

Осквернитель (сленг - дефайлер) — наземная булочка зергов. Основной стратегический юнит зергов при игре.

Описание:

Зерг, похожий на скорпиона без половины хвоста. Он очень хитроумен и тихо передвигается по местности. При опасности он может закопаться в землю и очень эффективно применяет способность "Чума".

Бой:

Осквернитель способный причинить не мало бед при поддержке большого количества войска. Он появляется на последнем этапе игры. Он не может атаковать, но обладает рядом мощных заклинаний.

Способности:

"Темный рой" — способность осквернителя, при котором он выпускает большое облако, которое значительно снижает точность вражеского огня.

"Поглощение" — осквернитель способен сожрать одного из союзных зергов, чтобы восстановить запас энергии.

"Чума" — осквернитель выстреливает во врагов или их сооружения особыми токсинами, которые разрушают броню или здоровье врагов (но не убивают врагов до конца).

Страж (сленг - краб, гвардиан) — воздушная боевая булочка зергов. Мутирует только из муталисков.

Описание:

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.

Бой:

Эта дальнобойная осадная артиллерия так сильна только потому, что может летать. Это обеспечивает им легкий доступ к любой выгодной для ведения огня позиции (над горой, пропастью, лавой и т.д.), а кроме того, они могут безнаказанно уничтожать другие виды осадной артиллерии (танки и опустошители) и любые защитные сооружения, какие есть в игре.

Тем не менее, надо остерегаться архонтов и высших тамплиеров. Если вы не будете осмотрительны, любой из этих юнитов может быстро уничтожить ваших стражей.

Скрытень (сленг - люркер) — наземная булочка зергов.

Описание:

Скрытни — это подземные булочки, выведенные специально для борьбы с наземными войсками противника. Как и предполагает их название, они ведут очень скрытный образ жизни. Скрытни были выведены из гидралисков стаи Тиамат, потом появились под командованием Сары Керриган в конфликте с ОЗД.

Бой:

В основном скрытни выполняют роль обороны для улья и осады укрепленных позиций противника. Можно закапать их в любом месте, перекрывая врагам возможность перемещаться рядом без детектора. Можно также их перекапывать, чтобы не давать возможность их контратаковать. Они атакуют волной шипов из-под земли, пронзая ими всех противников по прямой на достаточно большом расстоянии. Скрытней в закопанном состоянии можно обнаружить только с помощью какого-либо детектора. Мутирует из гидралиска.

Предыстория:

Зерги были изменены одним зел-нага по имени Амун и его последователями. Потерпев неудачу с протоссами, они вывели из обитавших существ на планете Зерус подобных земным муравьям и пчёлам, новую расу, основываясь на принципах чистоты эссенции. После неудачного опыта с протоссами зел-нага не стали наделять каждого зерга способностью мыслить, а подчинили их одному высшему созданию, известному как Сверхразум, созданному в качестве посредника между зергами и их создателями.

Из первых примитивных зергов появились прожорливые и гораздо более опасные создания, единственной целью существования которых было поглощение эссенции и развития своих способностей, так называемого "Рой зергов". Прежде чем Тёмный Бог успел закончить свою работу на Зерусе, другие зел-наги в Ульнаре проснулись и узнали о его планах.

Они вели войну против Амуна и его последователей, которая в конечном итоге завершилась тем, что Амун выпустил Рой зергов против зел-нага, практически перебив их. В последней битве уцелевшие зел-нага победили Амуна. Хотя его тело было разрушено, его сознание ускользнуло в пустоту, где заново начал планировать свое возвращение. Амун все еще сохранил влияние на Сверхразум и его Рой. Вскоре зерги покинули Зерус, чтобы найти и уничтожить протоссов. Сверхразум, узнавший о существовании протоссов, решил поглотить их для создания новых, абсолютно идеальных существ. Рой зергов начал медленно перемещаться к Айру, поглощая все попавшие по пути расы и изменяя их согласно планам Сверхразума.

На картинке Сара Керриган до трансформации и Джим Рейнор.

Великая война:

Появившись в секторе Копрулу, зерги сделали планету Чар своей главной базой и начали действовать с неё. Наткнувшись на терранов, Сверхразум был поражён их псионическим потенциалом и решил ассимилировать их в Рой. Первоначально война шла успешно — зерги нанесли терранам такие потери, что само их существование оказалось под вопросом. Попутно Сверхразум захватил и превратил в зерга Сару Керриган, одного из самых сильных терранских псиоников. Последующая кампания против Империи Айура поначалу также проходила удачно для зергов — протоссы были вытеснены с многих планет и потерпели несколько крупных поражений. Воспользовавшись ситуацией, Сверхразум обосновался на самом Айуре. Но впоследствии протоссы объединились и уничтожили нескольких церебралов, а впоследствии и сам Сверхразум, что привело к расколу Роя.

На картинке Сверхразум.

Война зергов

После гибели Сверхразума зерги разделились на две группы. Уцелевшие церебралы, неспособные прожить без Сверхразума, объединились, чтобы породить новый Сверхразум. Сара Керриган решила захватить власть над всеми зергами, начав войну с церебралами. Она сумела объединиться с протоссами и частью терранов, используя их в своих целях. В то же время в сектор прибыл флот Объединённого Земного Директората, планировавшего захватить новый Сверхразум и использовать его в своих целях. Используя секретное оружие Конфедерации, разрывающее связь зергов друг с другом, они разбили Доминион и стаи церебралов, подчинив большую часть зергов себе. Сразу после этого Керриган и её союзники уничтожили секретное оружие конфедератов и разбили флот ОЗД на Корхале. Не нуждаясь в союзниках, Керриган избавилась и от терранов, и от протоссов. Используя шантаж, она сумела заставить протоссов убить Сверхразум, став единоличной повелительницей всего Роя.

Контролируя всех зергов, она легко разбила объединённый флот ОЗД, Доминиона и протоссов над Чаром.

Королева Клинков Сара Керриган.

Затишье:

После своей победы Керриган прекратила атаки на другие группировки, сосредоточившись на дальнейшем развитии зергов, а именно увеличения их численности и видового разнообразия. Она была встревожена появлением гибридов и начала искать способ борьбы с ними, но, найдя пророчество о возвращении зел-нага, она потеряла надежду и смирилась со своей судьбой, хоть в дальнейшем она и продолжила искать способ борьбы при помощи артефакта «Уничтожителя зергов». Но Рейнор нашёл пять частей артефакта зел-нага раньше её и использовал их против её самой для обращения Сары в человека.

Артефакт зел-нага:

Возвращение Королевы Клинков:

Вскоре после превращения в человека и доставки на исследовательскую станцию Умоджанского протектората, Керриган была найдена войсками Арктура Менгска. Ей и её возлюбленному Джиму Рейнору пришлось бежать с исследовательской станции.

Однако, не сумев найти его в месте встречи, она получила фальсифицированное известие о его казни. Она хотела отомстить Менгску и, поскольку Джим больше не удерживал её от повторной связи с зергами, она вновь взяла под свой контроль Левиафана и начала возрождать Рой зергов. Таким образом разрозненные стаи вновь объединились. После нескольких месяцев полёта на Левиафане она встретила Зератула, который без объяснений сказал, что, если она хочет отомстить Менгску, ей необходимо посетить прародину зергов — Зерус.

Там она прошла мутацию, повторно превратившись в "Истинную Королеву Клинков". После этого она получила известие от императора о том, что казнь Джима фальсифицирована, и, если она хочет, чтобы его оставили в живых, ей нужно держаться подальше от его империи. Однако ей удалось освободить Рейнора, а также уничтожить инкубаторы гибридов, получив перед этим известие о том, что уже вернулся один из зел-нага — Амун. После этого Рой взял штурмом Корхал,

Сара вместе с Рейнором убили Менгска-старшего. Джим после этого отправился странствовать на своём крейсере, а Рой зергов во главе с Керриган и матерью стаи Загарой отправился на

поиски Амуна, чтобы убить его.

На картинке: Конец цикла: Керриган поглощает эссенцию Амуна и становится зел-нага.

Описание Физиологии:

Поскольку раса зергов включает в себя множество изменённых видов, её представители серьёзно отличаются друг от друга по размерам и задачам. Почти все зерги так или иначе нацелены на войну против других рас. Некоторые особи способны мутировать прямо на поле боя, принимая более смертоносную форму. Подавляющее большинство особей зергов обладает очень слабым, почти животным разумом, и полностью подчиняется направляющему их вне зависимости от того, кто это и какие цели преследует — главным фактором являются его псионические силы.

В отсутствие управления они начинают уничтожать всё вокруг, включая друг друга. Рядом со зданиями зергов быстро появляется крип, или слизь, — особый органический слой фиолетового цвета, состоящий из простейших бактерий. Он перерабатывает минералы из почвы и поддерживает зергов, подкармливая и ускоряя их. Крип также может появиться при рассеивании над территорией особых спор.

Зерги не используют технику и опираются на биологические технологии, превзойдя в этом все другие расы. Их псионические способности существенно уступают способностям протоссов, но зерги успешно компенсируют недостатки большим количеством особей и способностями к заражению врагов. Они могут быстро создавать большие армии и, в отсутствие сопротивления, заражать целые планеты в течение нескольких недель. Кроме того, они умеют перемещаться по космосу, используя неизвестные другим расам принципы, и создавать червоточины в космосе, с помощью которых армии зергов могут перемещаться из одной системы к другой. Также, благодаря постоянной регенерации клеток, зерги не могут умереть от естественных причин.

На картинке Левиафан выходит из червоточины.

Организация:

Изначально все зерги подчинялись напрямую Сверхразуму. Потом он создал церебралов, которые подчинялись ему и командовали своими частями Роя — стаями. Фактически, церебрал — это нервный узел Сверхразума отвечающий за определённую задачу. Каждая стая действовала под руководством своего церебрала, обладая специфическими функциями и характеристиками, которые лучше всего подходили для определённых действий.

После смерти Сверхразума церебралы остались в одиночестве, а Рой распался на отдельные стаи. В ходе войны Королева Клинок уничтожила церебралов и новый Сверхразум, после чего снова объединила Рой — на этот раз под своим прямым командованием.

Из дополнения становится известно, что деление Роя на стаи осталось, но во главе стоят не церебралы, а «Мать стаи», представляющие собой изменённых королев из первой части. Каждая «Мать стаи» имеет собственный разум, может самостоятельно принимать решение.

На картинке Мать стаи Загара.

Стаи:

Хотя что-то узнать о стаях и церебралах было чрезвычайно трудно, терраны-исследователи сумели получить информацию о некоторых из них и дали им названия в честь зверей земной мифологии.

° Балрог (названа в честь Балрога из мифологии Толкина) — стая церебрала Горна ; цвет войск — белый. Отличалась кровожадностью, жестокостью и склонностью к каннибализму. Главной задачей стаи было вносить панику и сумятицу в рядах врага. В её рядах было приблизительно 5 миллионов особей. Стая Балрог была уничтожена, когда Горн был убит на Айуре Зератулом.

° Фенрис (названа в честь Фенрира из скандинавской мифологии) — стая церебрала Наргила; цвет войск — зелёный. Главной задачей стаи было преследование отступавших и спрятавшихся врагов. Также она занималась заражением представителей других видов с последующим включением их в Рой. В её рядах было приблизительно 5.5 миллионов особей.

° Гарм (названа в честь Гарма из скандинавской мифологии) — стая церебрала Зашжа; цвет войск — оранжевый. Стая специализировалась на внезапных молниеносных ударах по вражеской обороне с последующим отступлением. В её рядах было приблизительно 10 миллионов особей.

° Джормунганд (названа в честь Ёрмунганда из скандинавской мифологии) — стая церебрала-игрока Арака; цвет — фиолетовый. Одна из самых главных стаи Роя. Сверхразум доверил ей охранять хризалиду, в которой находилась Керриган. Стая Джормунганд полагалась на свою огромную численность и грубую силу, чтобы победить любого врага Роя зергов. Она превосходно справлялась с наземными и воздушными боями. Численность войск

приблизительно 30 миллиарда особей.

° Суртур (названа в честь Сурта из скандинавской мифологии) — стая церебрала Кагга; цвет войск — синий. Стая была тяжелой ударной силой, действовавшей там, где остальные не смогли достичь успеха. В своих атаках она часто уничтожала дружественные силы других стай. В её рядах было приблизительно 2,6 миллиарда особей.

° Тиамат (названа в честь Тиамат из шумеро-вавилонской мифологии) — стая церебрала Даггота; цвет войск — красный. Стая была самой большой и влиятельной в Рое зергов. Она обеспечивала охрану самого Сверхразума, а также специализировалась на атаках в открытом космосе, чрезвычайно редко спускаясь на поверхность планет. В её рядах было приблизительно 6,5 миллиардов особей.

° Имитатор (или меха-зерги) — роботизированная стая зергов; цвет войск — белый с голубыми оттенками и жёлтыми световые индикаторами. Стая создана в секретных терранских лабораториях. Вполне вероятно их создатель был Игон Стетманн. Численность стаи неизвестно.

° Грендель (названа в честь монстра из поэмы "Беовульф") — стая неизвестного церебрала; цвет войск — коричневый. Впервые стая была обнаружена на Чау-Саре. Разведывательный корпус "Цербер" столкнулся с ней, когда обеспечивал безопасность важному персоналу Конфедерации. Эта стая хорошо проводит воздушные и наземные бои. Церебралу удалось создать усовершенствованного ультралиски — торраска. Численность стаи неизвестно.

° Сеннит — стая церебрала Заргила; цвет войск — неизвестен. Эта стая напала на планету Аридас, чтобы найти священный кристалл «Камень Аргуса». В отличие от большинства стай Роя, имя стаи "Сеннит" не названа в честь мифических существ. Возможно, это просто имя, которое Сверхразум дал этой стае. Эта стая хорошо проводит разведывательные операции. Численность стаи неизвестно.

° Левиафан (названа в честь огромного библейского морского чудовища) — стая зергов; цвет войск — фиолетовый с светлыми и темными оттенками. Стая была активна во время Первой Галактической войны и непредсказуема. Зерги этой стаи нарастили себе огромные шипы и сильно изменили свой облик. Численность стаи неизвестно.

° Цербер (названа в честь стража подземного мира Аида из древнегреческой мифологии) — стая зергов; цвет войск — жёлтый с механическими устройствами. Во время правления Арктура Менгска самые талантливые ученые программы "Цербер" ловили зергов из изолированной стаи, начиная с зерглингов. Из этих образцов "Цербер" создал проект "Псы войны" — порабощенные зерги с хирургически модифицированными нервными системами под терранским управлением. Численность стаи неизвестно.

Информация взята из: https://starcraft.fandom.com/ru/wiki/Заглавная_страница

<http://tl.rulate.ru/book/96380/3311169>