Строения зергов:

Инкубаторий:

Инкубатории выполняют три жизненно важные функции, без которых не может выжить ни одна колония: производство слизи, которая требуется большинству строения зергов; рождение личинок, которые могут мутировать в различные юниты; сбор минералов и веспенового газа, при котором зерги могут использовать для своих мутаций. Кроме того, инкубатор является одной из строении, где могут быть построены без предварительно существующей слизи (другой является экстрактор) и, следовательно, имеет важное значение для расширения колонии зергов. Зерги, как известно, защищают свои инкубаторы с фанатичным рвением, учитывая, что они являются ключом к производству новых юнитов.

В инкубаторе можно исследовать способность "Закопаться", где многие наземные юниты зергов могут зарываться в землю, делая себя невидимыми, но неспособны двигаться или атаковать. Инкубатор может мутировать в логово, а затем в улей.

Логово:

Улучшенный Инкубаторий. Разработка - Брюшные мешки (способность Надзирателя транспортировать наземные войска); Разработка - Антенны (увеличение радиуса обзора Надзирателя); Разработка - Пневмотизированный панцирь (увеличивает скорость полета Надзирателя).

Улей:

Улей — последняя стадия развитии строении зергов.

Улей выполняет те же самые функции, что логово и инкубатор. Но есть улучшении для надзирателей, где им увеличивают скорость передвижения, дальность обзора и возможность транспортировать наземных юнитов. Улей приобретает в итоге не только повышенное здоровье и увеличенный доступ к хранящимся генетическим кодам Сверхразума.

Улей — это сердце Роя, вершина тысячелетней эволюции зергов. Для боевых единиц зергов улей — это дом... А что может украсить жилище лучше лавы и вулканических пород? «Улей Чара» сияет от нескончаемого жара — впрочем, недостаточно сильного, чтобы его ощутили на себе атакующие боевые единицы. Такой улей согреет ваших рабочих и личинок на холодных планетах сектора Копрулу.

Экстрактор:

Делает возможным добычу газа Веспен. Экстрактор это, по сути, гигантский орган, расположенный на верхушке гейзера веспена и упаковывающий газ веспен в маленькие мясистые мешочки, которые дроны-зерги могут легко отнести в ближайший инкубаторий для поглощения. Благодаря такой структуре зерги преобразуют сырой веспен в форму, более полезную для их органических систем.

Экстрактор — второе строение зергов, которому не нужна слизь. Веспеновый газ, который он производит, становится необходимостью в более поздних эволюциях зергов. Рабочие всё еще

могут извлекать газ из истощенного гейзера, но добыча газа будет снижена (до 2 единиц).

Колония ползучих:

Ползучая колония зергов. Может морфировать в Затонувшая колония или Колония спор.

Затонувшая колония:

Наземное средство защиты зергов. Может атаковать наземные войска.

Колония спор:

Ползучий споровик - живое строение зергов, служит для противовоздушной обороны. Относится к простым мутациям при наличии эволюционной камеры. Является детектором, может обнаруживать замаскировавшиеся и закопанные войска. Атакует воздушных противников кислотном снарядом.

Ползучий споровик может быстро выкопаться с того места, где в него мутировал рабочий и уйти на шести членистых ногах в другое место. Во время движения он не может атаковать, а по слизи зергов передвигается в два раза быстрее. Затем он может вкопаться в новом месте (но только на слизи, поддерживающей его жизнедеятельность), процесс закапывания намного дольше, чем выкапывания.

В ДНК ползучего споровика записаны инстинктивные механизмы распознавания угрозы. На основе этого Игоном Стетманном была разработана автоматическая турель «Шрайк».

Нерестилище:

Необходим для производства зерглингов. Разработка - Повышение метаболизма (повышение скорости Zergling'ов); разработка - Надпочечники (увеличивает скорость атаки Zergling'ов).

//на изображении англ игра слов.

Камера эволюции:

Здесь возможна модернизация атак и брони наземных войск зергов.

Пещера гидралиска:

Делает доступным строительство Гидралисков. Здесь так же возможна разработка - Увеличение мышечной массы (увеличение скорости передвижения Hydralisk'ов), Разработка - Костяные полые иглы (увеличение радиуса атаки Hydralisk'ов), Мутация в скрытня (Гидралиск превращается в скрытня).

Шпиль:

Высотный Шпиль зергов. Позволяет производить и улучшать (атака, броня) воздушные юниты зергов.

Шпиль Величия:

Улучшенный Шпиль. Активирует способность превращения Муталиска в Стража. Также можно изучить увеличение урона воздушной атаки и увеличение защиты.

Сеть Нидуса:

Сеть Нидуса можно строить в двух местах, входных и выходных узлах, но как только они будут установлены, силы зергов могут перемещаться в обоих направлениях. Оно также имеет интересную способность размещать свой выходной узел на слизи любой колонии зергов, дружественной или нет, что может позволить игроку тайно начать строить сеть Нидуса на вражеской базе. В случае успеха этот игрок может массировать свои единицы по желанию в базу противника. При разрушении одного узла автоматически разрушается вся сеть Нидуса.

***

Червь Нидуса (Starcraft II)

Червь Нидуса — эволюционное развитие сети Нидуса, подземной органической структуры, связывающей покрытые слизью области. Червь Нидуса может добраться по сети до любой точки, покрытой слизью, и там выбраться на поверхность, создав туннель под полем боя. Это огромное существо может невероятно растянуться, поддерживая своды туннеля собственной кожей и ребрами. Зерги могут попасть в туннель либо через голову червя, либо через сеть Нидуса, чтобы пройти сквозь червя с огромной скоростью — благодаря комбинации перистальтики и веществ-стимуляторов, которые управляют их движением. Учитывая способность королев и надзирателей распространять слизь, червь Нидуса может сделать смертельно опасной даже область, недавно считавшуюся безвредной.

Гнездо Королевы:

Разработка - Мейозис гамет (увеличение энергии Королевы); Разработка - Spawn Брудлингов (возможность Королевы производить Брудлингов, уничтожив наземного врага); Разработка - Паразит (способность Королевы выстреливать паразитом на врага); Разработка - Заманивание (способность Королевы замедлять врагов).

Пещера ультралиска:

Необходимо для производства Ultralisk'ов. Разработка скорости и шипованой брони для Ультралисков.

Курган осквернителя:

Открывает Осквернителя. Разработка - Темный рой (создание оранжевого облака, в зоне которого все наземные войска зергов становятся неуязвимы для огня), Разработка - Потребление (поедание союзного юнита для восстановления жизненной энергии осквернюги), Разработка - Чума (чума - тратит всю энергию зараженного юнита, но не убивает его полностью).

***

Юниты зергов:

Larva - личинка. Автоматически появляется возле основных зданий зергов в количестве от 3-х

до 4-х шт. Из них производятся все возможные юниты Зергов.

Drone - рабочий жук зергов. Злобные гаширские осы с планеты Элдерстайн первоначально служили Рою как добытчики. Со временем они стали рабочими, получив способность личинок разбирать собственный генетический код. Рабочие могут мутировать в примитивные строения зергов. Для поддержания новой формы мутирующему рабочему нужны питание и биомасса. Подобно личинкам, рабочие управляются надзирателями, которые используют для этого нечто вроде инстинктивной телепатии. Ум рабочих нацелен на выполнение единственной задачи — неустанно трудиться. Даже посреди сражения и даже если улью угрожает полная гибель.

Надзиратель - повелитель зергов. Считается, что Рой ассимилировал полуразумных космоплавающих гигантов, называемых гаргантис проксима, чтобы использовать их обостренные чувства в бою. Очень скоро надзиратели научились передавать команды и координировать действия Роя во время сражения. Важность функции надзирателей только подчеркивается тем, как много их среди войск зергов. Надзиратели могут быть использованы самыми различными способами для поддержки войска.

Зерглинг - быстрый наземный юнит. Производится в количестве 2-х единиц сразу. Большой недостаток - слабая броня. Приспособлен для наземных атак. Может зарываться в землю.

Мелкие и агрессивные песчаные бегуны с пустынной планеты Згаш были ассимилированы, чтобы служить Рою. Зерглинги так их прозвали, не намного умнее животных, однако они хорошо сражаются в составе больших групп под командованием высших зергов. Набросившись на врага, прожорливые зерглинги разрывают его клыками и острыми конечностями, похожими на серпы.

Гидралиск - основной юнит зергов. Атакует наземные и воздушные цели. Может зарываться в землю.

Эволюционная матрица похожих на гусениц травоядных слотиенов была изменена Сверхразумом, превратившим безобидных созданий в кошмарных убийц, называемых гидралисками. Под пластинами панциря гидралиска скрываются сотни острейших шипов, которые он может залпами запускать во врага, приближающегося с воздуха или по земле. Удивительная мускулатура (4000 отдельных мышц против 629 у террана) позволяет гидралиску с огромной скоростью выстреливать костяные иглы, даже на излете пробивающие двухсантиметровую неосталь.

На картинке гидралиск-тян:

Королева - большим приоритетом Королевы, является возможность инфицирования Командного Центра терран. Пораженное главное здание терранян откроет доступ к производству Зараженный терран.

Королева обладает многочисленными щупальцами, извилистой головой и растянутой кожаной мембраной. Во время войны королевы, как и надзиратели, были подчинены церебралам, чтобы помочь управлять Роем зергов.

Королевы обычно оставались рядом с колониями зергов, где они наблюдали за развитием улья.

На поле боя одной из основных функций королевы было внедрение паразитов в своих врагов. Способный быть запущенным издалека, этот крошечный паразит прикреплялся к цели таким образом, что противнику трудно его обнаружить.

На картинке Королева-тян:

Infested Terran - зараженный пехотинец терран. Предназначен для атаки наземных скоплений врагов (в основном зданий, т.к наносимый урон составляет 500 единиц.).

Все люди и криттеры могут быть заражены вирусом зергов. Вирус изменяет их ДНК и внешность, превращая в слуг Роя. У терранов вырастают щупальца, клыки и когти. Зараженный терран теряет свой интеллект под влиянием коллективного разума Роя. Он становится агрессивен и опасен. Также он приобретает и способность регенерировать, и способность закапываться.

Муталиск - воздушный охотник, он не сильно изменился с тех пор, как был создан из богомола-крикуна, обитавшего в пустынном секторе Динарес. Муталиски составляют основу воздушных войск зергов, нанося молниеносные удары и так же молниеносно отступая, огромными стаями кружа над ульями зергов или скоплениями пеших войск

Снаряды муталиска могут бить по трем целям сразу. Атакует наземные и воздушные цели.

Страж - морфированный муталиск. Хорош в сочетании со слепнями. Обладает большим радиусом и силой атаки. Атакует только наземные цели.

Эти летающие булочки очень медлительны, но несут смерть любому наземному или подземному существу. Изначальные стражи из Зеруса могли атаковать воздушные цели. Вполне вероятно Сверхразум изменил генетический код стражей, чтобы они уничтожали наземные цели, так как они были менее эффективны против воздушных юнитов.

Слепень (сленговое - скорж, бич) — воздушный юнит зергов. Рождаются по двое из инкубатора (логово, улей).

Воздушный самоубийца. Может наносить удары только по воздушным силам врага. Самый дешевый и скоростной способ разведки.

Сверхразум вывел эти создания из ДНК стражей. Генетический код слепня очень прост, как у зерглингов. Слепни быстры, проворны и могут наносить огромный урон медленным воздушным целям. От них пострадало немало терранских и протосских космических кораблей.

Ультралиск - самая сильная наземная булочка зергов. После пары апгрейдов получает высокую скоростью и отличную броню, но, к сожалению, предназначена только для сухопутных баталий. Они не слишком похожие на добродушных бронтолитов, от которых они произошли. составляют костяк армии зергов и по силе не уступают тяжелой бронетехнике.

Этих огромных чудовищ используют как живые тараны, ломающие строй противника. Страшные костяные лезвия позволяют им разрывать на части любые из известных материалов.

Генетический материал ультралисков неоднократно проходил испытания на поле боя, и только самый совершенный его вариант используется личинками для превращения в гигантское чудовище.

***

Большая часть материала взята с сайта - https://starcraft.fandom.com/ru/wiki/Заглавная_страница

В том числе некоторые изображения.

http://tl.rulate.ru/book/96380/3305640