

# 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 rozdzielanie 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 nabieranie 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 vessels.

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 przywoicie 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 Protosowi 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 minerałów 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 Protossowi (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 Tanka - 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 BO**

9 Supply Depot  
11 Scout  
11 Barrack  
15 Supply Depot  
16-18 Command Center  
22 Supply Depot  
23 Refinery  
26 Barracks  
32 Academy  
37 Supply Depot  
38 Engineering Bay  
44 Supply Depot (od tego momentu ten SCV zaraz po zakończeniu budowy Supply Depota powinien budować następnego)  
45 Stim Pack Upgrade  
47 +1 Infantry Weapons Upgrade  
49 Factory  
51 Comsat Station x2  
53 Refinery  
60 Starport  
61 Machine Shop  
Wyskanuj bazę Zerga przygotuj się na ewentualny nacisk Mutaliskami lub Lurkarami  
73 Science Facility  
73 Engineering Bay  
75 Control Tower  
81 +1 Infantry Armour Upgrade  
85 +2 Infantry Weapons Upgrade  
85-88 Barracks x3  
95 Siege Mode Upgrade  
Wyjście z bazy powinno nastąpić w momencie, kiedy Zerg rozpoczyna morfowanie Hive. Daje to odpowiednio dużo czasu na przełamanie jego obrony, zanim pojawi się pierwszy Defiler. Jeśli Zerg pozostaje na jednostkach poziomu Laira, należy przez chwilę wstrzymać się z wychodzeniem i dokładać kolejne jednostki.

Przeciwko 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 wydobywania 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 puszczanego 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 „zdejmwania” 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

W odróżnieniu od omówionego poprzednio mirror – matchupu ZvZ, matchup ten jest na ogół długą walką, w której pierwszeństwo mają raczej zdobycze pozycyjne niż ekonomiczne. Ponieważ Terran dysponuje zawsze scanem, łatwo rozpoznać poczynania przeciwnika i odpowiednio na nie reagować. Ponadto, zasada „bądź pierwszy na miejscu starcia” działa tutaj szczególnie dobrze, w odniesieniu do Siege Tanków. Wszystko to sprawia, że matchup ten potrafi zabrnąć daleko w lategame, a wśród graczy wysokiej klasy nierzadko kończy się opróżnieniem z minerałów *całej* mapy.

### Otwarcie

Ponieważ najbardziej sensownym rozwiązaniem w tym matchupie jest gra mech vs mech, gra na ogół omija etap early game, przechodząc od razu na poziom factory i czasem od razu starportu. Godnym uwagi wyjątkiem jest tzw Proxy BBS czyli Barrack-Barrack-Supply – build obliczony na wykorzystanie podążania przeciwnika w kierunku technologii i zlikwidowanie go grupą marinów. Należy pamiętać, że jest to build typu cheeze – jeśli zostanie wykryty, prosta kontra w postaci bunkra z kilkoma marines czyni go bezużytecznym. Warto też skądinąd zastosować go vs Zerg.

#### **Proxy Barrack-Barrack-Supply BO**

8/10 – wyślij dwa SCV do lokacji w której chcesz postawić Baraki (zależne od mapy i trudne – zarówno ty nie wiesz gdzie jest przeciwnik, jak i nie chcesz, aby on te baraki znalazł)  
8/10 - @150+ minerałów, Barrack  
8/10 - @150 minerałów, Barrack (za pomocą drugiego SCV)  
9/10 - @100 mineral, Supply Depot  
@100% pierwszego Barracka - Marine, SCV który go budował - scout  
@100% drugiego Barracka - Marine, SCV który go budował - scout

Dalszym zadaniem będzie pomaszzerowanie wszystkimi znajdującymi się poza mainem jednostkami w kierunku lokalizacji przeciwnika i próba postawienia tam bunkra, lub eliminacji pojedynczych marines, które będzie produkował przeciwnik.

### Rozwiązania aktywne

Dwie główne gałęzie pozwalające Terranowi na wykazanie aktywności wobec innego Terrana to 2 Factory oraz 1/2 Port Wraith. Pierwszy z wymienionych buildów zakłada aktywną grę Vulturami:

#### **2 Factory Vult BO**

9/10 - Supply Depot  
11/18 - Barracks – Tylko jeden Marine(!)  
11/18 - Refinery  
15/18 lub 16/18 - Supply Depot  
15/26 lub 16/26 - Factory  
@100% Factory - Vulture potem zaraz Machine Shop  
18/26 - Factory

@100% Factory – drugi Machine Shop  
23/26 - Supply Depot  
@100% Machine Shop – wynajdź ION Thrusters i Miny, produkuj Vultures  
28/34 - Supply Depot  
Zaatakuj 6-8 Vulturami

Należy zauważyć, że jeśli Terran nie napotka u przeciwnika Wraithów, build ten pozwala na trzymanie równej gry, nawet jeśli przeciwnik wybrał rozwiązanie bardziej ekonomiczne. Ponadto, obecność dwóch machine shopów pozwala na szybkie przetrzucenie się na produkcję Tanków i zamknięcie pozycji przeciwnika (co z kolei pozwala nam zaekspować). Oczywiście niezbędne jest posiadanie dalszego planu gry – typowym jest objęcie ekspansji i atak z 5-6 Factory. Jak już wspomniano, podstawowym niebezpieczeństwem jest tu gra oparta na wraithach:

### **1 Port Wraith BO**

9/10 - Depot  
12/18 - Barracks  
12/18 - Refinery  
15/18 - Supply Depot  
16/26 - Factory  
@100% Factory - Vulture i Machine Shop  
24/26 - Starport  
24/26 - Supply Depot  
@100% Starport - Control Tower lub Wraith  
28/34 - Supply Depot

Build ten jest obliczony na nękanie przeciwnika za pomocą jednostek latających, na które zrazu nie ma odpowiedzi (konieczne umocnienia przeciwlotnicze to albo Turrety – do których trzeba by wytworzyć najpierw Engineering Bay (a na tym etapie gry, wobec braku Marines nikt tego nie robi), albo Goliathy, wymagające Armory). Ze względu na niskie uszkodzenia zadawane przez wraithy, metoda ma bardziej charakter harrasmentu niż próby likwidacji przeciwnika. Inna jej odmiana – 2 Port Wraith (stosowana także przeciw Zergowi w celu zabicia Overlordów), tu ma charakter all-ina:

### **2 Port Wraith BO**

9/10 - Depot  
12/18 - Barracks  
12/18 - Refinery  
15/18 - Supply Depot  
16/26 - Factory  
@300 minerałów 200 gazu – 2 Starporty  
24/26 - Supply Depot  
Vulture ASAP  
@100% Starport - Control Tower oraz Wraith z drugiego Starporta  
28/34 - Supply Depot  
@ 100% Control Tower – Cloaking Field  
Buduj Wraithy za posiadany gaz i Vultures za resztę  
Atakuj przy 5-7 Wraithach (vs Zerg wystarczą 2-3, ponieważ atakujemy jednostki latające)

Podstawową wadą tego builda jest ogromne obciążenie zużycia gazu, nie pozwalające w praktyce na żaden dalszy tech, dlatego gracz musi zadać przeciwnikowi poważne obrażenia, lub w praktyce przegrywa grę na własne życzenie.

### Otwarcia ekonomiczne

Praktyka dowiodła, że podstawowym sensownym otwarciem TvT obliczonym na rozwój ekonomii jest Factory Expand (zagrać można nawet 14CC lub 1 Rax Expand ... pod warunkiem, że mamy z przeciwnikiem umowę, że nie zagra żadnego z wymienionych w poprzednim akapicie buildów). Factory Expand pozwala zneutralizować każdy z buildów aktywnych, samo jest jednak buildem pasywnym, przekazującym przeciwnikowi możliwość zdefiniowania charakteru gry (czyli wyboru kierunku rozwoju, podstawowych jednostek, możliwości ekspansji, etc) i wymagającym rzetelnego scoutingu i późniejszego podążania za wyborami przeciwnika.

#### **Factory Expand BO**

9/10 - Supply Depot  
12/18 - Barrack  
12/18 - Refinery  
15/18 - Supply Depot  
16/26 - Factory , zabierz 2SCV od gazu  
20/26 - Machine Shop, 2SCV wracają do zbierania gazu  
22/26 - Siege Tank i Siege Mode Upgrade  
23/26 - Supply Depot  
28/34 - Command Center  
28/44 - Supply Depot  
32/52 - Factory

W dalszej kolejności gracz powinien dodać Academy i Armory, aby móc zareagować na Wraithy i zapewnić sobie minimalną choćby detekcję min. Kolejne działania mogą iść w kierunku dobudowywania jednostek, lub kolejnych Factory, lub obejmowania kolejnych ekspansji – w zależności od tego co robi przeciwnik.

### Lategame TvT

Podstawowym celem TvT w lategame jest oczywiście uzyskiwanie lepszych pozycji na mapie, ulepszanie jednostek i powolna wydobycia przeciwnika. Poza standardowymi środkami do tego celu wiodącymi (Tanki, Vulture, okazjonalne Goliathy), warto omówić dwa popularne motywy strategiczne widoczne niemal wyłącznie w tym matchupie. Pierwszym z nich jest gra Dropshipami. Ponieważ tanki w

Pic: Heavy dropship play

trybie Siege Mode, z łatwością likwidują wszystkie jednostki, które próbują się do nich zbliżyć, naturalnym jest poszukiwanie zarówno drogi obejścia, jak i takiej metody umieszczenia własnych jednostek na polu walki, która zminimalizowałaby skutki wstępnego ataku. Jedną z metod jest wysadzenie desantu (czasem nawet pojedynczej jednostki) w środku pola wrogich Tanków, co powoduje, że wszystkie one strzelają na raz, a my mamy czas na zbliżenie się. Jako konsekwencję tej użyteczności a także niedostatecznej mobilności Tanków, należy postrzegać wożenie dużych nawet oddziałów naziemnych za pomocą sporej liczby dropshipów i wysadzanie ich na polu walki. Drugim motywem jest gra Battlecruiserami. Zasięg strzału i potęga opancerzenia Battlecruisera czynią go bardzo poważnym środkiem zbrojnym nawet biorąc pod uwagę jego powolność. Ponieważ jedyną kontrą na Battlecruisery są ...Battlecruisery (lub ogromne ilości Wraithów), zadaniem każdego gracza jest systematyczne przeglądanie lokalizacji przeciwnika i zmiana technologii na lotniczą natychmiast, kiedy ją u niego zobaczymy. Warto pamiętać (po zakończeniu ulepszeń jednostek naziemnych) o wykonywaniu ulepszeń jednostek latających *nawet*, jeśli chwilowo żadnej nie mamy – możliwość zmiany technologii może przerodzić się w konieczność, jeśli przeciwnik sam zaplanował zawczasu taką zmianę.

## **12. Ogólne zasady gry Protossem**

Protoss jest rasą chętnie wybieraną przez początkujących, ze względu na dysponujące dużą ilością „życia” i ataku jednostki bojowe. Rzeczywiście, w porównaniu z innymi rasami, jednostki Protossa radzą sobie zdecydowanie najlepiej, jeśli żaden z graczy nie kontroluje wystarczająco dobrze wydarzeń czasu walki. W miarę wzrostu poziomu gry zmienia się jednak i siła naszych przeciwników, dlatego warto już od początku poznać właściwy sposób gry, tak, aby nie być zmuszonym do zmiany przyzwyczajzeń już w momencie, kiedy zainwestowaliśmy w Protossa sporo czasu.

- a) W porównaniu z innymi rasami Protoss jest rasą aktywnie prowadzącą grę i wybierającą rozwiązania taktyczne, na które przeciwnik musi odpowiadać. Wymaga to nie tylko wiedzy na temat różnorodnych taktyk i strategii, ale jednocześnie *nakazuje* je stosować. Próba defensywnego grania Protossem jest na ogół skazana na niepowodzenie – nie niepokojony przeciwnik, któremu pozwolimy na wybór ruchu, na ogół zrealizuje go w sposób, na który nie znajdziemy odpowiedzi. Dlatego poszukiwanie rozwiązań taktycznych nie jest przywilejem, ale obowiązkiem Protossa.

- b) Wszystkie budynki Protossa wymagają zasilania tworzonych przez Pylony. Ponieważ budynek pozbawiony zasilania nie pełni swojej funkcji, należy przemyśleć rozstawianie pylonów tak, aby ich ewentualna utrata nie blokowała produkcji lub

Pylon/cannon behind minerals

ulepszeń. Z drugiej strony małe rozmiary pylona ułatwiają blokowanie nim przejść, co też może zostać wykorzystane jako element taktyczny.

- c) U jednostek Protossa całkowita suma HP („hit point”) składa się z „życia” i regenerującej się „tarczy”. Atakowana jednostka w pierwszej kolejności traci tarczę, a po jej zniknięciu – „życie”. Jednak regeneracja Protossa dotyczy tylko i wyłącznie tarczy, punkty „życia” nie rosną, w rezultacie jednostka (jedyne przypadki wśród ras) nie wraca do pełni sprawności.
- d) Ujemną stroną siły jednostek Protossa jest zajmowanie przez nie co najmniej 2 jednostek supply (każda), co oznacza, że jest ich na ogół zbyt mało, aby móc kontrolować całą mapę. Dlatego Protoss powinien utrzymywać jednostki w ciągłym ruchu, aby nie przegapić „wycieczek”, które grający innymi rasami mogą prowadzić do kilku miejsc jednocześnie.
- e) Praktycznie każdy matchup Protossa wymaga nabycia umiejętności manewrowania transportowcem – Shuttle, w połączeniu z inną jednostką. Protoss dysponuje dwoma jednostkami (High Templarem i w szczególności Reaverem), których użyteczność rośnie niepomiarowo, jeśli manewrujemy nimi, przy użyciu Shuttle (bez niego są słabe, powolne, a ponadto są pierwszoplanowym celem ataku, ze względu na swoje niebezpieczne właściwości), Shuttle dodaje im prędkości mobilności i pozwala na atak z zaskoczenia.
- f) Znaczne koszty jednostek, pozwalają początkującemu na utrzymywanie makro Protossem na znacznie lepszym poziomie niż w przypadku innych ras. Nagromadzona w czasie walki nadwyżka minerałów i gazu może zostać błyskawicznie spożytkowana na dodatkowe jednostki, w szczególności, że podstawowy budynek produkcyjny Protossa – Gateway – jest najtańszym budynkiem produkcyjnym w całej grze (jest jedynym budynkiem wytwarzającym jednostki naziemne, których koszt zasobów może przekraczać koszt inwestycji w budynek (np. Dark Templar zużywa 125M+100G=225 zasobów, wobec kosztu Gateway 150Z), dlatego Protoss – pod warunkiem posiadania dostatecznej ilości miejsca – może rozważyć posiadanie większej ilości Gateway, niż taka, która pozwala mu na pełne zużycie zasobów i po prostu skorzystać z nich wtedy, jeśli w czasie walki zgromadzi ponadprzeciętne nadwyżki). Oczywiście ujemną stroną „chciwego” podejścia do minerałów jest szybsze ich zużycie niż w przypadku innych ras.
- g) Poza matchupem PvP Protoss będzie stosować otwarcia typu FE (Fast Expand – szybka ekspansja). Celem takiego otwarcia jest zapewnienie sobie swobodnego dostępu do drugiego gazu, ale i jednocześnie utrudnienie przeciwnikowi ataku na naszą bazę. Dlatego niezbędne jest przyswojenie sobie wiedzy dotyczącej simcity – źle postawione budynki powodują, że gra kończy się wcześniej niż chcemy.

### **13. Matchup PvZ**

Jak już wspominaliśmy, w PvZ, Zerg będzie przede wszystkim próbował spożytkować siłę wielkich gromad tanich hydralisków, oraz fakt, że jest w



stanie jednocześnie atakować w znacznie większej ilości miejsc, niż Protoss jest w stanie obronić. Dlatego zadaniem Protossa jest przede wszystkim szybkie uzyskanie jednostek atakujących wiele jednostek na raz, lub spowolnienie rozwoju ekonomii Zerga i opóźnienie momentu, w którym ten drugi przestanie produkować Drony i skupi się wyłącznie na jednostkach „walczących”. W dalszym etapie Protoss powinien zastępować jednostki podstawowe, jednostkami bardziej zaawansowanymi i prowadzić zdecydowane ataki na ekspansje Zerga (należy pamiętać, że Zerg potrzebuje mieć prawdopodobnie ze dwie ekspansje więcej, aby efektywnie nam się przeciwstawić).

## Otwarcie

Jedynym otwarciem, które pozwala na prowadzenie wczesnej gry bez „zwracania uwagi na przeciwnika” jest otwarcie 2 Gate, pozwalające na bardzo wczesne uzyskanie sporej ilości Zealotów i próbę likwidacji Zerga w zarodku. Gra taka wymusza agresję, niewykorzystanie wczesnych Zealotów powoduje, że Zerg zdąży ubezpieczyć się na ekspansji, a uzyskawszy przewagę technologiczną zlikwiduje nas mutaliskami lub lurkerami. Istnieje kilka odmian builda 2 Gate, począwszy od

### **9/9 Proxy Gateway**

7 - wyślij Probe do lokalizacji równo odległej od wszystkich nie scoutowanych lokalizacji, ale poza wszystkimi oczywistymi drogami, które może wybrać scoutujący drone  
8 - Pylon  
9 - Gateway  
9 - Gateway  
9 - Scoutuj pierwszym Probe  
9 - Probe  
10 - Probe  
11 - Zealot  
13 - Pylon  
13 - Zealot  
15 - Zealot , ruszaj, kiedy znajdziesz przeciwnika, lub gdy on znajdzie ciebie, jeśli wczesny atak nie powiedzie się, pamiętaj, że powinieneś raczej poświęcić proxy (i odbudować gateway w bazie), niż bazę.

poprzez

### **10/10 Gateway**

8 - Pylon  
8 - Probe  
9 - Probe  
10 - Gateway, buduj, kiedy nazbierasz 200 minerałów  
10 - Gateway, ASAP  
10 - Scout  
10 - Probe  
11 - Pylon  
11 - Probe  
12 - Zealot  
14 - Zealot

16 - Probe  
18 - Zealot  
20 - Zealot, ruszaj

aż do ubezpieczającego tylko szybką ekspansję

#### **10/12 Gateway**

8 - Pylon  
10 - Gateway  
10 - Probe  
11 - Probe  
12 - Gateway  
12 - Probe  
13 - Zealot  
15 - Probe  
16 - Pylon

Za wyjątkiem pierwszego z buildów kontruja one wszystkie buildy oparte na Zerglingach. Wykonując je należy rozważyć takie umiejscowienie budynków, aby nie dopuścić do Zergling run-by, czyli sytuacji, w której grupka Zerglingów ignorując starcie z naszymi siłami wbiega do maina i eliminuje nasze Proby.

Wadą wszystkich wymienionych buildów jest to, że jeśli pierwszy atak nie wyrządzi poważniejszych szkód, rozbudowa technologiczna jest utrudniona. Następna „w kolejności” jednostka Protossa – Dragoon, bardzo kiepsko działa przeciwko Zerglingom, Protoss musi zatem zamknąć się w bazie (co może oznaczać dodatkowe wydatki na Cannony) i (przy użyciu tylko jednego Assimilatora) dojść do poziomu Templar Archives lub Robotics Support Bay. Dlatego najczęstszym rozwiązaniem stosowanym przez Protossa jest zagranie Forge FE, zapewnienie sobie drugiego gazu, szybkie przejście ścieżki technologicznej *a następnie dopiero* masowa produkcja jednostek i atak. Wybór odpowiedniego typu otwarcia uzależniony jest tutaj od efektów scoutingu. *Zawsze 8 Probem budujesz pylona w naturalnej ekspansji, a następnie wysyłasz go na zwiad; w zależności od tego, co zobaczysz, budujesz:*

#### **Forge FE**

*(po Overpool lub przy braku informacji)*

10/11 - Forge.  
@100% Forge - 2 Cannony.  
15/16 - Pylon w mainie  
18 - Nexus + Gateway (gateway w zwężeniu naturala, pozwala zablokować przejście za pomocą pojedynczych jednostek)

*(po 12 Pool)*

14 - Nexus.  
14 - Forge.  
@100% Forge - 1/2 Cannony.

*(Po 12 Hatch)*

13/14 - Nexus.  
@150 minerałów - Forge.  
@150 minerałów - Gateway.  
(dodaj Cannony w zależności od ilości Zerglingów)

W każdym przypadku następnymi krokami będzie dodawanie Assymilatora i Cybernetics Core

## Gra środkowa

Gra środkowa wymaga od Protossa podjęcia konkretnej decyzji, jaką gałąź drzewa technologicznego eksplorować. Najpopularniejsze rozwiązanie to Corsair into High Templar (wszystkie propozycje przedstawione w tej części zakładają, że gracz rozpoczął Forge FE i zrealizował wszystkie kroki wymienione w zakładce tego builda, do Cybernetics Core włącznie, tak jak w przypadku pozostałych buildów PvZ, kolejność nie jest sztywno przypisana do ilości supply):

### **Corsair/Templar (Standardowa kontynuacja po FFE)**

Stargate  
Gateway  
Pierwszy Corsair  
Citadel of Adun  
Gateway  
Drugi Corsair (lecimy do bazy Zerga, sprawdzamy co robi i staramy się „upolować” jak najwięcej Overlordów, na ogół mamy czas do pierwszego Scourge, lub do pierwszych kilku Hydralisków, jeśli jest to Scourge, dodajemy 1-2 cannony w mainie – następne mogą być mutaliski!)  
Templar Archives  
Wynajdź Psionic Storm, High Templar ASAP  
2 razy Gateway  
kiedy Storm skończy się robić, a twój High Templar ma 75 energii, możesz wyjść jednostkami i objąć trzecią ekspansję. Jeśli podejrzewasz mutaliski, dodaj Dragoony (i zasięg do Dragoonów), jeśli lurkery – dodaj Robotics i Observatory

Inną możliwością jest wykorzystanie Speedlotów (Zealotów z ulepszeniem szybkości) do likwidowania nowo zakładanych przez Zerga ekspansji:

### **(+1 Speedlot po Forge FE)**

Buduj Zealoty z pierwszego Gateway.  
@100 Gaz - +1 Attack Upgrade w Forge.  
@100 Gaz - Citadel of Adun. (spróbuj ukryć je przed Overlordami)  
Dodaj 2 Gateway w tym samym momencie (musisz nazbierać 300 minerałów)  
@100% Citadel - Zealot Leg Speed.  
(Nadal buduj Zealoty, kiedy Leg Speed będzie się kończył – możesz ruszać do ataku)  
@200 gaz Templar Archives Następne 100 minerałów idzie na drugi Assymilator  
@100% Templar Archives 1 Dark Templar oraz 2 High Templary  
@90% +1 Attack Dodaj 2 Gateway  
@200 gaz (po dwóch High Templarach) wynajdź Psionic Storm  
Robotics nie jest potrzebne do momentu w którym Zealoty nie trafią na lurkery  
5 Dragoonów i Dragoon Range  
robisz Dragoony i High Templary

Jeśli to możliwe – obejmij trzecią bazę zanim wyprodukujesz Observera (chyba że jest potrzebny do likwidacji lurkerów)  
Zaprzestań produkcji probe kiedy będziesz mieć pierwszych 5 Dragoonów, dodaj 3x Gateway

Inną wreszcie możliwością jest zastosowanie tzw Bisu Build (nazwa pochodzi od pseudonimu gracza, który jako pierwszy zastosował ten build w oficjalnej grze). Build ten wykorzystuje kombinację Corsair/Dark Templar opierającą się na spostrzeżeniu, że Zerg na ogół nie wytwarza innych detektorów poza Overlordami. Ideą builda jest zatem likwidacja Overlordów za pomocą Corsairów i atak na pozbawione detekcji ekspansje Zerga Dark Templarami:

#### **Bisu Build (po Forge FE i Cybernetics Core)**

Zbuduj Corsaira  
@100 gaz - Citadel of Adun.  
Zbuduj Corsaira  
Gateway  
@100%Citadel - Templar Archives.  
@100% Templar Archives 2x Dark Templar  
Dodaj przynajmniej 2x Gateway

Inną możliwością, którą może wreszcie zastosować Protoss jest wykorzystanie kombinacji Corsair/Reaver do likwidacji ekspansji Zerga. Ponieważ jest to build wymagający ogromnych ilości gazu i znacznie ograniczający liczbę jednostek w obronie, wymaga on bardzo dużej ilości mikro i nie jest dobry dla początkujących. Jako przygotowanie do grania tego builda, można polecić dodanie w późniejszej fazie gry Reavera w sposób następujący:

#### **Dodawanie Reavera (po Forge FE i tylko, jeśli mamy coś jeszcze!!)**

Robotics Facility  
@100% Robotics Facility – Robotics Support Bay oraz Shuttle  
@100% Robotics Support Bay – Reaver, wynajdź Shuttle Speed  
@100% Reaver – 5 Scarabów, zapakuj Reavera do Shuttle, spróbuj wylądować go w ekspansji Zerga i zabić Drony  
@100% Shuttle Speed – wynajdź Reaver Capacity

Grając Reaverem, należy pamiętać o tym, że każdy strzał wymaga posiadania specjalnego pocisku – Scaraba, którego należy dobudować w Reaverze. Bardzo często Reaver pozostawiony sam sobie ginie po wystrzeleniu wszystkich pocisków – gracz grający Zergiem może posłać kilka Zerglingów które „przyjmą na siebie” strzał z Reavera, a następnie zaatakuje pozbawioną Scarabów jednostkę bez obawy o kontrę. Inną trudnością gry Shuttle/Reaver może być obecność Scourge, które bez trudu dogonią Shuttle bez ulepszonej prędkości, a odciążenie ich za pomocą Corsairów jest trudne.

Jednym z zadań, które musi opanować Protoss w późnej grze środkowej jest likwidacja blokady z Lurkerów. Używamy do tego celu High Templarów (Psionic Storm działa także na jednostki zakopane) oraz Dragoonów. Kompetentny Zerg zablokuje przedpole bazy Protossa lurkerami w taki

sposób, że pojedynczy Storm nie będzie w stanie osiągnąć na raz więcej niż jednego – dwóch lurkerów, dlatego likwidacja ta może być długotrwała.

W niniejszym poradniku nie omawiamy starszych wariantów wymienionych tu buildów, pozwalających na osiągnięcie technologii Corsair/DT/HT z *jednej* bazy. Na ogół tempo osiągnięcia odpowiedniego poziomu rozwoju technologicznego nie równoważy tu ekonomicznej przewagi Zerga, który może sobie *pozwolić* na straty, a dla bezpieczeństwa dodać Sunkeny i Spore, neutralizujące większość znanych rodzajów harassmentu.

### Lategame

Podstawową jednostką, którą Protoss powinien masowo produkować w lategame jest Archon. Ogromna ilość HP tarczy (którą dodatkowo można doładować za pomocą Shield Battery), atak typu splash i niewrażliwość na Plagę sprawiają, że jest to idealne rozwiązanie na przeciwnika, który posługuje się dużą liczbą jednostek atakujących w towarzystwie Defilera. Oznaczano jednak, że Protoss musi być w stanie utrzymać dużą ilość Asymilatorów. Inną jego troską powinna być ochrona High Templarów – ponieważ poruszają się one wolniej niż reszta armii, są łatwym celem dla Mutalisków.

## **14. Matchup PvT**

Matchup ten stanowi jedyny przypadek, w którym Protoss będzie mógł wykorzystać swoją przewagę mobilności nad konkurentem. Na ogół plan Terrana będzie polegał na ubezpieczeniu ekspansji i wyjściu z bazy armią posiadającą przewagę ognia nad zgrupowaniami Zealotów i Dragoonów, dlatego naszym zadaniem będzie maksymalne opóźnienie tego momentu, likwidacja mniejszych ugrupowań przeciwnika i próba „zagłodzenia” go, tj. doprowadzenia, by wydał on wszystkie swoje minerały. Aby konkurować z Terranem, Protoss powinien posiadać o jedną ekspansję więcej i co najmniej dorównywać mu w zakresie ulepszeń jednostek. Niezbędnym uzupełnieniem będą Observery (ze względu na grę minami), Arbitry i ewentualnie Carriery.

### Otwarcie

Podstawową decyzją Protossa we wczesnym PvT jest określenie, czy i ilu Zealotów potrzebuje on tej fazy gry. Na ogół zaczynamy w ten sam sposób: Pylon, Gateway, rozpoznanie... Przy odrobinie szczęścia uda nam się trafić na bazę Terrana za pierwszym lub drugim podejściem, a to co tam zobaczymy, determinuje naszą dalszą grę. Jeśli nie zobaczymy nic – na mapie znajdują się zapewne proxy Barraki, a za chwilę w naszej bazie pojawi się grupka Marines i ewentualnie SCV z zadaniem wytworzenia bunkra. Oznacza to, że Zealot, lub kilka Zealotów będzie koniecznych. Dlatego też w nieco dawniejszych czasach (a i obecnie w grze 2 vs 2), Protoss może rozpocząć od 2 Gate (identycznie jak przeciw Zergowi). Ryzyko tego builda jest jednak ogromne, ponieważ Terran może zrobić wall-in (jeśli widzimy Terrana robiącego wall-in, naszym obowiązkiem jest próba zablokowania go problemem lub pylonem(!)), a z bazy wyjść Vulturami, które mają nad Zealotami

przewagę szybkości i zasięgu. Dlatego podstawowe otwarcie Protossa to 1 Gate Core, dążące do jak najszybszego uzyskania Dragoona:

#### **1 Gate Core**

8 - Pylon  
10 - Gateway  
12 - Assimilator  
14 - Cybernetics Core

Strach przed wczesną agresją ze strony Terrana powoduje, że Protoss buduje Zealoty nawet z jednego Gateway, tak jak tu:

#### **2 Zealot into Core**

8 - Pylon  
10 - Gate  
12 - Assimilator  
13 - Zealot  
16 - Pylon  
17 - Zealot  
20 - Cybernetics Core

Nie jest to bynajmniej bezpieczne rozwiązanie przeciwko buildom typu 2 Factory, dlatego Zealoty takie najlepiej zostawić do obrony (zablokować nimi wejście do własnego maina).

Ostatnią rzeczą, którą możemy zobaczyć u Terrana to wczesna ekspansja, na którą możemy zareagować albo Zealotami (wczesna ekspansja oznacza późniejsze Factory), albo własną wczesną ekspansją:

#### **12/13/14 Nexus**

8 Pylon  
13 Nexus -> scout  
14 Gateway  
15 Gas  
17 Cybernetics Core  
17 Gateway  
17 Zealot  
21 Pylon  
21 2 Dragoons  
25 Range Upgrade  
27 Pylon  
27 2 Dragoons  
33 Pylon  
35 2 Dragoons

końcówka tej reakcji może wyglądać jeszcze inaczej:

#### **13 Nexus into Reaver**

...do 30 supply - jak wyżej, potem:  
31 Pylon  
32 Gas at natural  
36 Robotics

38 Pylon  
45 Pylon  
50 Support Bay

...oczywiście z uwzględnieniem zastrzeżeń odnośnie trudności manewrowania Reaverem

### Gra środkowa

Po otwarciu 1 Gate Core, Terran na ogół nie będzie miał trudności z obejmowaniem kolejnych ekspansji (choć należy mu w tym przeszkadzać, na przykład za pomocą Dragoonów). Protoss musi zatem wybrać, czy także ekspandować, czy raczej nazbierać większą ilość jednostek i zlikwidować nowo objęte bazy Terrana. Istotność tej decyzji wiąże się oczywiście z faktem, że jeśli nie uda nam się wyrzucić presji na Terrana, a co gorsza stracimy nasze jednostki, mamy zbyt mały potencjał ekonomiczny, by się odbudować. Zgodnie z powyższym, możemy zdecydować się na presję:

#### **2 Gate PowerGoon**

8 - Pylon  
10 - Gateway  
12 - Assimilator  
14 - Cybernetics Core  
16 - Pylon  
Gateway  
@100% Cybernetics Core – Singularity Charge (Dragoon Range)  
Produkuj Dragoony i dosyłaj w kierunku Terrana

Presja tego typu może oczywiście być wykonywana z większej ilości Gateway 3 lub nawet 4, przy czym, ponieważ gospodarka Protossa nie jest w stanie utrzymać we wczesnej fazie gry jednocześnie produkcji z 4 Gateway oraz rozwoju technologicznego, build 4 Gate Goon jest all-inem. Inny rodzaj presji wiąże się z wykorzystaniem Dark Templarów:

#### **2 Gate DT Rush**

8 - Pylon  
10 - Gateway  
12 - Assimilator,  
14 - Cybernetics Core, scout  
jeżeli pierwsza baza którą znajdziesz będzie pusta, możesz w jej rogu ukryć pylona, Citadel i Archives  
15 - Pylon  
17 - Dragoon  
Citadel of Adun  
Drugi Gateway  
Dragoon  
Templar Archives  
Pylon  
2 Dark Templary

@100% DT - Atakuj. Jeśli Terran nie ma detekcji, albo jest spóźniony z Minami (Miny likwidują Dark Templary, są więc podstawowym wyborem Terrana w obliczu braku Turretów lub Comsat Station), dosyłaj kolejne DT, w bazie Terrana powinieneś zlikwidować:

- a) Comsat Station (jeśli jest),
- b) Machine Shop (jeśli jest i się kręci, najpewniej Terran wynajduje miny),
- c) SCV budujące różne budynki, najchętniej turrety, lub Engineering Bay,
- d) SCV zbierające minerały
- e) Bunkier który blokuje dojście ewentualnym Dragoonom, i dopiero...
- f) inne wrogie jednostki i budynki

Jeśli Terran ma już detekcję lub miny i wykrycie twoich DT jest kwestią czasu, Twoim celem są SCV, najpierw jednak obejmij ekspansję (a dopiero potem dorzucaj jednostki)

Trzeci sposób kontynuacji gry zakłada szybkie zneutralizowanie podstawowego zagrożenia ze strony Terrana, jakim są Miny, rozłożone po całej planszy i utrudniające Dragoonom poruszanie się:

#### **1 Gate Obs Expand**

- 8 - Pylon
  - 10 - Gate
  - 11 - Assimilator
  - 13 - Cybernetics Core
  - 15 - Pylon
  - 18 - Dragoon (buduj, aż będziesz miał 4 lub 5)
  - 20 - Dragoon Range
  - 21 - Pylon
  - 26, @ 200gaz - Robotics Facility
  - 29 - Pylon
  - 34 - Observatory; Observer ASAP
  - 37 - Nexus w Naturalu
- Dodawaj Dragony i Proby

Robotics i Dragoon Range powinny skończyć się na 33-34 supply, powinieneś mieć teraz 3-4 Dragony i być w stanie wyrzucić presję na Terranie. Teraz w zależności od chęci, dodajesz Gatewaye, lub Robotics Support Bay

Czwarty wreszcie sposób gry związany jest z objęciem szybkiej drugiej ekspansji. Na ogół wypada to w okolicach 28-30 supply. Dalsza kontynuacja przypomina te zademonstrowane wyżej.

#### Lategame

Lategame PvT wymaga sprawnego posługiwania się jednostkami wysokiego szczebla technologii. Oczywistym wyborem jest tu Arbiter – dający naszym jednostkom niewidzialność, dysponujący także dwoma bardzo przydatnymi umiejętnościami – Stasis Field i Recall. Pierwsza z nich pozwala na czasowe „zamrożenie” jednostek na które została rzucona, może być więc przydatna do zmniejszenia liczby strzelających do nas tanków. Częsty odruch stazowania *pierwszych* widocznych tanków jest jednak błędem. Plan taktyczny Protossa polega na podbiegnięciu do Tanków Zealotami i ostrzelanie ich Dragoonami, staza rzucona na przednie Tanki, tworzy z nich zaporę nie do przejścia i zwiększa *nasze* obrażenia. Dlatego stazę lepiej rzucić (o ile to możliwe), na środkowe lub tylne Tanki. Druga z umiejętności Arbitra




– Recall, pozwala na przywołanie grupy jednostek do lokalizacji Arbitra (możemy zatem przedrzeć się nim do środka wrogiej bazy i przetransportować nim jednostki). Ponieważ jednak większość Terran minuje swoje lokalizacje w pewnej fazie gry, warto w towarzystwie Arbitra wysłać na rozpoznanie Observera, aby nie tracić jednostek na próżno (mimo tej uwagi skuteczność Recalla jest niższa, niż można by sobie wyobrazić).

Drugą możliwą do użycia jednostką lategame jest Carrier. Podobnie jak w przypadku Reavera, obrażenia zadają tu jednostki zmagazynowane w środku – Interceptory. Carriery w dużych ilościach są bardzo groźną bronią przeciw każdej rasie, w szczególności, że ich ilość i fakt ciągłego chowania się wewnątrz Carriera myli sztuczną inteligencję jednostek przeciwnika i może spowodować, że nawet duże ataki ukończymy bez strat. Ponieważ jednak ich produkcja zajmuje dużo czasu i zasobów, a przez to obniża limit jednostek naziemnych, decydujemy się na to, tylko w wypadku pasywnego przeciwnika. Minimalna liczba Carrierów przydatna w akcji to 4, dlatego jeśli nasza budowa (najczęściej z dwóch Stargate) ma być skuteczna, należy ukryć ją poza wzrokiem (i skanem) przeciwnika. Skuteczną kontrą na Carriery są Goliathy i Cloaked Wraithy, a najskuteczniejszym sposobem wykorzystywania Carrierów, nadlatywanie nad lokalizacje przeciwnika od strony klifów, przeszkód wodnych, etc i chowanie się za nimi, w momencie przybycia obrońców. Należy pamiętać, że w trakcie produkcji Carrierów należy wykazać maksymalną aktywność jednostkami naziemnymi, zaangażować naszego przeciwnika tak, aby nie odkrył, że jest nas ...chwilowo mniej.

Najważniejszą jednostką której Terran będzie chciał używać do walki z naszą armią w lategame jest Science Vessel z umiejętnością EMP. EMP zdejmuje wszelkie osłony i energię Arbitrów i High Templarów, te więc jednostki należy przede wszystkim chronić – i często „ręcznie” polecać Dragoonom celować w Science Vessela, gdyż jako jednostka pozbawiona ataku bezpośredniego może nie zostać uznana przez sztuczną inteligencję Dragoonów za cel godny ataku. A niesłusznie.

## **15. Matchup PvP**

Ostatni z omawianych matchupów stanowi niejako stadium pośrednie pomiędzy dwoma wcześniej omawianymi mirror-matchupami. Do głosu dochodzą tu zarówno czynniki taktyczne jak i pozycyjne, a gra rozstrzyga się na ogół na etapie późnej gry środkowej. Podstawowe znaczenie w PvP można przypisać przewadze w jednostkach armii (w odróżnieniu od ZvZ, gdzie decydujące były Drony); ponieważ Protoss dysponuje z gruntu bardzo silnymi jednostkami, więc nawet jeden – dwa nasze Dragoony więcej w bazie przeciwnika mogą znacząco przyspieszyć wygraną. Drugim istotnym



Carrier cliff harassment

aspektem jest upośledzenie rozpoznania i detekcji obu przeciwników – scoutujące proby szybko przestają być użyteczne, a atak Dark Templarów może udać się *pomimo* obecności Cannonów, ze względu na bardzo duże obrażenia zadawane przez DT.

### Otwarcie

Jak zwykle w przypadku Protossa, otwarcie 2 Gate jest nie tylko dopuszczalne, ale i skuteczne w tym matchupie. Ponieważ Dragoony zaczynają być skuteczne przeciw Zealotom dopiero po osiągnięciu pewnej minimalnej ich liczby (ok 4-5 Dragoonów), otwarcie nie uwzględniające Zealotów stanowi wkalkulowane ryzyko. W ogóle, w matchupie tym większość zauważonych u przeciwnika strategii powinniśmy skontrolować tą samą strategią. Otwarcie 2 Gate wykonujemy metodą omawianą już wcześniej, możemy także otworzyć 2 Gate Goon (metodą uwzględniającą Zealoty). W odróżnieniu od PvZ i PvT nie należy spieszyć się z ekspansją, ale raczej za pomocą większej liczby jednostek ukarać przeciwnika, za zbyt szybką ekspansję lub zbyt szybki rozwój technologiczny.

Warto także wspomnieć o jeszcze jednej możliwości obronnej Protossa, jaką jest Shield Battery. Ponieważ atak zdejmuje w pierwszej kolejności tarczę, a dopiero potem punkty „życia”, umieszczenie w kluczowych punktach obrony Shield Battery, pozwala nam bronić się skutecznie mniejszą liczbą jednostek, co jakiś czas „ładując” uszkodzone tarcze i przywracając pełną wartość bojową.

### Standardowa gra

Standardowa gra PvP to otwarcie 1 Gate Core wraz z jego późniejszymi adaptacjami do rozwoju sytuacji. Właściwa będzie tutaj wersja z Zealotem:

<b>1 Gate Core (zealot first)</b>
8 Pylon
10 Gateway
12 Assimilator (lub Pylon)
13 Zealot
16 Pylon (lub Assimilator)
18 Cybernetics Core

Manipulowanie kolejnością Pylona i Assimilatora jest uzależnione od otwarcia wybranego przez oponenta. Jeśli ufamy, że przeciwnik otwiera spokojnie, możemy wybrać wersję z Assimilatorem, w przeciwnym wypadku stawiamy Pylona, dzięki któremu będziemy mogli jeszcze ratować się przed Proxy 2 Gate, jeśli zajdzie taka potrzeba.

Dalsza gra w zależności od rozwoju sytuacji może opierać się na dodawaniu Gatewayów, ekspansji, lub Robotics Facility/ Observatory. Ta trzecia opcja jest szczególnie istotna, jeśli przeciwnik broni nam dostępu do własnej bazy, ale jego liczba jednostek nie jest duża, lub jeśli zobaczymy u niego Citadel of Adun. Czwartą wreszcie możliwością jest własnoręczne dodanie Citadel i przejście w ten sposób do DT Rusha:

## **2 Gate DT Rush**

8 - Pylon  
10 - Gateway  
12 - Assimilator  
14 - Cybernetics Core  
14 - Zealot (zablokuj rampę Zealotem i Probem, aby nie zostać wyscoutowanym)  
16 - Pylon  
18 - Citadel of Adun  
Dragoon  
23 - Pylon  
24 - Templar Archives  
build Dark Templar  
Drugi Gateway można zbudować w lokacji Proxy w okolicach 20-22 supply. Jeśli będzie on wymagał dodatkowego Pylona, należy zaprzestać na chwilę produkcji Probów

Obrona przed DT Rushem wymaga na ogół detekcji w postaci Observera lub Cannonów. Ponieważ te drugie stanowią odrębną ścieżkę technologiczną, najczęściej reakcją jest szybkie wybudowanie Robotics Facility. Jeśli Dark Templary już do nas idą, należy zablokować rampę Dragoonami (ewentualnie poświęcając kilka z nich, aby nie wpuścić DT do naszej bazy), a jeśli to się nie uda, zablokować dostęp do Robotics i Observatory, do momentu, w którym nie pojawi się pierwszy Observer. Blokowanie Probami jest niestety wykluczone – giną one od jednego uderzenia DT. Jest to na ogół wybór między grą wygraną a przegraną – wyposażony w detekcję Protoss łatwo zlikwiduje Dark Templary, a za tym i resztę jednostek przeciwnika. Całość builda należy zatem potraktować jako all-in.

Następnym etapem gry jest na ogół zaopatrywanie się obu stron w kombinację Shuttle – Reaver, w sposób przedstawiony już przy okazji PvT. Może być to etap trudny dla początkującego, ze względu na dużą ilość mikrozarządzania, wymaganego w czasie starć. Opanowanie shuttle-reaver mikro jest jednak niezbędne – głównie ze względu na siłę reavera, który może w pojedynkę zmienić rezultaty starcia i całej gry.

## Timing push

W przypadku PvP możliwe są także różne Timing Pushe, w zależności od momentu w którym przeciwnik objął ekspansje. Pierwszym z nich jest 3 Gate Speedlot:

## **3 Gate Speedlot**

8 - Pylon  
10 - Gateway -> Scout  
12 - Gateway  
13 - Zealot (zablokuj rampę)  
15 - Pylon  
17 - 2 Zealoty  
21 - Pylon  
23 - 2 Zealoty  
27 - Assimilator  
Cybernetics Core ASAP.  
@ 250 gaz, zabierz Proby z gazu

@100%Cybernetics Core przestań produkować Proby,  
Citadel of Adun,  
Gateway.  
@100% Citadel - LegSpeed  
Okolo ~6:00 powinieneś mieć 14 Zealotów. Wyrusz do bazy przeciwnika. Atak  
powinien zacząć się natychmiast, kiedy Leg Enhancement będzie gotowe

Inną metodą, także noszącą charakter all-ina jest 4 Gate Goon:

#### **4 Gate Goon**

8 - Pylon  
10 - Gateway -> Scouting  
12 - Pylon  
13 - Zealot  
16 - Assimilator  
17 - Cybernetics Core  
18 - Zealot  
22 - Pylon  
23 - Dragoon  
26 - Dragoon Range  
27 - Dragoon  
31 - 3x Gatewaye jednocześnie. Zabierz 1 Proba z gazu  
31 - Dragoon  
33 - Pylon  
33 - 4x Dragoony  
41 - Pylon  
41 - 4x Dragoony  
W 6:00 powinieneś mieć 11 Dragoonów i 2 Zealoty. Atakuj.

#### Lategame

Lategame PvP jest rzadkim zjawiskiem, obowiązuje tu ta sama zasada, co w przypadku Zerga – duże ilości jednostek są istotniejsze niż wyższy poziom technologii. Jeśli jednak gra podąża w kierunku lategame (3 – 4 lokalizacje, 8-10 gateway), jednostkami pierwszego wyboru są Archony, oraz High Templary. Jeżeli przeciwnik wybrał Carrier, rozważyć można zarówno Arbitry (Prawidłowo rzucony Stasis Field może praktycznie wygrać grę, jeśli większość supply armii przeciwnika znajduje się w Carrierach), jak i Dark Archony (Mind Control na Carrierach). Kontra na Arbitry, będą oczywiście inne Arbitry. W każdym przypadku nie należy próbować przyspieszać rozwoju wydarzeń, nagrodą jest możliwość likwidacji niecierpliwego przeciwnika za pomocą przeważających sił.