



Надзиратель бороздит просторы космоса.

У королевы все под контролем, замечена призма искривления.



хороши — впрочем, как и в первой части игры. Вы можете сначала стандартно производить собак, тараканов, гидралисков и заложить постройку «шпиля» — здания, дающего доступ к муталискам. Ну а потом, скопив достаточно ресурсов, одновременно заказать много муталисков — такой ход нередко заставляет противника врасплох. Этот тип войск прекрасно зарекомендовал себя и в диверсионных операциях, и в открытых сражениях.

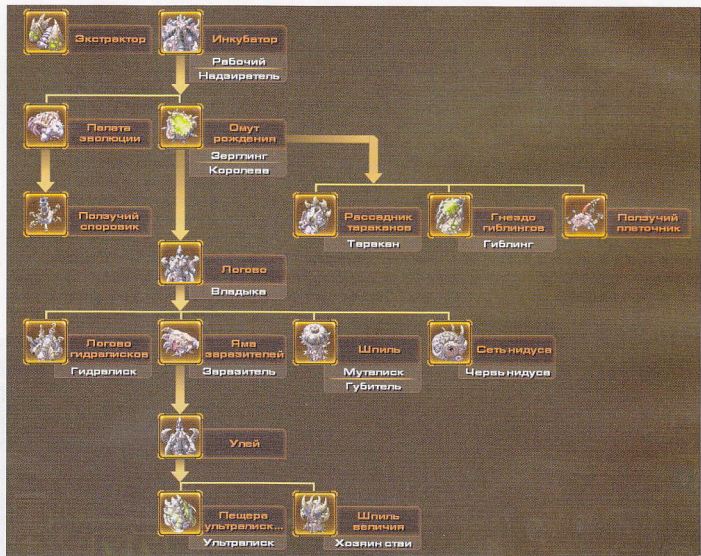
Королева очень усилила зергов во второй части, став фактически вторым инкубатором и защитником базы. В девятом обновлении ее сильно ослабили, в полтора раза замедлив движение по обычной местности. Учтявая, что она и до этого не была спринтером, эффективное использование королевы стало возможно только на слизи.

■ ■ ■

Из недостатков нужно отметить крайне чахлое здоровье гидралисков и собак, что делает их очень уязвимыми против высших тамплиеров с их *психоным штормом*. Да и не только тамплиеров — тот же колосс с одного выстрела сбивает собаку, а гидралиски — с двух.

По моему мнению, на начальном и среднем этапе зергам сильно не хватает технологий, которые были бы эффективны против терранов и протоссов. Но, вероятно, в Blizzárd так делают специально — как бы намекая, что зергам надлежит делать основную ставку на массовость, а не на технологии.

Неочевидный, но крайне важный момент — зергам жизненно



необходимо лидерство в экономике. Желательно иметь хотя бы на одну ресурсную локацию больше, чем у противника. В случае утраты экономического преимущества (даже до простого равенства) выиграть становится крайне сложно.

#### РАЗВИТИЕ БАЗЫ

Технологическая ветка зергов немного проще, чем у других рас, а постройка всех типов войск происходит только в *инкубаторе*. Давайте ближе познакомимся с особенностями развития на примере схемы, как мы уже делали это с терранами.

В самом начале игры вам дается инкубатор и шесть рабочих. Из зданий вы можете построить омути рождения и экстрактор, необходимый для добычи газа. Иногда его ставят достаточно поздно, в зависимости от выбранной тактики. Часто сначала строятся второй инкубатор, потом *омути рождения* и лишь только затем — экстрактор. Но если вы решили, допустим, идти в быструю атаку тараканами, экстрактор нужно заказать сразу после начала строительства омути рождения.

После появления омути рождения у вас открывается доступ к производству собак и короле-

вы. Кроме того, вы получаете возможность сделать улучшение на скорость передвижения собак, тем самым превращая их в самых маневренных бойцов на начальном этапе игры. Из зданий можно строить *рассадник тараканов*, *гнездо гилблингов*, *палату эволюции* и *ползучего плеточника*. Сразу все они вам, естественно, не нужны — развитие продолжается исходя из игровой ситуации и выбранного плана на партию.

**Гнездо гилблингов.** Дает возможность собакам мутировать в гилблингов — самоубийц широкого профиля. Они очень эффективны против скопления войск — пехотин-





Протос планировал застроить возвышенность фотонными пушками, но ползучий плотничник такой план не устраивает.



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

цев, зилотов, гидралисков, собак. Иногда противники зергов выбирают быстрое технологическое развитие, застраивая свой проход. Гиллинги 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 плотничник.** Служит оборонительным сооружением против наземных войск. В последнее время зерги часто ставят много ползучих плотничников для защиты побочной базы и производят там уйму рабочих. Позже оборонительные строения можно переместить на более важную стратегическую позицию (а еще, на мой взгляд, это самое смешное здание в игре — особенно когда начинает двигаться).

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

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

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 омути рождения.

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

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

**Логово гидралисков.** Название 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 заразител 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 зергов 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 легко — если

Морпех 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.

Лягушка	Что делаем
6	Как только соберем двести минералов, начинаем строить омутов рождения.
5	Ничего не заказываем, собираем минералы.
8	Как только омутов достроится, заказываем шесть собак.
9	Когда собаки будут готовы, незамедлительно отправляем их к противнику.
10	В появляющихся личинках продолжаем заказывать новых собак.
11	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 — плохо, 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.



Викинг напал на материнский корабль. Берут число.

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

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

Атакуя 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 протоccы могут похвастаться высокой маневренностью, их отряды очень мобильны и живучи.

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

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

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

Ну и гордость кораблестроения протоccов — 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: протоccы 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 протоccов 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 пилон. А незаметно передетев на базу противника и войдя в фазо-



