

Construit : régiment d'infanterie, régiment d'infanterie antichar, régiment d'infanterie de reconnaissance, régiment d'artillerie - infanterie, régiment de génie

PC DE DIVISION MÉCANISÉE

Si vous souhaitez construire des half-tracks, il vous faudra disposer d'un PC de division mécanisée.

Construit : régiment de half-tracks, régiments de half-track antiaériens, régiment de half-tracks antichars, régiment de half-track d'artillerie, régiment d'infanterie mécanisée

PC DE DIVISION BLINDÉE

Le PC de division blindée est la source de vos coûteux mais puissants régiments de chars.

Construit : régiment de chars légers, régiment de chars moyens, régiment de chars lourds, régiment de chars d'artillerie, régiment d'infanterie/chars

PC DE DIVISION PARACHUTISTE

Le PC de division parachutiste vous fournit des parachutistes. Ils peuvent être utilisés comme troupes au sol et comme troupes transportées par avion.



AÉRODROME

Un aérodrome se réapprovisionne continuellement en chasseurs et bombardiers stationnés sur l'aérodrome lui-même. Les chasseurs protègent automatiquement l'aérodrome en cas d'attaque et peuvent être expédiés en mission de reconnaissance aérienne en territoire ennemi. Les bombardiers peuvent être envoyés mener des frappes aériennes (passes de bombardement) ; si vous disposez de chasseurs, vous pourrez les faire escorter les bombardiers. Vous devrez payer pour chaque reconnaissance ou frappe aérienne demandée ; de nombreux PC de division seront donc nécessaires si vous comptez employer intensément l'appui aérien.

BRIGADE DE GÉNIE

La brigade de génie ne construit rien par elle-même, mais sa possession constitue une condition préalable à la construction de certaines des unités avancées du jeu. Elle abrite également quelques-unes des technologies les plus élémentaires susceptibles d'être recherchées.

Nécessaire pour : half-track antiaérien, génie

GARAGE

Comme la brigade de génie, le garage ne construit rien mais est nécessaire pour construire de meilleures unités ou rechercher des technologies en matière de véhicules.

Nécessaire pour : infanterie antichar, char moyen, char lourd

BRIGADE D'ARTILLERIE

Dernière des trois installations de recherche requises, la brigade d'artillerie permet de construire les unités les plus puissantes du jeu et de rechercher diverses technologies propres aux chars.

Nécessaire pour : infanterie-mortier, half-track d'artillerie, char d'artillerie

DÉPÔT LOGISTIQUE

Les dépôts logistiques étendent votre zone logistique. Ils n'interviennent pas dans la limite de bâtiments.

DÉPÔT DE CARBURANT

Les dépôts de carburant fournissent des produits pétroliers à vos unités. Chacun compte pour 1 dans la limite de bâtiments.

DÉPÔT DE MUNITIONS

Les dépôts de munitions fournissent des munitions à vos unités. Chacun compte pour 1 dans la limite de bâtiments.

NATIONS ET GÉNÉRAUX

ETATS-UNIS

GÉNÉRAL PATTON



Patton fut l'un des généraux les plus exubérants de la Deuxième Guerre mondiale. Il a pris part à l'invasion de l'Afrique du Nord en 1942, a commandé la 3e armée pendant la Libération de la France et a secouru la 101e division parachutiste encerclée à Bastogne pendant la bataille des Ardennes.

GÉNÉRAL EISENHOWER



Dwight D. Eisenhower fut le commandant suprême des forces alliées après le débarquement en Normandie, prenant les plus grandes décisions politico-militaires et dirigeant les plus importants mouvements de troupes. Il devint commandant des forces terrestres de l'OTAN après la guerre avant d'être élu président des Etats-Unis.

GÉNÉRAL ARNOLD



Le général Harry "Hap" Arnold fut nommé à la tête des forces aériennes de l'US Army en 1941 et y supervisa la mise en place des technologies et stratégies aériennes. Il est l'un des cinq seuls hommes ayant reçu le grade de général cinq étoiles (ce qui correspondrait en France à six étoiles) et le seul à être général de l'Air Force.

AMIRAL NIMITZ



Chester William Nimitz gravit les échelons de la marine, servant essentiellement dans les sous-marins au début de sa carrière. Il devint amiral en 1941 et "admiral of the fleet" (cinq étoiles, soit six en France) en 1945.

Durant la guerre, il commanda la flotte américaine dans le Pacifique et reçut la reddition japonaise à bord de l'USS Missouri en 1945.

UNITÉS SPÉCIALES ET RÉGIMENTS AMÉRICAINS

INFANTERIE D'ASSAUT

L'infanterie d'assaut est équipée de grenades à fusil, ce qui la rend plus efficace contre les cibles blindées que contre l'infanterie habituelle.

INFANTERIE LANCE-FLAMMES

Les unités d'infanterie dotées de lance-flammes doivent s'approcher davantage de l'ennemi pour employer leur armement. Elles infligent davantage de dégâts que les unités d'infanterie ordinaires et réduisent le moral de la cible.

MARINES

Les Marines sont des combattants résistants déployés à partir des cuirassés américains.

GRANDE-BRETAGNE

MARÉCHAL MONTGOMERY



Bernard Law Montgomery, après avoir commandé la 8e armée en Afrique du Nord et participé à l'invasion de la Sicile et de l'Italie, est revenu en Europe en tant que commandant en chef des forces terrestres lors du débarquement en Normandie. Après la guerre, il tint les emplois de chef de l'état-major impérial adjoint au commandant suprême des forces de l'OTAN en Europe.

GÉNÉRAL DE DIVISION WINGATE



Le général Wingate a servi au Soudan et en Palestine avant la guerre. En 1942, il a contribué à organiser, en Birmanie, des troupes formées au combat de jungle extraites des forces britanniques, birmanes et Gurkha destinées à être parachutées derrière les lignes ennemies et ravitaillées par voie aérienne.

AMIRAL MOUNTBATTEN



Mountbatten, arrière-petit-fils de la reine Victoria, dirigea les opérations interarmes en 1942 et participa aux préparatifs du débarquement en Normandie. En 1943, il fut nommé commandant suprême des forces dans le sud-est asiatique où il repoussa l'invasion de

l'Inde et reprit la Birmanie. Il reçut la reddition japonaise à Singapour. Après la guerre, il devint le dernier vice-roi des Indes avant l'indépendance puis premier lord de l'amirauté et chef d'état-major des forces britanniques.

MARÉCHAL WAVELL



Archibald Wavell débuta la guerre en tant que commandant des forces au Moyen-Orient en 1939. S'il parvint à vaincre les Italiens en Afrique du Nord, il ne put renouveler l'exploit face à Rommel. Il devint par la suite vice-roi des Indes et organisa la défense contre la tentative d'invasion de cette colonie par les Japonais.

UNITÉS SPÉCIALES ET RÉGIMENTS BRITANNIQUES

RÉGIMENT D'INFANTERIE ANTIAÉRIENNE

En réponse à la supériorité aérienne de l'ennemi, les Britanniques ont équipé leur infanterie de half-tracks antiaériens.

CHARS LANCE-FLAMMES

Ce char M4 Sherman modifié est capable d'asperger de flammes sa cible à très courte portée.

RÉGIMENT D'INFANTERIE LOURDE

Un régiment d'infanterie lourde est équipé d'armes plus lourdes qu'un régiment d'infanterie standard.

RUSSIE

MARÉCHAL JOUKOV



Comptant parmi les chefs militaires soviétiques les plus célèbres, Ghiorgy Joukov leva le siège de Moscou, organisa la contre-attaque autour de Stalingrad et prit part à l'expulsion des Allemands du territoire de l'URSS. Il sortit victorieux de la concurrence entre généraux soviétiques pour la prise de Berlin et devint par la suite commandant des forces soviétiques en Allemagne.

GÉNÉRAL TCHOUIKOV



Avant l'entrée de l'Union soviétique dans la Deuxième Guerre mondiale, Vassili Tchouikov tint le rôle de conseiller auprès de Tchang Kai Tchek en Chine, mais fut rappelé en 1942 pour prendre le commandement de la 62e armée à Stalingrad. Les 200 jours de combats dans la ville firent un million de victimes, mais les Russes parvinrent à lever le siège, à encercler les troupes allemandes et à les contraindre à la reddition. Tchouikov participa plus tard à la prise de Berlin.

MARÉCHAL KONIEV



Ivan Koniev participa à l'ensemble de la guerre sur le front de l'Est. Il mena des contre-attaques contre les forces allemandes lors de leur invasion de la Russie en 1941, aida à les éloigner de Moscou et mena enfin la 1e armée soviétique sur le sol allemand. Après la guerre, il devint commandant en chef des forces terrestres soviétiques, premier vice-ministre de la défense et commandant en chef des forces armées du pacte de Varsovie.

MARÉCHAL ROKOSSOVSKI



Konstantin Rokossovski participa à la défense de Moscou et de Stalingrad, à la reprise des villes d'Orel et de Varsovie et mena la charge en direction de Berlin. Après la guerre, il devint conseiller militaire en Pologne, y remplissant la fonction de ministre de la Défense.

UNITÉS SPÉCIALES ET RÉGIMENTS RUSSES

CONSCRIT

Les conscrits ressemblent à l'infanterie mais sont moins coûteux à construire, consomment moins de ressources mais ne disposent pas de l'attaque à la grenade.

CAMION LANCE-ROQUETTES

Ces camions peuvent expédier des salves de roquettes sur une cible dans un temps très bref, mais leur temps de rechargement est assez élevé.

SNIPERS

Un bon sniper russe n'a besoin que d'une seule balle pour éliminer un soldat ennemi. Les snipers excellent dans le démantèlement de l'infanterie ennemie.

ALLEMAGNE

MARÉCHAL ROMMEL



Erwin Rommel, communément appelé le "Renard du désert" obtint ses plus grands succès militaires en tant que commandant de l'Afrika Korps, en Afrique du Nord. Après avoir été contraint à se replier devant la 8e armée de Montgomery, il fut contraint au suicide après l'attentat de juillet 1944 contre Hitler.

MARÉCHAL MANSTEIN



Erich von Manstein fut l'un des génies du commandement et de la planification militaires de la Deuxième Guerre mondiale. Il se distingua tout d'abord par l'invasion de la France qui lui valut la croix de chevalier. Il devint par la suite l'un des commandants les plus capables de la tentative d'invasion de l'URSS, parvenant à atteindre la plupart

de ses objectifs malgré d'énormes pertes. Après la retraite d'URSS, Manstein se montra de plus en plus critique envers Hitler et fut relevé de son commandement en 1944.

MARÉCHAL KESSELRING



Albert Kesselring fut l'un des meilleurs commandants des forces aériennes allemandes durant la Deuxième Guerre mondiale. Il dirigea une flotte aérienne pendant la bataille d'Angleterre et soutint l'opération Barbarossa en URSS ainsi que les actions de Rommel en Afrique du Nord. Son dernier commandement fut la défense de l'Italie, qu'il mena pendant vingt mois.

MARÉCHAL RUNDSTEDT



Le maréchal participa à certaines des premières interventions militaires de l'Allemagne nazie, en particulier les invasions de la Pologne et de la France. Il subit plus d'une fois les caprices de Hitler : il fut relevé de son commandement ou remplacé à trois reprises en raison de divergences d'opinions avec le dictateur allemand.

UNITÉS SPÉCIALES ET RÉGIMENTS ALLEMANDS

GOLIATH B1

Les expériences en matières d'armes téléguidées ont mené au développement du Goliath B1. Il s'agit d'une bombe mobile, capable de détruire véhicules et bunkers.

CHAR LOURD (KING TIGER)

Un régiment de King Tiger consommera davantage de ressources que toute autre régiment du jeu, mais vous disposerez d'un groupe de chars surclassant tout autre élément militaire.

JAPON



VICE-AMIRAL D'ESCADRE MIKAWA

Gunichi Mikawa commanda la 8e flotte japonaise dans le Pacifique Centre et Sud à partir de 1942 et fut l'artisan de l'une des plus cuisantes défaites de la marine américaine - la bataille de l'île de Savo - un mois seulement après avoir pris son commandement.



AMIRAL YAMAMOTO

Bien qu'opposé à l'attaque contre les Etats-Unis, Isoroku Yamamoto commandait la flotte japonaise avant le déclenchement de la guerre du Pacifique et fut responsable de la planification de l'attaque contre Pearl Harbor et de la plupart des autres opérations majeures. Grâce à leurs moyens de renseignement, les Américains parvinrent à faire échec à l'invasion de Midway, coulant lors de l'opération quatre porte-avions japonais et marquant la fin de la suprématie navale nipponne dans le Pacifique. En 1943, le renseignement américain apprit qu'un convoi d'avions devait escorter la tournée d'inspection de Yamamoto ; seize P-38 furent dépêchés pour l'intercepter et parvinrent à abattre l'appareil de Yamamoto.

GÉNÉRAL KURIBAYASHI



Tadamichi Kuribayashi fut responsable de la défense d'Iwo Jima. L'empereur lui ayant souligné l'importance de la défense de cette île lors d'une audience personnelle, Kuribayashi ordonna à ses hommes de tuer chacun dix soldats américains. Malgré leur extrême infériorité numérique à la fin de la bataille, Kuribayashi et ses hommes repoussèrent

les multiples propositions de reddition. Des quelque 20 000 défenseurs japonais de l'île, 95 % furent tués, dont Kuribayashi.

AMIRAL NAGUMO



Chuichi Nagumo commanda le groupe des porte-avions japonais durant la Deuxième Guerre mondiale, dirigeant l'attaque réussie

contre Pearl Harbor et l'échec de Midway. Il se donna la mort pendant les derniers jours de la défense de Saipan.

UNITÉS SPÉCIALES ET RÉGIMENTS JAPONAIS

INFANTRIE BANZAI

L'infanterie Banzai peut mener de puissantes attaques suicide.

SNIPERS

Les soldats japonais ont affûté leurs talent de tireurs isolés dans la jungle dense du Pacifique. Ces commandos sont célèbres pour leurs attaques soudaines contre l'infanterie ennemie.

TANKETTE

Si le Japon n'est pas en mesure de construire de régiments de chars lourds, il peut rechercher et construire des tankettes. Bien que peu puissants, ces engins sont moins coûteux que ceux des autres régiments de chars.



OPERATIONS SPECIALES

Ravitaillement blindés : ravitaille les régiments blindés désignés.

Chaîne de montage : réquisitionne des pièces détachées pour améliorer l'état de vos véhicules.

Bombe atomique : la bombe atomique inflige d'importants dégâts à la zone cible.

Charge Banzai : les unités deviennent temporairement berserk et voient leur moral et leur valeur d'attaque augmenter.

Blitzkrieg : augmente la vitesse et la valeur d'attaque du groupe de chars désigné.

Sabotage britannique : parachute une unité de sabotage britannique pour causer des dégâts à la chaîne logistique ennemie.

Tapis de bombes : envoie une vague de bombardiers lourds bombardier en tapis une zone sous contrôle ennemi.

Décryptage : lorsqu'elle est placée sur le terrain, cette tour radio révèle temporairement toutes les unités ennemies proches.

Zèle communiste : augmente temporairement la vitesse et les valeurs d'attaque et de défense de l'infanterie désignée.

Réorganisation de corps : déploie un nouveau corps pour fournir logistique et ressources.

Démoralisation : génère la peur chez l'ennemi, réduit son moral et son attaque.

Garde doublée : les bâtiments désignés reçoivent un bonus d'attaque.

Aide économique : appelle un appareil qui fournira une aide économique temporaire.

Espionnage : révèle temporairement la situation économique de l'ennemi.



Vol de fonds : transfère une part des fonds ennemis vers vos réserves financières.

Esprit de combat : les unités désignées obtiennent des bonus de moral, défense et vitesse.

Marche forcée : augmente considérablement la vitesse d'une unité mais réduit en contrepartie son moral.

Sabotage industriel : le dépôt ennemi visé est détruit par sabotage.

Ravitaillement d'infanterie : ravitaille les régiments d'infanterie désignés.

Kamikaze : ordonne à un appareil de s'écraser sur une cible pour lui causer d'importants dégâts.

Prêt-bail : fournit un peu d'argent.

Maskirovka : déguise des unités d'infanterie en chars lourds.

Progression mécanisée : augmente temporairement la vitesse et les valeurs d'attaque et de défense de tous les half-tracks désignés.

Ravitaillement mécanisé : assure le ravitaillement des régiments mécanisés désignés.

Panzer Hohle : déploie un régiment de chars factices pour tromper et démoraliser l'ennemi.

Guerre de propagande : réduit la volonté de combattre des unités ennemies et diminue leur moral.

Balayage radar : révèle les positions ennemies sur la mini-carte pendant une brève période.

Déploiement rapide : réquisitionne des matériels pour réduire temporairement tous les coûts de déploiement.

Sabotage russe : parachute une unité de sabotage britannique pour causer des dégâts à la chaîne logistique ennemie.

Commandos SAS : appelle un régiment de commandos SAS.

Sacs de sable : les bâtiments cible reçoivent un bonus de défense contre les attaques ennemies.

Agent secret : parachute un agent secret afin d'espionner l'ennemi.

Barrage de fumée : crée un écran de fumée réduisant la cadence de tir de toutes les unités ennemies proches.

Largage logistique : demande à un avion de larguer un dépôt logistique.

Armes V : expédie une fusée sur un lieu cible, causant des dégâts majeurs.



CREDITS

TIMEGATE STUDIOS, INC.

Alan Chaveleh
Adel Chaveleh
Executive Producers

Ian Klimon
Producer

Denis Papp
Programming Director

John McDonald
Phillip Bowman
Lead Programming

Aki Morita
Brent A. Thale
Charles Kuo
Christopher Huybregts
Kevin Dill
Mark Doughty
Matt McLelland
Szymon Mazus
Programming

Christopher Popp
Guy English
Joey Alfeche
Shay Pierce
Additional Programming

Alan Chaveleh
Game Concept

Ian Klimon
Design Director

Brian Wood
Lead Design

Bob Chandler
Justin Wingard
Brett Norton
Design

Mark Yohalem
Writing

Zachary Forcher
Art Director

Phillip Morales
Lead Art

Brad Lewis
Deven Winters
Dusty Nolting
Jaemus Wurzbach
Josh Ball
Marshall Womack
Richard Babington Jr.
Russel Hughes
Scott Uhler
Scotty Brown
Artists

Austin Cline
Cliff Young
Danny Beck
Enrique Pina III
Jeremy Miller
Jessie Rolan
Jean-Paul Self
Ryan Rosanky
Thomas Woods III
Dan Lyons
Jimmy Alam
Nagual Entertainment
Additional Art

Brett Norton
Production

Seth Freeman
Lead Tester

Aaron Denton
Heath Clark
Seth Freeman
Quality Assurance

Behzad Baharloo
Bobby Baharloo
Ben Galley
Ben Landis
Christopher McIntyre
Larry McMichael
Eric Rutherford
Natalie Sirisaengtaksin
Additional Quality Assurance

Christina Chaveleh
Public Relations

Carlos Hernandez
Webmaster

The Stratos Group
Manual

Julian Soule
Music

Crispin Hands
Frank Bry
Sam Powell
Levon Louis
Sound Design

Chakrasound
Voice Recording Services

Levon Louis
Voice Director

Marlo Blue
Voice Casting, Scheduling

Roger Tausz
Adam Kellogg
Kevin Bomar
Voice Recording Engineers

George Manley
Brett Weaver
Vladimer Fogel
Soshi Kawabe
Rutherford Cravens
Stephen Foullard
Dean Krosecz
Drew Heine
Vic Mote
David Lopez
Levon Louis
Shawn Mitsakis
Roman Rivlin
Houston Haymon
Randall Garner
Jeff Lane
Mark Laskowski
Alex Shapovalov
Michael Ruttowski
Arkady Orochovsky
Robert Wise
Billy "BMC" McCain
Jeremy Norman
Asa Klein
Nikolai Stepenenko
Hans Hagadorn
Austin Vernon
Karl Rosenbusch
Guy Schwartz
S. Michael "Mick" McCown
Voice Talent

Special Thanks

Mort Baharloo
Mark Winters
David Tyer
Our Families and Friends

Additional Thanks

ATI Developer Relations
NVIDIA Developer Relations
Microsoft DirectX Team
NDL
The HIT Support Network

ATARI

Bill Levey
Senior Producer

Alex Ahlund
Assistant Producer

Ryan Wener
Brand Manager

Bob Welch
Executive Producer

Paul Hellier
Director of Technology

Peter Matiss
Director of Marketing

Steve Martin
Director of Creative Services

Liz Mackney
Director of Editorial & Documentation Services

Charles Rizzo
Art Director

Roderick Tilley
Graphic Designer

Ross Edmond
Documentation Specialist

Paul Collin
Copywriter

Michael Gilmartin
Director of Publishing Support

Chuck Nunez
Bill Carroll
Q.A. Managers

Ken Ford
I.T. Manager/Western Region

Michael Vetsch
Manager of Technical Support

Jason Kausch
Q.A. Testing Supervisor

Christopher Salings
Jason Anderson
Lead Testers

Elong Chiu
Adrian Escultura
Max Fitzmaurice
Don Gorday
Anwar Malimban
Dan Schneider
Piers Sutton
Henry Yei
Testers

Ken Moodie
Beta Test Administrator

Dave Strang
Manager, Engineering Services and Compatibility Lab

Ken Edwards
Engineering Services Specialist

Dan Burkhead
Eugene Lai
Engineering Services Technicians

Chris McQuinn
Senior Compatibility Analyst

Randy Buchholz
Compatibility Test Lead

Patricia-Jean Cody
Mark Florentino
Scottie Kramer
Cuong Vu
Compatibility Analysts

Jon Nelson
Director, Global Web Services

Scott Lynch
Producer, Online

Gerald "Monkey" Burns
Senior Programmer, Online

Richard Leighton
Senior Web Designer, Online

Sarah Horton
Online Marketing Manager

Todd Curtis
Vice President, Operations

Eddie Pritchard
Director of Manufacturing

Lisa Leon
Lead Senior Buyer

Gardnor Wong
Senior Buyer

Tara Moretti
Buyer

Janet Sieler
Materials Planner

Nichole Mackey
Process Planner

Special Thanks
Larry Harris
Andy Mazurek
Scott Triola
Jeff Foley
Scott Walker
Constantine Hantzopoulos
Henrik Strandberg
Hudson Piehl

ATARI EUROPE

Jean Marcel Nicolai
Senior VP of International Operations.

REUBLISHING TEAM
Rebecka Pernered
Republishing Director
Sébastien Chaudat
Republishing Team Leader

Maxime Loppin
Republishing Producer

Ludovic Bony
Localisation Team Leader

Ai-Lich Nguyen
Localisation Project Manager

Karine Vallet
Localisation Project Manager

Fabien Roset
Localisation Technical Consultant

Stéphane Zaouak
Localisation Technical Consultant

Caroline Fauchille
Printed Materials Team Leader

Sandrine Dubois
Printed Materials Project Manager

Marie Sliwa
Printed Materials Project Manager

Vincent Hattenberger
Copy Writer

Jenny Clark
MAM Project manager

MANUFACTURING / SUPPLY CHAIN
Alain Fourcaud
Director Supply Chain

Delphine Doncieux
Fanny Giroud
Mike Shaw
Jean Grenouiller
Manufacturing Coordinators

QUALITY ASSURANCE TEAM
Lewis Glover
Quality Director
Carine Mawart
Quality Control Project Manager

Lisa Charman
Certification Project Manager

Pierre Marc Bissay
Product Planning Project Manager

Philippe Louvet
Engineering Services Manager

Stéphane Entéric
Engineering Services Expert

Emeric Polin
Engineering Services Expert

MARKETING TEAM
Martin Spiess
European Marketing Senior VP

Cyril Voiron
European Group Marketing Manager

Aidan Minter
European Product Manager

Lynn Daniel
European Communications Manager

LOCAL MARKETING TEAM
Ben Walker
Product Manager U.K

Alexander Enklaar
Product Manager France

Stephan Pietsch
Product Manager Germany

Rodrigo De La Pedraja San José
Product Manager Spain

Manuel Fontanella
Product Manager Italy

Johnny Berggren
Product Manager Nordic

Johan De Windt
Product Manager Benelux

Simon Stratton
Product Manager Switzerland

William Ng
Product Manager Australia

Vaggelis Karvounis
Product Manager Greece

Noam Weisberg
Product Manager Israel

SPECIAL THANKS TO :
Babel (Jens Geffert)
KBP (Benoît Mergault et Jan Büchner)
Synthesis
Emanuele Scichilone, Mauro Bossetti and Sergio Lopezosa
Enzyme Lab (Marc-André Parizeau et Kirsten Schrankel)

Loc testers :
Oskar Matzke
Cécile Jallais
Heloise Mucini
Javier Viloria

RelQ (Gaurav Kudva)

TAKE OFF

Steve Eddicott Eye-D Creative

Mirko Parmigiani

Bruno Tarrade

ATARI Customer Service Numbers

Country	Telephone	Fax	Email/Websites
• Australia	1902 26 26 26 (\$2.48 Minute, Price subject to change without notice.)		support.australia@atari.com
• Österreich	Technische: 0900-400 654 Spielerische: 0900-400 655 (€ 1.35 Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.atarisupport.de
• Belgique	PC: +32 (0)2 72 18 663 +31 (0)40 24 466 36		nl.helpdesk@atari.com
• Danmark	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• Suomi	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• New Zealand	0900 54263 (\$1.99 Minute, Price subject to change without notice.)		www.atari.com.au
• France	Soluces: 0892 68 30 20 (0,34€ /mn) (24h/24) 3615 Infogrames (0,34€ /mn) Technique: 0825 15 80 80 (0,15€ /mn du lundi au samedi de 10h-20h non stop) Euro Interactive / Atari France Service Consommateur 84, rue du 1 ^{er} mars 1943 69625 Villeurbanne Cedex		fr.support@atari.com www.atari.fr
• Deutschland	Technische: 0190 771 882 Spielerische: 0190 771 883 (€ 1.24 pro Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.atarisupport.de
• Greece	301 601 88 01	-	gr.info@atari.com
• Italia	-	-	it.info@atari.com www.atari.it
• Nederland	PC: +31 (0)40 23 93 580 +31 (0)40 24 466 36 (Open Maandag t/m Vrijdag 9.00 tot 17.30)		nl.helpdesk@atari.com
• Norge	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)		uk.helpline@atari.com
• Portugal	+34 91 747 03 15 +34 91 329 21 00 de 2 ^a a 6 ^a , entre as 9:00 e as 17:00		stecnico@atari.com
• Israel	+ 972-9-9712611 16:00 to 20:00 Sunday - Thursday	-	il.service@atari.com
• España	+34 91 747 03 15 +34 91 329 21 00 lunes a viernes de 9:00h -14:00h / 15:00h-18:00h		stecnico@atari.com www.es.atari.com
• Sverige	08-6053611 17:00 till 20:00 helgfri måndag till fredag	-	rolf.segaklubben@bredband.net
• Schweiz	Technische: 0900 105 172 Spielerische: 0900 105 173 (2,50 CHF/Min) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.gamecity-online.ch
• UK	Hints & Cheats: 09065 55 88 95* 24 hours a day / £1 /min / inside UK only *You need the bill payer's permission before calling. Technical Support: 0161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)		uk.helpline@atari.com www.uk.atari.com

Wrong number?

As some changes might have been done after this manual went to print, you can still access to all updated technical support numbers at:

Come and join the community!

To register and get the most out of your new game, send e-cards to your friends, download wallpapers or get access to lots of other free stuff, visit us and choose a country at:

www.atari.com

Use of ATARI web sites is subject to terms and conditions, which you can access on our websites.

The PEGI age rating system:

Age Rating categories:

Les catégories
de tranche d'âge:



Note: There are some local variations!

Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Content Descriptors:

Description du contenu:



For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

http://www.pegi.info

© 2004 Atari Interactive, Inc. All Rights Reserved. AXIS & ALLIES is a registered trademark of Hasbro, Inc. Used with permission. All other trademarks are the property of their respective owners. Marketed and Distributed by Atari Europe SASU.

Portions of this software are included under license. © 2004 TimeGate Studios, Inc. All rights reserved. TimeGate Studios and the TimeGate Studios logo are trademarks of TimeGate Studios, Inc.

Windows and DirectX are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

Pentium is a trademark or registered trademark of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States or other countries.

Uses Bink Video. Copyright © 1997-2004 by RAD Game Tools, Inc.

Uses Miles Sound System. Copyright © 1991-2004 by RAD Game Tools, Inc.

MPEG Layer-3 playback supplied with the Miles Sound System from RAD Game Tools, Inc. MPEG Layer-3 audio compression technology licensed by Fraunhofer IIS and THOMSON multimedia.

Portions of this software are included under license. © 2004 Numerical Design, Ltd. All rights reserved. Gamebryo® is a registered trademark of Numerical Design, Ltd.

This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc. © 1999-2004 GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.