

Poradnik – strategie ras

1. Wstęp

Niniejsza część przewodnika zawiera uwagi związane z umiejętnością posługiwania się wybranymi rasami w grze. Informacje umieszczone tutaj należy traktować jako absolutny wstęp i bazę do dalszych własnych poszukiwań. Wypracowanie konkretnego sposobu gry w danym matchupie i dopasowanie go do własnych predyspozycji jest procesem długotrwałym, wymagającym setek, a może i tysięcy godzin pracy, stąd w zakresie naszego zainteresowania znajdują się tylko podstawowe uwagi, ułatwiające dalszą pracę. Wybór strategii jest oczywiście nierozzerwalnie związany z efektami scoutingu, dlatego podczas pracy z konkretną strategią należy stale sprawdzać „postępy” swojego przeciwnika, ponieważ nawet najsprawniej wykonany rozwój nie zapewni zwycięstwa, jeśli przeciwnik posłuży się inną strategią niż ta, której neutralizacji służą nasze poczynania.

Podstawą do skutecznej realizacji jakiegokolwiek strategii jest wystarczająco dobre opanowanie drzewa technologicznego, umiejętności makro (a więc utrzymywanie odpowiedniego tempa produkcji i możliwie szybkie zużywanie zasobów), oraz pewna umiejętność manewrowania armią. Zasadniczo trudność realizacji jakiegokolwiek strategii związana jest z nakładem czasu przeznaczonym na mikro, oraz umiejętnością multitaskingu czyli wykonywania wielu czynności na raz. Dlatego dysponujący stosunkowo niewielką liczbą silnych jednostek Protoss jest tak chętnie wybierany przez początkujących, którzy nie muszą „przejmować się” posłanymi do boju jednostkami, a w zamian za to mogą skupić się na grze makro. Każdy grający powinien opanowywać strategię począwszy od tych, które są najmniej wymagające (zapewniają największą elastyczność i możliwość zmiany kierunku działań, jeśli nasza początkowa ocena zamiarów przeciwnika była błędna), poprzez strategię zapewniające większy komfort ekonomiczny (ale przeznaczone do przeciwdziałania bardziej określonym zamiarom przeciwnika), aż do strategii których skuteczność zależy od mikro, multitaskingu i umiejętności kontroli mapy. Dodatkowym elementem ułatwiającym lub utrudniającym posługiwanie się daną strategią jest oczywiście rozmiar inwestycji w obronę, choć oczywiście zwiększanie obrony stoi w sprzeczności z rozwojem ekonomicznym. Dla przykładu początkujący Terran grający przeciwko bardzo wczesnym Zerglingom będzie z pewnością



lepiej czuł się za wall-inem i bunkrem, chociaż taka inwestycja z pewnością obciąża młodą terrańską gospodarkę bardziej niż stosowane przez bardziej zaawansowanych graczy zablokowanie rampy przez SCV i mariny. Na rysunku zademonstrowano oba przypadki (4 mariny przeciwko 10 zerglingom), ceną minerałów zaoszczędzonych w przypadku 2 jest większa uwaga, jaką grający terranem musi poświęcić doglądaniu jednostek broniących, oraz nieokreślony bliżej czas, w którym blokujące rampę SCV nie wydobywają minerałów. Sprawnie grający Zerg może tu nawet zniwelować ekonomiczną stratę, jaką poniósł nie produkując zerglingi zamiast dronów poprzez ciągłe angażowanie terrana i uniemożliwienie SCV „powrót do pracy” lub zmuszając go do wydania dodatkowych zasobów na obronę.

W jaki sposób pracować nad strategiami? Podstawową zasadą jest praca nad jednym matchupem na raz, oraz zadawanie pytania „dlaczego?” („w jakim celu?”) równie często jak pytania „jak?” („w jaki sposób?”). Zrozumienie celu wykonywania poszczególnych działań jest ważniejsze od bardzo precyzyjnej listy poszczególnych czynności, ponieważ w grze praktycznej bardzo często przeciwnik próbuje „zbijać nas z właściwego tropu” swoimi poczynaniami. Wiedza, jakie cele szczegółowe chcemy osiągnąć w danej strategii, pozwala na powrót na właściwe tory działań, nawet mimo zmiany kolejności ich wykonywania.

W odróżnieniu od pozostałych części poradnika, nie będziemy proponowali metod szczegółowej oceny skuteczności planowania strategicznego, jedyny element oceny gracza wiąże się ze sprawnością w stosowaniu schematów rozwoju (build orderów). Pozostałe elementy są weryfikowane przez wynik gry, a mogą także stanowić przedmiot dyskusji pomiędzy uczniami, którą można „podsycać”, ale w ostatecznym rozrachunku rozliczać jej merytorycznie nie należy.

2. Schematy rozwoju (build orders)

3. Planowanie strategiczne

4. Ogólne zasady gry Zergiem

5. Matchup ZvT

6. Matchup ZvP

7. Matchup ZvZ

8. Ogólne zasady gry Terranem

9. Matchup TvP

10. Matchup TvZ

11. Matchup TvT

12. Ogólne zasady gry Protossem

13. Matchup PvZ

14. Matchup PvT

15. Matchup PvP