



Протос планировал застроить возвышенность фотонными пушками, но ползучего плеточника такой план не устраивает.



Заразители взяли под контроль двух высших тамплиеров, теперь псионный игром можно использовать в своих целях.

цев, зилотов, гидралисков, собак. Иногда противники зергов выбирают быстрое технологическое развитие, застраивая свой проход. Гиблинги без труда могут пробить такой блок, чтобы ускоренные собаки навели порядок на базе врага.

Рассадник тараканов. Нужен для производства... разумеется, тараканов. Они очень сильны на начальной стадии игры, обладая крепким здоровьем и нанося большой урон. Из недостатков можно отметить небольшой радиус атаки и невозможность атаковать воздушные цели.

Ползучий плеточник. Служит оборонительным сооружением против наземных войск. В последнее время зерги часто ставят много ползучих плеточников для защиты лобочной базы и производят там уйм рабочих. Позже оборонительные строения можно переместить на более важную стратегическую позицию (а еще, на мой взгляд, это самое смешное здание в игре — особенно когда начинаешь двигаться).

Палата эволюции. Необходима для улучшения наземной армии зерга. Открывает возможность

постройки *полузучего споровика*, который служит противовоздушной обороной и одновременно — детектором. Обычно его строят в помощь королеве, защищаясь от быстрой атаки банши и излучателя пустоты.

Чтобы зерг продолжил развитие и смог строить новые здания, необходимо улучшить инкубатор до логова. Если это нужно для выбранной тактики, он может начать мутацию инкубатора сразу после постройки омуа рождения.

Как только логово будет завершено, вы получите доступ к новым технологиям и зданиям. В частно-

сти, можете мутировать надзирателя во *владыку*, могущего служить детектором и производить *мимикридов* — прекрасных разведчиков, принимающих облик бойца противника. А в логове вы получаете доступ к ценнейшим улучшениям надзирателей — повышению скорости и транспортировке бойцов.

Логово гидралисков. Названое говорит само за себя. *Гидралиск* — универсальный боец, отлично зарекомендовавший себя еще в первой части, а теперь изрядно укрепивший свои позиции. Высокая скорость атаки, серьезный урон от выстрелов... жаль только,

ТЕМ ВРЕМЕНЕМ НА BATTLE.NET...



Теперь это лицо встречает всех пользователей battle.net.



Список доступных достижений.

Сейчас, когда я заканчиваю работу над статьей, компания **Blizzard** выпустила долгожданное десятое обновление бета-версии. Почему долгожданное? Потому что в последнее время с **battle.net** творились какие-то чудеса. Регулярно сбрасывалась статистика, игроки не всегда могли зайти на сервер, а иногда бывало, что вы самопроизвольно заходили под чужой учетной записью.

Так что обновление коснулось в основном технических аспектов игры: баланс в этот раз особо не трогали. Были переделаны некоторые карты, добавлены новые, поменялась музыка и внешний вид самого battle.net. Теперь у каждого игрока будет список собственных достижений, за которые он будет получать награды в виде различных эмблем.

Но самое главное — в игру наконец-то добавили **Galaxy Editor** на движке **StarCraft 2**, позволяющий создавать собственные карты и миссии. Напомню, что благодаря такому же редактору в мире Warcraft удалось сделать гонки, арены, RPG, квесты и, конечно же, **DotA: Allstars**.

что скорость передвижения оставляет желать лучшего.

Яма заразителей. Позволяет производить *заразителей* — единственного полноценного магического бойца зергов. Одна из главных его способностей — «невральный паразит» — отвечает за взятие под контроль наземных войск противника. Это особенно эффективно в масштабных сражениях, когда противник использует колоссов, бессмертных или торов, которых в любой момент можно переманить. Другая способность — «микоз» — наносит заметные повреждения по площади, крайне опасные для больших отрядов пехоты. Также заразитель может на двадцать секунд вызывать *зараженных пехотинцев*, но этим пользуются очень редко.

Шпиль. Служит для улучшения воздушных сил, открывая доступ к производству *муталисков* и *губителей*. О муталисках мы уже говорили, остановимся на вторых. Губители отвечают за противовоздушную оборону зерга и могут на время заражать вражеские здания, делая их недееспособными. Но в последнее время они не очень востребованы из-за своей дороговизны; вместо них обычно строят более универсальных гидралисков.

Сеть нидуса. Позволяет перемещать войска зерга в любую точку карты, где вы построите продолжение сети. Это нужно для быстрой переброски войск в любое место (в том числе и на острова) и диверсионных операций. Но появляется она медленно, а убивается сразу — если

Морех щекочет выстрелами нервы ультралиска.



нацелился на базу противника, его с хорошими шансами уничтожат.

Следующее (и последнее) улучшение главного здания — это мутация его в улей, для чего понадобится *яма заразителей*. Улей позволит заказать *пещеру ультралисков* и мутировать *шпиль* для производства *хозяев стаи*.

Пещера ультралисков. Ультралиски — ни больше ни меньше — самые грозные наземные бойцы в игре. Сильная броня и вы-

сокий урон по площади вполне достаточный, чтобы один ультралиск в одиночку мог уничтожить шесть сотен (!) собак. Если у него и есть недостатки, то это габариты и — как результат — недостаточная маневренность.

Шпиль величия. Открывает возможность для еще одной мутации, превращая губителей в *хозяев стаи*. Помимо прямой атаки, они с каждым выстрелом плодят *симбионтов* — что-то вроде собак, толь-

ко с небольшим периодом жизни. Если противник замешкается, это может стоить ему разгромного поражения — невзирая на то, что хозяева стаи неторопливы и не умеют атаковать воздушные цели.

БЫСТРАЯ АТАКА ЗЕРГА

Самая простая и в то же время вполне рабочая тактика состоит для зерга в экстремально быстром развитии. Если первая атака не уничтожит соперника, партия почти наверняка будет проиграна. Я предупредил.

Итак, сразу после начала игры мы отправляем рабочих на добычу минералов, а дальше — действуем в соответствии с таблицей.

Линия	Что делаем
6	Как только соберем двести минералов, начинаем строить омут рождения.
5	Ничего не заказываем, собираем минералы. Как только омут достроится, заказываем шесть собак.
8	Когда собаки будут готовы, незамедлительно отправляем их к противнику.
9	В появившихся личинках продолжаем заказывать новых собак.
10	И еще немного собак...
11	Примерно в этот момент вы уже должны найти базу противника.

Развившись по схеме и найдя базу противника, действуем по обстоятельствам. Если перед нами протосс, в первую очередь уничтожаем пилон, чтобы отключить врата. Появится зилот — плод, значит, у врага есть шанс отбиться вместе с рабочими. В этом случае не нужно вступать в откры-

Вот так появляется канал нидуса.





Для колоссов собаки — что-то вроде хот-дога: перекусить на бегу.



Воронка в действии, половину армии террана уже загнали.



Крейсер свое уже отлетал, на очереди — тор.



Викинги напали на материнский корабль. Берут числом.

тый бой, постарайтесь убить как можно больше рабочих. Когда подсплет подкрепление, можно будет расправиться с зилотом.

Если оппонент — терран, играющий без застройки, достаточно просто не дать ему построить бункер, и партия за нами.

Атакую зерга, убиваем как можно больше рабочих и, если получится, уничтожаем омут рождения.

ПРОТОССЫ

Наиболее технологичная раса, с огромным выбором разнообразных развитий — от коротких и лаконичных до самых затяжных. На любой стадии игры в запасе всегда есть масса полезных технологий. К тому же протоссы могут похвастаться высокой маневренностью, их отряды очень мобильны и живучи.

Чего стоит один только колосс, с его уроном по площади и возможностью перешагивать уступ! Он эффективен в самых различных наземных сражениях. А в диверсионных операциях ему

и вовсе нет равных, одним выстрелом он сметает десяток рабочих.

Темные тамплиеры заменяют «псионным штормом», наносящим большой урон всем войскам в указанной области.

Ну и гордость кораблестроения протоссов — материнский корабль, страшный сон игрока за любую расу. Он может решить исход крупного сражения, создав «воронку», засасывающую все войска в указанной области. Единственный недостаток материнского корабля — это, конечно же, скорость.

Все здания и войска имеют энергетический щит, который после боя быстро восстанавливается. Есть очень распространенный прием: протоссы постоянно провоцируют небольшие сражения, а как только передовые отряды теряют энергетический щит — отступают для перезарядки, после чего снова идут в такой бой. Это достаточно эффективно на начальных стадиях игры: можно убивать по одному бойцу и самому при этом нечего не

терять. А на более поздних стадиях партии тот же прием пригодится для выведения из боя архонтов, колоссов, бессмертных и других дорогих войск, чтобы они успели перезарядить щиты, а потом снова вступить в бой.

Самая основная и всегда востребованная способность — «искривление времени», на пятьдесят процентов ускоряющее постройку войск и рабочих, а также удваивающее скорость исследований. Это дает огромный простор для творчества, начиная от постройки рабочих и быстрых атак, заканчивая ускорением любых важных улучшений, которые у противника будут исследованы только наполовину. Будет немало моментов, когда нужно срочно построить определенного бойца — не важно, для защиты или нападения. И тогда искривлению времени позавидуют обе другие расы.

Из моих любимых возможностей отмечу способность переоборудования *врат во врата*

искривления, что позволяет призывать войска в любую точку на карте, где есть пилон. Допустим, вы идете в атаку, противник далеко и подкрепление, которого так не хватает в бою, будет долго топать через всю карту. Но вы берете с собой рабочего, строите пилон перед позициями врага и именно туда вызываете подкрепление. Фактически только что появившиеся войска сразу оказываются в бою.

Далее — у протоссов шире всего арсенал диверсионных операций. Благодаря *призме искривления* можно высаживать на вражескую базу бессмертных, колоссов или высших тамплиеров. Кроме того, это летающее судно можно перевести в «фазовый режим». Допустим, у вас уничтожили пилон и все здания рядом с ним перестали работать — но фазовый режим может дать питание этим зданиям и без пилонна. А незаметно передетев на базу противника и войдя в фазо-

вый режим, можно вызывать свои войска из врат искривления прямо в то место, где находится призма. Даже пары бессмертных хватит, чтобы навести там шороху и обеспечить себе долгосрочное преимущество.

Другой интересный боец — часовая. Его способность «охранный щит» поглощает часть урона от стреляющих войск, но ценнее всего, пожалуй, «силовое поле» — искусственное временное препятствие на карте. Смысл в том, что вы в любой момент можете разделить армию противника, чтобы уничтожить ее по частям. Также поле пригодится, чтобы перекрыть проход к вам на базу в случае атаки. — впрочем, это вполне очевидное его применение. У меня было немало случаев, когда благодаря часовой я одержал победу против заметно более сильной армии.

Отдельно хочется отметить *излучатель пустоты* — воздушное судно, которое помогало мне победить в десятках турнирных игр, эффективное против и наземных и воздушных целей. Начальная атака достаточно слабая, но растет при воздействии на одну и ту же цель, заметно увеличивая наносимый урон.

РАЗВИТИЕ БАЗЫ

И вновь уже знакомая схема развития базы и открывающихся при этом типов войск. Здания отмечены синим, войска — белым.

но необходим на закупку дорогих технологий.

Врата. Производят наземные войска. В самом начале доступны только зилоты, но с появлением новых зданий ассортимент бойцов расширится. Зилот — самый сильный боец на начальной стадии, с приличным уроном и уровнем здоровья.

Оружейная. Отвечает за исследование основных улучшений атаки и защиты наземных войск, а также за энергетический щит. Открывает доступ к постройке фотонной пушки.

Фотонная пушка. Основное оборонительное строение протоссов, атакует воздушные и наземные цели, служит детектором. А с одним из недавних обновлений ей увеличили количество жизни и запас прочности щита.

Киберианное ядро. Усовершенствует атаку и защиту воздушных сил. Здесь же можно исследовать «иллюзию» для часовых и *врат искривления*. Открывает доступ к производству *сталкеров* и часовых.

Сумеречный совет. В этом здании заказываются разовые улучшения скорости зилотов во время атаки, а также телепортация сталкеров на небольшие расстояния. С появлением этих усовершенствований зилоты становятся крайне опасны, атакуя врага практически моментально; сталкеры же получают дополнительную мобильность.

Архивы тамплиеров. Помимо доступа к высшим тамплиерам дает возможность исследовать «шпионский штурм» — грозное массовое заклинание, часто используемое против зергов и терранов.

Темное святилище. Соответствует *темным тамплиерам* — бойцам невидимого фронта, крайне эффективным в диверсиях и бесполезным при поддержке основных сил. Высшего и темного тамплиеров можно объединить в *архона* — сильного бойца с прочным энергетическим щитом.

Завод роботехники. Производит *наблюдателя*, *бессмертного*, *призму искривления* и *колосса* (при наличии роботехнического узла). Лучшая цель для бессмертных — бронированные войска и здания. Они очень часто используются во всех матчах

Роботехнический узел. Позволяет не только строить колосса, но и исследовать ряд улучшений — скорость передвижения наблюдателей и призм искривления, увеличение радиуса атаки колосса.

Звездные врата. Отвечают за авиацию: *феникса*, *излучатель пустоты* и *авианосец* (при наличии маяка флотилии). Феникс служит основным скоростным истребителем, обладает дополнительной атакой по небронированным целям — например, муталискам. Может использовать гравитационный луч, способно поднимать в воздух наземные силы.

Маяк флотилии. Позволяет исследовать увеличение скорости перехватчиков авианосца и излучателей пустоты. Но в основном маяк флотилии строят ради открытия материнского корабля, производимого в некусе.

БЫСТРАЯ АТАКА ПРОТОССА

Классическая быстрая атака протоссов основана на зилотах. Эта тактика широко распространена среди начинающих игроков. Благодаря ей в самом начале партии у вас появляется достаточно большой ударный отряд, способный если не убить противника сразу, то, во всяком случае, нанести ему достаточно серьезный урон и вырваться вперед.

Внимание! Не работает против застройки терранов.

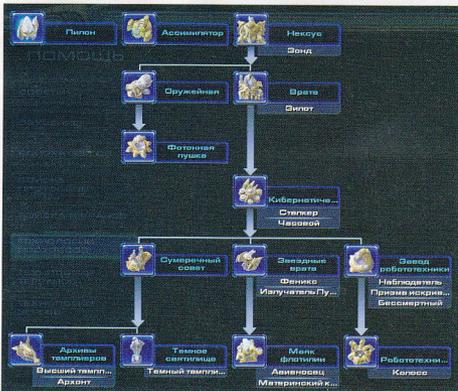
Левая	Что делаем
6	Имеющиеся зонды отправляем на добычу минералов, а в некусе заказываем нового рабочего.
7	Строим зонд.
8	Строим зонд.
9	Строим зонд. Строим пилон. Как только достроится пилон, заказываем врата.
10	Строим зонд, используем способность «искривление времени».
11	Строим зонд.
12	Строим вторые врата.
13	Строим зонд, используем способность «искривление времени».
14	Строим зонд. Заказываем зилота, используем способность «искривление времени».
16	Строим второй пилон и этого рабочего отправляем на разведку. Строим зонд.
17	Строим зонд.
18	Заказываем зилота.
20	Заказываем зилота.
22	Строим третий пилон. Заказываем зилота, используем способность «искривление времени».
24	Заказываем зилота. Примерно в этот момент вы должны обнаружить своего противника.
26	Имеющимися в наличии тремя бойцами немедленно выдвигаемся в атаку.
28	Двух появившихся бойцов отправляем вслед основной группе.
28	Заказываем зилота. В этот момент первые три уже должны быть на базе противника. Можно вступать в бой и не забывать постоянно подводить свежие силы.
30	Заказываем зилота.

Вот мы с вами и познакомились с терранами, зергами и протоссами. На диске вас ждет видео с примерами игр, где используются эти схемы развития, — посмотрите непременно. И не спешите с выбором: вполне вероятно, что со «своей» расой вы определитесь позднее.

В следующем уроке мы поговорим о том, как правильно делить разведку и реагировать на действия противника, подбирая верный ключик к его первоначальным тактикам. Также мы коснемся экономических аспектов игры.

- Как эффективно добывать ресурсы для каждой расы?
- Сколько рабочих нужно для счастья?

Все это и многое другое — в июльском номере ЛКИ (в продаже можно искать с 15 июня).



В самом начале игры вы имеете доступ к постройке пилона и ассимилятора.

Пилон. Снабжает энергией соседние здания и увеличивает максимальный размер армии. Важно всегда держать свой лимит под контролем, вовремя заказывая новые пилонны.

Ассимилятор. Ведет добычу газа, который протоссам жизнен-

ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ

1. Воспроизвести на практике все три описанные схемы развития. Постараться довести их до автоматизма — так, чтобы не было нужды подглядывать в таблицу.
2. Построить каждое здание каждой расы, попробовать воспользоваться их преимуществами.
3. Произвести сорок собак за пять минут игры.
4. Развиться до крейсеров, сделать им улучшение «Ямато».
5. Построить четыре танка, одного тора и двух банши за десять минут.
6. Построить три бункера и потом их демонтировать.
7. Запустить ядерную ракету на базе противника, оставшись незамеченным.