

¿PROBLEMAS CON TU SOFTWARE?

Los procedimientos que aparecen a continuación solucionan la mayoría de los problemas que se dan al ejecutar juegos con los últimos DirectX.

Comprobar las especificaciones del sistema

Por favor, tómate tu tiempo para asegurarte de que tu sistema cumple los requisitos de configuración que se detallan en la caja del juego.

La herramienta de diagnóstico de DirectX puede proporcionarte información sobre las especificaciones de tu sistema si no estás seguro de éstas. Para ejecutar la herramienta de diagnóstico de DirectX, haz clic sobre el botón "Inicio" y selecciona "Ejecutar". En la ventana abierta escribe DXDIAG. Aparecerá la herramienta de diagnóstico de DirectX, dándote acceso a todas las especificaciones de tu sistema o de tus tarjetas de vídeo y sonido. Es posible controlar si la pantalla de vídeo y el sonido se ejecutan adecuadamente haciendo clic sobre los botones relevantes, que te permiten comprobar DirectDraw, Direct3D y DirectSound.

Nota: salvo que seas un usuario avanzado, no te recomendamos que cambies ninguna de las opciones en la herramienta de diagnóstico de DirectX.

Antes de empezar el juego

En algunos casos, los programas que se ejecutan en tu sistema pueden monopolizar los recursos que el juego necesita para funcionar correctamente. No todos estos programas son inmediatamente visibles, y muchos pueden activarse automáticamente al encenderse el ordenador. Hay varios programas conocidos como "tareas en segundo plano" (procesos en Windows XP), que siempre se están ejecutando en tu sistema. En algunos casos, pueden hacer que el juego se cierre o se cuelgue. Por eso, recomendamos que finalices estas "tareas en segundo plano" antes de jugar.

• Si tu sistema está ejecutando programas antivirus o protectores de programas, te sugerimos, que los cierres o los deshabilites antes de ejecutar el juego. Para hacer esto, encuentra el icono del programa en la barra de tareas de Windows. Haz clic con el botón derecho sobre el icono y selecciona "CERRAR", "DESHABILITAR" o la opción relevante.

• Una vez que los antivirus o protectores de programas hayan sido deshabilitados, deberías finalizar las tareas en segundo plano generales, ya que éstas pueden causar a veces problemas al instalar o ejecutar juegos de PC. Consulta la sección "Cómo finalizar todas las tareas generales en segundo plano innecesarias".

Mantenimiento del sistema

Antes de que instales cualquier software, es básico que tu disco duro esté en óptimas condiciones para trabajar. Te recomendamos que adquieras el hábito de realizar "limpiezas caseras" regulares en tu PC.

El "ScanDisk", el "Desfragmentador de disco" y la "Limpieza de disco" son las herramientas que necesitas usar para mantener todo en perfecto funcionamiento. Estas buenas prácticas incrementan tus posibilidades de ejecutar un juego actual sin percances. Como beneficio añadido, un sistema limpio funcionará más eficientemente, y otras aplicaciones de software que puedas usar funcionarán con más rapidez y estabilidad.

Consulta la Ayuda de Windows para más información acerca de las herramientas ScanDisk/Comprobación de errores, Desfragmentador de disco y Limpieza de disco.

Uso de la ayuda de Windows

- 1 Haz clic sobre el botón "Inicio" y selecciona "Ayuda" (o "Ayuda y soporte técnico" para usuarios de Windows XP) para traer los temas de ayuda de Windows.
- 2 Ahora, haz clic sobre la sección "Buscar" y escribe palabras clave como "ScanDisk" (Windows 98/ME), "Comprobación de errores" (Windows 2000/XP), "Desfragmentador" y "Limpieza de disco" para encontrar las guías que te ayuden a ejecutar estas herramientas.

¿El juego se cuelga o se cierra?

Al ejecutar juegos que usan las últimas versiones de DirectX, debes asegurarte de que tu ordenador está utilizando los últimos controladores de tu tarjeta de vídeo. Al hacerlo, puedes ayudar a solucionar cierres y cuelgues de juegos.

• **Lo primero**, trata de descargar el controlador más reciente para tu tarjeta de la página Web del fabricante. A continuación, presentamos una lista con los principales fabricantes de tarjetas de vídeo:

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 no notas ninguna mejora**, prueba a descargar el último controlador proporcionado por el fabricante del chipset de la tarjeta de vídeo:

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>

• ¿Sonido irregular o discontinuo, o sonido que aparece y desaparece? Prueba a descargar y luego instalar el controlador más reciente para tu tarjeta de sonido:

Cómo finalizar todas las tareas generales en segundo plano innecesarias.

Nota importante: tras jugar, asegúrate de que vuelves a activar todas las tareas en segundo plano reiniciando tu ordenador. Al hacer esto, reactivarás automáticamente todas las tareas en segundo plano que finalizaste.

Windows 98/ME

1 Mantén pulsadas las teclas CTRL y ALT de tu teclado y luego pulsa una vez la tecla Supr. Aparecerá la ventana de "Cerrar programa", con una lista de todas las tareas en segundo plano que se estén ejecutando en ese momento en tu sistema.

2 Para finalizar una tarea en segundo plano, haz clic sobre su nombre en la lista, y luego sobre el botón "Finalizar tarea".

Nota: es importante que NO FINALICES las tareas en segundo plano Explorer y Systray, ya que Windows necesita estas tareas para funcionar. Puedes finalizar el resto de las tareas en segundo plano.

3 La ventana Cerrar programa se cierra y la tarea se finaliza. Repite los pasos anteriores para cerrar cualquier otra, o el resto, de las tareas en segundo plano.

Windows 2000/XP Professional

1 Mantén pulsadas las teclas CTRL y ALT de tu teclado y luego pulsa una vez la tecla Supr. Aparecerá la ventana de "Seguridad de Windows".

2 Haz clic sobre el "Administrador de tareas" para abrir el Administrador de tareas de Windows. Para finalizar una tarea en segundo plano, haz clic sobre su nombre en la lista que aparece bajo la pestaña "Aplicaciones", y luego haz clic sobre el botón "Finalizar tarea".

Nota: dependiendo de la configuración del ordenador, al pulsar CTRL, ALT y Supr, algunos usuarios de Windows 2000/XP Professional pueden saltarse la ventana de Seguridad de Windows e ir directamente al Administrador de tareas de Windows.

Windows XP Home

1 Mantén pulsadas las teclas CTRL y ALT de tu teclado y luego pulsa una vez la tecla Supr. Aparecerá la ventana del "Administrador de tareas" de Windows.

2 Para finalizar una tarea en segundo plano, haz clic sobre su nombre en la lista que aparece bajo la pestaña "Aplicaciones", y luego haz clic sobre el botón "Finalizar tarea".

Si finalmente decides llamar al Servicio técnico:

Antes de hacer tu llamada, siéntate delante de tu ordenador, asegúrate de tener disponible

la siguiente información (ver "Comprobar las especificaciones del sistema"), y anota:

- Fabricante y modelo
- Tipo de procesador
- Sistema operativo, incluyendo si es posible el número de la versión (como Windows® 98, o

Windows® Me)

• Memoria RAM

• Datos de la tarjeta de vídeo y de la de sonido, y de sus controladores



ÍNDICE

Lo primero es lo primero	7
El archivo ReadMe (Léeme)	7
Configuración e instalación	8
Teclas de acceso rápido	8
Guardar y cargar	11
Los menús de juego	11
Juego individual	11
Multijugador	12
Editor	15
Película	15
Opciones	15
Créditos	17
Actualización	17
Abandonar	17
Segunda Guerra Mundial	18
Las bases	18
El campo de batalla	26
La interfaz	26
Bases	30
Desplegar y recolocar edificios de la base	30
Edificios de la base y tu economía	30
Tipos de edificios de la base	30
Ciudades	32

La economía	32	Brigada de ingenieros	47
Recursos	32	Parque motorizado	47
Dinero	32	Brigada de artillería	47
Combustible, municiones y mantenimiento	33	Depósito de suministros	47
Límite de unidades	33	Depósito de combustible	47
Límite de edificios	34	Depósito de municiones	47
Experiencia del ejército	34	Naciones y generales	48
Ejércitos y combate	34	Estados Unidos	48
Unidades y regimientos	34	Gran Bretaña	49
Dar órdenes básicas	35	Rusia	50
Terreno y formaciones	36	Alemania	52
Atrincheramiento	38	Japón	53
Grupos y divisiones	38	Operaciones especiales	55
Salud y suministros	39	Créditos	114
Moral	40	Servicio técnico	118
Experiencia	40		
Generales y operaciones especiales	41		
Aliados	41		
Ejércitos y generales	42		
Unidades	42		
Unidades de infantería	43		
Unidades mecanizadas	44		
Unidades acorazadas	44		
Unidades aéreas	45		
Unidades navales	45		
Estructuras	46		
Cuartel general del Cuerpo	46		
Cuartel general de división de infantería	46		
Cuartel general de división mecanizada	46		
Cuartel general de división aerotransportada	46		
Cuartel general de división acorazada	46		
Aeródromo	47		

LO PRIMERO ES LO PRIMERO

EL ARCHIVO README (LÉEME)

El juego en CD-ROM Axis & Allies® incluye un archivo ReadMe (Léeme) en el que encontrarás el Acuerdo de licencia e información actualizada sobre el juego. Es conveniente que leas este archivo para que conozcas los cambios introducidos tras la impresión de este manual.

Para acceder a este archivo, haz doble clic sobre él en el directorio Axis & Allies del disco duro (habitualmente C:\Archivos de programa\Atari\Axis & Allies). También puedes ver el archivo ReadMe (Léeme) haciendo clic en el botón Inicio de la barra de tareas de Windows®, después en Programas, luego en Atari, a continuación en Axis & Allies, y por último en el archivo ReadMe (Léeme).

CONFIGURACIÓN E INSTALACIÓN

1. Inicia Windows® 98SE/Me/2000/XP.
2. Inserta el Disco 1 de *Axis & Allies* en tu lector de CD-ROM.
3. Si la función de Reproducción automática está activada, aparecerá la pantalla de inicio. Si está desactivada o el programa de instalación no se inicia automáticamente, haz clic en el botón Inicio de la barra de tareas de Windows® y después en Ejecutar. Escribe D:\Setup y haz clic en Aceptar. **Nota:** si tu lector de CD-ROM está asignado a una letra distinta de D, sustitúyela por esa letra.
4. Sigue el resto de instrucciones en pantalla para completar la instalación del juego *Axis & Allies*.
5. Una vez completada la instalación, haz clic en el botón Inicio de la barra de tareas de Windows® y selecciona Programas/Atari/Axis & Allies/Axis & Allies para iniciar el juego.

Nota: para jugar debes tener el Disco 1 de *Axis & Allies* en tu lector de CD-ROM.

INSTALACIÓN DE DIRECTX®

El juego *Axis & Allies* necesita DirectX® 9.0c o superior para funcionar. Si no tienes DirectX® 9.0c o superior instalado en tu ordenador, haz clic en "Sí" para aceptar el acuerdo de licencia de DirectX® 9.0c. A continuación se iniciará la instalación de DirectX® 9.0c.

TECLAS DE ACCESO RÁPIDO

Unidades

Acción	Control
Moverse	M
Atacar	A
Huir	R
Parar	S
Construir	B
Reparar	I
Hacer guardia	G
Explorar	X
Bombardear	B

Unidades, cont.

Acción	Control
Desbandada	O
Incorporar	C
Retirar/Disolver	Borrar
Actuación en grupo Activada/Desactivada	V
Comandos de equipo	T
Formación de asalto	Q
Formación agresiva	W
Formación de columna	E

Edificios / Camiones

Acción	Control
Cargar/Descargar	P
Desplegar	D
Desplegar en lugar	L
Investigación	R
Punto de reunión	F
Mandar a todos	A
Cancelar	C
Vender	Borrar

Comandos aéreos

Acción	Control
Ataque aéreo	A
Reconocimiento aéreo	C
Escolta Activada/Desactivada	E

Comandos de equipo

Acción	Control
Seleccionar todos los bandos aliados	A
Seleccionar bandos 1-8	[1]-[8]
Atacar en equipo	A
Defender en equipo	D
Explorar en equipo	E

Comandos de equipo, cont.

Acción	Control
Construir en equipo	B
Dar recursos	R
Dar edificio	G
Solicitar recursos	S
Solicitar edificio	Q
Chat	S
Informe	T
Cancelar	C

Teclas de acceso rápido adicionales

Acción	Control
Objetivos	F1
Tecnologías	F2
Registro de mensajes	F3
Política	F4
Moverse por regimientos libres	F5
Moverse por ingenieros/camiones	F6
Chat con amigos	F7
Moverse por selección	TAB (Mayús-TAB para invertir)
Operación especial 1	Y
Operación especial 2	H
Operación especial 3	N
Operación especial 4	J

Metapartida

Acción	Control
Atacar	A
Moverse	M
Fin de turno	E
Comprar	P
Archivo	H

GUARDAR Y CARGAR

Durante el juego, haz clic en el icono Menú de juego en el minimapa para detener el juego y mostrar una lista de opciones (mira "Minimapa" en la página 26). Para guardar tus progresos, selecciona Guardar, introduce un nombre para tu partida guardada y haz clic en el botón Guardar. Para cargar una partida existente, selecciona Cargar, elige una partida guardada y haz clic en el botón Cargar. **Nota:** también puedes cargar una partida mediante los menús Campaña, Personalizar o Segunda Guerra Mundial (mira más abajo).

LOS MENÚS DE JUEGO

JUEGO INDIVIDUAL

Haz clic el menú principal, selecciona Juego individual para mostrar el menú de Juego individual donde puedes comenzar la campaña oficial de *Axis & Allies*, luchar una escaramuza en un campo de batalla personalizado o afrontar una gran y estratégica Guerra Mundial.



CAMPAÑA



Selecciona **Campaña** para acceder a la campaña oficial de *Axis & Allies* para un jugador, una serie de batallas basadas en hechos históricos de la Segunda Guerra Mundial. Puedes elegir entre la campaña del Eje o de los Aliados, seleccionar un nivel de dificultad y después hacer clic en Jugar para comenzar una campaña nueva. Si ya has

completado una parte de la campaña, puedes repetir una misión seleccionándola, y después haciendo clic en **Jugar**.

PERSONALIZAR

Selecciona **Personalizar** para luchar una sola batalla contra el ordenador. Puedes elegir un mapa de batalla ya existente, continuar una partida guardada o generar un mapa aleatorio. También puedes ver una película guardada de una partida completada.



Si generas un mapa aleatorio, debes proporcionar algunos parámetros básicos del campo de batalla. Utiliza el cuadro de la esquina superior izquierda para seleccionar un teatro de operaciones y usa las series de deslizadores en la esquina superior derecha para ajustar las características básicas del terreno. La lista desplegable encima de los deslizadores del terreno te permite elegir el tamaño del mapa.

En la parte inferior derecha, utiliza los cuadros para ajustar las condiciones de niebla de guerra (mira "La niebla de guerra" en la página 26), el nivel de experiencia y los fondos iniciales para cada bando. Ajusta la proporción de Control de ciudades para victoria para ajustar el porcentaje de una ciudad que debe estar bajo control de una nación para conseguir una victoria en ella. Cuando hayas terminado, haz clic en **Aceptar**.

Una vez que hayas elegido y configurado tu mapa, utiliza el menú desplegable en la parte superior de la ventana para designar el número de jugadores (humanos y del ordenador). Las opciones **4 contra 4**, **2 contra 2** y similares agrupan a los jugadores en equipos. La opción **Libre para todos limita los equipos**, forzando a los jugadores a jugar solos, sin alianzas.

Utiliza los cuadros desplegables para asignar naciones y generales a cada uno. Haz clic en el jugador y después en **Lanzar** cuando estés listo para iniciar la partida.



SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

Selecciona **Segunda Guerra Mundial** en el menú Juego individual si quieres hacer la guerra por todo el mundo según el modo tradicional basado en turnos. Elige tu nacionalidad seleccionando uno de los cinco emblemas de la parte superior de la pantalla, y después selecciona el general que mandará

tus fuerzas (mira "Segunda Guerra Mundial" en las páginas 18-25 para conocer más detalles).

MULTIJUGADOR

El menú Multijugador te permite enfrentarte en combate contra uno o más amigos. Para unirse a una partida en una red local, selecciona LAN. O, elige Internet para jugar una partida en línea.

Nota: necesitas iniciar sesión en GameSpy antes de poder unirse a una partida por Internet. Si no tienes un ID de GameSpy, haz clic en **Registrarse** y completa el proceso de registro.



CÓMO JUGAR A AXIS & ALLIES EN GAMESPY ARCADE

GameSpy Arcade es un servicio gratuito de búsqueda de jugadores en línea. Utilízalo para organizar partidas multijugador por Internet con tus amigos o con cualquier persona que esté buscando un oponente. Compíte en torneos en línea jugadores de todos los lugares del mundo.

GameSpy Arcade es un servicio de juegos independiente gestionado por GameSpy. Atari no controla, ni se hace responsable del funcionamiento ni del rendimiento de GameSpy Arcade, ni de los contenidos en, o disponibles a través de, GameSpy Arcade.

Los niños de menos de 13 años deberían pedir permiso a sus padres o tutores antes de registrarse.

REQUISITOS DEL SISTEMA PARA GAMESPY ARCADE

- GameSpy Arcade: versión 1.1 (incluida) o superior
- Conexión a Internet: 14,4 Kbps o superior
- Proveedor de acceso a Internet

INSTALACIÓN DE GAMESPY ARCADE

Para instalar GameSpy Arcade:

1. Cierra todos los programas que haya en ejecución.
2. Inserta el Disco 1 de Axis & Allies en el lector de CD-ROM.
3. Cuando aparezca la pantalla de reproducción automática, haz clic en Jugar.
4. Sigue las instrucciones en pantalla.
5. Después de que se instale el juego, se te ofrecerá instalar GameSpy Arcade.
6. Sigue las instrucciones de instalación en pantalla.
7. GameSpy Arcade se ejecutará automáticamente después de instalarse.
8. Al ejecutarse GameSpy Arcade, localiza el juego Axis & Allies en tu sistema.
9. Registro de tu información e inicio de sesión en GameSpy Arcade.
10. Busca el juego Axis & Allies en Mis juegos. Si no lo ves, haz una búsqueda de juegos en el menú de archivo.

Ejecuta GameSpy Arcade y dirígete a la sala de juego de Axis & Allies:

haz clic en el enlace a GameSpy Arcade en tu menú Inicio. Cuando se inicie el software, verás una lista de juegos y más cosas en la parte izquierda. Haz clic en el botón del juego Axis & Allies de la parte izquierda para entrar en la sala de juego de *Axis & Allies*.

Busca o crea un servidor de juego de Axis & Allies: una vez que estés en la sala de juego de Axis & Allies, puedes reunirte con otros jugadores o saludarlos, buscar servidores o crear tu propio servidor. La mitad superior de la aplicación enumera todos los servidores disponibles, incluyendo el número de gente que está jugando y tu velocidad de conexión (medida a través del "ping": cuanto menor sea tu ping, mejor). ¿No te gusta ninguno de los servidores? Haz clic en el botón **Create Room (Crear sala)** para iniciar tu propio servidor y espera a que la gente empiece a entrar. (Un nombre de servidor inteligente normalmente atrae a la gente.) De lo contrario, haz doble clic en un servidor que elijas para unirte a él.

Unirse e iniciar una partida: una vez que hagas doble clic en un servidor o inicies el tuyo propio, te encontrarás en una sala de entrada, en la que podrás hablar con tus amigos. Cuando estés listo para jugar, haz clic en el botón **Ready (Listo)** que hay en la parte superior de la pantalla. Cuando todas las personas de la habitación hayan indicado que están preparadas, el anfitrión podrá iniciar la partida. ¡GameSpy Arcade lanza el juego Axis & Allies y empieza la diversión!

¿Problemas? Si tienes problemas al utilizar GameSpy Arcade, o al instalar el programa, registrarlo, o utilizarlo conjuntamente con el juego Axis & Allies, consulta las páginas de ayuda de GameSpy, ubicadas en:

<http://www.gamespyarcade.com/support> o envía un correo electrónico a GameSpy utilizando el formulario que se encuentra en

<http://support.gamespy.com>

Atari no controla, ni se hace responsable del funcionamiento ni del rendimiento de los sitios Web de terceros, ni de cualquier contenido en, o disponible a través de, sitios Web de terceros.

EDITOR

Si ya has terminado todas las campañas, y has mostrado a tus amigos el significado de la palabra blitzkrieg (guerra relámpago), quizás quieras probar el editor. Con él puedes crear tus propios mapas y batallas personalizados para partidas de un jugador o multijugador.

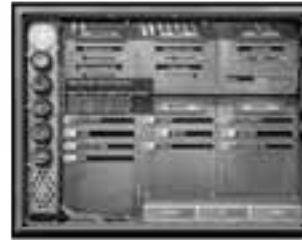


PELÍCULA

Cada vez que termines una batalla, tienes la opción de guardar una película de los eventos que han tenido lugar. La película es una valiosa herramienta que te permite examinar las estrategias ganadoras desde todos los puntos de vista.



OPCIONES



OPCIONES DE JUEGO

Permanencia de mensajes: fija la velocidad a la que desaparecen de la pantalla los mensajes enviados por el juego o por otros jugadores.

Líneas máximas de mensajes: controla el número de líneas de texto de mensaje en el juego que se muestran a la vez.

Velocidad de desplazamiento de cámara: ajusta la velocidad a la que se mueve la cámara cuando pulsas los cursores o te desplazas fuera de los bordes de la pantalla utilizando el cursor del ratón.

Zoom de cámara: define el nivel de zoom de la cámara con el que empiezas la partida.

Velocidad de juego: controla el nivel de velocidad del juego.

Tecla de acceso rápido: selecciona entre cuatro disposiciones de teclas de acceso rápido.

Rotación de cámara: activa/desactiva la rotación de la cámara.

Rótulos de información: si dejas marcada esta opción, podrás identificar la mayoría de los botones e iconos del juego al pasar tu ratón por encima de ellos.

Ventanas de confirmación: quita la marca para desactivar los cuadros de dialogo "¿Estás seguro?" cuando realices una acción importante en el juego.

Enfrentamiento: marca esta opción para recibir una notificación cuando tu compañía se enfrente a un enemigo.

Solo sonido: marca esta opción para oír solo un sonido cuando tu compañía se enfrente a un enemigo.

Producción: marca esta opción para recibir notificación cuando se despliega un camión o un regimiento.

Números de daño: marca esta opción para ver cuánto daño están infligiendo y recibiendo tus unidades.

Límite de suministro: marca esta opción para mostrar la zona de límite de suministro de forma predeterminada.

Tiempo de juego transcurrido: marca esta opción para mostrar un contador en pantalla del tiempo de juego transcurrido.

OPCIONES DE VÍDEO

Pistas: marca este cuadro para que tus unidades dejen huellas.

Detalles de terreno adicionales: añade características adicionales al mapa del terreno.

Filtrado de alta calidad: suaviza el terreno.

Terreno de alta definición: mejora la apariencia general del mapa del terreno.

Niebla de objeto de alta calidad: desactiva esta opción para exponer por completo una unidad o edificio cuando sean descubiertos en la niebla.

Texturas de alto detalle: mejora el detalle de las texturas.

Etiquetas: muestra la insignia de la unidad asociada con el cuartel general al mando.

Detalles de sombras: controla la calidad de las sombras proyectadas por las unidades en el juego.

OPCIONES DE SONIDO

Notificación de chat: marca este cuadro para oír una alerta cuando un jugador envíe un mensaje de chat.

Reconocimiento de unidades: quita la marca de este cuadro para eliminar el reconocimiento verbal con el que tus unidades responden cuando les das una orden.

OPCIONES DE RED

Informar de partida en curso: la partida permanece en la lista mientras estás jugando en Internet (requiere ancho de banda adicional).

Conexión: especifica tu tipo de conexión de red para jugar en Internet.

Pseudónimo: crea un pseudónimo para las partidas por LAN.

Versión diferente: marca esta opción para mostrar las partidas de versiones incompatibles.

Sala diferente: marca esta opción para mostrar las partidas albergadas en salas diferentes.

Llena: marca esta opción para mostrar las partidas llenas.

En progreso: marca esta opción para mostrar las partidas que ya han comenzado.

Idioma diferente: marca esta opción para mostrar las partidas en idiomas diferentes.

Actualización automática de servidor: marca esta opción para activar la actualización automática de servidor.

Chat: marca esta opción para ver todos los mensajes de chat.

Amigo: marca esta opción para ver los mensajes de los amigos.

Ausente: marca esta opción para ver los mensajes de personas ausentes.

Sala: marca esta opción para ver mensajes de salas diferentes.

Ausencia automática (seg.): fija el tiempo que debes estar parado antes de ser marcado como ausente.

OPCIONES DE SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

Flechas de movimiento: activa/desactiva la visualización de los posibles movimientos (cuando seleccionas un ejército).

Consejos de juego: quita la marca para desactivar las pantallas de ayuda.

Turnos de máquina rápidos: marca esta opción para que los jugadores del ordenador muevan más rápidamente a sus unidades.

Resolución rápida de batallas de máquina: resuelve automáticamente las batallas en las que participan oponentes controlados por el ordenador utilizando la opción Resolución rápida (mira la página 24).

Confirmación de compra: quita la marca de esta opción para desactivar las indicaciones de confirmación de compra.

CRÉDITOS

Haz clic aquí para ver la gente que ha hecho el juego *Axis & Allies*.

ACTUALIZACIÓN

Selecciona esta opción para saber si hay disponibles actualizaciones para *Axis & Allies*. Para utilizar esta característica necesitas una conexión activa a Internet.

ABANDONAR

Salte del juego y vuelve al escritorio de Windows®.



SEGUNDA GUERRA MUNDIAL



Selecciona Segunda Guerra Mundial en el menú de Juego individual para recrear las decisiones estratégicas de la Segunda Guerra Mundial guiando a tus ejércitos a través de un mapa que abarca todo el mundo. Si quieres vencer a tu enemigo, tendrás que tener la visión de un general ante las maquinaciones, además de la

habilidad en la lucha de un comandante en el frecuente combate en tiempo real. Tu objetivo final es capturar dos ciudades capitales de tu enemigo, pero te enfrentarás a la resistencia acérrima de tus adversarios, que intentarán hacer lo mismo contigo.

Las partidas de Segunda Guerra Mundial son por turnos; puedes mover tus ejércitos y conquistar territorios durante tu turno. Cuando tu turno se acabe, verás cómo tu oponente mueve sus ejércitos en el suyo. Cuando se encuentran dos o más ejércitos, el juego entra en el modo RTS (Real-Time Strategy, estrategia en tiempo real). Tienes que ser consciente de que tus decisiones y movimientos en el mapa del mundo afectarán a las unidades y habilidades que tendrás en el modo RTS.

LAS BASES

INICIO

Antes de comenzar una partida de Segunda Guerra Mundial, debes elegir una nación y un General. La elección de tu nación decide cuáles son tus enemigos y tus aliados, y también las unidades especiales que podrás construir durante el combate. Tu elección de General determina qué operaciones especiales podrás utilizar durante las batallas de RTS.

EL MAPA DEL MUNDO



El mapa del mundo tiene dos aspectos principales: territorios y unidades.

TERRITORIOS

El mapa del mundo está dividido en territorios. Cada territorio solo puede estar controlado por una nación cada vez: si quieres controlar un territorio enemigo, debes derrotar al ejército que lo ocupa.

Es importante controlar el mayor número de territorios posible, porque cada territorio que controles contribuye con dinero a tus reservas monetarias. Los territorios más grandes y más poblados contribuyen con la mayor cantidad de dinero a tus arcas de guerra en cada turno, por lo que deberías hacer esfuerzos adicionales por conquistarlos.

Haz clic en un territorio para mostrar información acerca de él, incluyendo su nombre, la cantidad de dinero que genera en cada turno y la nación que lo controla en ese momento. El nombre de la nación tiene un código de color: el nombre de tu país aparece en verde, los de tus aliados en azul, y los nombres hostiles son rojos.

Aliados: los territorios aliados pertenecen a tu nación o a una nación amistosa. Puedes mover libremente tus ejércitos a través de esos territorios, aunque no tomarás el control de un territorio no ocupado que pertenezca a un aliado si dejas allí un ejército.

Hostiles: los territorios hostiles pertenecen a naciones que están en guerra contigo. Puedes tomar el control de un territorio hostil entrando en él y dejando un ejército allí durante un turno (si no hay ejércitos defendiéndolo). Si los hay, debes derrotarlos antes de poder tomar el control.

Independientes: los territorios independientes no están controlados por ninguna de las naciones en guerra. Puedes hacerte con el control de una nación independiente moviendo un ejército a su territorio y dejándolo allí al final de tu turno.

Neutrales: los territorios neutrales no pueden ser invadidos o conquistados por ninguna de las naciones en guerra. Los territorios neutrales son de color gris.

UNIDADES

Hay dos clases de unidades que aparecen en el mapa del mundo:

Capitales: las capitales representan la ciudad capital de cada nación. Las capitales no se pueden mover, y no otorgan habilidades especiales a sus territorios o a los ejércitos que las ocupan. Sin embargo, las capitales son la clave de la victoria en las partidas de Segunda Guerra Mundial. Para ganar, necesitas atacar y conquistar dos de las capitales de tu oponente. Si estás jugando con el Eje, necesitas conquistar dos cualesquiera de los tres poderes Aliados: Gran Bretaña, Rusia o los Estados Unidos. Si estás jugando como una de las naciones Aliadas, necesitas conquistar Alemania y Japón.

Ejércitos: los ejércitos son los bloques que componen cualquier campaña militar de éxito. Debes mover tus ejércitos a territorio enemigo y vencer a los de tus oponentes si quieres ganar una Guerra Mundial.

DINERO

La guerra es un esfuerzo caro, e incluso los mejores Generales no llegarán lejos si no pueden pagar a sus tropas o no tienen dinero para investigar en nuevas tecnologías. Cada territorio que controles genera riqueza para ti durante cada turno. La cantidad de dinero que hay en tus arcas de guerra aparece en la parte superior del mapa del mundo, seguida por tus ingresos entre paréntesis. Al principio de tu turno, se añade a tus reservas de dinero una cantidad equivalente a tus ingresos actuales; puedes hacer acopio de dinero durante varios turnos si necesitas ahorrar para realizar una investigación cara.

Puedes utilizar el dinero que ganes en el mapa del mundo para incorporar nuevos ejércitos, mejorar los ya existentes e investigar en nuevas tecnologías. Sin embargo, tus reservas monetarias en el mapa del mundo van por separado de tu provisión de dinero en el modo RTS del juego.

LA BARRA DE HERRAMIENTAS

Un tercio de la parte inferior de la ventana de juego contiene tu barra de herramientas.



Haz clic en el icono del ordenador en la esquina inferior izquierda de la barra de herramientas,

o pulsa la tecla [Esc] para abrir el menú Opciones, en el que puedes ajustar las opciones de juego, guardar o cargar tu partida, o volver al menú principal.

El minimapa está junto al menú Opciones. Te proporciona una visión general de la situación táctica mundial, y también controla tu vista del propio mapa táctico.

El panel de información aparece en el centro de la barra de herramientas. Cuando seleccionas un ejército o un territorio, las estadísticas acerca de los mismos aparecen en el panel de información.

Tienes la habilidad de elegir las opciones avanzadas del juego en la esquina inferior derecha de la barra de herramientas. En la mayoría de los casos, hay disponibles tres opciones:

Comprar: haz clic en **Comprar** [P] para abrir una nueva ventana en la que puedes comprar nuevos ejércitos o investigar en tecnologías innovadoras, si tienes dinero para pagarlo.

Archivo: haz clic en **Archivo** [H] para abrir una ventana que muestra los eventos de los turnos pasados, incluyendo movimientos de tropas, compras, los resultados de las batallas y eventos similares.

Fin de turno: haz clic en **Fin de turno** [E] para terminar tu turno actual y pasar el control del mapa del mundo a los otros jugadores.

Cuando seleccionas un ejército pasan a estar disponibles opciones extra. Estas opciones se describen a continuación.

EJÉRCITOS

No vas a ganar ninguna batalla en *Axis & Allies* con un lenguaje fuerte o con sanciones económicas: vas a necesitar ejércitos, y muchos, para derrotar a tus oponentes.

Éstos son los tipos de ejércitos disponibles en el mapa del mundo:



El **ejército de infantería** se representa con el icono de un soldado.

El **ejército mecanizado** se representa con el icono de un camión.



El **ejército acorazado** se representa con el icono de un tanque.

Un **ejército mejorado con Apoyo aéreo** se muestra mediante un icono que contiene un aeroplano.



Cada uno de esos ejércitos corresponde al nivel de tecnología que tienes disponible durante una batalla. Por ejemplo, si te enfrentas a un enemigo con un ejército de infantería, los únicos regimientos que podrás construir durante la batalla subsiguiente serán regimientos de infantería; no podrás construir unidades mecanizadas o acorazadas. Sin embargo, si inicias una batalla con un ejército acorazado, entonces podrás construir tanques,

unidades mecanizadas y unidades de infantería durante esa batalla.

Tus ejércitos defensivos se colocan automáticamente al principio de la guerra. Tienen la habilidad de crear infantería e infantería aerotransportada, pero no se pueden mover en el mapa del mundo. Los ejércitos defensivos se muestran mediante iconos de emplazamientos de cañones. **Nota:** los ejércitos defensivos no se pueden mover, por lo que haz lo posible para no perder aquéllos con los que comienzas.

MOVER EJÉRCITOS

Cuando haces clic en un ejército individual en el mapa del mundo, pasan a estar disponibles dos opciones en la esquina inferior derecha de la barra de herramientas: **Mover** [M] y **Atacar** [A]. Al mismo tiempo, aparecerán flechas alrededor de tu ejército, indicando sus opciones de movimiento. Cada ejército puede moverse a un territorio adyacente durante cada turno. Puedes mover todos los ejércitos que quieras por turno, pero solo puedes participar en una batalla durante un turno.

Para mover un ejército, haz clic en el mismo para seleccionarlo, y después haz clic derecho en el territorio al que quieras moverlo. Si el territorio pertenece a uno de tus aliados, o no está defendido, entonces tu ejército simplemente se moverá allí. Si el territorio está ocupado por un ejército hostil, entonces este movimiento se considerará un ataque, y se producirá una batalla (mira la sección Batallas en las páginas 24-25).

Si mueves tu ejército a un territorio independiente o no defendido, entonces tomarás el control de ese territorio al comienzo de tu turno siguiente.

COMPRAR EJÉRCITOS

Comienzas cada partida de Segunda Guerra Mundial solamente con un puñado de ejércitos. Si quieres invadir y capturar territorios enemigos, debes convertir parte de tus riquezas en ejércitos adicionales. Para hacer eso, haz clic en **Comprar** [P] en la esquina inferior derecha de la barra de herramientas y selecciona Ejércitos en el menú. Por supuesto, cuanto más avanzado sea un ejército, más te costará.

Los ejércitos comprados aparecerán en la capital de tu nación. No puedes colocarlos en ningún otro sitio del mapa del mundo.

MEJORAR EJÉRCITOS

Además de comprar ejércitos, también puedes gastar tu dinero en mejorar los ya existentes. Si seleccionas un ejército que sea capaz de ser mejorado, aparecerá una nueva fila de iconos en la esquina inferior derecha de la barra de herramientas. Haz clic en uno de los iconos disponibles para mejorar el ejército y darle la habilidad de crear unidades más poderosas durante los combates de RTS. Gastando cantidades de dinero cada vez mayores, podrás convertir un ejército de infantería en un ejército mecanizado o acorazado, o proporcionarle al ejército de infantería la habilidad de utilizar el apoyo aéreo.

Cuando conviertes un ejército de infantería en uno mecanizado, le proporcionas la habilidad de construir y utilizar vehículos durante los combates RTS. Si conviertes directamente un ejército de infantería en uno acorazado, también consigues la capacidad de crear regimientos mecanizados durante las batallas, ya que es un prerequisite para construir regimientos acorazados (tanques).

El apoyo aéreo es algo diferente de las otras mejoras. Si mejoras un ejército con apoyo aéreo, podrás construir y utilizar aviones durante las batallas de RTS, pero no obtendrás ninguna de las dos mejoras anteriores en el proceso. Por ejemplo, si mejoras un ejército de infantería con apoyo aéreo, podrás construir unidades de infantería y aeródromos durante las batallas de RTS, pero no obtendrás la habilidad de construir vehículos o tanques.

TECNOLOGÍA



Además de comprar nuevos ejércitos o mejorar los ya existentes, también puedes gastar dinero en adquirir nuevas tecnologías. Para comprar una tecnología, haz clic en **Comprar** [P], y después haz clic en la pestaña Tecnologías. Aparecerá una lista de las tecnologías disponibles. Coloca el cursor de tu ratón encima de una tecnología para ver información más detallada sobre lo que hace y a qué unidades afecta. Haz clic en una tecnología para comprarla.

BATALLAS

Cuando las fuerzas de dos naciones hostiles se encuentran en un territorio en el mapa del mundo, tiene lugar una batalla para decidir qué nación obtendrá el control de ese territorio.

INICIAR UNA BATALLA



Para que tenga lugar una batalla, el territorio en conflicto debe estar ocupado simultáneamente por dos ejércitos hostiles entre sí o más. Si es tu turno, podrás atacar a una nación hostil moviendo uno o más de tus ejércitos a un territorio hostil y haciendo clic en **Comen. batalla** (que sustituye al botón **Fin de turno**). Solo puedes iniciar una

batalla por turno, ¡por lo que analiza todo el mapa al comienzo de tu turno para decidir dónde golpear!

TIPOS DE BATALLAS



Pueden tener lugar dos tipos de batallas en la parte Segunda Guerra Mundial de *Axis & Allies*: una batalla de Resolución rápida o una batalla de RTS. Cuando dos ejércitos se encuentran, debes elegir qué tipo de batalla quieres iniciar.

Si eliges la Batalla de RTS, entonces entrarás en una simulación táctica como se describe

en "El campo de batalla" en las páginas 24-40. Tienes control completo sobre cómo construir tus fuerzas, y puedes formular un plan de ataque de especificaciones exactas.

En el modo Resolución rápida, el ordenador simula la batalla y determina instantáneamente el vencedor. El juego toma en cuenta el número y el tipo de ejércitos involucrados, así como las tecnologías que haya comprado cada bando. Ésta es la forma más rápida de terminar una batalla que estés seguro de ganar. Sin embargo, si ambos bandos están igualados, será más probable que ganes si atacas manualmente mediante una batalla de RTS.

Cuando dos jugadores controlados por el ordenador se atacan entre sí, puedes elegir ver una batalla de Resolución rápida o una de RTS. Nota: puedes seleccionar Resolución rápida como el tipo de batalla por defecto para los combates de ordenador contra ordenador seleccionando la opción

apropiada en el menú Opciones.

EJÉRCITOS Y BATALLAS

El tipo y el número de ejércitos que controlas en el mapa del mundo tienen un impacto directo en lo que puedes hacer durante una batalla de RTS.

Tu primera consideración debe ser el número de ejércitos con el que quieres atacar o defender un territorio. Cuando comienza una batalla de RTS, cada ejército localizado en un territorio te proporciona unos ingresos de bonificación. Cada ejército adicional te proporciona una cantidad de bonificación para tu dinero inicial, proporcionándote muchas más posibilidades de ganar.

Tu segunda consideración debe ser el tipo de los ejércitos que tienes en el mapa del mundo. Durante una batalla de RTS, solo se te permite construir unidades del mismo tipo que el ejército más avanzado que tengas en el territorio en disputa. Si solo tienes un ejército de infantería en un territorio, solo podrás construir regimientos de infantería durante una batalla en ese territorio. Si tienes un ejército de infantería y uno mecanizado, podrás construir unidades de infantería y mecanizadas, y así sucesivamente. Por lo tanto, incluso aunque tengas un gran número de ejércitos, puedes ser derrotado por un enemigo inferior en número pero con fuerzas más avanzadas tecnológicamente.

RESULTADOS DE LA BATALLA

El vencedor de una batalla conserva todos los ejércitos que utilizase en la misma, y consigue o mantiene el control del territorio donde se luchó la batalla.

Si mueves uno o más ejércitos a territorio enemigo, instigas una lucha y después pierdes la batalla subsiguiente, uno de tus ejércitos resultará destruido. Si tienes más de un ejército en la lucha, tus ejércitos restantes esconderán el rabo entre las piernas y se retirarán al territorio desde el que lanzaron su asalto. En tal circunstancia no cambia el control de ningún territorio.

Si pierdes una batalla que inició un enemigo moviéndose a tu territorio, entonces tu ejército más débil resulta destruido de forma permanente, y el enemigo obtiene el control del territorio. Si tienes varios ejércitos en el territorio, entonces tus ejércitos restantes intentarán retirarse al territorio aliado adyacente más fuerte. Si no hay territorios aliados adyacentes, entonces todos tus ejércitos resultarán destruidos de forma permanente. ¡No dejes que el enemigo te rodee!

EL CAMPO DE BATALLA

LA INTERFAZ



La pantalla de juego de RTS aparece una vez que ha comenzado la batalla. Es aquí donde puedes acumular tus fuerzas y llevar a cabo ataques contra tus enemigos.

LA NIEBLA DE GUERRA

Inicialmente, la mayoría de la pantalla está cubierta por una niebla gris (la niebla de guerra) que oscurece la posición de los edificios y las tropas de tu enemigo, pero revela las ubicaciones de las ciudades y el terreno. Si mueves tus ejércitos a una zona, se retirará la cobertura de niebla, revelando la presencia de enemigos. Cuando tus unidades abandonen una zona, el área se vuelve a cubrir de nuevo con niebla gris.

En algunos escenarios, el mapa entero puede estar cubierto por lo que se llama "niebla negra". Esta espesa niebla negra bloquea totalmente tu visión de las ciudades y el terreno subyacente. Una vez que la niebla negra haya sido explorada por un regimiento aliado, ya no volverá a aparecer.

Puedes ajustar tu vista en la pantalla de juego arrastrando el cursor de tu ratón al borde de la pantalla, y puedes hacer zoom para acercar y alejar con la rueda del ratón o con las teclas [Re Pág] y [Av Pág]. Para rotar la vista, puedes pulsar el botón central de tu ratón y moverlo, o utilizar las teclas [4] y [6] del teclado numérico.

MINIMAPA

El minimapa aparece en la esquina inferior izquierda y funciona como una representación de todo el campo de batalla. El contorno blanco representa la porción del mapa mostrada actualmente en la pantalla de juego.



Hay cuatro botones localizados en el minimapa que te proporcionan acceso a las funciones básicas del juego.



El icono **Suministros** [Ctrl-S] activa o desactiva la frontera de suministros.

El botón **Chat** [Intro] abre una ventana de chat con la que puedes comunicarte con otros jugadores.



El botón **Menú de juego** [Esc] abre un menú mediante el cual puedes cargar o guardar tu partida, ajustar opciones o salir.

El botón **Pausa** [Pausa] pone la pausa en el juego.



PANEL DE MANDO

El panel de mando aparece en la esquina inferior derecha. Este panel contiene un número de iconos utilizados para dar órdenes. Los iconos del panel de mando varían basándose en lo que está seleccionado actualmente en la pantalla de juego.



Encima del panel de mando hay cuatro botones que abren ventanas que contienen información y opciones útiles.

El botón **Objetivos** [F1] muestra los objetivos que debes cumplir para completar tu misión actual.



El botón **Tecnologías** [F2] muestra una lista de todas las tecnologías vigentes para tu ejército.

El botón **Registro de mensajes** [F3] abre una recopilación de todos los mensajes en pantalla recientes.



El botón **Política** [F4] te proporciona información básica relativa a las naciones involucradas en la batalla.

PANEL DE INFORMACIÓN



El panel de información aparece entre el minimapa y el panel de mando. En el momento en que

selecciones una unidad o un edificio en la pantalla de juego, en el panel de información aparecerá información importante sobre ellos.

A lo largo de la parte inferior del panel de información puedes ver una barra que contiene uno o más símbolos con números junto a ellos. Los símbolos son un resumen de cómo afectan a tu economía los objetos seleccionados.

A lo largo de la parte superior del panel de información puedes ver uno o más iconos. Estos iconos representan condiciones especiales que se aplican a la unidad o edificio seleccionados. Aquí aparecen en una fila la formación de una unidad, las propiedades especiales, las bonificaciones y los efectos de las tecnologías. Mueve el cursor del ratón sobre cualquiera de estos iconos para ver una descripción emergente.

Si has seleccionado un grupo de regimientos, se mostrará la bandera de cada regimiento en el panel de información. Debajo de cada bandera verás una agrupación de barras de salud de cada unidad dentro de ese regimiento. La parte derecha del panel de información incluye tres botones de formación.

Puedes ver más información de una unidad individual seleccionando el regimiento de la misma y haciendo clic en el icono de la unidad en el panel de información. Cuando hagas clic en el icono de la unidad, el panel de información cambiará para mostrar las estadísticas de la unidad. Aparecerán los valores de ataque y defensa de esa unidad, junto con las propiedades y habilidades especiales que la unidad posea.

BARRA DE ESTADÍSTICAS



La barra de estadísticas se encuentra encima del panel de información. Muestra un resumen de todo el dinero, municiones, combustible, y límite de unidades de la nación. Cuando pases el cursor de tu ratón sobre una opción que afecte a tu economía, aparecerá una segunda barra de estadísticas sobre la primera. La segunda barra te muestra cómo quedará tu economía si eliges activar el objeto en cuestión.

BARRA DE OPERACIONES Y BARRA DE GRUPO



Hay dos iconos en la esquina superior izquierda de la pantalla de juego. El primero es la barra de operaciones especiales. Puedes hacer clic en ella para expandir y cerrar un conjunto de iconos para cada una de las operaciones especiales disponibles para tu general. Haz clic en cualquier operación que no esté en gris para utilizarla. En ese momento, el icono aparecerá en gris y la barra roja debajo de él comenzará a llenarse. Cuando la barra esté llena,

podrás utilizar la habilidad, siempre que tengas la experiencia del ejército necesaria para pagar por ella.

La barra de grupo está situada a la derecha de la barra de operaciones especiales. Cuando asignes un grupo a una tecla de acceso rápido, aparecerá en la barra de unidades. Como ocurre con la barra de operaciones especiales, al hacer clic en el icono expandirás o cerrarás toda la barra de grupo.

BASES

Tus bases son el corazón de tus operaciones; desde esos edificios gestionarás tu economía, desplegarás tropas, investigarás en tecnologías avanzadas y enviarás misiones aéreas especiales. Una comprensión adecuada de las bases y de sus componentes es vital para tu éxito.

DESPLIEGAR Y RECOLOCAR EDIFICIOS DE LA BASE

La clave de una campaña militar exitosa es la flexibilidad. Por consiguiente, la mayoría de tus edificios no son estructuras permanentes. Pueden desmontarse, cargarse sus componentes en vehículos de transporte, y moverse a lugares más estratégicos en poco tiempo.

Cuando un edificio está en vehículos de transporte, puede recibir órdenes de movimiento igual que un regimiento. Haz clic en el icono Descargar [P] cuando estés listo para ensamblar tu edificio. Mueve tu ratón al lugar donde quieras ensamblar el edificio, haz clic en un lugar del escenario y el transporte se moverá a ese lugar y descargará el edificio. **Nota:** si el edificio se vuelve rojo, es porque estás intentando colocarlo en un lugar donde no puede estar. Puede estar demasiado cerca de otro edificio, en una montaña, en el agua, y en lugares similares.

Si quieres mover un edificio a un lugar diferente, haz clic en el icono Cargar [P] y el edificio volverá a los vehículos de transporte, listo para ser movido a un nuevo lugar.

EDIFICIOS DE LA BASE Y TU ECONOMÍA

Además de desplegar regimientos, los edificios de la base añaden dinero a tu economía. Cada edificio de la base produce una pequeña cantidad de dinero, que puedes utilizar para financiar a tu ejército.

Hay un límite en la cantidad de edificios que puedes construir; este número aparece en la barra de estadísticas.

TIPOS DE EDIFICIOS DE LA BASE

Las unidades y la arquitectura de cada nación son únicas, pero todos los edificios pertenecen a una de las siguientes categorías (mira la página siguiente):

CUARTEL GENERAL DEL CUERPO

El cuartel general del Cuerpo es el centro de tu base. Es normalmente el único edificio desplegado al principio de una batalla y te proporciona una economía inicial. El cuartel general del Cuerpo sirve como origen del resto de tu base. Todos los demás edificios (excepto los búnkeres) se despliegan desde él, y aquí también pueden desarrollarse las tecnologías más básicas.



CUARTEL GENERAL DE DIVISIÓN



El cuartel general de división es el caballo de carga de tu base; tus regimientos se reclutan aquí.

Hay varios tipos de cuarteles generales de división, cada uno de los cuales se especializa en producir un tipo específico de regimiento:

- Los cuarteles generales de división de infantería producen soldados de infantería.
- Los cuarteles generales de división mecanizada producen regimientos mecanizados.
- Los cuarteles generales de división acorazada producen tanques.

Nota: dependiendo del escenario o del tipo de ejército que utilices en una campaña de Segunda Guerra Mundial, ciertos tipos de cuarteles generales de división y sus regimientos asociados pueden no estar disponibles para que los despliegues.

EDIFICIOS DE APOYO



Los edificios de apoyo no hacen mucho por sí solos. Su propósito es mejorar a otros edificios. Principalmente lo consiguen permitiéndote investigar tecnologías adicionales que hacen más efectivas a tus unidades. También permiten a tus cuarteles generales de división producir unidades más avanzadas.



DEPÓSITOS

Hay tres tipos de depósitos: depósitos de suministros, depósitos de combustible y depósitos de municiones.

- Los depósitos de suministros expanden tu zona de suministro y no cuentan en tu límite de edificios.

- Los depósitos de combustible suministran combustible a tus unidades y cuentan como uno en tu límite de edificios.
- Los depósitos de municiones suministran munición a tus unidades y cuentan como uno en tu límite de edificios.

BÚNKERES

Los búnkeres son edificios defensivos especiales que son construidos por ingenieros en lugar de ser desplegados por vehículos de transporte. Para construir un búnker, selecciona un regimiento de ingenieros y haz clic en el icono **Construir** en el panel de mando. Elige el tipo de búnker que quieras construir, y después colócalo como si se tratase de un edificio estándar. Tus ingenieros se pondrán manos a la obra y construirán el búnker en el lugar que indiques.



CIUDADES

Las ciudades son conjuntos de estructuras independientes que cualquier nación puede controlar, y no están incorporadas a las bases. Puedes tomar el control de una ciudad cuando tus regimientos ocupen su centro (y no haya enemigos en ella). Las ciudades proporcionan un empuje significativo a tu economía y también expanden tu zona de suministro.

LA ECONOMÍA

RECURSOS

Los ejércitos no son gratis, puesto que requieren suministros y que se les pague. Hay tres recursos principales que dan apoyo a tus tropas en Axis & Allies: dinero, combustible y munición.

DINERO

El dinero es el único recurso que se acumula. En tu barra de estadísticas puedes ver dos números, algo como 466 (+90). El primero de esos dos números es tu reserva, tu dinero acumulado. El segundo número es la cantidad de dinero que ganas por minuto. Cuando pagas por



desplegar nuevos regimientos o edificios, el coste monetario se deduce de tu reserva.

Aunque tus ingresos monetarios por minuto pueden ser negativos, nunca puedes tener menos de cero en tu reserva. Sin embargo, si tu reserva está en cero y tienes ingresos negativos, las cosas empezarán a ir mal para ti. Por ejemplo, las unidades que estén recibiendo suministros los recibirán de forma mucho más lenta (la salud de las unidades que no estén recibiendo suministros se vacía lentamente hasta que desaparecen por completo). Además, cuando tienes ingresos negativos no puedes construir nuevos edificios o reparar los que ya tengas.

COMBUSTIBLE, MUNICIONES Y MANTENIMIENTO



El combustible y las municiones son recursos que dan apoyo a las unidades. El combustible y las municiones se muestran en la barra de estadísticas junto al dinero. Ten en cuenta que esos recursos solo muestran tus ingresos por minuto; el combustible y la munición no se acumulan de la misma forma que el dinero.

Cuando despliegas una unidad o construyes búnkeres, gastas tus ingresos de municiones y/o de combustible. Esto se conoce como mantenimiento. Si, por ejemplo, tienes unos ingresos de combustible de +20 y despliegas un regimiento de tanques pesados que tiene un mantenimiento de combustible de -18, tus ingresos de combustible bajan a +2 mientras exista el regimiento de tanques. Si utilizas más recursos de los que consigues, la diferencia se deduce de tus ingresos monetarios.

Comprar suministros extra no es barato. Una unidad de municiones cuesta dos unidades de dinero, y una unidad de combustible cuesta tres unidades de dinero. Si tienes unos ingresos de combustible de +10 y construyes el mismo regimiento de tanques pesados mencionado anteriormente (mantenimiento de combustible de -18), tus ingresos de combustible bajarán a -8 por minuto. Esos ingresos de combustible de -8 te costarían -24 unidades de dinero por minuto: ¡un caro problema, desde luego!

LÍMITE DE UNIDADES

La siguiente estadística que puedes ver en la barra de estadísticas es el límite de unidades. El límite de unidades es una representación de la cantidad de tropas que puede soportar la infraestructura de tu base. Tu cuartel general del Cuerpo inicial te proporciona un límite de unidades pequeño: normalmente +3. Esto significa que puedes construir un máximo de tres regimientos. A medida que añadas edificios adicionales, el límite de unidades aumenta a +20.



LÍMITE DE EDIFICIOS



El límite de edificios es una representación del número de edificios que puede soportar la infraestructura de tu base.

EXPERIENCIA DEL EJÉRCITO

La experiencia del ejército aparece en la esquina superior izquierda de la barra de operaciones. Es distinta de la experiencia conseguida por los regimientos individuales. Aunque ambas se consiguen al participar en combates, la experiencia del ejército se utiliza para pagar por la utilización de operaciones especiales.

EJÉRCITOS Y COMBATE

Construir una base grandiosa puede impresionar a tu enemigo, pero no le detendrá cuando sus tanques comiencen a rodar. Para eso necesitas un ejército.

UNIDADES Y REGIMIENTOS

Las unidades son los soldados individuales, tanques y vehículos que componen tus fuerzas. Cada unidad tiene habilidades, costes, puntos débiles y puntos fuertes únicos que, cuando se reúnen, definen la naturaleza de tu ejército.

Cada unidad se compone de varias estadísticas, propiedades y habilidades. Puedes acceder a esas estadísticas seleccionando una unidad y mirando en el panel de información.

- El valor de ataque es una indicación de cómo de eficaz es una unidad para dañar a los enemigos. Si pasas tu cursor sobre el icono **Valor de ataque**, puedes ver información adicional útil, como la Cadencia de disparo de la unidad y si su ataque puede dañar a otras unidades cercanas a su objetivo.
- El valor de defensa indica cómo de resistente es tu unidad al daño.
- Las habilidades especiales, como la de reparar edificios, se representan por iconos debajo de los valores de ataque y daño.

Algunas unidades tienen propiedades únicas. Por ejemplo, un tanque es especialmente resistente a los disparos de armas pequeñas, más de lo que su valor defensivo podría sugerir. Las propiedades especiales de la unidad aparecen como iconos a lo largo de la parte superior del panel de información. Pasa tu cursor sobre cualquiera de ellos para conseguir más información sobre lo que hacen. Aquí también puedes obtener detalles sobre los modificadores producidos por condiciones especiales, tales como las

formaciones o el terreno.

No puedes dar órdenes a unidades individuales en Axis & Allies. En lugar de ello, mandas grupos de unidades llamados regimientos. Un regimiento es un grupo de entre dos y ocho unidades.

Las unidades en un regimiento pueden ser idénticas, como en un Regimiento de infantería, compuesto por ocho infanterías. Pero también pueden estar compuestas por tipos diferentes, como en un Regimiento de infantería mecanizada, compuesto por tres infanterías, dos infanterías de ametralladoras, un tanque ligero y dos semiorugas.

Para construir un regimiento, selecciona una estructura capaz de desplegarlo (normalmente un cuartel general de división) y haz clic en el icono **Desplegar** [D]. El panel de mando cambia para mostrar un icono por cada tipo de regimiento. Cada tipo está compuesto de un número de unidades elegidas para un propósito específico, como puede ser antitanque o antiaéreo. Si un icono es gris, te falta el edificio de apoyo necesario para construir ese regimiento en particular (la descripción emergente del icono en gris te cuenta lo que tienes que construir para acceder a ese regimiento). Una vez que hayas elegido el regimiento que quieres desplegar, haz clic en su icono y la estructura comenzará a construirlo.

Después de algunos segundos, aparecerá la primera unidad de tu nuevo regimiento. Al principio solo verás esa unidad; y al seleccionarla te mostrará que las imágenes de las unidades restantes en ese regimiento están en gris. Si sigues mirando, verás que la barra de salud debajo de la primera imagen en gris comienza a llenarse. Cuando esté llena, esa unidad aparecerá y se unirá al regimiento, después de lo cual se comenzará a llenar la barra de la siguiente unidad en gris. Este proceso continuará mientras tu nuevo regimiento esté recibiendo suministros (mira Salud y suministros en las página 39), o hasta que se complete el regimiento.

DAR ÓRDENES BÁSICAS

Una vez que tengas un regimiento bajo tu mando, necesitarás darle algunas órdenes. En la barra de mando aparecen cinco órdenes básicas: Moverse, Atacar, Huir, Parar y Hacer guardia.



- Haz clic en **Moverse** [M] y después en un espacio abierto en la pantalla del campo de batalla para ordenar a tu regimiento que se mueva a esa ubicación. También puedes hacer clic derecho en tu destino para que el regimiento seleccionado se mueva allí.



- Haz clic en **Atacar** [A] y después en una unidad o estructura enemiga para ordenar a tu regimiento que ataque a ese enemigo, y le persiga si huye. Como al utilizar la orden Moverse, al hacer clic derecho en un enemigo también emitirás una orden de Atacar.



- **Huir** [R] es una variante de la orden **Moverse**. Pone temporalmente a tu regimiento en formación de Columna, lo que le permite moverse rápidamente mientras evita a los enemigos en lugar de atacar. Cuando el regimiento llegue a su destino, volverá a su formación previa. También puedes mantener pulsada la tecla [Alt] y hacer clic derecho para emitir automáticamente una orden de huir.



- **Parar** [S] le dice a un regimiento que pare lo que esté haciendo.



- **Hacer guardia** [G] le dice a un regimiento que permanezca cerca de una unidad o ubicación, atacando a los enemigos que lleguen cerca de él.

TERRENO Y FORMACIONES

Saber cómo mover a tus unidades por tu base es bueno, pero el comandante inteligente sabe que el camino hacia la victoria no está bien pavimentado, sino bloqueado por bosques, junglas y montañas.

Si tus regimientos están en terreno difícil, su movimiento puede ralentizarse. También pueden verse afectados por ventajas o penalizaciones adicionales. La jungla, por ejemplo, limita mucho la velocidad de movimiento. También crea grandes penalizaciones defensivas para los vehículos mientras que proporciona enormes bonificaciones defensivas para la infantería. Las bonificaciones o penalizaciones del terreno se resumen en el panel de información mientras esté seleccionado el regimiento afectado.

Las tropas experimentadas que están en movimiento no van desperdigadas, sino que marchan en formaciones diseñadas para proporcionarles una ventaja. Cuando tengas seleccionado un regimiento, verás tres iconos en la parte derecha del panel de información. Son las formaciones disponibles para ese regimiento. Son **Asalto** [Q] (la formación predeterminada para un regimiento

nuevo), **Agresivo** [W] y **Columna** [E]. Haz clic en el botón de una formación para colocar tu regimiento en esa formación.

Cada formación afecta a tu eficacia en combate o a tu velocidad máxima (o a ambas). Es importante elegir la formación adecuada a tus necesidades. Las formaciones más rápidas por lo general tienen menor eficacia en ataque, lo que implica que son útiles para moverse rápidamente. Sin embargo, las formaciones más rápidas no son tan adecuadas para el combate.

La formación también determina el comportamiento de un regimiento cuando se encuentra con un enemigo. Cuando está en formación de asalto o agresiva, un regimiento es agresivo, y atacará a los enemigos que tenga a la vista. Cuando esté en formación de columna, un regimiento sigue un comportamiento pasivo, generalmente ignorando a los enemigos próximos.



Las distinciones entre formaciones son importantes; si quieres mover un regimiento de tanques a través de una base enemiga para atacar a un regimiento enemigo en el otro lado, debes ponerlo en formación de columna, o se detendrá y destruirá todos los edificios que encuentre en su camino. Cuando llegue a su objetivo, tendrás que colocarlo de nuevo en formación de asalto, o sufrirá una cuantiosa penalización cuando luche con el enemigo.

EFICACIA EN COMBATE

Cuando selecciones uno o más regimientos, verás una barra roja sobre sus banderas en el panel de información. Ésta es su eficacia en combate, una medida general de cómo de eficaces serán en combate. Si las barras están llenas, son 100% eficaces; si están medio llenas, son eficaces al 50%.

Si cambias su formación y les das una orden, verás como la barra comienza a cambiar lentamente hasta que su eficacia en combate alcance el nivel asociado con la nueva formación (mira la página siguiente). La barra cambia lentamente, pero no de forma instantánea. Debes tener en cuenta la velocidad de este cambio cuando decidas cuándo lanzar un ataque.

Formación	Eficacia en combate	Velocidad	Comportamiento
Asalto	+0	-25%	Agresivo
Normal	-25%	+0	Agresivo
Columna	-50%	+25%	Pasivo

ATRINCHERAMIENTO

Las tropas que esperan al enemigo no se quedan sentadas; eligen las mejores posiciones, cavan trincheras y apilan sacos de arena. Si un regimiento se deja el tiempo suficiente en un lugar, se atrincheran. Puedes identificar una unidad atrincherada por los sacos de arena que aparecen alrededor de su bandera. Las unidades atrincheradas consiguen varias bonificaciones en combate y por lo tanto están indicadas para mantener posiciones defensivas clave.

GRUPOS Y DIVISIONES

Comandar una docena de regimientos en el fragor de la lucha puede ser una tarea ardua. Para hacerla más fácil, puedes seleccionar y agrupar hasta seis regimientos al mismo tiempo y darles órdenes de forma simultánea. Para seleccionar y agrupar varios regimientos, haz clic en un área abierta, mantén pulsado el botón izquierdo del ratón y arrástralo formando un cuadro alrededor de todos los regimientos que quieres incluir. También puedes añadir o quitar regimientos manualmente manteniendo pulsadas **[Mayús]** o **[Ctrl]** y haciendo clic en un regimiento.

Una vez que hayas seleccionado un grupo, puedes guardarlo manteniendo pulsada **[Ctrl]** y pulsando cualquiera de las teclas numéricas del teclado. Con esto asignas todos los regimientos en ese grupo a esa tecla numérica, lo que te permitirá volver a seleccionar ese grupo pulsando esa tecla numérica. Cuando asignas un grupo a una tecla numérica de esta forma, ese grupo aparece en la barra de unidades en la parte superior de la pantalla.

Nota: puedes añadir grupos a la barra de unidades directamente haciendo clic derecho en un cuadrado vacío, y puedes seleccionarlas haciendo clic en sus imágenes en la barra. Si quieres, también puedes asignar regimientos individuales y edificios a las teclas de acceso rápido y a la barra de unidades de la misma forma.

Los regimientos en un grupo son un puñado de regimientos individuales que se agrupan juntos. Cuando se les dan órdenes, se mueven y luchan de forma independiente, cada uno en su propia formación por separado. Los regimientos más lentos se quedan rezagados, y los regimientos más débiles terminan

enfrentándose cara a cara con el enemigo, como si estuviesen solos. Si quieres que un grupo actúe junto, selecciónalo y haz clic en el icono **Actuación en grupo [V]** para formarlo en una división. Una división funciona como un solo regimiento gigante. Si se coloca en formación de asalto, cada regimiento asume esa formación, y toda la división forma una sola formación de asalto más grande, poniendo los regimientos más débiles en retaguardia y los más fuertes en vanguardia. Una división se mueve y lucha junta, lo que le da una ventaja sobre las unidades agrupadas que actúan por separado. Haz clic de nuevo en el icono **Actuación en grupo** para separar una división en un grupo.

SALUD Y SUMINISTROS

Cada unidad tiene una cierta cantidad de salud. Cuando una unidad recibe daños en combate, pierde una parte de esta salud; y cuando la pierde por completo, la unidad muere.

Cuando seleccionas un regimiento, aparece una barra verde debajo de cada unidad. La barra verde representa la cantidad de salud que le queda a una unidad. Puedes ver la salud de forma numérica moviendo tu cursor sobre el icono de una unidad en el panel de información.

No te preocupes demasiado por tener algunas bajas. Mientras sobreviva un miembro de un regimiento, todo el regimiento puede ser restaurado a su fuerza completa.

ZONA DE SUMINISTRO

Un área circular conocida como la zona de suministro abarca cada edificio importante y depósito de suministros de una base. Puedes ver la zona de suministro haciendo clic en el icono asociado cerca del minimapa. Cualquier regimiento incorporado dentro de esta área estará recibiendo suministros. Mientras reciban suministros, las unidades incorporadas en un regimiento recuperan la salud perdida, una por una, y las unidades que se perdieron en combate son reemplazadas por nuevas unidades sin coste. Es preferible reabastecer a las unidades que reemplazar regimientos completos por una simple razón: los regimientos de reemplazo están formados por reclutas sin experiencia. Las bonificaciones otorgadas a regimientos más experimentados hacen que merezca la pena retirar a regimientos gravemente dañados a la base más cercana en lugar de dejar que sean aniquilados y reemplazados.

Si los enemigos llegan cerca de un edificio que proporciona una zona de suministro, entonces dicha zona se desactiva hasta que el enemigo es forzado a retroceder. ¡Es difícil hacer negocios cuando las balas atraviesan las paredes!

MORAL

A nadie le gusta que le disparen. Cuando los soldados están en situaciones peligrosas o desagradables, tienden a desanimarse y a asustarse. Si se mantienen en esas situaciones durante demasiado tiempo sin descansar, es muy posible que huyan del enemigo en el siguiente encuentro.

Cada regimiento tiene un valor de moral, mostrado en pantalla como una barra azul debajo de la bandera de la compañía. Hay algunas cosas que harán que descienda esta moral. Solo por el hecho de estar en combate, la moral desciende lentamente, y la eliminación de una unidad dentro del regimiento puede provocar una bajada significativa de la moral. También hay algunos factores que provocarán que aumente la moral de un regimiento, como estar apartado un tiempo del combate o matar a un enemigo. Hay muchas más cosas que pueden hacer que suba o baje la moral de un regimiento durante una batalla, y esos factores son diferentes para cada tipo o regimiento.

Un comandante debe ser consciente de los riesgos de permitir que la moral de sus regimientos caiga demasiado. Selecciona un regimiento y mira la barra de moral azul debajo de su bandera en el panel de información. La línea vertical en la barra de moral indica el punto de ruptura del regimiento. Cuando la moral de un regimiento desciende por debajo de su punto de ruptura, el regimiento saldrá en desbandada. Cuando un regimiento sale en desbandada, adopta una formación de columna y se aleja de sus enemigos. No tienes control sobre él hasta que se pare por sí mismo, y es tan probable que se meta más profundamente en los problemas como en zonas más seguras.

EXPERIENCIA

Cuando tus tropas se enfrenten en batallas, pasarán de ser meros reclutas a actuar como veteranos aguerridos; esto se representa por el nivel de experiencia de un regimiento. La experiencia es una representación numérica de lo que un regimiento ha aprendido, y puedes verla moviendo tu cursor sobre el icono Experiencia mientras tienes seleccionado un regimiento. Cuando un regimiento gana una cierta cantidad de experiencia, avanza al siguiente nivel, lo que los convierte en combatientes más eficaces. Los regimientos comienzan como reclutas, y hay tres niveles de experiencia adicionales que pueden conseguir a medida que progresen en combate:



NIVELES DE EXPERIENCIA

Nivel	Exp. necesaria	Símbolo
Nivel	Exp. necesaria	Símbolo
Recluta	0	(sin símbolo)
Normal	100	Un galón
Veterano	250	Dos galones
Élite	500	Sargento primero

GENERALES Y OPERACIONES ESPECIALES

Un solo General, elegido de entre un grupo de cuatro disponibles para cada nación, dirige a cada ejército. Cada General tiene cuatro operaciones especiales propias distintivas, basadas en hechos históricos, que puedes utilizar durante la partida para proporcionar una ventaja a tu bando o para debilitar a tus enemigos. Expande la barra de operaciones especiales en la parte superior izquierda de la pantalla de juego para acceder a esas funciones. Cada operación especial tiene un coste de experiencia del ejército que debes pagar cada vez que la utilices.

ALIADOS

Teniendo aliados consigues varios efectos positivos. La mayor ventaja es que los aliados pueden utilizar las zonas de suministros de otros aliados. Esto implica que tus regimientos pueden reabastecerse en una base, depósito de suministros o ciudad aliada.

La visibilidad del mapa también se comparte entre los aliados, tanto en la pantalla de juego como en el minimapa.

En la parte inferior izquierda del panel de mando está el icono **Comandos de equipo** [T]. Al hacer clic en este icono aparecerán dos o más iconos adicionales en el panel de mando. El primero es el icono **Comandos de equipo aliado** [A], que puedes utilizar para comunicarte con todos tus aliados a la vez. Haz clic en este icono para mostrar cuatro iconos a lo largo de la parte superior del panel de mando, que te permiten coordinar acciones con tus aliados colocando una serie de bengalas. Las bengalas son señales que aparecen en los minimapas de los aliados y en sus pantallas de juego para pedir una acción específica. En la parte inferior del panel Comandos de equipo



aliado está el icono **Informe** [A]. Haz clic en **Informe** para mostrar a tus aliados la información mostrada en tu barra de estadísticas.

Si miras de nuevo al panel de mando después de hacer clic en el icono **Comandos de equipo** verás que, además del icono **Comandos de equipo** aliado, tienes un icono para cada aliado individual. Hacer clic en uno de esos iconos te permite comunicarte directamente con ese aliado.

Además de los iconos de bengala, tienes un conjunto de cuatro iconos de tributos. Los dos primeros iconos te permiten darle dinero, unidades o edificios a tu aliado. Los dos segundos iconos siguientes te permiten pedir un tributo en particular a un aliado.

Nota: no todas las unidades y edificios pueden darse como tributo.

EJÉRCITOS Y GENERALES

UNIDADES

La mayoría de las unidades se construyen en varios cuarteles generales. Como la tecnología militar disponible para cada nación en Axis & Allies es más o menos similar, cada nación utilizará un fondo de unidades común en su lucha por el dominio del mundo. Sin embargo, una nación puede tener una mejor implementación de una unidad individual que otra. Por ejemplo, los tanques de Alemania eran muy temidos en el campo de batalla. Por consiguiente, deberías suponer que los tanques alemanes en el juego serán más poderosos que los británicos, por ejemplo. Cada nación también tiene una o dos unidades especiales que son exclusivas de esa nación. Mira la sección "Naciones y generales" en las páginas 48-54 para tener más información.

UNIDADES DE INFANTERÍA

Las unidades de infantería se construyen en un cuartel general de división de infantería.

INFANTERÍA

Los soldados ganan las guerras, y tu regimiento de infantería básico te servirá bien en cualquier clase de enfrentamiento. La infantería utiliza fusiles o ametralladoras. Las unidades con ametralladoras tienen un ataque más potente y pueden disparar desde más lejos, pero tienes menos unidades de

este tipo en cualquier regimiento que soldados con fusiles.

INFANTERÍA ANTITANQUE

Esta unidad de infantería especializada está diseñada para destruir tanques enemigos con su lanzacohetes montado en el hombro.

FRANCOTIRADORES

Esta mortífera unidad dispara lentamente e inflige una elevada cantidad de daño a las tropas enemigas. Sin embargo, los francotiradores no son eficaces contra vehículos.

INFANTERÍA DE MORTEROS

Las unidades de infantería de morteros ocupan la retaguardia en los regimientos de infantes de artillería. Se aprovechan de las mismas tecnologías que la artillería y pueden **Bombardear** al enemigo.

OFICIAL

Los oficiales son responsables de conducir en la batalla a los regimientos de infantería y de mantener la moral alta durante los tiroteos.

INGENIERO

Los ingenieros son responsables de reparar las estructuras dañadas en tu base. También pueden construir búnkeres y otras estructuras defensivas.

PARACAIDISTA

Los paracaidistas pueden desplegarse desde aeródromos o portaaviones hasta ubicaciones detrás de las líneas enemigas. En muchos aspectos son idénticos a la infantería, excepto en que no poseen el ataque con granadas de los soldados normales.

OFICIAL PARACAIDISTA

Un oficial paracaidista está al frente de cada regimiento de infantería aerotransportada.

UNIDADES MECANIZADAS

Tus regimientos mecanizados están compuestos en su mayoría por semiorugas. Los semiorugas acorazados de la Segunda Guerra Mundial pueden utilizarse de multitud de formas, entre otras como transportes acorazados de personal y como cañones antiaéreos móviles. Las unidades mecanizadas se construyen en un cuartel general de división mecanizada.



SEMIORUGA

La mayoría de los regimientos mecanizados contienen al menos uno o dos semiorugas normales. Son particularmente apropiados para mover rápidamente unidades de infantería.

SEMIORUGA ANTIAÉREO

Este cañón antiaéreo móvil es el ingrediente central del regimiento antiaéreo mecanizado, y constituye el componente antiaéreo en los regimientos de infantería antiaérea y de tanques. Estas unidades no pueden disparar a objetivos terrestres, por lo que tienes que mantenerlas protegidas.

SEMIORUGA DE ARTILLERÍA

Esta pieza de artillería autopropulsada puede disparar a un objetivo desde mucha distancia.

COCHE BLINDADO

El coche blindado es la unidad de mando de los regimientos mecanizados.

UNIDADES ACORAZADAS

Aunque se utilizaron tanques en la Primera Guerra Mundial, no fue hasta la Segunda Guerra Mundial cuando se convirtieron en una parte integral de las fuerzas armadas de cada contendiente. Para ese conflicto se produjeron más de 200.000 tanques, la mayoría por Alemania, Gran Bretaña, Rusia y los Estados Unidos. En *Axis & Allies*, los tanques los produce tu cuartel general de división acorazada.

TANQUE LIGERO

Este tanque no es la unidad mejor acorazada del campo de batalla, pero es más que suficiente para competir con la mayoría de las unidades mecanizadas o de infantería. Los tanques ligeros son los que menos recursos consumen.

Además de un regimiento normal de tanques ligeros, también puedes construir un regimiento acorazado mecanizado, más caro pero que incluye un par de semiorugas.

TANQUE MEDIO

Los tanques medios requieren más recursos que los

tanques ligeros, pero a cambio ofrecen más potencia.

TANQUE PESADO

Si puedes permitirte la enorme inversión de recursos, no hay mejor regimiento para cualquier propósito que uno compuesto por tanques pesados.

TANQUE DE ARTILLERÍA

La variante acorazada de la artillería autopropulsada puede infligir grandes daños a las estructuras y unidades enemigas desde detrás de la primera línea de batalla.

TANQUE DE MANDO

Cada regimiento debe tener un comandante, y los de tanques no son una excepción.

UNIDADES AÉREAS

CAZA

Los cazas proporcionan escolta a los bombarderos, atacan a otros aviones o ametrallan objetivos terrestres o navales.

BOMBARDERO

Cuando necesites pulverizar objetivos terrestres o navales, los bombarderos son la unidad indicada. Aunque son caros de utilizar, garantizan una impresión duradera en cada ataque.

UNIDADES NAVALES

PORTAAVIONES

Los portaaviones son en esencia aeródromos móviles acuáticos. No obstante, tienes que protegerlos, puesto que son vulnerables a los ataques de los aviones enemigos.

ACORAZADO

Los acorazados son la unidad con mayor capacidad ofensiva del juego, con cuatro cañones principales capaces de disparar de forma simultánea, pero para los que es imposible disparar a objetivos que estén demasiado lejos tierra adentro.



ESTRUCTURAS

Si quieres tener éxito en conquistar a tus enemigos, necesitarás utilizar bastantes estructuras diferentes en las batallas del modo Batalla.

CUARTEL GENERAL DEL CUERPO

El cuartel general del Cuerpo es el centro de tu estructura de mando militar. Puede investigar tecnologías de aplicación general, desplegar depósitos de suministros y construir cuarteles generales para cada rama de tus fuerzas armadas.

Construye: cuartel general de división de infantería, cuartel general de división mecanizada, cuartel general de división acorazada, aeródromo, depósito de suministros, brigada de ingenieros, parque motorizado, brigada de artillería, depósito de municiones, depósito de combustible, depósito de suministros.

CUARTEL GENERAL DE DIVISIÓN DE INFANTERÍA

Todos tus regimientos de infantería se construyen en tu cuartel general de división de infantería.

Construye: regimiento de infantería, regimiento de infantería antitanque, regimiento de infantes de exploración, regimiento de infantes de artillería, regimiento de ingenieros.

CUARTEL GENERAL DE DIVISIÓN MECANIZADA

Si quieres construir un semioruga, primero necesitas construir un cuartel general de división mecanizada.

Construye: regimiento de semiorugas, regimiento de semiorugas antiaéreos, regimiento de semiorugas antitanque, regimiento de semiorugas de artillería, regimiento de infantería mecanizada.

CUARTEL GENERAL DE DIVISIÓN ACORAZADA

El cuartel general de división acorazada es la fuente de tus caros (pero poderosos) regimientos de tanques.

Construye: regimiento de tanques ligeros, regimiento de tanques medios, regimiento de tanques pesados, regimiento de tanques de artillería, regimiento de infantería acorazada.

CUARTEL GENERAL DE DIVISIÓN AEROTRANSPORTADA

El cuartel general de división aerotransportada te proporciona paracaidistas. Los paracaidistas pueden

utilizarse como tropas terrestres y como tropas transportadas por avión.

AERÓDROMO

Un aeródromo se reabastece continuamente con unas existencias de cazas y bombarderos, que residen en el mismo aeródromo. Los cazas defienden automáticamente el aeródromo si es atacado, o pueden enviarse en misiones de reconocimiento aéreo en territorio enemigo. Los bombarderos pueden realizar ataques aéreos (bombardeos), con una escolta de cazas si los tienes disponibles. Tienes que pagar por cada reconocimiento aéreo o ataque aéreo que pidas, por lo que necesitarás muchos cuarteles generales de división si planeas utilizar mucho el apoyo aéreo.

BRIGADA DE INGENIEROS

La estructura brigada de ingenieros no construye nada por sí sola, pero necesitas tener una antes de poder construir algunas de las unidades más avanzadas del juego. También alberga algunas de las tecnologías a desarrollar más básicas.

Necesaria para: semioruga antiaéreo, ingeniero.

PARQUE MOTORIZADO

Como la brigada de ingenieros, el parque motorizado no construye nada, pero necesitas tener uno si quieres construir unidades mejores o investigar tecnologías relacionadas con los vehículos.

Necesario para: infantería antitanque, tanque medio, tanque pesado.

BRIGADA DE ARTILLERÍA

La última de las tres instalaciones de investigación que necesitas, la brigada de artillería, te permite construir las unidades más potentes del juego e investigar una serie de tecnologías relacionadas con los tanques.

Necesaria para: infantería de morteros, semioruga de artillería, tanque de artillería.

DEPÓSITO DE SUMINISTROS

Los depósitos de suministros expanden tu zona de suministro. Los depósitos de suministros no cuentan para tu límite de edificios.

DEPÓSITO DE COMBUSTIBLE

Los depósitos de combustible producen combustible para tus unidades. Cada depósito de combustible cuenta como un edificio en tu límite de edificios.

DEPÓSITO DE MUNICIONES

Los depósitos de municiones producen municiones para tus unidades. Cada depósito de municiones cuenta como un edificio en tu límite de edificios.



NACIONES Y GENERALES

ESTADOS UNIDOS

GENERAL PATTON



Patton fue uno de los generales más extravagantes de la Segunda Guerra Mundial. Ayudó a invadir el norte de África francés en 1942, comandó el 3º Ejército durante la invasión de Francia y relevó a la 101ª División Aerotransportada que había sido rodeada en Bastogne durante la batalla de las Ardenas.

GENERAL EISENHOWER



Dwight D. Eisenhower fue el Comandante Supremo Aliado durante la Segunda Guerra Mundial después de la operación Overlord, responsable de las directrices generales de política militar y de movimientos de tropas. Posteriormente se convirtió en Comandante Supremo de las Fuerzas Terrestres Combinadas de la OTAN después de la guerra, y más tarde en Presidente de los Estados Unidos.

GENERAL ARNOLD



El general Harry "Hap" Arnold fue nombrado Jefe de las Fuerzas Aéreas en 1941, y supervisó la implementación de la tecnología aviónica y la estrategia de las fuerzas aéreas americanas. Fue uno de los cinco únicos hombres que ostentaron el rango de General del Ejército (general de cinco estrellas), y es el único hombre que ha logrado ser General de la Fuerza Aérea.

ALMIRANTE NIMITZ



Chester William Nimitz ascendió en el escalafón de la armada, habiendo servido principalmente en submarinos al principio de su carrera, hasta convertirse en almirante en 1941 y Almirante de la Flota (almirante de cinco estrellas) en 1945. Durante la guerra, mandó la Flota del Pacífico americana y aceptó la rendición formal de Japón a bordo del USS Missouri en 1945.

REGIMIENTOS Y UNIDADES ESPECIALES DE ESTADOS UNIDOS

INFANTERÍA DE ASALTO

La infantería de asalto está armada con granadas de fusil, lo que les hace más eficaces contra objetivos resistentes que la infantería normal.

INFANTERÍA DE LANZALLAMAS

Las unidades de lanzallamas deben estar bastante cerca de sus objetivos para utilizar sus armas eficazmente. Infligen mucho más daño que las unidades normales de infantería y reducen la moral del objetivo.

MARINES

Los marines son combatientes resistentes que se despliegan desde acorazados americanos.

GRAN BRETAÑA

MARISCAL DE CAMPO MONTGOMERY



Bernard Law Montgomery, después de comandar el 8º Ejército en el norte de África y jugar un papel en la invasión de Sicilia e Italia, volvió a Europa como comandante en jefe de las fuerzas terrestres durante el Día D. Después de la guerra, sirvió como Jefe del Estado Mayor General Imperial y como vicecomandante supremo de las fuerzas de la OTAN en Europa.

GENERAL WINGATE



El general Wingate sirvió en Sudán y en Palestina antes de la guerra. En Birmania en 1942, contribuyó a la organización de grupos de tropas entrenadas para la jungla extraídas de las fuerzas británicas, birmanas y gurkas, que fueron llevados por aire y lanzados detrás de las líneas enemigas.

ALMIRANTE MOUNTBATTEN



Mountbatten, bisnieto de la reina Victoria, fue jefe del Mando de Operaciones Combinadas en 1942, y ayudó a organizar los preparativos del Día D. En 1943 se convirtió en comandante supremo de las tropas en el sudeste de Asia, donde repelió la invasión japonesa de la India y reconquistó Birmania. Aceptó la rendición de

los japoneses en Singapur. Después de la guerra, se convirtió en el último virrey de la India antes de la independencia de esa nación, y llegó a convertirse en Primer Lord del Mar y jefe del estado mayor de la defensa de Gran Bretaña.

MARISCAL DE CAMPO WAVELL



El primer enfrentamiento de Archibald Wavell en la guerra fue como comandante de las fuerzas de Oriente Medio en 1939. Aunque venció a los italianos en el norte de África, no fue capaz de repetir la hazaña contra Rommel. Más tarde se convirtió en virrey de la India en 1941, y ayudó a organizar la defensa contra la invasión japonesa de la colonia.

REGIMIENTOS Y UNIDADES ESPECIALES DE GRAN BRETAÑA

REGIMIENTO DE INFANTERÍA ANTIAÉREA

En respuesta a la superioridad aérea del enemigo, los británicos han comenzado a apoyar a su infantería con semiorugas antiaéreos

TANQUE LANZALLAMAS

Este M4 Sherman modificado es capaz de escupir llamas contra su objetivo a distancias muy cortas.

REGIMIENTO DE INFANTERÍA PESADA

Un regimiento de infantería pesada está equipado con armas más pesadas que un regimiento de infantería estándar.

RUSIA



MARISCAL ZHUKOV

Uno de los comandantes más famosos de la Unión Soviética, Georgiy Zhukov levantó el asedio de Moscú, organizó una exitosa contraofensiva en Stalingrado, y contribuyó a expulsar a los alemanes de Rusia. Fue el ganador en la feroz competición entre los generales soviéticos para agradar a Stalin capturando Berlín, y posteriormente se convirtió en el comandante de la zona soviética de la Alemania de la posguerra.

GENERAL CHUIKOV



Antes de la entrada de la Unión Soviética en la Segunda Guerra Mundial, Vasily Chuikov era un asesor de Chiang Kai-Shek en China, pero en 1942 fue llamado a dirigir el 62º Ejército ruso en Stalingrado. Más de un millón de personas murieron durante los 200 días de luchas en la ciudad, pero finalmente los rusos consiguieron romper el asedio, rodeando a las tropas alemanas y forzando su rendición. Chuikov participó posteriormente en la captura de Berlín.

MARISCAL KONEV



Ivan Konev participó a lo largo de la guerra en el frente oriental. Contraatacó a las fuerzas alemanas cuando invadieron Rusia en 1941, contribuyó a expulsarlas de Moscú, y finalmente condujo al ejército soviético hasta suelo alemán. Durante el periodo de posguerra, se convirtió en Comandante en Jefe de las fuerzas terrestres soviéticas, Primer Viceministro de Defensa, y Comandante en Jefe de las fuerzas armadas del Pacto de Varsovia.

MARISCAL ROKOSSOVSKI



Konstantin Rokossovski contribuyó a la defensa de Moscú, participó en la de Stalingrado, contribuyó a recapturar las ciudades de Orel y Varsovia, y dirigió la carga hacia Berlín. Después de la guerra, se convirtió en asesor militar en Polonia, sirviendo como ministro de defensa.

REGIMIENTOS Y UNIDADES ESPECIALES DE RUSIA

RECLUTA

Los reclutas son similares a la infantería, excepto en que son más baratos de construir, consumen menos recursos y no poseen ataques con granada.

CAMIÓN LANZACOHETES

Los camiones lanzacohetes pueden disparar rápidamente múltiples cohetes a un objetivo, pero necesitan un tiempo de recarga largo.

FRANCOTIRADORES

Un francotirador ruso bueno acertará a un soldado enemigo con un solo disparo. Los francotiradores son excelentes para hacer trizas a la infantería enemiga.

ALEMANIA

MARISCAL DE CAMPO ROMMEL



Erwin Rommel, conocido popularmente como el "Zorro del desierto", logró sus mayores éxitos en la Segunda Guerra Mundial como comandante del Afrika Korps en el norte de África. Después de haber forzado la retirada del 8º Ejército de Montgomery, respaldó la trama para asesinar a Hitler y se suicidó después de que fallase.

MARISCAL DE CAMPO MANSTEIN



Erich von Manstein demostró ser un genio del mando y la planificación militar en la Segunda Guerra Mundial. Su primera distinción fue por la planificación de la exitosa invasión de Francia, por la cual consiguió la Cruz de Caballero. Posteriormente se convirtió en uno de los comandantes más capaces en la fallida invasión de Rusia, y consiguió completar la mayoría de sus objetivos, a pesar de las elevadas bajas.

Después de la retirada de Rusia, aumentó sus críticas hacia las políticas de Hitler y fue relevado finalmente del mando en 1944.

MARISCAL DE CAMPO KESSELRING



Albert Kesselring fue uno de los comandantes más notables de las fuerzas aéreas de Alemania durante la Segunda Guerra Mundial, donde mandó una flota aérea en la batalla de Inglaterra, y también apoyó Barbarrosa en Rusia y las operaciones de Rommel en el norte de África. Su última asignación fue una enormemente exitosa defensa de Italia durante veinte meses.

MARISCAL DE CAMPO RUNDSTEDT



El mariscal de campo Rundstedt contribuyó a dirigir algunas de las primeras acciones militares de la Alemania nazi, incluyendo las invasiones de Polonia y Francia. Sufrió más de una vez los caprichos de Hitler, siendo reemplazado o relevado del mando en tres ocasiones distintas tras tener diferencias de opinión con el dictador de Alemania.

REGIMIENTOS Y UNIDADES ESPECIALES DE ALEMANIA

GOLIATH B1

La experimentación con armas controladas a distancia llevó al desarrollo del Goliath B1. El Goliath es esencialmente una bomba móvil, capaz de destruir vehículos y búnkeres.

TANQUE PESADO (KING TIGER)

Un regimiento de King Tiger consume más recursos que cualquier otro regimiento en el juego, pero es muy superior a cualquiera de ellos.

JAPÓN

VICEALMIRANTE MIKAWA



Gunichi Mikawa mandó la 8ª Flota japonesa en el sur y el centro del Pacífico a partir de 1942, y fue responsable de una de las peores derrotas de la Armada de los Estados Unidos en la batalla de la isla de Savo, justo un mes después de aceptar su nuevo puesto.

ALMIRANTE YAMAMOTO



Aunque inicialmente se oponía a atacar a los Estados Unidos, Isoroku Yamamoto fue el comandante de la Flota de Mando japonesa antes de que empezara la guerra en el Pacífico, y fue responsable de la planificación del ataque contra Pearl Harbor y de muchas otras operaciones importantes. Debido a la superioridad de los servicios de inteligencia americanos, la invasión de Midway que planeó

Yamamoto acabó desastrosamente mal, costando a los japoneses cuatro portaaviones y señalando el comienzo del fin de la influencia naval japonesa en el Pacífico. En 1943, la inteligencia americana supo que un convoy de aviones estaría escoltando a Yamamoto en una vuelta de inspección, y enviaron dieciséis cazas P-38 para interceptar al convoy, que consiguieron derribar el avión de Yamamoto.

GENERAL KURIBAYASHI



Tadamichi Kuribayashi fue responsable de la defensa de Iwo Jima. Tras haber conocido la importancia de la isla en una audiencia personal con el Emperador de Japón, Kuribayashi dio instrucciones a sus hombres de matar a diez soldados americanos cada uno. A pesar de estar enormemente superados en número al final de la invasión, y de haberles ofrecido en numerosas ocasiones la posibilidad de rendirse, Kuribayashi y sus hombres la rechazaron. De los 20.000 defensores japoneses de la isla, murieron el noventa y cinco por ciento, incluido Kuribayashi.

ALMIRANTE NAGUMO



Chuichi Nagumo fue el comandante de la fuerza de ataque de portaaviones de Japón durante la Segunda Guerra

Mundial, y ejecutó el exitoso ataque a Pearl Harbor y la fallida invasión de Midway. Murió por su propia mano durante los últimos días de la defensa de Saipán.



REGIMIENTOS Y UNIDADES ESPECIALES DE JAPÓN

INFANTERÍA BANZAI

La infantería Banzai es capaz de realizar poderosos ataques suicidas.

FRANCOTIRADORES

Los soldados japoneses han afinado sus habilidades de francotiradores en las densas junglas del Pacífico. Estos comandos especiales son conocidos por sus tácticas brutales de "golpear y correr" contra la infantería enemiga.

TANQUETA

Aunque Japón no es capaz de construir regimientos de tanques pesados, puede investigar y construir tanquetas. Estos tanques pueden no ser muy potentes, pero son más baratos que los demás regimientos de tanques.

OPERACIONES ESPECIALES

Resuministro acorazado: proporciona suministros a los regimientos acorazados objetivo.

Línea de montaje: requisa componentes para aumentar la vida de tus vehículos.

Bomba atómica: la bomba atómica produce una gran cantidad de daño al área objetivo.

Carga Banzai: hace que tus unidades enloquezcan temporalmente, aumentando sus valores de moral y de ataque.

Guerra relámpago: aumenta los valores de velocidad y de ataque de un grupo de tanques seleccionados.

Sabotaje británico: suelta un saboteador británico para sabotear una cadena de suministros del enemigo.

Bombardeo en alfombra: envía una oleada de bombarderos de largo alcance para bombardear en alfombra una zona bajo control enemigo.

Descifracódigos: cuando se coloca en el mapa, esta torre de radio revelará temporalmente todas las unidades enemigas que haya cerca.

Devoción comunista: aumenta temporalmente los valores de velocidad, ataque y defensa de toda la infantería seleccionada.

Reorganización del Cuerpo: despliega un nuevo Cuerpo para proporcionar suministros y recursos.

Desmoralización: infunde miedo al enemigo, bajando su moral y su ataque.

Doblar la guardia: los edificios objetivo disponen de una bonificación de ataque.

Ayuda económica: llama a un avión para que proporcione un alivio económico temporal.



Espionaje: revela temporalmente la situación económica del enemigo.

Robar recursos: transfiere parte del dinero de tu oponente a tus reservas monetarias.

Espíritu de lucha: las unidades objetivo reciben un aumento de moral, defensa y velocidad.

Marcha forzada: aumenta enormemente la velocidad de una unidad, pero también disminuye su moral.

Sabotaje industrial: destruye mediante sabotaje un depósito enemigo objetivo.

Resuministro de infantería: proporciona suministros a los regimientos de infantería objetivo. **Kamikaze:** ordena a un avión que se estrelle contra la ubicación objetivo, provocando enormes daños.

Préstamo de material: proporciona una pequeña cantidad de dinero.

Mentira: disfraza las unidades de infantería como tanques pesados.

Aceleración de mecanizados: aumenta temporalmente los valores de velocidad, ataque y defensa de todos los semiorugas seleccionados.

Resuministro mecanizado: proporciona suministros a los regimientos mecanizados objetivo.

Panzer Hohle: despliega un regimiento de tanques de mentira para confundir y desmoralizar al enemigo.

Guerra de propaganda: debilita el deseo de luchar de las unidades enemigas, disminuyendo su moral.

Exploración de radar: revela todas las ubicaciones enemigas en el minimapa durante un corto periodo de tiempo.

Despliegue rápido: requisita equipamiento para reducir temporalmente todos los costes de despliegue.

Sabotaje ruso: suelta un saboteador ruso para trastornar las operaciones de suministro del enemigo.

Comandos SAS: llama a un regimiento de comandos SAS.

Meter arena en sacos: los edificios objetivo tienen una bonificación defensiva contra los ataques enemigos.

Agente secreto: lanza en paracaídas un agente secreto para espiar al enemigo.

Barrera de humo: coloca una pantalla de humo que reduce la cadencia de disparo de las unidades enemigas cercanas.

Lanzamiento de suministros: llama a un avión que suelta un depósito de suministros.

Armas V: envía un ataque con cohetes a la ubicación objetivo, provocando enormes daños.



PROBLEMI CON IL SOFTWARE?

I metodi elencati di seguito risolvono molti problemi dei più moderni giochi che sfruttano DirectX.

Controlla i requisiti di sistema

Assicurati che il tuo sistema soddisfi i requisiti di configurazione, riportati sulla scatola. Lo strumento di diagnostica DirectX può fornirti utili informazioni sulla configurazione del tuo sistema, se non la conosci con certezza. Per avviarlo, clicca sul pulsante **Start** e seleziona **Esegui**, quindi inserisci la stringa **"DXDIAG"** nello spazio bianco. Apparirà lo strumento di diagnostica DirectX, che ti darà accesso a tutti i dettagli sulle schede audio e video del tuo sistema. È possibile controllare che grafica e audio funzionino correttamente cliccando sui pulsanti che eseguono dei test di **DirectDraw**, **Direct3D** e **DirectSound**.

Nota: se non sei un utente esperto, non è consigliabile modificare alcuna opzione dello strumento di diagnostica DirectX.

Prima di avviare il gioco

In alcuni casi, i programmi in esecuzione sul tuo sistema possono monopolizzare delle risorse di cui il gioco ha bisogno per funzionare correttamente. Non tutti questi programmi potrebbero essere immediatamente visibili e molti si attivano automaticamente all'avvio del sistema. Molti di essi **"funzionano in background"** e risultano quindi sempre in esecuzione. In certi casi, possono provocare il blocco del sistema o l'uscita dal gioco. Prima di giocare ti consigliamo di chiudere tutti i programmi attivi in background.

• Se sul tuo sistema sono in funzione dei programmi **antivirus** o di **protezione dai blocchi di sistema**, ti conviene disattivarli prima di avviare il gioco. Per farlo, trova le loro icone nella barra delle applicazioni di Windows, cliccaci sopra con il pulsante destro del mouse e seleziona Chiudi, Disattiva, oppure l'opzione corrispondente.

• Dopo aver disattivato questi programmi antivirus o di protezione dai blocchi di sistema, dovresti terminare anche tutti i processi di background non necessari, perché potrebbero provocare dei problemi durante l'installazione o l'esecuzione dei giochi per PC. Consulta la sezione "Come terminare tutti i processi di background non necessari".

Ripulisci il sistema

Prima di installare un software, è essenziale che il disco sia in condizioni ottimali. Ti consigliamo di eseguire regolarmente alcune operazioni di **manutenzione** sul tuo PC usando strumenti come ScanDisk, Defrag e Pulizia disco. Questa buona abitudine ti darà maggiori probabilità di far funzionare i giochi senza problemi. Come vantaggio collaterale, un sistema pulito funziona in modo più efficiente e anche altre applicazioni software potrebbero risultare più stabili e veloci.

Consulta la guida di Windows per ulteriori informazioni sull'utilizzo di strumenti come **ScanDisk/Verifica errori**, **Defrag** e **Pulizia disco**.

Usare la guida di Windows

1 Clicca sul pulsante **Start** e seleziona **Guida** (oppure **Guida in linea e supporto tecnico** per gli utenti di Windows XP) per richiamare le guide di Windows.
2 Ora, clicca sulla sezione **Indice** o **Trova** e inserisci parole chiave come "ScanDisk" (Windows 98/ME); inserisci nella barra Cerca la stringa di testo "Errori disco" (Windows 2000/XP), "Defrag" e "Pulizia disco" per trovare le guide che ti spiegheranno come usare questi strumenti.

Il gioco si blocca o si chiude inaspettatamente?

Quando usi giochi che sfruttano una versione recente di DirectX, devi assicurarti che sul tuo computer sia installata l'ultima versione del **driver** della scheda video. In tal modo, puoi risolvere molti problemi di blocco dei giochi.

• **Per prima cosa**, prova a scaricare i driver più recenti dal sito del produttore della scheda video. Qui sotto troverai un elenco dei più noti produttori di schede video:

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>

• **Se non noti alcun miglioramento, prova a scaricare gli ultimi aggiornamenti forniti dal produttore del chipset della scheda video:**

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>

• L'audio è intermittente o si inceppa? Il suono va e viene? Prova a scaricare e a installare i **driver più recenti della scheda audio**:

Come terminare tutti i processi in background non necessari.

Nota importante: dopo aver giocato, ripristina i processi di background riavviando il sistema. In tal modo, tutti i processi di background che hai terminato verranno **riattivati automaticamente**.

Windows 98/ME

1 Tieni premuta la combinazione di tasti Ctrl + Alt + Canc. Apparirà la finestra di dialogo Termina applicazione, che elenca tutti i processi di background in esecuzione sul sistema.
2 Per terminare un processo di background, clicca sul suo nome (presente nell'elenco delle applicazioni in esecuzione), quindi sul pulsante Termina operazione.
 Nota: è essenziale ricordarti che NON DEVI TERMINARE i processi di background chiamati Explorer e Systray, in quanto necessari al funzionamento di Windows. Tutti gli altri possono essere terminati.
3 La finestra di dialogo Termina applicazione si chiuderà e il processo indicato verrà terminato. Ripeti i passaggi specificati per terminare altri processi di background.

Windows 2000/XP Professional

1 Tieni premuta la combinazione di tasti Ctrl + Alt + Canc. Apparirà la finestra di dialogo Protezione di Windows.
2 Clicca su Task Manager per aprire il Task Manager di Windows. Per terminare l'esecuzione di un programma in background, clicca sul suo nome presente nella scheda Applicazioni, quindi sul pulsante Termina operazione.
 Nota: a seconda delle impostazioni di sistema, premendo Ctrl + Alt + Canc su certi sistemi Windows 2000/XP Professional al posto della finestra di dialogo Protezione di Windows appare direttamente il Task Manager di Windows.

Windows XP Home

1 Tieni premuta la combinazione di tasti Ctrl + Alt + Canc. Apparirà il Task Manager di Windows.
2 Per terminare un processo di background, clicca sul suo nome della scheda Applicazioni, quindi clicca sul pulsante Termina operazione.

Se decidi di rivolgerti alla hotline:

Prima di chiamare, assicurati di **trovarti davanti al computer** avendo a portata di mano le informazioni elencate di seguito (consulta la sezione "Controlla i requisiti di sistema"), pronto a prendere nota:

- Marca e modello del PC
- Tipo di processore
- Sistema operativo, incluso il numero di versione, se possibile (esempi: Windows® 98, Windows® ME)
- Quantità di RAM (memoria)
- Dati sulle schede video e audio e sui relativi driver



SOMMARIO

Note preliminari	63
Il file ReadMe	63
Installazione	64
Comandi da tastiera	64
Salvataggio e caricamento	67
I menu di gioco	67
Giocatore singolo	67
Multigiocatore	68
Editor	71
Filmati	71
Opzioni	71
Riconoscimenti	73
Aggiorna	73
Esci	73
Seconda Guerra Mondiale	74
Nozioni di base	74
Il campo di battaglia	82
L'interfaccia	82
Le basi	86
Installare e trasferire gli edifici delle basi	86
Gli edifici principali e l'economia	86
I tipi di edifici delle basi	86
Le città	88

L'economia	88	Base aerea	103
Le risorse	88	Brigata di genieri	103
Il denaro	88	Deposito veicoli	103
Petrolio, munizioni e mantenimento	89	Brigata di artiglieria	103
Il limite di unità	89	Deposito rifornimenti	103
Il limite edifici	90	Deposito di petrolio	103
L'esperienza dell'esercito	90	Deposito munizioni	103
Le armate e il combattimento	90	Nazioni e generali	104
Unità e reggimenti	90	Stati Uniti	104
Impartire gli ordini di base	91	Gran Bretagna	105
Terreno e formazioni	92	Russia	106
Trinceramento	94	Germania	108
Gruppi e divisioni	94	Giappone	109
Rigenerazione e rifornimento	95	Operazioni speciali	111
Morale	96	Riconoscimenti	114
Esperienza	96	Assistenza tecnica	118
Generali e operazioni speciali	97		
Gli alleati	97		
Unità e strutture	98		
Le unità	98		
Unità di fanteria	99		
Unità meccanizzate	100		
Unità corazzate	100		
Unità di velivoli	101		
Unità aeree	101		
Unità navali	101		
Le strutture	102		
QG di corpo d'Armata	102		
QG di divisione di fanteria	102		
QG di divisione meccanizzata	102		
QG di divisione aviotrasportata	102		
QG di divisione corazzata	102		

NOTE PRELIMINARI

IL FILE README

Nel CD-ROM di Axis & Allies® si trova un file ReadMe contenente l'accordo di licenza e informazioni dell'ultimo momento riguardanti il gioco. Ti consigliamo vivamente di leggere il file per conoscere gli aggiornamenti apportati al gioco dopo la pubblicazione di questo manuale.

Per aprire il file, clicca due volte sulla cartella di Axis & Allies presente su disco (di solito C:\Programmi\Atari\Axis & Allies). Puoi leggere il file ReadMe anche cliccando prima sul pulsante Start nella barra delle applicazioni di Windows® e poi su Programmi, Atari, Axis & Allies e infine sul file ReadMe.

INSTALLAZIONE

1. Avvia Windows® 98/98SE/ME/2000/XP.
2. Inserisci il disco 1 di Axis & Allies nell'unità CD/DVD-ROM.
3. Se nel tuo sistema la funzione di AutoPlay è abilitata, dovrebbe apparire una schermata dei titoli; se invece è disabilitata o se comunque l'installazione non si avvia automaticamente, clicca prima sul pulsante Start nella barra delle applicazioni di Windows® e poi su Esegui... Digita D:\Setup e clicca su OK.
Nota: se alla tua unità CD/DVD-ROM è assegnata una lettera diversa da D, sostituisci tale lettera con quella appropriata.
4. Segui le istruzioni su schermo per completare l'installazione di Axis & Allies.
5. Una volta completata l'installazione, clicca sul pulsante Start nella barra delle applicazioni di Windows®, quindi su Programmi/Atari/Axis & Allies/Axis & Allies per avviare il gioco.

Nota: per giocare è necessario che il disco 1 di Axis & Allies sia inserito nell'unità CD/DVD-ROM.

INSTALLAZIONE DI DIRECTX®

Axis & Allies richiede l'installazione di DirectX® 9.0c o superiore per poter funzionare. Se DirectX® 9.0c o superiore non è già installato sul tuo sistema, clicca su Sì per accettare l'Accordo di licenza di DirectX® 9.0c e per avviare l'installazione di DirectX® 9.0c.

COMANDI DA TASTIERA

Unità

Azione	Comando
Muovi	M
Attacca	A
Corri	R
Ferma	S
Costruisci	B
Ripara	I
Proteggi	G
Esplora	X
Bombarda	B

Unità (continua)

Azione	Comando
Fuggi	O
Associa	C
Dissocia/Congeda	Canc
Comportamento di gruppo sì/no	H
Ordini di squadra	T
Costruisci	B
Formazione d'assalto	Q
Formazione aggressiva	W
Formazione a colonna	E

Edifici/Camion

Azione	Comando
Monta/Smonta	P
Schiera	D
Schiera in un punto	L
Ricerca	R
Punto di raduno	Y
Ordina a tutti	A
Annulla	C
Vendi	Canc

Ordini per le unità aeree

Azione	Comando
Attacco aereo	A
Ricognizione aerea	C
Scorta sì/no	E

Ordini di squadra

Azione	Comando
Seleziona tutte le fazioni alleate	A
Seleziona la fazione 1-8	[1]-[8]
Attacco	A
Difesa	D
Esplora	E

Ordini di squadra (continua)

Azione	Comando
Costruisci	B
Dai risorse	R
Dai edificio	G
Chiedi risorse	S
Chiedi edificio	Q
Chat	S
Rapporto	T
Annulla	C

Comandi aggiuntivi

Azione	Comando
Obiettivi	F1
Tecnologie	F2
Registro messaggi	F3
Politica	F4
Seleziona reggimenti dissociati	F5
Seleziona genieri/camion	F6
Chat con un amico	F7
Selezione a rotazione	Tab (Maiusc-Tab per selezionare nell'ordine inverso)
Operazione speciale 1	Y
Operazione speciale 2	H
Operazione speciale 3	N
Operazione speciale 4	J

Meta-partita

Azione	Comando
Attacca	A
Muovi	M
Fine turno	E
Compra	P
Storia	H

SALVATAGGIO E CARICAMENTO

Durante una partita, clicca sull'icona del menu di gioco presente nella minimappa per mettere il gioco in pausa e visualizzare un elenco di opzioni (per saperne di più, consulta la sezione La minimappa a pagina 82). Per salvare i tuoi progressi seleziona Salva, digita il nome del salvataggio e clicca sul pulsante Salva. Per caricare una partita esistente seleziona Carica, scegli un salvataggio e clicca sul pulsante Carica. Nota: puoi caricare partite anche nei menu delle modalità Campagna, Personalizzato o Seconda Guerra Mondiale (consulta più avanti).

I MENU DI GIOCO GIOCATORE SINGOLO

Nel menu principale, clicca su **Giocatore singolo** per richiamare il menu del giocatore singolo, che ti permette di avviare la campagna ufficiale di Axis & Allies, prendere parte a una schermaglia personalizzata o far scoppiare una grandiosa, strategica Guerra Mondiale.



CAMPAGNA



Seleziona **Campagna** per accedere alla campagna ufficiale di Axis & Allies in modalità a giocatore singolo, costituita da una serie di battaglie basate storicamente sulla Seconda Guerra Mondiale. Scegli la campagna dell'Asse o degli Alleati, poi un livello di difficoltà, quindi clicca su **Gioca** per iniziare una nuova campagna. Se hai già iniziato una campagna, puoi affrontare nuovamente una missione selezionandola e cliccando su **Gioca**.

PERSONALIZZATO

Seleziona **Personalizzato** per combattere in una schermaglia singola contro il computer. Puoi scegliere una mappa esistente, generarne una casuale o riprendere una partita salvata. Puoi anche vedere il filmato salvato di una partita completata.



Se scegli di generare una mappa casuale, devi fornire alcuni parametri di base per il campo di battaglia. Il riquadro nell'angolo superiore sinistro serve a selezionare il teatro di guerra; gli indicatori nell'angolo superiore destro a modificare alcuni parametri del terreno; i menu a discesa sopra gli indicatori del terreno ti permettono di scegliere le dimensioni della mappa.

I riquadri in basso a destra servono a impostare le opzioni relative alla foschia di guerra (consulta la sezione Foschia di guerra a pagina 82), il livello di esperienza e i fondi iniziali di ciascuna fazione. Dovrai inoltre impostare la percentuale di città che una fazione deve controllare per vincere in base alle città. Quando hai finito, clicca su OK.

Una volta scelta e configurata la mappa, usa i menu a discesa nella parte superiore dello schermo per selezionare il numero di giocatori (umani e artificiali). Le opzioni 4-4, 2-2-2, eccetera servono a suddividere i giocatori in squadre. L'opzione Tutti contro tutti sopprime le squadre e costringe i giocatori a combattere senza poter stringere alleanze.

Usa i menu a discesa per assegnare nazione e generali ai vari giocatori. Clicca su Giocatore e poi su Inizia quando sei pronto a cominciare.

SECONDA GUERRA MONDIALE



Seleziona **Seconda Guerra Mondiale** dal menu Giocatore singolo se desideri condurre una guerra su scala globale nella tradizionale modalità a turni. Seleziona prima la tua nazione, cliccando su uno dei cinque emblemi nella parte superiore dello schermo e poi scegli il generale che comanderà le tue forze (consulta la sezione Seconda Guerra

Mondiale, alle pagine 74-79).

MULTIGIOCATORE

Il menu Multigiocatore ti permette di sfidare uno o più amici. Seleziona LAN per giocare su una rete locale oppure Internet per giocare su Internet. Nota: per poterti unire a una partita via Internet dovrai prima registrarti su GameSpy. Se non possiedi già un account GameSpy, clicca su **Registrati** e porta a termine l'operazione di registrazione.



COME GIOCARE AD AXIS & ALLIES SU GAMESPY ARCADE

GameSpy Arcade è un servizio online gratuito di abbinamento di giocatori. Servitene per impostare partite multigiocatore via Internet con i tuoi amici o con chiunque altro sia alla ricerca di un avversario; puoi competere in un torneo online con giocatori di tutto il mondo.

GameSpy Arcade è un servizio di gioco indipendente gestito da GameSpy. Atari non ha alcun controllo su di esso e rifiuta ogni responsabilità relativa al funzionamento o alle prestazioni di GameSpy Arcade e ai contenuti di o accessibili tramite GameSpy Arcade.

I minori di 13 anni devono ottenere l'autorizzazione dei genitori o dei tutori prima di registrarsi.

REQUISITI DI SISTEMA PER GAMESPY ARCADE

- GameSpy Arcade: Versione 1.1 (inclusa) o superiore
- Connessione a Internet: 14,4 kbps o superiore
- Provider Internet

INSTALLAZIONE DI GAMESPY ARCADE

Per installare GameSpy Arcade:

1. Chiudi tutti i programmi in esecuzione.
2. Inserisci il disco 1 di Axis & Allies nell'unità CD/DVD-ROM.
3. Quando appare la schermata dell'AutoPlay, clicca su Gioca.
4. Segui le istruzioni su schermo.
5. Una volta installato il gioco, ti verrà chiesto di installare GameSpy Arcade.
6. Segui le istruzioni su schermo per l'installazione.
7. Una volta installato, GameSpy Arcade verrà eseguito automaticamente.
8. All'avvio di GameSpy Arcade, il programma localizzerà la posizione di Axis & Allies sul tuo disco.
9. Registra le tue informazioni personali e collegati a GameSpy Arcade.
10. Trova il gioco Axis & Allies sotto My Games (I miei giochi). Nel caso non lo trovassi, accedi al menu File.

Avvia GameSpy Arcade e vai nella sala di gioco di Axis & Allies: clicca sul collegamento a GameSpy Arcade presente nel menu Start. All'avvio del programma vedrai un elenco di giochi sulla sinistra. Clicca sul pulsante corrispondente a Axis & Allies ed entra nella sala di gioco di Axis & Allies.

Trova o dai vita a un server di gioco di Axis & Allies: all'interno della sala di gioco di Axis & Allies potrai incontrare altri giocatori, trovare o dar vita a un server. Nella parte superiore dello schermo si trova l'elenco di tutti i server disponibili, il numero degli utenti che stanno attualmente giocando e la velocità di connessione (misurata tramite il "ping": più basso è il ping, meglio è). Non ti piacciono i server esistenti? Clicca sul pulsante Create room (Crea sala) per dar vita al tuo server, e aspetta che la gente venga a iscriversi (di solito un nome interessante attrae molti visitatori). In caso contrario, clicca due volte su un server di tua scelta.

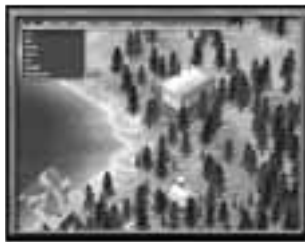
Unirsi per dare inizio a una partita: dopo aver scelto o creato un server, ti troverai nella sala di preparazione, all'interno della quale potrai parlare con gli altri giocatori. Quando sei pronto a giocare, clicca sul pulsante **Ready** (Pronto) nella parte superiore dello schermo. Quando tutti i giocatori si sono dichiarati pronti, l'host può dare inizio alla partita. GameSpy Arcade caricherà il gioco Axis & Allies e il divertimento potrà avere inizio!

Incontri delle difficoltà? Se incontri dei problemi nell'utilizzo di GameSpy Arcade, nell'installazione, nella registrazione, nel gioco di Axis & Allies, consulta la guida online di GameSpy all'indirizzo <http://www.gamespyarcade.com/support> o scrivi per e-mail a GameSpy utilizzando l'apposito form all'indirizzo **<http://support.gamespy.com>**.

Atari non ha alcun controllo su e nega ogni responsabilità relativa al funzionamento o alle prestazioni di siti di terzi e ai contenuti di o accessibili tramite siti di terzi.

EDITOR

Se hai già terminato tutte le campagne e mostrato ai tuoi amici cosa significa la parola *blitzkrieg*, allora forse è ora di dare un'occhiata all'editor, per creare mappe e battaglie personalizzate per partite in modalità a giocatore singolo e multigiocatore.



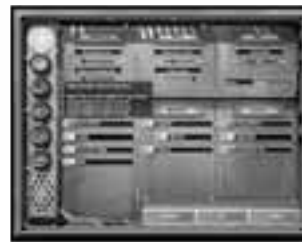
FILMATI

Alla fine di ogni battaglia ti viene data la possibilità di salvarne una registrazione filmata, che ti sarà utile per analizzare le strategie vincenti da qualsiasi punto di vista.



OPZIONI

OPZIONI DI GIOCO



Dissolvenza registro messaggi: imposta dopo quanto tempo i messaggi inviati dal gioco o dagli altri giocatori scompariranno dallo schermo.

Limite righe messaggi: determina il numero delle righe dei messaggi visualizzabili contemporaneamente.

Velocità scorrimento visuale: imposta la velocità alla quale scorrerà la visuale quando premi i tasti freccia o raggiungi i bordi dello schermo con il puntatore del mouse.

Zoom visuale: definisce il livello di zoom della visuale impostato all'inizio della partita.

Velocità di gioco: determina la velocità di gioco.

Tasti rapidi: seleziona una delle quattro possibili configurazioni dei tasti di scelta rapida.

Rotazione visuale: attiva/disattiva la rotazione della visuale.

Didascalie: selezionando questa casella di opzione, otterrai la discrezione della maggior parte dei pulsanti e delle icone del gioco posizionando il puntatore del mouse su di essi.

Finestre di conferma: deseleziona questa opzione per non fare apparire le finestre "Sei sicuro?" quando prendi una decisione importante.

Ingaggio: seleziona questa opzione per ricevere una notifica di conferma quando la tua compagnia ne attacca una nemica.

Solo audio: seleziona questa opzione se vuoi ricevere solo una notifica acustica quando la tua compagnia ne attacca una nemica.

Produzione: seleziona questa opzione per ricevere una notifica quando vengono schierati un reggimento o un camion.

Valore dei danni: seleziona questa opzione per visualizzare l'entità di danni inflitti e subiti dalle tue unità.

Limite di rifornimento: seleziona questa opzione per visualizzare l'area racchiusa nel limite di rifornimento. L'opzione predefinita è, in questo caso, Sì.

Tempo di gioco trascorso: seleziona questa opzione per visualizzare un timer che indica lo scorrere del tempo di gioco.

OPZIONI VIDEO

Tracce: seleziona questa opzione se vuoi che le unità lascino delle tracce sul terreno.

Dettagli aggiuntivi terreno: mostra caratteristiche aggiuntive del terreno.

Filtro di alta qualità: leviga il terreno.

Terreno ad alta definizione: migliora l'aspetto complessivo del terreno.

Nebbia degli oggetti di alta qualità: deseleziona questa opzione per visualizzare del tutto le unità e gli edifici nei quali ci si imbatte in mezzo alla foschia di guerra.

Texture molto dettagliate: visualizza texture più dettagliate.

Insegne: visualizza le insegne delle unità associate al QG che le comanda.

Dettagli ombre: determina la qualità delle ombre generate dalle unità.

OPZIONI AUDIO

Notifica di chat: seleziona questa opzione per udire un segnale sonoro ogni qualvolta un giocatore invia un messaggio di chat.

Conferma delle unità: deseleziona questa opzione per rimuovere le battute di conferma con le quali le unità rispondono quando impartisci loro degli ordini.

OPZIONI DI RETE

Segnala partita in corso: la partita rimane in elenco quando giochi su Internet (richiede banda passante aggiuntiva).

Collegamento: specifica il tuo tipo di collegamento per giocare via Internet.

Nick: crea un nick per le partite via LAN.

Versione diversa: seleziona questa casella per visualizzare le partite di versioni non compatibili.

Stanza diversa: seleziona questa casella per visualizzare le partite presenti in stanze diverse.

Complete: seleziona questa casella per visualizzare le partite complete.

In corso: seleziona questa casella per visualizzare le partite già iniziate.

Lingua diversa: seleziona questa casella per visualizzare le partite in lingue diverse.

Aggiornamento auto. server (s): seleziona questa casella per attivare l'aggiornamento automatico dei server.

Chat: seleziona questa casella per visualizzare tutti i messaggi di chat.

Amico: seleziona questa casella per visualizzare i messaggi scritti da un amico.

Assente: seleziona questa casella per visualizzare i messaggi scritti quando sei assente.

Stanza: seleziona questa casella per visualizzare i messaggi provenienti da stanze diverse.

Assenza automatica (sec): stabilisce per quanto tempo devi restare inattivo per essere considerato assente.

OPZIONI DELLA SECONDA GUERRA MONDIALE

Frecce di movimento: attiva/disattiva la visualizzazione dei movimenti possibili (quando si seleziona un'armata).

Suggerimenti: deseleziona questa opzione per evitare che appaiano le schermate con i suggerimenti.

Turni rapidi IA: seleziona questa opzione per velocizzare i turni dei giocatori controllati dal computer.

Calcola rapidamente le battaglie con l'IA: determina automaticamente l'esito delle battaglie nelle quali sono coinvolti giocatori controllati dal computer utilizzando l'opzione Calcolo rapido della battaglia (consulta pagina 80).

Conferma dell'acquisto: deseleziona questa opzione per disattivare le conferme degli acquisti.

RICONOSCIMENTI

Clicca qui per conoscere i nomi delle persone coinvolte nella creazione di Axis & Allies.

AGGIORNA

Seleziona questa opzione per andare alla ricerca di eventuali aggiornamenti di Axis & Allies. Questa opzione funziona soltanto in presenza di una connessione a Internet attiva.

ESCI

Esci dal gioco e torna al desktop di Windows®.



SECONDA GUERRA MONDIALE



Seleziona Seconda Guerra Mondiale nel menu Giocatore singolo per rivivere le decisioni strategiche prese durante il conflitto e guidare le tue armate su una mappa comprendente tutto il globo. Se vuoi annientare il nemico, dovrai guardare con occhio da generale alle macchinazioni di livello mondiale e dimostrare la tua

abilità di comandante in battaglia nei frequenti scontri in tempo reale. Il tuo obiettivo ultimo è catturare due capitali nemiche superando l'ostinata resistenza dei tuoi avversari, i quali, dal canto loro, cercheranno di fare lo stesso.

La partita in modalità Seconda Guerra Mondiale è divisa in turni: durante il tuo turno puoi muovere le tue armate e conquistare i territori nemici. Finito il tuo turno, dovrai osservare mentre questi compie le sue mosse. Quando due armate si scontrano, il gioco entra in modalità Strategica in tempo reale. Fai attenzione, perché le decisioni e gli spostamenti che effettui sulla mappa del mondo si rifletteranno sulle unità e sulle caratteristiche che potrai sfruttare nella modalità Strategica in tempo reale.

NOZIONI DI BASE

PER INIZIARE

Prima di iniziare una partita in modalità Seconda Guerra Mondiale, devi scegliere una nazione e un generale. La scelta della nazione stabilisce chi saranno i tuoi nemici e i tuoi alleati e quali unità speciali potrai costruire in combattimento. La scelta del generale influisce sulle operazioni speciali che potrai condurre nelle battaglie in modalità Strategica in tempo reale.

LA MAPPA DEL MONDO



Due sono gli elementi fondamentali della mappa del mondo: i territori e le unità.

I TERRITORI

La mappa del mondo è divisa in territori. Ciascun territorio può essere controllato da una sola nazione alla volta: se vuoi occupare un territorio, devi prima

sconfiggere l'armata nemica che la sta occupando al tuo posto.

È importante avere il controllo di quanti più territori possibili, perché ciascun territorio sotto il tuo controllo contribuisce finanziando le tue casse. I territori più vasti e popolosi contribuiscono con maggiori quantità di denaro a ogni turno, quindi spesso conviene sacrificare qualche armata in più per averli sotto il proprio controllo.

Clicca su un territorio per visualizzare le informazioni a esso relative, quali il nome, il denaro prodotto a ogni turno e la nazione che lo controlla in quel momento. Il nome della nazione può apparire in diversi colori: il nome della tua nazione appare in verde, quelli delle nazioni alleate in blu, quelli delle nazioni nemiche in rosso.

Alleati: i territori alleati appartengono alla tua nazione o a una nazione alleata. Puoi spostare liberamente le tue armate attraverso questi territori, ma non acquisirai il controllo di un territorio di un alleato lasciandovi un'armata anche se il territorio in quel momento non è presidiato da armate di altre nazioni.

Ostili: i territori ostili appartengono alle nazioni che sono in guerra contro di te. Puoi assumere il controllo di un territorio ostile penetrandovi e lasciandovi, se non vi sono armate nemiche, una tua armata per almeno un turno. Se invece il territorio è difeso da armate nemiche, per acquisirne il controllo dovrai prima sconfiggerle.

Indipendenti: i territori indipendenti non sono controllati da nessuna delle nazioni in guerra. Puoi acquisire il controllo di un territorio indipendente lasciandovi un'armata per almeno un turno.

Neutrali: i territori neutrali non possono essere attraversati né conquistati dalle nazioni in guerra. Essi sono rappresentati in grigio.

LE UNITÀ

Sulla mappa del mondo appariranno due tipi di unità:

Capitali: le capitali rappresentano le città capitali delle varie nazioni. Esse non possono essere spostate e non forniscono alcuna capacità speciale al territorio corrispondente o alle armate che lo occupano. Tuttavia le capitali sono la chiave del successo nella partita in modalità Seconda Guerra Mondiale, poiché per vincere dovrai attaccare e conquistare due delle capitali nemiche. Se giochi con la fazione dell'Asse, dovrai conquistare due delle tre capitali delle potenze alleate: Gran Bretagna, Russia e Stati Uniti;

se giochi con la fazione degli Alleati, dovrai conquistare sia la Germania che il Giappone.

Armate: le armate sono i mattoni coi quali si edifica una vittoriosa campagna militare. Per vincere, dovrai spostare le tue armate nei territori nemici e annientare quelle avversarie per conquistarli.

IL DENARO

La guerra è un'impresa costosa e persino i più grandi generali non possono fare molto se non sono in grado di permettersi di pagare i soldati o di finanziare ricerche su nuove tecnologie. Tutti i territori controllati producono a ogni turno una somma di denaro. Il denaro totale a disposizione appare in cima alla mappa del mondo, seguito dal ricavo complessivo attuale (tra parentesi). All'inizio di ogni turno, alle tue riserve di denaro viene aggiunta una somma pari al ricavo complessivo attuale. Così, se per esempio devi risparmiare per condurre una ricerca particolarmente costosa, puoi accumulare il denaro prodotto nel corso di più turni successivi.

Puoi usare il denaro incassato per mettere in campo nuove armate, aggiornare le armate esistenti e condurre ricerche tecnologiche. Tuttavia ricorda che il denaro a disposizione nella mappa del mondo è un'entità patrimoniale separata rispetto al denaro che hai invece a disposizione nella modalità Battaglia.

LA BARRA DEGLI STRUMENTI

Nella parte inferiore dello schermo si trova la barra degli strumenti.



Clicca sull'icona del computer nell'angolo inferiore sinistro della barra degli strumenti o premi il tasto [Esc] per accedere al menu delle opzioni, nel quale potrai impostare le opzioni di gioco, salvare e caricare partite o tornare al menu principale.

La minimappa è adiacente al menu delle opzioni. Essa fornisce una panoramica della strategia mondiale e permette di controllare la visuale della mappa tattica.

Nella parte centrale della barra degli strumenti si trova la finestra delle informazioni, nella quale appariranno le informazioni relative all'armata o al territorio selezionati.

Nell'angolo inferiore destro si trovano le opzioni avanzate di gioco. Di solito sono disponibili tre opzioni:

Compra: clicca su Compra [P] per richiamare la finestra nella quale puoi comprare nuove armate o avviare ricerche su nuove tecnologie, sempre che tu disponga di denaro sufficiente.

Cronologia: clicca su Cronologia [H] per richiamare la finestra che elenca gli eventi succedutisi nei turni passati, quali gli spostamenti delle truppe, gli acquisti, gli esiti delle battaglie, eccetera.

Fine turno: clicca su Fine turno [E] per porre fine al turno in corso e cedere il controllo della mappa del mondo al giocatore successivo.

Quando si seleziona un'armata, diventano disponibili delle altre opzioni, descritte di seguito.

LE ARMATE

In Axis & Allies le battaglie non si vincono a parole o con sanzioni economiche: per sconfiggere i tuoi avversari avrai bisogno di soldati... parecchi soldati. Questi sono i tipi di armata disponibili sulla mappa del mondo:

Le armate di fanteria sono rappresentate da un soldato;



Le armate meccanizzate sono rappresentate da un camion;

Le armate corazzate sono rappresentate da un carro armato;



Le armate aggiornate grazie al supporto aereo sono rappresentate da un'icona contenente un aereo.



Questi tipi di armate corrispondono al livello di tecnologia disponibile durante la battaglia. Per esempio, se attacchi un nemico con un'armata di fanteria, gli unici reggimenti militari che potrai costruire nella battaglia susseguente saranno reggimenti di fanteria: non potrai costruire unità meccanizzate o corazzate. Se invece andrai in battaglia con un'armata corazzata, nel corso della stessa potrai costruire non solo unità corazzate ma anche unità meccanizzate e di fanteria.



Le armate difensive vengono collocate automaticamente all'inizio del

conflitto e possono creare unità di fanteria normale e aviotrasportata, ma non possono essere spostate sulla mappa del mondo. Sono rappresentate da icone a forma di postazioni di mitragliatrice.

Nota: le armate difensive sono immobili, quindi è bene non perdere quelle che si hanno a disposizione inizialmente!

SPOSTARE LE ARMATE

Quando clicchi su una singola armata presente nella mappa del mondo, nell'angolo inferiore destro della barra strumenti: Muovi [M] e Attacca [A]. Inoltre intorno all'armata verranno mostrate delle frecce a indicare le sue possibilità di movimento. In ogni turno, ogni armata può spostarsi in un solo territorio, adiacente a quello di partenza. Nel corso di un turno puoi spostare tutte le armate che desideri, ma puoi prendere parte a una battaglia soltanto.

Per spostare un'armata, cliccaci sopra per selezionarla, quindi clicca col pulsante destro sul territorio di destinazione. Se il territorio appartiene a uno dei tuoi alleati o se non è difeso, l'armata vi si sposterà senza alcun problema; se invece il territorio è occupato da un'armata ostile, allora il movimento verrà considerato un attacco e a esso seguirà la battaglia (consulta a riguardo la sezione Le battaglie, a pagina 80-81).

Se sposti l'armata in un territorio indipendente o non difeso, ne assumerai il controllo a partire dal turno successivo.

COMPRIARE LE ARMATE

All'inizio della modalità Seconda Guerra Mondiale avrai a disposizione una manciata di armate. Se vuoi invadere e conquistare territori nemici, dovrai sfruttare parte delle tue risorse economiche acquistando delle armate. Per farlo, clicca sul pulsante Compra [P] nell'angolo inferiore destro della barra strumenti e seleziona Armate dal menu. Ovviamente le armate, quanto più sono avanzate, tanto più costano.

Le armate acquistate appariranno nei pressi della tua capitale. Non è possibile posizionarle in altri luoghi.



AGGIORNARE LE ARMATE

Oltre a comprarle, le armate si possono anche aggiornare spendendo denaro. Se selezioni un'armata che è possibile aggiornare, nell'angolo inferiore destro della barra strumenti apparirà una serie di icone: clicca su una di esse per aggiornare l'armata e darle la possibilità di creare unità più potenti durante le battaglie in tempo reale. Spendendo cifre sempre più consistenti, è possibile aggiornare un'armata di fanteria facendola diventare un'armata meccanizzata o un'armata corazzata, oppure dandole la possibilità di usare il Supporto aereo.

Quando converti un'armata di fanteria in un'armata meccanizzata, le permetti di costruire veicoli nel corso di una battaglia. Se converti un'armata di fanteria direttamente in armata corazzata, acquisirai automaticamente la capacità di creare reggimenti meccanizzati, dato che essi costituiscono un prerequisito per la costruzione di reggimenti corazzati (carri armati).

Il Supporto aereo funziona diversamente rispetto agli altri aggiornamenti. Se aggiorni un'armata selezionando Supporto aereo, essa potrà costruire e usare aerei durante le battaglie, ma non le unità tipiche degli aggiornamenti precedenti. Se per esempio aggiorni un'armata di fanteria con il Supporto aereo, durante le battaglie potrai costruire unità di fanteria e basi aeree, ma non veicoli o carri armati.

LA TECNOLOGIA



Oltre ad acquistare e ad aggiornare armate, è possibile impiegare il proprio denaro anche avviando ricerche su nuove tecnologie. Per acquistare una nuova tecnologia, clicca su Compra [P] e poi sulla scheda Tecnologie: apparirà l'elenco delle tecnologie disponibili. Posiziona il puntatore su una tecnologia per visualizzarne una descrizione dettagliata (effetti della tecnologia e unità interessate). Clicca su una tecnologia per acquistarla.

LE BATTAGLIE

Quando nella mappa del mondo le forze di due nazioni ostili si trovano sullo stesso territorio, avrà inizio una battaglia per il suo controllo.

INIZIARE UNA BATTAGLIA



Per scatenare una battaglia, due o più armate ostili devono occupare lo stesso territorio. Durante il tuo turno puoi attaccare una nazione ostile spostando una o più armate in un territorio ostile e cliccando sul pulsante Inizia battaglia (che avrà sostituito il pulsante Fine turno). Puoi prendere parte a una sola battaglia per

turno, quindi esamina bene tutta la mappa prima di decidere dove colpire!

I TIPI DI BATTAGLIA



Nella modalità Seconda Guerra Mondiale di Axis & Allies i combattimenti possono svolgersi in due modalità: Calcolo rapido e Battaglia (che è strategica in tempo reale). All'inizio di ogni combattimento dovrai decidere quale modalità usare.

Se scegli la battaglia strategica in tempo reale, ti addenterai nella simulazione

tattica descritta nella sezione Il campo di battaglia, alle pagine 80-96, avrai il controllo totale sulla costruzione delle unità e formularai dei piani di attacco con caratteristiche ben precise.

Nella modalità Calcolo rapido sarà invece il computer a simulare l'andamento della battaglia e a determinare istantaneamente il vincitore dopo aver preso in considerazione il numero e il tipo di armate coinvolte e le tecnologie disponibili alle varie fazioni. Si tratta del modo più rapido per portare a termine una battaglia che sei sicuro di vincere; se però i due eserciti sono equilibrati, ti sarà più facile vincere combattendo manualmente scegliendo la modalità Battaglia.

Quando si affrontano due eserciti controllati dal computer, puoi scegliere se conoscere subito l'esito (modalità Calcolo rapido) o se osservare l'intero svolgimento della battaglia (modalità Battaglia strategica in tempo reale).

Nota: puoi scegliere di impostare la modalità Calcolo rapido come modalità

predefinita per questo tipo di battaglie selezionando l'opzione corrispondente all'interno del menu delle opzioni.

LE ARMATE E LE BATTAGLIE

Il tipo e il numero di armate controllate sulla mappa del mondo influiscono direttamente su ciò che ti è possibile fare durante una battaglia strategica in tempo reale.

La prima cosa da fare è decidere con quante armate attaccare o difendere un territorio. All'inizio di una battaglia strategica in tempo reale, ogni armata di stanza in un territorio ti concede un bonus di entrate. Ogni armata aggiuntiva ti concede un bonus di capitale iniziale, dandoti così una maggiore probabilità di vittoria.

Occorre anche decidere il tipo di armata da impegnare, considerando quelle che si hanno a disposizione sulla mappa del mondo. Nel corso delle battaglie strategiche in tempo reale potrai costruire soltanto unità che non siano superiori a quelle dell'armata più avanzata che hai deciso di schierare in battaglia su quel territorio. Se in un territorio disponi soltanto di armate di fanteria, potrai costruire soltanto reggimenti di fanteria; se disponi di un'armata di fanteria e di una meccanizzata, potrai costruire unità di fanteria e unità meccanizzate e così via. Ricorda che armate anche molto numerose possono essere sconfitte da un avversario numericamente inferiore ma tecnologicamente superiore.

L'ESITO DELLA BATTAGLIA

Il vincitore della battaglia tornerà ad avere a disposizione tutte le armate impiegate nella battaglia e assumerà (o manterrà) il controllo del territorio per il quale si è combattuto.

Se sposti una o più armate in territorio nemico e perdi la battaglia a cui hai dato vita, perderai un'armata. Se avevi impegnato più armate, quelle rimanenti torneranno con la coda fra le gambe al territorio dal quale avevano lanciato il proprio assalto e non si avranno cambiamenti per quanto attiene il controllo del territorio.

Se perdi una battaglia dovuta allo spostamento di armate nemiche in un tuo territorio, la tua armata più debole verrà distrutta per sempre e il nemico acquisirà il controllo del territorio. Se questo era difeso da più armate, quelle rimanenti cercheranno rifugio nel territorio amico adiacente con maggiori difese. Se non ve ne sono, tutte le armate saranno distrutte per sempre. Fai attenzione perciò a non farti circondare dal nemico!

IL CAMPO DI BATTAGLIA

L'INTERFACCIA



Una volta iniziata la battaglia strategica in tempo reale, appare la schermata di gioco. Sarà qui che dovrai infoltire i tuoi ranghi e condurre i tuoi attacchi contro i nemici.

LA FOSCHIA DI GUERRA

All'inizio, buona parte dello schermo sarà coperto da una foschia grigia, la foschia di

guerra. Essa nasconderà alla tua vista la posizione degli edifici e delle truppe nemiche ma non quella delle città e la conformazione del terreno. Puoi scoprire cosa si trova sotto la foschia spostando le tue unità nella zona desiderata. Quando le tue unità si saranno di nuovo allontanate, la zona verrà nuovamente ricoperta dalla foschia.

In alcuni scenari, tutta la mappa verrà ricoperta dalla cosiddetta "foschia di guerra": essa nasconde alla vista anche il terreno e le città, ma non tornerà a coprire le zone già esplorate da unità amiche.

Puoi far scorrere la visuale dello schermo di gioco trascinando il puntatore del mouse verso i bordi dello schermo e puoi incrementare o diminuire l'ingrandimento con la rotellina del mouse o con i tasti **[PagSu]** e **[PagGiù]**. Per ruotare la visuale puoi premere il pulsante centrale e spostare il mouse oppure premere **[4]** e **[6]** sul tastierino numerico.

LA MINIMAPPA

La minimappa è situata nell'angolo inferiore sinistro dello schermo e rappresenta l'intero campo di battaglia. Il riquadro bianco indica la porzione attualmente visualizzata sullo schermo di gioco.



Sulla minimappa si trovano quattro pulsanti che ti permettono di accedere a certe funzioni fondamentali del gioco (vedi pagina seguente):



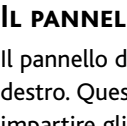
Il pulsante Rifornimenti [Ctrl-S] mostra o nasconde la zona di rifornimento.



Il pulsante Chat [Invio] richiama la finestra di chat attraverso la quale puoi comunicare con gli altri giocatori.



Il pulsante Menu di gioco [Esc] nell'angolo inferiore sinistro richiama il menu dal quale è possibile salvare e caricare le partite, impostare le opzioni e uscire dal gioco.



Il pulsante Pausa [Pausa] mette il gioco in pausa.

IL PANNELLO DI COMANDO

Il pannello di comando è situato nell'angolo inferiore destro. Questo pannello contiene diverse icone, utili per impartire gli ordini. Le icone presenti nel pannello di comando variano a seconda di ciò che risulta selezionato sullo schermo di gioco.



Sopra il pannello di comando si trovano quattro pulsanti. Cliccandoci sopra è possibile visualizzare delle informazioni utili.



Il pulsante Obiettivi [F1] ti permette di visualizzare gli scopi che devi raggiungere per completare la missione in corso.



Il pulsante Tecnologie [F2] ti permette di visualizzare l'elenco di tutte le tecnologie al momento adottate dal tuo esercito.



Il pulsante Registro messaggi [F3] ti permette di visualizzare tutti i messaggi più recenti apparsi sullo schermo.



Il pulsante Politica [F4] ti permette di visualizzare le informazioni principali concernenti le nazioni coinvolte nella battaglia.

IL PANNELLO DELLE INFORMAZIONI



Il pannello delle informazioni è situato tra la minimappa e il pannello di comando. Ogni volta che selezioni un'unità o un

edificio, nello schermo di gioco, nel pannello delle informazioni appaiono informazioni relative a quell'unità o edificio.

Nella parte inferiore del pannello è visibile una barra che contiene uno o più simboli con accanto dei numeri. I simboli sintetizzano gli effetti che l'oggetto selezionato produce sulla tua economia.

Nella parte superiore del pannello è possibile vedere una o più icone. Esse rappresentano condizioni speciali relative all'unità o all'edificio selezionati: la formazione adottata, le proprietà speciali, i bonus, gli effetti delle tecnologie. Posiziona il puntatore su un'icona per visualizzarne una descrizione.

Se hai selezionato un gruppo di reggimenti, nel pannello delle informazioni vedrai le bandiere dei vari reggimenti. Sotto ciascuna bandiera apparirà una serie di barre dei PF (punti ferita), relative alle unità di quel reggimento. La parte destra del pannello delle informazioni ospita tre pulsanti corrispondenti alle formazioni adottabili.

Puoi richiamare ulteriori informazioni su un'unità selezionando il reggimento dell'unità e cliccando sull'icona di quell'unità nel pannello delle informazioni: esso mostrerà le statistiche dell'unità: il valore di attacco, il valore di difesa e le eventuali proprietà speciali e capacità possedute.

LA BARRA DELLE STATISTICHE



La barra delle statistiche si trova sopra il pannello delle informazioni. Essa mostra sinteticamente il denaro, le munizioni, il petrolio, il limite di unità, il limite edifici della tua nazione e l'esperienza dell'esercito. Posizionando il puntatore del mouse su un'opzione che influisce sull'economia, farai apparire una seconda barra delle statistiche sotto la prima. Questa seconda barra mostra lo stato che assumerebbe la tua economia nel caso in cui scegliesti di attivare l'opzione in questione.

LA BARRA DELLE OPERAZIONI SPECIALI E LA BARRA DEI GRUPPI



Nell'angolo superiore sinistro della schermata di gioco si trovano due barre. La prima è la barra delle operazioni speciali. Clicca su di essa per far apparire e scomparire le icone relative alle operazioni speciali a disposizione del tuo generale; clicca su una qualsiasi delle icone non oscurate per dare il via a un'operazione speciale. L'icona verrà oscurata e la barra rossa sottostante comincerà a riempirsi: potrai di nuovo dare il via a quella operazione speciale quando la barra tornerà a essere piena (sempre che la tua armata disponga di esperienza sufficiente per attivarla).

La barra dei gruppi si trova a destra di quella delle operazioni speciali. Ogni volta che assegni un tasto a un gruppo, esso apparirà nella barra dei gruppi. Così come avviene per la barra delle operazioni speciali, cliccando sulla barra dei gruppi è possibile espanderla o ridurla a singola icona.

LE BASI

Le basi sono il cuore delle tue operazioni. È da questi edifici che gestirai l'economia, schiererai le truppe, effettuerai le ricerche tecnologiche e manderai i soldati in missione speciale. Per vincere è necessario comprendere a fondo il funzionamento delle basi e delle loro componenti.

INSTALLARE E TRASFERIRE GLI EDIFICI DELLE BASI

La chiave del successo di una campagna militare è la flessibilità: per questo la maggior parte delle strutture a tua disposizione non sono fisse ma possono essere smontate e rimontate in breve tempo in posizioni più strategiche (le componenti vengono trasportate da veicoli).

Quando un edificio viene trasportato in pezzi a bordo di un veicolo, esso può ricevere degli ordini di movimento come un reggimento. Clicca sull'icona Monta [P] quando desideri montare l'edificio. Posiziona il puntatore sul luogo in cui desideri collocare l'edificio e cliccaci sopra: il veicolo raggiungerà il punto designato e l'edificio verrà montato. Nota: se l'edificio appare di color rosso, allora è impossibile posizionarlo in quel punto (è troppo vicino a un altro edificio, il terreno è montuoso, stai cercando di costruire sull'acqua e così via).

Se desideri spostare un edificio in un altro punto, clicca sull'icona Smonta [P] e l'edificio verrà smontato nelle sue componenti e caricato su un veicolo da trasporto, pronto per essere trasferito dove desideri.

GLI EDIFICI DELLE BASI E L'ECONOMIA

Oltre a permettere lo schieramento dei reggimenti, gli edifici delle basi incrementano i tuoi fondi. Ciascun edificio produce una piccola somma di denaro con la quale puoi finanziare il tuo esercito.

Esiste un limite al numero di edifici che è possibile costruire. Tale numero è visibile nella barra delle statistiche.

I TIPI DI EDIFICI DELLE BASI

Ciascuna nazione dispone di unità e stili architettonici propri, ma gli edifici ricadono tutti in una delle seguenti categorie (consulta pagina seguente):

QUARTIER GENERALE DI CORPO D'ARMATA

Il QG di corpo d'Armata è il cuore della base. È di norma l'unico edificio già posizionato all'inizio di una battaglia; ti offre un embrione di struttura economica e ti permette di costruire il resto della base. Tutti gli altri edifici (salvo i bunker) traggono origine dal QG di corpo d'Armata, che permette anche di effettuare la ricerca delle tecnologie più semplici.



QUARTIER GENERALE DI DIVISIONE



I QG di divisione sono la spina dorsale della tua base: è qui che vengono reclutati i reggimenti.

Esistono diversi tipi di QG di divisione, ognuno specializzato nella produzione di un particolare tipo di reggimento:

- Il **QG di divisione di fanteria** produce truppe di fanteria.
- Il **QG di divisione meccanizzata** produce reggimenti dotati di veicoli.
- Il **QG di divisione corazzata** produce carri armati.

Nota: a seconda dello scenario o del tipo di armata utilizzati nella campagna della Guerra Mondiale, alcuni QG di divisione (e relativi reggimenti) potrebbero non essere disponibili.

GLI EDIFICI DI SUPPORTO



Gli edifici di supporto non servono a molto da soli: il loro scopo è migliorare le prestazioni degli altri edifici. Essi raggiungono tale scopo principalmente permettendoti di avviare ricerche su tecnologie aggiuntive, che rendono sempre più efficaci le tue armate. Essi permettono inoltre ai QG di divisione di produrre unità più avanzate.

I DEPOSITI



Esistono tre tipi di depositi: il deposito rifornimenti, il deposito di petrolio e il deposito munizioni.

- I depositi rifornimenti espandono la zona compresa nel limite di rifornimento e non contano ai fini del limite edifici.

- I depositi di petrolio forniscono carburante alle unità e contano come un edificio ai fini del limite edifici.
- I depositi munizioni forniscono munizioni alle unità e contano come un edificio ai fini del limite edifici.

I BUNKER

I bunker sono degli speciali edifici difensivi costruiti dai genieri (e dunque non montati a partire da componenti trasportate da veicoli). Per costruire un bunker, seleziona un reggimento di genieri e clicca sull'icona Costruisci nel pannello di comando. Seleziona un tipo di bunker e posizionalo come se stessi montando un edificio normale: i genieri accorreranno sul punto indicato e costruiranno il bunker.



LE CITTÀ

Le città sono gruppi di strutture indipendenti che qualsiasi nazione può controllare e non fanno parte delle basi. Si assume il controllo di una città quando il suo centro è occupato dai tuoi reggimenti (e non anche da quelli nemici). Le città danno una grossa spinta alla tua economia ed espandono la zona compresa nel limite di rifornimento.

L'ECONOMIA

LE RISORSE

Le armate comportano dei costi: devono essere pagate e rifornite. Esistono tre risorse principali per il mantenimento di un'armata in Axis & Allies: denaro, petrolio e munizioni.

IL DENARO

Il denaro è l'unica risorsa accumulabile. Sulla barra delle statistiche è possibile vedere due numeri, come per esempio "466 (+90)". Il primo numero indica le tue riserve, il denaro accumulato; il secondo la



quantità di denaro che guadagni ogni minuto di gioco. Quando acquisti un reggimento o un edificio, il costo monetario è detratto dalle riserve.

Mentre il ricavo al minuto di denaro può anche essere negativo, le riserve non possono mai scendere sotto lo zero. Se però le riserve raggiungono lo zero e il ricavo al minuto è negativo, la tua situazione si complicherà: le unità all'interno del limite di rifornimento verranno rifornite più lentamente, mentre le altre si vedranno lentamente risucchiare via i PF (punti ferita) fino a scomparire del tutto. Inoltre, finché il ricavo al minuto resterà negativo, non potrai costruire né riparare edifici.

PETROLIO, MUNIZIONI E MANTENIMENTO

Petrolio e munizioni sono risorse utilizzate dalle unità; esse sono mostrate nella barra delle statistiche accanto al denaro. Per queste risorse l'unico valore mostrato è quello del ricavo al minuto: petrolio e munizioni, infatti, non possono essere accumulati come il denaro.



Ogni volta che schieri un'unità o costruisci un bunker, il ricavo di petrolio e/o munizioni verrà diminuito perché aumentano i costi di mantenimento. Se per esempio hai un ricavo di petrolio di +20 e schieri un reggimento di carri armati pesanti il cui costo di mantenimento in petrolio è pari a -18, il tuo ricavo di petrolio scenderà a +2 finché quel reggimento continuerà a esistere. Se ti ritroverai a sfruttare più risorse di quante ne produci, la differenza verrà detratta dal tuo ricavo al minuto di denaro.

Comprare rifornimenti extra è costoso. Un'unità di munizioni costa due unità di denaro; un'unità di petrolio tre unità di denaro. Se hai un ricavo di petrolio di +10 e costruisci un reggimento di carri armati pesanti (-18 di mantenimento in petrolio), il tuo ricavo di petrolio scenderà a -8 al minuto, che ti costerà -24 unità di denaro al minuto: un costoso problema che va risolto al più presto!

IL LIMITE DI UNITÀ

La statistica successiva rappresentata nella barra delle statistiche è il limite di unità, che indica la quantità massima di unità che le infrastrutture della tua base sono in grado di supportare. Il QG di corpo d'Armata iniziale fornisce un limite molto basso (di solito +3, il che significa che puoi costruire al massimo tre reggimenti). Man mano che aggiungi edifici, il limite potrà salire fino a +20.



IL LIMITE EDIFICI

Il limite edifici indica la quantità massima di edifici che le infrastrutture della tua base sono in grado di supportare.



L'ESPERIENZA DELL'ESERCITO

L'esperienza dell'esercito appare in alto a sinistra nella barra delle operazioni. Essa è cosa diversa dall'esperienza acquisita dai singoli reggimenti. Entrambe vengono acquisite tramite il combattimento, ma l'esperienza dell'esercito può essere poi utilizzata per dare il via a operazioni speciali.

LE ARMATE E IL COMBATTIMENTO

Una base efficiente e ben costruita può anche impressionare il nemico, ma non ne rallenterà l'avanzata quando i singoli dei suoi carri armati inizieranno a muoversi. Per quello, serve anche un esercito.

UNITÀ E REGGIMENTI

Le unità sono i singoli soldati, veicoli e carri armati che costituiscono le tue armate. Ciascuna unità è caratterizzata da capacità speciali, costi, punti di forza e punti deboli che, considerati nel loro complesso, definiscono la natura del tuo esercito.

Le unità sono caratterizzate da statistiche, proprietà e capacità. Puoi accedere a queste statistiche selezionando l'unità e guardando il pannello delle informazioni.

- Il valore di attacco indica l'efficacia dell'unità nell'infliggere danni ai nemici. Se posizioni il puntatore sopra l'icona Valore di attacco, potrai leggere altre interessanti informazioni, come la cadenza di fuoco dell'unità e se il suo attacco può danneggiare altre unità che le stanno intorno.
- Il valore di difesa indica la resistenza ai danni dell'unità.
- Le capacità speciali, come la capacità di riparare gli edifici, sono rappresentate dalle icone situate sotto i valori di attacco e di difesa.

Alcune unità possiedono delle proprietà uniche. Per esempio, i carri armati sono particolarmente resistenti alle piccole armi da fuoco: più di quanto non si direbbe dal valore di difesa. Le proprietà speciali delle unità sono rappresentate dalle icone nella parte superiore del pannello delle informazioni. Posiziona il puntatore sopra una di esse per ottenerne una descrizione. Tramite il pannello delle informazioni potrai inoltre conoscere i

modificatori causati da condizioni speciali come formazioni e terreno.

In Axis & Allies non avrai il comando delle singole unità, ma di gruppi di unità, chiamati reggimenti, che comprendono da due a otto unità.

Le unità di un reggimento possono essere identiche, come le otto unità del reggimento di fanteria. Ma possono anche essere di tipo diverso, come nel reggimento di fanteria meccanizzata, composto da tre soldati a terra, due soldati con mitragliatrice, un carro armato leggero e due semicingolati.

Per costruire un reggimento, seleziona una struttura in grado di schierarlo (di solito, il QG divisione) e clicca sull'icona Schiera [D]. Il pannello di comando cambierà aspetto per mostrare un'icona per ciascun tipo di reggimento. ognuno di essi è composto da determinate unità scelte per uno scopo specifico (per esempio, contraerea o anticarro). Se un'icona è oscurata, significa che non disponi dell'edificio di supporto di quel tipo di reggimento e che quindi non puoi schierarlo. La descrizione che appare posizionando il puntatore su un'icona oscurata ti dirà cosa devi costruire per poter schierare quel reggimento. Una volta scelto il reggimento da schierare, clicca sulla sua icona e la struttura inizierà a crearlo.

Dopo qualche secondo apparirà la prima unità del nuovo reggimento. Inizialmente potrai vedere soltanto un'unità. Selezionandola, potrai vedere le altre unità del reggimento oscurate. Col passare del tempo, la barra dei PF (punti ferita) sotto la prima immagine oscurata andrà via via riempiendosi; quando sarà piena del tutto, l'unità apparirà sullo schermo e andrà a unirsi al reggimento. A quel punto inizierà a riempirsi la barra dei PF dell'unità successiva, e così via. Tutto ciò accade fintantoché il reggimento si trova in una zona di rifornimento (consulta la sezione Rigenerazione e rifornimento, a pagina 95) o fino al completamento del reggimento.

IMPARTIRE GLI ORDINI DI BASE

Una volta che il reggimento sarà pronto, potrai impartirgli degli ordini. Nella barra di comando si trovano cinque ordini di base: Muovi, Attacca, Corri, Ferma e Proteggi.



- Clicca su Muovi [M] e poi su un punto del campo di battaglia per ordinare al reggimento di recarvisi. Per far spostare un reggimento selezionato, puoi anche semplicemente cliccare col pulsante destro sulla destinazione.



- Clicca su Attacca [A] e poi su un'unità o una struttura nemica per ordinare al reggimento di attaccare il nemico e di inseguirlo se fugge. Come per l'ordine precedente, puoi semplicemente cliccare col pulsante destro su un nemico per impartire l'ordine di attacco.



- Corri [R] è una variante dell'ordine Muovi. Il reggimento si schiererà temporaneamente in formazione a colonna, così da muoversi rapidamente evitando il nemico invece di attaccarlo. Raggiunta la destinazione, il reggimento tornerà alla formazione originaria, ma resterà passivo di fronte al nemico. Per impartire quest'ordine puoi anche tenere premuto il tasto [Alt] e cliccare col pulsante destro.



- Ferma [S] ordina al reggimento di cessare l'azione in corso.



- Proteggi [G] ordina al reggimento di rimanere nei pressi di un'unità o di un punto e di attaccare i nemici che vi si avvicinano.

TERRENI E FORMAZIONI

Saper far marciare le unità all'interno della base va bene, ma un comandante saggio sa che la strada per la vittoria non è comodamente lastricata ma piena di ostacoli come foreste, giungle e montagne.

Se i tuoi reggimenti si trovano su un terreno difficile, i loro movimenti saranno più lenti. Sui reggimenti possono anche avere effetti benefici o penalità aggiuntive. La giungla, per esempio, limita notevolmente la velocità di movimento. Essa inoltre determina una significativa penalità difensiva per i veicoli, mentre fornisce un enorme beneficio difensivo alla fanteria. I benefici e le penalità di un reggimento dovuti al terreno sono riassunti nel pannello delle informazioni ogni volta che quel reggimento viene selezionato.

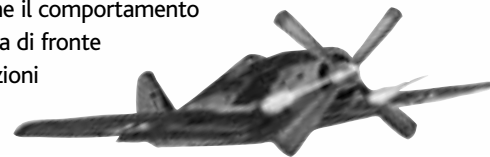
Quando marciano, i soldati allenati non vanno ciascun per conto proprio ma marciano inquadrati in formazioni studiate per ottenere il massimo beneficio da una determinata situazione.

Quando selezioni un reggimento, vedrai tre icone apparire nella parte destra del pannello delle informazioni: esse rappresentano le formazioni nelle quali è

inquadrabile quel reggimento. Assalto [Q] (la formazione predefinita per i reggimenti di nuova creazione), Aggressiva [W] e Colonna [E]. Per far schierare il tuo reggimento secondo una formazione, clicca sul pulsante di quella formazione.

Ogni formazione influenza l'efficacia in combattimento e/o la velocità di movimento. È importante saper scegliere la formazione più adatta a una determinata situazione. Le formazioni più veloci comportano una minore efficacia in attacco ma sono utili per spostarsi velocemente.

La formazione determina anche il comportamento del reggimento quando si trova di fronte un'armata nemica. Alle formazioni d'assalto e aggressiva corrisponde un comportamento aggressivo, ossia il reggimento attaccherà il nemico a vista. Alla formazione a colonna è associato un comportamento passivo, ossia il reggimento ignorerà il nemico anche se viene da esso attaccato.



Le differenze tra le formazioni sono importanti: se vuoi far attraversare una base nemica a un reggimento di carri armati per attaccare un reggimento nemico che si trova dall'altra parte, devi inquadrarlo in una formazione a colonna, altrimenti lo vedrai fermarsi ad attaccare e distruggere tutti gli edifici lungo la strada. Raggiunta la destinazione, ti converrà riportarlo in formazione d'assalto o subirà una grave penalità nello scontro con il nemico.

EFFICACIA IN COMBATTIMENTO

Se selezioni uno o più reggimenti, nel pannello delle informazioni vedrai una barra rossa sopra le loro bandiere: è la loro efficacia in combattimento, una misurazione generica di quanto saranno efficaci in combattimento. Se le barre sono piene, essi saranno efficaci al 100%; se sono piene a metà, saranno efficaci al 50%. Se modifichi la loro formazione o impartisci un ordine, vedrai la barra riempirsi o svuotarsi fino a raggiungere il livello corrispondente alla formazione selezionata (consulta pagina seguente). La barra si modifica lentamente, non istantaneamente, quindi tieni conto anche del tempo necessario al cambiamento quando decidi di ordinare un attacco.

Formazione	Efficacia in combattimento	Velocità	Comportamento
Assalto	+0	-25%	Aggressivo
Aggressiva	-25%	+0	Aggressivo
Colonna	-50%	+25%	Passivo

TRINCERAMENTO

Le truppe in attesa del nemico non stanno con le mani in mano: scelgono le posizioni migliori, scavano trincee e ammuccionano sacchetti di sabbia. Se un reggimento rimane in un punto abbastanza a lungo, si trincererà. È possibile identificare un'unità trincerata dai sacchetti di sabbia che appaiono intorno alla sua bandiera. Le unità trincerate acquisiscono diversi bonus di combattimento e sono quindi adatte a proteggere punti strategici.

GRUPPI E DIVISIONI

Comandare decine di reggimenti nel bel mezzo di una battaglia può essere una vera impresa. Per facilitare le cose, puoi raggruppare fino a sei reggimenti insieme per impartire loro lo stesso ordine contemporaneamente. Per selezionare e raggruppare più reggimenti, clicca su un punto del campo di battaglia, tieni premuto il pulsante sinistro e trascina il mouse tracciando un rettangolo che comprenda tutti i reggimenti desiderati. Puoi anche aggiungere o rimuovere manualmente un reggimento da un gruppo tenendo premuti i tasti [Maiusc] o [Ctrl] e cliccando sul reggimento.

Una volta costituito un gruppo, puoi salvarlo tenendo premuto il tasto [Ctrl] e premendo un numero qualsiasi sulla tastiera: a quel gruppo verrà associato quel numero, così da permetterti di riselectare lo stesso gruppo premendo semplicemente il tasto di quel numero. Quando assegni un tasto numerico a un gruppo, il gruppo apparirà nella barra dei gruppi nella parte superiore dello schermo.

Nota: puoi aggiungere un gruppo selezionato alla barra dei gruppi semplicemente cliccando col pulsante destro su un riquadro vuoto e puoi selezionare di nuovo quel gruppo cliccando sull'immagine corrispondente nella barra. Se vuoi, puoi assegnare tasti numerici o riquadri nella barra dei gruppi anche a singoli reggimenti o edifici.

I gruppi di reggimenti sono un insieme di reggimenti distinti: sebbene sia possibile impartire ordini al gruppo in quanto tale, i reggimenti si sposteranno e agiranno ciascuno per conto proprio. I reggimenti più lenti rimarranno indietro e quelli più deboli si troveranno a combattere il nemico come se fossero da soli.

Se vuoi che i reggimenti agiscano insieme, dovrai selezionarli e cliccare sull'icona Comportamento di gruppo [V] per trasformarli in una divisione. Le divisioni si comportano come un unico grande reggimento. Se adoterai la formazione d'assalto, non solo i singoli reggimenti adoteranno la nuova formazione, ma l'intera divisione si disporrà secondo una formazione d'assalto più ampia, posizionando i reggimenti più deboli nella retroguardia e quelli più forti in prima linea. Le divisioni si spostano e combattono come un unico corpo e sono per questo più vantaggiose rispetto ai meri gruppi. Clicca di nuovo sull'icona Comportamento di gruppo per sciogliere una divisione e tornare a controllare un gruppo normale.

RIGENERAZIONE E RIFORMIMENTO

Ciascuna unità dispone di una certa quantità di PF (punti ferita). Quando un'unità viene colpita in combattimento, essa perderà parte dei suoi PF. Quando perde tutti i PF, l'unità muore.

Se selezioni un reggimento, sopra ciascuna unità appare una barra verde. La barra verde rappresenta i PF rimasti all'unità. Puoi visualizzare anche il valore numerico dei PF rimasti posizionando il puntatore sopra l'icona dell'unità desiderata nel pannello delle informazioni.

Non preoccuparti troppo se subisci qualche perdita: fintantoché rimane in vita almeno un membro di un reggimento, l'intero reggimento potrà poi essere ricostituito nella sua interezza.

ZONA DI RIFORMIMENTO

Intorno a ciascun edificio della base e a ciascun deposito rifornimenti si estende un'area circolare nota come zona di rifornimento. Puoi rendere visibili i suoi confini cliccando sull'icona corrispondente situata vicino alla minimappa. Tutti i reggimenti associati all'interno di tale area sono in costante rifornimento, ossia riacquistano gradatamente (un'unità per volta) i PF perduti e le unità morte vengono sostituite da nuove unità senza nessun costo aggiuntivo. Rifornire le unità è preferibile alla sostituzione di interi reggimenti per un semplice motivo: i nuovi reggimenti saranno costituiti da reclute prive di alcuna esperienza e i benefici che si acquistano con l'esperienza rendono preferibile far tornare alla base un reggimento sconfitto piuttosto che lasciare che venga annientato del tutto per poi sostituirlo con un reggimento nuovo di zecca.

Se i nemici si avvicinano troppo a un edificio che genera intorno a sé una zona di rifornimento, quest'ultima non produrrà alcun effetto finché il nemico non verrà allontanato di nuovo: è difficile lavorare quando piovono proiettili da tutte le parti!

MORALE

A nessuno piace essere bersagliato. Quando i soldati si trovano in situazioni pericolose o spiacevoli, tendono a scoraggiarsi e ad avere paura. Se rimangono in tali situazioni troppo a lungo, nello scontro successivo potrebbero anche rifiutarsi di combattere e scappare via.

Ciascun reggimento ha un suo morale, visualizzato su schermo come una barra blu posta vicino alla bandiera del reggimento. Il morale può diminuire per vari motivi. Il solo fatto di prendere parte a un combattimento riduce il morale. Ogni unità del reggimento distrutta fa diminuire notevolmente il morale del reggimento. Esistono anche fattori che innalzano il morale, come stare lontani dagli scontri a fuoco o uccidere un nemico. Vi sono molti altri fattori che influiscono sul morale di un reggimento, fattori diversi per ciascun tipo di reggimento.

Un buon comandante deve conoscere i rischi legati allo sprofondamento del morale delle sue truppe. Seleziona un reggimento e guarda nel pannello delle informazioni la barra blu del morale posta sotto la bandiera. La linea verticale all'interno della barra indica il punto di rottura del reggimento: non appena il morale scenderà sotto questa soglia, il reggimento si darà alla fuga. I reggimenti in fuga assumono la formazione a colonna e si allontanano dal nemico. Non avrai alcun controllo su di essi finché non si fermeranno di loro spontanea volontà... e un reggimento in fuga ha più probabilità di correre incontro a nuovi pericoli che alla salvezza.

ESPERIENZA

I combattimenti permettono alle tue truppe di crescere da novellini a duri veterani. Questa crescita è rappresentata dal livello di esperienza del reggimento, che è un'indicazione numerica di ciò che i soldati hanno appreso. Puoi visualizzarla selezionando un reggimento e posizionando il puntatore sopra l'icona Esperienza.

Superata una certa soglia di esperienza, il reggimento sale di livello, diventando più efficace in combattimento. I reggimenti sono inizialmente composti da reclute. Come puoi vedere dalle tabelle seguenti, combattendo e acquisendo esperienza, i reggimenti possono salire di tre livelli.



LIVELLI DI ESPERIENZA

Livello	Esperienza richiesta	Simbolo
Recluta	0	Nessuno
Soldato	100	Un gallone
Veterano	250	Due galloni
Elite	500	Maresciallo

GENERALI E OPERAZIONI SPECIALI

L'esercito di ciascuna nazione è guidato da un generale (scelto tra i quattro disponibili per ogni nazione). Ciascun generale dispone di quattro operazioni speciali caratteristiche (basate su imprese storicamente avvenute) che puoi utilizzare nel corso della partita per acquisire un vantaggio sul nemico o per indebolirlo. Per dare il via a un'operazione speciale, espandi la barra delle operazioni speciali (in alto a sinistra nella schermata di gioco). Ciascuna operazione speciale ha un costo in termini di esperienza dell'esercito che va pagato ogni volta che la si utilizza.

GLI ALLEATI

Avere degli alleati comporta numerosi vantaggi. Anzitutto, è possibile sfruttare la zona di rifornimento degli alleati. Questo significa che i tuoi reggimenti possono rifornirsi presso una base, un deposito rifornimenti o una città alleati. Inoltre gli alleati condividono la visibilità della mappa, sia sullo schermo di gioco sia sulla minimappa.



In basso a sinistra nel pannello di comando si trova l'icona **Ordini di squadra** [T]. Clicca su questa icona per far apparire due o più icone aggiuntive nel pannello di comando. La prima è l'icona **Ordini di squadra per alleati** [A], che ti permette di comunicare con tutti i tuoi alleati contemporaneamente. Cliccandoci sopra farai apparire altre quattro icone sopra il pannello di comando, con le quali potrai coordinare le azioni dei tuoi alleati posizionando diversi segnali, che appariranno sia sullo schermo di gioco sia sulla minimappa dei tuoi alleati e con i quali potrai chiedere loro di eseguire un'azione particolare. Sotto l'icona Ordini di squadra per alleati si trova l'**icona Rapporto** [T]. Clicca su di essa per mostrare agli alleati le informazioni presenti sulla tua barra delle statistiche.

Se guardi di nuovo il pannello di comando dopo aver cliccato sull'icona **Ordini di squadra**, vedrai che oltre alle icone **Ordini di squadra per alleati**, ne comparirà una per ciascun alleato. Clicca su una di queste per comunicare esclusivamente con quell'alleato.

Oltre alle icone dei segnali, ne avrai a disposizione anche quattro per i tributi. Le prime due ti permettono di dare a un alleato denaro, unità o edifici, mentre le altre due ti permettono di richiedere a un alleato un determinato tributo.

Nota: non tutte le unità e gli edifici possono essere dati come tributo agli alleati.

UNITÀ E STRUTTURE

LE UNITÀ

La maggior parte delle unità vengono prodotte dai QG. Dato che le tecnologie militari in possesso delle diverse nazioni presenti in Axis & Allies sono grossomodo simili, tutte le nazioni attingono a un repertorio comune di unità per portare avanti la propria campagna bellica. Comunque, possono esistere delle nazioni che dispongono di una versione particolarmente progredita di una data unità. Per esempio, i carri armati tedeschi erano particolarmente temuti in battaglia, quindi nel gioco puoi considerarli superiori a quelli inglesi. Ogni nazione dispone inoltre di una o due unità speciali che nessun'altra nazione possiede. Consulta la sezione Nazioni e generali alle pagine 104-110 per ulteriori informazioni.

UNITÀ DI FANTERIA

Le unità di fanteria vengono prodotte dai QG di divisione di fanteria.

FANTERIA

Le guerre sono vinte dai soldati e i classici reggimenti di fanteria ti saranno sempre di notevole aiuto in qualsiasi battaglia. La fanteria può essere armata di fucili o di mitragliatrici. Le unità di fanteria con mitragliatrice dispongono di un attacco più potente e possono colpire a distanza maggiore, ma sono più rare di quelle dotate di fucili.

FANTERIA ANTICARRO

Questa unità di fanteria specializzata ha il compito di eliminare i carri armati servendosi di lanciarazzi da spalla.

TIRATORI SCELTI

Questa micidiale unità ha una bassa cadenza di fuoco, ma può danneggiare molto gravemente le truppe nemiche, anche se è poco efficace contro i veicoli.

FANTERIA CON MORTAIO

Le unità di fanteria con mortaio costituiscono la retroguardia dei reggimenti di fanteria con artiglieria. Si avvalgono di tutte le tecnologie disponibili alle unità di artiglieria e possono bombardare il nemico.

UFFICIALE COMANDANTE

Gli ufficiali comandanti hanno il compito di guidare in battaglia i reggimenti di fanteria e di mantenere alto il loro morale durante gli scontri a fuoco.

GENIERE

I genieri hanno il compito di riparare le strutture danneggiate della base. Sono capaci anche di costruire bunker e altre strutture difensive.

PARACADUTISTA

I paracadutisti, detti anche fanteria aviotrasportata, possono essere schierati dalle basi aeree oppure dalle portaerei per raggiungere le retrovie nemiche. Sotto molti aspetti sono identici alla fanteria, ma non possono attaccare con le granate come i soldati comuni.

UFFICIALE DI FANTERIA AVIOTRASPORTATA

Questo tipo di ufficiale si trova a capo di un reggimento di fanteria aviotrasportata, ovvero di paracadutisti.

UNITÀ MECCANIZZATE

I reggimenti meccanizzati utilizzano soprattutto mezzi semicingolati corazzati, che possono ricoprire molte funzioni diverse, per esempio trasporti truppe corazzati oppure cannoni contraerei semoventi. Le unità meccanizzate vengono prodotte dai QG di divisione meccanizzata.



SEMICINGOLATO

Molti reggimenti meccanizzati dispongono di almeno uno o due semicingolati non specializzati, particolarmente adatti a schierare velocemente delle unità di fanteria.

SEMICINGOLATO CONTRAEREO

Questo cannone contraereo semovente rappresenta la spina dorsale dei reggimenti meccanizzati contraerei. Offre la copertura contraerea alla fanteria contraerea e ai reggimenti di carri armati. Deve essere ben protetto perché non è in grado di attaccare bersagli terrestri.

SEMICINGOLATO DI ARTIGLIERIA

Questa unità di artiglieria semovente può attaccare un bersaglio da grande distanza.

AUTOBLINDO

L'autoblindo è l'unità di comando dei reggimenti meccanizzati.

UNITÀ CORAZZATE

Pur essendo stati impiegati già nella Prima Guerra Mondiale, i carri armati sono diventati parte integrante delle forze armate solo nella Seconda, durante la quale ne vennero costruiti oltre 200.000, soprattutto da Germania, Gran Bretagna, Russia e Stati Uniti. In Axis & Allies, i carri armati sono prodotti dai QG di divisione corazzata.

CARRO ARMATO LEGGERO

Pur non essendo le più potenti unità corazzate sul campo, i carri armati leggeri sono più che adeguati ad affrontare la maggior parte delle unità di fanteria e meccanizzate. Inoltre, richiedono meno risorse.

Oltre ai normali reggimenti di carri armati leggeri, puoi costruire anche reggimenti meccanizzati con carri armati, più costosi, che comprendono due semicingolati.

CARRO ARMATO MEDIO

I carri armati medi richiedono più risorse di quelli leggeri, ma in compenso sono più potenti.



CARRO ARMATO PESANTE

Se puoi permetterti il loro ingente costo di risorse, semplicemente non esiste un miglior reggimento per uso generale di uno composto da carri armati pesanti.

CARRO ARMATO CON ARTIGLIERIA

Rappresenta la variante corazzata dell'artiglieria semovente. Queste unità sono in grado di danneggiare gravemente le strutture e le unità nemiche tenendosi a debita distanza dalla prima linea.

CARRO ARMATO DI COMANDO

Ogni reggimento deve avere un comandante, e quelli di carri armati non fanno eccezione.

UNITÀ AEREE

CACCIA

I caccia possono scortare i bombardieri, attaccare altri aerei o mitragliare bersagli terrestri o navali.

BOMBARDIERE

Se hai bisogno di disintegrare bersagli terrestri o navali, i bombardieri sono l'arma giusta. Pur essendo onerosi, non mancheranno di infliggere gravi danni al nemico a ogni attacco.

UNITÀ NAVALI

PORTAEREI

Le portaerei sono essenzialmente delle basi aeree in grado di muoversi nell'acqua. È una buona idea proteggerle, perché sono vulnerabili agli attacchi degli aerei nemici.

CORAZZATA

Le corazzate sono le unità dalla massima capacità offensiva nel gioco, grazie ai loro grandi cannoni capaci di sparare contemporaneamente, ma non sono in grado di colpire bersagli terrestri troppo lontani dalla costa.



LE STRUTTURE

Per sconfiggere i tuoi nemici, dovrai sfruttare diverse strutture durante i combattimenti in modalità Battaglia.

QG DI CORPO D'ARMATA

I QG di questo tipo costituiscono il fulcro della tua struttura di comando. Sono capaci di ricercare tecnologie, di schierare depositi rifornimenti e di costruire tutti i possibili QG di divisione.

Costruisce: QG di divisione di fanteria, QG di divisione meccanizzata, QG di divisione corazzata, base aerea, deposito rifornimenti, brigata di genieri, deposito veicoli, brigata di artiglieria, deposito munizioni, deposito di petrolio, deposito rifornimenti.

QG DI DIVISIONE DI FANTERIA

Il QG di divisione di fanteria può costruire tutti tipi di i reggimenti di fanteria.

Costruisce: reggimento di fanteria, reggimento di fanteria anticarro, reggimento di fanteria da ricognizione, reggimento di fanteria con artiglieria, reggimento di genieri.

QG DI DIVISIONE MECCANIZZATA

Per produrre semicingolati devi prima costruire un QG di divisione meccanizzata.

Costruisce: reggimento di semicingolati, reggimento di semicingolati contraerei, reggimento di semicingolati anticarro, reggimento di semicingolati di artiglieria, reggimento di fanteria meccanizzata.

QG DI DIVISIONE CORAZZATA

Il QG di divisione corazzata ti permette di costruire reggimenti di carri armati, costosi ma potenti.

Costruisce: reggimento di carri armati leggeri, reggimento di carri armati medi, reggimento di carri armati pesanti, reggimento di carri armati con artiglieria, reggimento di fanteria corazzata.

QG DI DIVISIONE AVIOTRASPORTATA

Il QG di divisione aviotrasportata ti dà accesso ai paracadutisti, che si possono usare sia come truppe terrestri sia come soldati da inviare via paracadute.



BASE AEREA

Le basi aeree si riforniscono continuamente e automaticamente da sole di caccia e bombardieri, che trovano posto al loro interno. I caccia difendono automaticamente la loro base in caso di attacco, oppure possono eseguire su richiesta delle ricognizioni aeree in territorio nemico. I bombardieri effettuano attacchi aerei (ovvero bombardamenti), con un'eventuale scorta di caccia. Ogni ricognizione o attacco aereo che chiederai ti costerà, quindi avrai bisogno di molti QG di divisione se intendi fare uso massiccio dell'aviazione.

BRIGATA DI GENIERI

Questa struttura non costruisce nulla, ma è necessaria per produrre alcune delle unità più avanzate del gioco e per eseguire le ricerche su alcune tecnologie fondamentali.

Richiesta da: deposito veicoli, semicingolato contraereo, geniere.

DEPOSITO VEICOLI

Come la brigata di genieri, anche il deposito veicoli non costruisce nulla, ma è necessario per produrre unità migliori o condurre ricerche relative ai veicoli.

Richiesto da: fanteria anticarro, carro armato medio, carro armato pesante.

BRIGATA DI ARTIGLIERIA

La brigata di fanteria è l'ultima delle tre strutture di ricerca di cui avrai bisogno. Ti permette di costruire le unità più potenti del gioco e di eseguire ricerche su diverse tecnologie relative ai carri armati.

Richiesta da: fanteria con mortaio, semicingolato di artiglieria, carro armato con artiglieria.

DEPOSITO RIFORNIMENTI

I depositi rifornimenti espandono la tua zona di rifornimento, senza però influenzare il tuo limite edifici.

DEPOSITO DI PETROLIO

I depositi di petrolio producono carburante per le tue unità. Ognuno di essi conta come un edificio nel calcolo del limite edifici.

DEPOSITO MUNIZIONI

I depositi munizioni producono munizioni per le tue unità. Ognuno di essi conta come un edificio nel calcolo del limite edifici.

NAZIONI E GENERALI

STATI UNITI

GENERALE PATTON



Patton è stato uno dei generali più ispirati della Seconda Guerra Mondiale. Ha aiutato l'invasione dell'Africa settentrionale francese nel 1942, ha comandato il 3° corpo d'Armata durante l'invasione della Francia e ha supportato la 101° divisione aviotrasportata, che era rimasta circondata a Bastogne durante la battaglia delle Ardenne.

GENERALE EISENHOWER



Dwight D. Eisenhower è stato comandante supremo degli Alleati dopo l'operazione Overlord, con la responsabilità di gestire i grandi cambiamenti della politica militare e i più massicci schieramenti di truppe. Dopo la guerra è diventato comandante supremo delle forze terrestri combinate della NATO e, quindi, presidente degli Stati Uniti.

GENERALE ARNOLD



Il generale Harry "Hap" Arnold è stato nominato capo delle forze aeree nel 1941 e si è occupato dell'introduzione delle tecnologie avioniche e delle strategie dell'aeronautica militare statunitense. È stato fra i pochissimi uomini (cinque in tutto) a raggiungere il rango di generale d'Armata, ovvero a cinque stelle, nonché l'unico a essere mai stato nominato generale dell'aeronautica.

AMMIRAGLIO NIMITZ



Iniziando la sua carriera militare nei sottomarini, Chester William Nimitz ascese fino al grado di ammiraglio nel 1941 e, quindi, di grand'ammiraglio (con cinque stelle) nel 1945. Nel corso della guerra ha comandato la flotta USA nel Pacifico e ha accettato la resa formale del Giappone a bordo della USS Missouri nel 1945.

UNITÀ E REGGIMENTI SPECIALI AMERICANI

FANTERIA D'ASSALTO

La fanteria d'assalto è dotata di fucili con lanciagranate ed è più efficace della fanteria convenzionale ad attaccare bersagli corazzati.

FANTERIA CON LANCIAFIAMME

Le unità dotate di lanciafiamme devono portarsi a distanza abbastanza ravvicinata prima di poter usare le loro armi. Infliggono molti più danni delle normali unità di fanteria e danneggiano il morale dei loro obiettivi.

MARINE

I marine sono robusti combattenti schierati dalle corazzate americane.

GRAN BRETAGNA

FELDMARESCIALLO MONTGOMERY



Dopo aver comandato l'8° corpo d'Armata in Africa settentrionale e aver rivestito un ruolo chiave nell'invasione della Sicilia e dell'Italia, Bernard Law Montgomery tornò in Europa come comandante in capo delle forze terrestri durante il D-Day. Dopo la guerra fu nominato capo dello staff imperiale e vicecomandante supremo delle forze NATO in Europa.

MAGGIOR-GENERALE WINGATE



Prima della guerra, il maggior-generale Wingate militò in Sudan e in Palestina. Nel 1942 aiutò a organizzare in Birmania dei gruppi di soldati addestrati a combattere nella giungla e paracadutati dietro le linee nemiche, arruolandoli dalle forze inglesi, birmane e Ghurka.

AMMIRAGLIO MOUNTBATTEN



Mountbatten, pronipote della regina Vittoria, fu capo del comando combinato nel 1942 e aiutò a organizzare i preparativi per il D-Day. Nel 1943 divenne comandante supremo delle truppe in Asia sud-orientale, riuscendo a respingere l'invasione giapponese dell'India e a riconquistare la Birmania. Fu lui ad accettare la resa giapponese a Singapore. Dopo

la guerra, divenne l'ultimo viceré dell'India prima che quest'ultima dichiarasse l'indipendenza, quindi fu nominato Primo Lord del Mare e capo dello staff di difesa inglese.

FELDMARESCIALLO WAVELL



Il primo ruolo che Archibald Wavell ebbe nel conflitto fu quello di comandante delle forze in Medio Oriente, nel 1939. Pur essendo riuscito a sconfiggere gli italiani in Africa settentrionale, non riuscì a fare altrettanto con Rommel. In seguito divenne viceré dell'India nel 1941 e aiutò a organizzare le difese della colonia contro l'invasione giapponese.

UNITÀ E REGGIMENTI SPECIALI INGLESI

REGGIMENTO DI FANTERIA CONTRAEREA

Per contrastare la superiorità aerea nemica, gli inglesi hanno dotato di semicingolati contraerei le loro unità di fanteria.

CARRO ARMATO CON LANCIAFIAMME

Questa versione modificata dell'M4 Sherman è in grado di attaccare i suoi bersagli con il fuoco a distanza molto ravvicinata.

REGGIMENTO DI FANTERIA PESANTE

Il reggimento di fanteria pesante è dotato di armi più pesanti della fanteria convenzionale.

RUSSIA

MARESCIALLO ZHUKOV



Georgij Zhukov, uno dei più acclamati comandanti dell'Unione Sovietica, interruppe l'assedio di Mosca, organizzò una controffensiva di successo a Stalingrado e aiutò a cacciare i tedeschi dalla Russia. Con la cattura di Berlino, emerse vincitore nell'accanita competizione fra i generali sovietici per accattivarsi Stalin. In seguito divenne comandante della zona sovietica nella Germania postbellica.



GENERALE CHUJKOV

Prima che l'Unione Sovietica entrasse nella Seconda Guerra Mondiale, Vasilij Chujkov era stato consigliere di Chiang Kai-Shek in Cina, ma nel 1942 venne richiamato per guidare il 62° corpo d'Armata russo a Stalingrado. Durante i 200 giorni di combattimenti nella città morì oltre un milione di persone, ma alla

fine i russi riuscirono a spezzare l'assedio, ad accerchiare le truppe tedesche e a costringerle alla resa. Chujkov in seguito partecipò alla presa di Berlino.

MARESCIALLO KONEV



Ivan Konev militò per tutta la durata del conflitto al fronte orientale. Nel 1941 guidò il contrattacco alle forze tedesche durante la loro avanzata in Russia e aiutò le forze armate a respingerle da Mosca. In seguito guidò la prima armata russa che entrò in territorio tedesco. Nel periodo postbellico divenne comandante in capo delle forze terrestri sovietiche,

primo viceministro della difesa e comandante in capo delle forze armate del Patto di Varsavia.

MARESCIALLO ROKOSSOVSKIJ



Konstantin Rokossovskij supportò la difesa di Mosca, partecipò a quella di Stalingrado, aiutò a riconquistare le città di Orel e Varsavia e guidò l'attacco a Berlino. Dopo la guerra divenne consulente militare in Polonia, lavorando come ministro della Difesa.

UNITÀ E REGGIMENTI SPECIALI RUSSI

COSCRITTO

I coscritti sono simili alla fanteria, però sono più economici da produrre, consumano meno risorse e non sono in grado di attaccare con le granate.

CAMION LANCIARAZZI

I camion lanciarazzi possono lanciare numerosi razzi verso un bersaglio, ma richiedono tempi di ricarica piuttosto lunghi.

TIRATORE SCELTO

Un buon tiratore scelto russo è in grado di eliminare un soldato nemico con un solo proiettile. Queste unità sono specializzate nel decimare la fanteria nemica.

GERMANIA

FELDMARESCIALLO ROMMEL



Erwin Rommel, popolarmente noto come Volpe del Deserto, ottenne i suoi massimi successi nella Seconda Guerra Mondiale come comandante dell'Afrika Korps in Africa settentrionale. Dopo essere stato costretto alla ritirata dall'8° corpo d'Armata di Montgomery, appoggiò la congiura mirata ad assassinare Hitler e si suicidò in seguito al suo fallimento.

FELDMARESCIALLO MANSTEIN



Erich von Manstein si dimostrò un genio del comando militare e della pianificazione durante la Seconda Guerra Mondiale. Iniziò a distinguersi pianificando l'invasione della Francia, che fu coronata dal successo e gli fruttò la Croce di Cavaliere. In seguito divenne uno dei migliori comandanti durante la fallimentare invasione della Russia, raggiungendo buona parte dei

propri obiettivi nonostante le ingenti perdite subite. Dopo la ritirata dalla Russia, Manstein iniziò a criticare sempre più aspramente la politica di Hitler, fino a essere rilevato dal comando nel 1944.

FELDMARESCIALLO KESSELRING



Albert Kesselring fu uno dei più importanti comandanti delle forze aeree tedesche durante la Seconda Guerra mondiale, durante la quale ebbe il comando di una flotta aerea nella Battaglia d'Inghilterra e supportò l'operazione Barbarossa in Russia e le operazioni di Rommel in Africa settentrionale. Il suo ultimo incarico di comando fu di natura difensiva in Italia, durò venti mesi ed ebbe un notevole successo.

FELDMARESCIALLO RUNDSTEDT



Il feldmaresciallo Rundstedt collaborò a dirigere alcune delle prime azioni militari della Germania nazista, come le invasioni della Polonia e della Francia. Fu spesso vittima dei capricci di Hitler e le sue divergenze di vedute con il dittatore tedesco lo portarono a essere sostituito o rilevato dal comando in tre diverse occasioni.

UNITÀ E REGGIMENTI SPECIALI TEDESCHI

GOLIATH B1

La sperimentazione con le armi comandate a distanza ha portato a sviluppare il Goliath B1, che è essenzialmente una bomba mobile capace di distruggere veicoli e bunker.

CARRO ARMATO PESANTE KÖNIGSTIGER

Il reggimento di Königstiger consumano più risorse di qualsiasi altro, ma in cambio sono superiori a tutti.

GIAPPONE

VICEAMMIRAGLIO MIKAWA



Gunichi Mikawa fu comandante dell'8a flotta giapponese nel Pacifico centrale e meridionale a partire dal 1942. Un solo mese dopo aver accettato il suo nuovo incarico, fu responsabile di una delle più gravi sconfitte mai imposte alla marina statunitense: quella della battaglia dell'isola Savo.

AMMIRAGLIO YAMAMOTO



Pur essendo inizialmente ostile ad attaccare gli Stati Uniti, Isoroku Yamamoto era già comandante della flotta giapponese prima che scoppiasse la guerra nel Pacifico. Fu responsabile della pianificazione dell'attacco a Pearl Harbor e di altre importanti operazioni. L'invasione di Midway, sempre pianificata da Yamamoto, fu invece un fiasco clamoroso a causa della superiorità dei servizi informativi statunitensi.

Oltre a costare al Giappone quattro portaerei, fu il crepuscolo dell'influenza giapponese nel Pacifico. Nel 1943 i servizi informativi americani scoprirono che un convoglio di aerei avrebbe scortato Yamamoto durante un giro di ispezione e inviarono sedici caccia P-38 a intercettarlo. Furono proprio loro ad abbattere l'aereo su cui viaggiava.

GENERALE KURIBAYASHI



Tadamichi Kuribayashi fu responsabile della difesa di Iwo Jima. Dopo aver appreso l'importanza di quell'isola in seguito a un'udienza personale con l'imperatore del Giappone, Kuribayashi ordinò ai suoi uomini di uccidere i soldati americani a gruppi di dieci per volta. Alla fine dell'invasione, pur trovandosi in schiacciante inferiorità numerica e nonostante le ripetute intimazioni di resa, Kuribayashi e i suoi uomini rifiutarono di cedere. Dei 20.000 difensori giapponesi dell'isola, ne venne ucciso il 95%, compreso Kuribayashi.

AMMIRAGLIO NAGUMO



Chuichi Nagumo fu il comandante della flotta di portaerei giapponese durante la Seconda Guerra Mondiale, nonché l'esecutore dell'attacco a Pearl

Harbor, coronato dal successo, e dell'invasione di Midway, che fu un fallimento. Morì suicida durante gli ultimi giorni della difesa di Saipan.



UNITÀ E REGGIMENTI SPECIALI GIAPPONESI

FANTERIA BANZAI

La fanteria Banzai è dotata di lanciarazzi ed è in grado di lanciare temibili attacchi suicidi.

TIRATORE SCELTO

I tiratori giapponesi si sono allenati nelle fitte giungle del Pacifico. Le loro unità sono ben note per i brutali attacchi "mordi e fuggi" lanciati contro la fanteria nemica.

MINI-CARRO ARMATO

Il Giappone non è in grado di costruire reggimenti di carri armati pesanti, però può ricercare e produrre mini-carri armati. Queste unità non sono particolarmente potenti, ma almeno sono più economiche degli altri reggimenti di carri armati.

OPERAZIONI SPECIALI

Rifornimento corazzati: invia rifornimenti ai reggimenti corazzati selezionati.

Catena di montaggio: richiede ricambi che aumentano i PF dei tuoi veicoli.

Bomba atomica: infligge una notevole entità di danni alla zona colpita.

Carica Banzai: scatena temporaneamente la frenesia delle unità, aumentandone il morale e la capacità offensiva.

Blitzkrieg: aumenta la velocità e l'efficacia offensiva di un gruppo di carri armati.

Sabotaggio inglese: invia un guastatore inglese paracadutato per danneggiare le linee di rifornimento nemiche.

Bombardamento a tappeto: invia uno stormo di bombardieri a lungo raggio per bombardare a tappeto una zona controllata dal nemico.

Decodificatore: quando questa torre viene collocata sulla mappa, rende temporaneamente visibili tutte le unità nemiche vicine.

Fanatismo comunista: aumenta temporaneamente la velocità e l'efficacia offensiva e difensiva di tutte le unità di fanteria selezionate.

Riorganizzazione corpo d'Armata: schiera un nuovo corpo d'Armata per fornire rifornimenti e risorse.

Demoralizzazione: incute paura al nemico, riducendone il morale e la capacità offensiva.

Vigilanza doppia: gli edifici influenzati ricevono un bonus d'attacco.

Aiuti economici: richiama un aereo che invia degli aiuti economici temporanei.

Spionaggio: rivela temporaneamente la situazione economica del nemico.



Ruba risorse: trasferisce nelle tue casse una parte del denaro dell'avversario.

Spirito combattivo: le unità influenzate ricevono un bonus di morale, difesa e velocità.

Marcia forzata: aumenta notevolmente la velocità di un'unità, a scapito del morale.

Sabotaggio industriale: il deposito nemico selezionato viene distrutto grazie al sabotaggio.

Rifornimento fanteria: fornisce rifornimenti ai reggimenti di fanteria selezionati.

Kamikaze: ordina a un aereo di lanciarsi contro un bersaglio, infliggendo gravi danni.

Prestito/affitto: fornisce una piccola somma di denaro.

Maskirovka: camuffa delle unità di fanteria in modo che sembrano composte da carri armati pesanti.

Avanzata meccanizzata: aumenta temporaneamente la velocità e l'efficacia offensiva e difensiva del semicingolati selezionati.

Rifornimento semicingolati: invia dei rifornimenti ai reggimenti meccanizzati selezionati.

Panzer Hohle: schiera un reggimento di finti carri armati per confondere e demoralizzare il nemico.

Guerra di propaganda: indebolisce la bellicosità del nemico, riducendone il morale.

Scansione radar: rivela per breve tempo sulla minimappa la posizione di tutti i nemici.

Schieramento rapido: richiede dell'equipaggiamento che riduce temporaneamente tutti i costi di schieramento.

Sabotaggio russo: invia un guastatore russo paracadutato per danneggiare le operazioni di rifornimento nemiche.

Commando SAS: richiama un reggimento di commando SAS.

Barricate: gli edifici selezionati ricevono un bonus di difesa contro gli attacchi nemici.

Agente segreto: paracaduta un agente segreto inglese per spiare il nemico.

Sbarramento fumogeno: genera una cortina di fumo che riduce la cadenza di fuoco di tutte le unità nemiche vicine.

Sgancio di rifornimenti: richiama un aereo che sgancia un deposito rifornimenti.

Armi "V": colpisce il punto indicato con un missile, infliggendo gravi danni.



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 Tyler
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.atari.at
• 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.help@atari.com
• Suomi	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)		uk.help@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€ /min) (24h/24) 3615 Infogames (0.34€/min) Technique: 0825 15 80 80 (0.15€ /min 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.atari.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.help@atari.com
• Portugal	+34 91 747 03 15 +34 91 329 21 00 de 2ª a 6ª, 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.help@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 Bewertungssystem (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.