



Games
for Windows™



SUPREME™ COMMANDER™

Forged Alliance™

MANUAL DE INSTRUCCIONES



⚠ Información importante sobre la salud y la seguridad en los videojuegos

Ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones, que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles que los adultos a estos ataques. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones: siéntese a una distancia considerable de la pantalla; utilice una pantalla más pequeña; juegue en una habitación bien iluminada; no juegue cuando esté somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

¿Qué es el sistema PEGI?

El sistema de clasificación por edades PEGI protege a los menores de los juegos no adecuados para un grupo de edad específico. **TENGA EN CUENTA** que no se trata de una guía de la dificultad del juego. Consta de dos partes y permite a los padres y a aquellos que adquieren juegos para niños, realizar la elección apropiada en función de la edad del jugador. La primera parte es una clasificación por edades:



La segunda muestra los iconos indicando el tipo de contenido del juego. Dependiendo del juego, puede haber un número diferente de iconos. La clasificación por edades refleja la intensidad del contenido del juego. Estos iconos son:



VIOLENCIA



LENGUAJE
SOEZ



MIEDO



SEXO



DROGAS



DISCRIMINACIÓN



JUEGO
DE AZAR



pegionline.eu

Para más información, visite <http://www.pegi.info> y pegionline.eu

SUPREME™

COMMANDER

Forged Alliance

Capítulo 1: Instalación.....	02
Instalación de Supreme Commander: Forged Alliance.....	02
Menú principal.....	03
Capítulo 2: Unidad de comando blindada.....	05
Información e historia de las UCB.....	05
Actualizaciones de las UCB.....	06
Destrucción de las UCB.....	08
Capítulo 3: Gestión de recursos.....	09
Masa.....	09
Energía.....	09
Gestión de recursos económicos.....	10
Costes de unidades y edificios.....	10
Adyacencia y otras bonificaciones.....	11
Capítulo 4: Mando y control.....	11
Órdenes de las UCB.....	11
Funciones y órdenes del Comandante de apoyo.....	12
Órdenes de Ingeniero.....	12
Vista estratégica.....	13
Gestión de puntos de referencia.....	13
Colas de construcción.....	13
Capítulo 5: Tu máquina de guerra.....	14
Formaciones.....	14
Actualizaciones de unidades y edificios.....	14
Transporte de unidades.....	14
Patrullas.....	15
Ataques coordinados.....	16
Despliegue de misiles y su uso.....	16
Escudos.....	16
Capítulo 6: Guerra de espionaje.....	17
Sigilo y ocultación.....	17
Radar e interferencias.....	17
Capítulo 7: Facciones y unidades Seraphim.....	18
Capítulo 8: Multijugador y escaramuzas.....	29
Créditos.....	33
Acuerdo de licencia.....	35
Servicio de atención al cliente.....	37

CAPÍTULO 1: INSTALACIÓN

INSTALACIÓN DE SUPREME COMMANDER

Introduce el DVD o el Disco 1 de Supreme Commander: Forged Alliance en la unidad de disco. Cuando aparezca la pantalla de instalación, haz clic en Instalar y sigue las instrucciones a medida que aparezcan en pantalla. Si no aparece la pantalla de instalación, haz doble clic en el icono Mi PC de tu escritorio y, a continuación, haz doble clic en la unidad que contiene el DVD-ROM de Supreme Commander. Busca el archivo Setup.exe y haz doble clic en él para que se ejecute la pantalla de instalación. Haz clic en Instalar y sigue las instrucciones conforme aparezcan.

INTRODUCE LA CLAVE DEL DISCO

Tendrás que introducir una clave de personal durante el proceso de instalación. Dicha clave se encuentra en la contraportada de este manual. Debes tener una clave de CD válida para completar el proceso de instalación y jugar a Supreme Commander: Forged Alliance.

Protege tu clave de CD: no dejes que la use nadie más. Coloca la caja del juego y el árbol tecnológico impreso en un lugar seguro. Lo necesitarás todo si tienes que reinstalar el juego. Bajo ninguna circunstancia, ni THQ ni Gas Powered Games te volverán a pedir tu clave de CD.

ACTUALIZACIONES Y PARCHES

Visita el sitio Web de Supreme Commander (<http://www.supremecommander.com>) o el sitio de ayuda técnica de THQ (<http://www.thq.com/support>) para obtener actualizaciones o parches antes de jugar. Además, al iniciar sesión en GPGnet, se descargará e instalará automáticamente cualquier actualización que esté disponible.

SE REQUIERE DIRECTX 9.0C (AGOSTO DE 2007)

Necesitas tener la versión 9.0c, (incluida en el disco de instalación) o superior de DirectX para jugar a Forged Alliance (agosto de 2007).

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Consulta el archivo Léeme.txt (en el disco de instalación) para obtener la información más reciente sobre la solución de problemas y la asistencia técnica.

MENÚ PRINCIPAL

El menú principal es el centro neurálgico para acceder a todos los elementos de Forged Alliance. Desde esta pantalla puedes iniciar o continuar la campaña para un jugador, cambiar diversas opciones, unirse a una partida multijugador o jugar una partida de escaramuza contra el ordenador. Posteriormente se cubren todas las especificaciones del menú principal.

CAMPAÑA

En Forged Alliance hay una campaña para un jugador. (Se puede jugar como la UEF, la Nación Cybran o los Iluminados Aeon). Si seleccionas el botón Campaña, puedes comenzar una nueva campaña, continuar con una ya existente o cargar una partida guardada. En la sección de campañas también se accede al tutorial de Forged Alliance.

GPGNET

El modo multijugador online hace necesario el servicio de emparejamiento gratuito GPGnet de Forged Alliance, que se instala al instalar Supreme Commander.

LAN MULTIJUGADOR

Crea y juega partidas LAN o de conexión directa. Haz clic en el botón adecuado para seleccionar el tipo de partida que desees.

ESCARAMUZA

En el modo Escaramuza puedes combatir contra rivales controlados por el ordenador en gran variedad de mapas multijugador.

EXTRAS

Mediante esta sección se accede a distintas funciones, entre las que se encuentran el Gestor de modificaciones, las repeticiones, los créditos y el CLUF.

OPCIONES

Determina cómo se visualiza y juega a Supreme Commander:

Juego: en esta sección puedes ajustar todos los parámetros relativos al juego en sí. Puedes modificar los avisos de economía o decidir si quieres mostrar u ocultar las ventanas de información, además de otras opciones.

Sonido: ajustes de sonido en general.

Vídeo: ajustes de vídeo como la resolución, el suavizado de bordes, etc. Forged Alliance proporciona la opción de monitor dual y esta opción se activa en las opciones de vídeo. Atención: los requisitos de hardware para el uso de monitor dual son mucho mayores de los necesarios para un solo monitor.

CONCEPTOS IMPORTANTES

Aunque este manual explica con gran detalle cómo jugar a Forged Alliance, hay algunos conceptos con los que deberías familiarizarte cuanto antes:

Órdenes con mayúsculas y control: con la tecla Mayúsculas pulsada puedes dar múltiples órdenes de movimiento y ataque, así como crear colas de construcción. Solo tienes que mantener pulsada la tecla Mayúsculas cuando des tus órdenes.

Árbol tecnológico: hay tres niveles tecnológicos primarios en Forged Alliance (y un cuarto nivel experimental). Para acceder a un nivel tecnológico superior, actualiza tus fábricas y construye un Ingeniero en ese nivel. (Los ingenieros de nivel 3 y los comandantes de apoyo también pueden construir unidades experimentales).

Vista estratégica: puedes acercar o alejar la vista de forma instantánea moviendo la rueda del ratón. Así puedes ver una zona concreta o el campo de batalla al completo. (Si tu ratón no tiene rueda, puedes hacerlo con las teclas. Usa Q para acercar la vista y W para alejarla.)

Control de cámara: mantén pulsada la barra espaciadora y mueve el ratón para cambiar la vista del campo de batalla.

INTERFAZ DE USUARIO: hay cuatro interfaces de usuario específicas para cada facción y puedes alternarlas pulsando Alt + la tecla de dirección derecha o izquierda. Si necesitas información sobre las funciones de la IU, pasa el ratón por encima del área y aparecerá una ventana de información.

AYUDA ADICIONAL

Si quieres más ayuda, visita <http://www.supremecommander.com> o <http://forums.gaspowered.com>. Allí encontrarás la ayuda de la comunidad, así como información de los miembros del equipo de desarrollo de Supreme Commander.

CAPÍTULO 2: UNIDAD DE COMANDO BLINDADA

INFORMACIÓN E HISTORIA DE LAS UCB

La Unidad de comando blindada (UCB) es el arma más reconocible, potente y flexible en el campo de batalla. Es tu avatar, y a través de ella deberás dirigir tus operaciones militares.

La UCB es un exoesqueleto personal y blindado, varias veces más grande que un humano corriente y controlado por un piloto bien entrenado y motivado. Aunque el piloto está en comunicación permanente con su estructura de mando a través de su sistema de comunicación cuántico de a bordo, él es el único responsable del mando en el campo de batalla.

Usada ahora por las tres facciones (y los Seraphim), la UCB fue desarrollada en un principio por el Imperio Terráqueo (que se convirtió más tarde en la UEF) como solución a los problemas de transporte de la red de puertas cuánticas. El Imperio Terráqueo necesitaba expandir su poder militar a todos los mundos conectados por la red, pero la logística y los costes necesarios para enviar materia física por toda la galaxia hacían que teletransportar grandes ejércitos fuese muy difícil y extremadamente caro.

CONSTRUCCIÓN

La misión principal de la UCB es construir y liderar un ejército robótico. Dado que no puede llevar consigo demasiadas tropas a través de los túneles cuánticos, almacena patrones digitales y planos de estructuras militares básicas en unos bancos protegidos de memoria ADN sintética. Su Proto-Crafter hace el resto. Con el poder de su reactor de fusión y una cantidad inicial de masa que lleva almacenada, la UCB puede construir colectores básicos de energía y masa en la zona objetivo. (La UCB también genera recursos por sí misma, aunque a menor escala.) También se pueden construir fábricas capaces de crear unidades militares básicas. En ellas también pueden construirse los Ingenieros que, a su vez, tienen la capacidad de fabricar estructuras más complejas. Mientras el entorno proporcione energía y masa, la UCB producirá unidades básicas de forma indefinida. Dichas unidades, a cambio, pueden utilizar el mismo sistema básico para crear estructuras de mayor complejidad, tamaño y poder.

ÓRDENES

La UCB utiliza sistemas de comunicación y de análisis de datos de última generación especialmente diseñados para la coordinación de grandes fuerzas militares y la gestión de una base de operaciones en desarrollo.

Una potente interfaz de realidad virtual conecta al piloto con todas las unidades subordinadas. Esto permite al piloto evaluar las necesidades del campo de batalla y dirigir adecuadamente a sus unidades. La interfaz puede amoldarse por completo a las necesidades del piloto en cada una de esas situaciones, por difíciles que sean.

La misma interfaz permite al piloto organizar y planear de forma eficiente la construcción de una o más bases de operaciones.

ACTUALIZACIONES DE LA UCB

Durante una misión, puedes actualizar la UCB con gran cantidad de sistemas de construcción y armas. Las actualizaciones disponibles dependen de la facción, y sólo se puede conseguir cada vez una por puesto. Todas las actualizaciones se tratarán posteriormente. Recuerda que las actualizaciones de UCB te costarán masa, energía y tiempo. Mientras tu UCB se actualiza, no puede realizar ninguna acción en los edificios ni moverse. Si mueves la UCB mientras se está actualizando, se cancelará la actualización.



ACTUALIZACIONES DE UCB DE AEON

ATRÁS:

Generador de escudo personal	Genera un escudo protector alrededor de la UCB. Puede actualizarse.
Teletransportador personal	Añade un Teletransportador. Requiere una cantidad de energía considerable para ser activado.
Sistema de asignación de recursos	Aumenta la generación de recursos de la UCB. Puede actualizarse.
Cronorregulador	Crea un campo aturdiror en una zona determinada.

RETÍCULO CENTRAL IZQUIERDO:

Condensador de rayo Crystalis	Aumenta el alcance del cañón principal.
Paquete de Ingeniero nivel 2	Aumenta las opciones de construcción de la UCB. Puede actualizarse.

RETÍCULO CENTRAL DERECHO:

Sistemas de sensores mejorados	Amplía en gran medida el alcance de los sistemas de sensores de la UCB.
Disipador aumentado	Refrigera rápidamente el rayo disruptor cuántico. Aumenta la cadencia de disparo.

ACTUALIZACIONES DE UCB DE CYBRAN

ATRÁS:

Teletransportador personal	Añade un Teletransportador. Requiere una cantidad de energía considerable para ser activado.
Generador de ocultación personal	impide la detección visual de la UCB. Puede actualizarse.
Sistema de asignación de recursos	Aumenta la generación de recursos de la UCB.

RETÍCULO CENTRAL IZQUIERDO:

Actualización de refrigeración avanzada	Aumenta la cadencia de fuego de la UCB.
Paquete de Ingeniero nivel 2	Aumenta las opciones de construcción de la UCB. Puede actualizarse.

RETÍCULO CENTRAL DERECHO:

Generador de láser de microondas	Arma central del pecho.
Lanzatorpedos de nanitas	Arma central del pecho.

ACTUALIZACIONES DE LA UCB DE LA UEF

ATRÁS:

Generador de escudo personal	genera un escudo alrededor de la UCB. Puede actualizarse.
Teletransportador personal	Añade un Teletransportador. Requiere una cantidad de energía considerable para ser activado.
Lanzamisiles táctico	Permite que tu UCB lance misiles tácticos. Puede actualizarse.

RETÍCULO CENTRAL IZQUIERDO:

Sistema de estabilización de daños	Aumenta los puntos de impacto de la UCB y el índice de regeneración del blindaje.
Paquete de Ingeniero nivel 2	Aumenta las opciones de construcción de la UCB. Puede actualizarse.

CAÑÓN DE HOMBRO IZQUIERDO:

Zángano de construcción	Crea un zángano de construcción. Puede actualizarse.
-------------------------	--

RETÍCULO CENTRAL DERECHO:

Cañón pesado de antimateria	Aumenta la cantidad de daño causado por el arma principal de la UCB.
Sistema de asignación de recursos	Aumenta la generación de recursos de la UCB.

ACTUALIZACIONES DE LA UCB DE LOS SERAPHIM

ATRÁS:

Teletransportador personal	Añade un Teletransportador. Requiere una cantidad de energía considerable para ser activado.
Lanzamisiles táctico	Permite que la UCB lance misiles tácticos.
Sistemas de estabilización de daños	Aumenta el índice de autorreparación de la UCB. También aumenta los puntos de impacto. Puede actualizarse.
Sistema de asignación de recursos	Aumenta la generación de recursos de la UCB. Puede actualizarse.

RETÍCULO CENTRAL IZQUIERDO:

Paquete de Ingeniero nivel 2	Aumenta las opciones de construcción de la UCB. Puede actualizarse.
Ataque explosivo	Incrementa el daño infligido por el arma principal de la UCB. Añade daños de efecto de zona.

RETÍCULO CENTRAL DERECHO:

Campo de nanorreparaciones	Acelera automáticamente la velocidad de reparación de las unidades cercanas. Su uso no consume recursos. Puede actualizarse.
Cadencia de disparo	Aumenta la cadencia de fuego del cañón principal.

DESTRUCCIÓN DE LA UCB

Aunque la UCB está diseñada para soportar gran cantidad de daños, no es invulnerable. Si se le infligen daños suficientes, se destruirá con una explosión termonuclear. La onda expansiva destruirá o dañará cualquier cosa que esté al alcance de su radio de expansión. No pierdas de vista el estado de la UCB.

CAPÍTULO 3: GESTIÓN DE RECURSOS

Masa y energía son los recursos principales de Supreme Commander (La masa es la materia prima básica de cada unidad y estructura, mientras que la energía representa el poder necesario para construir y controlar algunas unidades y estructuras). Ambos elementos se recogen de la superficie del planeta a través de estructuras que pueden ser construidas por tu UCB o por un Ingeniero.

MASA

Hay tres formas de recoger masa, pero el método básico es mediante el uso de Extractores de masa. A medida que accedas a los tres niveles tecnológicos, podrás construir extractores más grandes que excaven más profundo en la superficie del planeta. Sin embargo, todos los extractores de masa deben construirse en zonas del mapa designadas como depósitos de masa.

Una segunda forma de recoger masa es mediante la recuperación. Cuando una unidad o edificio es destruido, deja unos restos humeantes. Puedes ordenar a la UCB o a un Ingeniero que “recupere” dicha masa. Para hacerlo, selecciona a la unidad adecuada y haz clic derecho sobre los restos. El icono Recuperar aparecerá automáticamente y la unidad se moverá para recoger los restos.

También puedes extraer masa si “recuperas” objetos del entorno, como rocas o árboles. (Las rocas solo proporcionan masa, mientras que los árboles dan masa y energía.) Para hacerlo, sigue los pasos antes descritos.

La tercera forma de recoger masa es a través de los Productores de masa. Estas estructuras convierten tus excedentes de energía en masa. El uso de productores puede significar un movimiento estratégico clave, sobre todo si te encuentras con escasez de depósitos de masa. Para maximizar la eficiencia de los Productores de masa, constrúyelos cerca de tus edificios productores de energía.

ENLACE DE DATOS: LOS PRODUCTORES DE MASA REQUIEREN UNA CANTIDAD CONSIDERABLE DE ENERGÍA, ASÍ QUE ANTES DE CONSTRUIRLOS, ASEGÚRATE DE QUE TIENES SUFICIENTE. TRAS CONSTRUIR UN PRODUCTOR, SIEMPRE PUEDES DESCONECTARLO SI TIENES POCa ENERGÍA.

ENERGÍA

El método básico de obtención de energía es la construcción de generadores de energía. Pueden construirse en cualquier lugar del mapa, pero se

recomienda que lo hagas siempre cerca de las fábricas y demás edificios. (Más adelante, en este capítulo, se explica la Adyacencia.) Al igual que ocurre con los extractores de masa, puedes construir tres niveles distintos de generadores de energía.

Ciertos planetas tienen grandes depósitos de hidrocarburos bajo su superficie, de los que puedes beneficiarte si construyes plantas energéticas de hidrocarburos. La ubicación de los depósitos de hidrocarburos se muestra en el mapa, y solo en dichos lugares pueden construirse las plantas energéticas.

ALMACENAMIENTO

Puedes crear almacenamientos adicionales tanto para energía como para masa. Para hacerlo, ordena a uno de tus ingenieros la construcción de las instalaciones de almacenamiento adecuadas. Construir dichas instalaciones no solo evita que tus excedentes se pierdan, sino que también aumenta la cantidad total que puedes recoger y almacenar.

GESTIÓN DE RECURSOS ECONÓMICOS

Aunque la recolección de masa y energía está automatizada en gran parte, tendrás que vigilar tu economía en cada momento. Hay varios conceptos clave con los que debes familiarizarte:

Ingreso: el índice de producción de recursos.

Coste: el índice de consumo de recursos

Ingreso neto: la diferencia entre Ingreso y Coste.

Almacenamiento: mas o energía almacenada en una estructura que se usa solo cuando el ingreso neto de cualquiera de ambos recursos es negativo.

Economía estancada: cuando el almacenamiento de masa o energía está en cero y el ingreso neto es negativo. Esto produce una ralentización de la construcción.

COSTES DE UNIDADES Y EDIFICIOS

Antes de construir una unidad o un edificio, no está de más tener una idea de cómo afectará a tu economía en general. Si pasas el ratón sobre un icono de construcción, aparece una ventana con dos cifras: Coste de construcción y Rendimiento operativo. La primera indica el coste directo de construcción de la unidad o el edificio. La segunda muestra el impacto, positivo o negativo, de la unidad en tu economía.

Esta última cifra es especialmente importante cuando se considera la construcción de estructuras como generadores de escudo, artillería u otras estructuras que consuman energía.

ADYACENCIA Y OTRAS BONIFICACIONES

Si construyes los edificios que generan energía junto a las fábricas u otras estructuras, éstas recibirán una bonificación por adyacencia. La bonificación que recibes depende de cuántos lados de la estructura estén fijados a los generadores de energía. Cada lado aumenta un 25% la bonificación total, así que si una de tus fábricas tiene un generador de energía a un lado, recibirá un 25% de la bonificación. Dos lados proporcionan el 50%, tres el 75% y obtendrás la bonificación completa si tiene los cuatro lados. El número de generadores de energía necesario en cada lado depende del tamaño del edificio y del generador. Además, si uno de tus edificios es destruido por el enemigo, puedes construir uno nuevo idéntico sobre las ruinas. Así recibes una bonificación de construcción que reduce la masa y la energía necesarias para la creación del nuevo edificio.

CAPÍTULO 4: MANDO Y CONTROL

El método principal de control de Supreme Commander es el ratón. El cursor del ratón es sensible al contexto, así que, según la acción que quieres realizar, se ajusta automáticamente a dicha orden. Esta sección ofrece más información sobre cómo funciona el sistema de mando y control.

ÓRDENES DE LA UCB

Dado que la Unidad de comando blindada es la más importante del juego, también posee el sistema de mando más completo. Para dar una orden, haz clic con el botón izquierdo sobre el botón de mando apropiado y, a continuación, haz clic izquierdo sobre el objeto o la localización. También puedes hacer clic derecho sobre el objeto o unidad y usar el cursor sensible al contexto para dar la orden.

Mover: ordena a la UCB que se mueva adonde quieras.

Atacar: ordena a la UCB que ataque a una unidad o un edificio concreto.

Patrullar: ordena a la UCB que patrulle una zona concreta.

Parar: detiene la acción actual de la UCB.

Ayudar: una orden con dos funciones. Por un lado la UCB protege una unidad o un edificio, también puedes ayudar a un Ingeniero en su construcción.

Alto el fuego/Devolver fuego: cambia el estado de combate de la UCB. Se enfrentará al enemigo de forma agresiva.

Pausa: detiene momentáneamente la acción actual de la UCB.

Sobrecarga: sobrecarga el arma principal de la UCB. Una vez cargada, puede destruir casi cualquier unidad del juego.

Recuperar: ordena a la UCB que recupere recursos del campo de batalla.

Capturar: ordena a la UCB que capture una estructura concreta.

Reparar: ordena a la UCB que repare una unidad o un edificio.

FUNCIONES Y ÓRDENES DEL COMANDANTE DE APOYO

Según las circunstancias del campo de batalla, puedes llamar a un Comandante de apoyo, que te ayudará en tu misión. Para solicitar su ayuda debes construir un Portal cuántico. El Comandante de apoyo tiene todas las mismas funciones UCB principal, pero también puedes ordenarle que realice tareas de forma automática.

El Comandante de apoyo puede asistir a cualquier número de estructura. Para ello, crea una cola de ayuda manteniendo pulsada la tecla Mayúsculas. Si cualquiera de las estructuras a las que tu Comandante de apoyo está asistiendo es destruida, este la reconstruirá automáticamente.

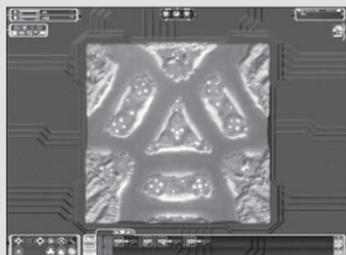
ÓRDENES DE INGENIERO

Dada su especial naturaleza, los Ingenieros pueden construir más unidades y estructuras que la UCB básica. También pueden ayudar a la UCB, a otros Ingenieros e incluso a las fábricas.

Ayudar a fábricas puede ser una técnica muy útil, sobre todo si necesitas construir rápidamente un gran número de unidades. No tienes más que seleccionar a un Ingeniero, o a un grupo de ellos, y ordenarles que ayuden a una fábrica. También puedes usar la misma técnica para aumentar la velocidad de construcción de un Ingeniero. Para ello, selecciona a un segundo Ingeniero que ayude al primero.

VISTA ESTRATÉGICA

Puedes acercar o alejar la vista del campo de batalla en cualquier momento. Mueve la rueda del ratón y la vista se alejará hasta obtener una visión de satélite. Desde ella también puedes dar órdenes, como organizar un ataque o flanquear la posición del enemigo. También puedes preparar ataques coordinados, que se explican a continuación.



Para acercar la vista sobre una zona del mapa, mueve el ratón sobre dicha zona y usa la rueda del ratón (o usa Q y W como ya se explicó anteriormente). De esta forma la vista se acercará y podrás explorar dicha zona de forma más minuciosa.

GESTIÓN DE PUNTOS DE REFERENCIA

Mantén pulsada la tecla Mayúsculas y haz clic derecho en diferentes áreas del mapa para ver y crear puntos de referencia. Estos puntos se dividirán en varios segmentos separados por círculos. Para cambiar uno de los segmentos, mueve el ratón sobre el punto de referencia y el cursor se transformará en una mano. Muévela para arrastrar la posición del punto a una nueva posición.



COLAS DE CONSTRUCCIÓN

Tan pronto como comiences a construir una fábrica, puedes poner en cola la construcción de unidades. Haz clic en la imagen de la fábrica mientras está en construcción y haz clic en los iconos de unidad para crear la cola. Si mantienes pulsada la tecla Mayúsculas al hacer clic, pones en cola a cinco unidades de ese tipo.



También puedes ordenar a la fábrica que se actualice y poner en cola unidades de mayor nivel.

CAPÍTULO 5: TU MÁQUINA DE GUERRA

FORMACIONES

Las formaciones son un modo muy útil de controlar grandes grupos de unidades. Para crear una formación, selecciona las unidades y, a continuación, mantén pulsado el botón derecho del ratón. Mientras lo haces, haz clic con el botón izquierdo del ratón. De esta forma, te desplazará por las formaciones disponibles. Cuando llegues a la que quieres, suelta el botón derecho del ratón. Si pulsas Ctrl + clic izquierdo ordenarás a las unidades que se muevan en formación.

ENLACE DE DATOS: PARA AGRUPAR UN GRAN NÚMERO DE UNIDADES, SOLO TIENES QUE SELECCIONAR LAS UNIDADES Y PULSAR CONTROL + 0-9. DADO QUE CADA NÚMERO PUEDE FORMAR SU PROPIO GRUPO, PUEDES TENER HASTA 10 GRUPOS DE UNIDADES.

ACTUALIZACIONES DE UNIDADES Y EDIFICIOS

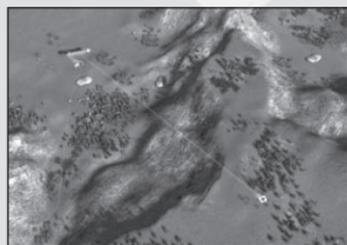
Hay tres niveles tecnológicos en Supreme Commander (y un cuarto nivel experimental). Cada uno desbloquea armamento y estructuras adicionales. Para alcanzar el siguiente nivel tecnológico, actualiza una de tus fábricas. De esta forma se desbloquearán las unidades disponibles de ese nivel (aunque podrás seguir construyendo unidades del nivel inferior).

ENLACE DE DATOS: ACTUALIZAR LAS FÁBRICAS NO CAMBIA EL NIVEL TECNOLÓGICO DE LOS INGENIEROS. SI TUS FÁBRICAS TIENEN NIVEL 2, CUALQUIER INGENIERO DE NIVEL 1 QUE TENGAS NO PODRÁ CONSTRUIR ESTRUCTURAS DE NIVEL 2. SIN EMBARGO, SÍ PUEDEN AYUDAR A LOS INGENIEROS DE NIVEL 2.

Cuando actualices una fábrica, construye un Ingeniero con tu nivel tecnológico máximo. Ese nuevo Ingeniero tendrá el mismo nivel tecnológico que la fábrica y podrá construir estructuras de dicho nivel.

TRANSPORTE DE UNIDADES

Una de las formas más efectivas de mover tus unidades terrestres por el campo de batalla es mediante el uso de transportes. El número de unidades que puede cargar un transporte varía según su nivel tecnológico. A mayor nivel, más unidades podrá transportar.



Hay varias formas de utilizar el sistema de transporte de Supreme Commander. La más básica es seleccionar un grupo de unidades y hacer clic derecho en el transporte. Una vez que estén cargadas en el transporte, haz clic en el comando Descargar del transporte y clic izquierdo en el mapa. El transporte llevará las unidades hasta dicho lugar y las descargará.

Sin embargo, las agotadoras exigencias de la batalla pueden requerir un sistema de transporte más robusto. En tal caso, puedes colocar el punto de referencia de una fábrica en una posición del mapa y ordenar al transporte que ayude a la fábrica. El transporte cargará las unidades a medida que sean construidas, las transportará al punto de referencia, las descargará y volverá a la fábrica. El transporte continuará este proceso mientras haya unidades.

La tercera forma de transportar unidades es el sistema de ferry. Selecciona un transporte, haz clic izquierdo en el comando Ferry y también en el destino del transporte. Aparecerá una Baliza de ferry bajo el transporte. Selecciona las unidades que quieres mover y haz clic izquierdo en la baliza para "cargarlas". El transporte recogerá a todas las que pueda llevar y se moverá hasta su destino y las descargará. Continuará con este proceso hasta que todas las unidades hayan sido transportadas.

ENLACE DE DATOS: LOS TRANSPORTES PUEDEN AYUDARSE ENTRE SÍ EN LAS RUTAS DE FERRY, ASÍ QUE PUEDES PONER A VARIOS DE ELLOS HACIENDO LA MISMA RUTA. ES TAN FÁCIL COMO ORDENAR A OTROS TRANSPORTES QUE AYUDEN AL PRIMERO.

PATRULLAS

Las patrullas son la mejor forma de detectar y enfrentarse a avances enemigos. Puedes ordenar a las unidades terrestres, marinas y aéreas que patrullen un lugar concreto. Para comenzar una patrulla, selecciona tus unidades, haz clic izquierdo en la orden Patrullar y, de nuevo, haz clic izquierdo donde quieres que acabe la patrulla. Para aumentar la longitud de la patrulla, mantén pulsada la tecla Mayúsculas y haz clic para añadir puntos de referencia adicionales.

Si quieres ver la ruta de la patrulla una vez que las unidades están en movimiento, mantén pulsada la tecla Mayúsculas mientras las unidades están seleccionadas. Para ampliar la patrulla o alterar su ruta, mantén pulsada la tecla Mayúsculas y arrastra los puntos de referencia haciendo clic izquierdo en ellos hasta un nuevo lugar en el mapa.

Las unidades aéreas de patrulla tienen una capacidad de combustible limitada. Al ir agotándose este se vuelven lentas y poco maniobrables, aunque pueden devolver el fuego. Construye plataformas técnicas aéreas en la ruta de la patrulla y tus aparatos aterrizarán, repostarán y reanudarán su misión automáticamente. Si las plataformas técnicas aéreas están en otro punto del mapa, deberás ordenar manualmente a los aparatos que aterricen y reposten.

ATAQUES COORDINADOS

Los ataques coordinados son una de las mejores tácticas bélicas. Con este sistema, puedes ordenar a diferentes tipos de unidades de cualquier parte del mapa que ataquen de forma simultánea un mismo objetivo.

Para dar esta orden, asegúrate de que tus fuerzas están divididas en diferentes escuadrones de ataque. Da al primer escuadrón la orden de ataque. A continuación, mientras pulsas la tecla Mayúsculas (de forma que puedes ver todas las órdenes), selecciona al segundo escuadrón y haz doble clic en la orden de ataque del primer escuadrón. De esta forma, tus unidades iniciarán un ataque coordinado.

DESPLIEGUE DE MISILES Y SU USO

Forged Alliance ofrece tanto misiles ofensivos como defensivos, que sirven para neutralizar a los misiles hostiles. Hay dos tipos de misiles ofensivos que puedes desplegar: tácticos y estratégicos.

Los misiles tácticos tienen poco alcance, pero son muy efectivos si se usan contra unidades enemigas agrupadas. Para determinar el alcance de tus misiles tácticos antes de construir el lanzamisiles, aleja un poco la vista y busca el círculo que señala el alcance efectivo de los misiles tácticos.

Los misiles nucleares no tienen limitación de alcance y pueden diezmar una base enemiga. Tanto los misiles nucleares como los tácticos requieren gran cantidad de energía, así que asegúrate de que tu economía puede soportar sus costes antes de fabricarlos.

ENLACE DE DATOS: TRAS CONSTRUIR EL LANZAMISILES DEBES CONSTRUIR LOS PROYECTILES. SELECCIONA EL LANZADOR Y HAZ CLIC EN EL BOTÓN CONSTRUIR MISIL.

ESCUDOS

Aunque los escudos demandan gran cantidad de energía, también proporcionan una protección excelente ante munición de tipo balístico, como bombas, proyectiles y misiles. Sin embargo, te permite disparar desde su interior, por lo que tu munición no afectará a los escudos. Pero si las unidades enemigas consiguen penetrar en el escudo, este ya no será de utilidad contra sus ataques. Recuerda que los escudos no proporcionan protección permanente.



Conforme reciban daños, su barra irá disminuyendo. Cuando se agote, el escudo se desactivará y comenzará a regenerarse paulatinamente. Existen generadores de escudo móviles y fijos.

CAPÍTULO 6: GUERRA DE ESPIONAJE

Conocer las capacidades de tu enemigo, sus movimientos y su ubicación es muy importante si quieres conseguir la victoria. A continuación se detallan varios elementos clave en la guerra de espionaje.

SIGILO Y OCULTACIÓN

El sigilo oculta tu posición a los sensores enemigos, como exploradores y radares. Sin embargo, no te oculta a la vista, así que si las unidades enemigas entran en la zona en la que estás escondido, te descubrirán. Existen generadores de sigilo móviles y fijos.

La ocultación, por otro lado, impide que te vean, pero no te protege de los radares. Algunas unidades, como las UCB Cybran, pueden actualizarse con sigilo y ocultación, lo que las hace invisibles excepto para los sistemas de radar de omnisensores.

RADAR E INTERFERENCIAS

El radar que construyas se puede actualizar en cualquier momento, independientemente del nivel tecnológico que tengas. Conforme aumentes los sistemas de radar, este aumentará tanto en radio como en la cantidad de información que recibas. (Recuerda que los requisitos energéticos para el radar también aumentan cuando se actualiza.) Los exploradores proporcionan capacidades de radar limitadas, así que la mejor estrategia al comienzo de las batallas es enviarlos a lugares estratégicos y puntos calientes.



Algunas unidades pueden “interferir” los sistemas de radar enemigos. Para ello, inundan la zona de lecturas falsas, de forma que el radar enemigo no puede distinguir las de las verdaderas.

El sistema de radar de omnisensores es capaz de neutralizar todas las contramedidas enemigas. Evita que las lecturas falsas inunden la pantalla del radar y revela la posición de todas las unidades y estructuras escondidas con ocultación o sigilo.

CAPÍTULO 7: FACCIÓNES Y UNIDADES SERAPHIM

Desde la lejanía del espacio cuántico llega una raza de 20.000 años de antigüedad denominada Seraphim. (De hecho, la colonia Seraphim que la humanidad encontró en Seraphim II estaba formada por exiliados.) Dada su gran conexión con El Camino, y los grandes sentimientos empáticos que hace crecer dicha conexión, los Seraphim son incapaces de herir a otro ser vivo capaz de sentir. Para poder luchar, los Seraphim utilizan a guerreros que han acordado cortar para siempre su conexión con El Camino.

Los resultados de esta ruptura son inmediatos y extremos. Cuando un Seraphim pierde su conexión con El Camino, se transforma en una máquina asesina impasible. Pero el convertirse en un guerrero implica un precio mucho más alto que la simple pérdida de emociones. Como la sociedad Seraphim se basa en "sentir" al otro empáticamente, los guerreros Seraphim ya no pueden volver a asociarse con el resto de su sociedad.

Además, las creencias religiosas Seraphim sostienen que solo una especie puede ascender y alcanzar la perfección mediante El Camino; por ello, cualquier Seraphim que rompa su conexión con El Camino acepta renunciar para siempre a cualquier posibilidad de felicidad eterna. En efecto, se "condenan" a sí mismos para toda la eternidad.

UNIDADES TERRESTRES SERAPHIM

COMANDANTE DE APOYO N3

Unidad polivalente de construcción, reparación, captura y recuperación. Equivale a un ingeniero de nivel 3.

UNIDAD DE COMANDO DE APOYO



EXPLORADOR DE COMBATE NI

Unidad móvil de reconocimiento rápida y ligera. Cuando está parada despliega campos de ocultamiento y sigilo.

SELEN



TANQUE MEDIO NI

Tanque de blindaje ligero. Armado con un único cañón.

THAAM



ARTILLERÍA LIGERA MÓVIL NI

Artillería anfibia ligera móvil. Ofrece fuego de apoyo indirecto.

ZTHUEE



CAÑÓN ANTIAÉREO MÓVIL N1

Defensa antiaérea móvil. Útil contra unidades aéreas enemigas básicas.

IA-ISTLE



TANQUE N2

Tanque anfibio. Armado con un único cañón.

YENZYNE



LANZAMISILES MÓVIL N2

Lanzamisiles táctico móvil relativamente rápido. Los misiles liberan una segunda carga de PEM tras la explosión principal.

YTHISAH



CAÑÓN ANTIAÉREO MÓVIL N2

Unidad antiaérea móvil que emplea artillería antiaérea.

IASHAVOH



ROBOT DE ASALTO N2

Robot de asalto de blindaje ligero. Eficaz contra unidades enemigas equivalentes.

ILSHAVOH



ARTILLERÍA PESADA MÓVIL N3

Artillería pesada móvil. Su munición inflige daños moderados al impactar, tras lo que libera una onda de energía que afecta a cualquier unidad cercana.

SUTHANUS



ROBOT FRANCOOTIRADOR N3

Robot francotirador rápido de blindaje ligero. Armado con un fusil de energía extremadamente potente.

USHA-AH



TANQUE DE ASEDIO N3

Tanque anfibio de asedio armado con un cañón Thau de disparo lento. También cuenta con lanzadores de electrones y un lanzatorpedos.

OTHUUM



GENERADOR DE ESCUDO MÓVIL N3

Generador de escudo de nivel alto móvil. Ofrece una amplia área de protección.

ATHANAH



ROBOT DE ASALTO EXPERIMENTAL T4-X

Arma de dos niveles. Su forma inicial dispara un láser de fasones altamente destructivo. Cuando la primera unidad es destruida, libera un feroz ser de energía cuántica.

YTHOTHA



UNIDADES AÉREAS SERAPHIM

EXPLORADOR AÉREO N1

Explorador aéreo estándar.

SELE-ISTLE



INTERCEPTOR N1

Caza aéreo rápido y ágil. Armado con un autocañón.

IA-ATHA



BOMBARDERO DE ATAQUE N1

Bombardero táctico rápido. Blindaje ligero.

SINNVE



TRANSPORTE AÉREO LIGERO N1

Transporte aéreo básico.

VISH



CAÑONERA N2

Cañonera de blindaje pesado. Cuenta con cuatro autocañones fásicos pesados.

VULTHOD



BOMBARDERO DE TORPEDOS N2

Bombardero de torpedos. Dispara tres torpedos de cavitación pesados.

UOSIOZ



TRANSPORTE AÉREO N2

Transporte aéreo medio.

VISHALA



CAZA/BOMBARDERO N2

Caza/bombardero. Armado con dos armas antiaéreas y una bomba táctica.

NOTHA



AVIÓN ESPÍA N3

Avión espía veloz y ágil. Equipado con radar y sónar.

IASELEN



CAZA DE SUPERIORIDAD AÉREA N3

Caza de alto nivel. Diseñado para enfrentarse a unidades aéreas de todo tipo.

IAZYNE



BOMBARDERO ESTRATÉGICO N3

Bombardero estratégico de alto nivel. Inflige grandes daños contra un único objetivo y daños de efecto de zona.

SINNTHA



BOMBARDERO EXPERIMENTAL T4-X

Bombardero gigante capaz de destruir bases enteras. Armado con una bomba estratégica experimental y cuatro autocañones antiaéreos.

AHWASSA



UNIDADES NAVALES SERAPHIM

FRAGATA NI

Unidad naval básica. Provisto de un autocañón y un autocañón antiaéreo.

HAU-ESEL



SUBMARINO DE ATAQUE NI

Submarino de ataque básico.

SOU-ISTLE



CRUCERO N2

Unidad naval de nivel medio. Equipada con cañones de artillería antiaérea, lanzamisiles táctico y defensa táctica contra misiles.

ITHALUA



DESTRUCTOR N2

Cazasubmarinos especializado. Equipado con un lanzatorpedos, armamento láser antinaval y defensa contra torpedos.

UASHAVOH



BUQUE DE GUERRA N3

Buque de nivel alto. Armado con tres cañones pesados Quarnon, dos cañones antiaéreos, dos defensas contra misiles tácticos y un lanzamisiles estratégico.

HAUTHUUM



PORTAAVIONES N3

Puede almacenar, transportar y reparar aeronaves. Armado con dos pares de autocañones antiaéreos.

IAVISH



CAZASUBMARINOS N3

Cazasubmarinos especializado. Armado con tres lanzatorpedos, dos sistemas de defensa contra torpedos y un autocañón antiaéreo de uso en superficie.

YATHSOU



ESTRUCTURAS DE DEFENSA SERAPHIM

DEFENSA DE PUNTO NI

Torre defensiva básica que ataca a unidades terrestres y navales. No ataca a aeronaves ni unidades sumergidas.

UTTAUS



DEFENSA ANTIAÉREA NI

Torre antiaérea. Diseñada para atacar a aeronaves básicas.

IALLA



LANZATORPEDOS NI

Sistema defensivo antinaval.

SOU-ATHA



SECCIÓN DE MURO N1

Limita los movimientos de las unidades enemigas. Ofrece protección mínima frente a fuego enemigo.



DEFENSA DE PUNTO N2

Torre defensiva de blindaje pesado que ataca a unidades terrestres y navales. No ataca a aeronaves ni unidades sumergidas.

UTTAUSHALA



ARTILLERÍA ANTIÁEREA N2

Torre antiáerea. Diseñada para atacar a aeronaves de nivel medio.

SINNATHA



DEFENSA TÁCTICA CONTRA MISILES N2 YTHISATHA

Defensa táctica contra misiles. Su protección se limita al área operativa de la estructura.



LANZAMISILES TÁCTICO N2

Lanzamisiles táctico. Disparar misiles consume recursos.

YTHIS



LANZATORPEDOS N2

Sistema defensivo antinaval. Emplea un sistema defensivo de torpedos.

UOSTHU



GENERADOR DE ESCUDO N2

Genera un escudo alrededor de las unidades y estructuras ubicadas dentro de su radio. Actualizable.

ATHA



INSTALACIÓN DE ARTILLERÍA N2

Artillería fija experimental de disparo rápido. Provoca daños aceptables en un pequeño radio.

ZTHUTHAAM



BALIZA TÉCNICA AÉREA N2

Reabastece y repara la mayoría de aeronaves pequeñas. Las patrullas aéreas usarán automáticamente la instalación.

IATHU-UHTHE



DEFENSA ANTIAÉREA N3

Torre antiaérea de nivel alto. Diseñada para atacar a todo tipo de aeronaves.

IATHU-IDZ



DEFENSA CONTRA MISILES ESTRATÉGICOS N3

Defensa contra misiles estratégicos. Su protección se limita al área operativa de la estructura.

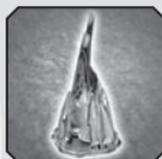
YTHISIOZ



LANZAMISILES ESTRATÉGICO N3

Lanzamisiles estratégico. La construcción de misiles consume recursos.

HASTUE



GENERADOR DE ESCUDO PESADO N3

Genera un escudo pesado alrededor de las unidades y estructuras que abarca.

ATHANUHTHE



INSTALACIÓN DE ARTILLERÍA PESADA N3

Artillería pesada fija de gran alcance, precisión y potencial de daño. Su uso consume recursos.

HOVATHAM



PUERTA CUÁNTICA N3

Invoca Comandantes de apoyo.

AEZTHU-UHTHE



LANZAMISILES ESTRATÉGICO T4-X

Lanzamisiles estratégico. Su misil es tan potente que se requieren dos defensas contra misiles estratégicos para neutralizarlo.

YOLONA OSS



CONSTRUCCIÓN SERAPHIM

INGENIERO N1

Unidad anfibia de nivel 1 de construcción, reparación, captura y recuperación.

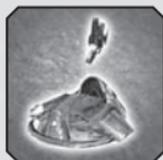
IYA-ISTLE



FÁBRICA TERRESTRE N1

Construye unidades terrestres de nivel 1. Actualizable.

HETHIYA



FÁBRICA AÉREA N1

Construye unidades aéreas de nivel 1. Actualizable.

IA-IYA



FÁBRICA NAVAL N1

Construye unidades navales de nivel 2. Actualizable.

UOSIYA



INGENIERO N2

Unidad anfibia de nivel 2 de construcción, reparación, captura y recuperación.

IYA



FÁBRICA TERRESTRE N2

Construye unidades terrestres de nivel 2. Actualizable.

HETHIYA



FÁBRICA AÉREA N2

Construye unidades aéreas de nivel 2. Actualizable.

IA-IYA



FÁBRICA NAVAL N2

Construye unidades navales de nivel 2. Actualizable.

UOSIYA



INGENIERO N3

Unidad anfibia de nivel 3 de construcción, reparación, captura y recuperación.

IYATHUUM



FÁBRICA TERRESTRE N3

Construye unidades terrestres de nivel 3. Máximo nivel disponible.

HETHIYA



FÁBRICA AÉREA N3

Construye unidades aéreas de nivel 3. Máximo nivel disponible.

IA-IYA



FÁBRICA NAVAL N3

Construye unidades navales de nivel 3. Máximo nivel disponible.

UOSIYA



GESTIÓN DE RECURSOS SERAPHIM

GENERADOR DE ENERGÍA NI

Genera energía. Construye junto a otras estructuras para conseguir una bonificación de adyacencia.

UYA-IYA



PLANTA ENERGÉTICA DE HIDROCARBUROS NI

Genera energía. Debe construirse sobre depósitos de hidrocarburos. Construye junto a otras estructuras para conseguir una bonificación de adyacencia.

UYA-ATOH



ALMACÉN DE ENERGÍA NI

Almacena energía. Construido cerca de generadores de energía concede bonificación por adyacencia.

VISHUYAL



EXTRACTOR DE MASA NI

Extrae masa. Se debe construir en depósitos de masa. Construye junto a otras estructuras para conseguir una bonificación de adyacencia. Actualizable.

HYALATOH



ALMACÉN DE MASA NI VISHYAL

Almacena masa. Construye junto a extractores o productores para conseguir una bonificación de adyacencia.



PRODUCTOR DE MASA N2 HYALIYA

Productor de masa medio. Requiere grandes cantidades de energía. Construye junto a otras estructuras para conseguir una bonificación de adyacencia.



GENERADOR DE ENERGÍA N2 UYA-IYA

Generador de energía medio. Construye junto a otras estructuras para conseguir una bonificación de adyacencia.



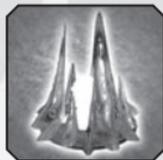
EXTRACTOR DE MASA N2 HYALATOH

Extractor de masa medio. Se debe construir en depósitos de masa. Construye junto a otras estructuras para conseguir una bonificación de adyacencia. Actualizable.



GENERADOR DE ENERGÍA N3 UYA-IYA

Generador de energía de nivel alto. Construye junto a otras estructuras para conseguir una bonificación de adyacencia.



EXTRACTOR DE MASA N3 HYALATOH

Extractor de masa avanzado. Se debe construir en depósitos de masa. Construye junto a otras estructuras para conseguir una bonificación de adyacencia.



PRODUCTOR DE MASA N3 HYALIYA

Productor de masa de nivel alto. Requiere grandes cantidades de energía. Construye junto a otras estructuras para conseguir una bonificación de adyacencia.



INTELIGENCIA SERAPHIM

SISTEMA DE RADAR NI ESEL

Sistema de radar de alcance mínimo. Detecta y rastrea unidades terrestres y aéreas. Actualizable.



SISTEMA DE SÓNAR NI SHOU

Sistema de sónar de alcance mínimo. Detecta y rastrea unidades navales. Actualizable.



SISTEMA DE RADAR N2 SELE-ESEL

Sistema de radar de alcance medio. Detecta y rastrea unidades terrestres y aéreas. Actualizable.



SISTEMA DE SÓNAR N2 SHOU-ESEL

Sistema de sónar de alcance medio. Detecta y rastrea unidades navales.



GENERADOR DE CAMPO DE SIGILO N2 SELE-IDZ

Genera un campo de sigilo. Oculta unidades y estructuras dentro de su radio de acción. Puede contrarrestarse con omnisensores ópticos.



PAQUETE DE OMNISENORES N3 AEZESEL

Sistema de inteligencia de alto nivel. Ofrece la máxima cobertura de radar y sónar. Contrarresta los sistemas de inteligencia enemigos.



CAPÍTULO 8: MULTIJUGADOR Y ESCARAMUZAS

Forged Alliance permite partidas multijugador y de escaramuzas. A ambos modos de juego, que compartan varias características clave, puedes acceder a través del menú principal (en este mismo capítulo se proporciona más información sobre el modo multijugador).

Esta es la información básica que necesitas para jugar en ambos modos. El anfitrión del juego puede activar todas estas opciones.

CONDICIONES DE VICTORIA

Asesinato: destruir al comandante enemigo

Aniquilación: destruir las unidades enemigas

Supremacía: destruir todas las estructuras, ingenieros y comandantes enemigos.

Entorno seguro: jugar en modo escaramuza tanto como quieras

NIEBLA DE GUERRA

Explorado: el terreno está cartografiado

Inexplorado: el terreno es desconocido

Ninguna: visión completa en todo el mapa

LÍMITE DE UNIDADES

Determina el número máximo de unidades que cada jugador puede comandar.

Nota: en las partidas multijugador, todos los participantes deben pulsar el botón Preparado para comenzar. Esto no es necesario en las escaramuzas.

SERVICIO MULTIJUGADOR ONLINE

El servicio gratuito online multijugador de Forged Alliance, GPGnet, se instala automáticamente cuando instalas el juego. GPGnet te permite a luchar contra oponentes de todo el mundo, aloja y encuentra partidas, guarda tu lista de amigos, crea un clan y sigue tus progresos con las clasificaciones y escalas gratuitas.

Para comenzar a jugar online solo tienes que hacer clic en Multijugador en el menú principal del juego. Se iniciará GPGnet.

El primer paso para jugar una partida multijugador de Forged Alliance es crear una cuenta. Para eso, tienes que elegir un nombre de cuenta (que será el mismo que tu nombre en el juego, así que procura elegir un nombre que te

guste), una dirección válida de correo electrónico y tu clave del CD de Forged Alliance.

Una vez que hayas iniciado sesión en GPGnet, ya puedes lanzarte a la acción.

ALOJAR PARTIDAS PERSONALIZADAS

Cuando eliges alojar una partida personalizada, tienes que decidir todos los parámetros de la misma como, por ejemplo, las condiciones de victoria, el mapa y el número de jugadores que podrán participar. Haz clic en Alojar partida personalizada y elige el nombre de la partida. Tras eso, entrarás en la sala de juegos de Forged Alliance, donde podrás elegir los ajustes y comenzar la partida cuando estés listo.

UNIRSE A PARTIDAS PERSONALIZADAS

Puedes buscar una lista de partidas a las que unirte y ordenarlas en base a diferentes parámetros, como el número de jugadores, el mapa, etc. Haz clic izquierdo en el nombre de una partida de la lista y luego, haz clic en Unirse a partida, o doble clic en el nombre de la partida para entrar en la sala de juego.

PARTIDAS CLASIFICATORIAS

GPGnet proporciona emparejamiento anónimo que permite a los jugadores con puntuaciones y niveles de habilidad similares encontrarse y enfrentarse. Para comenzar, haz clic en el botón Jugar partida clasificatoria y elige tus opciones de búsqueda, preferencias de mapa (colocando el pulgar arriba, abajo o de forma neutral para cada mapa) y selección de facción. Una vez que acabes, el sistema comenzará a buscar a un jugador adecuado según las estadísticas y preferencias de ambos. Cuando se encuentre un candidato adecuado, ambos jugadores podrán comenzar la partida.

Las Partidas clasificatorias usan las opciones y las condiciones de victoria predeterminadas del juego, y el servicio online selecciona automáticamente un mapa según las preferencias establecidas. Ninguno de los jugadores puede elegir el mapa antes de la partida. Las Partidas clasificatorias son anónimas. No sabrás quién es tu oponente hasta que comience la partida. Los rivales se seleccionan de entre todos los que se adecuen a la búsqueda.

PARTIDAS CONCERTADAS POR EQUIPOS

Las partidas por equipos concertadas te permiten a ti y a tus amigos localizar y desafiar a otros equipos de jugadores en Partidas clasificatorias por equipos.

Haz clic en Partidas concertadas por equipos para comenzar e invita algunos jugadores a unirse a tu equipo. Una vez formado tu equipo, GPGnet lo emparejará automáticamente con un equipo similar.

CLASIFICACIONES, PUNTUACIONES Y ESCALAS

GPGnet registra automáticamente las victorias, derrotas, empates y otros datos estadísticos y proporciona clasificaciones oficiales de cada jugador según sus actuaciones en las Partidas clasificatorias y las Partidas concertadas por equipos. Las clasificaciones se basan en una modificación de los sistemas de clasificación Elo, similar a los del ajedrez. En resumen, si ganas partidas, subes en la clasificación. Si pierdes, bajas. Además, si derrotas a rivales que se encuentren por encima de ti o pierdes contra los que están por debajo, tu clasificación mejorará o empeorará más rápidamente.

GPGnet también deja a los jugadores retar a otro mediante partidas de escalafón oficiales para “subir en el escalafón” ganando partidas clasificatorias. Las escalas y las clasificaciones se actualizan en tiempo real mientras se disputan las partidas.

CANALES DE CHAT Y MENSAJES PRIVADOS

Además de ofrecer emparejamientos, GPGnet permite a los usuarios chatear de forma sencilla e incluso crear sus propias salas privadas de chat. Para unirse a un chat, haz clic en el botón Chat. Para crear tu propia sala de chat, escribe /join “nombre de la sala” (sin las comillas) en la ventana de texto. Si conoces el nombre de una sala privada, puedes entrar en ella si escribes /join “nombre de la sala” (sin las comillas). Puedes ver la lista de los comandos de chat en cualquier sala si escribes una barra (/) en la ventana de texto.

También puedes enviar mensajes privados a cualquier jugador si haces clic derecho en su nombre y eliges Enviar mensaje privado. Los mensajes privados se abren en una ventana diferente, lo que permite a ambos participantes hablar en privado.

ENLACE DE DATOS: TODAS LAS ACTUALIZACIONES DE SUPREME COMMANDER SE TRATAN MEDIANTE GPGNET. CUANDO TE CONECTAS A GPGNET, ESTE EXAMINA AUTOMÁTICAMENTE TUS ARCHIVOS Y LOS COMPARA CON LA VERSIÓN ACTUAL. SI HAY UNA ACTUALIZACIÓN DISPONIBLE, SE DESCARGA AUTOMÁTICAMENTE Y SE INSTALA.

AMIGOS Y CLANES

GPGnet permite a los jugadores crear y mantener una lista de amigos para que puedas tener localizados a tus colegas y ver cuándo están conectados. Todos los jugadores pueden crear su propio clan e invitar a otros a que se unan a él. Los clanes tienen ciertas ventajas, incluidas las salas de chat permanentes, abiertas solo a los miembros del clan.

PARTIDAS LAN

Para jugar partidas multijugador en una red de área local, haz clic en Multijugador > LAN > Anfitrión en el menú principal. Se te pedirá que elijas un nombre para ti, que aparecerá tanto en la partida como en la sala de juego. Como anfitrión de la partida, accederás a la sala de juego, donde puedes establecer las opciones de la misma (el mapa, las condiciones de victoria, etc.).

Para unirse a una partida LAN, elige tu nombre, señala una partida disponible de la lista y haz clic en Unirse. Entrarás automáticamente en la sala de juego, donde podrás elegir color y facción, y avisar de tu disposición para empezar a jugar.

Para obtener información sobre funcionalidades adicionales del modo multijugador, consulta el archivo LEEME.txt.

© 2007 Gas Powered Games Corp. All rights reserved. Gas Powered Games and Supreme Commander: Forged Alliance are the exclusive trademarks of Gas Powered Games Corp. Uses Granny Animation. Copyright © 1999-2007 RAD Game Tools, Inc. FMOD sound and music system, copyright © Firelight Technologies Pty, Ltd., 1994-2007. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

CRÉDITOS

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 Vidheechoaren

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

ACUERDO DE LICENCIA

Su utilización del archivo prueba su aceptación de estar sujeto a estos términos

1. PROPIEDAD. El Software es, y seguirá siendo, un producto propiedad de THQ y sus proveedores. THQ y sus proveedores conservarán la propiedad de todas las patentes, propiedades intelectuales, marcas comerciales, nombres de marca, secretos comerciales y demás derechos de la propiedad relacionados con este Software o que radiquen en él. Con la excepción indicada en la Sección 2, Vd. no tendrá ningún derecho, titularidad ni interés sobre ni con respecto al Software. El Software se licencia (no se vende) para que lo utilice exclusivamente bajo los términos de este Acuerdo. Si acepta estar vinculado por todos los términos de este Acuerdo, sólo poseerá el soporte en el que se le ha facilitado el Software, y no el Software en sí.

2. CONCESIÓN DE LICENCIA. THQ le otorga el derecho, no exclusivo e intransferible, de hacer uso exclusivamente personal de un ejemplar del Software en el país en el que lo haya adquirido. Todos los demás derechos se los reserva expresamente THQ. No puede: (a) instalar el Software en varios ordenadores, compartirlo en multipropiedad ni hacer que esté disponible para varias personas, (b) descompilar el Software o invertir su programación, ni (c) exportarlo. Puede realizar una copia del Software exclusivamente como copia de seguridad, siempre y cuando reproduzca en ella todos los avisos de copyright y demás leyendas de confidencialidad o propiedad que se encuentren en el ejemplar original. Vd. acepta que THQ o sus proveedores pueden actualizar el Software en cualquier momento sin que al hacerlo incurran en ninguna obligación de proporcionarle a Vd. tal actualización con arreglo a este acuerdo.

3. GARANTÍA. THQ garantiza al comprador original de este producto THQ, que en el momento de compra en alguno de los estados miembros de la Unión Europea, el medio corporal a través del cual el software es comercializado estará libre de defectos materiales o de fabricación. Esta garantía se reconoce por un periodo de dos años a partir de la entrega del mismo, entendida como tal la fecha de compra que aparece en la factura o en el tique de compra, de conformidad con la Ley 23/2003, de 10 de julio, de Garantías de Venta de Bienes de Consumo. THQ responderá ante el comprador de cualquier falta de conformidad que exista en el momento de entrega del producto, en los términos y bajo las condiciones establecidas en la Ley 23/2003. THQ, sin cargo alguno para el comprador reparará o sustituirá el producto defectuoso, según lo que sea posible o más proporcionado en función de las circunstancias, siendo ésta la máxima responsabilidad que asume THQ. Para ello el comprador original del producto podrá dirigirse a: THQ INTERACTIVE ENTERTAINMENT ESPAÑA S.L.U., Avenida de Europa 19, Edificio I 1º B, Pozuelo de Alarcón, 28224 Madrid, ESPAÑA.

Esta garantía no será aplicable si el defecto ha sido causado por el comprador y/o cualquier tercero debido a negligencia, uso indebido, modificación, reparación inapropiada, uso del producto sin seguir las instrucciones del manual o como consecuencia de un daño accidental. Esta garantía se concede adicionalmente a los derechos que legalmente puedan corresponder al comprador de bienes de consumo frente al comerciante a quién compró el producto. THQ no garantiza que el uso del producto satisfaga plenamente al comprador ni que la aptitud del bien responda a un uso determinado diferente al que está destinado.

Esta garantía no afecta a los derechos de que dispone el consumidor conforme a las previsiones de la Ley 23/2003.

DERECHOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL E INDUSTRIAL

El software comercializado junto con sus materiales y documentación respectivos están protegidos por la legislación nacional e internacional sobre derechos de propiedad intelectual e industrial. Queda expresamente prohibida la reproducción, distribución, comunicación pública o transformación del software, materiales y documentación sin la autorización expresa y por escrito de THQ.

4. LIMITACIÓN DE RESPONSABILIDAD. LA RESPONSABILIDAD CONJUNTA DE THQ EN RELACIÓN CON ESTE ACUERDO Y EL SOFTWARE NO SUPERARÁ BAJO NINGÚN CONCEPTO EL PAGO DE LA LICENCIA RECIBIDO POR THQ A CAMBIO DEL SOFTWARE, SIN IMPORTAR LA FORMA DE LA ACCIÓN QUE DÉ LUGAR A TAL RESPONSABILIDAD (YA SEA CONTRACTUAL, EXTRA CONTRACTUAL U OTRA). NINGÚN PROVEEDOR DE THQ TENDRÁ RESPONSABILIDAD ALGUNA BAJO ESTA LICENCIA. THQ O SUS PROVEEDORES NO SERÁN RESPONSABLES BAJO NINGÚN CONCEPTO DE NINGÚN TIPO DE DAÑO INDIRECTO, EJEMPLAR, ESPECIAL, RESULTANTE O FORTUITO (INCLUYENDO, SIN LIMITARSE A ELLO, LA PÉRDIDA DE BENEFICIOS), NI AUNQUE THQ O TAL PROVEEDOR HAYA SIDO ADVERTIDO DE LA POSIBILIDAD DE TALES DAÑOS. ALGUNAS JURISDICCIONES NO PERMITEN LA LIMITACIÓN NI EXONERACIÓN DE RESPONSABILIDAD POR DAÑOS RESULTANTES O FORTUITOS, DE MODO QUE LA ANTERIOR LIMITACIÓN O EXONERACIÓN PODRÍA NO APLICARSE A VD. THQ NO SERÁ RESPONSABLE DE NINGUNA RECLAMACIÓN DE TERCEROS QUE ESTÉ RELACIONADA CON EL SOFTWARE. LAS DISPOSICIONES DE GARANTÍA LIMITADA, REPARACIONES LIMITADAS Y RESPONSABILIDAD LIMITADA INCLUIDAS EN ESTE ACUERDO SON PARTE FUNDAMENTAL DE LA BASE DEL TRATO QUE THQ REALIZA POR EL PRESENTE DOCUMENTO, Y THQ NO PUEDE FACILITARLE EL SOFTWARE SIN TALES LIMITACIONES. ALGUNAS JURISDICCIONES NO PERMITEN LA LIMITACIÓN O EXONERACIÓN DE RESPONSABILIDAD, DE MODO QUE EL ANTERIOR DESCARGO PODRÍA NO APLICARSE PARA VD., EN CUYO CASO, LA DURACIÓN DE CUALQUIERA DE ESAS LIMITACIONES O EXONERACIONES DE RESPONSABILIDAD ESTARÁ LIMITADA A NOVENTA (90) DÍAS DESDE LA FECHA EN QUE VD. RECIBIERA EL SOFTWARE. ESTA GARANTÍA LE OTORGA DERECHOS LEGALES ESPECÍFICOS. PUEDE QUE TENGA OTROS DERECHOS LEGALES DEPENDIENDO DE LA JURISDICCIÓN EN LA QUE SE ENCUENTRE.

5. TÉRMINO. Puede poner término a este Acuerdo en cualquier momento. Este Acuerdo finalizará automáticamente si incumple cualquiera de sus términos. Al finalizar éste, debe destruir el Software y la copia de seguridad que realizara con arreglo a este acuerdo (en caso de haberla).

ADESE

La **Asociación de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento** le agradece que haya comprado software original y le **INFORMA**:

- La copia de software es un delito establecido en los artículos 270 y siguientes del Código Penal.
- La realización de copias de software dará lugar a las responsabilidades legales que establece dicho código, incluidas penas de cárcel.
- La utilización de copias ilegales de software puede causar graves daños a su consola e infección por virus y pérdida irreversible de información en su Ordenador.
- La **Federación Anti Piratería (FAP)**, organización con estructura en toda España, dirige sus esfuerzos en la lucha contra la copia de software.
- Si usted tiene conocimiento de cualquier actividad que pudiera ser ilegal no dude en ponerse en contacto con la **FAP** en el teléfono **91 522 46 45** o a través de correo electrónico en la siguiente dirección abog0042@tsai.es

FAP
cine.video.tv

THQ CUSTOMER SERVICES

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 I1° 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 12h et de 14 h à 20h (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

COMANDOS

REPARAR.....	R
RECUPERAR.....	E
PATRULLAR.....	P
ATACAR.....	A
CAPTURAR.....	C
PARAR.....	S
INMERSIÓN.....	D
FERRY.....	F
PROTEGER/ASISITIR.....	I
TRANSPORTAR.....	U
PAUSA DE UNIDAD.....	Z
SUICIDAR UNIDADES SELECCIONADAS.....	CTRL+K
LANZAR MISIL TÁCTICO.....	L
ARMA NUCLEAR.....	N
ACTIVAR MODD CONSTRUCCIÓN.....	B
RECORRER ESTADOS DE DISPARO.....	CORCHETE IZQUIERDO
MOVER.....	M

GRUPOS

LLAMAR GRUPO 1.....	1
LLAMAR GRUPO 2.....	2
LLAMAR GRUPO 3.....	3
LLAMAR GRUPO 4.....	4
LLAMAR GRUPO 5.....	5
LLAMAR GRUPO 6.....	6
LLAMAR GRUPO 7.....	7
LLAMAR GRUPO 8.....	8
LLAMAR GRUPO 9.....	9
LLAMAR GRUPO 10.....	0
ESTABLECER GRUPO 1.....	CTRL+1
ESTABLECER GRUPO 2.....	CTRL-2
ESTABLECER GRUPO 3.....	CTRL-3
ESTABLECER GRUPO 4.....	CTRL-4
ESTABLECER GRUPO 5.....	CTRL-5
ESTABLECER GRUPO 6.....	CTRL-6
ESTABLECER GRUPO 7.....	CTRL-7
ESTABLECER GRUPO 8.....	CTRL-8
ESTABLECER GRUPO 9.....	CTRL-9
ESTABLECER GRUPO 10.....	CTRL-0

CÁMARAS

ACERCAR CÁMARA.....	Q
ALEJAR CÁMARA.....	W
ACERCAR CÁMARA RÁPIDO.....	MAYÚS+Q
ALEJAR CÁMARA RÁPIDO.....	MAYÚS+W
RASTRAR UNIDAD.....	T
RASTRAR UNIDAD EN MINIMAPA.....	CTRL+MAYÚS+T
RASTRAR UNIDAD EN 2ª PANTALLA.....	CTRL-ALT-T
REESTABLECER CÁMARA.....	V
IR A COMANDANTE.....	ALT + COMA
IR A INGENIERO INACTIVO.....	ALT-PUNTO
ROTACIÓN DE CÁMARA A NIVEL DEL SUELO.....	BARRA ESPACIADORA

SELECCIÓN

SELECCIONAR TODAS LAS UNIDADES AÉREAS.....	CTRL-A
SELECCIONAR TODAS LAS UNIDADES NAVALES.....	CTRL-S
SELECCIONAR TODAS LAS UNIDADES TERRESTRES.....	CTRL-L
SELECCIONAR TODOS LOS INGENIEROS.....	CTRL-B
SELECCIONAR INGENIERO INACTIVO MÁS CERCANO.....	ALT-PUNTO
RECORRER INGENIEROS INACTIVOS.....	MAYÚS+PUNTO
SELECCIONAR COMANDANTE.....	ALT+COMA
SELECCIONAR TODAS LAS UNIDADES Y EDIFICIOS.....	CTRL-X
SELECCIONAR TODAS LAS UNIDADES Y EDIFICIOS DE LA PANTALLA.....	CTRL-C
SELECCIONAR TODOS LOS INGENIEROS DE LA PANTALLA.....	CTRL+PUNTO
SELECCIONAR TODAS LAS FÁBRICAS DE LA PANTALLA.....	CTRL-H
SELECCIONAR FÁBRICA MÁS PRÓXIMA.....	H
SELECCIONAR FÁBRICA TERRESTRE MÁS PRÓXIMA.....	CTRL+MAYÚS+L
SELECCIONAR FÁBRICA AÉREA MÁS PRÓXIMA.....	CTRL+MAYÚS+A
SELECCIONAR FÁBRICA NAVAL MÁS PRÓXIMA.....	CTRL+ MAYÚS+S

INTERFAZ DE USUARIO

ACTIVAR/DESACTIVAR INTERFAZ DE USUARIO.....	CTRL-ALT-FI
ACTIVAR/DESACTIVAR BARRAS DE VIDA.....	ALT-L
ACTIVAR/DESACTIVAR TODAS LAS SUPERPOSICIONES.....	CTRL-W
CAMBIAR NOMBRE DE UNIDAD.....	CTRL-N
ACTIVAR PANTALLA DIVIDIDA.....	INICIO
DESACTIVAR PANTALLA DIVIDIDA.....	FIN
DESPLAZARSE HACIA ARRIBA EN EL HISTÓRICO DEL CHAT (POR PÁGINAS).....	RE PÁG
DESPLAZARSE HACIA ABAJO EN EL HISTÓRICO DEL CHAT (POR PÁGINAS).....	AV PÁG
DESPLAZARSE HACIA ARRIBA EN EL HISTÓRICO DEL CHAT (POR LÍNEAS).....	MAYÚS-RE PÁG
DESPLAZARSE HACIA ABAJO EN EL HISTÓRICO DEL CHAT (POR LÍNEAS).....	MAYÚS-AV PÁG
GIRAR IMAGEN.....	ALT + FLECHA ARRIBA
GIRAR IMAGEN.....	ALT + FLECHA ABAJO
ACTIVAR/DESACTIVAR ACCESOS DIRECTOS.....	F1
ACTIVAR/DESACTIVAR PUNTUACIONES.....	F2
ACTIVAR/DESACTIVAR REGISTRO DE TRANSMISIONES.....	F3
ACTIVAR/DESACTIVAR VENTANA DE DIPLOMACIA.....	F4
CREAR UN PING DE ALERTA DONDE SE ENCUENTRA EL RATÓN.....	F5
CREAR UN PING DE MOVIMIENTO DONDE SE ENCUENTRA EL RATÓN.....	F6
CREAR UN PING DE ATAQUE DONDE SE ENCUENTRA EL RATÓN.....	F7
CREAR MARCADOR DONDE SE ENCUENTRA EL RATÓN.....	F8
MOVER MARCADOR.....	MAYÚS-CLIC IZQUIERDO
BORRAR MARCADOR.....	CTRL-MAYÚS-CLIC DERECHO
ABRIR MENÚ PRINCIPAL DEL JUEGO.....	F10
ACTIVAR/DESACTIVAR VENTANA DE CONECTIVIDAD.....	F11

PARTIDA

PAUSAR PARTIDA.....	PAUSA
CAPTURAS DE PANTALLA.....	CTRL-F
REDUCIR VELOCIDAD DEL JUEGO.....	MENOS (TECLADO NUMÉRICO)
AUMENTAR VELOCIDAD DEL JUEGO.....	MÁS (TECLADO NUMÉRICO)
REESTABLECER VELOCIDAD DEL JUEGO.....	ASTERISCO (TECLADO NUMÉRICO)

CÓDIGO DE INSTALACIÓN DE SUPREME COMMANDER: FORGED ALLIANCE

¡No pierdas este número! ¡Esta clave del CD es necesaria para utilizar de forma completa este producto!

Windows y el botón Inicio de Windows Vista son marcas comerciales del grupo Microsoft y "Games for Windows" y el logotipo del botón Inicio de Windows Vista son utilizados con licencia de Microsoft.