



Games
for Windows®



SUPREME™ COMMANDER

Forged Alliance

MODE D'EMPLOI



⚠ A lire avant toute utilisation d'un jeu video par vous-meme ou par votre enfant

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

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptible de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Qu'est-ce que le système PEGI ?

Le système de classification par catégorie d'âge PEGI a été conçu pour éviter que les mineurs soient exposés à des jeux au contenu inapproprié à leur groupe d'âge. VEUILLEZ NOTER qu'il n'indique pas le niveau de difficulté du jeu. Ce système de classification, comprenant deux parties, permet aux parents et aux personnes qui achètent des jeux vidéo pour des enfants de faire un choix avisé et approprié à l'âge du joueur. La première partie est une évaluation de l'âge :-



La seconde partie présente des icônes décrivant le type de contenu du jeu. Selon le jeu, il peut y avoir plusieurs descripteurs de contenu. L'évaluation de l'âge reflète l'intensité de ce contenu. Les descripteurs de contenu sont les suivants :-



VIOLENCE



GROS MOTS



PEUR



TENEUR SEXUELLE



STUPÉFIANTS



DISCRIMINATION



JEU DE HASARD



pegionline.eu

Pour plus d'informations, rendez-vous sur <http://www.pegi.info> et pegionline.eu

SUPREME COMMANDER™

Forged Alliance

Chapitre 1 : Installation.....	02
Installation de Supreme Commander: Forged Alliance	02
Menu principal	03
Chapitre 2 : Unité blindée de commandement	05
Présentation et histoire de l'UBC	05
Amélioration de l'UBC	06
Destruction de l'UBC	08
Chapitre 3 : Gestion des ressources	09
Masse	09
Energie	10
Gérer votre économie.....	10
Coût des unités et des bâtiments.....	10
Proximité et autres bonus	11
Chapitre 4 : Ordres et contrôle.....	11
Ordres de l'UBC.....	11
Fonctions et ordres du commandeur de soutien	12
Ordres à l'ingénieur	12
Zoom stratégique.....	13
Gestion des points de passage	13
Listes de construction	13
Chapitre 5 : Votre machine de guerre	14
Formations.....	14
Amélioration des unités et des bâtiments.....	14
Transport des unités.....	14
Patrouilles.....	15
Attaques coordonnées	16
Déploiement et utilisation des missiles	16
Boucliers	16
Chapitre 6 : La guerre du renseignement	17
Furtivité et dissimulation	17
Radars et brouillage.....	17
Chapitre 7 : Factions et unités séraphimes	18
Chapitre 8 : Multijoueur & Escarmouche.....	29
Crédits	33
Garantie limitée.....	35
Assistance clientèle.....	37

CHAPITRE 1 : INSTALLATION

INSTALLATION DE SUPREME COMMANDER

Insérez le DVD de Supreme Commander : Forged Alliance, ou disque 1, dans votre lecteur DVD. Quand l'écran d'installation s'affiche, cliquez sur Installer puis suivez les instructions qui s'affichent à l'écran. Si l'écran d'installation ne s'affiche pas, double-cliquez sur l'icône Poste de travail de votre Bureau puis double-cliquez sur le lecteur contenant le DVD de Supreme Commander. Trouvez le fichier Setup.exe puis double-cliquez dessus pour accéder à l'écran d'installation.

SAISIE DE LA CLE CD

Pendant le processus d'installation, un numéro de clé CD unique vous est demandé. Votre clé se trouve sur la dernière page de ce manuel. Un numéro de clé CD est nécessaire pour effectuer l'installation complète de Supreme Commander : Forged Alliance et pouvoir jouer.

Protégez votre numéro de clé CD. Ne laissez personne d'autre que vous l'utiliser. Placez votre boîte de jeu et votre arbre des technologies dans un endroit sûr puisqu'ils vous seront nécessaires au cas où vous auriez besoin de réinstaller le jeu. THQ et Gas Powered Games ne vous demanderont jamais votre numéro de clé CD.

DIRECTX 9.0C REQUIS (AOUT 2007)

Consultez le site web de Supreme Commander (<http://www.supremecommander.com>) ou de THQ (<http://www.thq.com/support>) pour obtenir toutes les mises à jour nécessaires avant de jouer. En vous connectant à GPGnet, toutes les mises à jour disponibles seront automatiquement téléchargées et installées.

DIRECTX 9.0C (AUGUST 2007) REQUIRED

La version 9.0c de DirectX version août 2007 (présente sur le disque d'installation) ou supérieure est nécessaire pour jouer à Forged Alliance.

DEPANNAGE

Lisez le fichier Lisezmoi.txt (situé sur le disque d'installation) pour accéder aux toutes dernières informations concernant le dépannage et le service technique.

MENU PRINCIPAL

Le menu principal constitue le centre d'accès à toutes les fonctions de Forged Alliance. A partir de cet écran, vous pouvez commencer ou continuer une campagne solo, modifier les différentes options, accéder à une partie multijoueur ou faire une partie en mode Escarmouche contre l'ordinateur. Tous les éléments du menu principal sont détaillés ci-dessous.

CAMPAGNE

Forged Alliance comporte une campagne solo, que vous pouvez jouer en tant que Cybran, FTU ou Illuminé. En cliquant sur le bouton Campagne, vous pouvez commencer une nouvelle campagne, continuer une campagne existante ou charger une partie sauvegardée. Le didacticiel de Forged Alliance se trouve également dans cette section.

GPGNET

Pour jouer à Forged Alliance en multijoueur en ligne, il est nécessaire d'utiliser le service de matchs automatiques de GPGnet. Celui-ci est installé quand vous installez Forged Alliance.

LAN MULTIJOUEUR

Créez des parties en réseau local (LAN) ou en connexion directe. Cliquez sur le bouton correspondant au type de partie souhaité.

ESCARMOUCHE

En mode Escarmouche, vous pouvez affronter des adversaires contrôlés par l'ordinateur sur différentes cartes.

BONUS

Dans cette section, vous avez accès à plusieurs éléments comme le Gestionnaire de mods, les rediffusions, les crédits et l'accord d'utilisation.

OPTIONS

Personnalisez divers paramètres de Supreme Commander :

Jeu : tous les paramètres de jeu sont réglables dans cette section. Vous pouvez modifier la vitesse de jeu, les avertissements économiques, l'affichage des info-bulles ainsi que d'autres options.

Audio : ceci vous permet de régler les options sonores.

Vidéo : ajustez les paramètres vidéo tels que la résolution, l'anti-crênelage, etc. Forged Alliance offre la possibilité de jouer sur deux écrans et cette fonction s'active dans les options vidéo.

Veuillez noter que la configuration nécessaire pour un affichage sur deux écrans est largement supérieure à celle demandée pour un seul écran.

CONCEPTS IMPORTANTS

Bien que ce manuel explique en détail les principes de Forged Alliance, voici quelques contextes avec lesquels vous devez vous familiariser.

Ordres et contrôle avec MAJ : en appuyant sur la touche MAJ, vous avez la possibilité de donner plusieurs ordres de déplacement et d'attaque ainsi que de créer des listes de construction. Maintenez simplement la touche MAJ enfoncée quand vous donnez vos ordres.

Arbre technologique : il existe trois niveaux technologiques primaires dans Forged Alliance (ainsi qu'un quatrième niveau expérimental). Vous accédez à ces trois niveaux en améliorant vos usines puis en y construisant un ingénieur du niveau correspondant. (Les ingénieurs de Tech 3 et les commandeurs de soutien peuvent également construire des unités de niveau 4, appelées prototypes.)

Zoom stratégique : vous pouvez instantanément éloigner ou rapprocher votre vue en utilisant la molette de votre souris. Ceci vous offre une vue détaillée d'une zone spécifique ou de toute la zone opérationnelle. (Si vous ne disposez pas d'une molette de souris, vous pouvez également utiliser le zoom avec les touches du clavier. Q permet de s'approcher et W de s'éloigner.)

Contrôle de la caméra : en maintenant la barre Espace enfoncée et en déplaçant votre souris, vous pouvez modifier votre vision du champ de bataille.

Interface : il existe quatre interfaces différentes, chacune correspondant à une faction. Vous pouvez passer de l'une à l'autre en appuyant sur Alt + Flèche gauche ou droite. Si vous avez besoin d'informations sur une fonction, passez votre souris au-dessus pour faire apparaître une infobulle.

RESSOURCES SUPPLEMENTAIRES

Si vous désirez une assistance supplémentaire, veuillez consulter <http://www.supremecommander.com> ou <http://forums.gaspowered.com>. Vous y trouverez l'aide de la communauté ainsi que des informations concernant l'équipe de développement de Supreme Commander.

CHAPITRE 2 : UNITÉ BLINDÉE DE COMMANDEMENT

PRESENTATION ET HISTOIRE DE L'UBC

L'Unité blindée de commandement (UBC) est l'armement le plus puissant, polyvalent et reconnaissable sur le champ de bataille. Il vous représente et sert à diriger vos opérations militaires.

D'une taille plusieurs fois celle d'un être humain normal, l'UBC est un exosquelette blindé commandé par un pilote surentraîné et motivé. Bien que celui-ci soit en liaison constante avec sa hiérarchie grâce à son système de communications quantiques embarqué, il est le seul à donner des ordres aux forces sur le champ de bataille.

Utilisée par les trois factions (et également par les Séraphimes), l'UBC a été initialement développée par l'Empire terrien (devenu plus tard la FTU) en tant que solution aux problèmes de transport suscités par le réseau des Portes quantiques. L'Empire terrien devait être capable de projeter sa puissance militaire dans n'importe quel monde connecté au réseau. Mais les coûts logistiques et financiers énormes de l'expédition de matière physique à travers la galaxie ont rendu difficile la téléportation d'armées importantes.

CONSTRUCTION

La mission principale de l'UBC consiste à construire et commander une armée robotisée. Puisqu'il lui est impossible de transporter une force importante dans un Tunnel quantique, elle stocke des versions numérisées des modèles d'unités militaires de base, qui sont stockées par des banques protégées de mémoire d'ADN synthétique. Son Proto-créateur fait le reste.

Grâce à la puissance de son réacteur à fusion embarqué, l'UBC peut construire des collecteurs de masse et d'énergie sur le site visé. (Elle produit également ses propres ressources mais à un niveau bien moindre). Des usines capables de produire des unités militaires peuvent également être construites. A leur tour, elles produisent des ingénieurs qui pourront bâtir des structures encore plus complexes. Tant que l'environnement peut fournir de la masse et de l'énergie, l'UBC peut produire des unités indéfiniment. Ces unités peuvent aussi utiliser le même système pour créer des structures d'une complexité, d'une taille et d'une puissance croissantes.

ORDRES

L'UBC utilise des systèmes avancés de communication et d'analyse, spécialisés dans la coordination d'importantes forces militaires ainsi que dans la gestion d'une base opérationnelle en développement.

Une puissante interface de réalité virtuelle (IRV) relie le pilote avec toutes ses unités subordonnées. Ceci lui permet d'évaluer la situation sur le champ de bataille pour y diriger ses forces. L'interface est entièrement ajustable aux besoins du pilote, quelles que soient les situations, même les plus extrêmes. Cette même IRV permet au pilote d'organiser et de planifier la construction d'une ou plusieurs bases opérationnelles.

AMELIORATIONS DE L'UBC

Pendant une mission, vous pouvez améliorer votre UBC avec divers systèmes supplémentaires de construction et d'armement. Les améliorations possibles dépendent de la faction. Chaque emplacement est limité à une amélioration à la fois.



Toutes les améliorations sont indiquées ci-dessous. N'oubliez pas que les améliorations de l'UBC vous coûtent de la masse, de l'énergie et du temps. Pendant que votre UBC s'améliore, elle ne peut ni construire ni se déplacer. Si vous déplacez votre UBC pendant qu'elle est améliorée, l'amélioration sera annulée.

AMELIORATIONS DE L'UBC AEDONNE

ARRIERE :

Générateur de bouclier personnel :	il crée un bouclier autour de l'UBC. Il peut être amélioré.
Téléporteur personnel :	ajoute un téléporteur, qui nécessite de grandes quantités d'énergie pour fonctionner.
Système de répartition des ressources :	il permet d'augmenter la création de ressources. Il peut être amélioré.
Eteuffeur chronos :	il génère un champ d'immobilisation.

COMPARTIMENT CENTRAL GAUCHE :

Enrichisseur de faisceau Crystalis :	il augmente la portée du canon principal.
Ensemble d'ingénierie de Tech 2 :	il augmente les options de construction de votre UBC. Il peut être amélioré.

COMPARTIMENT CENTRAL DROIT :

Systèmes de capteurs avancés :	il augmente grandement la portée des senseurs de l'UBC.
Puits à chaleur :	il augmente la cadence de tir du canon principal en le refroidissant plus efficacement.

AMELIORATIONS DE L'UBC CYBRANNE

ARRIERE :

Téléporteur personnel :	ajoute un téléporteur, qui nécessite de grandes quantités d'énergie pour fonctionner.
Générateur de dissimulation personnel :	il permet de dissimuler votre UBC à la détection visuelle. Il peut être amélioré.
Système de répartition des ressources :	il permet d'augmenter la création de ressources. Il peut être amélioré.

COMPARTIMENT CENTRAL GAUCHE :

Amélioration avancée de refroidissement :	il augmente la cadence de l'UBC.
Ensemble d'ingénierie de Tech 2 :	il augmente les options de construction de votre UBC. Il peut être amélioré.

COMPARTIMENT CENTRAL DROIT :

Générateur laser à micro-ondes :	arme centrale de thorax.
Tube lance-torpilles à nanites :	arme centrale de thorax.

AMELIORATIONS DE L'UBC DE LA FTU

ARRIERE :

Générateur de bouclier personnel :	il crée un bouclier autour de l'UBC. Il peut être amélioré.
Téléporteur personnel :	ajoute un téléporteur, qui nécessite de grandes quantités d'énergie pour fonctionner.
Lance-missiles tactique :	il permet à votre UBC de tirer des missiles tactiques. Il peut être amélioré.

COMPARTIMENT CENTRAL GAUCHE :

Système de stabilisation des dégâts :	il augmente les points de santé de votre UBC ainsi que le taux de régénération du blindage.
Ensemble d'ingénierie de Tech 2 :	il augmente les options de construction de votre UBC. Il peut être amélioré.

NACELLE D'EPAULE GAUCHE :

Drone de construction :	elle crée un drone de construction. Elle peut être améliorée.
-------------------------	---

COMPARTIMENT CENTRAL DROIT :

Canon lourd à anti-matière :	il augmente les dégâts causés par l'arme principale de l'UBC.
Système de répartition des ressources :	il permet d'augmenter la création de ressources.

AMELIORATIONS DE L'UBC SERAPHIME

ARRIERE :

Téléporteur personnel :	ajoute un téléporteur, qui nécessite de grandes quantités d'énergie pour fonctionner.
Lance-missiles tactique :	il permet à votre UBC de tirer des missiles tactiques. Il peut être amélioré.
Système de stabilisation des dégâts :	il augmente les points de santé de votre UBC ainsi que le taux de régénération du blindage.
Système de répartition des ressources :	il permet d'augmenter la création de ressources. Il peut être amélioré.

COMPARTIMENT CENTRAL GAUCHE :

Ensemble d'ingénierie de Tech 2 :	il augmente les options de construction de votre UBC. Il peut être amélioré.
Déflagration :	augmente les dégâts causés par l'arme principale de l'UBC et lui confère un effet de zone.

COMPARTIMENT CENTRAL DROIT :

Champ de nano-réparations :	accélère automatiquement la vitesse de réparation des unités à proximité. Ne consomme aucune ressource. Il peut être amélioré.
Cadence de tir :	augmente la cadence de tir du canon principal.

DESTRUCTION DE L'UBC

Bien que votre UBC soit conçue pour être très résistante, elle n'est pas invulnérable. Si elle subit trop de dégâts, sa destruction cause une importante explosion thermonucléaire dont les effets peuvent endommager ou détruire tout ce qui se trouve dans son rayon d'action. Il faut toujours surveiller le statut de votre UBC.

CHAPITRE 3 : GESTION DES RESSOURCES

Il existe deux ressources dans Supreme Commander : la masse et l'énergie. La masse représente la matière de base pour toutes les unités et les structures tandis que l'énergie symbolise la puissance nécessaire pour construire et faire fonctionner certaines unités et structures. Ces deux ressources sont exploitées à la surface des planètes grâce à des structures pouvant être construites par votre UBC ou vos ingénieurs.

MASSE

Il existe trois moyens d'obtenir de la masse, mais la méthode principale consiste à utiliser des extracteurs de masse. Au fur et à mesure de votre progression dans les différents niveaux technologiques, vous pourrez construire des extracteurs plus performants et capables de forer plus profondément. Cependant, tous les extracteurs de masse doivent être construits sur des zones identifiées comme des gisements de masse.

La deuxième façon d'obtenir de la masse est l'exploitation. Quand une unité ou un bâtiment est détruit, sa carcasse reste sur le champ de bataille. Vous pouvez donner l'ordre à votre UBC ou vos ingénieurs d'exploiter cette masse en sélectionnant l'unité appropriée puis en effectuant un clic droit sur les restes carbonisés. L'icône Exploiter s'affiche automatiquement et l'unité se déplace pour atteindre son objectif.

Vous pouvez également obtenir de la masse en exploitant votre environnement, tels que les roches ou les arbres. (Les pierres ne fournissent que de la masse alors que les arbres offrent de la masse et de l'énergie). Les instructions sont identiques à celles indiquées ci-dessus.

Le troisième moyen d'obtenir de la masse consiste à utiliser des fabricateurs de masse. Ces structures convertissent vos surplus d'énergie en masse. L'utilisation des fabricateurs peut s'avérer une décision stratégique importante, particulièrement si vous n'avez pas accès à des gisements d'énergie.

Pour maximiser l'efficacité des fabricateurs de masse, construisez-les à côté de vos bâtiments produisant de l'énergie.

DONNEES : LES FABRICATEURS DE MASSE NECESSITENT UNE QUANTITE IMPORTANTE D'ENERGIE. AVANT D'EN CONSTRUIRE, ASSUREZ-VOUS QUE VOS NIVEAUX D'ENERGIE SONT SUFFISANTS. UNE FOIS QU'UN FABRICATEUR EST CONSTRUIT, VOUS AVEZ TOUJOURS LA POSSIBILITE DE LE METTRE EN PAUSE SI VOUS VENIEZ A MANQUER D'ENERGIE.

ENERGIE

Le moyen principal d'obtenir de l'énergie consiste à construire des générateurs d'énergie. Vous pouvez les construire n'importe où sur la carte mais il est conseillé de les placer à côté de vos usines et autres bâtiments. (Le bonus de proximité est expliqué plus loin dans ce chapitre). Tout comme pour les extracteurs de masse, vous disposez de trois niveaux de générateurs d'énergie.

Certaines planètes possèdent d'importants gisements d'hydrocarbures, vous pouvez profiter de cette source d'énergie en construisant des usines à hydrocarbures. Celles-ci ne peuvent être construites que sur les gisements, dont l'emplacement est indiqué sur la carte.

STOCKAGE

Vous pouvez créer des stocks supplémentaires d'énergie et de masse. Donnez simplement l'ordre à l'un de vos ingénieurs de construire le bâtiment de stockage approprié. Ces constructions vous permettent d'éviter le gaspillage de ressources superflues et d'augmenter vos capacités d'exploitation et de stockage.

GERER VOTRE ECONOMIE

Bien que l'accumulation d'énergie et de masse soit largement automatisée, vous devez toujours surveiller votre économie. Voici quelques concepts importants avec lesquels vous devriez vous familiariser :

Revenus : le taux auquel les ressources sont produites.

Dépenses : le taux auquel les ressources sont consommées.

Revenus nets : la différence entre les revenus et les dépenses.

Stockage : les stocks de masse et d'énergie qui ne sont utilisés que lorsque les revenus nets de ces ressources deviennent négatifs.

Blocage économique : les stocks d'énergie ou de masse atteignent zéro et les revenus nets sont négatifs. Une économie bloquée provoque un ralentissement des constructions.

COUT DES UNITES ET DES BATIMENTS

Avant de construire une unité ou un bâtiment, il est conseillé de réfléchir à son impact sur votre économie en général. Si vous placez la souris au-dessus d'une icône de construction, une fenêtre affiche deux chiffres : le coût de construction et le rendement. Le premier représente les dépenses nécessaires pour construire l'unité ou le bâtiment et le deuxième indique l'effet positif ou négatif sur l'ensemble de votre économie.

Ce dernier chiffre est particulièrement important si vous songez à construire des structures telles que des générateurs de bouclier, de l'artillerie ou d'autres structures consommant de l'énergie.

PROXIMITE ET AUTRES BONUS

En construisant des bâtiments produisant de l'énergie à côté de vos usines et autres structures, celles-ci reçoivent un bonus de proximité. Le niveau du bonus obtenu est déterminé par le nombre de côtés de la structure contigus aux générateurs d'énergie.

Chaque côté représente 25% du bonus total : si l'une de vos usines ne côtoie qu'un seul générateur, elle reçoit 25% du bonus. Deux côtés représentent un bonus de 50%, trois côtés 75% et les quatre côtés, 100%. Le nombre de générateurs d'énergie nécessaires de chaque côté dépend de la taille du bâtiment et de la taille des générateurs.

De plus, si l'un de vos bâtiments est détruit par l'ennemi, vous pouvez le reconstruire sur ses ruines et bénéficier d'un bonus de construction qui réduit les quantités de masse et d'énergie nécessaires pour produire le nouveau bâtiment.

CHAPITRE 4 : ORDRES ET CONTRÔLE

La souris constitue votre mode principal de contrôle dans Supreme Commander. Le curseur de la souris est réactif au contexte et selon l'action que vous souhaitez réaliser, il s'adapte automatiquement pour exécuter cet ordre. Cette section détaille le fonctionnement du système d'ordres et de contrôle.

ORDRES DE L'UBC

Puisque votre Unité Blindée de Commandement est la plus importante unité du jeu, elle possède un système de commandement très perfectionné. Pour donner un ordre, effectuez un clic gauche sur le bouton de l'ordre souhaité puis effectuez un nouveau clic gauche sur l'objet ou l'emplacement. Vous pouvez également effectuer un clic droit sur l'objet et l'unité afin d'utiliser le curseur réactif au contexte pour donner l'ordre.

Se déplacer : ceci donne l'ordre à votre UBC de se rendre à un endroit spécifié.

Attaquer : ceci donne l'ordre à votre UBC d'attaquer une unité ou un bâtiment.

Patrouiller : ceci donne l'ordre à votre UBC de patrouiller une zone précise.

Arrêter : ceci stoppe l'action en cours de votre UBC.

Assister : il s'agit d'un ordre double. Votre UBC peut garder un bâtiment/unité ou assister un ingénieur à construire.

Halte au feu/Riposte : ceci permet de modifier le statut de combat de l'UBC. Elle poursuit agressivement les ennemis.

Pause : ceci permet de mettre en pause l'action de l'UBC.

Surcharge : ceci permet de surcharger l'arme principale de votre UBC. Une fois chargée, elle peut détruire quasiment n'importe quelle unité du jeu.

Exploiter : ceci donne l'ordre à votre UBC d'obtenir les ressources spécifiées.

Capter : ceci donne l'ordre à votre UBC de capturer la structure spécifiée.

Réparer : ceci donne l'ordre à l'UBC de réparer une unité ou un bâtiment.

COMMANDEUR DE SOUTIEN FONCTIONS ET ORDRES

Selon les conditions du champ de bataille, vous avez la possibilité d'appeler un commandeur de soutien pour vous aider dans vos efforts de guerre. Vous devez construire une Porte quantique pour demander un commandeur de soutien. Il dispose de toutes les fonctions de votre UBC principale mais il peut également recevoir l'ordre d'effectuer des tâches automatisées.

Votre commandeur de soutien peut assister différentes structures si vous créez une liste d'assistance en maintenant la touche MAJ enfoncée. Si l'une des structures assistées par votre commandeur de soutien est détruite, il la reconstruit automatiquement.

ORDRES A L'INGENIEUR

Grâce à leur niveau de spécialisation, les ingénieurs sont capables de construire un plus grand nombre d'unités et de structures que votre UBC de base. Ils peuvent également assister l'UBC, d'autres ingénieurs et même des usines.

Assister une usine peut s'avérer une technique particulièrement efficace, surtout si vous devez rapidement construire un grand nombre d'unités. Sélectionnez simplement un ingénieur, ou un groupe d'ingénieurs, et donnez-lui l'ordre d'assister une usine. Vous pouvez utiliser la même méthode pour augmenter la vitesse de construction d'un ingénieur en donnant l'ordre à deuxième ingénieur d'assister le premier.

ZOOM STRATEGIQUE

A tout moment pendant une opération, vous pouvez utiliser le zoom sur la zone opérationnelle. Grâce à la molette de la souris, vous pouvez obtenir une vue équivalente à celle d'un satellite. Même avec cette vue, vous pouvez continuer à donner des ordres pour lancer un assaut frontal ou contourner une position ennemie par exemple. Vous pouvez également organiser des attaques coordonnées, qui sont détaillées dans le prochain chapitre.



Pour zoomer sur un secteur particulier de la carte, placez le curseur de la souris sur cette zone et utilisez la molette de la souris (ou utilisez Q et W, comme indiqué plus haut). Vous pouvez ainsi rapprocher votre point de vue pour explorer en détail le secteur concerné.

GESTION DES POINTS DE PASSAGE

Tout en maintenant la touche MAJ enfoncée, vous pouvez voir et créer différents points de passage en effectuant un clic droit sur différents emplacements de la carte. Les points de passage sont constitués de segments séparés par des cercles. Pour modifier l'un de ces segments, placez la souris au-dessus du point de passage jusqu'à le curseur se transforme en main. Déplacez la main pour déplacer la position du point de passage.



LISTES DE CONSTRUCTION

Dès que vous commencez à construire une usine, vous pouvez lancer une liste de construction d'unités. Cliquez sur la silhouette de l'usine pendant sa construction et cliquez sur les icônes d'unités pour créer une liste. Si vous maintenez la touche MAJ enfoncée en cliquant, vous pouvez placer cinq unités de ce type dans la liste. Vous pouvez également donner l'ordre à l'usine de s'améliorer et placer des unités du niveau supérieur dans la liste.



CHAPITRE 5 : VOTRE MACHINE DE GUERRE

FORMATIONS

Les formations sont un moyen très efficace de gérer des groupes importants d'unités. Pour créer une formation, sélectionnez les unités puis maintenez le bouton droit de la souris enfoncé. Tout en maintenant le bouton droit enfoncé, effectuez un clic gauche pour accéder aux différentes formations possibles. Quand vous atteignez la formation désirée, relâchez le bouton droit de la souris. CTRL + clic gauche donne l'ordre à vos unités de se placer en formation.

DONNEES : POUR GROUPEZ PLUSIEURS UNITES, SELECTIONNEZ SIMPLEMENT LES UNITES PUIS APPLUYEZ SUR CTRL + 0-9. CHAQUE CHIFFRE CORRESPONDANT A UN GROUPE, VOUS POUVEZ FORMER JUSQU'A 10 GROUPE D'UNITES.

AMELIORATION DES UNITES ET DES BATIMENTS

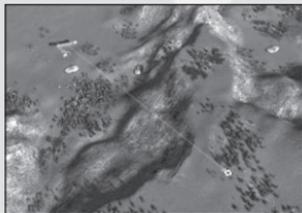
Dans Supreme Commander, il existe trois niveaux de technologie (ainsi qu'un quatrième niveau expérimental) et chacun d'entre eux déverrouille de nouvelles armes et structures. Pour atteindre le niveau de Tech supérieur, améliorez une de vos usines. Vous accéderez ainsi aux unités de ce niveau, en étant toujours capable de construire des unités du niveau inférieur.

DONNEES : AMELIORER VOS USINES NE MODIFIE PAS LE NIVEAU DE TECH DE VOS INGENIEURS. SI TOUTES VOS USINES SONT DE TECH 2, VOS INGENIEURS DE TECH 1 NE POURRONT PAS CONSTRUIRE DES STRUCTURES DE TECH 2. ILS POURRONT CEPENDANT ASSISTER LES INGENIEURS DE TECH 2.

Une fois que vous avez amélioré une usine, construisez un ingénieur du plus haut niveau de technologie possible. Ce nouvel ingénieur sera du même niveau que l'usine et vous pourrez construire des structures du niveau supérieur.

TRANSPORT DES UNITES

L'utilisation de transports constitue l'un des moyens les plus efficaces de déplacer vos unités terrestres. La capacité de chaque transport dépend de son niveau de Tech. Les unités de niveau élevé sont capables de transporter un grand nombre d'unités.



Il existe plusieurs façons d'utiliser le système des transports de Supreme Commander. La plus simple consiste à sélectionner un groupe d'unités puis de faire un clic droit sur le transport. Une fois les unités chargées dans le transport, cliquez sur l'ordre Décharger du transport puis effectuez un clic gauche sur la carte. Le transport déplacera les unités jusqu'à cet emplacement pour les décharger.

Mais les contraintes de la guerre imposent parfois le besoin d'un système plus solide. Dans ces cas-là, vous pouvez placer le point de passage d'une usine sur un emplacement éloigné de la carte puis ordonner au transport d'assister l'usine. Le transport chargera les unités au fur et à mesure de leur construction pour les emmener au point de passage, les décharger et revenir ensuite à l'usine. Le transport continuera ce processus tant que des unités seront produites.

Un troisième moyen de transporter des unités consiste à utiliser le système d'acheminement. Sélectionnez un transport, effectuez un clic gauche sur l'ordre Acheminer puis effectuez un nouveau clic gauche sur la destination du transport. Une balise d'acheminement s'affiche alors sous le transport. Sélectionnez les unités que vous souhaitez déplacer puis effectuez un clic gauche sur la balise pour les charger. Le transport chargera autant d'unités que sa capacité lui permet puis se rendra à sa destination pour les décharger. Il continuera ce processus jusqu'à ce que toutes les unités aient été transportées.

DONNEES : LES TRANSPORTS PEUVENT S'ASSISTER MUTUELLEMENT ET UTILISER UN MEME ITINERAIRE. DONNEZ SIMPLEMENT L'ORDRE A D'AUTRES TRANSPORTS D'ASSISTER LE PREMIER.

PATROUILLES

Les patrouilles constituent le meilleur moyen de détecter et d'attaquer les avancées ennemies. Vous pouvez donner l'ordre à des unités terrestres, navales et aériennes de patrouiller un emplacement choisi. Pour lancer une patrouille, sélectionnez vos unités, effectuez un clic gauche sur l'ordre Patrouiller puis effectuez un nouveau clic gauche à l'endroit de la carte où la patrouille doit s'arrêter. Pour prolonger l'itinéraire de la patrouille, maintenez la touche MAJ enfoncée puis cliquez pour ajouter des points de passage.

Si vous souhaitez voir l'itinéraire de la patrouille une fois que vos unités sont en mouvement, maintenez la touche MAJ enfoncée pendant que vos unités sont sélectionnées. Pour rallonger la patrouille, maintenez simplement la touche MAJ enfoncée puis tirez les points de passage vers un nouvel emplacement sur la carte tout en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé.

Les unités aériennes en patrouille disposent d'une quantité de carburant limitée. Lorsqu'elles manquent de carburant, elles ralentissent, deviennent difficiles à manœuvrer, mais peuvent toujours riposter. Construisez des plates-formes d'aéro-lancement sur leur itinéraire et vos appareils atterriront automatiquement pour faire le plein avant de reprendre leur patrouille. Si les plates-formes d'aéro-lancement se trouvent à un autre endroit de la carte, vous devez leur donner l'ordre manuel de se ravitailler.

ATTAQUES COORDONNEES

Les attaques coordonnées constituent une technique de guerre avancée. En utilisant ce système, vous pouvez sélectionner différents types d'unités à n'importe quel endroit de la carte pour leur donner l'ordre d'attaquer simultanément une cible désignée.

Pour donner cet ordre, assurez-vous que vos forces sont séparées en différents groupes d'attaques. Donnez l'ordre d'attaquer au premier groupe puis, tout en maintenant la touche MAJ enfoncée (pour que vous puissiez voir tous les ordres), sélectionnez le deuxième groupe et double-cliquez sur l'ordre d'attaque du premier groupe. Vos unités vont lancer une attaque coordonnée.

DEPLOIEMENT ET UTILISATION DES MISSILES

Dans Forged Alliance, il existe des missiles offensifs et des missiles défensifs. Ces derniers détruisent les missiles ennemis en approche. Vous pouvez déployer deux types de missiles : stratégiques et tactiques.

Les missiles tactiques sont de plus courte portée mais ils peuvent s'avérer très efficaces contre des concentrations d'unités ennemies. Déterminez la portée de vos missiles tactiques avant d'avoir même construit le lanceur en éloignant votre point de vue jusqu'à ce que vous distinguiez le cercle indiquant la portée effective de vos missiles.

Les missiles nucléaires ont une portée illimitée et peuvent totalement anéantir une base ennemie. Les missiles nucléaires et tactiques nécessitent de grandes quantités d'énergie et vous devez vous assurer que votre économie peut supporter cette charge avant de procéder à leur construction.

DONNEES : UNE FOIS UN LANCE-MISSILES CONSTRUIT, VOUS DEVEZ LUI DONNER L'ORDRE DE PRODUIRE DES MISSILES. SELECTIONNEZ LE LANCEUR ET CLIQUEZ SUR LE BOUTON CONSTRUIRE UN MISSILE.

BOUCLIERS

Bien que les boucliers consomment de grandes quantités d'énergie, ils procurent une excellente protection contre les munitions balistiques, telles que les bombes, les obus d'artillerie et les missiles de petite capacité. Par contre, les munitions que vous tirez traversent le bouclier afin de ne pas suspendre votre défense. Cependant, si les unités ennemies parviennent à pénétrer derrière le



bouclier, celui-ci n'est plus d'aucune utilité. Les boucliers ne fournissent pas une protection permanente puisque leur jauge décroît avec chaque coup reçu. Quand cette jauge atteint zéro, le bouclier est désactivé avant de commencer à se régénérer lentement. Il existe des versions de boucliers mobiles et fixes.

CHAPITRE 6 : LA GUERRE DES RENSEIGNEMENTS

La connaissance des capacités, des déplacements et des emplacements de votre ennemi sont des facteurs majeurs si vous souhaitez remporter la victoire. La guerre du renseignement se dispute sur plusieurs fronts, qui sont tous détaillés ici.

FURTIVITE ET DISSIMULATION

La furtivité vous permet d'être invisible aux capteurs ennemis, tels que les éclaireurs et les sites radar. Elle ne protège cependant pas d'une confirmation visuelle et si l'ennemi pénètre dans le secteur de furtivité, votre position sera révélée. Il existe des générateurs de furtivité mobiles et fixes.

D'autre part, la dissimulation vous protège d'une confirmation visuelle mais vous rend vulnérable aux radars. Certaines unités, telles que l'UBC cybranne, peuvent être améliorées avec des capacités de furtivité et de dissimulation, ce qui les rend invisibles à tous les systèmes de détection, à l'exception des omni-capteurs.

RADARS ET BROUILLAGE

Votre radar peut être amélioré à n'importe quel moment, quel que soit votre niveau Tech. Quand vous améliorez un radar, sa portée et la quantité d'informations reçues augmentent. (Gardez à l'esprit que la consommation d'énergie d'un radar augmente également lorsque vous l'améliorez). Les éclaireurs disposent de fonctions radar limitées et une stratégie efficace consiste à les envoyer très tôt vers des positions stratégiques, comme les points d'étranglement.



Certaines unités peuvent brouiller les systèmes radar ennemis en surchargeant le secteur de signaux faux-positifs qui rendent impossible la distinction entre indications authentiques et fausses alertes. Le système radar omni-capteurs est capable de neutraliser tous les efforts de contre-renseignements ennemis. Il empêche les signaux faux-positifs de saturer le radar et révèle toutes les unités et structures, qu'elles utilisent de la dissimulation ou de la furtivité.

CHAPITRE 7 : FACTIONS ET UNITES SERAPHIMES

Les Séraphimes sont une race extraterrestre vieille de 20 000 ans, qui provient du fin fond de l'espace quantique (la colonie séraphime rencontrée par les humains sur Séraphime II était composée d'exilés). Etant donnée leur connexion avec la Voie, et la profonde empathie qui en résulte, les Séraphimes sont physiquement incapables de faire du mal à un autre être intelligent. Pour faire la guerre, ils utilisent des guerriers qui ont renoncé à leurs liens avec la Voie.

Les conséquences de cette décision sont immédiates et extrêmes. Une fois le lien avec la Voie brisé, le Séraphime devient une machine à tuer dépourvue d'émotions. Mais le prix à payer va bien au-delà de cette simple perte d'émotions. Etant donné que la société séraphime repose sur la perception empathique des émotions, les guerriers séraphimes deviennent incapables de s'associer avec le reste de la société séraphime.

De plus, leurs croyances religieuses stipulent que seule une espèce peut entamer l'Ascension et atteindre la perfection grâce à la Voie. Par conséquent, tout Séraphime qui coupe les ponts avec la Voie renonce à la grâce éternelle et se damne pour l'éternité.

UNITES TERRESTRES SERAPHIMES

COMMANDEUR DE SOUTIEN DE T3 UNITE DE SOUTIEN AU COMMANDEMENT

Unité polyvalente de construction, réparation, conquête et exploitation. Equivaut à un ingénieur de T3.



ECLAIREUR DE COMBAT DE T1

Unité de reconnaissance rapide et légèrement blindée. Peut activer des champs de furtivité et de dissimulation lorsqu'elle est immobile.

SELENE



CHAR MOYEN DE T1

Char léger. Armé d'un unique canon.

THAAM



ARTILLERIE LEGERE MOBILE DE T1

Artillerie légère mobile et amphibie. Fournit un soutien indirect.

ZTHUEE



UNITE ANTIAERIEUNE MOBILE DE T1

Défense antiaérienne mobile. Efficace contre les unités aériennes de faible niveau.

IA-ISTLE



AEROCHAR DE T2

Char amphibie. Doté d'un unique canon.

YENZYNE



LANCE-MISSILES MOBILE DE T2

Lance-missiles tactique mobile relativement rapide. Ses missiles déclenchent une impulsion électromagnétique après la première explosion.

YTHISAH



CANON ANTIAERIEN MOBILE DE T2

Unité antiaérienne mobile. Dotée de canons antiaériens.

IASHAVOH



ROBOT D'ASSAUT DE T2

Robot d'assaut légèrement blindé. Efficace contre les unités ennemies équivalentes.

ILSHAVOH



ARTILLERIE LOURDE MOBILE DE T3

Artillerie lourde mobile. Ses obus infligent des dégâts modérés à l'impact, puis relâchent une créature d'énergie qui attaque toute unité à portée.

SUTHANUS



ROBOT SNIPER DE T3

Robot sniper légèrement blindé et rapide. Armé d'un fusil à énergie très puissant.

USHA-AH



CHAR DE SIEGE DE T3

Char de siège amphibie. Armé d'un canon Thau à cadence lente, de canons automatiques et d'un lance-torpille.

O THUUM



GENERATEUR DE BOULIER MOBILE DE T3

Générateur mobile de bouclier. Offre une vaste zone de protection.

ATHANAH



ROBOT D'ASSAUT EXPERIMENTAL DE T4-X

Arme à double effet. Dans sa forme initiale, le robot utilise un laser à phasons dévastateur. Lorsque l'unité principale est détruite, elle libère une féroce créature d'énergie quantique.

YTHOTHA



UNITES AERIENNES SERAPHIMES

ECLAIREUR AERIEN DE T1

Eclaireur aérien standard.

SELE-ISTLE



INTERCEPTEUR DE T1

Chasseur aérien rapide et maniable. Armé d'un canon automatique.

IA-ATHA



BOMBARDIER D'ATTAQUE DE T1

Bombardier tactique rapide et légèrement blindé.

SINNVE



TRANSPORT AERIEN LEGER DE T1

Transport aérien de base.

VISH



VAISSEAU DE COMBAT DE T2

Vaisseau d'attaque lourdement blindé. Doté de quatre canons phasiques lourds automatiques.

VULTHOD



BOMBARDIER-TORPILLEUR DE T2

Bombardier-torpilleur. Doté de trois torpilles Cavitation.

UOSIQZ



TRANSPORT AERIEN DE T2

Transport aérien intermédiaire.

VISHALA



CHASSEUR/BOMBARDIER DE T2

Unité aérienne d'interception et de bombardement. Armée de deux armes antiaériennes et d'une bombe tactique.

NOTHA



AVION-ESPION DE T3

Avion-espion rapide et maniable. Equipé d'un radar et d'un sonar.

IASELEN



CHASSEUR DE SUPERIORITE AERIENNE DE T3

Chasseur aérien supérieur. Conçu pour attaque n'importe quelle cible aérienne.

IAZYNE



BOMBARDIER STRATEGIQUE DE T3

Bombardier stratégique supérieur. Inflige d'importants dégâts sur une zone ou une cible unique.

SINNTHA



BOMBARDIER EXPERIMENTAL DE T4-X

Enorme bombardier capable de détruire des bases entières. Doté d'une bombe stratégique expérimentale et de quatre canon automatiques antiaériens.

AHWASSA



UNITES NAVALES SERAPHIMES

FREGATE DE T1

Unité navale de base. Armée d'un canon automatique et d'un canon automatique antiaérien.

HAU-ESEL



SOUS-MARIN D'ATTAQUE DE T1

Sous-marin d'attaque de base.

SOU-ISTLE



CROISEUR DE T2

Unité navale intermédiaire. Equipée de canons antiaériens, d'un lance-missiles tactique et d'un système de défense antimissile tactique.

ITHALUA



DESTROYER DE T2

Chasseur de sous-marins spécialisé. Equipé d'un lance-torpilles, d'armes à faisceau antinavires et d'une défense antitorpilles.

UASHAVOH



CUIRASSE DE T3

Navire supérieur. Armé de trions canons lourds Quaronon, de deux canons antiaériens, de deux systèmes de défense antimissiles tactiques et d'un lance-missiles stratégique.

HAUTHUUM



PORTE-AVIONS DE T3

Peut entreposer, transporter et réparer les unités aériennes. Doté de deux paires de canons automatiques antiaériens.

IAVISH



CHASSEUR DE SOUS-MARINS DE T3

Chasseur de sous-marins spécialisé. Equipé de trois tubes lance-torpilles, de deux systèmes de défense antitorpilles et d'un canon automatique antiaérien (pour la surface).

YATHSOU



STRUCTURES DE DEFENSE SERAPHIMES

POINTE DE DEFENSE DE T1

Tourelle défensive de base. Conçue pour l'attaque des unités terrestres et navales. Ne peut pas attaquer les unités aériennes ou immergées.

UTTAUS



DEFENSE ANTIAERIENNE DE T1

Tourelle antiaérienne. Conçue pour l'attaque des unités aériennes de faible niveau.

IALLA



LANCE-TORPILLES DE T1

Système de défense antinaval.

SOU-ATHA



PAN DE MUR DE T1

Limite les mouvements des unités ennemies. Offre une protection légère contre les tirs ennemis.



POINTE DE DEFENSE DE T2

Tourelle de défense lourdement blindée. Conçue pour l'attaque des unités aériennes et navales. Ne peut pas attaquer les unités aériennes ou immergées.

UTTAUSHALA



CANON ANTIAERIEN DE T2

Tourelle de défense antiaérienne. Conçue pour attaquer les unités aériennes intermédiaires.

SINNATHA



DEFENSE ANTI-MISSILES TACTIQUES DE T2

Système de défense antimissiles. La protection qu'il offre se limite à sa zone opérationnelle.

YTHISATHA



LANCE-MISSILES TACTIQUE DE T2

Système de défense antinaval. Conçu pour l'attaque de toutes les unités navales.

YTHIS



LANCE-TORPILLES DE T2

Système de défense antinaval. Utilise un système à torpilles.

UOSTHU



GENERATEUR DE BOUCLIER DE T2

Génère un champ de protection autour des unités et structures situées dans sa zone d'effet. Peut être amélioré.

ATHA



SITE D'ARTILLERIE DE T2

Batterie d'artillerie stationnaire à tir rapide. Conçue pour attaquer les unités lentes et les structures immobiles.

ZTHUTHAAM



BALISE D'AERO-LANCEMENT DE T2

Ravitaille et répare la plupart des petites unités aériennes. Les patrouilles aériennes l'utilisent automatiquement.

IATHU-UHTHE



DEFENSE ANTIAERIEENNE DE T3

Tourelle antiaérienne supérieure. Conçue pour la destruction de toutes les unités aériennes.

IATHU-IOZ



DEFENSE ANTIMISSILE STRATEGIQUE DE T3

Défense antimissiles stratégique. La protection qu'il offre se limite à sa zone opérationnelle.

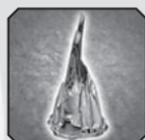
YTHISIOZ



LANCE-MISSILES STRATEGIQUE DE T3

Lance-missiles stratégique. L'unité doit recevoir l'ordre de construire ses missiles. Leur construction coûte des ressources.

HASTUE



GENERATEUR DE BOUCLIER LOURD DE T3

Génère un bouclier lourd autour des unités et structures situées dans sa zone d'effet.

ATHANUHTHE



SITE D'ARTILLERIE LOURDE DE T3

Batterie d'artillerie lourde stationnaire. Sa portée, sa précision et sa puissance sont excellentes. Consomme des ressources.

HOVATHAM



ARCHE QUANTIQUE DE T3

Permet d'appeler des commandeurs de soutien.

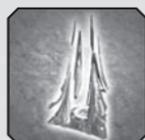
AEZTHU-UHTHE



LANCE-MISSILES STRATEGIQUE DE T4-X

Lance-missiles stratégique. Le missile tire est tellement gros qu'il faut deux défenses antimissiles stratégiques pour le détruire.

YOLONA OSS



UNITES DE CONSTRUCTION SERAPHIME

INGENIEUR DE T1

Unité T1 amphibie polyvalente de construction, réparation, capture et exploitation.

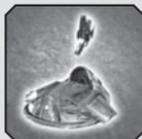
IYA-ISTLE



USINE TERRESTRE DE T1

Construit des unités terrestres de Tech 1. Peut être améliorée.

HETHIYA



USINE AERIENNE DE T1

Construit des unités aériennes de Tech 1. Peut être améliorée.

IA-IYA



USINE NAVALE DE T1

Construit des unités navales de Tech 1. Peut être améliorée.

UOSIYA



INGENIEUR DE T2

Unité T2 amphibie polyvalente de construction, réparation, capture et exploitation.

IYA



USINE TERRESTRE DE T2

Construit des unités terrestres de Tech 2. Peut être améliorée.

HETHIYA



USINE AERIENNE DE T2

Construit des unités aériennes de Tech 2. Peut être améliorée.

IA-IYA



USINE NAVALE DE T2

Construit des unités navales de Tech 2. Peut être améliorée.

UOSIYA



INGENIEUR DE T3

Unité T3 amphibie polyvalente de construction, réparation, capture et exploitation.

IYATHUUM



USINE TERRESTRE DE T3

Construit des unités terrestres de Tech 3. Peut être améliorée.

HETHIYA



USINE AERIENNE DE T3

Construit des unités aériennes de Tech 3. Peut être améliorée.

IA-IYA



USINE NAVALE DE T3

Construit des unités navales de Tech 3. Peut être améliorée.

UOSIYA



GESTION DES RESSOURCES DES SERAPHIMES

GENERATEUR D'ENERGIE DE T1

Génère de l'énergie. A construire près des autre structures pour un bonus de contiguïté.

UYA-IYA



USINE A HYDROCARBURES DE T1

Génère de l'énergie. A construire sur les gisements d'hydrocarbures et près des autres structures pour un bonus de contiguïté.

UYA-ATOH



STOCKAGE D'ENERGIE DE T1

Stocke de l'énergie. A construire près des générateurs d'énergie pour un bonus de contiguïté.

VISHUYAL



EXTRACTEUR DE MASSE DE T1

Extrait de la masse. Doit être placé sur un gisement de masse. A construire près des autres structures pour un bonus de contiguïté. Peut être amélioré.

HYALATOH



STOCKAGE DE MASSE DE T1

Stocke de la masse. A construire près des extracteurs ou des fabricateurs pour un bonus de contigüité.

VISHYAL



FABRICATEUR DE MASSE DE T2

Produit de la masse. Nécessite de grandes quantités d'énergie. A construire près des autres structures pour un bonus de contigüité.

HYALIYA



GENERATEUR D'ENERGIE DE T2

Générateur d'énergie intermédiaire. A construire près des autres structures pour un bonus de contigüité.

UYA-IYA



EXTRACTEUR DE MASSE DE T2

Extracteur de masse intermédiaire. Doit être placé sur un gisement de masse. A construire près des autres structures pour un bonus de contigüité. Peut être amélioré.

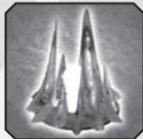
HYALATOH



GENERATEUR D'ENERGIE DE T3

Générateur d'énergie supérieur. A construire près des autres structures pour un bonus de contigüité.

UYA-IYA



EXTRACTEUR DE MASSE DE T3

Extracteur de masse supérieur. Doit être placé sur un gisement de masse. A construire près des autres structures pour un bonus de contigüité.

HYALATOH



FABRICATEUR DE MASSE DE T3

Fabricateur de masse supérieur. Nécessite de grandes quantités d'énergie. A construire près des autres structures pour un bonus de contigüité.

HYALIYA



UNITES DE RENSEIGNEMENTS DES SERAPHIMES

SYSTEME RADAR DE T1

Système radar de faible portée. Détecte les unités terrestres et aériennes. Peut être amélioré.

ESEL



SYSTEME SONAR DE T1

Système sonar de faible portée. Détecte les unités navales. Peut être amélioré.

SHOU



SYSTEME RADAR DE T2

Système radar de portée moyenne. Détecte les unités terrestres et aériennes. Peut être amélioré.

SELE-ESEL



SYSTEME SONAR DE T2

Système sonar de portée moyenne. Détecte les unités navales. Peut être amélioré.

SHOU-ESEL



GENERATEUR DE CHAMP DE FURTIVITE DE T2

Génère un champ de furtivité. Masque les unités et les structures dans sa zone d'effet. Ne fonctionne pas contre les senseurs optiques et les omni-capteurs.

SELE-IOZ



CENTRALE D'OMNI-CAPTEURS DE T3

Système de surveillance très élaboré. Fournit une couverture radar et sonar optimale. Neutralise les systèmes de renseignement ennemis.

AEZESEL



CHAPITRE 8 : MULTIJOUEUR & ESCARMOUCHE

Forged Alliance vous permet de jouer en mode Multijoueur et Escarmouche. Ces deux modes de jeu sont accessibles à partir du menu principal et ils ont certaines caractéristiques en commun. (Plus d'informations sur le mode Multijoueur sont disponibles plus loin dans cette section.)

Voici ce que vous devez savoir pour jouer à chacun de ces modes. Toutes ces options peuvent être activées par l'hôte de la partie.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Assassinat : détruire le(s) commandeur(s) ennemi(s).

Annihilation : détruire les unités ennemies.

Suprématie : détruire les structures, les ingénieurs et les commandeurs ennemis.

Sans fin : jouez en mode Escarmouche aussi longtemps que vous le voulez.

BROUILLARD DE GUERRE

Exploré : le terrain est révélé.

Inexploré : le terrain est inexploré.

Aucun : vision globale de la carte.

LIMITE D'UNITES

Détermine le nombre maximum d'unités que chaque joueur peut commander.

Remarque : lors des parties en mode Multijoueur, tous les joueurs doivent appuyer sur le bouton Prêt pour que la partie commence. Ceci n'est pas nécessaire en mode Escarmouche.

SERVICE MULTIJOUEUR EN LIGNE

Le service multijoueur gratuit de Forged Alliance, GPGnet, est automatiquement installé quand vous procédez à l'installation du jeu. GPGnet vous permet d'affronter des adversaires à travers le monde. Accueillez et trouvez des parties, sauvegardez une liste d'amis, construisez un clan et surveillez votre progression grâce à de multiples classements intégrés gratuits.

Pour commencer à jouer en ligne, cliquez simplement sur Multijoueur dans le menu principal. GPGnet se lancera.

Pour jouer à Forged Alliance en multijoueur, la première étape consiste à créer un compte. Il faut que vous déterminiez un nom de compte (choisissez bien puisque qu'il deviendra également votre nom de jeu), une adresse e-mail valide et votre numéro de clé CD de Supreme Commander.

Une fois que vous êtes connecté à GPGnet, vous pouvez plonger directement au cœur de l'action.

ACCUEILLIR UNE PARTIE PERSONNALISEE

Quand vous choisissez d'accueillir une partie personnalisée, vous pouvez choisir tous les paramètres de la partie, comme les conditions de victoire, la carte et le nombre de joueurs à accueillir. Tout d'abord, cliquez sur Accueillir une partie personnalisée. Tout d'abord, choisissez un nom pour votre partie. Vous accéderez à l'accueil de Forged Alliance pour sélectionner vos paramètres et commencer à jouer dès que prêt.

REJOINDRE UNE PARTIE PERSONNALISEE

Vous pouvez accéder à une liste de parties à rejoindre en les classant selon différents critères tels que le nombre de joueurs, la carte, etc. Effectuez un clic gauche sur le nom de la partie dans la liste puis cliquer Rejoindre la partie ou double-cliquez sur le nom de la partie pour accéder à l'accueil de la partie.

PARTIES CLASSEES

GPGnet propose des parties anonymes automatiques, ce qui permet aux joueurs de classements et niveaux équivalents de s'affronter. Tout d'abord, cliquez sur le bouton Jouer une partie classée, sélectionnez vos options de recherche (en précisant vos appréciations sur chaque carte), puis choisissez une faction. Ensuite, le système commencera à chercher un joueur correspondant à votre niveau et aux options que vous avez choisies. Dès qu'une partie est trouvée, vous pouvez affronter votre adversaire.

Les parties classées utilisent les options et les conditions de victoire par défaut, et le service en ligne sélectionne automatiquement une carte selon les préférences de chaque joueur. Aucun joueur ne peut imposer une carte en particulier pour une partie. Vous ne connaissez pas votre adversaire avant le début de la partie (les parties classées sont anonymes), il est choisi parmi tous les joueurs disponibles.

PARTIES D'EQUIPES ARRANGÉES

Les parties d'équipes arrangées permettent à votre groupe d'amis de localiser et de défier d'autres équipes de joueurs sur des parties classées.

Tout d'abord, cliquez sur Parties d'équipes arrangées et invitez des joueurs à rejoindre votre équipe. Une fois que votre groupe est constitué, GPGnet vous met automatiquement en relation avec une équipe de niveau équivalent.

CLASSEMENTS

GPGnet enregistre automatiquement les victoires, les défaites, les matchs nuls et d'autres statistiques pour créer les classements officiels de Supreme Commander de chaque joueur, selon ses performances en Parties classées et en Parties d'équipes arrangées. Les classements sont basés sur un système d'évaluation ELO modifié, similaire à celui des échecs. Pour résumer, si vous remportez des parties, votre classement s'améliore et si vous perdez des parties, votre classement se dégrade. De plus, si vous battez des adversaires mieux classés ou que vous perdez contre des adversaires moins bien classés, votre classement augmente ou baisse plus vite, selon votre performance.

GPGnet permet également aux joueurs de se défier au classement officiel de Supreme Commander, qui permet de grimper les échelons en remportant des parties classées. Les classements sont mis à jour en direct, au fur et à mesure des parties.

CANAUX DE DISCUSSION & MESSAGES PRIVES

En plus des parties automatiques, GPGnet permet à ses utilisateurs de discuter entre eux et même de créer leurs propres salles de discussion. Pour rejoindre une discussion, cliquez simplement sur le bouton Discussion. Pour créer votre propre salle de discussion, saisissez /join "nom de la salle" (sans guillemets) dans la zone de saisie du texte. Si vous connaissez le nom d'une salle privée, vous pouvez y accéder en saisissant /join "nom de la salle" (sans guillemets) pour accéder à cette salle en particulier. Vous pouvez afficher une liste de toutes les commandes de discussion disponibles en saisissant un slash (/) dans la zone de saisie du texte.

Vous pouvez également envoyer des messages privés à n'importe quel autre joueur en effectuant un clic droit sur son nom et en sélectionnant Message privé. Ces messages s'ouvrent dans une fenêtre séparée, ce qui permet de discuter en privé avec le destinataire.

DONNEES : TOUTES LES MISES A JOUR S'EFFECTUENT PAR GPGNET. QUAND VOUS VOUS CONNECTEZ A GPGNET, VOS FICHIERS SONT AUTOMATIQUEMENT ANALYSES POUR ETRE COMPARES A LA VERSION LA PLUS RECENTE. SI UNE MISE A JOUR EST DISPONIBLE, ELLE EST TELECHARGEE ET INSTALLEE AUTOMATIQUEMENT.

AMIS & CLANS

GPGnet permet à tous les joueurs de créer une liste d'amis pour que vous puissiez voir si vos amis sont connectés. Tous les joueurs peuvent également créer leur propre clan et inviter d'autres personnes à rejoindre leur clan. Les clans bénéficient de plusieurs avantages, notamment l'accès à une salle de discussion permanente réservée aux membres du clan.

PARTIES EN RESEAU LOCAL

Pour rejoindre une partie multijoueur sur un réseau local, cliquez sur Multijoueur > Réseau local > Accueillir dans le menu principal du jeu. Vous devez ensuite choisir un nom, qui apparaîtra à l'accueil et pendant la partie. Si vous accueillez la partie, vous accéderez à l'accueil pour régler les paramètres de la partie (carte, conditions de victoire, etc.).

Pour rejoindre une partie en réseau local, choisissez un nom, sélectionnez une partie disponible dans la liste et cliquez sur Rejoindre. Vous accéderez automatiquement à l'accueil de la partie, où vous pourrez choisir votre couleur et votre faction, pour ensuite signaler que vous êtes prêt à jouer.

Veillez consulter le fichier Lisezmoi.txt pour obtenir des informations complémentaires sur les fonctions multijoueur.

CRÉDITS

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) - T-J 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

CONTRAT DE LICENCE UTILISATEUR

Avant d'installer le Logiciel, vous devez prendre connaissance des conditions et termes de la licence d'utilisation qui vous est consentie par la société THQ.

En installant le logiciel, vous reconnaissez avoir pris connaissance de la présente licence et en acceptant l'ensemble des conditions. A défaut d'acceptation de ces conditions, toute installation, utilisation et copie du Logiciel est strictement interdite.

I. DROITS D'AUTEUR ET OCTROI DE LICENCE

a. droits d'auteur et droits voisins

Les droits d'auteur et droits voisins associés au logiciel, à sa documentation, et à tout autre élément composant le produit fourni par THQ, notamment les titres, thèmes, objets, personnages, noms de personnage, scénario, dialogues, phrases d'accroche, lieux, décors, textes, effets spéciaux, enregistrements audio et séquences d'images, (ci-après dénommés ensemble « Le Logiciel ») sont la propriété de THQ ou de ses fournisseurs.

Le Logiciel est protégé par la législation et les traités internationaux sur les droits d'auteurs et droits voisins et par toutes les législations nationales applicables. Ce Logiciel doit donc être traité comme tout élément protégé par des droits de propriété intellectuelle.

b. Octroi de licence

THQ vous octroie une licence d'utilisation personnelle, non exclusive, et incessible (la « Licence ») qui vous autorise à installer le logiciel sur un seul disque dur et ce conformément aux restrictions et limitations définies au paragraphe 2 ci-après.

Il ne vous est consenti aucun droit d'utilisation des éléments associés au Logiciel (comprenant notamment les titres, thèmes, objets, personnages, noms de personnage, scénario, dialogues, phrases d'accroche, lieux, décors, textes, effets spéciaux, enregistrements audio et séquences d'images) si ce n'est aux fins d'utilisation normale du Logiciel dans lesquels ces éléments sont inclus et ce dans des conditions conformes aux termes de la présente licence.

Vous n'êtes PAS autorisé à concéder l'utilisation du Logiciel sous licence, ni à vendre, louer ou transférer le Logiciel (ni aucun de ses éléments constitutifs tels que les enregistrements audio ou les échantillons contenus dans ce DVD-ROM) à aucun tiers. Vous vous interdisez d'effectuer toute altération, modification ou adaptation de tout ou partie du Logiciel et de sa documentation.

Tous les droits qui ne vous sont pas octroyés expressément dans le cadre de la présente Licence sont des droits réservés de THQ.

2. UTILISATION AUTORISEE ET RESTRICTIONS

La présente licence vous autorise à installer et utiliser le Logiciel sur un seul ordinateur et un seul écran à la fois. Vous ne devez donc pas installer le Logiciel sur un ordinateur ou un système donnant un accès électronique à ce logiciel à plus d'UN utilisateur. Vous êtes autorisé à réaliser UNE copie du Logiciel sous forme lisible par la machine, à des fins de sauvegarde uniquement, sachant que ladite copie ne devra être conservée que sur un ordinateur à la fois.

La copie de sauvegarde doit contenir toutes les informations relatives au droit d'auteur et de reproduction contenus dans l'original. Sous réserve des dispositions légales applicables et des conditions de la présente Licence, vous n'êtes pas autorisé à reproduire, décompiler le logiciel, à en recomposer l'ingénierie amont, ni à le désassembler, le modifier, le louer, le prêter ni le distribuer en tout ou partie sur aucun réseau d'aucune sorte. En outre, vous n'êtes pas autorisé à traduire le code-objet du Logiciel en code source sauf dans les conditions strictement définies par la loi. Dans l'hypothèse où vous souhaiteriez obtenir des informations permettant de mettre en œuvre l'interopérabilité du Logiciel, vous vous engagez à consulter préalablement et avant toute décompilation THQ pour savoir si ces informations ne sont pas facilement et rapidement accessibles. Les droits que vous confère la présente Licence seront résiliés automatiquement, sans préavis de la part de THQ, si vous manquez à l'une quelconque des obligations qui vous incombent au titre de la présente Licence. Vous n'êtes pas autorisé à reproduire la documentation Utilisateur accompagnant le Logiciel. Le Logiciel ne peut être utilisé que sur UN ordinateur.

3. LIMITATION DE GARANTIE SUR LOGICIEL

Le Logiciel est fourni « EN L'ETAT » et sans garantie d'aucune sorte : THQ et le(s) concessionnaire(s) de THQ sont (dans le cadre des points 3 et 4, THQ et le(s) concessionnaire(s) de THQ sont dénommés collectivement « THQ ») REJETTENT EXPRESSEMENT TOUTE GARANTIE ET/OU CONDITIONS, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS, NOTAMMENT LES GARANTIES ET/OU CONDITIONS IMPLICITES DE BONNE VENTE OU DE QUALITE A L'EMPLOI. THQ NE GARANTIT PAS QUE LES FONCTIONS CONTENUES DANS LE LOGICIEL DE THQ REpondront A VOS EXIGENCES NI QUE LE FONCTIONNEMENT DU LOGICIEL DE THQ NE SERA PAS INTERROMPU NI QU'IL SERA EXEMPT D'ERREURS, NI QUE LES EVENTUELS DEFAUTS SERONT CORRIGES. EN OUTRE, THQ NE DONNE AUCUNE GARANTIE NI NE FAIT AUCUNE DECLARATION CONCERNANT L'UTILISATION OU LES RESULTATS DE L'UTILISATION DU LOGICIEL THQ OU DE SA DOCUMENTATION ET LEUR EXACTITUDE, PRECISION, FIABILITE OU AUTRE CARACTERISTIQUE. AUCUNE INFORMATION NI AUCUN AVIS DONNE ORALEMENT OU PAR ECRIT PAR THQ OU PAR UN REPRESENTANT AUTORISE DE THQ NE CONSTITUERA UNE GARANTIE NI N'ENTENDRA EN QUELQUE FACON QUE CE SOIT LE CADRE DE LA PRESENTE GARANTIE. EN CAS DE DEFAILLANCE DU LOGICIEL THQ, VOUS (ET NON THQ NI SON REPRESENTANT AUTORISE) PRENDREZ INTEGRALEMENT A VOTRE CHARGE TOUTS LES FRAIS NECESSAIRES AU DEPANNAGE, A LA REPARATION OU A LA CORRECTION DES DEFAUTS, CERTAINES JURIDICTIONS NE PERMETTANT PAS L'EXCLUSION DE GARANTIES, VOUS POUVEZ NE PAS ETRE CONCERNE PAR L'EXCLUSION ENONCEE CI-DESSUS. LES TERMES DE LA PRESENTE EXCLUSION DE GARANTIE SONT SANS PREJUDICE DES DROITS LEGAUX DES CONSOMMATEURS QUI FERONT L'ACQUISITION DE PRODUITS THQ AUTREMENT QUE DANS LE CADRE D'UNE ACTIVITE PROFESSIONNELLE NI NE LIMITENT NI N'EXCLUENT AUCUNE RESPONSABILITE EN CAS DE DECES OU DE DOMMAGE CORPOREL QUI POURRAIT DECOULER D'UNE NEGLIGENCE DE LA PART DE THQ. DANS TOUTE JURIDICTION QUI N'AUTORISE PAS L'EXCLUSION DES GARANTIES ET QUI VOUS AUTORISE

GARANTIE LIMITEE

35

A RETOURNER LE PRODUIT DEFECTUEUX, VOUS POUVEZ RETOURNER LE PRODUIT A THQ DANS LES CONDITIONS DEFINIES AU PARAGRAPHE « GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS ».

4. LIMITATION DE RESPONSABILITE

THQ NE POURRA EN AUCUN CAS, Y COMPRIS EN CAS DE NEGLIGENCE, ETRE TENU POUR RESPONSABLE DE DOMMAGES FORTUITS INDIRECTS, SPECIAUX OU AUTRES QUI POURRAIENT DECOULER DE LA PRESENTE LICENCE OU S'Y RAPPORTER. CERTAINES JURIDICTIONS N'AUTORISANT PAS LA LIMITATION DE REponsABILITE POUR LES DOMMAGES FORTUITS OU INDIRECTS, VOUS POUVEZ NE PAS ETRE CONCERNE PAR LA PRESENTE LIMITATION. Les dommages-intérêts dont THQ pourrait être redevable envers vous ne pourront en aucun cas dépasser le montant du prix d'achat payé pour le Logiciel. Vous vous engagez à charger et à utiliser le Logiciel à vos propres risques et cet engagement libère THQ de toute responsabilité envers vous (sauf en cas de décès ou de dommage corporel qui surviendrait par suite d'une négligence de THQ), notamment pour tout manque à gagner ou perte indirecte qui pourrait découler de votre utilisation du logiciel ou de votre incapacité à l'utiliser ou de toute erreur ou défaillance qu'il pourrait contenir, que celle-ci soit due à une négligence ou à toute autre cause non prévue ici.

5. RESILIATION

La licence sera résiliée automatiquement, sans préavis de THQ, si vous manquez aux obligations qui vous incombent au titre de la présente Licence. Des la résiliation, vous devrez détruire le DVD-ROM sur lequel aura été enregistré le Logiciel et devrez retirer définitivement tout élément du Logiciel qui aura pu être chargé sur le disque dur de l'ordinateur doant vous avez le contrôle.

6. LOI APPLICABLE

La présente Licence sera régie par la loi de la République française. Dans l'éventualité où un tribunal ayant compétence conclurait à l'inapplicabilité de l'une ou de plusieurs de ses dispositions, le reste de la présente Licence restera entièrement applicable.

7. INTEGRALITE DU CONTRAT

La présente Licence constitue l'intégralité du contrat conclu entre les parties concernant l'utilisation du Logiciel. Elle annule et remplace tous les accords antérieurs ou existants concernant son objet. Aucune modification de la présente qui n'aura pas été établie par écrit et signé par THQ n'aura aucune force exécutoire.

Toute pratique qui s'écarterait des dispositions du présent contrat ne pourra valoir renonciation de la part de THQ à demander l'application des dispositions du présent contrat.

THQ et le logo THQ sont des marques commerciales et/ou des marques déposées de THQ Inc. Tous droits réservés.

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Dans toute juridiction qui n'autorise pas l'exclusion des garanties et qui vous autorise à retourner le produit défectueux, THQ France garantit ce disque contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant cette période de garantie, THQ France remplacera ou réparera gratuitement le disque défectueux sur présentation du justificatif d'achat, du produit et de l'emballage original.

N'oubliez pas de bien mentionner vos nom, adresse complète et numéro de téléphone. Merci de donner une brève description des défauts constatés.

Les disques retournés sans facture ou après expiration de la durée de garantie seront, au choix de THQ France, soit réparés, soit remplacés aux frais du client après acceptation préalable d'un devis.

Cette garantie ne jouera pas si ce disque a été endommagé par négligence, accident, usage abusif ou s'il a été modifié après son acquisition, et plus généralement si le produit a été utilisé dans des conditions non conformes à celles autorisées par la présente licence. La garantie est également exclue dans l'hypothèse où le numéro de série du produit aurait été effacé ou altéré.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez expédier le disque avec un double de votre facture d'achat en recommandé et en port payé à :

Service clientèle:

THQ France
1, rue Saint Georges
75 009 PARIS

© 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.

36

GARANTIE LIMITEE

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 11° 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 14h 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

ORDRES

REPARER.....	R
EXPLOITER.....	E
PATROUILLER.....	P
ATTAQUER.....	A
CAPTURER.....	C
ARRÊTER.....	S
PLONGER.....	D
ACHEMINER.....	F
GARDER/ASSISTER.....	J
TRANSPORTER.....	U
UNITÉ EN PAUSE.....	Z
SUICIDE DES UNITÉS SÉLECTIONNÉES.....	CTRL + K
LANCER UN MISSILE TACTIQUE.....	L
NUCLÉAIRE.....	N
ACTIVER LE MODE CONSTRUCTION.....	B
FAIRE DEFILER LES STATUTS DE TIR.....	CROCHET GAUCHE
SE DÉPLACER.....	M

GROUPES

RAPPELER LE GROUPE 1.....	1
RAPPELER LE GROUPE 2.....	2
RAPPELER LE GROUPE 3.....	3
RAPPELER LE GROUPE 4.....	4
RAPPELER LE GROUPE 5.....	5
RAPPELER LE GROUPE 6.....	6
RAPPELER LE GROUPE 7.....	7
RAPPELER LE GROUPE 8.....	8
RAPPELER LE GROUPE 9.....	9
RAPPELER LE GROUPE 10.....	0
DÉFINIR LE GROUPE 1.....	CTRL + 1
DÉFINIR LE GROUPE 2.....	CTRL + 2
DÉFINIR LE GROUPE 3.....	CTRL + 3
DÉFINIR LE GROUPE 4.....	CTRL + 4
DÉFINIR LE GROUPE 5.....	CTRL + 5
DÉFINIR LE GROUPE 6.....	CTRL + 6
DÉFINIR LE GROUPE 7.....	CTRL + 7
DÉFINIR LE GROUPE 8.....	CTRL + 8
DÉFINIR LE GROUPE 9.....	CTRL + 9
DÉFINIR LE GROUPE 10.....	CTRL + 0

CAMERAS

RAPPROCHER LA VUE.....	Q
ÉLOIGNER LA VUE Q.....	W
RAPPROCHER LA VUE RAPIDEMENT.....	MAJ + Q
ÉLOIGNER LA VUE RAPIDEMENT.....	MAJ + W
SUIVRE UNE UNITÉ.....	T
SUIVRE UNE UNITÉ SUR LA MINICARTE.....	CTRL + MAJ + T
SUIVRE UNE UNITÉ SUR UN 2E ÉCRAN.....	CTRL + ALT + T
REINITIALISER LA CAMERA.....	V
VOIR COMMANDEUR.....	ALT + VIRGULE
VOIR INGÉNIEUR INACTIF.....	ALT-POINT
FAIRE PIVOTER LA CAMERA AU NIVEAU DU SOL.....	BARRE D'ESPACE

SELECTION

SÉLECTIONNER TOUTES LES UNITÉS AÉRIENNES.....	CTRL + A
SÉLECTIONNER TOUTES LES UNITÉS NAVALES.....	CTRL + S
SÉLECTIONNER TOUTES LES UNITÉS TERRESTRES.....	CTRL + L
SÉLECTIONNER TOUS LES INGÉNIEURS.....	CTRL + B
SÉLECTIONNER L'INGÉNIEUR INACTIF LE PLUS PROCHE.....	ALT-POINT
FAIRE DEFILER LES INGÉNIEURS INACTIFS.....	MAJ + POINT
SÉLECTIONNER LE COMMANDEUR.....	ALT + VIRGULE
SÉLECTIONNER TOUS LES BATIMENTS ET UNITÉS.....	CTRL + X
SÉLECTIONNER TOUS LES BATIMENTS ET UNITÉS À L'ÉCRAN.....	CTRL + C
SÉLECTIONNER TOUS LES INGÉNIEURS À L'ÉCRAN.....	CTRL + POINT
SÉLECTIONNER TOUTES LES USINES À L'ÉCRAN.....	CTRL + H
SÉLECTIONNER L'USINE LA PLUS PROCHE.....	H
SÉLECTIONNER L'USINE TERRESTRE LA PLUS PROCHE.....	CTRL + MAJ + L
SÉLECTIONNER L'USINE AÉRIENNE LA PLUS PROCHE.....	CTRL + MAJ + A
SÉLECTIONNER L'USINE NAVALE LA PLUS PROCHE.....	CTRL + MAJ + S

INTERFACE

AFFICHER L'INTERFACE.....	CTRL + ALT + FI
AFFICHER LES JAUGES DE VIE.....	ALT + L
ACTIVER TOUTS LES AFFICHAGES.....	CTRL + W
CHANGER LE NOM DE L'UNITÉ.....	CTRL + N
ACTIVER L'ÉCRAN PARTAGE.....	ORIGINE
DÉSACTIVER L'ÉCRAN PARTAGE.....	FIN
REMONTER DANS LA DISCUSSION (PAR PAGE).....	PAGE HAUT
DESCENDRE DANS LA DISCUSSION (PAR PAGE).....	PAGE BAS
FAIRE DEFILER L'HISTORIQUE DU CHAT.....	
VERS LE HAUT (PAR LIGNE).....	MAJ + PAGE PREC
FAIRE DEFILER L'HISTORIQUE DU CHAT.....	
VERS LE BAS (PAR LIGNE).....	MAJ + PAGE SUIV
FAIRE PIVOTER LA PRÉSENTATION.....	MAJ + FLECHE HAUT
FAIRE PIVOTER LA PRÉSENTATION.....	MAJ + FLECHE BAS
AFFICHER LES RACCOURCIS.....	F1
AFFICHER LES SCORES.....	F2
AFFICHER LE REGISTRE DES TRANSMISSIONS.....	F3
AFFICHER LA FENÊTRE DE DIPLOMATIE.....	F4
PLACER UN PING D'ALERTE AU NIVEAU DU POINTEUR.....	F5
PLACER UN PING DE MOUVEMENT AU NIVEAU DU POINTEUR.....	F6
PLACER UN PING D'ATTAQUE AU NIVEAU DU POINTEUR.....	F7
PLACER UN MARQUEUR AU NIVEAU DU POINTEUR.....	F8
DÉPLACER LE MARQUEUR.....	MAJ-CLIC GAUCHE
EFFACER LE MARQUEUR.....	CTRL-MAJ-CLIC DROIT
ACCÉDER AU MENU PRINCIPAL.....	F10
AFFICHER LA FENÊTRE DE CONNECTIVITÉ.....	FI

JEU

JEU EN PAUSE.....	PAUSE
CAPTURE D'ÉCRAN.....	CTRL + F
AUGMENTER LA VITESSE DE JEU.....	NUM MOINS
REDUIRE LA VITESSE DE JEU.....	NUM PLUS
REINITIALISER LA VITESSE DE JEU.....	NUM MULTIPLIE

CODE D'INSTALLATION DE SUPREME COMMANDER : FORGED ALLIANCE

Ne perdez pas ce numéro ! Cette clé CD est nécessaire pour utiliser ce logiciel !

Windows et le bouton Démarrer de Windows Vista sont des marques du groupe Microsoft, et Games for Windows et le logo du bouton Démarrer de Windows Vista sont utilisés sous licence de Microsoft.