

Supreme Commander

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Supreme Commander

autor: Maciej „Sandro” Jałowiec

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	3
Kampania UEF	4
Operacja 1: Czarna Ziemia	4
Operacja 2: Zamieć	8
Operacja 3: Stalowy Rekin	13
Operacja 4: Szczepionka	16
Operacja 5: Kuźnia	21
Operacja 6: Kamienny mur	24
Kampania Cybran	31
Operacja 1: Wyzwolenie	31
Operacja 2: Artefakt	35
Operacja 3: Defragmentacja	39
Operacja 4: Komputerowe Tango	43
Operacja 5: Otwarcie	46
Operacja 6: Wolność	50
Kampania Aeonów	54
Operacja 1: Turniej	54
Operacja 2: Maszynowa Czystka	58
Operacja 3: Wysoka Fala	62
Operacja 4: Byt	66
Operacja 5: Błyszcząca gwiazda	70
Operacja 6: Początki	74
Pytania, odpowiedzi i porady	81
Budowa bazy	84
Broń taktyczna i strategiczna	88
Wyznaczanie patroli	90
Gospodarka	91
Wywiad	94
Obrona bazy	96
Jednostki naziemne	100
Jednostki powietrzne	103
Jednostki morskie	105
Jednostki eksperymentalne	107

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.
www.gry-online.pl



Wprowadzenie

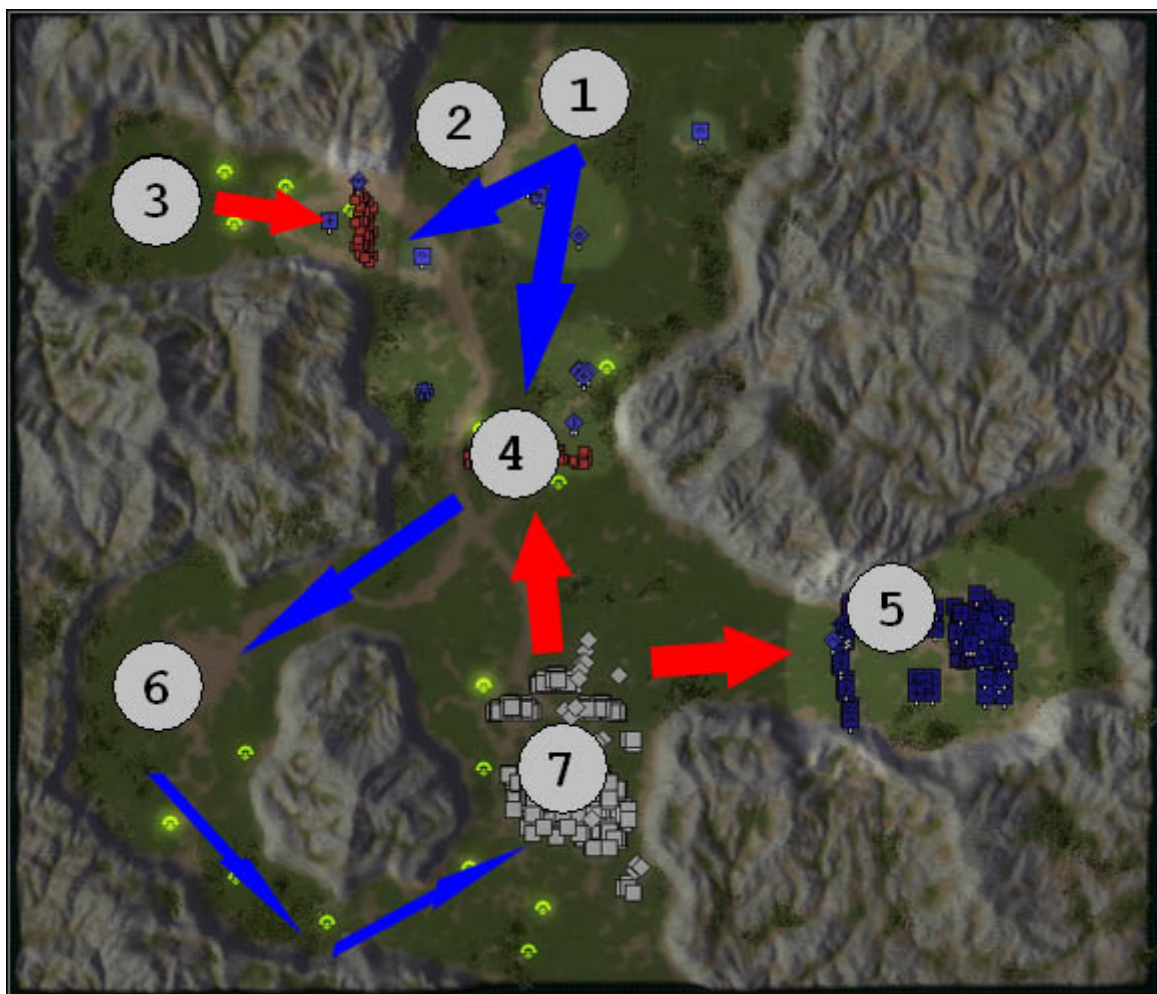
Witam w poradniku do *Supreme Commander*, gry Chrisea Taylora. Można powiedzieć, że RTS jakim jest właśnie SupCom, opiera się na zasadzie „stwórz mnóstwo jednostek i zniszcz swoich wrogów”. Prostota tej gry jest jednak pozorna, bowiem w trakcie tworzenia wielkiej, niezwykłej armii rodzą się pytania tak jak: „Jakimi wojskami atakować?”, „Skąd czerpać surowce?”, „Jak zabezpieczyć się przed atakami?”, „Jak zminimalizować straty?”. Niniejszy poradnik stara się odpowiedzieć na te i inne pytania związane z dowodzeniem i prowadzeniem wojny.

Tekst składa się z opisu wszystkich trzech kampanii dostępnych w grze, a także zawiera użyteczny opis jednostek oraz porady i wyjaśnienia co do gospodarki, ochrony, wywiadu i innych aspektów związanych z prowadzeniem wojny na skalę galaktyki. Wszystkim tym, którzy mają kontakt z *Supreme Commander* po raz pierwszy, radzę najpierw zapoznać się z owymi poradami (choćby pobieżnie), a dopiero potem rozpocząć kampanię.

Życzę błyskotliwej kariery wojskowej i dziesiątek wygranych potyczek na polach bitwy całego wszechświata.

Kampania UEF

Operacja 1: Czarna Ziemia



Legenda:

- 1. Pozycja startowa;
- 2. Radar Cybran;
- 3. Baza lotnicza Cybran;
- 4. Linia obrony Cybran;
- 5. Sojusznicza baza;
- 6. Generatory mocy Tech 2;
- 7. Baza Cybran.

Cele główne:

1. Zbuduj 3 ekstraktory masy;
2. Zbuduj 3 generatory energii;
3. Wybuduj fabrykę jednostek naziemnych;
4. Zbuduj 3 średnie czołgi MA12;
5. Zniszcz wrogi radar;
6. Zniszcz wrogą fabrykę lotniczą;
7. Zniszcz wrogą linię obrony;
8. Pokonaj cybrańskiego dowódcę.

Cele poboczne:

1. Przejmij jeden generator mocy Tech 2.

Opis przejścia:

Pierwsza misja, jak nietrudno się domyślić, do trudnych nie należy. Zaczynamy w punkcie [1]. Najpierw zajmijmy się wykonaniem celów głównych związanych z budową własnej bazy - [1], [2] oraz [3]. Do zbudowania ekstraktorów, generatorów i fabryki potrzebny nam będzie, oczywiście, OJD. Po postawieniu wszystkich struktur, baza powinna przypominać tę z obrazka [1].

Pora zrealizować cel [4]. Zaznacz fabrykę pojazdów i zbuduj trzy czołgi MA12. Jak zapewne zauważysz, teren naszych działań ulegnie powiększeniu i zacznie obejmować również pobliskie zabudowania wrogów – Cybran. Znajdują się one w punkcie [2] na mapce wyżej. Zaznacz swoje czołgi i jedź rozwalić radar nieprzyjaciela, realizując w ten sposób cel nr [5].

Kolejne zadanie w tej misji polega na zniszczeniu wrogiej bazy lotniczej zlokalizowanej w punkcie [3]. Zbuduj kilkanaście czołgów MA12 oraz trochę wozów przeciwlotniczych i rusz na wroga, kierując się wskazaniem małej niebieskiej strzałki naniesionej na mapkę wyżej, odchodzącej od miejsca naszego startu, a skierowanej na południowy zachód. Po przekroczeniu pierwszej linii murów obronnych zacznie się walka z grupą wrogich jednostek [2]. Jeżeli pojazdy z fabryki wysyłane są natychmiastowo na linię frontu, wygranie potyczki to tylko kwestia czasu. Samoloty nieprzyjaciela również nie powinny być problemem, wszak mamy ze sobą wozy p-lot.



[1]



[2]

Wróg nie ma w tej okolicy budynków produkcyjnych (nie licząc tej fabryki lotniczej, którą trzeba zrównać z ziemią), więc wystarczy wybić wszystkie jednostki naziemne, jakie podejda pod lufy czołgów, by potem móc spokojnie ostrzelać nasz cel [3].

Po zrealizowaniu celu [6] dostaniemy informację o linii obrony na południu, w punkcie [4]. Nasze następne zadanie o numerku [7] polega na zniszczeniu wszystkich znajdujących się tam wieżyczek, tak przeciwlotniczych jak i przeciwczołgowych. Radzę w pierwszej kolejności strzelać do otoczonych murem struktur strzelających do celów naziemnych [4] – są najgroźniejsze, więc trzeba się ich pozbyć jak najszybciej. Później przyjdzie pora na instalacje p-lot.



[3]



[4]

Po zniszczeniu obrony wroga, sojusznicza baza znajdująca się w punkcie [5]. Jej dowódca mówi, że jest ciągle nękany atakami Cybran i nie wie jak długo jeszcze wytrzyma. Cóż, na pewno nieprędko skapituluje – baza jest dobrze ufortyfikowana, więc nie trzeba się o nią zbytnio martwić. Dostarcz w okolice dopiero co zniszczonej linii obrony wroga swojego OJD i trochę inżynierów. Postaw tam sporo działek przeciwlotniczych, kilka przeciwczołgowych i parę fabryk pojazdów. Od tej pory raczej nie opłaca się kupować wielu wozów p-lot (stacjonarne wyrzutnie w zupełności wystarczą), skup się raczej na budowie tradycyjnych czołgów.

Punkt [7] na mapie oznacza główną bazę Cybran. Dwie czerwone strzałki oznaczają drogi przemarszu wrogich wojsk. Jak już wspomniałem, sojusznicza baza obroni się sama, natomiast naszej potrzebne są wymienione wyżej budynki obronne. Zanim zniszczymy wszystkie cybrańskie jednostki, trzeba zrealizować zadanie poboczne numer [1], polegające na zajęciu jednego z trzech generatorów mocy położonych w punkcie [6]. Dzięki dodatkowej mocy, działo dalekiego zasięgu [5] będące w rękach naszych sojuszników będzie mogło ostrzelać bazę wroga.

Generatory są chronione, więc wyślij tam grupę uderzeniową złożoną z czołgów oraz OJD i/lub inżynierów. Roznieś w pył wrogie jednostki i rozkaż zająć jeden z trzech generatorów mocy [6].



[5]



[6]

Pora przygotować się do ataku na główną bazę Cybran **[7]**. Spójrz na mapę – dwie niebieskie strzałki na południu pokazują drogę prowadzącą na tyły wroga. Wykorzystamy to. Dobrze jest postawić trzy fabryki pojazdów obok dopiero co zdobytego generatora mocy i produkować tam pojazdy, które zostaną wykorzystane w natarciu. Buduj w nich czołgi MA12 i artylerię typu Lobo.

Gdy uzbierasz jakieś 50 pojazdów, wyślij je na wroga w towarzystwie swojego OJD. Najpierw zacznij rozwalać budynki przeciwnika czołgami i artylerią, a gdy pojawi się sam dowódca Cybran **[7]** **[8]**, poślij przeciw niemu swój OJD (powinien sobie poradzić nawet pomimo braku ulepszeń, tym bardziej że w walce wspierać go będą inne pojazdy). Wystarczy załatwić dowódcę **[8]**, by pomyślnie zakończyć pierwszą misję.



[7]



[8]