



Games
for Windows®



SUPREME™ COMMANDER

Forged Alliance

BEDIENUNGSANLEITUNG



⚠ Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospiele

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospiele vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während des Ansehens von Videospiele hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm, verwenden Sie einen kleineren Bildschirm, spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer und vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie die Videospiele verwenden.

PEGI-Alterseinstufungen und Empfehlungen gelten nur für PEGI-Märkte

Was ist das PEGI-System?

Das Alterseinstufungssystem PEGI schützt Minderjährige vor Spielen, die nicht für ihre jeweilige Altersgruppe geeignet sind. BITTE BEACHTEN Sie, dass es sich nicht um eine Einstufung des Schwierigkeitsgrades des Spieles handelt. PEGI beinhaltet zwei Teile und ermöglicht Eltern und anderen Personen, die Spiele für Kinder kaufen möchten, eine sachkundige, dem Alter des Kindes entsprechende Auswahl zu treffen. Der erste Teil umfasst die Alterseinstufung:



Den zweiten Teil stellen Symbole dar, die auf den Inhalt des Spieles hinweisen. Im Einzelfall können für ein Spiel auch mehrere Symbole angegeben sein. Die Alterseinstufung des Spieles spiegelt wider, wie intensiv dieser Inhalt im Spiel eingesetzt wurde. Es werden folgende Symbole eingesetzt:



GEWALT



ORDINÄRE
SPRACHE



ANGST



SEXUELLE
INHALTE



DRUGEN



DISKRIMINIERUNG



GLÜCKSSPIEL



pegionline.eu

Weitergehende Informationen finden Sie auf: <http://www.pegi.info> und pegionline.eu

SUPREME™

COMMANDER

Forged Alliance

Kapitel 1: Installation	02
Installation von Supreme Commander : Forged Alliance	02
Hauptmenü	03
Kapitel 2: Gepanzerte Kommandoeinheit.....	05
ACUs - Übersicht & Geschichte	05
ACU-Upgrades	06
Zerstörung der ACU	08
Kapitel 3: Ressourcenmanagement	09
Masse	09
Energie.....	10
Verwaltung Ihrer Ökonomie	10
Kosten für Einheiten & Gebäude	10
Näheboni & andere Boni.....	11
Kapitel 4: Kommando & Steuerung.....	11
ACU-Befehle.....	11
Funktionen & Kommandos des Unterstützenden Commanders	12
Techniker-Kommandos	12
Strategischer Zoom	13
Wegmarken-Verwaltung	13
Baulisten.....	13
Kapitel 5: Ihre Kriegsmaschinerie	14
Formationen.....	14
Einheiten- & Gebäude-Upgrades	14
Transporteinheiten	14
Patrouillen.....	15
Koordinierte Angriffe.....	16
Einsatz & Gebrauch von Raketen.....	16
Schilde	17
Kapitel 6: Aufklärungskrieg.....	17
Tarnung & Verdunkelung	17
Radar & Radarstörung.....	17
Kapitel 7: Seraphim-Fraktionen und -Einheiten.....	18
Kapitel 8: Mehrspielermodus & Gefecht.....	29
Mitwirkende.....	33
Gewährleistung.....	35
Kundenservice	37

KAPITEL 1 : INSTALLATION

INSTALLATION VON SUPREME COMMANDER

Legen Sie von Supreme Commander: Forged Alliance DVD oder Disk 1 in Ihr DVD-Laufwerk. Wenn der Installationsbildschirm erscheint, klicken Sie auf „Installieren“ und folgen Sie den Bildschirmanweisungen. Sollte der Installationsbildschirm nicht automatisch erscheinen, dann klicken Sie das Arbeitsplatz-Symbol auf Ihrem Desktop und anschließend das Laufwerk mit der Supreme Commander-DVD doppelt an. Hier können Sie Setup.exe anklicken, um den Installationsbildschirm zu öffnen. Klicken Sie auf „Installieren“ und folgen den Bildschirmanweisungen.

GEBEN SIE DEN CD-KEY EIN

Sie werden während des Installationsvorgangs gebeten, einen CD-Key einzugeben. Diesen finden Sie auf der Rückseite dieses Handbuchs. Sie müssen einen gültigen CD-Key haben, um den Installationsvorgang abzuschließen und Supreme Commander zu spielen.

Schützen Sie den CD-Key. Geben Sie ihn nicht an Dritte weiter. Bewahren Sie die Spielverpackung und den ausgedruckten Tech-Tree an einem sicheren Ort auf. Sie werden beide benötigen, wenn Sie das Spiel einmal erneut installieren wollen. Weder THQ noch Gas Powered Games werden Sie jemals nach diesem CD-Key fragen.

UPDATES UND PATCHES

Besuchen Sie die Website zu Supreme Commander (<http://www.supremecommander.com>) oder die Support-Seite von THQ, um vor dem Start des Spiels nach Updates oder Patches zu suchen. Darüber hinaus erkennt das Spiel automatisch Updates und wird diese herunterladen und installieren, wenn Sie sich bei GPGnet anmelden.

DIRECTX 9.0C (AUGUST 2007) ERFORDERLICH

Auf Ihrem System muss DirectX Version 9.0c mit Laufzeit-Aktualisierung von August 2007 (diese ist auf der Installations-DVD enthalten) oder eine neuere Version installiert sein, damit Sie Forged Alliance spielen können.

PROBLEMBEHEBUNG

Bitte lesen Sie die Datei Readme.txt (auf der Installations-DVD), um aktuelle Informationen über Problembhebung und technischen Kundendienst zu erhalten.

HAUPTMENÜ

Das Hauptmenü ist die zentrale Anlaufstelle für den Zugriff auf alle Elemente von Forged Alliance. Von dort können Sie Einzelspielerkampagnen starten oder fortsetzen, sich an einem Spiel im Mehrspielermodus beteiligen oder ein Gefecht gegen den Computer beginnen. Im Folgenden finden Sie nähere Details dazu.

KAMPAGNE

Bei Forged Alliance gibt es eine Einzelspielerkampagne. (Sie können diese Kampagne als Anhänger der UEF, der Nation der Cybrans oder der Aeon-Erleuchteten bestreiten.) Klicken Sie auf die Schaltfläche „Kampagne“, um eine neue Kampagne zu beginnen, eine bereits existierende fortzusetzen oder ein gespeichertes Spiel zu laden. Die „Anleitung“ zu Forged Alliance lässt sich ebenso über den Bereich „Kampagne“ starten.

GPGNET

Der Online-Mehrspielermodus von Forged Alliance erfordert den kostenlosen Spielsuche-Dienst GPGnet, der mit dem Spiel auf Ihrem System installiert wird.

MEHRSPIELER-LAN

Erstellen und spielen Sie über ein lokales Netzwerk (LAN) oder eine Direkte Verbindung. Klicken Sie auf die entsprechende Schaltfläche, um den gewünschten Spieltyp auszuwählen.

GEFECHT

Im Gefechtsmodus spielen Sie gegen computergesteuerte Gegner auf einer Vielzahl unterschiedlicher Mehrspielerkarten.

EXTRAS

Über diesen Bereich können Sie verschiedene Funktionen aufrufen, unter anderem den Mod-Manager, Wiederholungen, Liste der Mitwirkenden und die EULA (Nutzungsvereinbarung).

OPTIONEN

Hier können Sie Erscheinungsbild und Spielfunktionen von Supreme Commander festlegen:

Spielverlauf: Alle Einstellungen, die sich auf den Spielverlauf beziehen, werden hier vorgenommen. Sie können Ökonomie-Warnungen, Einblendung von Tooltips und andere Optionen ändern.

Ton: Ändern Sie die Audio-Einstellungen.

Video: Ändern Sie die Video-Einstellungen: Auflösung, Anti-Aliasing, etc. Forged Alliance unterstützt die Verwendung von zwei Monitoren, diese Funktion kann in den Video-Optionen eingeschaltet werden. Hinweis: Die Hardware-Anforderungen für den Gebrauch von zwei Monitoren sind deutlich höher als die beim Gebrauch von nur einem Monitor.

WICHTIGE KONZEPTE

Obwohl dieses Handbuch Ihnen sehr detailliert beschreibt, wie man Forged Alliance spielt, gibt es ein paar Konzepte, die Sie sofort verinnerlichen sollten:

Befehle und Steuerung mit Umschalttaste: Indem Sie die Umschalttaste gedrückt halten, können Sie sowohl mehrere Bewegungs- und Angriffsbefehle auf einmal erteilen als auch Baulisten erstellen. Halten Sie hierzu einfach die Umschalttaste gedrückt, während Sie die entsprechenden Befehle geben.

Technologieleiter: In Forged Alliance gibt es drei Hauptstufen auf der Technologieleiter (und eine vierte, experimentelle Stufe). Die höheren Stufen erreichen Sie, indem Sie Ihre Fabriken aufrüsten und dann einen Techniker auf dieser Stufe bauen. (Tech-3-Techniker und unterstützende Commander können auch experimentelle Einheiten bauen.)

Strategischer Zoom: Sie können mit dem Mausrad sofort herein- und herauszoomen. Dadurch bekommen Sie eine Detailansicht über ein bestimmtes Gebiet oder eine Ansicht des gesamten Kriegsschauplatzes. Sollte Ihre Maus nicht mit einem Rad ausgestattet sein, können Sie auch mit Tasten zoomen: Q zoomt herein und W heraus.

Kamerasteuerung: Indem Sie die Leertaste gedrückt halten, während Sie Ihre Maus bewegen, können Sie die Ansicht des Schlachtfelds ändern. Lassen Sie die Taste los, schwenkt die Kamera wieder in ihre Standardposition.

UI: Es gibt vier fraktionsspezifische Benutzeroberflächen, zwischen denen Sie wechseln können, indem Sie bei gedrückter Alt-Taste die linke bzw. rechte Pfeiltaste drücken. Wenn Sie Informationen zu einer Funktion innerhalb einer Benutzeroberfläche benötigen, fahren Sie einfach mit der Maus über den entsprechenden Bereich, um einen informativen Tooltipp aufzurufen.

ZUSÄTZLICHE RESSOURCEN

Weitere Hilfen finden Sie unter <http://www.supremecommander.com> oder <http://forums.gaspowered.com>. Dort gibt es sowohl Hilfen von der Community als auch Informationen vom Entwicklerteam von Supreme Commander.

KAPITEL 2: GEPANZERTE KOMMANDOEINHEIT

ACU - ÜBERSICHT & GESCHICHTE

Die ACU ist ein gepanzertes Exoskelett, das um ein Vielfaches größer ist als ein normaler Mensch. Bedient wird es von einem einzigen, bestens trainierten und motivierten Piloten. Obwohl dieser über das Quantum-Kommunikationssystem in stetiger Verbindung mit seinem Kommando steht, hat der Pilot die alleinige Befehlsgewalt über die Streitkräfte auf dem Schlachtfeld.

Die ACU wird mittlerweile von allen drei Fraktionen (und den Seraphim) genutzt, aber ursprünglich vom Erdenimperium (welches später zur UEF wurde) als Lösung für die einzigartigen Transportprobleme des Quantum-Gate-Netzwerks entwickelt. Das Erdenimperium wollte in der Lage sein, militärische Streitmächte zu allen Welten zu transportieren, die ans Netzwerk angeschlossen waren. Aber die Logistik und die Kosten bei der physischen Entsendung von Materie durch die Galaxie machten das Teleportieren von großen Armeen schwierig und viel zu teuer.

BAU

Die Hauptaufgabe der ACU ist der Bau und die Befehligung einer Roboterarmee. Da sie durch einen Quantum-Tunnel keine große Streitmacht mitbringen kann, speichert sie digitale Muster von militärischen Basis-Gebäuden in geschützten Datenbanken aus synthetischer DNS. Die Proto-Baueinheit erledigt den Rest.

Mittels des Bordfusionsreaktors und einem Masse-Speicher kann die ACU am Zielort einfache Ressourcenkollektoren (Energie und Masse) bauen. Die ACU generiert selbst Ressourcen, wenn auch in wesentlich geringerem Maße. Fabriken, die in der Lage sind, einfache militärische Grundeinheiten zu bauen, können ebenfalls hergestellt werden. Diese Fabriken können wiederum Techniker bauen, welche dann noch komplexere Bauwerke erstellen können. Solange die Umgebung ausreichend Energie und Masse bietet, kann die ACU unbegrenzt Grundeinheiten bauen. Diese Einheiten können die gleichen Systeme nutzen, um Bauwerke steigender Komplexität, Größe und Macht zu bauen.

KOMMANDO

Die ACU nutzt modernste Kommunikations- und Datenanalysesysteme, die auf die Koordination von großen Militärstreitkräften und die Verwaltung von wachsenden Operationsbasen spezialisiert sind.

Ein mächtiges Virtual-Reality-Interface verbindet den Piloten mit allen untergeordneten Einheiten. Dadurch kann er die Notwendigkeiten auf dem Schlachtfeld abwägen und seine Streitkräfte entsprechend dirigieren. Das Interface ist vollständig skalierbar, um den Anforderungen des Piloten in allen Situationen gerecht zu werden, egal wie extrem diese sind. Dieses VR-Interface erlaubt es dem Piloten auch, die effektive Konstruktion von einer oder mehreren Operationsbasen zu planen und und zu organisieren.

ACU-UPGRADES

Im Verlauf einer Mission können Sie Ihre ACU mit einer Vielzahl an zusätzlichen Konstruktions- und Waffensystemen aufrüsten. Die verfügbaren Upgrades hängen von der Fraktion ab, die Sie spielen. Außerdem können Sie immer nur ein Upgrade pro Einschub nutzen. Alle Upgrades werden im Folgenden beschrieben. Bedenken Sie jedoch, dass Upgrades Sie Masse, Energie und Zeit kosten. Während Ihre ACU auferüstet wird, kann sie nicht für andere Bauaktivitäten genutzt werden oder sich bewegen. Bewegen Sie Ihre ACU, während sie auferüstet wird, so wird der Aufrüstungsvorgang abgebrochen.



ACU-UPGRADES BEI DEN AEDN

RÜCKSEITE:

Persönlicher Schildgenerator	Errichtet einen Schild um die ACU. Kann auferüstet werden.
Persönlicher Teleporter	Fügt den Teleporter hinzu. Benötigt zum Aktivieren erhebliche Energiemengen.
Ressourcen-Verteilsystem	Erhöht die Ressourcengeneration der ACU. Kann auferüstet werden.
Chronodämpfer	Errichtet ein Lähmfeld.

LINKES SCHULTERMODUL:

Crysalis-Strahlverstärkung	Erhöht die Reichweite der Hauptkanone.
Tech-2-Technikerausrüstung	Erhöht die Zahl der Bauoptionen der ACU. Kann auferüstet werden.

RECHTES SCHULTERMODUL:

Erweitertes Sensorsystem	Vergößert die Reichweite der Sensorsysteme der ACU erheblich.
Hitzestrahlerverstärkung	Kühlt den Quantum-Disruptorstrahl schnell ab. Erhöht die Schussrate.

ACU-UPGRADES BEI DEN CYBRANS

RÜCKSEITE:

Persönlicher Teleporter	Fügt den Teleporter hinzu. Benötigt zum Aktivieren erhebliche Energiemengen.
Persönlicher Tarngenerator	Hüllt Ihre ACU in ein Verdunkelungsfeld und entzieht sie damit der Sicht anderer.
Ressourcen-Verteilsystem	Erhöht die Ressourcengeneration der ACU.

RECHTES SCHULTERMODUL:

Erweitertes Kühl-Upgrade	Erhöht die Schussfrequenz der ACU.
Tech-2-Technikerausrüstung	Erhöht die Zahl der Bauoptionen der ACU. Kann aufgerüstet werden.

RECHTES SCHULTERMODUL:

Mikrowellenlasergenerator	Hauptbrustwaffe.
Nanite-Torpedorohr	Hauptbrustwaffe.

ACU-UPGRADES BEI DER UEF

RÜCKSEITE:

Persönlicher Schildgenerator	Errichtet einen Schild um die ACU. Kann aufgerüstet werden.
Persönlicher Teleporter	Fügt den Teleporter hinzu. Benötigt zum Aktivieren erhebliche Energiemengen.
Taktischer Raketenwerfer	Ermöglicht Ihrer ACU, taktische Raketen zu feuern. Kann aufgerüstet werden.

LINKES SCHULTERMODUL:

Schadensstabilisierungssystem	Erhöht die Trefferpunkte und die Panzerungs-Regenerationsrate Ihrer ACU.
Tech-2-Technikerausrüstung	Erhöht die Zahl der Bauoptionen der ACU. Kann aufgerüstet werden.

LINKER SCHULTERBEREICH

Baudrohne	Erstellt eine Baudrohne. Kann aufgerüstet werden.
-----------	---

RECHTES SCHULTERMODUL:

Schwere Antimateriekanone	Erhöht den Schaden durch die Hauptwaffe der ACU.
Ressourcenverteilungssystem	Erhöht die Ressourcengeneration der ACU.

ACU-UPGRADES BEI DEN SERAPHIM

RÜCKSEITE:

Persönlicher Teleporter	Fügt den Teleporter hinzu. Benötigt zum Aktivieren erhebliche Energiemengen.
Taktischer Raketenwerfer	Ermöglicht der ACU, taktische Raketen zu feuern.
Schadensstabilisierungssystem	Erhöht die Geschwindigkeit, mit der die ACU sich selbst reparieren kann. Erhöht auch die Trefferpunkte. Kann aufgerüstet werden.
Ressourcen-Verteilsystem	Erhöht die Ressourcengeneration der ACU.

LINKES SCHULTERMODUL:

Tech-2-Technikerausrüstung	Erhöht die Zahl der Bauoptionen der ACU. Kann aufgerüstet werden.
Spezialangriff	Erhöht den Schaden, der durch die Hauptwaffe der ACU verursacht wird. Fügt Schaden im Wirkungsbereich hinzu.

RECHTES SCHULTERMODUL:

Nano-Reparaturfeld	Erhöht automatisch die Reparaturgeschwindigkeit von Einheiten, die sich in der Nähe befinden. Die Nutzung kostet keine Ressourcen. Kann aufgerüstet werden.
Erhöhung der Schussrate	Erhöht die Schussrate der Hauptkanone.

ZERSTÖRUNG DER ACU

Auch wenn Ihre ACU enorme Treffer einstecken kann, ist sie nicht unverwundbar. Wenn sie genug Schaden erlitten hat, wird sie in einer gewaltigen thermonuklearen Explosion zerstört. Die Druckwelle wird alles in Reichweite beschädigen und/oder zerstören. Achten Sie immer auf den Status Ihrer ACU.

KAPITEL 3: RESSOURCENMANAGEMENT

In Supreme Commander gibt es zwei Ressourcen, Masse und Energie: Masse ist das Baumaterial jeder Einheit und jedes Gebäudes, während Energie sowohl für den Bau als auch für den Betrieb einiger Einheiten und Gebäude notwendig ist. Beide Ressourcen werden durch Gebäude auf der Planetenoberfläche gesammelt, die entweder von Ihrer ACU oder von Ihren Technikern gebaut werden können.

MASSE

Masse kann auf drei Arten gesammelt werden, aber die gebräuchlichste ist der Einsatz von Masseextraktoren. Mit steigender Tech-Stufe können Sie größere Extraktoren bauen, die immer tiefer in die Planetenoberfläche vordringen. Alle Masseextraktoren müssen auf den Bereichen der Karte errichtet werden, die als Massevorkommen gekennzeichnet sind.

Eine zweite Art, Masse zu sammeln, ist die Rückgewinnung. Wenn Einheiten und Gebäude zerstört werden, bleiben verkohlte Überreste zurück. Sie können diese Masse durch Ihre ACU oder einen Techniker zurückgewinnen, indem Sie eine entsprechende Einheit auswählen und dann mit der rechten Maustaste auf die Überreste klicken. Das „Zurückerobern“-Symbol erscheint dann automatisch und die Einheit sammelt die Überreste ein.

Sie können Masse auch aus Gegenständen der Umgebung wie Felsen und Bäumen gewinnen. (Felsen liefern nur Masse, während Bäume Masse und Energie liefern.) Folgen Sie dafür den oben beschriebenen Schritten.

Die dritte Art, Masse zu gewinnen, ist der Einsatz von Massefabrikatoren. Diese Gebäude wandeln Ihren Energieüberschuss in Masse um. Der Einsatz von Fabrikatoren kann von großem strategischem Wert sein, vor allem, wenn

DATEN-LINK: MASSEFABRIKATOREN BENÖTIGEN SEHR VIEL ENERGIE. STELLEN SIE ALSO VOR DER ERRICHTUNG EINES FABRIKATORS SICHER, DASS IHR ENERGIENIVEAU AUSREICHT. NACH DEM BAU EINES FABRIKATORS KÖNNEN SIE IHN JEDERZEIT DEAKTIVIEREN, FALLS IHR ENERGIENIVEAU SINKT.

Sie keinen Zugang zu Massevorkommen haben. Maximieren Sie die Effizienz Ihrer Massefabrikatoren und passen Sie sie an Ihren Energieausstoß an.

ENERGIE

Der übliche Weg, um Energie zu sammeln, ist der Bau von Energiegeneratoren. Sie können überall auf der Karte gebaut werden, sollten aber in der Nähe Ihrer Fabriken und anderer Gebäude errichtet werden. (Die Nähe wird weiter unten in diesem Kapitel behandelt.) Wie bei den Masseextraktoren gibt es drei Stufen von Energiegeneratoren.

Auf einigen Planeten lagern unter der Oberfläche riesige Kohlenwasserstoffvorkommen, die durch den Bau von Kohlenwasserstoff-Energiekraftwerken angezapft werden können. Die Position dieser Hydrokarbonvorkommen ist auf der Karte markiert. Nur auf diesen Vorkommen können Kohlenwasserstoff-Energiekraftwerke errichtet werden.

SPEICHER

Sowohl für Masse als auch für Energie können zusätzliche Speicher geschaffen werden. Weisen Sie einfach einen Ihrer Techniker an, ein entsprechendes Speichergebäude zu errichten. So wird Ihr Überschuss nicht vergeudet und die Gesamtmenge, die gesammelt und gespeichert werden kann, wird erhöht.

VERWALTUNG IHRER ÖKONOMIE

Auch wenn das Sammeln von Energie und Masse weitestgehend automatisiert ist, sollten Sie Ihre Ökonomie immer im Auge haben. Es gibt ein paar Grundbegriffe, mit denen Sie sich vertraut machen sollten:

Einkommen: Die Produktionsrate der Ressourcen.

Verbrauch: Die Verbrauchsrate der Ressourcen.

Nettoeinkommen: Die Differenz zwischen Einkommen und Verbrauch.

Speicher: Masse oder Energie, die gespeichert und nur genutzt wird, wenn das Nettoeinkommen der entsprechenden Ressource negativ ist.

Stagnierende Ökonomie: Wenn der Masse- oder Energiespeicher leer ist und das Nettoeinkommen negativ ist. Eine stagnierende Ökonomie verlangsamt alle Bautätigkeiten.

KOSTEN FÜR EINHEITEN & GEBÄUDE

Vor dem Bau einer Einheit oder eines Gebäudes sollten Sie überlegen, wie dadurch Ihre Ökonomie beeinflusst wird. Wenn Sie den Mauszeiger über ein Bau-Symbol bewegen, erscheint ein Fenster mit zwei Zahlen: Baukosten und Ertrag. Die erste Zahl zeigt die unmittelbaren Kosten für den Bau der Einheit oder des Gebäudes, die zweite zeigt an, wie sehr die Einheit Ihre Ökonomie positiv oder negativ beeinflusst.

Die zweite Zahl ist besonders dann wichtig, wenn Sie ein Gebäude errichten möchten, das Energie benötigt, wie ein Schildgenerator oder eine Artilleriestellung.

NÄHEBONI & ANDERE BONI

Durch den Bau von Energie produzierenden Gebäuden in der Nähe Ihrer Fabriken und anderen Gebäude bekommen diese einen Nähebonus. Die Höhe des Nähebonus richtet sich nach der Anzahl der Seiten des Gebäudes, die an Energiegeneratoren angeschlossen sind.

Jede Seite entspricht 25% des Gesamtbonus, wenn also eine Ihrer Fabriken nur an einer Seite an Energiegeneratoren angeschlossen ist, bekommt sie 25% des Nähebonus. Zwei Seiten entsprechen einem 50%igen Bonus, drei Seiten bringen 75% des Bonus und alle vier Seiten bringen den vollen Bonus. Die Anzahl der erforderlichen Energiegeneratoren pro Seite richtet sich nach der Größe des Gebäudes und der Größe des Energiegenerators.

Zusätzlich können Sie einen Baubonus bekommen, wenn Sie auf den Ruinen eines zerstörten Gebäudes ein neues, identisches Gebäude errichten. Dadurch wird die erforderliche Masse und Energie für den Bau des neuen Gebäudes reduziert.

KAPITEL 4: KOMMANDO & STEUERUNG

Der größte Teil der Steuerung in Supreme Commander funktioniert über die Maus. Der Mauszeiger ist kontextsensitiv und passt sich an die gewünschte Aktion an. In diesem Bereich erfahren Sie Näheres über die Funktionsweise des Kommando- und Steuerungssystems.

ACU-BEFEHLE

Da Ihre gepanzerte Kommandoeinheit (ACU) die wichtigste Einheit des Spiels ist, hat sie auch das unempfindlichste Kommandosystem. Klicken Sie mit links auf die entsprechende Schaltfläche und dann mit links auf das Objekt oder die Position, um einen Befehl zu geben. Sie können auch mit rechts auf das Objekt oder die Position klicken und den Befehl mit dem kontextsensitiven Mauszeiger geben.

Bewegung: Befiehlt Ihrer ACU, sich zu einer bestimmten Position zu begeben.

Angriff: Befiehlt Ihrer ACU, ein bestimmtes Gebäude oder eine bestimmte Einheit anzugreifen.

Patrouille: Befiehlt Ihrer ACU, in einem bestimmten Bereich zu patrouillieren.

Stopp: Stoppt alle aktuellen Befehle Ihrer ACU.

Unterstützung: Befiehlt Ihrer ACU entweder, ein Gebäude oder eine Einheit zu bewachen oder einem Techniker beim Bau zu helfen.

Feuer einstellen/Feuer erwidern: Ändert den Kampfstatus Ihrer ACU. Sie wird nun feindliche Einheiten angreifen.

Pause: Pausiert alle aktuellen Befehle der ACU.

Überladung: Überlädt die Hauptwaffe Ihrer ACU. Die Überladung kann fast jede andere Einheit im Spiel zerstören.

Zurückerobern: Befiehlt Ihrer ACU, eine bestimmte Ressource auf dem Schlachtfeld zu sammeln.

Erobern: Befiehlt Ihrer ACU, ein bestimmtes Gebäude einzunehmen.

Reparieren: Befiehlt Ihrer ACU, eine Einheit oder ein Gebäude zu reparieren.

FUNKTIONEN & KOMMANDOS DES UNTERSTÜTZENDEN COMMANDERS

Je nach Situation auf dem Schlachtfeld ist es vielleicht ratsam, einen Unterstützenden Commander anzufordern, der Ihnen bei der Kriegführung hilft. Um einen Unterstützenden Commander anzufordern, müssen Sie ein Quantum-Gate errichten. Der Unterstützende Commander hat alle Funktionen, die auch Ihre ACU besitzt, kann aber zusätzlich automatisierte Aufgaben ausführen.

Ihr Unterstützender Commander kann eine beliebige Anzahl von Bauwerken unterstützen. Erstellen Sie eine Unterstützungsliste, indem Sie die Umschalttaste gedrückt halten. Wenn eines der Gebäude in der Unterstützungsliste Ihres Unterstützenden Commanders zerstört wird, baut er es automatisch wieder auf.

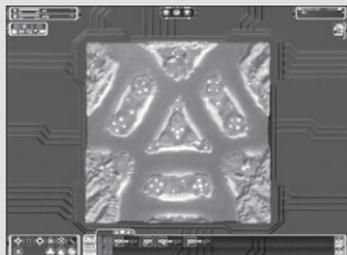
TECHNIKER-KOMMANDOS

Durch die besondere Spezialisierung der Techniker können sie mehr Einheiten und Gebäude bauen, als die Standard-ACU. Außerdem können sie die ACU, andere Techniker und sogar Fabriken unterstützen.

Das Unterstützen von Fabriken kann von Nutzen sein, wenn Sie rasch eine große Armee bauen müssen. Wählen Sie einfach einen oder mehrere Techniker aus und befehlen Sie ihnen, eine Fabrik zu unterstützen. Ebenso können Sie die Baugeschwindigkeit eines Technikers erhöhen, indem Sie einem zweiten Techniker befehlen, den ersten zu unterstützen.

STRATEGISCHER ZOOM

Während einer Operation können Sie den Kriegsschauplatz jederzeit herein- oder herauszoomen. Bewegen Sie einfach das Mausrad, um automatisch zu einer Satellitenansicht zu wechseln. Sie können weiterhin Kommandos geben, wie zum Beispiel einen Angriff oder ein Flankierungsmanöver befehlen. Sie können auch koordinierte Angriffe befehlen, die im nächsten Kapitel behandelt werden.



Um einen bestimmten Bereich der Karte hereinzuzoomen, bewegen Sie Ihren Mauszeiger über den Bereich und benutzen Sie das Mausrad (oder verwenden Sie die Tasten Q und W, wie weiter oben erklärt). Dann sehen Sie den gewünschten Bereich der Karte detaillierter.

WEGMARKEN-VERWALTUNG

Wenn Sie die Umschalttaste gedrückt halten, können Sie viele unterschiedliche Wegmarken sehen und setzen, indem Sie mit rechts auf verschiedene Bereiche der Karte klicken. Wegmarken werden in verschiedene Segmente unterteilt, die durch Kreise abgegrenzt werden. Um ein solches Segment zu ändern, bewegen Sie den Mauszeiger darüber, so dass er zu einer Hand wird. Bewegen Sie diese Hand, um die Position der Wegmarke zu verändern.



BAULISTEN

Sobald Sie mit dem Bau einer Fabrik begonnen haben, können Sie eine Bauliste für Einheiten erstellen. Klicken Sie auf den Umriss der im Bau befindlichen Fabrik und dann auf die Einheiten-Symbole, um die Liste zu erstellen. Wenn Sie die Umschalttaste beim Klicken gedrückt halten, fügen Sie fünf Einheiten dieses Typs zu der Liste hinzu. Sie können eine Fabrik auch aufrüsten und dann Einheiten der höheren Stufe zu der Liste hinzufügen.



KAPITEL 5: IHRE KRIEGSMASCHINERIE

FORMATIONEN

Formationen sind beim Einsatz großer Einheitengruppen sehr effektiv. Um eine Formation zu erstellen, wählen Sie die Einheiten aus und halten Sie die rechte Maustaste gedrückt. Klicken Sie dann bei gedrückter rechter Maustaste mit der linken Maustaste, um durch die verfügbaren Formationen zu schalten. Wenn Sie die gewünschte Formation gefunden haben, lassen Sie die rechte Maustaste los. Strg + Linksklick befiehlt Ihren Einheiten, sich in Formation zu bewegen.

DATEN-LINK: UM EINE GROSSE ANZAHL VON EINHEITEN ZU GRUPPIEREN, WÄHLEN SIE EINFACH DIE EINHEITEN AUS UND DRÜCKEN SIE STRG + 0-9. JEDE ZAHL KANN EINER EIGENEN GRUPPE ZUGEWIESEN WERDEN, ALSO KÖNNEN SIE BIS ZU 10 GRUPPEN ERSTELLEN.

EINHEITEN- & GEBÄUDE-UPGRADES

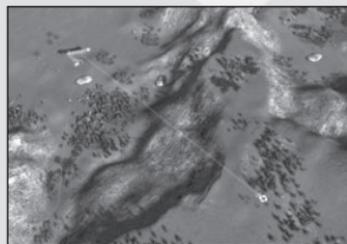
In Supreme Commander gibt es drei Tech-Stufen (und eine vierte experimentelle Stufe), mit denen zusätzliche Waffen und Gebäude freigeschaltet werden. Rüsten Sie eine Ihrer Fabriken auf, um die nächste Tech-Stufe zu erreichen. Dadurch werden die Einheiten der Stufe freigeschaltet (trotzdem können Sie aber noch Einheiten der niedrigeren Stufe bauen).

DATEN-LINK: DIE TECH-STUFE IHRER TECHNIKER ÄNDERT SICH NICHT DURCH DAS AUFRÜSTEN IHRER FABRIKEN. WENN IHRE FABRIKEN AUF TECH-2 SIND, KANN KEIN TECH-1-TECHNIKER IRGENDWELCHE TECH-2-GEBÄUDE ERRICHTEN, SONDERN NUR TECH-2-TECHNIKER UNTERSTÜTZEN.

Sobald Sie eine Fabrik aufgerüstet haben, sollten Sie einen Techniker der höchsten verfügbaren Tech-Stufe bauen. Dieser neue Techniker ist dann auf der selben Tech-Stufe wie die Fabrik und kann Gebäude der höheren Stufe errichten.

TRANSPORTEINHEITEN

Eine der effektivsten Arten, Ihre Landeinheiten auf dem Schlachtfeld zu bewegen, sind Transporter. Die Anzahl der Einheiten, die ein Transporter aufnehmen kann, hängt von seiner Tech-Stufe ab. Transporter einer höheren Stufe können mehr Einheiten transportieren.



Das Transportsystem des Unterstützenden Commanders kann auf verschiedene Weisen genutzt werden. Am einfachsten wählt man eine Einheitengruppe aus und klickt dann mit der rechten Maustaste auf den Transporter. Klicken Sie, sobald die Einheiten eingeladen sind, auf den „Transport“-Befehl des Transporters und klicken Sie dann mit links auf die Karte. Der Transporter wird die Einheiten dann zu der angegebenen Position bringen und ausgeladen.

Die mühsamen Anforderungen der Schlacht können aber auch ein anderes Transportsystem erfordern. Setzen Sie dazu die Wegmarke einer Fabrik auf die Karte und befehlen Sie einem Transporter, die Fabrik zu unterstützen. Der Transporter wird die neu gebauten Einheiten einladen, zur Wegmarke transportieren, sie dort entladen und zur Fabrik zurückkehren. Dies wird fortgesetzt, solange Einheiten produziert werden.

Eine dritte Art, Einheiten zu transportieren ist das Transfersystem. Wählen Sie einen Transporter aus, klicken Sie mit links auf den „Transfer“-Befehl und klicken Sie dann mit links auf das Ziel des Transporters. Unter dem Transporter erscheint dann ein Transfersignal. Wählen Sie die Einheiten aus, die transportiert werden sollen, und klicken Sie mit links auf das Transfersignal, um sie einzuladen. Der Transporter sammelt nun so viele Einheiten ein, wie er transportieren kann, bewegt sich dann zu seinem Ziel und lädt die Einheiten dort ab. Dies wird fortgesetzt, bis alle Einheiten am Ziel angekommen sind.

DATEN-LINK: TRANSPORTER KÖNNEN SICH AUF TRANSFERROUTEN GEGENSEITIG UNTERSTÜTZEN, SO DASS MEHRERE TRANSPORTER DIESELBE ROUTE NUTZEN. BEFEHLEN SIE EINFACH WEITEREN TRANSPORTERN, DEN ERSTEN ZU UNTERSTÜTZEN.

PATROUILLEN

Patrouillen sind die beste Art, feindliche Vorstöße zu entdecken und zu bekämpfen. Sie können Land, See- und Luftenheiten zu einer beliebigen Position patrouillieren lassen. Um eine Patrouille zu starten, wählen Sie Ihre Einheiten aus, klicken Sie mit links auf den „Patrouille“-Befehl und klicken Sie dann mit links auf die Position auf der Karte, an der die Patrouille enden soll. Um die Patrouille zu verlängern, halten Sie die Umschalttaste gedrückt und klicken Sie auf die Karte, um weitere Wegmarken hinzuzufügen.

Wenn Sie die Patrouillenroute sehen möchten, während Ihre Einheiten patrouillieren, halten Sie die Umschalttaste gedrückt, während die Einheiten ausgewählt sind. Um die Patrouille zu verlängern oder zu verändern, halten Sie einfach die Umschalttaste gedrückt und ziehen Sie die Wegmarken mit gedrückter linker Maustaste an eine andere Position.

Luftinheiten auf Patrouille haben nur einen begrenzten Treibstoffvorrat. Wenn der Treibstoff zur Neige geht, werden sie langsamer und manövrierunfähig. Trotzdem können sie noch feuern. Errichten Sie Startplattformen entlang der Route, damit Ihre Flugzeuge automatisch landen, auftanken und weiter patrouillieren. Wenn sich die Startplattformen woanders auf der Karte befinden, müssen Sie Ihren Flugzeugen manuell den Befehl zum Landen und Auftanken geben.

KOORDINIERTER ANGRIFFE

Eine fortschrittliche Kriegführung beinhaltet den Einsatz koordinierter Angriffe. Durch dieses System können Sie verschiedenen Einheitentypen von unterschiedlichen Bereichen der Karte einen simultanen Angriff auf ein bestimmtes Ziel befehlen.

Stellen Sie sicher, dass Ihre Armee in verschiedene Angriffstrupps aufgeteilt ist, ehe Sie diesen Befehl geben. Geben Sie dann dem ersten Trupp den Angriffsbefehl, während Sie die Umschalttaste gedrückt halten (um alle Befehle zu sehen). Wählen Sie dann den zweiten Trupp aus und klicken Sie doppelt auf den Angriffsbefehl des ersten Trupps. Ihre Einheiten werden nun einen koordinierten Angriff durchführen.

EINSATZ & GEBRAUCH VON RAKETEN

In Forged Alliance gibt es sowohl Offensiv- als auch Defensiv-Raketen. Defensiv-Raketen schießen angreifende, feindliche Raketen ab. Es gibt zwei Arten von Offensiv-Raketen, die Sie einsetzen können - taktische und strategische.

DATEN-LINK: NACH DEM BAU DES RAKETENWERFERS MÜSSEN SIE AUCH DIE EINZELNEN RAKETEN BAUEN. KLICKEN SIE DEN RAKETENWERFER AN UND KLICKEN SIE DANN AUF DIE SCHALTFLÄCHE „BAUE RAKETE“.

Taktische Raketen haben eine geringere Reichweite, können aber gegen Gruppen von feindlichen Einheiten sehr effektiv sein. Sie können die Reichweite Ihrer taktischen Raketen schon vor dem Bau des Raketenwerfers bestimmen. Zoomen Sie etwas heraus, um den Kreis zu sehen, der die Reichweite Ihrer taktischen Raketen angibt.

Atomraketen haben keine Reichweitenbeschränkung und können die feindliche Basis verheerend beschädigen. Sowohl Atomraketen als auch taktische Raketen benötigen Energie. Stellen Sie also vor dem Bau sicher, dass Ihre Ökonomie diese Energie liefern kann.

SCHILDE

Auch wenn Schilde viel Energie benötigen, schützen sie doch hervorragend vor ballistischen Geschossen wie Bomben, Artilleriemunition und kleinen Raketen. Von innen können jegliche Geschosse den Schild durchdringen, so dass Ihre Verteidigung nicht gestört wird. Wenn feindliche Einheiten aber in den Schild eindringen können, bietet er keinen Schutz mehr. Schilde schützen nicht dauerhaft, denn wenn sie Schaden nehmen, sinkt die Schild-Leiste langsam. Ist die Leiste bei null, schaltet sich der Schild ab und regeneriert sich langsam. Es gibt sowohl mobile als auch fest stehende Schildgeneratoren.



KAPITEL 6: AUFKLÄRUNGSKRIEG

Es ist enorm wichtig, über die Möglichkeiten, Bewegungen und Positionen Ihres Feindes Bescheid zu wissen, wenn Sie siegen wollen. Im Aufklärungskrieg gibt es mehrere Schlüsselemente, die hier genauer erklärt werden.

TARNUNG & VERDUNKELUNG

Tarnung verbirgt Ihre Position vor feindlichen Sensoren, z. B. Aufklärern und Radarinstallationen. Sie schützt Sie nicht vor visueller Entdeckung, daher wird Ihre Position sichtbar, sobald eine feindliche Einheit den getarnten Bereich betreten hat. Es gibt sowohl mobile als auch fest stehende Tarnfeldgeneratoren.

Verdunkelung verbirgt Sie einerseits vor visueller Entdeckung, schützt Sie aber andererseits nicht vor Radarerkenntung. Einige Einheiten wie die Cybran-ACU können sowohl mit Tarnung als auch mit Verdunkelung aufgerüstet werden, so dass sie absolut unsichtbar sind, außer für das Omni-Sensorsystem.

RADAR & RADARSTÖRUNG

Das Radar kann jederzeit verbessert werden, unabhängig von Ihrer Tech-Stufe. Wenn Sie das Radarsystem verbessern, werden sowohl Reichweite als auch die Menge der empfangenen Informationen erweitert. (Denken Sie stets daran, dass das Radar nach einer Verbesserung auch mehr Energie verbraucht.) Aufklärer haben eingeschränkte Radarfähigkeiten. In der Frühphase eines Kampfes ist es daher ratsam, Aufklärer an strategisch wichtigen Positionen zu platzieren. Einige Einheiten können das feindliche Radarsystem stören, indem sie den Bereich mit unzähligen falschen Signalen überschwemmen, so dass es unmöglich ist festzustellen, welches Signal echt ist. Das Omni-Sensorsystem kann alle feindlichen Versuche der Gegenaufklärung abwehren. Es schützt vor Radarstörungen durch falsche Signale und entdeckt alle Einheiten oder Gebäude, die durch Tarnung oder Verdunkelung verborgen wurden.



KAPITEL 7: SERAPHIM-FRAKTIONEN & -EINHEITEN

Aus den Tiefen des Quantum-Raumes kommt eine 20.000 Jahre alte Rasse: die Seraphim. (Bei der Seraphim-Kolonie, die von den Menschen auf Seraphim II entdeckt wurde, handelte es sich lediglich um eine Strafkolonie mit Exilanten.) Durch ihre enge Verbindung mit Dem Weg und ihre extremen empathischen Gefühle, die dieser Verbindung entspringen, sind die Seraphim physisch nicht in der Lage, anderen empfindungsfähigen Wesen Schaden zuzufügen. Um Krieg zu führen, bedienen sie sich deshalb Kriegern, die sich dazu bereit erklären, ihre Verbindung mit Dem Weg für immer zu trennen.

Die Ergebnisse dieser Handlung sind unmittelbar zu sehen - und sie sind äußerst extrem. Sobald die Seraphim ihre Verbindung zum Weg verlieren, verwandeln sie sich in gefühllose Killermaschinen. Doch ein Krieger zu werden hält wesentlich schwerere Bürden bereit als den Verlust von Emotionen. Da die Gesellschaft der Seraphim darauf beruht, sich gegenseitig empathisch zu spüren, können die Krieger der Seraphim nicht mehr an ihrer eigenen Gesellschaft teilhaben.

Die Seraphim glauben, dass nur eine Spezies durch Den Weg aufsteigen und Perfektion erreichen kann. Und so akzeptieren Seraphim, die ihre Verbindung mit Dem Weg trennen, dass sie ihre Chance auf ewiges Glück für immer aufgeben. Das wiederum führt dazu, dass sie sich selbst in alle Ewigkeit „verdammten“.

SERAPHIM - LANDEINHEITEN

TECH-3-UNTERSTÜTZUNGS-COMMANDER UNTERSTÜTZENDE KOMMANDOEINHEIT

Eine Mehrzweckeinheit für Bau, Reparatur, Eroberung und Wiederverwertung. Entspricht einem Techniker der Stufe 3.



TECH-1-KAMPFSPÄHER

Leichte, schnelle Aufklärungseinheit. Im stationären Zustand erzeugt sie Tarn- und Tarnmantelfelder.

„SELEN“



TECH-1 MITTLERER PANZER

Leicht gepanzerter Panzer. Mit nur einem Geschütz ausgestattet.

„THAAM“



TECH-1 MOBILE LEICHTE ARTILLERIE

Amphibische, mobile, leichte Artillerie. Bietet indirekte Feuerunterstützung.

„ZTHUEE“



TECH-1 MOBILE LUFTABWEHRWAFFE

Mobile Luftabwehr. Wirkungsvoll gegen einfache Lufteinheiten.

„IA-ISTLE“



TECH-2 SCHWEBEPANZER

Amphibischer Panzer. Bewaffnet mit einem einzelnen Geschütz.

„YENZYNE“



TECH-2 MOBILER RAKETENWERFER

Relativ schneller, mobiler taktischer Raketenwerfer. Die Raketen geben nach der ersten Explosion einen EMP ab.

„YTHISAH“



TECH-2 MOBILE LUFTABWEHRKANONE

Mobile Flugabwehreinheit, die Flak-Artillerie einsetzt.

„IASHAVOH“



TECH-2 ANGRIFFS-BOT

Leicht gepanzerter Angriffs-Bot. Wirkungsvoll gegen vergleichbare feindliche Einheiten.

„ILSHAVOH“



TECH-3 MOBILE SCHWERE ARTILLERIE

Mobile schwere Artillerie. Die Ladung verursacht beim Aufschlag moderaten Schaden, entfesselt dann jedoch ein Energiewesen, das jede Einheit angreift, die sich in seiner Nähe befindet.

„SUTHANUS“



TECH-3 SCHARFSCHÜTZEN-BOT

Ein leicht gepanzerter, schneller Scharfschützen-Bot. Bewaffnet mit einem extrem starken Energiegewehr.

„USHA-AH“



TECH-3-BELAGERUNGSPANZER

Amphibischer Belagerungspanzer, der mit einer langsamen Thau-Kanone ausgestattet ist. Besitzt außerdem Bolter und einen Torpedowerfer.

„OTHUUM“



TECH-3 MOBILER SCHILDGENERATOR

Mobiler Schildgenerator der höchsten Stufe.
Bietet großflächigen Schutz.

„ATHANAH“



TECH-4-X EXPERIMENTELLER ANGRIFFS-BOT

Eine zweistufige Waffe. In ihrer ersten Form feuert sie einen extrem destruktiven Phason-Laser ab. Sobald die primäre Einheit zerstört ist, wird ein wildes Quantum-Energiewesen freigesetzt.

„YTHOHA“



SERAPHIM - LUFTEINHEITEN

TECH-1-LUFTAUFKLÄRER

Standard-Luftaufklärer.

„SELE-ISTLE“



TECH-1-ABFANGJÄGER

Schneller, wendiger Kampfflieger. Ausgestattet mit einer Automatikwaffe.

„IA-ATHA“



TECH-1-ANGRIFFSBOMBER

Schneller taktischer Bomber. Leicht gepanzert.

„SINNVE“



TECH-1 LEICHTER LUFTRANSPORTER

Einfacher Lufttransporter.

„VISH“



TECH-2-KANONENBOOT

Schwer gepanzertes Kanonenboot. Bewaffnet mit vier schweren Phasenaufkanonen.

„VULTHOD“



TECH-2-TORPEDOBOMBER

Torpedobomber. Feuert drei schwere Cavitation-Torpedos auf das Ziel ab.

„UOSIOZ“



TECH-2-LUFTTRANSPORTER

Lufttransporter mittlerer Stufe.

„VISHALA“



TECH-2-JAGDBOMBER

Kombination aus Abfangjäger und Angriffsbomber. Ausgestattet mit zwei Flugabwehrwaffen und einer taktischen Bombe.

„NOTHA“



TECH-3-SPÄHFLUGZEUG

Schnelles, wendiges Spionageflugzeug. Ausgestattet mit Radar und Sonar.

„IASELEN“



TECH-3-LUFTÜBERLEGENHEITSJÄGER

Kampfflieger höchster Stufe. Für den Angriff von Lufteinheiten aller Art.

„IAZYNE“



TECH-3 STRATEGISCHER BOMBER

Strategischer Bomber höchster Stufe. Schaden an Einzelzielen und in Zielbereichen ist ausgezeichnet.

„SINNTHA“



TECH-4 EXPERIMENTELLER BOMBER

Massiver Bomber, der ganze Basen vernichten kann. Ausgestattet mit einer experimentellen strategischen Bombe und drei Luftabwehr-Autokanonen.

„AHWASSA“



SERAPHIM - MARINEEINHEITEN

TECH-1-FREGATTE

Einfache Marine-Einheit. Bewaffnet mit einer Autokanone und einer Automatikwaffe zur Luftabwehr.

„HAU-ESEL“



TECH-1-ANGRIFFS-U-BOOT

Einfaches Angriffs-U-Boot.

„SOU-ISTLE“



TECH-2-KREUZER

Marine-Einheit mittlerer Stufe. Ausgestattet mit Luftabwehr-Artilleriekanonen, taktischem Raketenwerfer und taktischer Raketenabwehr.

„ITHALUA“



TECH-2-ZERSTÖRER

U-Boot-Jäger. Ausgestattet mit einem Torpedowerfer, Anti-Fahrzeug-Strahlwaffen und Torpedoabwehr.

„UASHAVOH“



TECH-3-SCHLACHTSCHIFF

Marine-Fahrzeug höchster Stufe. Bewaffnet mit drei schweren Quanon-Kanonen, zwei Luftabwehrkanonen, zwei taktischen Raketenabwehren und einem strategischen Raketenwerfer.

„HAUTHUUM“



TECH-3-FLUGZEUGTRÄGER

Kann Flugzeuge aufbewahren, transportieren und reparieren. Bewaffnet mit zwei Luftabwehr-Autokanonen.

„IAVISH“



TECH-3-U-BOOT-JÄGER

U-Boot-Jäger. Bewaffnet mit drei Torpedorohren, zwei Torpedoabwehrsystemen und einer Luftabwehr-Autokanone zur Nutzung über Wasser.

„YATHSOU“



SERAPHIM - VERTEIDIGUNGSBAUTEN

TECH-1-PUNKTVERTEIDIGUNG

Einfacher Verteidigungsturm, der See- und Landeinheiten angreifen kann, jedoch keine Flugzeuge oder untergetauchten Einheiten.

„UTTAUS“



TECH-1-LUFTABWEHR

Luftabwehrturm. Entworfen, um einfache Flugzeuge abzuwehren.

„IALLA“



TECH-1-TORPEDOWERFER

Anti-Marine-Verteidigungssystem.

„SOU-ATHA“



TECH-1-WANDABSCHNITT

Schränkt die Bewegungen von feindlichen Einheiten ein.
Bietet minimalen Schutz vor feindlichem Feuer.



TECH-2-PUNKTVERTEIDIGUNG

„UTTAUSHALA“

Schwer gepanzerter Verteidigungsturm, der Marine- und Landeinheiten angreift, jedoch keine Flugzeuge oder untergetauchten Einheiten.



TECH-2-LUFTABWEHR-FLAKARTILLERIE

„SINNATHA“

Luftabwehrturm. Entworfen, um Flugzeuge mittlerer Stufe abzuwehren.



TECH-2 TAKTISCHE RAKETENABWEHR

„YTHISATHA“

Taktische Raketenabwehr. Der Schutz ist auf den Betriebsbereich der Einheit begrenzt.



TECH-2 TAKTISCHER RAKETENWERFER

„YTHIS“

Taktischer Raketenwerfer. Für das Abfeuern von Raketen werden Ressourcen benötigt.



TECH-2-TORPEDOWERFER

„UOSTHU“

Verteidigungssystem zur Marineabwehr. Mit Torpedoabwehr.



TECH-2-SCHILDGENERATOR

„ATHA“

Erzeugt einen schützenden Schild um Einheiten und Gebäude innerhalb seines Radius. Kann verbessert werden.



TECH-2-ARTILLERIEINSTALLATION

„ZTHUTHAAM“

Stationäre Schnellfeuerartillerie. Bietet guten Einschlagsschaden in einem kleinen Bereich.



TECH-2-STARTSIGNAL

„IATHU-UHTHE“

Betankt und repariert die meisten kleinen Flugzeuge.
Luftpatrouillen nutzen diese Einrichtung automatisch.



TECH-3-LUFTABWEHR

„IATHU-IDZ“

Luftabwehrturm. Entworfen, um Flugzeuge aller Stufen abzuwehren.



TECH-3-STRATEGISCHE-RAKETENABWEHR

„YTHISIOZ“

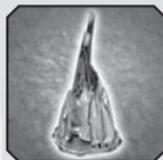
Strategische Raketenabwehr. Der Schutz ist auf den Betriebsbereich der Einheit begrenzt.



TECH-3-STRATEGISCHER-RAKETENWERFER

„HASTUE“

Strategischer Raketenwerfer. Der Bau von Raketen kostet Ressourcen.



TECH-3 SCHWERER SCHILDGENERATOR

„ATHANUHTHE“

Erzeugt einen schweren Schild um Einheiten und Gebäude innerhalb seines Radius.



TECH-3 SCHWERE ARTILLERIESTELLUNG

„HOVATHAM“

Stationäre schwere Artillerie mit Reichweite, Genauigkeit und Schadenspotenzial ausgezeichneter Qualität. Für das Abfeuern werden Ressourcen benötigt.



TECH-3-QUANTUM-GATE

„AEZTHU-UHTHE“

Fordert einen oder mehrere Unterstützungs-Commander an.



TECH-4-X STRATEGISCHER RAKETENWERFER

„YOLONA OSS“

Strategischer Raketenwerfer. Die abgefeuerte Rakete ist so groß, dass zwei strategische Raketenabwehren benötigt werden, um sie zu neutralisieren.



SERAPHIM - BAU

TECH-1-TECHNIKER

„IYA-ISTLE“

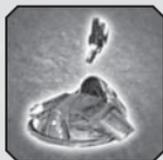
Amphibische Einheit der Stufe 1, die bauen, reparieren, erobern und wiederverwerten kann.



TECH-1-LANDFABRIK

„HETHIYA“

Baut Landeinheiten der Stufe 1. Kann verbessert werden.



TECH-1-LUFTWAFFENFABRIK

„IA-IYA“

Baut Lufteinheiten der Stufe 1. Kann verbessert werden.



TECH-1-MARINEFABRIK

„UDSIYA“

Baut Marine-Einheiten der Stufe 2. Kann verbessert werden.



TECH-2-TECHNIKER

„IYA“

Amphibische Einheit der Stufe 2, die bauen, reparieren, erobern und wiederverwerten kann.



TECH-2-LANDFABRIK

„HETHIYA“

Baut Landeinheiten der Stufe 2. Kann verbessert werden.



TECH-2-LUFTWAFFENFABRIK

„IA-IYA“

Baut Lufteinheiten der Stufe 2. Kann verbessert werden.



TECH-2-MARINEFABRIK

„UDSIYA“

Baut Marine-Einheiten der Stufe 2. Kann verbessert werden.



TECH-3-TECHNIKER

„IYATHUUM“

Amphibische Einheit der Stufe 3, die bauen, reparieren, erobern und wiederverwerten kann.



TECH-3-LANDFABRIK

„HETHIYA“

Baut Landeinheiten der Stufe 3. Höchste verfügbare Tech-Stufe.



TECH-3-LUFTWAFFENFABRIK

„IA-IYA“

Baut Lufteinheiten der Stufe 3. Höchste verfügbare Tech-Stufe.



TECH-3-MARINEFABRIK

„UOSIYA“

Baut Marine-Einheiten der Stufe 3. Höchste verfügbare Tech-Stufe.



SERAPHIM - RESSOURCENMANAGEMENT

TECH-I-ENERGIEGENERATOR

„UYA-IYA“

Erzeugt Energie. Neben anderen Gebäuden gebaut bietet er einen Nähebonus.



TECH-I-HC-KRAFTWERK

„UYA-ATOH“

Erzeugt Energie. Muss auf Kohlenwasserstofflagern erbaut werden. Neben anderen Gebäuden gebaut bietet es einen Nähebonus.



TECH-I-ENERGIESPEICHER

„VISHUYAL“

Speichert Energie. Neben anderen Gebäuden gebaut bietet er einen Nähebonus.



TECH-I-MASSEEXTRAKTOR

„HYALATOH“

Extrahiert Masse. Muss auf einem Masselager errichtet werden. Neben anderen Gebäuden gebaut bietet er einen Nähebonus. Kann verbessert werden.



TECH-1-MASSESPICHER

„VISHYAL“

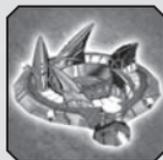
Speichert Masse. Neben Extraktoren oder Fabrikatoren gebaut bietet er einen Nähebonus.



TECH-2-MASSEFABRIKATOR

„HYALIYA“

Massefabrikator mittlerer Stufe. Benötigt große Energiemengen. Neben anderen Gebäuden gebaut bietet er einen Nähebonus.



TECH-2-ENERGIEGENERATOR

„UYA-IYA“

Energiegenerator mittlerer Stufe. Neben anderen Gebäuden gebaut bietet er einen Nähebonus.



TECH-2-MASSEFABRIKATOR

„HYALATOH“

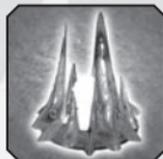
Masse-Extraktor mittlerer Stufe. Muss auf einem Massevorkommen errichtet werden. Neben anderen Gebäuden gebaut bietet er einen Nähebonus. Kann verbessert werden.



TECH-3-ENERGIEGENERATOR

„UYA-IYA“

Energiegenerator höchster Stufe. Neben anderen Gebäuden gebaut bietet er einen Nähebonus.



TECH-3-MASSEEXTRAKTOR

„HYALATOH“

Masse-Extraktor höchster Stufe. Muss auf einem Massevorkommen errichtet werden. Neben anderen Gebäuden gebaut bietet er einen Nähebonus.



TECH-3-MASSEFABRIKATOR

„HYALIYA“

Masse-Fabrikator höchster Stufe. Erfordert große Energiemengen. Neben anderen Gebäuden gebaut bietet er einen Nähebonus.



SERAPHIM - AUFKLÄRUNG

TECH-1-RADARSYSTEM

„ESEL“

Radarsystem mit geringer Reichweite. Erkennt und verfolgt Einheiten auf der Oberfläche und in der Luft. Kann verbessert werden.



TECH-1-SONARSYSTEM

„SHOU“

Sonarsystem mit geringer Reichweite. Erkennt und verfolgt Marine-Einheiten. Kann verbessert werden.



TECH-2-RADARSYSTEM

„SELE-ESEL“

Radarsystem mit mittlerer Reichweite. Erkennt und verfolgt Einheiten auf der Oberfläche und in der Luft. Kann verbessert werden.



TECH-2-SONARSYSTEM

„SHOU-ESEL“

Sonarsystem mit mittlerer Reichweite. Erkennt und verfolgt Marine-Einheiten. Kann verbessert werden.



TECH-2-TARNFELDGENERATOR

„SELE-IDZ“

Generiert ein Tarnmantelfeld. Verbirgt Einheiten und Gebäude innerhalb des Betriebsbereichs. Kann durch optische und durch Omnisensoren umgangen werden.



TECH-3-OMNISENSORENAUSRÜSTUNG

„AEZESEL“

Aufklärungssystem höchster Stufe. Sorgt für maximale Abdeckung mit Radar und Sonar. Umgeht feindliche Aufklärungssysteme.



KAPITEL 8: MEHRSPIELERMODUS

Forged Alliance bietet Ihnen Unterstützung sowohl für den Mehrspielermodus als auch für Gefechte. Sie können beide Spielmodi über das Hauptmenü erreichen, und die Hauptfunktionen beider sind gleich (weitere Informationen zum Mehrspielermodus gibt es später in diesem Kapitel).

Dies sind die Grundbegriffe, die Sie für beide Modi kennen müssen. All diese Optionen können vom Ausrichter des Spiels ein- oder ausgeschaltet werden.

SIEGBEDINGUNGEN

Ermordung: Vernichten Sie den Commander des Feindes.

Vernichtung: Zerstören Sie die feindlichen Einheiten.

Vormacht: Zerstören Sie alle feindlichen Bauwerke, Techniker und Commander.

Sandkasten: Spielen Sie so lange Sie möchten im Gefechtsmodus.

NEBEL DES KRIEGES

Erforscht: Das Gebiet ist kartografiert.

Unerforscht: Das Gebiet ist nicht erforscht.

Nichts: Alles ist sichtbar.

EINHEITENKAPAZITÄT

Legt die maximale Anzahl der Einheiten fest, die ein Spieler befehligen kann.

Hinweis: Im Mehrspielermodus müssen alle Spieler die Schaltfläche „Bereit“ anklicken, damit das Spiel beginnen kann. Bei Gefechten ist dies nicht notwendig.

ONLINE MEHRSPIELERDIENST

Forged Alliance kostenfreier Online-Mehrspieler-Dienst GPGnet wird bei der Installation des Spiels automatisch mit installiert. Über GPGnet können Sie gegen Herausforderer auf der ganzen Welt antreten. Erstellen und finden Sie Spiele, erstellen Sie eine Freundesliste, gründen Sie einen Clan und verfolgen Sie Ihren Fortschritt mithilfe der kostenlosen Ranglisten und Tabellen.

Klicken Sie einfach auf die Schaltfläche „Mehrspieler“ im Hauptmenü, um online zu spielen. GPGnet wird dann gestartet.

Um Mehrspieler-Spiele in Forged Alliance spielen zu können, müssen Sie zunächst ein Benutzerkonto anlegen – hierzu benötigen Sie eine gültige E-Mail-Adresse und einen Supreme Commander-CD-Key, außerdem müssen Sie einen Benutzernamen festlegen (dieser Name wird auch im Spiel verwendet, also überlegen Sie gut).

Wenn Sie sich bei GPGnet angemeldet haben, kann es direkt losgehen.

EIGENE SPIELE ERSTELLEN

Wenn Sie ein eigenes Spiel erstellen, legen Sie sämtliche Spielkriterien selber fest, z.B. die Siegbedingungen, die Karte oder die Anzahl der Spieler. Klicken Sie auf „Benutzerdefiniertes Spiel ausrichten“, um loszulegen. Als Erstes müssen Sie einen Namen für Ihr Spiel bestimmen. Anschließend betreten Sie die Forged Alliance-Spiel-Lobby, in der Sie die Spieleinstellungen festlegen und das Spiel starten können.

EINEM SPIEL BEITRETEN

Sie können eine Liste der offenen Spiele einsehen und diese nach verschiedenen Kriterien sortieren (z.B. Anzahl der Spieler, gewählte Karte usw.). Klicken Sie mit der linken Maustaste auf einen Namen in der Liste und anschließend auf „Ins Spiel einsteigen“, um die Spiel-Lobby zu betreten. Sie können auch einfach doppelt auf den Namen des Spiels klicken.

RANGLISTENSPIELE

GPGnet bietet eine anonyme Spielsuche, mit deren Hilfe Spieler von gleicher Spielstärke und vergleichbarem Rang sich finden und gegeneinander antreten können. Klicken Sie einfach auf die Schaltfläche „Ranglistenspiel spielen“ und bestimmen Sie Ihre Suchkriterien – legen Sie Präferenzen für die Karten fest (entweder Daumen hoch, Daumen runter oder neutral für jede Karte) und wählen Sie Ihre Fraktion. Anschließend sucht das System nach einem geeigneten Gegner, basierend auf den Wertungen und Einstellungen beider Spieler. Ist ein Spieler gefunden, werden beide Spieler zum Starten des Spiels aufgefordert.

Ranglistenspiele verwenden die Standard-Einstellungen und –Siegbedingungen des Spiels und der Online-Dienst wählt automatisch eine Karte auf Grundlage der von jedem Spieler eingestellten Präferenzen aus – kein Spieler kann sich vor dem Spiel explizit eine Karte aussuchen. Ranglistenspiele sind anonym, bis zum Beginn des Spiels ist Ihnen Ihr Gegner unbekannt. Gegner werden einfach aus der Menge der verfügbaren Spieler ausgewählt und passend zugewiesen.

ARRANGIERTE TEAM-SPIELE

Arrangierte Team-Spiele bieten Ihnen und Ihren ausgesuchten Freunden die Möglichkeit, andere Teams zu finden und in Ranglistenspielen herauszufordern. Klicken Sie auf „Arrangierte Team-Spiele“ und laden Sie Spieler in Ihr Team ein. Wenn Ihr Team vollständig ist, wählt GPGnet automatisch ein gleichwertiges Team als Gegner aus.

RÄNGE, WERTUNGEN & RANGLISTEN

GPGnet zeichnet automatisch Siege, Niederlagen, Unentschieden und weitere Statistiken auf und vergibt offizielle Ränge für jeden Spieler auf Grundlage der Leistungen in Ranglistenspielen sowie in arrangierten Team-Spielen. Die Ränge beruhen auf einem modifizierten ELO-Bewertungssystem, in etwa so wie beim Schach. In Kurzform bedeutet dies, dass Ihre Wertung steigt, wenn Sie Spiele gewinnen, und dass Ihre Wertung sinkt, wenn Sie Spiele verlieren. Außerdem steigt bzw. sinkt Ihre Wertung schneller, wenn Sie gegen Spieler mit höheren Wertungen gewinnen bzw. gegen Gegner mit niedrigeren Wertungen verlieren.

GPGnet bietet den Spielern darüber hinaus die Möglichkeit, sich über offizielle Ranglisten zu messen. Die Spieler können durch siegreiche Ranglistenspiele in der Tabelle aufsteigen. Die Tabellen und Wertungen werden stets live aktualisiert.

CHAT-KANÄLE & PERSÖNLICHE NACHRICHTEN

Neben der Spielsuche bietet GPGnet den Spielern die Möglichkeit, auf einfache Weise miteinander zu chatten und erlaubt sogar das Erstellen eigener privater Chat-Räume. Klicken Sie einfach auf die Schaltfläche „Chat“, um sich am Chatten zu beteiligen. Geben Sie `/join „Raumname“` (ohne Anführungszeichen) in das Chat-Eingabefeld ein, um einen eigenen Chat-Raum zu erstellen. Wenn Ihnen der Name eines privaten Raumes bekannt ist, geben Sie einfach `/join „Raumname“` (ohne Anführungszeichen) ein, um diesen Raum zu betreten. Sie können jederzeit eine Liste der verfügbaren Befehle in einem Raum einsehen, indem Sie einen Schrägstrich (`/`) in das Eingabefeld eingeben.

Sie können auch private Nachrichten (im Instant Messenger-Stil) an einen beliebigen Spieler versenden, indem Sie dessen Namen mit der rechten Maustaste anklicken und „Private Nachricht senden“ auswählen.

DATEN-LINK: ALLE UPDATES ZU SUPREME COMMANDER WERDEN ÜBER GPGNET ABGEWICKELT. WENN SIE SICH BEI GPGNET ANMELDEN, WERDEN AUTOMATISCH IHRE DATEIEN ÜBERPRÜFT UND MIT DER AKTUELLEN VERSION VERGlichen. SOLLTE EIN UPDATE VERFÜGBAR SEIN, WIRD DIESES AUTOMATISCH HERUNTERGELADEN UND INSTALLIERT.

FREUNDE & CLANS

GPGnet bietet allen Spielern die Möglichkeit, eine Freundesliste zu erstellen und zu führen, damit sie immer sehen können, wenn ihre Freunde gerade online sind. Jeder Spieler kann zudem seinen eigenen Clan gründen und andere Spieler einladen, diesem beizutreten. Clans bieten viele Vorteile, darunter auch durchgehend geöffnete Chat-Räume, die nur Clan-Mitgliedern zugänglich sind.

LAN-SPIELE

Klicken Sie im Hauptmenü auf „Mehrspieler“ > „LAN“ > „Host“, um ein Mehrspieler-Spiel im lokalen Netzwerk zu spielen. Anschließend müssen Sie Ihren Namen festlegen, der im Spiel und in der Spiel-Lobby verwendet wird. Als Host des Spiels betreten Sie die Spiel-Lobby, in der Sie die Spieleinstellungen (z.B. Karte, Siegbedingungen, usw.) festlegen können.

Um einem LAN-Spiel beizutreten, legen Sie einfach Ihren Namen fest, wählen ein verfügbares Spiel aus der Liste und klicken auf „Teilnehmen“. Sie betreten automatisch die Spiel-Lobby, in der Sie Ihre Farbe und Fraktion bestimmen und Ihre Bereitschaft signalisieren können.

Weitere Informationen über zusätzliche Mehrspieler-Funktionen finden Sie in der Datei Readme.txt.

THE SUPREME COMMANDER: FORGED ALLIANCE TEAM

DESIGN

Creative Director - Chris Taylor
Lead Designer - Bradley Rebh
Map Designer - William S. Snoey

Campaign Design

Campaign Designer - Jason Janicki
Campaign Designer - Dru Staltman
Campaign Designer - Jessica Snook

Tuning and Balance

Lead Tuning and Balance - Mike Marr
Tuning and Balance - Eric Williamson
Tuning and Balance Consultant - Jan Richter

Writing

Story and Script by -
William Harms and Jason Janicki
Manual - William Harms and Todd Lubsen
Tech Tree - Todd Lubsen

ENGINEERING

SupCom Engineering Director - Jonathan Mavor
Senior Engineer - Daniel Teh
Senior Engineer - Chris Blackwell
Senior Engineer - William Howe-Lott
Graphics Engineer - Ivan Rumsey
Senior Engineer - Jeff Petkau
Senior Engineer - Bob Berry

Tools

Lead Engineer - Chad Queen
Software Engineer - Marshall Macy II
Software Engineer - Andres Mendez
Software Engineer - Jason Bolton

PRODUCTION

Executive Producer - Gary Wagner
Producer - Jeremy Ables
Associate Producer - Marc Scattergood

Assistant Producer - David Kirwan
Campaign Production Assistant -
Daniel Buehner
Tuning and Balance Production Assistant -
Chris Daroza
Production Assistant/Animation -
Bassima Dimmick

ART

Art Director - Morien Thomas
Character Artist/3D Artist - Jonathan Cooper
Motion Graphics Artist - Audrey Cox
Senior Technical Artist - Matt Dudley
Art Production Assistant - Ryan Gibson
Animation (External) - Jen Coig
Animation Art Intern - Drew Mueller

Unit Artists

3D Artist - Sung Campbell
3D Artist - Lex Story
3D Artist - Rory Young
3D Artist - Paul Brandl
3D Artist - Jonathan Albert

Environment Artists

Terrain Artist - William S. Snoey
Terrain Artist - Wes Griswold
Terrain Artist - Byron Stiles
Terrain Artist - Christopher Burns
Terrain Artist - John Baron

Visual Effects and Effects Scripting

Effects Lead - Gordon Duclos
Effects Engineer - Greg Kohne
Effects Artist - Matt Vainio
Production Assistant - Aaron Lundquist

UI Artists

UI Artist - Mark Forrer
UI Artist - Jay Vidhecharoen

Cinematics

Cinematics Director - Steven Thompson
Cinematic Artist - Richard Green
Cinematic Artist - Ian Farnsworth
Cinematic Artist - Lex Story
Cinematic Artist - Jonathan Cooper
Cinematic Artist - Brandon Young
Cinematic Artist - James Haywood

Cinematics (cont'd)

Cinematic Artist (External) - Jonathan Albert
Cinematic Modeling (External) - TJ Frame
Cinematic Modeling (External) - Vykarian
Cinematic Modeling (External) - Exigent

CONTENT ENGINEERING

Content Engineering Manager - Marc Scattergood

Campaign Scripting

Content Engineer - Jessica Snook
In Game Cinematics - David Tomandl

AI and Unit Implementation

Systems Content Engineer - Dru Staltman
Content Engineer - Gautam Vasudevan
Content Engineer - Robert Oates
Additional Content Engineering - John Comes

UI Scripting

Junior Content Engineer - Ted Snook

GPGNET

GPGnet Producer - Kent McNall
Senior Engineer - Sam Demulling
Software Engineer - Tye Jones
QA/Community Specialist - Douglas Rickerson

SOUND

Audio Director - Frank Bry
Sound Designer - Howard Mostrom

Voice Over

PCB Productions
Voice Director - Keith Arem
Voice Production Coordinator - Valerie Arem
Voice Casting - Gary Wagner and William Harms

Music

Original Music Score by
Jeremy Soule
www.jeremysoule.com

IT

IT Manager - Brian Koloszyk
IT Support - Jacob Hopkins
IT Administrator - Kevin Folks

GAS POWERED GAMES

CEO - Chris Taylor
President - Jacob McMahon
VP of Engineering - Bartosz Kijanka
Creative Director - Clayton Kauzlaric
Art Production Manager - Mike Swanson
Editorial Manager - William Harms
Marketing/PR Manager - Paul Levy
IP/Branding Design Manager - Todd Lubsen
Web Developer - Martin Peterson
Director of HR - Michelle Hippe
HR Generalist - Kim Aue
Accounts Payable Specialist - Aimee Rickerson
Executive Assistant - Lisa Thompson
Administrative Assistant - Sabrina Roberts
Facilities Coordinator - Ronald Bodey

Nutzungsbedingungen für Software der Firma THQ

Softwarelizenzvertrag für das Computerprogramm „Supreme Commander: Forged Alliance“

Nachfolgend sind die Vertragsbedingungen für die Benutzung von THQ-Software durch den Endverbraucher (im Folgenden: „Lizenznehmer“) aufgeführt.

Bevor Sie diese Software installieren, lesen Sie sich daher bitte den nachfolgenden Text vollständig und genau durch. Durch die Installation der Software erklären Sie sich mit diesen Vertragsbedingungen einverstanden.

Wenn Sie mit diesen Vertragsbestimmungen nicht einverstanden sind, dürfen Sie dieses Produkt nicht installieren.

1. GEGENSTAND DES VERTRAGES

Gegenstand des Vertrages ist das Computerprogramm „Supreme Commander: Forged Alliance“ der THQ Entertainment GmbH und/oder ihrer Lizenzgeber. Sie erhalten ein einfaches, nicht übertragbares Recht zur Nutzung der Software „Supreme Commander: Forged Alliance“ und sämtlicher Verbesserungen davon, in maschinenlesbarer Form für den Gebrauch auf einem einzelnen Computer, der in Ihrem Besitz ist. Falls dieser ausfallen sollte, können Sie diese Software auf einem Ersatz-Computer nutzen. Eine weitergehende Nutzung ist nicht zulässig. Es ist jedoch nicht erlaubt, diese Software ohne die ausdrückliche Erlaubnis durch THQ auf zwei Computern gleichzeitig oder in einem Netzwerk zu nutzen.

Vertragsgegenstand ist nicht der Quellcode für das Programm. Nicht erfasst von diesem Vertrag sind Verträge über Beratung, Softwarewartung, Schulung, Hardwarekauf und Hardwarewartung. THQ und/oder ihre Lizenzgeber behalten sich insbesondere alle Veröffentlichungs-, Vervielfältigungs-, Bearbeitungs- und Verwertungsrechte vor.

Es handelt sich nicht um „Shareware“.

2. URHEBERRECHTE

a) VERVIELFÄLTIGUNG

Die Software und das zugehörige Schriftmaterial sind urheberrechtlich geschützt. Ohne vorherige schriftliche Einwilligung von THQ und/oder ihrer Lizenzgeber dürfen deren Produkte weder vervielfältigt noch abgeändert, übersetzt, zurückentwickelt, dekompliliert, dem ‚reverse engineering‘ unterzogen oder deassembliert werden noch abgeleitete Werke davon erstellt werden. Die Software darf auch nicht von einem Computer über ein Netz oder einen Datenübertragungskanal auf einen oder mehrere andere Computer übertragen werden.

Dies gilt für alle Inhalte der Software, wie Bilder, Grafiken, Fotografien, Animationen, Videos, Audiodateien, Musik und Text, welche in der Software enthalten sind. Für diese Inhalte hat THQ einfache oder ausschließliche Verwertungsrechte oder Lizenzrechte Dritter erhalten. Es dürfen daher unter keinen Umständen Teile, wie z. B. Logos, oder die Software als Ganzes oder die Dokumentation vervielfältigt und/oder verbreitet und/oder vermietet und/oder Rechte eingeräumt werden. Im Falle des Verstoßes behalten wir uns gerichtliche Maßnahmen vor.

Die Benutzung der im Programm oder auf der Verpackung/dem Datenträger/im Internet von THQ benutzten Kennzeichnungen, Marken, Programmcodes oder sonstigem urheberrechtlichen Material ist unzulässig, soweit nicht gesetzlich erlaubt, und wird straf- und/oder zivilrechtlich verfolgt.

b) SICHERHEITSKOPIE

Soweit die Software nicht mit einem Kopierschutz versehen ist, ist Ihnen das Anfertigen einer einzigen Reservekopie nur zur Sicherungszwecken erlaubt. Sie sind verpflichtet, auf der Reservekopie den Urheberrechtsvermerk von THQ anzubringen bzw. ihn darin aufzunehmen. Ein in der Software vorhandener Urheberrechtsvermerk sowie die in ihr aufgenommene Registrierungsnummer dürfen nicht entfernt werden. Auch in abgeänderter Form oder in mit anderen Produkten gemischter oder mit anderen Produkten eingeschlossener Form dürfen die Produkte von THQ weder ganz noch teilweise kopiert oder anders vervielfältigt werden.

3. AUSSCHLUSS DER GEWÄHRLEISTUNG UND HAFTUNG

Diese Software wird Ihnen zur Verfügung gestellt, so wie sie verkauft wurde, ohne dass THQ dafür eine Garantie, Gewährleistung oder Haftung irgendeiner Art übernimmt, mit Ausnahme bei Vorsatz und grober Fahrlässigkeit. Dies gilt auch für Mangelfolgeschäden und Vermögensschäden. THQ hat soweit erforderlich die Rechte Dritter beachtet oder entsprechende Rechte erhalten. Unberührt bleiben Ansprüche, die auf unabdingbaren gesetzlichen Vorschriften beruhen, wie Wandelungs-, Minderungs- oder Schadenersatzansprüche oder der Anspruch auf Rückgängigmachung des Kaufvertrages.

THQ übernimmt insbesondere keine Gewähr dafür, dass die THQ-Produkte den Anforderungen und Zwecken des Lizenznehmers genügen oder mit anderen von ihm ausgewählten oder benutzten Produkten, insbesondere bestimmter Hardware oder Software zusammenarbeiten. Die Verantwortung für die richtige Auswahl und die Folgen der Benutzung sowie die damit beabsichtigten und erzielten Ergebnisse trägt der Lizenznehmer.

THQ und/oder ihre Lizenzgeber haften nicht, wenn der Lizenznehmer Komponenten der Produkte ändert oder in sie sonst wie eingreift, die Bedienungsanleitung nicht beachtet, vertragswidrige Hard- oder Software verwendet, die notwendigen Installationsvoraussetzungen nicht einhält oder sonstige risikobehaftete Handlungen vornimmt.

Keiner der Vertragspartner haftet gegenüber dem Anderen insbesondere bei Nicht- oder Schlechterfüllung des Vertrages, falls Letztere auf höhere Gewalt zurückzuführen ist, z. B. besondere Natur- oder Kriegsereignisse, staatliche Eingriffe, Brände und auf diesen Ereignissen beruhende Nichtverfügbarkeit von Kommunikationseinrichtungen oder Energiequellen.

Es wird darauf aufmerksam gemacht, dass es nach dem Stand der Technik nicht möglich ist, Computersoftware so zu erstellen, dass sie in allen Anwendungen und Kombinationen absolut fehlerfrei arbeitet. Gegenstand des Vertrages ist daher nur eine Software, die der Programmbeschreibung und der Bedienungsanleitung im Wesentlichen entspricht, ohne dass dafür eine weitergehende Haftung seitens THQ und/oder ihrer Lizenzgeber übernommen wird.

Der Lizenznehmer ist nicht berechtigt, gegen Forderungen von THQ aufzurechnen, es sei denn, seine Gegenforderung ist unbestritten oder rechtskräftig festgestellt.

THQ macht darauf aufmerksam, dass Sie für alle Schäden aufgrund von Vertragsverletzungen haften. THQ oder ihre Erfüllungsgehilfen haften nicht für Schäden, es sei denn, dass ein Schaden durch Vorsatz oder grobe Fahrlässigkeit seitens THQ oder dessen Erfüllungsgehilfen verursacht worden ist.

Die Haftung wird seitens THQ je Schadensereignis, soweit gesetzlich wirksam, auf das gesetzliche Minimum begrenzt: Gerichtsstand ist Krefeld, soweit dies gesetzlich zulässig ist. Es gilt deutsches Recht.

DATENSCHUTZ

Wenn Sie die THQ-Software nutzen, erkennen Sie damit die gesetzlichen Datenschutzbestimmungen an. THQ behält sich das Recht vor, diesen Lizenzvertrag jederzeit ohne Ankündigung zu ändern. Wir sind bemüht, Sie auf Änderungen hinzuweisen, empfehlen jedoch, regelmäßig unsere Webseite zu besuchen, um eventuelle Änderungen zu lesen.

VERTRAGSVERHÄLTNISSE MIT DRITTEN

Ihre Teilnahme an Werbeaktionen, Kauf von Artikeln oder Dienstleistungen aller Art über das Internet inklusive Zahlung begründet ein Vertragsverhältnis nur zwischen dieser dritten Partei und Ihnen, nicht aber mit THQ. Ausgenommen davon sind die von THQ selbst betriebenen Seiten.

Sie sind damit einverstanden, dass eine Haftung – welcher Art auch immer – in diesen Fällen für THQ und/oder ihre Lizenzgeber ausgeschlossen ist, auch wenn der Vertragsabschluss über einen Link auf der Webseite von THQ zustande kommt.

VORSCHLÄGE

THQ nimmt Ihre Vorschläge und Kommentare gern entgegen. Allerdings behält sich THQ vor, diese ohne Gegenleistung in welcher Form auch immer zu verwerten. Mit Übersendung von Vorschlägen erteilt der Benutzer bereits jetzt insoweit alle erforderlichen Genehmigungen und Zustimmungen zur Verwertung.

SCHLUSSBESTIMMUNGEN:

Dieser Vertrag wird durch die Installation der Software wirksam. THQ behält sich das Recht vor, diesen Vertrag ohne Vorankündigung und Begründung zu beenden. Ihr Recht zur Nutzung dieser Software endet sofort in dem Fall, dass Sie mit diesem Vertrag nicht mehr einverstanden sind oder diese Software entgegen diesem Vertrag oder sonstigen gesetzlichen Vorschriften nutzen. In diesem Fall sind Sie verpflichtet, den Gebrauch dieser Software sofort zu unterlassen und sämtliche vorhandenen Kopien dieser Software zu löschen.

Sollten einzelne Bestimmungen aus diesem Vertrag unwirksam sein oder werden, so sollen die übrigen Abreden davon nicht berührt werden.

Beide Teile verpflichten sich, eine unwirksame Klausel bzw. eine Vertragslücke dahingehend durch gemeinsame Vereinbarungen auszufüllen, dass der beabsichtigte wirtschaftliche Zweck in zulässiger Weise am ehesten erreicht wird.

THQ Entertainment GmbH, Krefeld, Oktober 2007

AUSTRALIA

Technical Support and Games Hotline
1902 222 448
Call costs **\$2.48** (incl GST) per minute
Higher from mobile/public phones

DANMARK

eursupport@thq.com

DEUTSCHLAND

Tel. **09001 505511**
(€0,99/Min. aus dem deutschen Festnetz,
ggf. abweichende Preise aus dem Mobilfunknetz)
für **spielinhaltliche** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. **01805 605511**
(€0,14/Min. aus dem deutschen Festnetz,
ggf. abweichende Preise aus dem Mobilfunknetz)
für **technische** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: <http://www.thq.de/support>
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

ESPAÑA

Correo: THQ Interactive Entertainment España S.L.U.,
Avenida de Europa 19, Edificio I 1º B,
Pozuelo de Alarcón, 28224 Madrid, ESPAÑA
Tlf. **91 799 18 75** (De Lunes a Viernes de 10.00 a 14.00 horas
y de 16.00 a 19.00 horas)

El precio de la llamada es el precio de una llamada convencional sujeto a los precios establecidos por cada compañía telefónica.

FRANCE

Assistance technique : **08 25 06 90 51** du lundi au samedi
de 10 à 12 h et de 14 h à 20 h (0.34€ la minute)
thq@euro-interactive.fr

ITALIA

È inoltre possibile accedere al nostro
Servizio Assistenza Tecnica:
E-mail: assistenza@thq.com
Telefonando a: **02 89418552**
Lunedì, Mercoledì e Giovedì dalle **14 alle 18**.

Tariffa urbana per chiamate da Milano, interurbana per chiamate provenienti da altri distretti

NEDERLAND

Als je technische problemen met dit spel ondervindt,
kun je contact opnemen met de technische helpdesk
in Groot-Brittannië:

Telefoon +44 87 06080047
(nationale/internationale telefoontarieven
zijn van toepassing)

ma t/m vr 8.00 tot 19.00 (GMT)
za 9.00 tot 17.00 (GMT)

NORGE

eursupport@thq.com

ÖSTERREICH

Tel. +49 1805 705511 (Die Kosten entsprechen einem
Auslandsgespräch nach Deutschland)
für **spielinhaltliche** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. +49 1805 605511 (Die Kosten entsprechen einem
Auslandsgespräch nach Deutschland)
für **technische** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: <http://www.thq.de/support>
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

PORTUGAL

Informações de Jogos, Truques e Dicas, liga: **256 836 273**
(Número sujeito ao tarifário normal da Portugal Telecom)
apoioaoconsumidor@ecofilmes.pt

HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 17.00h às 19.00h
Todos os dias úteis

SERVIÇO DE ASSISTÊNCIA TÉCNICA
Liga: **707 236 200**

HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 14.00h às 17.30h
Todos os dias úteis. Número Único Nacional: €0,11 por minuto

SUISSE/SCHWEIZ/SVIZZERA

Tel. +49 1805 705511 (Die Kosten entsprechen einem
Auslandsgespräch nach Deutschland)
für **spielinhaltliche** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. +49 1805 605511 (Die Kosten entsprechen einem
Auslandsgespräch nach Deutschland)
für **technische** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: <http://www.thq.de/support>
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

SUOMI

eursupport@thq.com

SVERIGE

eursupport@thq.com

UK

Telephone: +44 (0)87 06080047
(national/international call rates apply)
(Mon-Fri 8.00 am to 7.00 pm, Sat 9.00 pm to 5.00 pm)

Online:
Register your game at www.thq-games.com
for FAQs and full online support

BEFEHLE

INSTANDESETZEN	R
GEWINNEN	E
PATROUILLE	P
ANGRIFF	A
ERDBERN	C
STOPP	S
TAUCHEN	D
TRANSFER	F
BEWACHEN/UNTERSTÜTZUNG	I
TRANSPORT	U
EINHEIT PAUSIEREN	Z
GEWÄHLTE EINHEITEN OPfern	STRG + K
TAKTISCHE RAKETE ABFEUERN	J
ATOMWAFFE	N
BAUMODUS EINSCHALTEN	B
FEUER + MODI WECHSELN	ECKIGE LINKE KLAMMER
BEWEGEN	M

GRUPPEN

GRUPPE 1 WÄHLEN	1
GRUPPE 2 WÄHLEN	2
GRUPPE 3 WÄHLEN	3
GRUPPE 4 WÄHLEN	4
GRUPPE 5 WÄHLEN	5
GRUPPE 6 WÄHLEN	6
GRUPPE 7 WÄHLEN	7
GRUPPE 8 WÄHLEN	8
GRUPPE 9 WÄHLEN	9
GRUPPE 10 WÄHLEN	0
GRUPPE 1 FESTLEGEN	STRG + 0
GRUPPE 2 FESTLEGEN	STRG + 2
GRUPPE 3 FESTLEGEN	STRG + 3
GRUPPE 4 FESTLEGEN	STRG + 4
GRUPPE 5 FESTLEGEN	STRG + 5
GRUPPE 6 FESTLEGEN	STRG + 6
GRUPPE 7 FESTLEGEN	STRG + 7
GRUPPE 8 FESTLEGEN	STRG + 8
GRUPPE 9 FESTLEGEN	STRG + 9
GRUPPE 10 FESTLEGEN	STRG + 0

KAMERA

REINZOOMEN	Q
RAUSZOOMEN	W
SCHNELL REINZOOMEN	UMSCHALTASTE + Q
SCHNELL RAUSZOOMEN	UMSCHALTASTE + W
EINHEIT VERFOLGEN	T
EINHEIT AUF MINIKARTE VERFOLGEN	STRG + UMSCHALTASTE + T
EINHEIT AUF 2. BILDSCHIRM VERFOLGEN	STRG + ALT + T
KAMERA ZURÜCKSETZEN	V
ZUM COMMANDER	ALT + KOMMA
ZU UNTÄTIGEM TECHNIKER	ALT + PUNKT
KAMERA IN BODENNAHE DREHEN	LEERTASTE

AUSWAHL

ALLE LUFT-EINHEITEN WÄHLEN	STRG + A
ALLE MARINE-EINHEITEN WÄHLEN	STRG + S
ALLE BODENEINHEITEN WÄHLEN	STRG + L
ALLE TECHNIKER WÄHLEN	STRG + B
NÄCHSTBELEGENEN UNTÄTIGEN TECHNIKER WÄHLEN	ALT-PERIOD
UNTÄTIGE TECHNIKER DURCHWECHSELN	UMSCHALTASTE + PUNKT
COMMANDER WÄHLEN	ALT + KOMMA
ALLE EINHEITEN UND GEBÄUDE WÄHLEN	STRG + X
ALLE EINHEITEN UND GEBÄUDE AUF DEM BILDSCHIRM WÄHLEN	STRG + C
ALLE TECHNIKER AUF DEM BILDSCHIRM WÄHLEN	STRG + PUNKT
ALLE FABRIKEN AUF DEM BILDSCHIRM WÄHLEN	STRG + H
NÄCHSTBELEGENE FABRIK WÄHLEN	STRG + H
NÄCHSTBELEGENE LANDFABRIK WÄHLEN	STRG + UMSCHALTASTE + L
NÄCHSTBELEGENE LUFTWAFFENFABRIK WÄHLEN	STRG + UMSCHALTASTE + A
NÄCHSTBELEGENE MARINewaFFENFABRIK WÄHLEN	STRG + UMSCHALTASTE + S

INTERFACE

INTERFACE EIN-/AUSSCHALTEN	STRG + ALT + F1
LEBENSBALEN EIN-/AUSSCHALTEN	ALT + L
ALLE EINBLENDUNGEN EIN-/AUSSCHALTEN	STRG + W
EINHEIT UMBENENNEN	STRG + N
SPLITSCHREIN AKTIVIEREN	POSI
SPLITSCHREIN DEAKTIVIEREN	ENDE
IM CHAT-VERLAUF NACH OBEN SCROLLEN (SEITENWEISE)	BILD AUF
IM CHAT-VERLAUF NACH UNTEN SCROLLEN (SEITENWEISE)	BILD AB
IM CHAT-VERLAUF NACH OBEN SCROLLEN (ZEILENWEISE)	UMSCHALTASTE + BILD AUF
IM CHAT-VERLAUF NACH UNTEN SCROLLEN (ZEILENWEISE)	UMSCHALTASTE + BILD AB
INTERFACE IM UZS DREHEN	ALT + PFEILTASTE NACH OBEN
INTERFACE GEGEN DEN UZS DREHEN	ALT + PFEILTASTE NACH UNTEN
TASTENKÜRZEL EIN-/AUSSCHALTEN	F1
PUNKTZAHL EIN-/AUSBLENDEN	F2
ÜBERTRAGUNGSFENSTER EIN-/AUSBLENDEN	F3
DIPLOMATFENSTER EIN-/AUSBLENDEN	F4
EINEN ALARM-PING AN DER MAUSPOSITION ERZEUGEN	F5
EINEN MARSCH-PING AN DER MAUSPOSITION ERZEUGEN	F6
EINEN ANGRIFFS-PING AN DER MAUSPOSITION ERZEUGEN	F7
EINE MARKIERUNG AN DER MAUSPOSITION ERZEUGEN	F8
MARKIERUNG BEWEGEN	UMSCHALTASTE + LINKE MAUSTASTE
MARKIERUNG LÖSCHEN	STRG + UMSCHALTASTE + RECHTE MAUSTASTE
HAUPTMENÜ ÖFFNEN	F10
VERBINDUNGSFENSTER EIN / AUSBLENDEN	F11

SPIEL

SPIEL PAUSIEREN	PAUSE
BILDSCHIRMFOTO	STRG + F
SPIELGESCHWINDIGKEIT VERRINGERN	ZB MINUS
SPIELGESCHWINDIGKEIT ERHÖHEN	ZB PLUS
SPIELGESCHWINDIGKEIT ZURÜCKSETZEN	ZB STERN

SUPREME COMMANDER: FORGED ALLIANCE-CD-KEY

Verlieren Sie diese Nummer nicht! Dieser CD-Key wird benötigt, um dieses Produkt nutzen zu können!

Windows und die Windows Vista "Start"-Schaltfläche sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe. 'Games for Windows' und das Logo der Windows Vista "Start"-Schaltfläche werden im Rahmen der von Microsoft gewährten Lizenz verwendet.