



Games  
for Windows®



# SUPREME<sup>TM</sup> COMMANDER

## Forged Alliance

MANUALE DI ISTRUZIONI



**⚠** Importanti avvertenze per la salute relative all'utilizzo dei videogame

### **Disturbi dovuti alla fotosensibilità**

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci intermittenti, contenute nei videogiochi. Anche nei soggetti che in precedenza non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità durante l'utilizzo di videogiochi.

Tali disturbi possono essere accompagnati da vari sintomi, inclusi vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione o perdita temporanea dei sensi. Le convulsioni o la perdita dei sensi provocate dagli attacchi possono causare conseguenze dovute a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti.

In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogioco e consultare un medico. Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi rispetto agli adulti, i genitori dovrebbero osservare o farsi descrivere direttamente l'eventuale insorgenza dei sintomi sopra indicati. È possibile ridurre il rischio di attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità adottando le seguenti precauzioni: sedersi lontano dallo schermo; utilizzare uno schermo di dimensioni inferiori; giocare in una stanza ben illuminata; evitare di giocare quando si è stanchi o affaticati.

Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.

### Cosa è il sistema PEGI (Pan European Games Information)?

Il sistema di classificazione PEGI ha come obiettivo la tutela dei minori scoraggiando l'utilizzo di giochi non adeguati ad una determinata fascia d'età. Non si tratta di una guida alla difficoltà del gioco. Il sistema PEGI, che è composto da due diversi fattori, consente ai genitori o a chiunque acquisti dei giochi per bambini di effettuare una scelta informata e adeguata all'età del bambino per il quale si intende acquistare il gioco. Il primo fattore è una classificazione sulla base dell'età:-



Il secondo fattore è costituito da un'icona che indica il tipo di contenuto presente nel gioco. A seconda del gioco, possono essere visualizzate diverse icone.

La classificazione in base all'età tiene conto della concentrazione dei contenuti indicati dalle icone del gioco. Le icone sono:-



VIOLENZA



LINGUAGGIO  
VOLGARE



PAURA



SESSO



DROGA



DISCRIMINAZIONE



GIOCO  
D'AZZARDO



pegionline.eu

Per ulteriori informazioni, visitare il sito <http://www.pegi.info> e [pegionline.eu](http://pegionline.eu)

# SUPREME™

---

# COMMANDER™

Forged Alliance

Capitolo 1: Installazione.....	02
Installazione di Supreme Commander: Forged Alliance.....	02
Menu principale.....	03
Capitolo 2: Unità di comando corazzata.....	05
UCC: panoramica e storia.....	05
UCC: potenziamento.....	06
UCC: distruzione.....	08
Capitolo 3: Gestione delle risorse.....	09
Massa.....	09
Energia.....	09
Gestione dell'economia.....	10
Costi delle unità e degli edifici.....	10
Adiacenza e altri bonus.....	11
Capitolo 4: Comandi e controlli.....	11
UCC: comandi.....	11
Comandante in seconda: funzioni e comandi.....	12
Ingegnere: comandi.....	12
Ingrandimento strategico.....	13
Gestione delle tappe.....	13
Code di costruzione.....	13
Capitolo 5: La tua macchina da guerra.....	14
Formazioni.....	14
Potenziamento di unità ed edifici.....	14
Unità di trasporto.....	14
Pattuglie.....	15
Attacchi coordinati.....	16
Schieramento e utilizzo dei missili.....	16
Scudi.....	16
Capitolo 6: Guerra di informazione.....	17
Mimetizzazione e mascheramento.....	17
Radar e interferenze.....	17
Capitolo 7: Unità e fazioni dei Seraphim.....	18
Capitolo 8: Multigiocatore e Schermaglia.....	29
Riconoscimenti.....	33
Garanzia limitata.....	35
Servizio di assistenza tecnica.....	37

# CAPITOLO 1: INSTALLAZIONE

## INSTALLAZIONE DI SUPREME COMMANDER

Inserisci il DVD o il disco 1 di Supreme Commander: Forged Alliance nella relativa unità. Fai clic su Installa nella schermata di installazione, quindi segui le istruzioni a video. Se non viene visualizzata la schermata di installazione, fai doppio clic su Risorse del computer sul desktop, quindi sull'unità che contiene il DVD di Supreme Commander. Fai doppio clic sul file Setup.exe per lanciare la schermata di installazione. A questo punto fai clic su Installa e segui le istruzioni.

## INSERIMENTO DEL CODICE CD KEY

Durante la procedura di installazione ti verrà chiesto di inserire un codice univoco. Tale codice è situato sul retro del presente manuale. Per completare la procedura di installazione e utilizzare Supreme Commander: Forged Alliance, è necessario disporre di un codice valido.

Proteggi il tuo codice e non farlo utilizzare ad altre persone. Riponi la custodia e il poster dei livelli tecnologici del gioco in un luogo sicuro. Ti serviranno se dovrai reinstallare il gioco. THQ e Gas Powered Games non ti richiederanno mai il tuo codice personale.

## AGGIORNAMENTI E PATCH

Prima di iniziare a giocare, visita il sito di Supreme Commander (<http://www.supremecommander.com>) oppure il sito di supporto di THQ (<http://www.thq.com/support>) e verifica se sono disponibili aggiornamenti o patch. Inoltre, gli eventuali aggiornamenti disponibili verranno automaticamente scaricati e installati sul tuo PC quando ti colleghi a GPGnet.

## DIRECTX 9.0C (AGOSTO 2007)

Per poter utilizzare Forged Alliance è necessario che sul tuo PC sia installato DirectX versione 9.0c, runtime agosto 2007 (inclusa nel disco di installazione) o successiva.

## RISOLUZIONE DEI PROBLEMI

Per ulteriori informazioni in merito alla risoluzione dei problemi e all'assistenza tecnica, consulta il file Leggimi.txt (situato nel disco di installazione).

# MENU PRINCIPALE

Il menu principale è il punto centrale dal quale accedere a tutte le funzioni di Forged Alliance. Da questa schermata puoi avviare o continuare una campagna per giocatore singolo, modificare diverse opzioni, partecipare a una partita multigiocatore oppure cimentarti in una schermaglia contro il computer. Tutte le informazioni specifiche sul menu principale sono riportate di seguito.

## CAMPAGNA

Forged Alliance dispone di una campagna per giocatore singolo, in cui puoi scegliere se impersonare UEF, Nazione cibrana o Illuminati Eon. Il pulsante Campagna ti consente di iniziare una nuova campagna, continuare una campagna esistente oppure caricare una partita salvata. Da qui puoi anche accedere al tutorial di Forged Alliance.

## GPGNET

Le partite multigiocatore online prevedono l'uso del servizio gratuito di matchmaking GPGnet di Forged Alliance, installato insieme a Supreme Commander.

## MULTIGIOCATTORE LAN

Crea e disputa partite in LAN o a connessione diretta. Premi il pulsante relativo al tipo di partita desiderato.

## SCHERMAGLIA

Nella modalità Schermaglia ti ritroverai ad affrontare nemici controllati dal computer e potrai scegliere tra diverse mappe multigiocatore.

## EXTRA

In questa sezione puoi accedere a vari contenuti, tra cui Gestione mod, Replay, Riconoscimenti ed EULA.

## OPZIONI

Configura la grafica e l'esperienza di gioco di Supreme Commander:

**Gioco:** Questa sezione consente di modificare tutte le impostazioni relative al gioco, quali gli avvisi economia, l'attivazione o disattivazione dei suggerimenti e altre opzioni.

**Audio:** Questa sezione consente di modificare le impostazioni audio.

**Video:** Questa sezione consente di modificare le impostazioni video, quali la risoluzione, l'antialiasing e altro ancora. Qui puoi inoltre abilitare il doppio schermo, una caratteristica supportata da Forged Alliance. Nota: i requisiti hardware relativi all'utilizzo del doppio schermo sono superiori rispetto a quelli per lo schermo singolo.

## CONCETTI FONDAMENTALI

Sebbene in questo manuale venga spiegato in modo dettagliato come giocare a Forged Alliance, è bene familiarizzare sin da subito con alcuni concetti.

**Tasto Maiusc.** Tenendo premuto il tasto Maiusc è possibile effettuare azioni multiple, come eseguire più mosse, impartire più ordini di attacco e creare più code di costruzione. È sufficiente tenere premuto il tasto Maiusc mentre si impartiscono i comandi.

**Livello tecnologico.** Esistono tre livelli tecnologici principali in Forged Alliance (più un quarto livello sperimentale). Per accedere ai livelli più alti, è necessario potenziare le fabbriche e costruire un Ingegnere al livello più alto (gli ingegneri Tech 3 e i Comandanti in seconda possono anche costruire unità sperimentali).

**Ingrandimento strategico.** Puoi allontanare o avvicinare l'interfaccia visiva in qualsiasi momento con la rotellina del mouse. In questo modo potrai visualizzare da vicino un'area specifica oppure l'intero scenario di battaglia. Se non disponi di un mouse con la rotellina, puoi utilizzare i tasti Q (per avvicinarti) e W (per allontanarti).

**Inquadrature.** Per modificare la visuale del campo di battaglia è sufficiente tenere premuta la barra spaziatrice e spostare il mouse.

**Interfaccia.** Esistono quattro interfacce diverse a seconda della fazione scelta e puoi scorrerle premendo Alt + tasto di direzione sinistra/destra. Se necessiti di informazioni su qualsiasi funzione dell'interfaccia, passa con il mouse sull'area interessata per visualizzare un riquadro informativo.

## ULTERIORI INFORMAZIONI

Per ulteriori informazioni, visita il sito <http://www.supremecommander.com> o <http://forums.gaspowered.com>, dove potrai trovare i suggerimenti della comunità di giocatori e le informazioni fornite dal team di sviluppatori di Supreme Commander.

# CAPITOLO 2: UNITÀ DI COMANDO CORAZZATA

## UCC: PANORAMICA E STORIA

L'unità di comando corazzata (UCC) è l'arma più semplice da individuare, più potente e flessibile sul campo di battaglia. Rappresenta il tuo avatar e ha il compito di dirigere le operazioni militari.

L'UCC è un esoscheletro personale e armato, di dimensioni superiori rispetto a un umano, che può essere comandato da un unico pilota molto abile e motivato. Sebbene tale pilota sia costantemente in contatto con la propria struttura di comando attraverso il sistema di comunicazione quantico a bordo, il vero comandante delle forze spiegate sul campo di battaglia è il pilota stesso.

Viene impiegata da tutte le fazioni (oltre che dai Seraphim), sebbene sia stata in origine sviluppata dall'Impero terrestre (che poi divenne l'UEF) per risolvere i problemi legati al trasporto nella Rete dei Portali quantici. L'Impero terrestre aveva bisogno di inviare la propria forza militare nei vari mondi accessibili tramite la Rete dei Portali quantici, ma il teletrasporto di grandi eserciti nella galassia, oltre ad essere economicamente dispendioso, creava problemi di natura logistica.

## **CONSTRUZIONE**

La missione primaria delle UCC è la costruzione e il controllo di un esercito di robot. Poiché non può teletrasportarsi attraverso i portali quantici insieme a numerose forze di attacco, l'UCC memorizza i modelli delle strutture militari di base in dispositivi di DNA sintetico protetti. Il Proto-Crafter si occupa di tutto il resto.

Sfruttando la potenza del reattore a fusione di cui è dotata e di una scorta iniziale di Massa, l'UCC è in grado di costruire dei collettori di Massa ed Energia di base nei siti di destinazione. L'UCC stessa genera inoltre risorse, sebbene in quantità limitata. Puoi inoltre costruire fabbriche in grado di generare unità militari di base e Ingegneri che, a loro volta, possono creare strutture ancora più complesse. Finché disporranno di Massa ed Energia, le UCC potranno continuare a produrre unità di base. Tali unità, a loro volta, possono sfruttare questo stesso sistema per dare vita a strutture sempre più complesse, grandi e potenti.

## **COMANDO**

L'UCC utilizza dei sistemi di analisi dei dati e di comunicazione di ultima generazione, progettati per il coordinamento di grandi forze militari e la gestione di una base operativa sempre più grande.

L'avanzata interfaccia di realtà virtuale consente di mettere in comunicazione il pilota e tutte le unità subordinate. In questo modo il pilota può valutare la situazione sul campo di battaglia e inviare le unità necessarie. L'interfaccia è completamente scalabile e si adatta perciò a qualsiasi esigenza del pilota, per quanto estrema.

La stessa interfaccia di realtà virtuale consente al pilota di organizzare e pianificare l'effettiva costruzione di una o più basi operative.

## **UCC: POTENZIAMENTO**

Nel corso delle missioni puoi potenziare la tua UCC con una serie di costruzioni e di armi. I tipi di potenziamento disponibili variano a seconda delle fazioni. Inoltre, puoi disporre di un solo potenziamento per ciascuno slot.

Tutti i tipi di potenziamento sono descritti di seguito. Ricordati che il potenziamento dell'UCC ti priverà di risorse, quali Massa, Energia e tempo. Inoltre, durante il potenziamento, l'UCC non può essere impiegata in attività di costruzione e non può essere altresì spostata, poiché rischieresti di annullare il potenziamento.



## **UCC EDN: POTENZIAMENTO**

### **RETRO:**

Generatore di scudo personale	consente di generare uno scudo intorno all'UCC. Questo strumento può essere potenziato.
Teletrasporto personale	consente di teletrasportarsi. Prevede l'impiego di una grossa quantità di Energia.
Sistema di gestione delle risorse	consente di aumentare la produzione di risorse dell'UCC. Questo strumento può essere potenziato.
Cronostasi	consente di stordire le unità nemiche in un'area delimitata.

### **ABITACOLO CENTRALE SINISTRO:**

Amplificatore di raggio Chrysalis	consente di aumentare la gittata del cannone principale.
Funzionalità di Ingegnere Tech 2	consente di aumentare le opzioni di costruzione dell'UCC. Questo strumento può essere potenziato.

### **ABITACOLO CENTRALE DESTRO:**

Sistemi di sensori potenziati:	consente di aumentare notevolmente il raggio dei sistemi di sensori dell'UCC.
Volcano	raffredda rapidamente il Disintegratore quantico e ne aumenta la velocità di fuoco.

## UCC CIBRANA: POTENZIAMENTO

### RETRO:

Teletrasporto personale	consente di teletrasportarsi. Prevede l'impiego di una grossa quantità di Energia.
Sistema mimetico	consente alla tua UCC di eludere il rilevamento visivo. Questo strumento può essere potenziato.
Sistema di gestione delle risorse	consente di aumentare la produzione di risorse dell'UCC.

### ABITACOLO CENTRALE SINISTRO:

Sistema avanzato di raffreddamento	consente di accrescere la velocità di fuoco.
Funzionalità di Ingegnere Tech 2	consente di aumentare le opzioni di costruzione dell'UCC. Questo strumento può essere potenziato.

### ABITACOLO CENTRALE DESTRO:

Generatore laser a microonde	arma posizionata nella parte centrale.
Lanciasiluri Nanite	arma posizionata nella parte centrale.

## UCC UEF: POTENZIAMENTO

### RETRO:

Generatore di scudo personale	consente di generare uno scudo intorno all'UCC. Questo strumento può essere potenziato.
Teletrasporto personale	Teletrasporto personale: consente di teletrasportarsi. Prevede l'impiego di una grossa quantità di Energia.
Lanciamissili tattico	consente alla tua UCC di sparare missili tattici. Questo strumento può essere potenziato.

### ABITACOLO CENTRALE SINISTRO:

Stabilizzatore di danno	consente di aumentare i punti inflitti dalla tua UCC e la velocità di rigenerazione dell'armatura.
Funzionalità di Ingegnere Tech 2	consente di aumentare le opzioni di costruzione dell'UCC. Questo strumento può essere potenziato.

### ALLOGGIAMENTO SPALLA SINISTRA:

Unità teleguidata di costruzione	consente di creare un'unità teleguidata di costruzione. Questo strumento può essere potenziato.
----------------------------------	---

### ABITACOLO CENTRALE DESTRO:

Cannone anti-materia pesante	consente di aumentare il danno inflitto dall'arma primaria dell'UCC.
Sistema di gestione delle risorse	consente di aumentare la produzione di risorse dell'UCC.

## UCC SERAPHIM: POTENZIAMENTO

### RETRO:

Teletrasporto personale	consente di teletrasportarsi. Prevede l'impiego di una grossa quantità di Energia.
Lanciamissili tattico	Lanciamissili tattico: consente alla tua UCC di sparare missili tattici.
Stabilizzatore di danno:	consente di aumentare la salute dalla tua UCC e la velocità di riparazione. Questo strumento può essere potenziato.
Sistema di gestione delle risorse	consente di aumentare la produzione di risorse dell'UCC. Questo strumento può essere potenziato.

### ABITACOLO CENTRALE SINISTRO::

Funzionalità di Ingegnere Tech 2	consente di aumentare le opzioni di costruzione dell'UCC. Questo strumento può essere potenziato.
Attacco con scarica	aumenta il danno inferto dall'arma principale dell'UCC. Aggiunge un effetto di danno a zona.

### ABITACOLO CENTRALE DESTRO::

Campo di nanoriparazione	velocizza automaticamente la velocità di riparazione delle unità circostanti. L'utilizzo non consuma risorse. Questo strumento può essere potenziato.
Velocità di fuoco	aumenta il tasso di fuoco del cannone principale.

## UCC: DISTRUZIONE

Il fatto che l'UCC sia stata progettata per resistere a una quantità elevata di danni, non significa che sia invulnerabile. Se l'UCC subisce troppi danni, si distrugge dando origine a una massiccia esplosione term nucleare. La conseguente deflagrazione è in grado di distruggere e/o danneggiare tutto ciò che si trova nel suo raggio. Presta sempre attenzione allo stato della tua UCC.

# CAPITOLO 3: GESTIONE DELLE RISORSE

Esistono due tipi di risorse in Supreme Commander: la Massa e l'Energia. La Massa rappresenta la risorsa primaria per la costruzione di qualsiasi unità e struttura, mentre l'Energia è l'elemento che consente di far funzionare unità e strutture. Entrambe le risorse vengono estratte dalla superficie del pianeta attraverso strutture che possono essere costruite dall'UCC o dagli Ingegneri.

## MASSA

La Massa può essere estratta in tre modi. Il metodo principale prevede l'impiego di Estrattori di massa. Ad ogni nuovo livello Tech potrai costruire Estrattori di massa sempre più grandi, in grado di perforare la superficie del pianeta in maggiore profondità. Tuttavia, tutti gli Estrattori di massa devono essere costruiti nelle aree della mappa progettate come Depositi di massa.

La Massa può anche essere recuperata. Quel che resta di unità ed edifici distrutti non è altro che detriti carbonizzati. Puoi ordinare a un'UCC o a un Ingegnere di recuperare questa Massa, selezionando l'unità appropriata e facendo clic con il pulsante destro del mouse sui detriti. L'icona Rivendica compare automaticamente e l'unità selezionata procede al recupero dei detriti.

La Massa può essere estratta anche recuperando oggetti quali, rocce e alberi. Le rocce forniscono solo Massa, mentre gli alberi Massa ed Energia. La procedura di recupero è identica a quella appena descritta.

L'ultimo metodo per estrarre la Massa è attraverso i Fabbricatori di massa, ovvero strutture in grado di convertire l'Energia in eccesso in Massa. L'uso dei Fabbricatori di massa ricopre un'importante funzione strategica, in modo particolare se non puoi accedere ai Depositi di massa.

Per ottimizzare l'efficienza dei Fabbricatori di massa, erigili in prossimità delle costruzioni che producono Energia.

**SUGGERIMENTI: I FABBRICATORI DI MASSA RICHIEDONO UN'ELEVATA QUANTITÀ DI ENERGIA. PRIMA DI COSTRUIRLI È QUINDI BENE VERIFICARE CHE I LIVELLI DI ENERGIA SIANO SUFFICIENTI. DOPO AVER COSTRUITO UN FABBRICATORE DI MASSA, PUOI SCEGLIERE DI DISATTIVARLO IN QUALSIASI MOMENTO, SE RITIENI CHE LA TUA ENERGIA SI STIA ESAURENDO.**

## ENERGIA

I Generatori di energia rappresentano il metodo principale di raccolta dell'Energia. Tali generatori possono essere costruiti in qualsiasi punto della mappa, sebbene il posto migliore sia in prossimità di fabbriche e altri edifici

(questo discorso verrà spiegato più avanti nel capitolo). Analogamente agli Estrattori di massa, anche i Generatori di massa hanno tre livelli.

Alcuni pianeti dispongono di grandi depositi di idrocarburi sotterranei (segnalati sulla mappa). Per sfruttare tale risorsa è sufficiente costruire delle Centrali a idrocarburi nei punti dove sono presenti i depositi.

## IMMAGAZZINAMENTO

Puoi creare strutture aggiuntive per l'immagazzinamento di Massa ed Energia. È sufficiente ordinare a uno degli Ingegneri di erigere una costruzione appropriata per l'immagazzinamento. Tale costruzione, non solo impedisce alle risorse in eccesso di essere sprecate, ma consente inoltre di raccogliere e immagazzinare una quantità superiore di scorte.

## GESTIONE DELL'ECONOMIA

Sebbene raccogliere Massa ed Energia sia un'azione in gran parte automatica, devi sempre tenere sotto controllo la tua economia. A questo proposito, è bene familiarizzare con alcuni concetti fondamentali:

**Entrate:** il tasso di produzione delle risorse.

**Uscite:** il tasso di consumo delle risorse.

**Entrate nette:** la differenza tra le Entrate e le Spese.

**Deposito:** Massa o Energia immagazzinata in una struttura che viene utilizzata solo quando le Entrate nette di entrambe le risorse sono negative.

**Economia in stallo:** situazione che si verifica quando i depositi di Massa o di Energia sono vuoti e le entrate nette sono negative. Se l'economia è in stallo, la costruzione di edifici o unità si rallenta.

## COSTI DELLE UNITÀ E DEGLI EDIFICI

Prima di costruire un edificio o un'unità, è bene farsi un'idea dell'impatto che questa operazione avrà sull'economia globale. Facendo scorrere la rotellina del mouse su un'icona di costruzione, verrà visualizzata una finestra con due dati: il Costo di costruzione e il Rendimento operativo. Il primo rappresenta il costo diretto della costruzione di un'unità o di un edificio. Il secondo indica l'impatto (positivo o negativo) dell'unità o dell'edificio sull'economia globale.

Quest'ultimo dato è di particolare rilievo se stai progettando la costruzione di strutture, quali generatori di scudi, artiglieria o altre strutture che necessitano di Energia.

## ADIACENZA E ALTRI BONUS

Gli edifici e le strutture situate nei pressi di edifici che producono Energia ricevono un bonus di adiacenza. La quantità di bonus assegnati dipende dal numero di lati della struttura che sono adiacenti ai Generatori di energia.

Ciascun lato corrisponde al 25% del bonus totale. Ciò significa che se una delle tue fabbriche è attaccata a un Generatore di energia solo su un lato, riceverà il 25% del bonus. Due lati corrispondono al 50%, tre lati al 75% e quattro lati danno diritto al bonus completo. Il numero di Generatori di energia necessari su ciascun lato dipende dalle dimensioni dell'edificio e del Generatore stesso.

Inoltre, se uno dei tuoi edifici viene distrutto dal nemico, ne puoi costruire uno nuovo e identico sulle macerie del precedente e ricevere un bonus di costruzione che consente di ridurre la quantità di Massa ed Energia necessarie per la costruzione del nuovo edificio.

## CAPITOLO 4: COMANDI E CONTROLLI

Il mouse rappresenta il tuo strumento primario di controllo in Supreme Commander. Il cursore varia a seconda del contesto, ciò significa che si adegua automaticamente all'azione che intendi eseguire. In questa sezione vengono descritte in dettaglio le funzioni del sistema di comando e controllo.

### UCC: COMANDI

Poiché l'Unità di comando corazzata è la più importante del gioco, è dotata del sistema di comando più robusto. Per poter impartire un comando, fai clic con il pulsante sinistro del mouse sul pulsante appropriato, quindi su un oggetto o su un punto della mappa. In alternativa, fai clic con il pulsante destro del mouse sull'oggetto o sull'unità e utilizza il cursore (che varia a seconda del contesto) per impartire l'ordine.

**Muoviti:** Ordina all'UCC di spostarsi verso un punto da te stabilito.

**Attacca:** Ordina all'UCC di attaccare un'unità o un edificio specifico.

**Pattuglia:** Ordina all'UCC di pattugliare un'area specifica.

**Fermati:** Arresta l'azione attualmente intrapresa dall'UCC.

**Assisti:** Si tratta di un duplice comando. Comanda all'UCC di difendere un'unità o un edificio oppure di aiutare un Ingegnere con la sua costruzione.

**Trattenere il fuoco/Rispondi al fuoco:** Modifica lo stato di combattimento dell'UCC. Con questo comando, l'UCC sferra un feroce attacco al nemico.

**Pausa:** Mette in pausa l'azione attualmente intrapresa dall'UCC.

**Sovraccarica:** Sovraccarica l'arma primaria dell'UCC che, in seguito a questo comando, può distruggere quasi ogni altra unità in gioco.

**Recupera:** Ordina all'UCC di raccogliere risorse specifiche sul campo di battaglia.

**Conquista:** Ordina all'UCC di conquistare le strutture specificate.

**Ripara:** Ordina all'UCC di riparare un'unità o un edificio.

## COMANDANTE IN SECONDA: FUNZIONI E COMANDI

A seconda dello scenario di guerra, potresti decidere di far intervenire un Comandante in seconda per fornire supporto al tuo schieramento. Per richiedere l'aiuto di un Comandante in seconda è necessario costruire un Portale quantico. Il Comandante in seconda, oltre a disporre di tutte le funzionalità della tua UCC primaria, può anche eseguire attività automatizzate.

Il Comandante in seconda può fornire assistenza a qualsiasi struttura, creare una coda di supporto premendo il tasto Maiusc e ricostruire automaticamente eventuali strutture a lui assegnate che vengono distrutte.

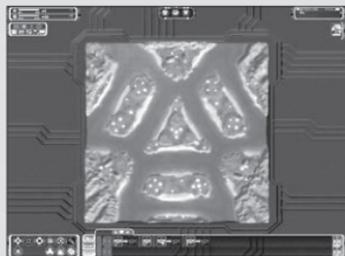
## INGEGNERE: COMANDI

Poiché si tratta di figure estremamente specializzate, gli Ingegneri sono in grado di costruire un numero maggiore di unità e strutture rispetto all'UCC predefinita. Possono inoltre essere di sostegno all'UCC, ad altri Ingegneri e addirittura alle fabbriche.

L'assistenza alle fabbriche si può rivelare una tattica molto efficace, soprattutto se hai bisogno di costruire velocemente numerose unità. Seleziona un Ingegnere o un gruppo di Ingegneri, quindi impartisci l'ordine di assistere una fabbrica. Puoi utilizzare questa tecnica anche per aumentare la velocità di costruzione, ordinando a un secondo Ingegnere di assistere il primo.

## INGRANDIMENTO STRATEGICO

Durante le operazioni, puoi decidere in qualsiasi momento di ingrandire o ridurre lo scenario di battaglia. È sufficiente far scorrere la rotellina del mouse, per ottenere la visuale del tuo campo di battaglia dall'alto. Da qui puoi comunque impartire comandi, come impostare un attacco, una manovra di accerchiamento contro il nemico oppure attacchi coordinati (questi ultimi verranno trattati nel prossimo capitolo).



Per ingrandire un'area specifica della mappa, sposta il mouse sul punto desiderato e fai scorrere la rotellina del mouse. In alternativa usa i tasti Q e W, come indicato precedentemente. In questo modo potrai ingrandire l'area della mappa ed esplorarla in dettaglio.

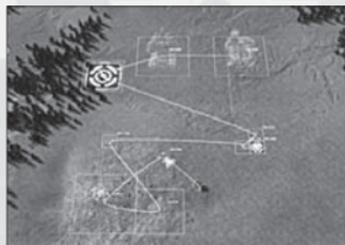
## GESTIONE DELLE TAPPE

Tenendo premuto il tasto Maiusc e facendo clic con il pulsante destro del mouse su diverse aree della mappa, puoi creare e visualizzare una serie di tappe. Tali tappe sono suddivise in segmenti delimitati da cerchi. Per modificarli, sposta il mouse su una tappa. Noterai che il cursore si trasforma in una mano. A questo punto, spostando la mano potrai trascinare anche il relativo segmento.



## CODE DI COSTRUZIONE

Quando inizi a costruire una fabbrica, puoi creare delle code di costruzione delle unità. Per creare una coda, fai clic sul contorno della fabbrica in costruzione, quindi sull'icona dell'unità. Tenendo premuto il tasto Maiusc mentre fai clic, puoi mettere in coda 5 unità dello stesso tipo contemporaneamente.



Se ordini un potenziamento della fabbrica puoi mettere in coda unità di livello superiore.

# CAPITOLO 5: LA TUA MACCHINA DA GUERRA

## FORMAZIONI

Le formazioni rappresentano un modo molto efficace di gestire grandi gruppi di unità. Per creare una formazione, seleziona innanzitutto le unità. Una volta selezionate, tieni premuto il pulsante destro del mouse mentre fai clic con il sinistro per visualizzare tutte le formazioni disponibili. Una volta individuata quella che intendi utilizzare, rilascia il pulsante destro. Per ordinare alle unità di spostarsi in formazione, premi il tasto Ctrl contemporaneamente al pulsante sinistro del mouse.

**SUGGERIMENTI: PER RAGGRUPPARE UN NUMERO ELEVATO DI UNITÀ, SELEZIONALE E PREMI IL TASTO CTRL + 0-9. POICHÈ A CIASCUN NUMERO È ASSEGNATO UN GRUPPO, NON PUOI CREARE PIÙ DI 10 GRUPPI DI UNITÀ.**

## POTENZIAMENTO DI UNITÀ ED EDIFICI

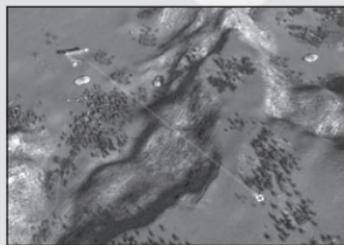
In Supreme Commander sono presenti tre livelli Tech, al quale si aggiunge un quarto livello sperimentale. Il superamento di ciascun livello, che avviene potenziando una delle fabbriche, consente di sbloccare armi e strutture aggiuntive. Potrai infatti sbloccare le unità disponibili nel nuovo livello (pur potendo continuare a costruirle al livello precedente).

**SUGGERIMENTI: UNA VOLTA POTENZIATE LE FABBRICHE, IL LIVELLO TECH DEI TUOI ATTUALI INGEGNERI NON CAMBIA. SE TUTTE LE TUE FABBRICHE SONO AL LIVELLO TECH 2, GLI EVENTUALI INGEGNERI TECH 1 DI CUI DISPONI NON SARANNO IN GRADO DI COSTRUIRE STRUTTURE TECH 2. TUTTAVIA, POTRANNO ASSISTERE GLI INGEGNERI TECH 2.**

Una volta potenziata una fabbrica, costruisci un Ingegnere al livello Tech più alto che hai raggiunto. In questo modo potrai usufruire di un Ingegnere allo stesso livello Tech della fabbrica, il quale è in grado di costruire strutture di massimo livello.

## UNITÀ DI TRASPORTO

Uno dei metodi più efficaci per spostare le unità di terra sul campo di battaglia è attraverso i trasporti. La quantità di unità che può essere spostata dipende dal livello Tech del trasporto stesso. Se si dispone di un livello alto, il numero di unità trasportate sarà elevato.



Esistono diversi modi per utilizzare il sistema di trasporto di Supreme Commander. Quello base consiste nel selezionare un gruppo di unità, quindi fare clic con il pulsante destro sul trasporto. Per scaricarle in un punto determinato, fai clic sul comando che consente di scaricarle, quindi clic con il pulsante sinistro del mouse sulla mappa. Il trasporto condurrà le unità in quel punto e le scaricherà.

Potrebbe essere tuttavia necessario avvalersi di un sistema di trasporto più robusto. In questo caso, puoi stabilire una tappa della fabbrica in un determinato punto della mappa, quindi ordinare al trasporto di assistere la fabbrica. Il trasporto caricherà le unità che vengono costruite, le porterà alla tappa, le scaricherà, quindi farà ritorno alla fabbrica. Questo processo andrà avanti fino all'esaurimento delle unità.

Il terzo metodo per trasportare le unità è attraverso il sistema di trasporto continuo. Seleziona un trasporto, fai clic con il pulsante sinistro del mouse sul comando Trasporto continuo, quindi sulla destinazione. Verrà visualizzato un Raggio trasportatore sotto il trasporto. Seleziona le unità che intendi spostare, quindi fai clic con il pulsante sinistro del mouse sul raggio per caricarle. Il trasporto raccoglierà tutte le unità che può contenere, si sposterà verso la destinazione e le scaricherà. Questo processo avrà termine una volta trasportate tutte le unità.

**SUGGERIMENTI: I TRASPORTI SI POSSONO ASSISTERE TRA DI LORO CON LE ROTTE DI TRASPORTO. IN QUESTO MODO POTRAI DISPORRE DI DIVERSI TRASPORTI CHE UTILIZZANO LE STESSA ROTTE. È SUFFICIENTE ORDINARE A ULTERIORI TRASPORTI DI ASSISTERE IL PRIMO.**

## PATTUGLIE

Le pattuglie sono il modo migliore per rilevare e attaccare il nemico. Puoi ordinare il pattugliamento di una determinata area alle unità navali, aeree e di terra. Per attivare una pattuglia, seleziona le unità, fai clic con il pulsante sinistro del mouse sul comando Pattuglia, quindi sull'area della mappa che intendi assegnare alla pattuglia. Per estendere questa area, tieni premuto il tasto Maiusc, quindi fai clic sulla mappa per creare ulteriori tappe.

Una volta attivate le unità di pattugliamento, se vuoi visualizzare la loro rotta, seleziona le unità e tieni premuto il tasto Maiusc. Per estendere l'area di pattugliamento o per modificare il percorso, tieni premuto il tasto Maiusc e sposta le tappe sulla mappa, trascinandole con il pulsante sinistro del mouse.

Le unità aeree dispongono di una scorta di carburante limitata. Se il carburante a loro disposizione è ridotto, inizieranno a perdere velocità e manovrabilità, ma saranno comunque in grado di rispondere al fuoco. Costruisci delle Piattaforme aeree lungo la rotta, in modo che tali unità atterrino, facciano rifornimento e riprendano la rotta automaticamente. Se le Piattaforme aeree si trovano in un altro punto della mappa, dovrai invece ordinare manualmente alle unità di atterrare e fare rifornimento.

## ATTACCHI COORDINATI

L'Attacco coordinato è una tecnica avanzata impiegata per muovere guerra al nemico. Questo sistema consente di spostare diversi tipi di unità da qualsiasi punto della mappa e ordinare loro di attaccare contemporaneamente un determinato obiettivo.

Prima di impartire questo ordine, verifica che le tue forze siano suddivise in diverse squadre di attacco. Impartisci l'ordine alla prima squadra. Dopodiché, tenendo premuto il tasto Maiusc (per visualizzare tutti gli ordini), seleziona la seconda squadra e fai doppio clic sull'ordine di attacco impartito alla prima. In questo modo le unità inizieranno un Attacco coordinato.

## SCHIERAMENTO E UTILIZZO DEI MISSILI

In Forged Alliance sono disponibili due tipi di missili: i missili offensivi e i missili difensivi. Questi ultimi hanno lo scopo di abbattere i missili nemici in arrivo, mentre i missili offensivi si suddividono a loro volta in missili tattici e missili strategici.

I missili tattici hanno un raggio corto, ma possono essere estremamente efficaci contro unità nemiche concentrate in un punto. Il raggio può essere stabilito prima di costruire il lanciamissili. Fai scorrere le opzioni di quest'arma fino a individuare il cerchio che indica il raggio effettivo dei missili tattici.

I missili nucleari hanno un raggio illimitato e possono letteralmente decimare una base nemica. Sia i missili nucleari che quelli tattici richiedono un impiego elevato di Energia, quindi prima di costruirli, verifica che la tua economia sia in grado di sostenere questo sforzo bellico.

**SUGGERIMENTI: DOPO AVER COSTRUITO IL LANCIAMISSILI, DOVRAI COSTRUIRE ANCHE I SINGOLI MISSILI. SELEZIONA IL LANCIAMISSILI, QUINDI FAI CLIC SUL PULSANTE DI COSTRUZIONE DEI MISSILI.**

## SCUDI

Gli scudi prevedono l'impiego di grandi scorte di Energia, ma forniscono al contempo un'eccellente protezione dalle munizioni di tipo balistico, quali bombe, proiettili e missili a basso rendimento. Le tue munizioni riescono ad attraversare lo scudo, garantendo così la tua capacità di difesa. Tuttavia, se le unità nemiche riescono a penetrare nello scudo, quest'ultimo non sarà più in grado di proteggere le tue forze. Inoltre, gli scudi non forniscono una protezione permanente. Ad ogni danno subito, la barra che indica la potenza dello scudo si riduce.



Quando si azzerà, lo scudo si disattiva per poi rigenerarsi lentamente. Esistono generatori di scudo fissi e mobili.

## CAPITOLO 6: GUERRA DI INFORMAZIONE

Conoscere la posizione, gli spostamenti e l'entità delle forze nemiche è estremamente importante se vuoi vincere lo scontro. La Guerra di informazione si basa su diversi elementi chiave che verranno descritti di seguito.

### MIMETIZZAZIONE E MASCHERAMENTO

La mimetizzazione ti consente di nascondere la tua posizione ai sensori nemici, quali ricognitori e radar, ma non all'effettivo rilevamento visivo. Ciò significa che se le truppe nemiche riescono a penetrare nell'area nascosta, la tua posizione verrà scoperta. Esistono Ghost (generatori di campi mimetici) mobili e fissi.

Il mascheramento, invece, ti protegge dal rilevamento visivo, ma non dai radar. Alcune unità, ad esempio le UCC cibrane, sono in grado di utilizzare sia la mimetizzazione che il mascheramento, divenendo così invisibili a tutto, tranne al sistema radar Omni-sensore.

### RADAR E INTERFERENZE

Puoi potenziare in qualsiasi momento il radar costruito, indipendentemente dal livello Tech. Il potenziamento permette di disporre di un raggio e di una quantità di informazioni in ricezione maggiore. Tieni a mente che anche il consumo di Energia aumenta con il potenziamento del radar. Il radar dei ricognitori è limitato, quindi per stabilire una strategia efficace all'inizio della battaglia, è bene posizionare i ricognitori in punti strategici e nei posti di controllo.



Alcune unità possono creare delle interferenze sui sistemi radar nemici, inserendo nell'area delle sorte di ologrammi. In questo modo, il nemico non sarà in grado di stabilire quali oggetti siano veri e quali siano finti. Il sistema radar Omni-sensore è in grado di neutralizzare ogni sforzo atto a difendere le informazioni. Impedisce che gli ologrammi vengano visualizzati sullo schermo radar e rileva tutte le unità e le strutture mimetizzate o mascherate.

# CAPITOLO 7: FAZIONI E UNITÀ DEI SERAPHIM

Dalle estreme propaggini dello spazio quantico arriva una razza le cui origini risalgono a 20.000 anni fa: i Seraphim (la colonia incontrata dagli umani su Seraphim II era in realtà composta da esiliati). La loro aderenza alla Via e la profonda empatia che ne deriva li rende fisicamente incapaci di fare del male a un altro essere senziente. Per condurre la loro guerra, i Seraphim usano quindi dei guerrieri che hanno accettato di recidere per sempre ogni legame con la Via.

I risultati di tali azioni sono immediati ed estremi: quando un Seraphim recide il proprio legame con la Via, si trasforma in una fredda macchina assassina. Ma diventare guerrieri richiede un tributo superiore alla sola perdita di emozioni. Dato che la società dei Seraphim si basa sulla reciproca percezione empatica, i guerrieri non sono più in grado di aggregarsi al resto della società.

Inoltre, secondo le credenze religiose dei Seraphim, solo una specie può elevarsi alla perfezione attraverso la Via, pertanto i Seraphim che scindono il loro legame con la Via accettano di rinunciare per sempre a qualsiasi speranza di benedizione eterna. In sostanza, si condannano volontariamente per tutta l'eternità.

## UNITÀ TERRESTRI DEI SERAPHIM

### COMANDANTE IN SECONDA T3    UNITÀ DI SUPPORTO DEL COMANDANTE

Unità multifunzione: costruisce, ripara, conquista e reclama.  
Equivalentente a un Ingegnere T3.



### RICOGNITORE DI TERRA T1

Veicolo di esplorazione veloce e leggero. Quando è fermo, schiera campi mimetici e di occultamento.

SELEN



### CARRO ARMATO MEDIO T1

Carro armato leggermente corazzato con cannone singolo.

THAAM



### ARTIGLIERIA LEGGERA MOBILE T1

Unità di artiglieria mobile leggera. Fornisce supporto di fuoco indiretto.

ZTHUEE



### CANNONE ANTIAREO MOBILE T1

Unità antierea mobile efficace contro le unità nemiche aeree di base.

IA-ISTLE



### CARRO ARMATO ANFIBIO T2

Carro armato anfibio dotato di cannone singolo.

YENZYNE



### LANCIAMISSILI MOBILE T2

Lanciamissili tattico mobile relativamente agile. I missili rilasciano una scarica EMP secondaria dopo l'esplosione principale.

YTHISAH



### CANNONE ANTIAREO MOBILE T2

Unità antierea mobile che usa artiglieria antierea.

IASHAVOH



### ROBOT D'ASSALTO T2

Robot d'assalto leggermente corazzato. Efficace contro le unità nemiche equivalenti.

ILSHAVOH



### ARTIGLIERIA PESANTE MOBILE T3

Artiglieria pesante mobile. Gli ordigni infliggono danni moderati all'impatto, quindi rilasciano una scarica di energia che attacca le unità vicine.

SUTHANUS



### ROBOT CECCHINO T3

Rapido robot cecchino leggermente corazzato, armato con un Fucile energetico estremamente potente.

USHA-AH



### CARRO ARMATO D'ASSEDIO T3

Carro anfibio d'assedio armato con Cannone Thau a tasso di fuoco ridotto, Lanciasiluri singolo e Lanciascariche.

OTHUUM



### GENERATORE DI SCUDO MOBILE T3

Ottimo Generatore di scudo mobile. Vasta area di protezione.

ATHANAH



### ROBOT D'ASSALTO SPERIMENTALE T4-X

Arma bifasica. Nella forma iniziale, usa un Cannone fasico estremamente distruttivo. Una volta distrutta l'unità principale, rilascia un feroce essere di energia quantica.

YTHOHA



## UNITÀ AEREE DEI SERAPHIM

### RICOGNITORE AEREO T1

Ricognitore aereo standard.

SELE-ISTLE



### INTERCETTATORE T1

Velivolo agile e veloce armato di Cannone automatico.

IA-ATHA



### BOMBARDIERE D'ATTACCO T1

Agile bombardiere tattico leggermente corazzato.

SINNVE



### TRASPORTO AEREO LEGGERO T1

Trasporto aereo di base.

VISH



### CANNONIERA T2

Cannoniera pesantemente corazzata armata con quattro Cannoni fasici automatici pesanti.

VULTHOQ



### SILURANTE T2

Lanciasiluri che spara tre siluri di cavitazione contro i bersagli.

UOSIOZ



## TRASPORTO AEREO T2

Trasporto aereo medio.

## TRASPORTO AEREO T2



## CACCIABOMBARDIERE T2

Cacciabombardiere armato con due cannoni antiaerei e una bomba tattica.

## NOTHA



## AEREO SPIA T3

Aereo spia agile e veloce equipaggiato con radar e sonar.

## IASELEN



## CACCIA PER LA SUPERIORITÀ AEREA T3

Ottimo caccia per la superiorità aerea. Progettato per attaccare qualsiasi tipo di unità aerea.

## IAZYNE



## BOMBARDIERE STRATEGICO T3

Ottimo bombardiere strategico. Infligge gravi danni sia contro un bersaglio che a zona.

## SINNTHA



## BOMBARDIERE SPERIMENTALE T4-X

Enorme bombardiere in grado di distruggere intere basi. Armato con una bomba strategica sperimentale e quattro Cannoni automatici antiaerei.

## AHWASSA



## UNITÀ NAVALI DEI SERAPHIM

### FREGATA T1

Unità navale di base armata con un Cannone automatico e un Cannone automatico antiaereo.

### HAU-ESEL



### SOTTOMARINO D'ATTACCO T1

Sottomarino d'attacco di base.

### SOU-ISTLE



## INCROCIATORE T2

Unità navale media equipaggiata con Cannoni d'artiglieria antiaerei, Lanciamissili tattico e Sistemi antimissili tattici.

ITHALUA



## DISTRUTTORE T2

Distruttore sottomarino equipaggiato con Lanciasiluri, armi antinave a raggio e difese antisiluro.

UASHAVOH



## CORAZZATA T3

Ottimo vascello armato con tre cannoni Quarnon pesanti, due cannoni antiaerei, due Sistemi antimissili tattici e Lanciamissili strategico.

HAUTHUUM



## PORTAEREI T3

Portaerei in grado di alloggiare, trasportare e riparare aerei. Armata con due coppie di Cannoni automatici antiaerei.

IAVUSH



## CACCIATORE SOTTOMARINO T3

Cacciatore sottomarino armato con tre Lanciasiluri, una coppia di difese antisiluro e un Cannone automatico antiaereo da utilizzare in superficie.

YATHSOU



## STRUTTURE DIFENSIVE DEI SERAPHIM

### PUNTO DI DIFESA T1

Torretta difensiva di base che attacca unità terrestri e navali, ma non aerei o sommergibili.

UTTAUS



### DIFESA ANTIAEREA T1

Torretta antiaerea progettata per attaccare aerei di base.

IALLA



### LANCIASILURI T1

Sistema di difesa antinave.

SOU-ATHA



## SEZIONE DI MURO T1

Blocca i movimenti del nemico e fornisce un parziale riparo dal fuoco diretto.



## PUNTO DI DIFESA T2

Torretta difensiva pesantemente corazzata che attacca unità terrestri e navali, ma non aerei o sommergibili.

## UTTAUSHALA



## ARTIGLIERIA ANTIAEREA T2

Torretta antiaerea progettata per attaccare aerei medi.

## SINNATHA



## SISTEMA ANTIMISSILE TATTICO T2

Difesa antimissile tattica. La protezione è limitata all'area operativa della struttura.

## YTHISATHA



## LANCIAMISSILI TATTICO T2

Lanciamissili tattico. Lanciare missili richiede risorse.

## YTHIS



## LANCIASILURI T2

Sistema di difesa antinave. Impiega sistemi difensivi antisiluro.

## UOSTHU



## GENERATORE DI SCUDO T2

Genera uno scudo protettivo attorno alle unità e alle strutture nel suo raggio d'azione. Potenziabile.

## ATHA



## POSTAZIONE D'ARTIGLIERIA T2

Postazione di artiglieria a fuoco rapido. Causa un danno medio in un'area ridotta.

## ZHUTHAAM



### PIATTAFORMA AEREA MOBILE T2

Ripara e rifornisce i velivoli. Le unità di pattuglia la usano automaticamente.

IATHU-UHTHE



### LANCIAMISSILI ANTIAEREO T3

Ottima torretta antiaerea. Progettata per attaccare aerei di ogni livello.

IATHU-IDZ



### SISTEMA ANTIMISSILE STRATEGICO T3

Sistema antimissile strategico. La protezione è limitata all'area operativa della struttura.

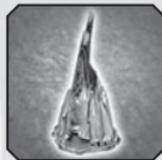
YTHISIOZ



### LANCIAMISSILI STRATEGICO T3

Lanciamissili strategico. La costruzione di missili consuma risorse.

HASTUE



### GENERATORE DI SCUDO PESANTE T3

Genera uno scudo protettivo attorno alle unità e alle strutture nel suo raggio d'azione.

ATHANUHTHE



### POSTAZIONE DI ARTIGLIERIA PESANTE T3

Postazione di artiglieria pesante con portata, precisione e potenziale di danno eccellenti. L'uso richiede risorse.

HOVATHAM



### PORTALE QUANTICO T3

Richiama uno o più Comandanti in seconda.

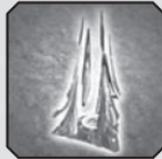
AEZTHU-UHTHE



### LANCIAMISSILI STRATEGICO T4-X

Lanciamissili strategico. Il missile lanciato è così grande che servono due Sistemi antimissili strategici per neutralizzarlo.

YOLONA OSS



## COSTRUZIONI DEI SERAPHIM

### INGEGNERE T1

Unità anfibia T1 che costruisce, ripara, conquista e reclama.

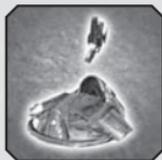
IYA-ISTLE



### FABBRICA A TERRA T1

Costruisce unità terrestri T1. Potenziabile.

HETHIYA



### FABBRICA AEREA T1

Costruisce unità aeree T1. Potenziabile.

IA-IYA



### CANTIERE NAVALE T1

Costruisce unità navali T1. Potenziabile.

UOSIYA



### INGEGNERE T2

Unità anfibia T2 che costruisce, ripara, conquista e reclama.

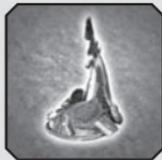
IYA



### FABBRICA A TERRA T2

Costruisce unità terrestri T2. Potenziabile.

HETHIYA



### FABBRICA AEREA T2

Costruisce unità aeree T2. Potenziabile.

IA-IYA



### CANTIERE NAVALE T2

Costruisce unità navali T2. Potenziabile.

UOSIYA



### INGEGNERE T3

Unità anfibia T3 che costruisce, ripara, conquista e reclama.

IYATHUUM



### FABBRICA A TERRA T3

Costruisce unità terrestri T3. Massimo livello disponibile.

HETHIYA



### FABBRICA AEREA T3

Costruisce unità aeree T3. Massimo livello disponibile.

IA-IYA



### CANTIERE NAVALE T3

Costruisce unità navali T3. Massimo livello disponibile.

UOSIYA



## GESTIONE RISORSE DEI SERAPHIM

### GENERATORE DI ENERGIA TI

Genera Energia. Costruiscilo accanto ad altre strutture per un bonus adiacenza.

UYA-IYA



### CENTRALE A IDROCARBURI TI

Genera Energia. Deve trovarsi sopra un Deposito di idrocarburi. Costruiscila accanto ad altre strutture per un bonus adiacenza..

UYA-ATOH



### UNITÀ DI IMMAGAZZINAMENTO ENERGIA TI

Conserva Energia. Costruiscila accanto a Generatori di energia per un bonus adiacenza.

VISHUYAL



### ESTRATTORE DI MASSA TI

Estrae Massa. Dev'essere costruito su Depositi di massa. Costruiscilo accanto ad altre strutture per un bonus adiacenza. Potenziabile.

HYALATOH



### UNITÀ DI IMMAGAZZINAMENTO MASSA T1

VISHYAL

Conserva Massa. Costruiscila accanto a Estrattori o Fabbricatori per un bonus adiacenza.



### FABBRICATORE DI MASSA T1

HYALIYA

Generatore di energia medio. Richiede grandi quantità di Energia. Costruiscilo accanto ad altre strutture per un bonus adiacenza.



### GENERATORE DI ENERGIA T2

UYA-IYA

Generatore di energia medio. Costruiscilo accanto ad altre strutture per un bonus adiacenza.



### ESTRATTORE DI MASSA T2

HYALATOH

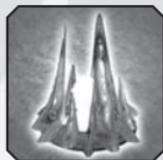
Mid-level Mass extractor. Must be constructed on Mass deposits. Construct next to other structures for adjacency bonus. Upgradeable.



### T3 POWER GENERATOR

UYA-IYA

Estrattore di massa medio. Dev'essere costruito su Depositi di massa. Costruiscilo accanto ad altre strutture per un bonus adiacenza. Potenziabile.



### GENERATORE DI ENERGIA T3

HYALATOH

Ottimo Generatore di energia. Costruiscilo accanto ad altre strutture per un bonus adiacenza.



### FABBRICATORE DI MASSA T3

HYALIYA

Ottimo Fabbricatore di massa. Richiede ingenti quantità di Energia. Costruiscilo accanto ad altre strutture per un bonus adiacenza.



## SERVIZI INFORMATIVI DEI SERAPHIM

### SISTEMA RADAR T1

ESEL

Sistema radar con raggio ridotto. Rileva e segue unità aeree e di superficie. Potenziabile.



### SISTEMA SONAR T1

SHOU

Sistema sonar con raggio ridotto. Rileva e segue unità navali. Potenziabile.



### SISTEMA RADAR T2

SELE-ESEL

Sistema radar con raggio medio. Rileva e segue unità aeree e di superficie. Potenziabile..



### SISTEMA SONAR T2

SHOU-ESEL

Sistema sonar con raggio medio. Rileva e segue unità navali.



### GENERATORE DI CAMPO MIMETICO T2

SELE-IOZ

Genera un campo mimetico. Nasconde le unità e le strutture nel suo raggio operativo. Contrastabile con Omni-sensori e sensori ottici.



### SISTEMA OMNI-SENSORE T3

AEZESEL

Ottimo sistema informativo. Massima copertura radar e sonar. Contrasta i sistemi mimetici nemici.



# CAPITOLO 8: MULTIGIOCATTORE E SCHERMAGLIA

Forged Alliance supporta sia le partite Multigiocatore che le Schermaglie. Le due modalità hanno alcune caratteristiche comuni e puoi accedere a entrambe dal menu principale. Più avanti in questo capitolo verranno fornite informazioni aggiuntive sulla modalità Multigiocatore.

Questi sono gli elementi di base che è necessario conoscere per giocare a entrambe le modalità. L'host può attivare/disattivare tutte queste opzioni.

## CONDIZIONI DI VITTORIA

**Assassino:** distruggi il Comandante nemico.

**Annientamento:** distruggi le unità del nemico.

**Supremazia:** distruggi tutte le strutture, gli Ingegneri e i Comandanti nemici.

**Infinito:** gioca in modalità Schermaglia per tutto il tempo che vuoi.

## NEBBIA DI GUERRA

**Esplorato:** l'area è inclusa nella mappa.

**Inesplorato:** l'area è inesplorata.

**Nessuno:** visione completa della mappa..

## LIMITE UNITA

Determina il numero massimo di unità gestibili da ogni giocatore.

Nota: nelle partite multigiocatore, tutti i giocatori devono premere il pulsante Pronto per poter dare inizio alla partita, mentre ciò non è necessario in modalità Schermaglia.

## SERVIZIO MULTIGIOCATTORE ONLINE

Il servizio multigiocatore online gratuito di Forged Alliance, GPGnet, che viene installato automaticamente insieme al gioco, consente di affrontare avversari provenienti da tutto il mondo, ospitare e trovare partite, salvare una lista amici, creare un gruppo e verificare i progressi compiuti grazie alle classifiche integrate gratuite.

Per iniziare a giocare online, fai clic su Multigiocatore dal menu principale. In questo modo verrà avviato GPGnet.

Il primo passo da compiere per giocare a Forged Alliance in modalità Multigiocatore è creare un account, per il quale dovrai selezionare un nome (che sarà anche il nome che comparirà nel gioco, quindi scegli con attenzione), un indirizzo e-mail valido e inserire il tuo codice CD key di Forged Alliance.

Dopo avere effettuato l'accesso a GPGnet, puoi entrare in azione.

## **OSPITARE PARTITE PERSONALIZZATE**

Quando decidi di ospitare una partita personalizzata, puoi impostare tutti gli elementi di gioco, come le condizioni di vittoria, la mappa e il numero di giocatori. Per iniziare, fai clic su *Ospita partita personalizzata* e scegli un nome per la partita. Accederai quindi alla sala d'attesa di *Forged Alliance*, nella quale potrai configurare le impostazioni e avviare la partita, quando sarai pronto.

## **PARTECIPARE A PARTITE PERSONALIZZATE**

Puoi visualizzare un elenco di partite a cui partecipare ordinandole secondo diversi criteri, come il numero di giocatori, la mappa, ecc. Fai clic con il pulsante sinistro del mouse sul nome della partita e quindi su *Partecipa*, oppure fai doppio clic sul nome della partita per accedere alla sala d'attesa.

## **PARTITE CLASSIFICATE**

GPGnet consente di trovare avversari automaticamente e in forma anonima, in modo da abbinare giocatori dello stesso livello di abilità. Per iniziare, fai clic sul pulsante *Gioca partita classificata* e seleziona le opzioni di ricerca, impostando le preferenze relative alla mappa (per ciascuna scegli pollice su, pollice verso o neutro) e scegliendo una fazione. A questo punto, il sistema cercherà un giocatore adeguato al tuo livello e alle opzioni impostate. Una volta trovato un avversario, a entrambi verrà chiesto di avviare la partita.

Le partite classificate utilizzano le opzioni e le condizioni di vittoria predefinite e il servizio online seleziona automaticamente una mappa a seconda delle preferenze dei giocatori; nessun giocatore può scegliere una mappa specifica prima dell'inizio della partita. Le partite classificate sono anonime: non conoscerai il tuo avversario prima dell'inizio dello scontro e i giocatori vengono scelti tra tutti quelli disponibili e abbinati a seconda del loro livello.

## **PARTITE A SQUADRE ORGANIZZATE**

Le partite a squadre organizzate consentono a te e ai tuoi amici di sfidare altri gruppi di giocatori in partite a squadre classificate. Fai clic su *Partite a squadre organizzate* per iniziare e invitare altri giocatori a unirsi al tuo gruppo. Una volta formata la squadra, GPGnet la abbinerà automaticamente a una squadra di livello simile.

## CLASSIFICHE E VALUTAZIONI

GPGnet registra automaticamente vittorie, sconfitte, pareggi e altre statistiche e genera classifiche ufficiali per ogni giocatore in base alle prestazioni nelle partite classificate e in quelle a squadre organizzate. Tali valutazioni si basano su un sistema ELO modificato, simile a quello usato negli scacchi. In breve, vincendo ottieni punteggi più alti e perdendo la tua posizione in classifica peggiora. Inoltre, se sconfiggi avversari di livello superiore o perdi contro avversari di livello inferiore, la tua posizione varierà più rapidamente, a seconda delle tue prestazioni.

GPGnet consente inoltre ai giocatori di affrontarsi nelle partite con classifiche ufficiali che sfidano i giocatori a scalare la classifica vincendo partite classificate. Le classifiche e le valutazioni vengono aggiornate in tempo reale a ogni partita.

## CANALI DI CHAT E MESSAGGI PRIVATI

Oltre al sistema di abbinamento di giocatori, GPGnet consente agli utenti di chattare tra loro e di creare chat room private. Per partecipare a una chat, fai clic sul relativo pulsante. Per creare una chat room, digita o fai clic sul nome della stanza nel riquadro di inserimento testuale della chat. Se conosci il nome di una stanza privata, digitalo per entrarvi. Puoi vedere in qualsiasi momento un elenco di comandi di chat disponibili in ogni stanza digitando una barra (/) nel campo di inserimento testuale.

Puoi anche inviare messaggi istantanei a qualsiasi altro giocatore facendo clic con il pulsante destro del mouse sul suo nome e scegliendo l'opzione Invia messaggio privato. I messaggi privati vengono aperti in una finestra separata, in modo da consentire a te e al destinatario del messaggio di chattare in privato.

**SUGGERIMENTI: TUTTI GLI AGGIORNAMENTI DI SUPREME COMMANDER VENGONO FORNITI ATTRAVERSO GPGNET. QUANDO ACCEDI A GPGNET, ESSO ESEGUIRÀ AUTOMATICAMENTE LA SCANSIONE DEI TUOI FILE E LI CONFRONTERÀ CON LA VERSIONE CORRENTE. SE È DISPONIBILE UN AGGIORNAMENTO, ESSO VERRÀ SCARICATO E INSTALLATO AUTOMATICAMENTE.**

## AMICI E GRUPPI

GPGnet consente a tutti i giocatori di creare e salvare una lista amici in modo da sapere quando i propri amici sono online. Tutti i giocatori possono inoltre creare un gruppo e invitare altri ad unirsi. I gruppi offrono diversi benefici, tra cui chat room persistenti aperte solo ai membri del gruppo.

## PARTITE IN LAN

Per giocare una partita multigiocatore in una rete locale, fai clic su Multigiocatore > LAN > Host dal menu principale. Ti verrà chiesto di scegliere un nome che apparirà nella partita e nella sala d'attesa. Accederai alla sala d'attesa in qualità di host e potrai impostare le opzioni di gioco come la mappa, le condizioni di vittoria, ecc.

Per partecipare a una partita in LAN, scegli un nome, seleziona una partita disponibile dall'elenco e fai clic su Partecipa. Accederai automaticamente alla sala d'attesa, dove potrai scegliere il tuo colore e la tua fazione e segnalare la tua disponibilità a giocare.

Per ulteriori informazioni, consulta il file Leggimi.txt.



# RICONOSCIMENTI

## THE SUPREME COMMANDER:

## FORGED ALLIANCE TEAM

### DESIGN

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

### Campaign Design

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

### Tuning and Balance

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

### Writing

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

## ENGINEERING

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

### Tools

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

## PRODUCTION

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

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

## ART

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

### Unit Artists

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

### Environment Artists

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

### Visual Effects and Effects Scripting

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

### UI Artists

UI Artist - Mark Forrer  
UI Artist - Jay Vidhecharoen

### Cinematics

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

## **Cinematics (cont'd)**

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

## **CONTENT ENGINEERING**

Content Engineering Manager - Marc Scattergood

## **Campaign Scripting**

Content Engineer - Jessica Snook  
In Game Cinematics - David Tomandl

## **AI and Unit Implementation**

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

## **UI Scripting**

Junior Content Engineer - Ted Snook

## **GPGNET**

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

## **SOUND**

Audio Director - Frank Bry  
Sound Designer - Howard Mostrom

## **Voice Over**

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

## **Music**

Original Music Score by  
Jeremy Soule  
[www.jeremysoule.com](http://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

# LICENZA D'USO DEL PRODOTTO

**IMPORTANTE - LEGGERE CON ATTENZIONE:** L'UTILIZZO DI QUESTO PROGRAMMA È SOGGETTO AI TERMINI DI LICENZA INDICATI DI SEGUITO. LA DEFINIZIONE 'PROGRAMMA' INCLUDE IL SOFTWARE, IL SUO SUPPORTO, OGNI MATERIALE STAMPATO E LA DOCUMENTAZIONE ON-LINE O ELETTRONICA, COME PURE TUTTE LE COPIE E I LAVORI DERIVATI DI QUESTO SOFTWARE E DEI SUOI MATERIALI.

APRENDO LA CONFEZIONE E/O USANDO IL PROGRAMMA ACCETTATE I TERMINI DI QUESTA LICENZA CON THQ INTERNATIONAL LTD., INC. (THQ INTERNATIONAL LTD.).

**LICENZA D'USO LIMITATA.** THQ International Ltd. vi concede il diritto limitato, non esclusivo e non trasferibile di utilizzare una copia di questo prodotto soltanto ed esclusivamente per il vostro uso personale. Tutti i diritti non presi in considerazione in questa licenza d'uso rimangono di esclusiva proprietà di THQ International Ltd., Inc. Questo programma vi è concesso in licenza, non vi è venduto. Questa licenza non vi concede alcun diritto di proprietà del programma e non può essere utilizzata per cedere un qualsiasi diritto sullo stesso.

**POSSESSO.** Tutti i diritti di possesso e intellettuali di questo programma, le sue parti e di tutte le sue copie (inclusi, ma non solo, i titoli, il codice, i temi, gli oggetti, i personaggi e i loro nomi, la storia, i dialoghi, le singole frasi, le traduzioni, le ambientazioni, i concetti, la realizzazione artistica, l'animazione, il sonoro, le musiche, gli effetti audio-video, i metodi operativi, i diritti morali e la documentazione allegata nel programma) sono di proprietà di THQ International Ltd. o dei suoi licenziatari. Questo programma è protetto dalle leggi sul copyright degli Stati Uniti, dai trattati internazionali sul copyright e da convenzioni e altre leggi. Questo programma contiene materiale concesso su licenza e i licenziatari di questo potrebbero far valere i propri diritti nel caso di una qualsiasi violazione di questo accordo.

## È VIETATO:

- L'utilizzo di questo programma o di una sua parte per uso commerciale, incluso ma non limitato all'uso in un cyber cafe, un centro di giochi per computer o altri esercizi del genere. THQ International Ltd. può offrire una licenza di tipo diverso per consentirvi di usare questo programma a fini commerciali: consultate più avanti le informazioni di contatto.
- La vendita, l'affitto, il prestito, la concessione in licenza, la distribuzione o qualsiasi altro metodo di distribuzione del programma, in assenza di un preventivo consenso scritto di THQ International Ltd.
- Decodificare il programma, il codice sorgente, modificare, decompilare, disassemblare o creare prodotti suoi derivati, in tutto o in parte.
- Rimuovere, disabilitare o eliminare qualsiasi informazione o marchio di copyright si trovi nel programma o in quanto allegato.
- Esportare o riesportare questo programma o qualsiasi sua copia o adattamento in violazione di qualsiasi legge o regolamento esistente.

**GARANZIA LIMITATA.** THQ INTERNATIONAL LTD. UK LIMITED ("THQ INTERNATIONAL LTD.") garantisce all'acquirente l'assenza di difetti di materiale e di fabbricazione del supporto di registrazione del programma per i primi 90 giorni dalla data dell'acquisto. Qualora il supporto di registrazione risulti difettoso entro 90 giorni dalla data di acquisto, THQ International Ltd. si impegna a sostituire il programma gratuitamente, dietro spedizione della ricevuta di pagamento del programma stesso e di una prova della data di acquisto, a condizione che esso sia ancora programma da THQ International Ltd. Nel caso in cui il programma non sia più disponibile, THQ International Ltd. si riserva il diritto di sostituirlo con un programma simile di valore uguale o superiore. Questa garanzia si applica solo al supporto di registrazione del programma originariamente fornito da THQ International Ltd. ed esclude le condizioni normali d'uso. Questa garanzia non è valida e risulterà nulla se il difetto è derivante da uso non idoneo o erroneo o da negligenza. Qualsiasi garanzia implicita stabilita dalla legge è anch'essa limitata al periodo di 90 giorni.

## LA PRESENTE GARANZIA NON INFICIA I DIRITTI LEGALI DELL'ACQUIRENTE DI QUESTO PROGRAMMA SOFTWARE.

CON L'ECCEZIONE DI QUANTO DETTO SOPRA E IN ACCORDO CON LE NORMATIVE VIGENTI, QUESTA GARANZIA SOSTITUISCE TUTTE LE ALTRE GARANZIE, RAPPRESENTAZIONI, TERMINI E CONDIZIONI O OBBLIGAZIONI SIA SCRITTE CHE VERBALI, IMPLICITE O ESPLICITE, INCLUSA QUALSIASI GARANZIA DI QUALITÀ. NESSUNA ALTRA GARANZIA, RAPPRESENTAZIONE, TERMINE, CONDIZIONE, OBBLIGAZIONE O RISARCIMENTO DI ALCUN TIPO POTRÀ VINCOLARE OD OBBLIGARE THQ INTERNATIONAL LTD..

In caso di restituzione del programma difettoso per averne la sostituzione in garanzia, si prega di spedire i dischi originali debitamente imballati includendo: (1) una fotocopia della ricevuta di acquisto con data; (2) nome e indirizzo, stampati o comunque chiaramente leggibili; (3) una breve nota descrittiva del difetto, dei problemi incontrati e delle caratteristiche del sistema sul quale viene utilizzato il programma; (4) se si restituisce il programma dopo lo scadere della garanzia di 90 giorni, ma entro un anno dalla data di acquisto, si prega di includere un assegno o un ordine di pagamento per l'ammontare di 20 sterline inglesi per l'Europa per la sostituzione del DVD.

NOTA: si raccomanda la spedizione con ricevuta.

In Europa spedire a:

#### WARRANTY REPLACEMENTS

THQ INTERNATIONAL LTD. (UK) Ltd., Dukes Court, Duke Street, Woking, Surrey GU21 5BH, UK

Sostituzione disco: +44 1483 767656

#### LIMITAZIONI AI DANNI

In nessun caso THQ International Ltd. sarà responsabile per danni speciali, incidentali o consequenziali, derivanti dal possesso, dall'uso o dal malfunzionamento del programma, inclusi i danni alla proprietà, la perdita di fiducia, guasti o malfunzionamenti del computer e, nell'ambito consentito dalla legge, le lesioni derivanti alle persone, anche se THQ International Ltd. fosse stata messa al corrente della possibilità che simili lesioni si verificchino. La responsabilità di THQ International Ltd. non supererà l'importo del prezzo pagato per la licenza d'uso di questo programma. Alcune/nazioni/paesi non consentono limitazioni sulla durata di una garanzia implicita e/o l'esclusione o la limitazione di responsabilità per danni consequenziali o incidentali, pertanto le limitazioni e/o esclusioni sopra riportate potrebbero non essere applicabili al vostro caso. Questa garanzia vi attribuisce degli specifici diritti, ma voi potreste averne altri, che variano da giurisdizione a giurisdizione.

**TERMINE.** Senza alcun obbligo da parte di THQ International Ltd. questa licenza d'uso terminerà automaticamente se non rispetterete in toto i suoi dettami. In questo caso dovrete distruggere immediatamente tutte le copie del programma in vostro possesso e tutto il materiale che lo accompagna.

**INGIUNZIONE.** Dal momento che THQ International Ltd. sarebbe irreparabilmente danneggiata se i termini di questa licenza non venissero imposti, accettate che THQ International Ltd. potrà, a sua completa discrezione, applicare i rimedi considerati necessari per garantire il rispetto di questo accordo; oltre a questi rimedi THQ International Ltd. potrebbe intraprendere altre azioni, variabili da giurisdizione a giurisdizione.

**INDENNITÀ.** Voi accettate di indennizzare, difendere e sostenere THQ International Ltd., i suoi partner, affiliati, contraenti, direttori, impiegati e agenti per tutti i danni, le perdite e le spese che potrebbero derivare direttamente o indirettamente da vostri atti o omissione di atti nell'uso del programma secondo i termini di questa licenza.

**ALTRE COSTATAZIONI.** Quest'accordo rappresenta la licenza d'uso finale tra le due parti e rende nullo qualsiasi altro accordo esistente in precedenza tra di esse. Può essere emendato solo con una scrittura controfirmata da entrambe le parti. Se un qualsiasi termine di questa licenza risulta impraticabile per qualunque motivo, esso verrà modificato solo qual tanto che basta per renderlo eseguibile, senza per questo influenzare tutte le altre norme di licenza. Quest'accordo viene costituito sotto la legge della California, che si applica agli accordi tra residenti in California ed è valida in California, eccezion fatta per quanto regolamentato dalle leggi federali. Voi riconoscete la giurisdizione esclusiva per qualsiasi controversia alle corti statali e federali di Los Angeles, California. Per qualsiasi domanda riguardante questa licenza d'uso potete contattare THQ International Ltd. al Dukes Court, Duke Street, Woking, Surrey GU21 5BH, UK all'attenzione del Dipartimento Commerciale e Legale.

© 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.

# 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 I 1º B,  
Pozuelo de Alarcón, 28224 Madrid, ESPAÑA  
Tlf. 91 799 18 75 (De Lunes a Viernes de 10.00 a 14.00 horas  
y de 16.00 a 19.00 horas)

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

## FRANCE

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

## ITALIA

È inoltre possibile accedere al nostro  
Servizio Assistenza Tecnica:

E-mail: [assistenza@thq.com](mailto: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](mailto: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](http://www.thq-games.com)  
for FAQs and full online support

## COMANDI

RIPARA .....	R
RIVENDICA .....	E
PATTUGLIA .....	P
ATTACCA .....	A
CONQUISTA .....	C
FERMATI .....	S
IMMERSIONE .....	D
TRASPORTO CONTINUO .....	F
DIFENDI/ASSISTI .....	I
TRASPORTA .....	U
METTI IN PAUSA .....	Z
AUTODISTRUZIONE UNITÀ SELEZIONATE .....	CTRL+K
LANCIA MISSILE TATTICO .....	L
ARMA NUCLEARE .....	N
ATTIVA MODALITÀ DI COSTRUZIONE .....	B
SCORRI STATO ARMI .....	PARENTESI SINISTRA
MUOVITI .....	M

## GRUPPI

RICHIAMA GRUPPO 1 .....	1
RICHIAMA GRUPPO 2 .....	2
RICHIAMA GRUPPO 3 .....	3
RICHIAMA GRUPPO 4 .....	4
RICHIAMA GRUPPO 5 .....	5
RICHIAMA GRUPPO 6 .....	6
RICHIAMA GRUPPO 7 .....	7
RICHIAMA GRUPPO 8 .....	8
RICHIAMA GRUPPO 9 .....	9
RICHIAMA GRUPPO 10 .....	0
IMPOSTA GRUPPO 1 .....	CTRL-1
IMPOSTA GRUPPO 2 .....	CTRL-2
IMPOSTA GRUPPO 3 .....	CTRL-3
IMPOSTA GRUPPO 4 .....	CTRL-4
IMPOSTA GRUPPO 5 .....	CTRL-5
IMPOSTA GRUPPO 6 .....	CTRL-6
IMPOSTA GRUPPO 7 .....	CTRL-7
IMPOSTA GRUPPO 8 .....	CTRL-8
IMPOSTA GRUPPO 9 .....	CTRL-9
IMPOSTA GRUPPO 10 .....	CTRL-0

## VISUALE

AVVICINA VISUALE .....	Q
ALLONTANA VISUALE .....	W
AVVICINAMENTO RAPIDO .....	MAIUSC+Q
ALLONTANAMENTO RAPIDO .....	MAIUSC+W
RILEVA UNITÀ .....	T
RILEVA UNITÀ SULLA MINIMAPPA .....	CTRL+MAIUSC+T
RILEVA UNITÀ SUL SECONDO SCHERMO .....	CTRL+ALT+T
VISUALE PREDEFINITA .....	V
VISUALIZZA COMANDANTE .....	ALT + VIRGOLA
VISUALIZZA INGEGNERE LIBERO .....	ALT+PUNTO
RUOTA VISUALE A LIVELLO DI SUDLO .....	BARRA SPAZIATRICE

## SLEZIONE

SELEZIONE TUTTE LE UNITÀ AEREE .....	CTRL-A
SELEZIONE TUTTE LE UNITÀ NAVALI .....	CTRL-S
SELEZIONE TUTTE LE UNITÀ TERRESTRI .....	CTRL-L
SELEZIONE TUTTI GLI INGEGNERI .....	CTRL-B
SELEZIONE L'INGEGNERE LIBERO PIÙ VICINO .....	ALT+PUNTO
SCORRI INGEGNERI LIBERI .....	MAIUSC+PUNTO
SELEZIONE COMANDANTE .....	ALT+VIRGOLA
SELEZIONE TUTTE LE UNITÀ E LE STRUTTURE .....	CTRL-X
SELEZIONE TUTTE LE UNITÀ E LE STRUTTURE SULLO SCHERMO .....	CTRL-C
SELEZIONE TUTTI GLI INGEGNERI SULLO SCHERMO .....	CTRL+PUNTO
SELEZIONE TUTTE LE FABBRICHE SULLO SCHERMO .....	CTRL-H
SELEZIONE LA FABBRICA PIÙ VICINA .....	H
SELEZIONE LA FABBRICA DI TERRA PIÙ VICINA .....	CTRL+MAIUSC+L
SELEZIONE LA FABBRICA AEREA PIÙ VICINA .....	CTRL+MAIUSC+A
SELEZIONE IL CANTIERE NAVALE PIÙ VICINO .....	CTRL+MAIUSC+S

## INTERFACCIA UTENTE

ATTIVA/DISATTIVA L'INTERFACCIA UTENTE .....	CTRL-ALT-FI
ATTIVA/DISATTIVA LE BARRE VITALI .....	ALT-L
ATTIVA/DISATTIVA TUTTI I PIANI .....	CTRL-W
RINOMINA UNITÀ .....	CTRL-N
ATTIVA SCHERMO DIVISO .....	HOME
DISATTIVA SCHERMO DIVISO .....	FINE
SCORRI ARCHIVIO CHAT VERSO L'ALTO (PER PAGINA) .....	PGSU
SCORRI ARCHIVIO CHAT VERSO IL BASSO (PER PAGINA) .....	PGGIÙ
SCORRI ARCHIVIO CHAT VERSO L'ALTO (PER RIGA) .....	MAIUSC-PGSI
SCORRI ARCHIVIO CHAT VERSO IL BASSO (PER RIGA) .....	MAIUSC-PGGIÙ
RUOTA SCHERMATA .....	ALT+TASTO DI DIREZIONE SU
RUOTA SCHERMATA .....	ALT+TASTO DI DIREZIONE GIÙ
ATTIVA/DISATTIVA TASTI DI SCELTA RAPIDA .....	F1
ATTIVA/DISATTIVA PUNTEGGI .....	F2
ATTIVA/DISATTIVA REGISTRO TRASMISSIONI .....	F3
ATTIVA/DISATTIVA FINESTRA DIPLOMAZIA .....	F4
CREA PING AVVISO ALLA POSIZIONE DEL MOUSE .....	F5
CREA PING MOVIMENTO ALLA POSIZIONE DEL MOUSE .....	F6
CREA PING ATTACCO ALLA POSIZIONE DEL MOUSE .....	F7
CREA INDICATORE ALLA POSIZIONE DEL MOUSE .....	F8
SPOSTA INDICATORE .....	MAIUSC-PULSANTE SINISTRO DEL MOUSE
ELIMINA INDICATORE .....	CTRL-MAIUSC-PULSANTE DESTRO DEL MOUSE
APRI MENU PRINCIPALE DI GIOCO .....	F10
ATTIVA/DISATTIVA MENU CONNETTIVITÀ .....	F11

## GIOCO

METTI IN PAUSA LA PARTITA .....	PAUSA
SALVA IMMAGINE .....	CTRL-F
DIMINUISCI VELOCITÀ DI GIOCO .....	TASTNUM -
AUMENTA VELOCITÀ DI GIOCO .....	TASTNUM +
RIPRISTINA VELOCITÀ DI GIOCO .....	TASTNUM *

## CODICE DI INSTALLAZIONE DI SUPREME COMMANDER: FORGED ALLIANCE

Non smarrire questo numero! Questo codice CD key è necessario per utilizzare il prodotto!