

Słownik terminów Starcraftowych

All-in – build poświęcający całość rozwoju ekonomicznego dla wykonania ataku kończącego. Odparcie tego ataku pozwala przeciwnikowi na komfortowe zwycięstwo w grze.

APM – Actions Per Minute – akcje na minutę, ilość wykonanych kliknięć oraz naciśniętych klawiszy w ciągu minuty. Mimo możliwości zawyżania go za pomocą powtarzania akcji niepotrzebnych, uważany za jeden z ważniejszych mierników mechanicznej sprawności w grze.

Bindy – Kombinacja klawiszy Ctrl + 0-9, pozwala zaznaczyć jednostki lub budynki i odwoływać do nich po naciśnięciu klawisza 0-9. Ułatwia to poruszanie się i zarządzanie jednostkami, przyspiesza obsługę budynków

Build order – kolejność budowania poszczególnych budynków/jednostek, na ogół build order jest zoptymalizowaną ścieżką dojścia do zestawu jednostek realizujących jakieś zadanie, a jego znajomość jest konieczna już powyżej minimalnego poziomu gracza. Wiele build orderów można znaleźć w internecie, w szczególności na Liquipedii.

Build order loss – sytuacja w której wybrany przez gracza build order jest w sposób naturalny kontrowany przez build order wybrany przez przeciwnika, kończąca się porażką

Burrow – ulepszenie pozwalające jednostkom Zerga na zakopywanie się (i pozostanie niewidocznym), lurker ma ja zawsze

Chat – system, w którym gracze w trakcie gry mogą komunikować się ze sobą. Najczęściej spotykane odzywki to:

GL – good luck (powodzenia)

HF – have fun (baw się dobrze)

GG – good game (dobra gra)

Cheese – strategia obliczona na zaskoczenie przeciwnika, przy poświęceniu ekonomii buduje się inne budynki i próbuje uzyskać wczesną wygraną, niewykryta jest bardzo trudna do obrony. Większość cheese to automatycznie także all-iny, również ze względu na możliwość wykrycia

Combo – kilka typów jednostek np: hydry i lingi/ tanki i vulty współdziałających razem. Dobrze skonstruowane combo posiada znacznie większą skuteczność od jednostek jednego typu ze względu na możliwość jednoczesnego realizowania wielu celów. (Np atakowanie dragoonów jest skuteczniejsze przy użyciu tanków, jeśli współdziała z nimi kilka vultów, z jednej strony kładących miny (i uniemożliwiających dragoonom odwrót), a z drugiej blokujących im dostęp do tanków)

Drop – zrzucanie jednostek w bazie przeciwnika z: overlordów(zerg)/ dropshipów(terran)/ shuttle(protos)

Early game – wstępna faza gry, w której gracze na ogół przygotowują swój przyszły rozwój ekonomiczny, prowadzą rozpoznanie, czasem próbują zakończyć grę za pomocą all-ina

Expowanie – zakładanie kolejnych baz (expów, ekspansji).

F2-F4 – za pomocą shift + F2-F4 można zaznaczyć konkretny ekran, a później wrócić do niego za pomocą F2 – F4. Najszybsza metoda na przełączanie się pomiędzy lokalizacjami

Flanking – flankowanie, czyli zachodzenie od boku. Ważna technika gry zergiem, ze względu na charakter jednostek tej rasy (duża ilość, szybki i stosunkowo słaby atak, konieczność uniemożliwienia odwrotu przeciwnikowi i utrudnienie mu wyboru celów)

Fog-of-war – poruszające się jednostki odkrywają fragmenty mapy, odkryty uprzednio fragment mapy na który nie mamy aktualnie wizji, pokryty jest fog-of-war, czyli zasłoną która ukrywa przed nami jednostki i poczynania przeciwnika

FPVOD – First Person Video On Demand – VOD z perspektywy gracza. Pozwala prześledzić czynności wykonywane w trakcie gry, zanalizować proces decyzyjny i multitasking.

Harass - atakowanie/zatrzymywanie przeciwnika w bazie i wszystkie inne sposoby angażowania jego uwagi nie w celu wykonania rozstrzygającego ataku, ale raczej w celu opóźnienia lub zaburzenia jego rozwoju

Jednostki – Starcraft posiada wiele różnorodnych jednostek. Ich listę można znaleźć tutaj:

http://starcraft.info.pl/viewpage.php?page_id=11 <zerg>

http://starcraft.info.pl/viewpage.php?page_id=13 <protoss>

http://starcraft.info.pl/viewpage.php?page_id=15 <terran>

Lategame – późna gra, gracze są rozbudowani (posiadają dużą liczbę i różnorodność jednostek, ekspów), i się atakują. Faza gry, w której największe znaczenie mają czynniki czysto strategiczne.

Liquipedia – strona zawierająca informacje o starcrafcie
<http://wiki.teamliquid.net/>

Main – główna lokalizacja gracza, najczęściej ta, od której zaczyna grę

Makro – umiejętność utrzymania produkcji z wszystkich budynków

Manner pylon – pylon postawiony przy minerałach przeciwnika lub w miejscu przeznaczonym na główny budynek ekspansji, utrudniający zbieranie.

Matchup – czyli jakie rasy grają ze sobą : zerg vs terran, zerg vs protoss, zerg vs zerg, terran vs protoss, terran vs terran, protoss vs protoss. (w skrócie najczęściej oznaczane pojedynczymi literami, np ZvT, PvP. Pierwsza litera oznacza zawsze rasę, którą posługuje się grający, druga przeciwnika). Matchupy różnią się znacznie pod względem nacisku kładzionego na ekonomię, a przede wszystkim, co do rodzaju budowanych jednostek

Mid game – środkowa faza gry, w której gracze rozbudowują gospodarke, próbując jednocześnie opóźnić rozwój przeciwnika. Zob. timing push

Mikro – umiejętność kontrolowania każdej z jednostek osobno, lub umiejętność kontrolowania grupy jednostek

Mineral count – liczba dostępnych minerałów. Jednym z celów składowych gry jest utrzymywanie tego wskaźnika na możliwie niskim poziomie – także w przypadku rozbudowanej gospodarki lub intensywnych działań taktycznych. Zob multitasking

Mirror matchup – dwóch graczy grających tą samą rasą: zerg vs zerg, terran vs terran, protoss vs protoss

Multitasking – umiejętność gry mikro i makro w tym samym momencie, w tym w szczególności umiejętność właściwej hierarchizacji wykonywanych zadań

Natural – exp (ekspansja) przy bazie głównej (mainie).

Obsowanie – scenariusz, w którym gracz ma możliwość oglądania gry innych graczy z poziomu aparatu starcrafta, przydatne w nauce

Peon – jednostka zbierająca minerały (probe/drone/SCV)

Progamer – osoba zawodowo grająca w grę komputerową. Ogromny rozwój technik gry w Starcrafta wiązać można z działalnością (głównie koreańskich) progamerów w latach 1998-2012

Rally point – zaznaczane z budynku miejsce, gdzie mają podążyc świeżo utworzone jednostki

Replay – każda zakończona gra pozwala na zapisanie powtórki prezentującej wszystkie ruchy graczy i stan ich zasobów, cenna pomoc w analizie

Run-by – obiegnięcie przez jednostki atakujące statycznej obrony przeciwnika w celu ataku na ekspansję lub na main. Gracz zakładając stratę kilku jednostek na statycznej obronie spodziewa się zniszczyć opłacalną ilość niebronionych peonów.

Scan – potężna własność terrana, pozwalająca na chwilowe podejrzenie fragmentu mapy

Scouting – wysyłanie jednostki (najczęściej peona/overlorda)/scanowanie bazy przeciwnika aby dowiedziec sie informacji o nim

Shared Vision – wspólny widok, gracz ma możliwość oglądania mapy z perspektywy innego gracza

Simcity – pojęcie odnoszące się do rozstawienia budynków w bazie. Właściwie wykonane simcity ułatwia nam makro i obronę, przeciwnikowi zaś utrudnia możliwość harassu i dropowania. Zob wall-in

Sniping – zabijanie poszczególnych jednostek (z małą ilością życia lub ważnych(typu high templar))

Speedlot – zealot z ulepszeniem do prędkości (upgrade dostępny w budynku Citadel of Adun)

Spellcaster – jednostka posiadająca umiejętność specjalną uruchamianą ręcznie przez gracza. Jest nią np science vessel, defiler oraz high templar

Splash – obrażenia zadawane jednostkom znajdującym się obok atakowanej. Zadają je reavery, tanki i lurkery. Splash wymusza na przeciwniku dbałość o odległości między jednostkami

Stormdropping – zrzucanie z shuttle (latający transportowiec protossa) high templar'a i rzucanie nim stroma, najczęściej na peony. Inną popularną techniką jest reaver drop (reaver jest jednostką powolną, ale dysponującą użytecznym splashem)

Supply – ilość zbudowanych i dostępnych jednostek. Oznaczana np tak: 68/76, gdzie 68 to ilość którą zbudowaliśmy, a 76 to ilość możliwa do zbudowania. Należy pamiętać, że większość jednostek bojowych zajmuje więcej niż 1 supply (np Tank – 2, Scout – 3, Ultralisk – 4, Carrier – 6). Zob. Wymaksowanie

Supply Block – niemożność zbudowania kolejnych jednostek z powodu braku miejsca. O ilości dostępnego miejsca decyduje liczba określonych budynków (lub jednostek). W przypadku supply blocka trzeba zbudować supply depot (terran), pylon (protoss), lub overlord (zerg). Górny limit dostępnych jednostek wynosi 200

T1 - T3 – różne poziomy zaawansowania technicznego -> T1 najniższy, T3 najwyższy.

Timing push – wynikający z rozgrywanych build orderów atak, wykorzystujący chwilowe słabości przeciwnika (gracz znając build order przeciwnika może zaatakować, kiedy przeciwnik zajmuje się rozbudową ekonomii, w tym celu chwilowo poświęcając własną). Do timing pusha niezbędny jest oczywiście dostateczny poziom obu graczy

UMS – Use Map Settings – Mody, scenariusze zaprojektowane przez osoby trzecie, najczęściej w celu doskonalenia jakiejś umiejętności

Upgrade – ulepszenie jednostek. Może dotyczyć szybkości, siły ataku lub obrony, oraz możliwości używania umiejętności specjalnych (i ilości energii, którą może przechowywać pojedynczy spellcaster)

VOD – Video On Demand – video prezentujące grę, często z komentarzem, jest ich dużo dostępnych w internecie

Wall-in – ustawienie budynków przed bazą tak, aby przeciwnik nie mógł przejść

Wymaksowanie – oznacza posiadanie supply = 200/200, nie można wtedy robić więcej jednostek.

Zwycięstwo – osiągnięte jest w Starcraftcie poprzez zniszczenie wszystkich budynków przeciwnika, lub (znacznie częściej) przez zmuszenie go do opuszczenia gry. Dobrze wychowany przeciwnik, pisze wcześniej na chacie „GG” czego i my wszystkim życzymy.