

## Mapy w SCBW

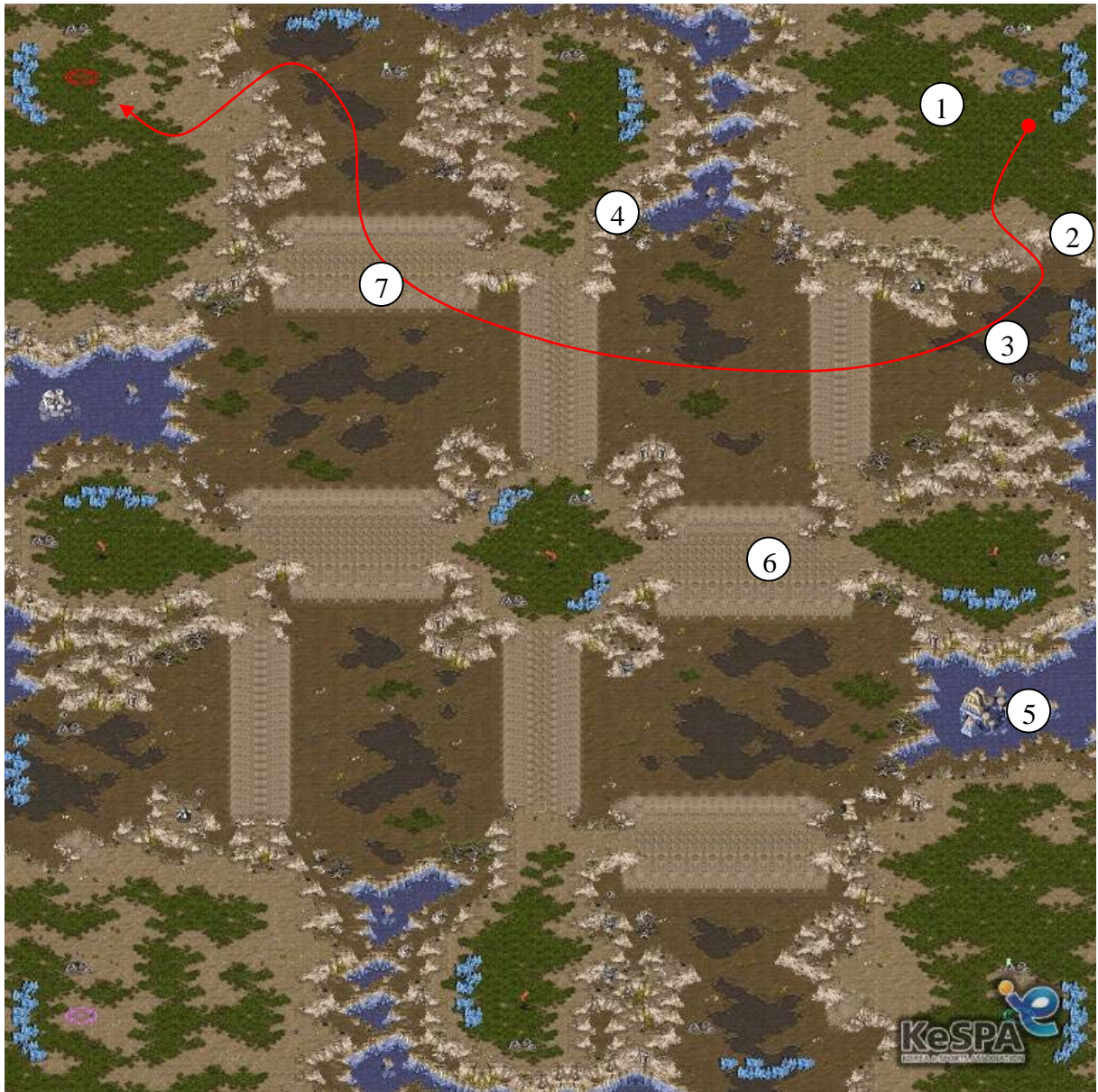
### 1. Pobieranie i instalacja map

Ważną cechą gry SCBW jest możliwość prowadzenia rozgrywek na różnorodnych mapach(planszach). Mogą być to zarówno mapy dostarczone przez producenta gry, jak i tworzone przez profesjonalistów plansze przygotowane specjalnie pod rozgrywkę one-on-one. Te ostatnie są na ogół zresztą lepsze – stanowią wynik wieloletniej współpracy twórców z zawodnikami. Opis znakomitej większości map, łącznie z ich obrazami, charakterystycznymi cechami, popularnymi wall-inami, oraz filmami ilustrującymi grę na danej mapie dostępny jest na <http://wiki.teamliquid.net/starcraft/Maps>. Pobranie różnorodnych wersji map (także wersji z obserwatorem) możliwe jest pod adresem <http://www.teamliquid.net/tlpd/korean/maps>. Zestaw map w postaci spakowanego archiwum można także znaleźć na [www.iccup.com](http://www.iccup.com). Wszystkie wymienione źródła pozwalają na zaopatrzenie się w mapy służące do regularnej rozgrywki. Jeśli znamy nazwę mapy, wyszukiwać można także w <http://www.panschk.de/mappage/newsscript/viewnews.php>. Sprawa jest daleko trudniejsza w przypadku UMSów – większość materiału, który można znaleźć w internecie jest słabej jakości, bądź nie posiada wartości dydaktycznej. W przypadku treningu mikro najlepszym rozwiązaniem jest rozpoczęcie od pliku microcontrol\_mappack\_by8882.zip (dostępnego pod różnymi adresami). Zestaw map i UMSów dołączony został także do niniejszego poradnika. Nowym adresem jest <http://www.yaoyuan.com/maps.php>, stanowiący jednakże duże wyzwanie dla użytkownika nie posługującego się językiem chińskim.

### 2. Charakterystyczne cechy map

Obraz poniżej przedstawia mapę Sniper Ridge. Jest to 4 - osobowa mapa używana podczas rozgrywek roku 2011-2012. Lokalizacje początkowe zaznaczone są kolorowymi kołami. Analizę cech mapy poprowadzono dla gracza znajdującego się w prawym górnym rogu („na godzinie wpół do drugiej”).

- 1) Główna lokalizacja (main). Poza oczywistymi obserwacjami (położenie minerałów i gejzera), znaczenie ma rozmiar i kształt lokalizacji. Duże lokalizacje pozwalają na swobodne rozstawianie większej liczby budynków, ale jednocześnie nakazują wzmożenie uwagi wobec możliwości dropa czyli desantu jednostek przeciwnika. W zakamarkach maina, poza naszym polem widzenia może ukrywać się także zwiadowca. Zauważmy też, że duża powierzchnia maina powoduje, że na reszcie mapy brak jest zasadniczo miejsca na dostawianie budynków produkcyjnych co upraszcza działania przeciwnika
- 2) Rampa. Charakterystyczną cechą części map Broodwara jest zróżnicowanie wysokości terenu (podział na tak zwany high ground i low ground), przejścia pomiędzy nimi mają postać ramp. Stwarza to grającemu możliwość zablokowania dostępu do własnych lokalizacji



poprzez postawienie w okolicy rampy własnych budynków (celuje w tym zwłaszcza terran, ze względu na to, że część jego budynków może latać) oraz rozstawienie jednostek bojowych które mogą wspólnie atakować przemieszczające się w górę rampy pojedyncze jednostki wroga. Dodatkową przewagą posiadania high grounda jest większy zasięg pola widzenia, co pozwala na wygodne „rozstawienie się” w obronie i wcześniejsze otwarcie ognia.

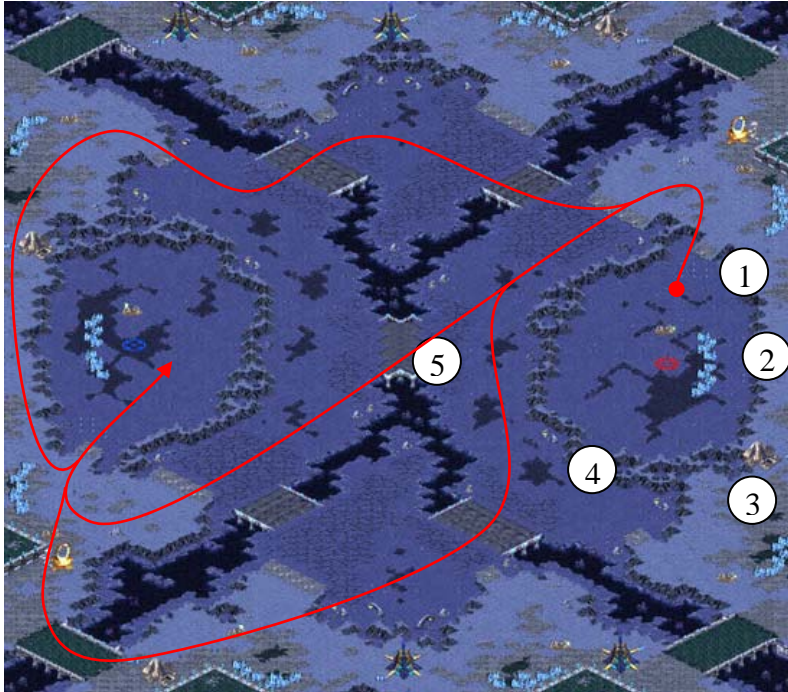
- 3) Natural, czyli podstawowe miejsce ekspansji. Logicznym dążeniem gracza jest powiększanie ilości zbieranych zasobów, co oznacza zajmowanie i ubezpieczanie kolejnych lokalizacji, a najbliższą dostępną lokalizacją jest właśnie natural. Podstawową informacją pozyskiwaną na najwcześniejszym etapie gry jest sprawdzenie, czy przeciwnik zamierza grać z jednej, czy z dwóch baz. Przed naturalem znajduje się przewężenie „choke” pozwalające na wygodne rozłożenie konstrukcji obronnych.

- 4) Klif. Granica pomiędzy high i low groundem, niedostępna dla jednostek lądowych. Dodatkowym problemem jednostek strzelających „pod górę” jest ~47% szansa na niecelny strzał, oraz fakt, że atakujące z góry jednostki widoczne są tylko przez chwilę w momencie otwarcia strzału. Typową techniką wykorzystania klifu znajdującego się nad naturaliem jest dropowanie tam jednostek (w szczególności tanków), które w miarę bezkarnie ostrzeliwują stamtąd robotników oponenta.
- 5) Woda. Element dostępny tylko dla jednostek latających. Bardzo ważne jest rozpatrzenie położenia pól mineralnych w lokalizacjach względem elementów niedostępnych dla jednostek lądowych. Dla przykładu – oparte o krawędzie mapy pola mineralne maina i naturala są bezpieczne, podczas gdy otwarte w kierunku wody pole mineralne lokalizacji na godz 3 umożliwia stosowanie techniki hit-and-run przez latające jednostki przeciwnika, co będzie szczególnie chętnie eksplorowane przez mutaliski przeciw Terranowi. Dlatego zajmując tę lokalizację gracz będzie musiał rozważyć albo rozstawienie tam sporej ilości statycznej obrony (np. turreatów), albo takie zaangażowanie mutalisków przeciwnika, by na atak nie było czasu.
- 6) Grzbiet. Zasady dotyczące high groundu i low groundu obowiązują także w terenie znajdującym się w centralnej części mapy. Zauważmy, że punkt 6 dostępny jest z czterech stron co z pewnością nie ułatwia jego obrony. Należy też zwrócić uwagę na to, że istniejące dwa wejścia do lokalizacji na godzinie 3 mogą być bronione jednocześnie i szybko wspierane jednostkami z maina.
- 7) Rush distance. W czasie gry gracz może zdecydować się na build w którym poświęci ekonomię dla uzyskania szybkiej armii i pokonania stawiającego na ekonomię przeciwnika. Znaczenia nabiera wtedy odległość i charakter drogi pomiędzy bazami. Zauważmy, że punkty 4 i 7 to jedyne dwa miejsca, w których przeciwnik może zauważyć i zatrzymać lub opóźnić jednostki gracza – strzelanie z bazy głównej jest możliwe tylko dla niektórych jednostek. W tej sytuacji być może konieczne będzie cofnięcie się aż do rampy (co może oznaczać konieczność rezygnacji z zajęcia naturala i utratę siły ekonomicznej)

Kolejny obraz przedstawia dwuosobową mapę Chain Reaction, stawiającą przed graczem zupełnie inne zadania i problemy:

- 1) Chain Reaction jest mapą „odwrotną” – main znajduje się poniżej naturala, a rampa skierowana jest w dół. Oznacza to, że gracz nie ubezpieczający od razu naturala może znaleźć się w bardzo trudnej sytuacji, jeśli zajmie go przeciwnik – wyjście jest praktycznie niemożliwe.
- 2) Klif znajdujący się nad mainem od strony minerałów pozwala nie tylko na umieszczenie tam tanków ale również High Templara, który będzie mógł bezkarnie stormować workerów.
- 3) Na mapie znajdują się budynki neutralne, blokujące przejścia do dalszych fragmentów planszy. Budynki te mają określoną ilość życia, można je zniszczyć, otwierając sobie wygodne przejście do bazy wroga. Dodatkowo, obok budynku znajduje się niewielki patch minerałów, które można wydobyć, także odblokowując przejście. W tym przypadku należy oczywiście pamiętać, że zajmuje to czas, w którym robotnik nie

zajmuje się wydobyciem ale maszeruje z minerałami po planszy. Zaawansowani gracze potrafią także, korzystając w pomocy robotników „przepychać” jednostki bojowe poprzez takie minerały i budynki neutralne. Współlistnienie problemów 1, 2 i 3 nakłada na grającego konieczność systematycznego sprawdzania przestrzeni za własnym mainem



- 4) Kolejną cechą mapy jest istnienie muru odgradzającego main od wolnej przestrzeni. Ponieważ mur ten jest bardzo cienki, pozwala on na użycie techniki „elevator”, w której duża ilość jednostek jest za pomocą pojedynczego shuttle lub dropshipa przenoszona do wewnątrz maina przeciwnika, po zgromadzeniu odpowiedniej ich ilości następuje atak.
- 5) Użycie mostów przypomina użycie ramp, choć nie zapewniają one przewagi widoczności, zmuszają przeciwnika do ścieśniania własnych sił i pozwalają efektywnie bronić się mniejszą grupą jednostek
- 6) Jako uzupełnienie wskażmy, że dzięki możliwości likwidacji budynków neutralnych istnieją aż trzy główne drogi dostępu do lokalizacji przeciwnika. W połączeniu z bardzo odległymi i trudnymi w obronie trzecimi lokalizacjami daje to mapę, na której znacznie łatwiej atakować, niż się bronić.

### 3. Uwagi o balansie map

Wieloletnia praca twórców map miała na celu zniwelowanie przewag, które gracz mógłby uzyskać na konkretnej mapie. Dwa rodzaje tych przewag związane są z pozycyjnym lub rasowym niezbalansowaniem mapy. Pierwsze z tych określeń oznacza grę w sytuacji, w której mapa nie zapewnia możliwości stosowania tych samych technik ataku lub obrony niezależnie od wylosowanej lokalizacji początkowej. Można to prześledzić na przykładzie mapy WCG Lost Temple, zaprezentowanej na obrazie poniżej:



Jest to najsłynniejsza mapa SCBW jednak nie zapewnia ona bynajmniej równej gry. Warto po pierwsze porównać kierunki, na które otwierają się rampy poszczególnych lokalizacji oraz ich odległość od naturala w kolejnych lokalizacjach. Jak widać łatwość przesłania posiłków na godzinie 6 i 9 znacząco się różnią. Godz 6 uniemożliwia z kolei postawienie skutecznego wall-ina. Tylko gracz na godzinie 3 ma możliwość całkowitego zablokowania oponenta na godzinie 12 poprzez proste ustawienie tanków na własnym klifie. Lokalizacje naturala oraz mineral only na godzinie 9 można ostrzeliwać z tej samej pozycji, wreszcie – dzięki temu, że budynki Terrana latają, można zbudować Command Center i zdobyć łatwą i bezpieczną lokalizację na wyspie, ponieważ nie znajduje się tam żaden blokujący minerał (pozostałe rasy muszą w celu ekspowania wynaleźć drop tech).

Rasowe niezbalansowanie mapy oznacza sytuację, w której konstrukcja mapy uprzywilejowuje jedną z ras względem drugiej, co wiąże się ze specyficznymi cechami jednostek bądź wymogami strategii. Przewaga Terrana w matchupie TvP bierze się z możliwości dropowania tanków na wszelkiego rodzaju klifach leżących nad ekspansjami, na które w szczególności Protoss nie ma we wczesnym etapie gry dobrych odpowiedzi, z kolei długie wąskie wyjścia z naturali pozwalają na containowanie przeciwnika, do czego Zerg i Terran są znacznie lepiej predestynowane niż

Protoss. Potwierdzają to statystyki, wg których na widocznej wyżej mapie statystyka matchupu TvP to 60% a ZvP 80%. Z punktu widzenia gracza początkującego, niezbalansowanie rasowe jest jednak mniej istotne od pozycyjnego.

#### 4. Rekomendowane mapy i UMSy

Program nauczania realizowany jest przy pomocy gier na wybranych mapach, oraz rozgrywania określonych scenariuszy (UMS-ów). Możliwości wyboru są ogromne (dostępne są setki map i tysiące scenariuszy). Dla celów niniejszego programu autorzy przedstawiają wybór map ze względu na określone cele:

##### **Mapy „ogólnego przeznaczenia”:**

**Fighting Spirit** – statystycznie najbardziej zbalansowana mapa, dużo miejsca do harassu bardzo ważna środkowa ekspansja z dwoma gazami

**Sniper Ridge** – duża mapa charakteryzująca się istnieniem wzniesień ograniczających widoczność. Łatwe rozmieszczanie budynków ze względu na dużą powierzchnię lokalizacji głównych

**Lost Temple** – Najbardziej znana mapa Broodwara, nie jest ona idealnie zbalansowana, ale znajomość jej jest niezbędna przy grze na serwerach prywatnych

**Python** – mapa podobna w zamyśle do Lost Temple, istotną zmianą są duże, ale trudne do obrony ekspansje w rogach mapy.

**Destination** – Mapa charakterystyczna ze względu na dużą ilość miejsca za minerałami w mainie (możliwość wykonywania dropów), oraz utrudniające natarcie mosty. Ze względu na kształt przypominający dolinę z pojedynczym przejściem w środku, mapa ta faworyzuje terrana

**Othello** – mapa pozwalająca na różnorodne wall-iny i siege-dropy, Daje dostęp do szybkiej trzeciej ekspansji

**Colosseum** – ze względu na wspólne wejście do maina i naturala, dodatkowo mające postać wąskiej doliny, mapa ta nadaje się do gry typu fast expand, oraz wymusza pomysłowość w rozbijaniu statycznej obrony przeciwnika

**Longinus** – 3 osobowa mapa udostępniająca przebogate zasoby w oddalonych ekspansjach

**Tau Cross** – mapa wyposażona w charakterystyczne mury otaczające główne lokalizacje, co powoduje konieczność ciągłego dbania o wizję ze względu na całkowitą dostępność dla harassu)

**La Mancha** – duża nowoczesna mapa oferująca możliwości ćwiczenia wall-inów

##### **Mapy prezentujące specyficzne zagadnienia:**

**Katrina, Sin Chupung-Ryejong** – mapy oferujące możliwość wyboru wielu dróg pomiędzy dwoma punktami, a przez to trudne do kontroli. Są to jednocześnie mapy oferujące stosunkowo mniej miejsca na budynki

**Jade** – przedstawicielka map nowego typu, w której main otoczony jest strefą high groundu umożliwiającą dropy

**Blue Storm** – dwuosobowa mapa pozwalająca na analizę rushy, ze względu na oczywistą drogę komunikacyjną pomiędzy lokalizacjami. Trudnością jest konieczność „ręcznego” przeprowadzania jednostek o dużych wymiarach w zaplanowane miejsca (mapa zbudowana jest w sposób mylący dla sztucznej inteligencji jednostek)

**Gladiator** – mapa o unikalnej symetrii kołowej, pozwalająca na wykorzystywanie ograniczeń widoczności

**Return of the King** – mapa w której główne lokalizacje i Strefa komunikacyjna oddzielone są od siebie strefą low groundu, Pozwala to na kontrolę komunikacji za pomocą tanków i vultów

**Roadrunner** – mapa będąca rozwinięciem problematyki postawionej podczas konstrukcji mapy Destination. Tym razem mostów jest znacznie więcej, ponadto trzecie ekspansje dostępne są z dwóch stron i trudne do obrony.

Inne mapy warte polecenia:

**Heartbreak Ridge, Gaia, Andromeda** – popularne mapy serwerów publicznych

**Hunters** – Jedyna w zestawieniu mapa pozwalająca na gry wieloosobowe, i także praktycznie jedyna używana w tym celu na serwerach publicznych.

## UMSy

Większość proponowanych przez autorów UMS-ów służy do ćwiczenia zwykłych umiejętności micro. Można tu polecić:

PracticeMICRO\_0.32.scm  
ConTrol1.scx  
ConTrol1re.scx  
ConTrol2.scx  
ConTrol3.scx  
Counterattack.scx  
New Micro Control (Korea).scx  
Munkey's Micro v.perfect.scx

Ponadto w użyciu powinny znaleźć się także UMS-y następujące:

ChooseUnit Control.scx – UMS pozwalający na wybór jednostek do zwalczania określonego combo przeciwnika. Pozwala na utrwalenie wiedzy o skuteczności jednostek i ich parametrach

UMSy pozwalające na wyćwiczenie pojedynczej umiejętności

Vulture Patrol Micro  
Zerg LT Muta Harass  
Muta vs Scourge  
Defiler micro UMS  
1a2a3a micro (UMS podnoszący precyzję klikania i obsługi klawiszy)

Ostatnim godnym polecenia UMS-em jest

## 5. Kształtowanie i ocena umiejętności analizy map

Na poziomie podstawowym umiejętność analizy mapy sprowadza się do rozpoznawania i opisywania elementów graficznych mapy oraz do zapamiętywania ich wzajemnych relacji. W tym celu na dowolnej wybranej mapie gracz powinien wskazywać lokalizacje główne, ekspansje, rampy, budynki neutralne, oraz tereny nieprzekraczalne (woda, klify, etc). Opanowanie tej umiejętności jest bardzo szybkie i w zasadzie nie musi podlegać szczegółowej ocenie. Można polecić ćwiczącemu wysyłanie robotników w zadane miejsca, korzystając z (nieodkrytej jeszcze) minimapy i sprawdzać czas wykonania zadania, ale już kilka gier na wybranej mapie powoduje zapamiętanie wzajemnego położenia jej elementów. Dużo istotniejsze jest określenie strategii, którą można stosować na danej mapie. Podstawą do analizy są tutaj wydarzenia mogące mieć miejsce w grze środkowej (w grze początkowej zadaniem gracza będzie raczej określony rozwój, w grze końcowej ilość i różnorodność dostępnych jednostek powoduje, że konstrukcja mapy nie ma aż takiego znaczenia), a zestaw pytań i tematów ćwiczeń może wyglądać następująco:

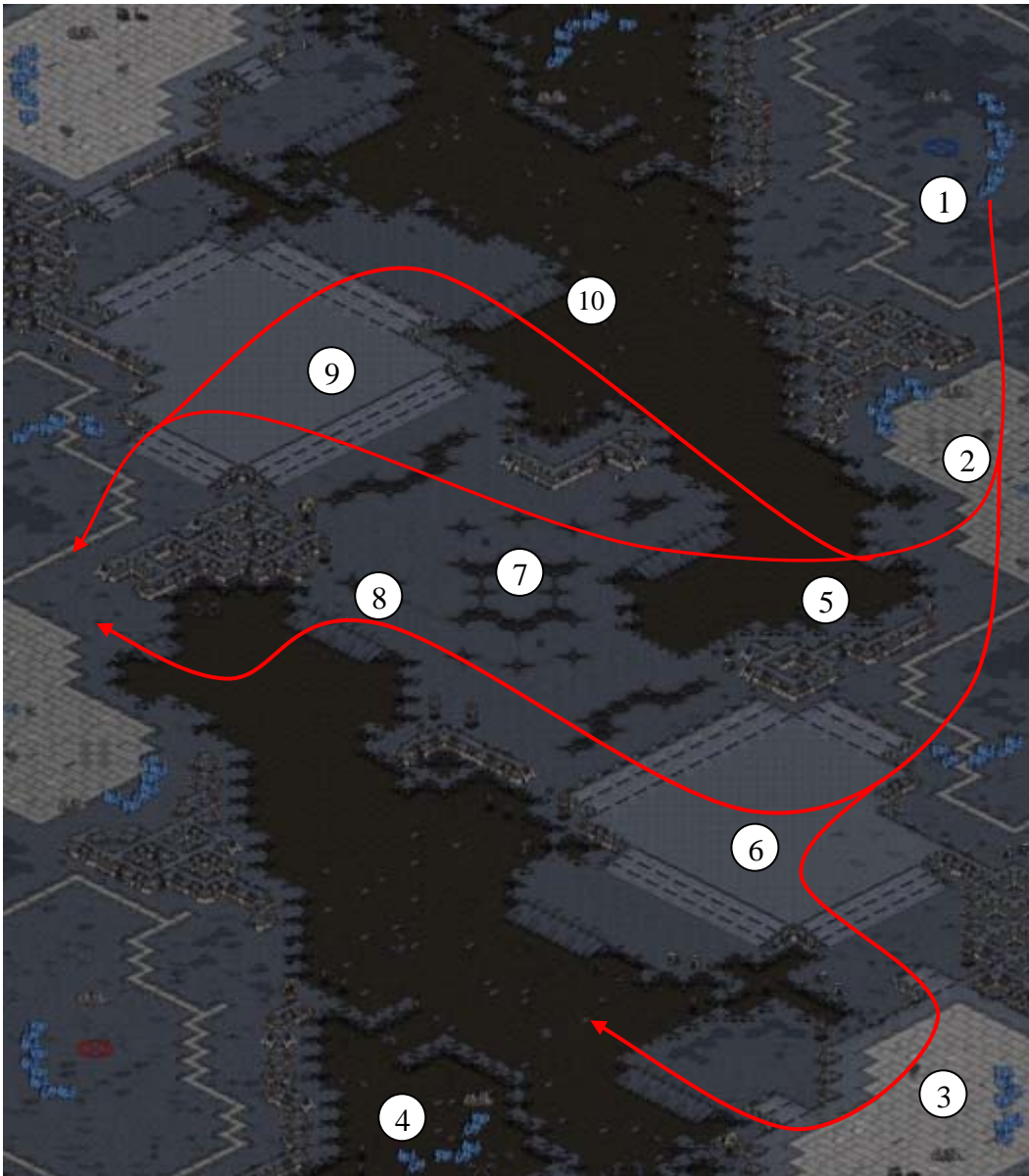
- Określ główne trasy, którymi można przemieszczać się pomiędzy lokalizacjami (jak w przykładach punktu 2)
- Wskaż kolejność zajmowania ekspansji
- Określ miejsca dogodne do rozstawienia konstrukcji obronnych (przeżęczenia, mury i rampy)
- Określ miejsca, które należy ubezpieczyć przed atakiem jednostek naziemnych lub latających, oraz te, które należy sprawdzać, czy nie pojawił się tam przeciwnik
- Wskaż rejony, które należy zająć wojskiem, w celu zapewnienia bezpieczeństwa własnym ekspansjom
- Wskaż rejony, których zajęcie utrudnia przeciwnikowi komunikację i obronę własnych ekspansji
- Na jakie niebezpieczeństwa narażone są wskazane lokalizacje (czy jest możliwość nękania robotników jednostkami latającymi, dropami (w szczególności dropem z tanków), lub obejściem rampy)?
- W których miejscach istnieje możliwość urządzenia zasadzki lub przeprowadzenia ataku z flanki?

Ocena poprawności odpowiedzi na powyższe pytania wymaga pewnej kompetencji w grze, ale też może być świetnym materiałem na burzę mózgów. Należy zwracać uwagę na ile odpowiedzi ćwiczących są przemyślane i związane z rzeczywistą konstrukcją mapy, a na ile są przykładami widzenia niebezpieczeństw, których nie ma. Odnośnie części odpowiedzi na powyższe pytania – pojawiają się one w trakcie gry – można sprawdzić, czy i które z argumentów podnoszonych przez ćwiczących były zasadne. Taka analiza dla mapy matchpoint przedstawia się następująco (dla gracza rozpoczynającego w prawym górnym rogu):

- 1) Główne trasy komunikacyjne zostały wyróżnione kolorem czerwonym. W przypadku trasy „górnjej” i „środkowej” konieczne jest przejście przez rampę „5”.



- 2) Ekspansje powinny być zajmowane w kolejności 1-2-3-4 (wyjaśnienie dalej)
- 3) Przewężenie pomiędzy bazami 1 i 2 nie może być wykorzystywane do obrony – w praktyce oznacza ono zamknięcie się we własnej bazie i pieczętuje los grającego. Możliwe do wykorzystania przewężenie znajduje się poniżej ekspansji „2” i powinno być urządzone tak, aby była możliwa kontrola rampy znajdującej się obok.



- 4) Główna lokalizacja jest względnie bezpieczna, należy jednak zwrócić uwagę na możliwość dropa przez mur znajdujący się po lewej stronie (ogranicza on widoczność, poza tym jego krawędź nie jest widoczna a bazy głównej). Nie można ustawić tanka powyżej ekspansji „2”, jest to natomiast miejsce gdzie może ukryć się scoutujący overlord
- 5) Dogodnym miejscem do ustawienia wojska jest punkt „6”. Pozwala on na zabezpieczenie ekspansji 3, a być może i 4, a w przypadku (trudnego) ataku na rampę koło 2 pozwala na zajęcie przeciwnika od tyłu. Teoretycznie aktywniejszy spot 7 dostępny jest z 4 stron i może

być zajęty tylko pod warunkiem posiadania wiedzy, co dzieje się w „10”. Stanowi on więc tylko punkt tranzytowy w drodze do „9”

- 6) Zajęcie „9” stwarza bezpośrednie zagrożenie dla lewej górnej ekspansji przeciwnika, jeśli nie jest ono możliwe należy przynajmniej postarać się zablokować rampę „8”, w przypadku Zerga umieszczając tam lurkery, w przypadku Terrana tanki nieco poniżej.
- 7) Na atak jednostkami latającymi narażone są przede wszystkim naturale (por. ustawienie minerałów), spora odległość ekspansji „3” od pozostałych czyni ją w matchupie ZvP wrażliwą na kombinację Corsair+Dark Templar
- 8) Możliwość flankowego ataku dają miejsca 6, 7 i 9 oraz strefa znajdująca się koło 5 i pomiędzy 4 i 6. Z tych miejsca 6 i 9 wydają się nieco bezpieczniejsze ze względu na przewagę high groundu (przeciwnik jest zmuszony atakować pod górę).

Przygotowanie ćwiczenia analizy mapy sprowadza się do ściągnięcia obrazu mapy (np. z <http://wiki.teamliquid.net/starcraft/Category:Maps>) i udostępnienia go w postaci wydruku.