

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 nierozdzielnie 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 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 „zbić 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)

Build order stanowi zoptymalizowany plan rozwoju, prowadzący do uzyskania określonej kompozycji jednostek w określonym momencie gry. Sam build order nie stanowi jeszcze strategii, jednak każdy ogólnie nakreślony plan strategiczny wymaga do realizacji określenia, jakie jednostki i budynki należy wytworzyć i w jakiej kolejności, a to stanowi treść build ordera. Typowy build order może wyglądać następująco:

Double Armory +1/2 Timing Push „Flash Build” Build Order

- 9 - Supply Depot
- 11 - Barracks
- 11 - Refinery
- 13 – Wyślij SCV na zwiad
- @100% Refinery – wyślij trzy SCV do zbierania gazu
- 15 - 100 gas - Factory – zabierz jednego SCV z gazu
- 15 - Supply Depot - zabierz kolejnego SCV z gazu
- 16 – Wyprodukuj SCV
- Wytrenuj Marine (łącznie potrzebne będą 4)
- @100 gas – wyślij 2 SCV ponownie do zbierania gazu
- 21 - Command Center w naturalu (pierwszej ekspansji)
- @100% Machine shop – Siege Tank
- 24 - Supply Depot

- 25 - Wynajdź Siege Tech
- Kontynuuj budowę SCV i Siege Tanków
- 33 - Armory
- 33 - Engineering Bay
- 38 - Supply Depot
- Refinery w naturalu ASAP („as soon as possible” – kiedy tylko będzie możliwe)
- @100% Armory – uruchom upgrade broni Vehicle Weapons Level 1, oraz Charon Booster (zasięg do goliatów – w Machine Shop)
- Jeden Goliat
- 46 - Supply Depot
- @100% Engineering Bay – około 3 turreatów (mają zabezpieczyć wejście do bazy i każdy Command Center)
- 49 - Supply Depot
- 49 - Drugie Factory
- 50 - Command Center
- @50% Vehicle Weapons Level 1 - Starport
- Wynajdź Ion Thrusters (szybkość do Vulture),
- @100% Starport - Science Facility oraz Dropship
- @100% Ion Thrusters - Miny
- @100% Starport - Drugie Armory, Academy
- @100% Academy - Comsat Stations przy obu Command Centers
- Zaczynaj dodawać Factory (docelowo możesz mieć ich 8 lub więcej)
- @100% Science Facility – Science Vessel i wynajdź EMP Shockwave
- Dodawaj Tanki w miarę posiadanego gazu i Vulture. W jednym Factory zrób jeszcze 3 Goliaty
- Powinieneś być gotowy do wyjścia z bazy posiadając supply około 170, grając bez przeciwnika całość powinna zająć około 13-14 minut

Jak czytać build order?

- „29/34 Engineering Bay” (lub po prostu 29 Engineering Bay)– oznacza, że kiedy osiągnięty poziom supply wynosi 29 (z 34 dostępnego limitu), należy zbudować Engineering Bay
- „@100% Academy” – oznacza, „kiedy budowa Academy będzie zaawansowana w 100% (a więc ukończona).
- Należy zwrócić uwagę, że jeżeli nie jest to zapisane odrębnie, każdy build order zakłada ciągłą produkcję robotników i jednostek bojowych z dostępnych budynków, dlatego nie informuje się o tym oddzielnie. Ponadto każdy z budujących robotników, po zakończonej budowie powinien wrócić do wydobywania.

Opanowanie kolejności wykonywania build ordera stanowi oczywiście minimum potrzebne do jego użytkowania, jednak jeszcze bardziej istotne jest ustalanie celów i ograniczeń jego stosowania. Dla przykładu powyższy build order związany jest z następującymi założeniami:

- build order stosowany w matchupie TvP
- nadrzędnym celem strategii jest zaatakowanie Protossa grupą tanków i vulture z upgradem 2 Ataku i 1 pancerza, przed tym Terran jest dość pasywny
- build stosowany na mapach w których możliwy jest wall-in zabezpieczający jednocześnie dostęp do naturalnej ekspansji
- Protoss wybiera build Forge FE i w miarę szybko obejmuje trzecią bazę

Build orderzy można ćwiczyć następująco:

- Pierwszym etapem jest choćby pobieżne zapamiętanie kolejności czynności, można w początkowym etapie posłużyć się wydrukiem, lub pomocą współwiczającego.
- Następnie trening prowadzimy na pustej mapie (aby zagrać bez przeciwnika, uruchamiamy grę przeciwko komputerowi, a następnie zaraz po rozpoczęciu odliczania wyrzucamy go ze slota. Kiedy gra się rozpocznie, dostaniemy komunikat o zwycięstwie, klikamy „continue playing” i możemy teraz ćwiczyć). Trening na pustej mapie służy opanowaniu kolejności czynności bez presji. Wybrany build order należy powtarzać do momentu, w którym wszystkie czynności zostaną zapamiętane, a łączny czas wykonania przestanie się znacząco poprawiać (każdy ćwiczący może sam wyznaczyć swój „limit doskonałości” w tym zakresie, warto, aby nie był dla siebie przy tym zbyt pobłażliwy, nie ma build ordera, który nie pozwala na uzyskanie limitu 200 jednostek w czasie 20 minut).
- Kolejnym etapem jest trening build ordera w grze z oponentem, który albo ćwiczy to samo (można przeprowadzić „wyścig”), albo gra rasą, przeciw której build order jest skierowany. Zadaniem obu grających jest prowadzenie drobnych (nie przekraczających kilku jednostek) akcji zaczepnych wobec siebie, do momentu, w którym ćwiczony build nie jest wykonywany bezbłędnie. W przypadku rozgrywek różnymi rasami należy dobrać buildy które w jakimś zakresie sobie odpowiadają, wersją minimum jest ustalenie na początku z ilu baz będą grać obaj gracze (T i P powinni zaczynać od równej ilości baz, ilość baz Z powinna być o 1 większa)
- Ostatnim etapem jest rozgrywka, w której zdejmujemy ograniczenia dotyczące siły ataku, a jedynym ustaleniem jest wykluczenie taktyk typu all-in i cheeze, ponieważ odparcie takiego ataku oznacza zwykle zwycięstwo w grze, a dalsze trzymanie się build ordera nie ma wtedy sensu.

W przypadku zaplanowania formalnej oceny realizacji build ordera można posłużyć się kryteriami ilościowymi, mierząc:

- Łączny czas realizacji (dla początkującego dobrym wynikiem jest uzyskanie czasu realizacji jeszcze w granicach 120% czasu profesjonalisty, powyżej tej wartości realizacja jest już mało wartościowa)
- Odstępstwa od schematu:
 - Przesunięcia momentów wytwarzania budynków (dla przykładu wykonanie Engineering Bay z prezentowanego wcześniej Flash Builda z 29 na 35 stanowi zauważalne, ale jeszcze nie groźne odstępstwo, wykonanie go przy 24 supply stanowi sporą stratę minerałów, ale nie zmienia sensu całości, natomiast opóźnienie go do 45-48 supply jest poważnym błędem, ponieważ pozbawiony detekcji terran może przegrać z Dark Templarami)
 - Zapomnienie o budynku – prawie zawsze stanowi problem o ile jest to jedyny tego typu budynek przewidziany w buildzie, wyjątkiem jest dostawienie mniejszej ilości budynków przeznaczonych do masowej produkcji (posiadanie 5 Factory zamiast 6, etc)

- Zapomnienie o jednostce lub opóźnienie jej produkcji. Stanowi błąd, jeśli jest to pierwsza lub jedna z kilku pierwszych jednostek tego typu, później znaczenie tego odstępstwa maleje
- Błędy makro:
 - Zgromadzenie nadwyżki minerałów lub gazu, supply block, etc, jakkolwiek mogą przydarzać się każdemu, należy sprawdzać, czy raz wytworzona nadwyżka jest w jakiś sposób niwelowana. Poza specyficznymi momentami buildów (dla przykładu 3 hatch mutalisk dopuszcza zgromadzenie w pewnym momencie 900 minerałów i 900 gazu, które mają być jednocześnie przetworzone w mutaliski), należy starać się minimalizować ilość niewykorzystanych minerałów, co w praktyce początkującego oznacza 100-300 minerałów przy supply w granicach 10-50, oraz około 500 – 800 minerałów przy większej ilości supply (aż do limitu 200 supply)
 - Brak produkcji jednostek utrzymujący się powyżej 30 sekund jest także błędem wymagającym rozliczenia.

3. Planowanie strategiczne

Rozważania dotyczące zasad gry poszczególnymi rasami zostaną poprzedzone zestawem uwag o charakterze ogólnym, które warto respektować, niezależnie od rasy i matchupu, który zamierzamy ćwiczyć.

- a) Zawsze miej w głowie ogólnie nakreślony plan gry. Może być on tak prosty jak „gram ZvT, zbuduję lurkery i zablokuję wydobywanie przeciwnika”, stanowi on podstawę do dalszych rozważań typu co-jeśli:
 - a. jeśli przeciwnik spróbuje wylecieć z bazy dropshipem, muszę obserwować, gdzie chce założyć ekspansję, oraz trzymać grupę jednostek które zlikwidują tę próbę
 - b. jeśli przeciwnik spróbuje rozstawić turrety, powinienem atakować je w pierwszej kolejności
 - c. jeśli przeciwnik spróbuje zaatakować lurkery wraithami, powinienem móc to zneutralizować. Są dwie możliwości:
 - i. scourge (ale wymaga to dużo gazu, więc muszę wykonać kolejną ekspansję)
 - ii. hydaliski (aby były skuteczne potrzebny jest do nich zasięg i szybkość)

Jeżeli wraithy będą niewidzialne, potrzebuję mieć na miejscu detekcję, a zatem overlorda (ponieważ jednak wynalezienie cloaking field zajmuje określony czas, może być on na miejscu później niż hydaliski czy scourge)
- b) Wiedz, co będziesz robił dalej. Wiele gier zostało przegranych, ponieważ grający nie wiedział jak zrealizować posiadaną przewagę, rozważania takie mogą wyglądać następująco
 - a. Ponieważ terran potrafi nawet korzystając z zasobów jednej bazy wytworzyć duże ilości silnych jednostek i zniszczyć początkową grupę lurkerów, potrzebuję odpowiednich zasobów, aby ją stale

uzupełniać, niezbędna zatem będzie co najmniej trzecia ekspansja jeśli odkryję, że terran stawia na jednostki.

- b. Jeżeli odkryję, że terran próbuje wylecieć z bazy dużą armią z dropshipami, powinienem zwiększyć ilość hydralisków dookoła jego bazy, aby zwiększyć szansę wykrycia jego manewrów
- c. Jeżeli terran zwiększy ilość statycznej obrony w bazie wstrzymam się z atakiem i dam mu wydać niepotrzebnie zasoby, po osiągnięciu wysokiego poziomu technologii zaatakuję go guardianami.
- d. ..etc

Efektom końcowym (momentem, poza który nie musimy już wychodzić z rozważaniami), jest oczywiście posiadanie możliwie silnej armii, pełnych zdolności produkcyjnych i kontrola mapy. W rozważaniach tego typu istotna jest nie tyle ich pełna poprawność, co przeprowadzenie rzetelnej analizy. Jeśli nasze założenia lub przewidziany sposób reakcji był błędny (dla przykładu Terran wytworzył w bazie dużą ilość ScienceVesseli, i nasze Guardiansy są bezużyteczne ze względu na umiejętność Irradiate), zawsze można zmienić je w następnej grze - pod warunkiem, że nie działaliśmy spontanicznie.

- c) Adaptuj się do sytuacji. Nie wszystkie strategie pasują do konkretnych map czy przeciwników. Jeśli na mapie nie można zbudować sensownego wall-ina, nie będziesz grać tam strategii, które go wymagają. Ponadto, jeśli główny plan zawodzi, należy próbować doprowadzić do sytuacji, w której na powrót zaczniesz funkcjonować. Warto zresztą co jakiś czas zadać sobie pytanie „jak mi idzie?”.
- d) Stosuj strategię, tak długo jak to możliwe, ale nie dłużej. Zaletą dobrego stratega jest umiejętność określenia, które elementy strategii są sztywno określone, a które można dostosowywać do zachowania przeciwnika. Jeżeli przeciwnik stosuje taktykę, której nie przewidzieliśmy w naszych rozważaniach, należy zareagować w dowolny sposób, ale później zbadać ją dokładniej i dodać do swoich rozważań reakcję na tę taktykę.
- e) Zwódź swojego przeciwnika. Gracze na ogół starają się reagować bezpośrednio na to co widzą, dlatego powinniśmy się starać, aby uzyskali fałszywy pogląd na sytuację. Jeśli jesteś silny – udaj słabość, jeśli jesteś słaby, udaj siłę (kilka hydralisków umieszczonych przed bazą protossa upewnia go, że zerg szykuje się do ataku, jest to więc dla zerga wspaniała okazja, aby tych kilka *jedynych* jego hydralisków zapewniło mu czas na bezpieczną ekspansję)
- f) Kontroluj centrum mapy. Czas i przestrzeń są bardzo istotnymi elementami rozgrywki, a posiadając centrum mapy skracasz swój czas na dotarcie do któregośkolwiek jej punktu, jednocześnie wydatnie utrudniając przeciwnikowi wybór miejsca, którym może bezpiecznie przejść, jak i wydłużając czas takiego przejścia.
- g) Staraj się przejąć inicjatywę. Niech to przeciwnik stale adaptuje się do twojego stylu gry i założeń. Harasement i otwieranie nowych ścieżek technologicznych sprawia, że twój przeciwnik jest stale zajęty, ponadto

wytwarza w nim „defensywny” stan umysłu, który sprawia, że trudniej o nowe pomysły (które tobie utrudniłyby życie)

- h) Staraj się, aby wszystkie twoje jednostki czemuś służyły. Wyprodukowanie dużej ilości armii ma sens, jeśli zamierzamy atakować, w przeciwnym razie są to stracone zasoby, które mogłyby być wykorzystane do poprawy ekonomii. Jeśli jednak wytworzyliśmy armię a nie dążymy do rozstrzygającego boju, starajmy się, aby każda jednostka do czegoś się przydawała – albo do działań zaczepnych i przechwytywania rekonesansów przeciwnika, albo do blokowania ścieżek komunikacyjnych mapy, albo pozostawmy ją do obrony własnej ekspansji (tylko taką ilość jednostek, która zatrzyma przeciwnika na dostatecznie długo, by nasza główna armia mogła przybyć)
- i) Jeżeli jakaś strategia wymaga do powodzenia realizacji określonego rozwiązania taktycznego (harass mutaliskami, drop z reavera, vulture patrol micro), opanuj to rozwiązanie przed skorzystaniem ze strategii. Jest to tym istotniejsze jeśli strategia zakłada zadanie przeciwnikowi obrażeń (sztandarowym przykładem jest 2 hatch mutalisk, kiedy atak 6 mutaliskami na umocnienia Terrana, musi zlikwidować kilka SCV i zatrzymać w bazie armię, w innym przypadku Zerg natychmiast przegrywa grę)
- j) Nie wykonuj zbyt dużo statycznej obrony. Jeśli wydasz swoje minerały by nie dać wejść przeciwnikowi, on wyda swoje by nie dać ci wyjść...a ma do dyspozycji całą mapę.

4. Ogólne zasady gry Zergiem

- a) W odróżnieniu od Terrana i Protossa, którzy ograniczeni są ilością minerałów, a swoje jednostki produkują w sposób linearny (przyrost jest ciągły), kluczowa w ekonomii Zerga jest ilość Hatchery, przekładająca się na ilość larw, z których można wytworzyć jednostki. Ponieważ maksymalna liczba larw wynosi 3 na Hatchery i nie można wytworzyć kolejki produkcji, ilość jednostek Zerga przyrasta skokowo, a zadaniem gracza jest posiadanie takiej ilości Hatchery, aby w chwili wolnej wydać w nich całą nagromadzoną w trakcie walki nadwyżkę minerałów (ogólną zasadą jest doprowadzenie do stanu 1.5 - 2 hatchery na ekspansję w early i mid game i 2.5 – 3 w lategame).
- b) Aby utrzymać ten sam poziom ekonomiczny co inne rasy, Zerg powinien posiadać jedną ekspansję więcej. Wynika to z faktu, że do jednostek znajdujących się wyżej na drzewie technologicznym, potrzebne są duże ilości gazu, a od wielu lat mapy budowane są (z nielicznymi wyjątkami) z założeniem „jeden gaz na ekspansję”.
- c) Overlordy należy rozstawić w kluczowych miejscach mapy. Overlordy są tanie, są detektorami, a wiedza, gdzie znajduje się przeciwnik jest cenniejsza od 100 minerałów. Wbrew powszechnej opinii początkujących overlordy zebrane w jednym miejscu są łatwiejszym kąskiem dla przeciwnika, niż overlordy, których trzeba szukać po całej mapie.

- d) Zerg potrzebuje kontroli mapy, dlatego należy rozstawić niewielkie ilości wojska w kilku miejscach mapy. Ponieważ Zerg polega głównie na ilości wojska a nie na sile jednostek, warto ukrywać faktyczną naszą siłę poprzez rozdzielenie jednostek i wykorzystywanie ataku z flanki i z zaskoczenia, wtedy, gdy nadarza się okazja. Trzymanie jednostek w różnych miejscach mapy pozwala także zorganizować szybszy harassment i szybszą obronę.
- e) Ponieważ jedynymi budynkami produkcyjnymi Zerga są Hatchery, warto posiadać do nich klawisze skrótu (w takiej ilości aby nie utrudniało to manewrowania armią, dobre proporcje to 2-3 skróty dla armii, reszta na hatchery w early i mid game, 5-6 skrótów dla armii, reszta dla lokalizacji – najczęściej pierwszego hatchery w grupie – w lategame). Pozwala to dobudowywać duże ilości jednostek i przysyłać je w założone miejsca, nie spuszczać wzroku z manewrów armii.

5. Matchup ZvT

W matchupie ZvT, Zerg, o ile nie wybierze gry z jednej bazy (9 pool speedling, szybkie lurkery, etc), musi być przygotowany na jeden z dwóch głównych typów strategii Terrana: bio (oznacza wytworzenie dużej ilości marinów, wspartych medyczkami i pewną ilością tanków i science vesseli) oraz mech (gra budowana jest na jednostkach pochodzących z factory – tankach, vulture i goliatach). W odróżnieniu od ZvP, gdzie podstawowym zadaniem Zerga jest utrzymywanie odpowiedniego makro, matchup ZvT eksploruje pojęcie timing push, tj. atak w określonym oknie czasowym, kiedy to jeden z przeciwników uzyskał określony typ jednostek, a drugi jeszcze go nie posiada. Ponieważ jednak Zergowi i tak jest trudno utrzymać poziom produkcji równy terrańskiemu, cele gry w poszczególnych stadiach można przedstawić następująco:

Early game – rozwój ekonomiczny, jednostki produkujemy tylko w takich ilościach aby przeżyć ewentualne natarcie, konieczne jest szybkie rozpoznanie przeciwnika i równie szybki rozwój technologiczny

Mid game – zdobądź dodatkowe ekspansje i utrzymaj je, wykonuj ulepszenia, opóźniaj działania przeciwnika

Late game – zablokuj dalszy rozwój terrana, nie pozwól mu zdobywać dalszych baz, blokuj jego ataki, zdobądź ekonomię i jednostki, które zapewnią ci przewagę.

Uwaga ogólna! Wszystkie dalsze rozważania mają na celu najbardziej ogólne przedstawienie popularnych strategii i build orderów, dla skutecznej gry konieczne jest jednak poszerzenie tej wiedzy o wiadomości z forów, „liquipedii”, oraz przede wszystkim własnej praktyki.

Wczesna presja

Ze względu na dużą siłę gromad Zerglingów, Zerg może wybrać otwarcie polegające na szybkim ataku na lokację przeciwnika, np:

9 Pool Speed

9 - Spawning Pool

8 - Drone
9 - Extractor
8 - Overlord
8 - Drone
@100% Extractor - wydobać 100 jednostek gazu
@100% Spawning Pool - 6 Zerglingów
@100 Gas - Wynajdź Speed do Zerglingów, wszystkie drony do minerałów

lub

Over-Pool
9 - Overlord
9 - Spawning Pool
@100% Spawning Pool - 6 Zerglingów

czy wreszcie

12 Pool
9 - Overlord
9 - 3 Drony
12 - Spawning Pool
11 - Extractor
10 - Drone
@300 Minerałów- Hatchery
@100% Spawning Pool - 6 Zerglingów

Wspólną cechą tych otwarć jest konieczność wyrządzenia Terranowi szkody lub opóźnienia jego działań, w przeciwnym wypadku braki w ekonomii będą nie do odrobienia. Atak taki może być skuteczny przeciw zbyt wolno rozwijającemu się (np początkującemu) lub zbyt „chciwemu” terranowi, na ogół jednak ma sens tylko na mapach, na których nie można wykonać skutecznej blokady wejścia do maina (por. rysunki we wstępie).

Wszystkie pozostałe otwarcia Zerga oznaczają, że gra nabierze bardziej długotrwałego charakteru. Na ogół Zerg rozpoczyna wtedy od hatchery stawianego 12 dronem, po czym pozwala Terranowi zdecydować o charakterze potyczki (bio lub mech). Następnym krokiem jest niemal zawsze nazbieranie minerałów i postawienie spawning poola 11 dronem. Wyjątkiem jest bardzo agresywny ale i ryzykowny build 3 hatch before pool, obliczony na „zalenie” przeciwnika wielką ilością podstawowych jednostek, ale o wkalkulowanym ryzyku natychmiastowej przegranej (jeżeli przeciwnik zorientuje się, że w początkowym etapie nie mamy się czym bronić, spróbuje skończyć grę, nim nasza ekonomia „ruszy”).

Zerg przeciwko bio-Terranowi

Z v bio-T jest matchupem, w którym najlepiej rozpoznać pojęcia okien czasowych. Produkujący mariny Terran nabiera skokowo dużej siły, kiedy pojawiają się u niego medyczki (a zatem jednostki terrana zaczynają być automatycznie leczone) i na ogół atakuje wtedy Zerga którego zadaniem jest opóźnienie ataku, oraz obrona, do momentu, w którym pojawią się lurkery. Lurkery, ze względu na atrybut niewidzialności oraz możliwość zaatakowania kilku jednostek na raz, mogą odepchnąć jednostki Terrańskie, aż w okolice

własnej bazy, teraz więc Zerg ma szanse realizacji swoich celów taktycznych. Szansa ta mija z chwilą pojawienia się Science Vessela – ruchomego detektora, który pozwala armii terrańskiej posuwać się naprzód. Zadaniem Zerga jest ponowne opóźnienie ataku przeciwnika, aż do momentu pojawienia się defilera – podstawowej jednostki używanej przeciw jednostkom zasięgowym. Dopiero w tym momencie możliwość eksplorowania słabości drugiej strony kończy się, a gra przechodzi do etapu lategame. Do opóźniania pochodów przeciwnika Zerg używa najczęściej jednostek latających – mutalisków do eliminacji medyczek, tanków lub kontrataku na bazę, oraz scourge do eliminacji science vesseli.

Dwie podstawowe gałęzie rozwoju to buildy 2 hatch i 3 hatch. Te pierwsze obliczone są jeszcze na wczesną presję na przeciwnika, jednak nie za pomocą zerglingów ale raczej mutalisków i lurkerów. Buildy 3 hatch pozwalają na wzmocnienie podstaw ekonomicznych ale sprawiają że presja jest mniejsza – a więc i Terran rozwija się swobodnie.

2 Hatchery Lurker

9 - Overlord
12 - Hatchery w ekspansji
11 - Extractor
10 - Pool
11 - oszczędzaj Larwy
@100% Pool - 8 Zerglingów
@100 Gaz – Speed do Zerglingów
16 - 4 Zerglingi
@100 Gaz - Lair
18 – Overlord
@50% Lair – Hydralisk Den (Lair i Hydralisk Den powinny skończyć się równocześnie)
@100% Hydralisk Den – Lurker Aspect
2 Gaz ASAP
@66% Lurker Aspect – 3 hydraliski (powinny być gotowe, kiedy skończy się lurker aspect)
@100% Lurker Aspect – 3 Lurkery i zaraz Overlord, resztę minerałów należy wydać na zerglingi (służą do otaczania jednostek lub przyjmowania pierwszych obrażeń, wszystko po to, aby cenniejsze i potrzebujące podejść na odległość strzału lurkery, mogły to bezpiecznie uczynić)

Skuteczność naszych dalszych działań zależy od tego, jak daleko uda nam się odepchnąć Terrana, jednak ekspansja jest niezbędna. Należy też wspomnieć, że uniemożliwienie Terranowi rozpoznania takiego builda jest istotnym warunkiem jego powodzenia, ponieważ liczba jednostek, które będziemy mieli do dyspozycji jest skuteczna wyłącznie na niedostatecznie przygotowanego przeciwnika.

3 Hatchery Mutalisk

9ty Drone - Scout (opcjonalnie, ma ustalić, czy Terran nie próbuje robić bunkier rush lub BBS)
9 - Overlord
12 - Hatchery w ekspansji
11 - Spawning Pool
13 - Hatchery

@100% Spawning Pool - 2-6 Zerglingów
16 - Overlord
16 - Extractor
@100 Gas - Lair
UWAGA – jeśli to konieczne, dodaj Sunkeny
22-24 - Overlord
@100 Gas – Speed do Zerglingów
@90% Lair - Extractor w ekspansji
@100% Lair - Spire
22-33 – Należy mieć łącznie 12 zerglingów, przy supply 33 przerywamy produkcję dronów
@50% Spire - 2 Overlordy, oszczędzaj larwy
@100% Spire – 9 Mutalisków (oszczędzanie larw powinno teraz przynieść efekt w postaci nadwyżki 900 minerałów i gazu które natychmiastowo przetwarzamy w mutaliski)
Hydralisk Den ASAP
Overlord, 2 kolejne mutaliski, dołączamy do grupy (zobacz: Muta stack(technika mikro))
@100% Hydralisk Den – Lurker Aspect
@5-6 Lurkerów – Evolution Chamber i Queen's Nest (przygotowujemy się do szybkiego przejścia do lategame, jeśli jest to możliwe należy także zająć w tym momencie 3 bazę – gaz z 3 baz jest niezbędny do utrzymywania kombinacji defiler-lurker-zergling)

W rzadkich przypadkach Zerg pomija etap lurkerów, przechodząc od razu do late game. Jest to jednak skuteczne zasadniczo przy niedostatecznej obronie lotniczej Terrana i w sytuacji w której możemy wydać sporo minerałów na sunkeny (na przykład na mapach dysponujących bezpieczną lokalizacją typu „mineral-only”).

Late Game

W matchupie Z v bioT dwie podstawowe kombinacje jednostek late game to Defiler+Lurker+Zergling (wykorzystywane do ataku i do obrony, w praktyce Terran nie jest w stanie zadać znaczących obrażeń jednostkom pod Dark Swarmem), oraz Ultralisk+Zergling. Ciekawą, ale na ogół nieskuteczną (ze względu na Irradiate) odmianą jest wykorzystywanie Guardianów, konieczne jest posiadanie kilku par Scourge do atakowania Science Vesseli.

Zerg przeciwko Mecha-Terranowi

Z v MechT oznacza, że przeciwnik będzie polegać na Tankach, Vulture i Goliatach, co oznacza zawsze dużą siłę ognia (w praktyce bardzo trudno ocalić zaatakowaną przez Terrana ekspansję, warto wtedy raczej zadać mu możliwie dotkliwe straty, ale jednocześnie założyć gdzieś dodatkową ekspansję) równoważoną przez brak mobilności. Bardzo przydatne na bio-Terrana Lurkery, nie sprawdzają się tu w ogóle, Zerglingi giną masowo w starciu z minami i Vulture, mutaliski przyzwocie atakują Goliaty, ale już bardzo kiepsko Valkyrie, a Ultraliski są wymarzoną celem dla Tanków. Dlatego podstawową kombinacją, do której powinien dążyć Zerg jest Hydralisk/Mutalisk, w lategame wspomagane defilerem. W odróżnieniu od bio-Terrana, nie próbujemy uzyskać szybkiej technologii (poza jak najszybszym ulepszeniem szybkości i zasięgu hydr), ale raczej masy

jednostek. Istotne jest także zabezpieczenie się przed Vulturami – ponieważ żadna nasza jednostka nie będzie ich w stanie dogonić, niezbędne są sunkeny w bazach oraz rozważenie przyspieszenia Overlordów (aby móc poruszać się po mapie bez obawy przed minami). Build Order ilustrujący ideę szybkiego uzyskania właściwej kompozycji jednostek przeciw jednostkom mechanicznym przedstawiony jest poniżej (należy wziąć jednak pod uwagę, że zgodnie z zaprezentowanymi wcześniej zasadami, ponieważ wykorzystuje 2 hatchery, musi zadać realne obrażenia, lub utrzymać terrana w jednej bazie – jest to kluczowe, ponieważ granie jednostkami mechanicznymi wymaga co najmniej dwóch refinery, aby umożliwić masową produkcję).

2 Hatch hydra to muta build

9 Overlord
12 Hatch
11 Spawning Pool
10 Extractor
@100 Gas - Lair
@100% Pool - Zerglingi (2 – 6, powinny zabić scoutującego SCV)
15 Overlord
17 Sunken Colony (niezbędny do obrony przed pierwszym vulture)
@50 Gas Hydralisk Den
@100% Lair - Spire i drugi Extractor
@100% Hydralisk Den - Hydra Range
2 Hydraliski ASAP
21 3 Hydraliski
24 2 Overlordy
Oszczędzaj larwy
@100% Spire - 6-8 Mutalisków
Wyjdź z bazy Hydraliskami, zaraz po rozpoczęciu morfowania mutalisków
@100% Hydra Range Hydra Speed
Morfuj kolejne mutaliski, do momentu, kiedy Speed do Hydralisków nie będzie gotowy

Interesującą cechą tego builda (i w ogóle matchupu) jest to, że w następstwie jego wykonania osiąga się niemal całą zasadniczą technologię przydatną w dalszej grze, a gracz może skoncentrować się na dodawaniu kolejnych ekspansji, hatchery i ulepszeń, LUB jednostek – zgodnie z jego oceną siły terrana. Jest to zatem matchup łatwiejszy do zagrania przez dwie początkujące osoby.

6. Matchup ZvP

Sposób gry zergiem w ZvP jest w głównej mierze zdeterminowany przez fakt posiadania przez Protossa bardzo silnych jednostek, oraz ze względu na to, że Protoss w większości przypadków już na początku gry wybiera otwarcie z dwóch baz (Forge FE), co powoduje jeszcze szybszy rozwój jego ekonomii i uzyskanie zdolności do produkcji dużej ilości jednostek bojowych. Najważniejszą jednostką wspomagającą Protossa w walce z Zergiem jest High Templar, wyposażony w Psionic Storm, ze względu na jego jednoczesne działanie na wszystkie jednostki, które znajdują się w jego zasięgu. Protoss dysponuje zatem dwoma zasadniczymi planami gry:

- Ukrycie się za cannonami, rozwój ekonomii i technologii (ale nie liczby jednostek bojowych) do momentu uzyskania Psionic storm, a następnie dodanie dużej liczby jednostek i aktywizacja.
- Szybki atak pierwszymi jednostkami (np Zealotami) na Zerga, aby zmusić go do inwestycji w obronę i rozwój ekonomii w czasie ataku (jak pamiętamy Protoss nie musi się aż tak bardzo martwić o zdrowie swoich jednostek – mają go dużo).

Ponieważ na ogół nie udaje się zlikwidować Protossa za pomocą strategii rush, Zergowi zostają więc do wyboru dwa zasadnicze plany gry:

- Maksymalny rozwój ekonomii we wczesnej fazie gry przy wytworzeniu tylko minimalnej ilości jednostek bojowych („aby przeżyć”), utrudnienie, lub uniemożliwienie Protossowi zakładania dodatkowych baz oraz ulepszanie jednostek w mid-game, masowa produkcja jednostek w lategame (plan standardowy).
- Timing push czyli atak w momencie, kiedy Protoss poświęcił produkcję dla uzyskania kolejnego szczebla rozwoju technologicznego, ale jeszcze nie zdołał go osiągnąć.

Charakterystyczną cechą matchupu jest istnienie dość wyraźnych i oczywistych kontr, jakie grający Zergiem może budować w odpowiedzi na jednostki przeciwnika. Dla przykładu odpowiedzią na Dragoony będą Zerglingi, odpowiedzią na Zealoty – Hydraliski (a na szybkie zealoty - lurkery), odpowiedzią na Corsairy – scourge (w małych ilościach, w dużych ponownie hydraliski), a odpowiedzią na High Templary – mutaliski (należy jednak zwrócić uwagę, że ta ostatnia odpowiedź wymaga ze strony Zerga dużej uwagi, mutaliski mają tylko posłużyć eliminacji pojedynczych Templarów, są zbyt cenne by robić nimi coś jeszcze – a łatwo można je stracić).

Otwarcie

Otwarcie w ZvP to najczęściej omówione wcześniej Overpool lub 9 pool. Wykonanie 12 hatch daje co prawda jeszcze lepsze podstawy ekonomiczne, ale niesie ze sobą pewne niebezpieczeństwo związane z możliwością wykonania przez Protossa najprostszego chyba agresywnego otwarcia w StarCrafcie tj. 2 Gate. Problem zasadza się na tym, że w wypadku 12 hatch, Spawning Pool jest nieco opóźniony, a Zergowi może nie starczyć czasu na wyprodukowanie jednostek lub umieszczenie sunkenów w celu obrony ekspansji przed wczesną wycieczką 2-3 Zealotów. Dlatego 90% gier ZvP rozpoczyna się od Overpoola.

Standardowa gra ZvP

Dwa podstawowe buildy prowadzące do rozwoju ekonomicznego to 4 Hatch before gas oraz 3 Base Spire into 5 Hatch Hydra. Oba te buildy bazują na hydraliskach jako kręgosłupie armii Zerga i zakładają względnie długie pozostawanie na etapie mid-game, podczas którego to etapu raczej staramy się ulepszać jednostki niż podążać w kierunku nowych (konieczność wykonywania ulepszeń jest jedną z podstawowych różnic pomiędzy tym matchupem a matchupem ZvT).

4 hatch before gas

9 — Overlord
12 — Hatchery
11 — Spawning Pool
13 — Hatchery (w trzeciej bazie)
16-18 — Hatchery (w Naturalu lub trzeciej bazie)
18 — Extractor
@100% Extractor — Evolution Chamber
@100% Evolution Chamber — +1 Carapace
@300 minerałów — Hatchery (najlepiej ustawione tak, aby zwięzić możliwe przejścia)
@100 Gaz — Lair
@100 Gaz — Zergling Speed
nie zapomnij dodać Spire, kiedy tylko zasoby na to pozwolą

Build poświęcający rozwój technologiczny na rzecz dużej ilości dronów. Dla równowagi jednak pierwszym ulepszeniem jest pancierz jednostek naziemnych (który jest w ogóle bardzo istotny przy grze ZvP)

3 base spire into 5 hatch hydra

Jakiegokolwiek standardowe otwarcie Zerga może być wstępem do tego builda. Najczęściej wybiera się sekwencję Overpool – 11 hatch -14 hatch-13 gaz, przy czym Hatchery uruchamiane są w trzech różnych lokalizacjach. Należy pamiętać, aby trzecie hatchery rozpocząć przed tworzeniem Laira.

@100% Spawning Pool - 2-6 Zerglingów.
@100 Gaz - Lair
@100 Gaz - Zergling Speed.
@100% Lair - Spire.
32 - Hatchery, drugi Extractor
35 - Hydralisk Den, Hatchery
@100% Den - Hydra Speed, Overspeed, Evolution Chamber
@100% Spire - 2 Pary Scourge
@100% Evo - +1 Range Attack, 2x Sunkeny (jeśli przeciwnik wywiera presję może być ich więcej. Należy pamiętać, że w ZvP, odwrotnie niż w ZvT, sunkeny umieszczamy ZA budynkami, w sposób utrudniający dotarcie do nich)
42 – Rozpocznij produkcję Hydr
@100% Hydra Speed - Hydra Range
54-60 - trzeci Extractor
60 - 5 Dronów
80-85 - *Sprawdź!* - jeśli dotychczasowe czynności zajęły ci nie więcej niż 9 minut, grasz jak zawodowiec
110 - 9-11 Mutalisków, Lurker Upgrade, 2x Evo Chambers, Zdobądź czwartą ekspansję (powinieneś mieć teraz łącznie 6 hatchery), Dodaj Drony ze wszystkich Hatchery, +2 Ranged. Attack Upgrade
@100% Evo 2x - +1 Carapace, Melee Attack

Build ten jest odpowiedzią na Forge FE (tylko!), w którym Protoss produkuje szybkie Corsairy i opiera się na skalkulowanym ryzyku. Ponieważ pierwszy Corsair Protossa jest w naszej bazie, zanim zaczniemy robić Scourge, należy liczyć się z utratą jednego Overlorda, zanim „przepędzimy” Corsaira. Dlatego w tej fazie gry należy sprytnie „poukrywać” Overlordy w zakamarkach planszy, aby nie tracić ich niepotrzebnie.

Na ogół, począwszy od późniejszej fazy mid-game, armia Protossa staje się zbyt silna, aby można było się z nią mierzyć bezpośrednio, można jednak

wykorzystać jej podstawową wadę tj. względnie małą liczebność i brak wystarczającej mobilności, aby uchronić się przed presją. Zadaniem Zerga jest nękanie wydobycia, opóźnianie lub likwidacja kolejnych ekspansji oraz przechwytywanie posiłków Protossa, przy jednoczesnym zakładaniu nowych ekspansji i ubezpieczaniu istniejących. Dobry Zerg winien w tym celu potrafić angażować przeciwnika na kilku frontach, znać położenie głównej armii przeciwnika (pomocna może być tu potem własność Parasite Queena), a jednocześnie uodpornić się na możliwy harass ze strony Protossa (w postaci storm dropa lub reaver dropa). Należy też pamiętać, że najniebezpieczniejsza jednostka dostępna w tym matchupie u Protossa – Archon, kosztuje łącznie 300 jednostek gazu, należy zatem zrobić wszystko, aby to wydobycie gazu jak najbardziej ograniczyć. Podobnie jak u Terrana przyda się defiler – poza Zealotami, protoskie jednostki atakują z odległości, dark swarm ułatwia zatem szturmowanie umocnień zbudowanych z cannonów za pomocą Cracklingów (Zerglingów z ulepszeniem Adrenal Glands). Podstawowym operacyjnym celem Zerga jest jednak likwidowanie High Templarów (a jeśli mamy Lurkery, to także Observerów) – za wszelką cenę. Psionic Storm działa także pod Dark swarmem – niestety.

Timing Push przeciw Protossowi

Poza standardową metodą prowadzenia gry Zerg dysponuje też czterema innymi możliwościami wywarcia nacisku na Protossa, związanymi z cyklem rozwoju tego ostatniego. Są to odpowiednio ling bust, hydra bust, mutalisk harass oraz lurker drop. Pierwszy z wymienionych sposobów pojawia się we wczesnej fazie gry, kiedy „oszczędzający” na cannonach Protoss, może być „ukarany” przez gromadę atakujących Zerglingów (jeden cannon nie poradzi sobie z sześcioma Zerglingami, a jeśli nie został prawidłowo postawiony można wykonać tzw run-by – poświęcić dwa-trzy lingi na cannona i wbiec do głównej bazy Protossa reszta), trzy pozostałe wykorzystują czas przed pojawieniem się High Templara w celu przedarcia się przez obronę i likwidacji jednostek wydobywających. Wspólną cechą tych ostatnich strategii jest konieczność utrzymywania przeciwnika w niepewności – jeśli Protoss odkryje nasz pomysł, będzie miał okazję zawczasu się przygotować. Typowym rozwiązaniem jest na przykład zablokowanie rampy prowadzącej do własnego maina przez kilka jednostek i niewpuszczenie tam scouta. Zostało to przedstawione na poniższych rysunkach, na których w obu przypadkach scoutujący Probe zobaczy to samo, czyli nic. Builds prowadzące do timing



pusha to np. 2 hatch mutalisk, 2 hatch lurker czy 3 hatch hydra. W każdym przypadku, jeśli nie potrafiliśmy zadać Protossowi wystarczająco dużo obrażeń, musimy liczyć się z tym, że w późniejszych fazach, gry nie wygramy. (build 2 hatch lurker omówiony przy matchupie ZvT).

2 hatch mutalisk

9 — Overlord
12 — Hatchery w naturalu
12 — Scout
11 — Spawning Pool
12 — Extractor
@50% Spawning Pool – oszczędzaj Larwy
@100% Pool — 8 Zerglingów
@150 Mineralów / 100 Gaz — Lair
16 — Overlord
@100 Mineralów / 100 Gaz — Zergling Speed
Uwaga – rób Drony, kiedy to tylko możliwe
@100% Lair — Spire
@100% — Wyślij Drona do trzeciej bazy (powinien przybyć dokładnie kiedy masz 300 mineralów i 26/26 supply)
26 — Hatchery w trzeciej bazie
25 — Extractor
26 — 2 Overlordy (Uwaga – należy to zrobić bezpośrednio przed momentem, w którym Spire osiągnie 50%)
@50% Spire — Oszczędzaj Larwy w obu Hatchach
@100% Spire - 6 Mutalisków (jeżeli Protoss używa Corsairów, zbuduj najpierw 2 do 4 scourge)
@100% Hatchery — Overlord w trzeciej bazie
@100% Hatchery — czwarte Hatchery w Naturalu

Powyższy build można także rozpocząć od Overpoola, priorytetem jest tutaj szybki Spire. Jak wspomniano, mutaliski *muszą* zadać Protossowi straty, w przeciwnym razie ekonomiczna strata będzie zbyt duża.

3 hatch hydra

9 - Overlord
9 - 3 Drony
12 - Hatchery (w naturalu)
11 - Spawning pool
10 - 4 Drony
14 - Hatchery
@100% Spawning Pool - 4 Zerglingi
15 Extractor
16 - Overlord
@50 Gas - Hydralisk Den
@100% Hydralisk Den - Hydralisk speed, drugi extractor
26 - zacznij produkować hydraliski
@100% Hydralisk speed - Hydralisk range, wycofaj dwa Drony z drugiego Extractora
@90% Hydralisk Range – Ruszaj!

Należy zauważyć, że pojęcie „masy” jednostek jest tutaj względne – nasza pierwsza wysłana do ataku grupa nie będzie liczyła więcej niż 8-12 Hydralisków, dlatego istotne będzie ciągle dosyłanie jednostek.

Uniemożliwienie przeciwnikowi wykrycia tego builda jest koniecznym warunkiem sukcesu.

7. Matchup ZvZ

Matchup ZvZ jest prawdopodobnie najtrudniejszym matchupem w grze StarCraft Brood War. Składają się na to takie czynniki jak brak zróżnicowania jednostek (charakterystyczny dla wszystkich mirror-matchupów czyli gier, w których obaj gracze posługują się tą samą rasą), poświęcenie rozwoju ekonomicznego w celu szybkiego uzyskania możliwości taktycznych (a więc ograniczenie liczby ekspansji i robotników, co wymusza grę w warunkach ciągłego niedostatku zasobów), brak przewagi w informacjach (overlord, oraz jednostki latające dają pełen przegląd stanu posiadania oponenta) oraz fakt, że gra rozstrzyga się na ogół na poziomie laira (co jeszcze bardziej ogranicza różnorodność dostępnych jednostek). Wszystko to sprawia, że o wyniku decydują szczegóły (czasem tak drobne jak posiadanie *jednego* dodatkowego drona, lepszy kąt lub rozłożenie jednostek podczas ataku, lub kilkusekundowe opóźnienie w postawieniu creep colony). Większość celów w grze ZvZ ma charakter taktyczny, a decyzje (nawet zdaniem najlepszych graczy) bazują na doświadczeniu i potrzebach chwili. Nie istnieje bezpieczne otwarcie w ZvZ:

- 9pool (lub overpool) > 5 pool (ponieważ posiada się lepszą ekonomię)
- 12 pool > 9 pool (powód jak wyżej)
- 12 hatch > 12 pool (powód jak wyżej, w ogóle w grach z niską ekonomią posiadanie dodatkowego hatcha, a zatem dodatkowych trzech larw, które mogą być przetworzone na jednostki, jest ogromną przewagą)
- 5pool > 12 hatch (to jest właśnie trudność: Zerglingi przeciwnika mogą osiągnąć gracza, zanim jego spawning pool skończy się budować, a to w praktyce przegrywa natychmiast)

Następną po wyborze otwarcia kluczową decyzją jest moment przzerwania produkcji dronów. Teoretycznie powinniśmy mieć co najmniej tyle jednostek bojowych, ile ma przeciwnik, nadwyżkę możemy przekształcać w drony lub budynki. Z drugiej strony, jeżeli „przemycimy” dodatkowe drony lub hatchery, możemy w późniejszej fazie gry wygrać ją ekonomicznie – o ile przeciwnik się nie zorientuje. Typowym scenariuszem gry jest tutaj gracz stosujący strategię 1 hatch spire (natychmiastowe przekształcenie pierwotnego hatchery w laira i jak najszybsze zdobycie mutalisków), który swoimi pierwszymi trzema mutaliskami natyka się na bazę przeciwnika pozbawioną *w ogóle* obrony przeciwlotniczej – oraz 24 Zerglingi biegnące w kierunku własnego maina. Zignorowanie rozwoju technologicznego pozwoliło na dostawienie jednego lub dwóch dodatkowych hatchery i zwycięstwo masą mniej zaawansowanych – i normalnie bezbronych wobec mutalisków jednostek.

Z punktu widzenia początkującego rozważyć zatem można następujące wiodące strategie:

- Podążanie w kierunku szybkich mutalisków (ewentualnie wspomaganych przez scourge)
- Masowa produkcja Zerglingów (aby zapewnić bezpieczeństwo bazy dostawiamy evolution chamber i spore colony, sam evolution chamber pozwoli zresztą na późniejsze zainwestowanie w ulepszenia jednostek naziemnych)
- Masowa produkcja hydalisków (o ile wśród zaawansowanych graczy strategia ta w praktyce zaniknęła wiele lat temu, może być użyteczna przeciw graczom, którzy nie potrafią jej skontrolować (właściwa kontra polega na uzyskaniu hydalisk dena, własnych *lurkerów* i zatrzymanie przeciwnika we własnej bazie, względnie na zabiciu odstałych hydalisków i innych jednostek za pomocą mutalisków. Jest to jednak możliwe, o ile sami się nie spóźniamy)).

Poniżej zaprezentowany zostanie jeden przykładowy build order, z zastrzeżeniem, że jakakolwiek strategia nie uwzględniająca zachowania przeciwnika jest w tym matchupie dostarczaniem mu łatwego zwycięstwa.

Overpool speeding into 1 hatch spire

9 - Spawning Pool
 8 - Drone
 9 - Extractor
 8 - Overlord
 8 - Drone
 @100% Extractor – trzy Drony do Gazu
 @100% Spawning Pool - 6 Zerglings
 @ 88 gaz – jeden Drone z gazu przechodzi do zbierania minerałów (w oryginalnym buildzie Overpool Speedling, po osiągnięciu 100 gazu, z gazu zabierane były wszystkie drony)
 @ 100 gaz, wynajdź Zergling Speed
 @ 100 gaz, start Lair, wyślij jednego Drone z powrotem do zbierania gazu (na powrót powinieneś mieć 3 Drony zbierające gaz)
 16/17 - Overlord
 @100% Lair – Spire

W zależności od strategii przeciwnika, możemy albo atakować (vs 12 Hatchery tylko dorabiamy Zerglingi i atakujemy naturalną ekspansję), albo bronić się (vs Overpool staramy się utrzymać rampę – przeciwnik ma więcej Zerglingów niż my), albo grać swobodnie (vs 9 Pool). W każdym przypadku moment dostawienia drugiego Hatchery nie jest dobrze określony – jeśli zrobił to przeciwnik, a my jesteśmy się w stanie do niego dostać, to powinniśmy dorobić jeszcze kilka Zerglingów i atakować, jeśli nie – samodzielnie dostawić hatchery. W każdym przypadku, nie jest nawet pewne ile mutalisków zbudujemy po wytworzeniu Spire – co najlepiej obrazuje tempo i trudność tego matchupu.

8. Ogólne zasady gry Terranem

Terran jest pierwszą rasą, którą ma okazję poznać świeżo upieczony adept Starcrafta. Jednak na poziomie amatorskim niewielu graczy decyduje się na rozwijanie umiejętności gry tą rasą. Powód jest prosty. Porządna gra Terranem wymaga doskonałej techniki użytkowej i umiejętności

multitaskingu na poziomie, który wymaga setek godzin ćwiczeń. Nie bez przyczyny najszybsi gracze zawodowi to w większości Terranie. Jeśli jednak zdecydowałeś się na grę tą rasą, to gratulujemy. Czterech spośród pięciu koreańskich bonjwa (graczy, którzy zdominowali scenę zawodowego Starcrafta w swoim czasie), to właśnie Terranie. Oto garść uwag odnoszących się do ogólnego sposobu posługiwania się tą rasą:

- a) Siła jednostek Terrana rośnie w miarę wzrostu ich ilości. Ponieważ prawie wszystkie jednostki mają atak dystansowy, mogą niemal jednocześnie otwierać ogień do przeciwnika. Jeśli przeciwnik nie zachowa uwagi, może utracić nawet sporą grupę jednostek, nie zadając żadnych strat. Typowym przypadkiem jest biegnąca „sznurkiem” grupa Zerglingów, która jeśli „nadzieje się” na kilku marines, zostanie zlikwidowana zanim zdąży rozpocząć atak. Wynika też z tego podstawowa zasada angażowania się Terrana w starcia, którą można podsumować zdaniem „bądź pierwszy na polu walki”. W niekorzystnych założeniach Terran nie powinien za wszelką cenę przeć do przodu, ale raczej cofnąć się odrobinę i podjąć skoncentrowanym ogniem zdeorganizowanego przeciwnika. Inną oczywistą konsekwencją będzie tendencja Terrana do poruszania się po mapie w dużych grupach.
- b) Przeciw każdej rasie, Terran posiada bardzo użyteczne jednostki nie zużywające gazu. Przeciw Zergowi są to Marines, przeciw Protossowi lub innemu Terranowi Vulture. Także podstawowa obrona przeciwlotnicza – Turrety – kosztują wyłącznie minerały. Będzie to oznaczać, że Terran może zaakceptować nieco późniejsze wykonywanie ekspansji niż jego przeciwnicy, ponieważ nawet na mniejszej ilości gazu jest w stanie prowadzić aktywną grę.
- c) Dwie podstawowe kompozycje jednostek Terrana w grze to tzw. Bio: grupa marines, medic wspomagana przez Science Vessel oraz tzw. Mech (Tanki, Vultures oraz Goliathy). Trzecia możliwa kompozycja – Battlecruisers wspomagane przez Cloaked Wraiths i Valkyrie nie ma aż takiego praktycznego znaczenia, chyba, że tworzenie jej uda się ukryć przed przeciwnikiem.
- d) Terran posiada mnóstwo użytecznych własności „wspomagających”, które zwiększają jego siłę i możliwości kontroli mapy. Dla przykładu, obecność w grupie Marines kilku medyczek (ang. Medic, zgodnie z ideą scenariusza gry single player mówi się o nich w rodzaju żeńskim), powoduje, że jeśli nie wyeliminuje się Marines na dobre, są oni błyskawicznie doprowadzani do stanu pełnego zdrowia, podczas gdy uszkodzone jednostki innych ras potrzebują znacznie więcej czasu na regenerację. Inną zaletą Terrana jest posiadanie sporej ilości jednostek dysponujących splash damage – czyli atakiem, który uszkadza jednostki znajdujące się blisko jednostki atakowanej. Wreszcie EMP Shockwave (odbierający energię innym jednostkom), możliwość użytkowania Dropshipów, Liftoff (część budynków Terrana lata), czy sławny Nuke powodują, że Terran dysponuje znaczną różnorodnością manewrów „pobocznych”, które znacząco utrudniają życie oponentom
- e) Terran dysponuje najszybszą jednostką w grze. Vulture objawia swoją przydatność zarówno w walkach przeciw jednostkom ataku

bezpośredniego, jak i w harassmencie lokalizacji wydobywczych, ponadto posiada możliwość ustawiania min, które zarówno są środkiem rozpoznania jak i spowalniania ruchów przeciwnika. Jest przy tym niezwykle tani.

- f) Dzięki własności Siege Mode Tanków (tryb oblężniczy, w którym unieruchomione Tanki zadają bardzo wysokie obrażenia), Terran może efektywnie zdobywać przestrzeń stosując technikę push (część jednostek przesuwamy do przodu pod osłoną reszty. Osłonę mogą stanowić właśnie Tanki, a teren można wstępnie ubezpieczyć rozkładając tam miny)
- g) Większość budynków Terrana wymaga tzw „add-onów”, tj. przybudówek, które pozwalają na uzyskanie lub wynajdywanie dodatkowych własności, lub na produkcję dodatkowych jednostek. Będzie to zmuszało gracza do bardzo dokładnego planowania zagospodarowania przestrzeni w bazie, ponieważ nawet drobne przesunięcia i źle ustawione budynki, mogą spowodować blokowanie się jednostek w wąskich przejściach, przez co możemy w krytycznym momencie nie mieć ich do dyspozycji.
- h) Terran w początkowym momencie gry może być obiektem ataków typu cheeze ze strony Zerga (4 lub 5 pool, rzadziej 9 pool), oraz ze strony Protossa (Proxy 2 Gate Zealot, 2 Gate goon pressure). Umiejętność obrony przed takim atakiem jest koniecznym elementem repertuaru techniki każdego Terrana.

9. Matchup TvP

Matchup ten jest jednym z najbardziej widowiskowych matchupów dostępnych w grze StarCraft Brood War, ze względu na ogromne zaangażowanie makro po obu stronach i znaczną siłę jednostek. Jest on (poza trzema wypadkami) ze strony Terrana rozgrywany wyłącznie za pomocą jednostek mechanicznych, jako, że maryny i medyczki nie przeżywają na ogół spotkania z High Templarami, a prawidłowo prowadzone Dragoony z ulepszeniem zasięgu także mogą do nich bezpiecznie strzelać. Nie mówiąc już o Zealotach. Spośród trzech wspomnianych wyjątków dwa – Bunker Rush oraz Deep Six build mają charakter all-inów, a trzeci – FD push (omówiony odrębnie), ma charakter działania doraźnego mającego na celu zabezpieczenie sobie możliwości ekspansji. W matchupie tym bardzo istotne jest szybkie wykonywanie ulepszeń i utrudnianie ruchów Protosowi (za pomocą min i harassmentu), ale Terran musi się liczyć z tym, że przez pierwsze kilkanaście minut gry będzie znajdował się w pewnej defensywie, a dopiero po osiągnięciu właściwego poziomu produkcyjnego i technologicznego może „wyjść w pole”.

Otwarcie

Większość otwarć TvP zmierza do uzyskania względnie szybkiej drugiej bazy i wywarcia na Protossie presji (aby nie przegrać ekonomicznie, Protoss potrzebuje jednej bazy więcej niż Terran). Na ogół wiedzący o konieczności

zakładania baz Protoss także opóźnia wywieranie presji na Terrana, zatem szablonowo działający Terran może budować:

Generalne otwarcie TvP

9/10 Supply Depot

12/18 Barrack

12/18 Refinery

16/18 Factory

@100minerałów Supply Depot (najlepiej, jeśli te dwa Supply Depoty oraz Barrack tworzą Wall-in - szczelną zaporę przeciw jednostkom przeciwnika, wielu klasowych graczy ignoruje jednak ten wymóg, ponieważ wiedzą, że ich przeciwnik nie będzie podejmował ryzyka przegranej przez niewłaściwy Build Order. Innymi słowy - ich przeciwnik nie podejmując ryzyka, ponieważ jeśli nawet wall-ina nie będzie gracz ma pewną szansę się obronić, natomiast jeśli będzie - obroni się na pewno, wartość oczekiwana takiej gry jest więc niższa niż 0,5)

...

[jakiś rodzaj ekspansji]

Omówimy tutaj jeden przypadek nietypowy, w którym Terran zostaje poddany natychmiastowej presji ze strony Zealotów (Protoss otworzył Proxy 2 Gate). Drugi przypadek nietypowy - Bunker rush (w którym to Terran jest agresorem, zostanie omówiony przy matchupie TvZ).

Jeśli wykryjemy Proxy 2 Gate (im wcześniej tym lepiej), lub zobaczymy Zealoty przed Dragoonami:

- Staramy się zbudować budynki blisko siebie, Zealoty są szerokie i pomiędzy najwęższe przejścia się nie zmieszczą
- Utrzymujemy mariny przy życiu, a manewrujemy SCV, zasłaniając Zealotom dostęp do marinów
- Kontynuujemy produkcję marinów i SCV
- Jeśli mamy czas - staramy się zbudować bunkier.
- Jeśli uda nam się wybudować Factory - używamy Vultures, które bezkarnie atakują Zealoty (w żadnym wypadku nie używamy na Zealoty Tanków)

Poza wyżej wymienionym atakiem Protoss może wykonać także dwa rodzaje wczesnego harassmentu - Dark Templar Rush oraz Reaver Rush. W każdym przypadku o ile uda nam się zdobyć tę informację (zobaczymy w bazie Protossa Templar Archives lub Robotics Support Bay), kombinacja Vulture + Miny + Turrety powinna nam pomóc wybronić ten atak. W zasadzie, zawsze gdy Protoss utrudnia nam scouting a nie zakłada ekspansji, powinniśmy budować tę kombinację.

Standardowa gra środkowa

Najpopularniejszym otwarciem, jaki stosuje Terran przeciw Protossowi jest Siege Expand. Motywem przewodnim jest tu obrona nowo obejmowanej bazy przez umieszczonego w bezpiecznym miejscu Siege Tanka.

Siege Expand BO

9/10 - Supply Depot (Wall-in)

12/18 - Barrack

12/18 - Refinery
15/18 - Supply Depot
16/26 - Factory - zabierz 2 SCV od gazu
@100% Factory - Machine Shop – 2 SCV wracają do zbierania gazu
@100% Machine Shop - Siege Tank
21/26 - Command Center
24/26 - Supply Depot
25/34 - Siege Mode
28/34 - Engineering Bay

Kompetentny Protoss powinien zacząć przeszkadzać nam już pierwszymi wytworzonymi Dragoonami, stąd konieczność umieszczenia Tanka we w miarę bezpiecznym miejscu. Porównajmy ten build z kolejnym, zakładającym nieco wcześniejszy Command Center:

Factory Expand BO

9/10 Supply Depot (w przewężeniu aby utworzyć wall-in, jeśli nadaje się do tego przewężenie w naturalu – to tam powinniśmy spróbować)
11/18 Barrack (w wall-inie, tym samym SCV)
12/18 Refinery
14-15/18 Supply Depot (aby zakończyć tworzenie wall-ina)
16/18 Factory (zabierz 2 SCV od gazu)
19/26 Command Center (za wall-inem, jeśli oznacza to „wewnątrz maina” CC może przelecieć potem na miejsce docelowe)
@100%Factory (około 19-20 supply) - Machine Shop, 2 SCV wracają do zbierania gazu
@100% Machine Shop - Siege Tank
22-23/26 Supply Depot
@150 minerałów/100 gazu - Siege Mode
@ Tank - Tank (potem można dodawać Vultures)
@ Siege mode - Miny

Pewnym niebezpieczeństwem tego builda jest sytuacja, w której Protoss próbuje na nas wyrzucić presję za pomocą kilku Dragoonów. Rozwiązaniem jest zbudowanie bunkra przed naszą ekspansją, obsadzenie go Marinami i oczekiwanie do momentu, w którym uzyskamy Siege Tech. Dragoony nie mogą ominąć bunkra bez strat, ale mogą go atakować wykorzystując swój większy zasięg. Rozwiązaniem jest *reperowanie* bunkra przez SCV, które na chwilę odciągamy od wydobywania. Na każdego atakującego Dragoona przypadają jeden reperujący SCV.

Rys: obrona bunkra

Trzecim przykładowym otwarciem Terrana jest oczywiście wymienione już na początku tego rozdziału Double Armory. Warto zwrócić uwagę na to, jak podkreśla ono konieczność wykonywania ulepszeń jednostek. Otwarciem, które nie mieści się w żadnej kategorii tu prezentowanej jest 14CC (którego idea sprowadza się do postawienia drugiego Command Center

w naturalnej ekspansji za pomocą 14 SCV). Jest to maksymalnie ekonomiczny build, możliwy do przeprowadzenia *jedynie*, gdy mamy 100% pewności, że Protoss nie wywrze na nas presji (i na przykład wykryliśmy u niego szybką ekspansję)

Timing Push TvP

W tym miejscu zostaną omówione dwa charakterystyczne otwarcia Terrana, wykorzystujące ideę Timing Push. Pierwsze z nich – FD (zaprezentowane tutaj w wersji Strong FD), ma na celu wywarcie presji na Protossie, zmuszenie go do obrony i jednocześnie założenie drugiej bazy. Zauważmy, że opóźnienie tego ataku czyni go bezcelowym.

Strong FD

9 - Supply Depot
10 - Barracks, Refinery (przestań produkować SCV do momentu kiedy Refinery będzie gotowa)
@100% Refinery - 3 SCV do gazu przy 88 gazu zabierz 2 SCV od gazu
@100% Barrack - Zaczynj robić Marines, aż będziesz mieć 5
15 - Factory, scout
16 - Supply Depot
@100% Factory - 2 SCV wracają do zbierania gazu, Machine Shop
22 - Supply Depot
@100% Machine Shop - 1 Tank
@100 Gaz - Spider Mines, zabierz 2 SCV od gazu
@400 Mineratów - Command Center, 2 Vulture, 2 SCV wracają do zbierania gazu, Push 1
Drugie Factory, 3 dodatkowe Marines
@2 Vulture - 2 Tanki
@50% trzeciego Tanku - Siege Mode
@3 Tanki - Push 2

Celem pierwszego Pusha jest wywarcie na przeciwniku wrażenia i zmuszenie go do inwestowania w obronę. Kiedy rozpoczniemy Vultures, wyruszamy Tankiem i Marinami w kierunku przeciwnika (Vulture jako szybsze zdążą dojechać na miejsce, zanim tam się znajdziemy). Należy pamiętać, że naszym celem nie jest tu kontakt z przeciwnikiem – w tym momencie jesteśmy na to zbyt słabi. Możliwość taka nadarza się podczas drugiego Pusha – wyposażeni w Siege Mode, Vultures, 8 Marinów i kilka SCV (bunkry, reperowanie jednostek), możemy zablokować Protossa w jego bazie na dłużej. Warto szybko postarać się o detekcję i zaminować przedpole – ulubionym sposobem wychodzenia początkujących Protossów z bazy jest gromadka Dark Templarów.

Drugim buildem wykorzystującym ideę Timing Push jest 2 Factory. Pozwala ono na wykorzystanie dwu okien czasowych, pierwszego za pomocą Vulturów z Minami, drugiego za pomocą Tanków i Vulture. Może służyć „ukaraniu” Protossa, za zbyt wczesne objęcie trzeciej ekspansji.

2 Factory

9/10 - Supply Depot

11/18 - Barrack – wytrenuj tyłu Marines, na ile pozwolą ci zasoby po rozpoczęciu Factory
11/18 - Refinery
16/18 - Factory - Machine Shop natychmiast, kiedy Factory będzie gotowe
16/18 - Supply Depot
18/26 - Factory - Machine Shop natychmiast, kiedy Factory będzie gotowe
22/26 lub 23/26 - Supply Depot
@100% pierwszego Machine Shop - Ion Thrusters
@100% drugiego Machine Shop - Spider Mines
Produkuj Vulture
28/34 - Supply Depot

Kiedy gracz posiada już kilka Vulture, powinien podjąć działania zaczepne – zablokować ekspansję przeciwnika, spróbować zabić kilka próbów. Podczas, gdy Protoss zajęty jest naszymi Vulturami, dostawiamy jeszcze kilka Factory (2-4), wynajdujemy Siege Mode, a z pierwszych dwóch Factory zaczynamy produkować Tanki. Drugą możliwość ataku można wykorzystać, posiadając 6-8 Tanków i kilkanaście Vulture.

Lategame

W grze lategame TvP Terran może spotkać się z dwoma dodatkowymi zagrożeniami ze strony przeciwnika. Są to Arbitry oraz Carrierzy. W pierwszym z wymienionych przypadków należy dysponować scanem oraz Science Vesselami (jednostki w pobliżu Arbitra są niewidzialne). Przydatna jest umiejętność EMP – Arbiter pozbawiony energii jest bezużyteczny, konieczna jest też kontrola peryferiów własnych baz – dzięki umiejętności Recall, Protoss może przywołać pod Arbitra kilkanaście własnych jednostek. Przeciwko Carrierom, konieczne będą Goliathy z ulepszeniem zasięgu (lub duże ilości Cloaked Wraithów, pod warunkiem, że Protoss nie trzyma Observera z Carrierami, lub, że jesteśmy w stanie błyskawicznie go wyeliminować).

10. Matchup TvZ

Matchup ten, omówiony uprzednio z punktu widzenia Zerga, oferuje Terranowi różnorodne możliwości wyboru strategii. Ze względu na to, że, aby utrzymać równowagę ekonomiczną Zerg *musi* zakładać ekspansje, Terran może wybrać pomiędzy presją a własnym rozwojem. Z drugiej strony, Zerg ma do dyspozycji dwa istotne sposoby wywierania presji w grze środkowej – za pomocą Mutalisków i Lurkerów. Omówienie dotyczyć będzie niemal wyłącznie gałęzi „bio”.

Otwarcie

Jeżeli Terran nie decyduje się na otwarcie agresywne, powinien rozpocząć od wall-ina, lub przewidzieć jakiś sposób obrony przed wczesną presją. Odpowiednikiem 2 Gate Protossa jest u Zerga 5 pool, i tak jak w poprzednim przypadku, tylko manipulowanie SCV i szybkie budowanie bunkra pozwala nam uniknąć porażki. Do agresywnych otwarć należy Bunker rush –

otwarciu, w którym Terran ma na celu zlikwidowanie ekspansji Zerga, zanim ta zacznie przynosić jakiegokolwiek korzyści.

Bunker Rush

8/10 - Barrack

9/10 - Supply Depot

10/18 - Scout. Na mapach 4 osobowych scoutować należy dwie lokalizacje na raz @100% Barrack - Ustaw Rally point na Natural Zerga i zacznij produkować marines

15/18 - Supply Depot

Za pomocą scoutującego SCV zacznij budować bunkier w zasięgu Hatchery (jeśli będziesz musiał przerwać i uciekać – klawisz Esc na SCV, nie na bunkier!), kiedy dojdą marines, będą mogli wejść do bunkra i bezpiecznie ostrzeliwać hatchery.

Drugim rodzajem wczesnej presji jest 2 Rax Push, zmuszający Zerga do zainwestowania w większą ilość sunkenów przed bazą. Jakakolwiek wczesna presja Zerga (za pomocą Zerglingów) jest całkowicie negowana przez obecność Akademii i możliwość produkcji medyczek.

2 Rax Push

9 - Supply Depot

11 - Barrack

13 - Barrack

14 - Supply Depot

15 - Refinery

18 - Academy

@100% Academy – Stim Pack

@ 50% Stim Pack - Push

34 - Command Center

Posiadając grupę marinów, dwie medyczki (i ewentualnie 2 Firebaty) wyruszamy w kierunku naturala przeciwnika, tak aby dojść tam, w momencie kiedy Stim Pack będzie gotowy. Następne dwie jednostki które wyprodukujemy powinny być także Firebatami (ustawiamy je w pobliżu rampy aby uniknąć ataku ze strony grupki Zerglingów, które mogą być gdzieś zaczajone). Jeżeli atak od razu się nie powiedzie, staramy się zatrzymać Zerga w bazie, dosyłając kolejne jednostki, powiększając liczbę baraków i rozwijając technologię.

Standardowa gra środkowa

Znakomita większość nowoczesnych otwarć TvZ to wariacje tego samego build ordera - 1 Rax FE. Po uzyskaniu pierwszego baraka i w miarę przyzwoitej obrony, Terran zakłada ekspansję, aby w późniejszej fazie gry, po uzyskaniu technologii, móc w sposób nieprzerwany produkować marines z kilku (a czasem nawet kilkunastu) baraków.

Standardowe otwarcie 1 Rax FE

9/10 Supply Depot

11/18 - Barracks & scout

15-18 Command Center

Uroczą krótkość tego przepisu wynika z faktu, że dalsze nasze postępowanie uwależnione jest od tego, co zastaliśmy w bazie Zerga, w czasie scouta. Jeśli są to 3 Hatchery, spróbujemy pewnie 9-minute push

[9 minute push]

Przeciwno buildowi z dwóch hatchy można zareagować, dodając trzeci barak i Engineering Bay. Inną możliwą reakcją jest szybki rozwój technologiczny do Vesseli (będą one, razem z własnością Irradiate, neutralizować mutaliski i pierwsze lurkery). Pomijając kwestię czasu budowy, podstawowym zadaniem Terrana jest w tym matchupie skuteczna obrona przed mutaliskami i lurkerami. Standardową obroną przed mutaliskami, jest ustawienie pewnej ilości Turretów w okolicach wydobycia i głównych budynków produkcyjnych, oraz atakowanie zbliżających się mutalisków grupą marinów i medyczek. Kilka zasad:

- Nie buduj natychmiast dużej ilości Turretów. Zaczynj od 3-4 i dodawaj, w miarę jak wzrasta liczba Mutalisków
- Nie buduj samotnych (odstałych) Turretów i innych budynków, są one łatwym celem
- Trzymaj Marines w jednej dużej grupie (ten sam powód, co wyżej)
- Nie goń mutalisków. Tylko Marines po użyciu Stim-Packa są w stanie nadażać za mutaliskami, ale za nimi nie nadażają medyczki.

Drugim podstawowym problemem Terrana w mid-game są Lurkery. Podstawową zasadą jest tu ruchliwość i próba atakowania odstałych jednostek. Jednak nawet z pomocą scana Terran nie jest w stanie bezpośrednio atakować Lurkerów (jeden Lurker dzięki splashowi eliminuje nawet kilku marines). Jeśli już trzeba to zrobić, należy rozstawić marines w tyralierę, a następnie wysłać jednego przodem i nieco w bok od domniemanej pozycji lurkera. Atak należy przeprowadzić natychmiast, kiedy lurker zaatakuje puszczzonego przodem marina.

Lategame

W momencie kiedy Zerg uzyskuje pierwsze Defilery charakter gry TvZ zmienia się znacznie. Pierwszoplanowym zadaniem Terrana jest atakowanie Defilerów, najczęściej za pomocą Irradiate i jednoczesne chronienie Science Vesseli przed atakami Scourge. Gra nabiera znacznie bardziej taktycznego charakteru, a rezultat uzależniony jest od tego, na ile Terran będzie w stanie uniemożliwić Zergowi zakładanie i ubezpieczanie nowych baz.

Gra jednostkami mechanicznymi

O ile profesjonalni gracze są w stanie poradzić sobie z Zergiem wyłącznie za pomocą jednostek biologicznych, skuteczny atak na Lurkery i Ultraliski wymaga posiadania, co najmniej kilku Tanków. Rozwinięciem tej idei jest stopniowe przechodzenie Terrana na grę jednostkami mechanicznymi (na co, jak pamiętamy Zerg powinien zareagować hydraliskami). Nie istnieje „optymalny” moment przejścia na Mech, zazwyczaj jednak w pewnym

momencie dostawia się kilka dodatkowych Factory i rozpoczyna produkcję Vultures i Goliathów. Skuteczność minowania mapy jest oczywiście znacznie mniejsza niż w przypadku TvP – Zerg dysponuje zarówno nadmiarem detektorów jak i Zerglingami które są najtańszym sposobem „zdejmowania” min. Goliaty sprawdzają się natomiast dobrze w starciu z mutaliskami i przyzwoicie przeciwko hydraliskom. Wspólnym słabym punktem wszystkich jednostek mechanicznych jest kiepska skuteczność przeciwko dużym masom Zerglingów, dlatego gracz może rozważyć grę jednostkami mechanicznymi tylko, jeśli jest on w stanie dostatecznie utrudnić Zerglingom dostanie się do Tanków i Goliathów. Pamiętajmy, że splash Tanków działa także przeciw własnym jednostkom, dlatego jeden Zergling atakujący Tanką w środku grupy powoduje „zastrzelenie” tegoż przez splash pozostałych Tanków. Innym niebezpieczeństwem jest plaga, obniżająca „życie” jednostek mechanicznych do 1 i powodująca, że stają się one łatwym łupem jakichkolwiek innych jednostek. Dlatego nawet grając mecha, należy zaopatrzyć się w pewną ilość Science Vesseli a także SCV, które będą podążać za grupą pojazdów i naprawiać je w miarę potrzeby.

11. Matchup TvT

12. Ogólne zasady gry Protossem

13. Matchup PvZ

14. Matchup PvT

15. Matchup PvP