

Das kleine Makro 1x1

geschrieben von A-Knopf für www.starcraft2-source.de

Inhalt

| | |
|--|----|
| Aussicht: Was erwartet dich in diesem Guide?..... | 2 |
| Mikro vs. Makro | 2 |
| Was genau ist eigentlich Makro? | 3 |
| Die Hilfsmittel..... | 3 |
| Wegpunkte:..... | 3 |
| Kontrollgruppen: | 3 |
| „Probes...“ | 4 |
| Übung zum konstanten Bauen von Arbeitern:..... | 5 |
| „... and Pylons!“ | 5 |
| Übung zum rechtzeitigen Bauen von Versorgung (Terraner und Protoss): | 6 |
| Geld ausgeben..... | 6 |
| Konstant Einheiten bauen | 7 |
| Übung zum konstanten Bauen von Einheiten:..... | 7 |
| Einheiten in der Warteschlange | 8 |
| Übung zum gerade noch rechtzeitigen Bauen von Einheiten: | 8 |
| Die Makrofertigkeiten: Mule, Chronoboost, Larvainjekt | 9 |
| Übung zum Larvainjekt:..... | 9 |
| Was tun wenn maxed? (200/200)..... | 9 |
| Zerg..... | 10 |
| Übung zum rechtzeitigen Bauen von Versorgung (Zerg): | 11 |
| Schlusswort | 11 |

Aussicht: Was erwartet dich in diesem Guide?

Nachdem ich vor einiger Zeit das kleine Mikro 1x1 veröffentlicht habe, ist nun das Makro an der Reihe. Dabei möchte ich dir die Grundlagen des Wirtschaftsorientierten Spiels näher bringen und erklären warum das Makro viel wichtiger ist als Mikro – und dass es sogar wichtiger ist als die Strategie. Dabei richtet sich dieser Guide vor allem an Spiele-Anfänger, aber auch Spieler die noch nicht von der Wichtigkeit des Makros überzeugt sind, sollten einen Blick reinwerfen.

Es gibt zu vielen Kapiteln auch kleine Übungen, die dir helfen können das theoretische Wissen, das du im Guide erlernst, auch tatsächlich praktisch anzuwenden.

Mikro vs. Makro

Bei Shoutcasts von großen Turnieren ist die Kamera nahezu immer auf den Armeen der Spieler. Jede kleine Einheitenbewegung wird ausführlich kommentiert – ein gut gesetzter Psisturm hat schon so machen Caster die Stimme gekostet. Ja, Mikromanagement ist spannend anzusehen. Aber es ist eigentlich total unwichtig.

Ähnlich wie beim Fußball eine starke Einzelaktion eines Spieler zwar schön anzusehen, allerdings gewinnt beim Fußball meistens nicht die Mannschaft mit der besten Einzelaktion, sondern die Mannschaft mit der größeren Ausdauer, mit den fleißigeren Spielern, die mehr Laufen, mehr Arbeiten, Torchancen **gewissenhaft und systematisch** herausarbeiten. Aber wie viele Kilometer ein Spielmacher gelaufen ist, wie oft sich ein Stürmer freigelaufen hat ohne angespielt zu werden, so etwas beschäftigt die wenigsten.

Makro ist nicht die schöne, glänzende aufregende Welt der technisch brillanten Tore. Es ist die Welt der sicheren und systematischen Arbeit auf einen Sieg hin.

Das Mikro wird nur deswegen so in den Mittelpunkt gestellt, weil alle Top-Spieler der Welt wissen wie wichtig Makro ist und es nahezu perfekt beherrschen. Wenn zwei Spieler, deren Makro nahezu gleich gut ist, gegeneinander spielen, wird das Mikromanagement plötzlich spielentscheidend. Schlechtes Makro kann man aber auch mit dem besten Mikro kaum ausgleichen.

Wenn du dich also fragst wieso du öfter verlierst als dir lieb ist oder wenn du einfach besser in Starcraft 2 werden willst, verbessere zunächst dein Makro. Ich verspreche dir, wenn du ein fehlerfreies Makro spielst, kannst du bis in die Diamantliga aufsteigen ohne mit der Kamera in einer einzigen Schlacht dabei zu sein.

Hier ein kleines Rechenbeispiel: Du kannst mit gutem Hit'n'Run Mikro deine Marines um 35% effizienter machen – das ist doch mal was. Aber was ist wenn dir jemand im Tausch für das Mikro einfach 50% mehr Einheiten geben würde? Deine Armee wäre nicht um 35% stärker, sondern um 50%! Nun wirst du sicher Zweifel haben, dass man nur durch besseres Makro 50% mehr Einheiten haben kann. Aber es ist wahr. Versuche doch einfach mal die Tipps dieses Guides in ein paar Spielen

so konsequent wie möglich umzusetzen und ignoriere das Mikro komplett. Du wirst überrascht sein wie viel besser die Schlachten verlaufen und wie sicher du Strategien des Gegners bewältigst, mit denen du zuvor noch Probleme hattest.

Day[9] ist ein Mann, der es versteht die Wichtigkeit des Makros zu verdeutlichen. Darum möchte ich dir hier eines seiner Videos über Makro empfehlen:

<http://day9tv.blip.tv/file/3732340/>

Was genau ist eigentlich Makro?

Ganz einfach: Beim Makro geht es um die Arbeiter und um die Produktionsgebäude. Es geht also um das zentrale und wichtige Standbein deines Spiels – denn irgendwo müssen ja die Einheiten, mit denen du das Spiel gewinnen willst, ja auch herkommen. Es geht darum eine möglichst gute Wirtschaft aufzubauen und diese möglichst gut in Einheitenproduktion umzusetzen. Was für Einheiten das dann im Detail sind – das ist Sache der Strategie und hat im eigentlichen Sinne nichts mit Makro zu tun.

Das Makro besteht also aus: Arbeitern, Versorgung, Produktionskapazität und der tatsächlichen Produktion.

Die Hilfsmittel

Wie auch schon im kleinen Mikro 1x1 stellt dir das Spiel verschiedene Hilfsmittel zur Verfügung, die du auch nutzen solltest.

Wegpunkte:

Wegpunkte kannst du ganz einfach setzen in dem du ein Produktionsgebäude auswählst und irgendwo ob auf den Boden Rechts-Klickst. Alle produzierten Einheiten werden dann zu diesem Ort laufen bzw. der angeklickten Einheiten folgen (wenn diese Einheit stirbt wird der Sammelpunkt an den Ort gesetzt wo die Einheit starb). Du solltest deine Wegpunkte während des Spiels ändern: z.B. Wenn du eine neue Expansion errichtest, damit die Einheiten gleich zu Verteidigung bereit stehen wenn die neue Expansion angegriffen wird. Oder wenn du selber angreifst kann es Sinn machen den Wegpunkt einer deiner Einheiten folgen zu lassen oder manuell knapp hinter die Front zu setzen. Somit hast du immer frischen Nachschub in der Schlacht, der dir helfen kann.

Doch um Wegpunkte schnell und unkompliziert versetzen zu können, musst du deine Produktionsgebäude schnell und unkompliziert auswählen können. Das geht zum Glück mit...

Kontrollgruppen:

Du kannst nicht nur Einheiten sondern auch Gebäude in Gruppen aufteilen. Dazu markierst du ein paar Gebäude und drückst dann STRG + <eine Zahl>. Danach kannst du diese Gebäude dann mit

einem Druck auf die entsprechende Zahl aufrufen. So kannst du z.B. Einheiten bauen ohne mit dem Bildschirm zurück zur Basis zu müssen.

Viele Spieler legen zu Beginn des Spiel gerne ihre Produktionsgebäude einzeln in eine Gruppe damit so sofort den Fortschrittsbalken der gerade zu bauenden Einheit sehen können, wenn sie die Gruppe auswählen. Später, wenn sie dann einfach zu viele Produktionsgebäude haben, fassen sie aber auch diese Spieler ihre Produktionsgebäude zusammen.

Die meisten Spieler haben für jeden Typ von Produktionsgebäuden ein Tastenkürzel: zum Beispiel alle Kasernen auf 5, alle Fabriken auf 6 und alle Raumhäfen auf 7. Es kann auch Sinn machen seine Upgradegebäude (Schmiede, Maschinendock, Waffenlager, Evolutionskammer, etc) in eine Gruppe zu legen.

Ich persönlich habe alle Produktionsgebäude aller Art auf 4 (bei Zerg auf 5, weil ich immer meine Hauptgebäude auf 5 habe) und alle Upgradegebäude auf 0. Ich denke beim Thema Gruppenbelegung gilt die Devise: Jeder Jeck ist anders.

„Probes...“

Der oben schon erwähnte Day[9] hat den Spruch „Probes and Pylons“ geprägt. Die Kernaussage ist, dass man als Protoss konstant während des ganzen Spiels Sonden bauen soll. Und das man rechtzeitig – d.h. bevor man supply blocked ist! – Pylone baut. Das klingt sehr trivial, ist aber schon das halbe Geheimnis für das Makro der **Protoss**.

Das gleiche gilt natürlich äquivalent für die **Terraner**: Sie sollen konstant WBFs bauen und ja kein Depot vergessen. Für die **Zerg** sieht das etwas anders aus, weil sie aus dem gleichen Gebäude Arbeiter und Kampfeinheiten bauen. Darum möchte ich etwas später auf die Zerg eingehen.

Zurück zu „Probes and Pylons“ (bzw „WBFs und Depots“): Tatsächlich gehen die meisten spiele nicht verloren weil jemand seine Marines nicht perfekt gemikrot hat – auch das Fehlen des richtigen „Konter“ zu einer Einheit des Gegners ist oft nicht schuld. Denn der beste „Konter“ ist immer noch eine verdammt große Armee gegen die der Gegner keine Chance hat - egal womit er ankommt. Und eine große Armee bekommt man nur mit einer entsprechenden **Wirtschaft**.

Das konstante Bauen von Arbeitern ist also die **Basis deines Spiels**, alles baut auf den Mineralien auf, die deine Arbeiter sammeln. Zwar kann man eine Zeit lang auch mal keine Arbeiter bauen, aber das sollte dann immer eine bewusste Entscheidung mit einem klaren Ziel sein.

Übung zum konstanten Bauen von Arbeitern:

Um solche Automatismen wie das Arbeiter Bauen einzufleischen, gibt es einen ganz witzigen Trick, der dir zunächst allerdings ein paar Niederlagen einbringen könnte. Aber es lohnt sich, weil du langfristig sehr viel besser werden wirst – und das ist ja der Grund warum du diesen Guide überhaupt ließt: Du willst besser werden.

Bleibe das ganze Spiel über mit dem Bildschirm nur in der Basis. Achte peinlichst genau darauf konstant Arbeiter zu bauen. Du kannst natürlich auch Einheiten produzieren, aber dein Fokus sollte wirklich einzig und allein auf deinem Hauptgebäude liegen. Wenn du mit einer Basis keine Probleme hast, kannst du auch expandieren, dann wird es gleich etwas schwerer, da du natürlich in beiden Basen konstant Arbeiter bauen musst.

Du darfst übrigens nicht angreifen, da du mit dem Bildschirm nicht die Basis verlassen darfst.

Nach dem Spiel gucke dir das Replay an und bleibe wieder nur auf deinem Hauptgebäude. Achte darauf wann du mal vergessen einen Arbeiter zu bauen und merke dir das Supply damit du beim nächsten mal noch strenger darauf achtest.

Dann gucke dir ein Replay von deinen früheren Spielen an und achte wieder nur auf deine Arbeiterproduktion. Du wirst feststellen wie schludrig du früher gewesen bist und wie gewissenhaft du nun bist: Was für ein Erfolg!

Wiederhole solche Spiele solange bis du auch dann noch konstant Arbeiter baust wenn du kaum noch drauf achtest.

Du solltest übrigens nur etwa **75 Arbeiter** anpeilen. Zwar kann es in einzelnen Situationen auch mal hilfreich zu sein mehr als 75 Arbeiter zu haben, aber meistens hast du mit 75 schon eine sehr gute Wirtschaft und kannst den Rest deines supplies mit Kampfeinheiten nutzen. Je mehr Arbeiter du hast, desto kleiner ist deine Armee sobald du maxed bist (wenn du 200 supply erreichst).

„... and Pylons!“

Stelle dir vor jemand kommt zu dir und nimmt dir 3 Stalker weg – einfach so. Du beschwerst dich natürlich, also macht er dir ein Angebot: Du bekommst die 3 Stalker zurück wenn du ihm dafür 300 Mineralien gibst. Immer noch nicht gerade eine tolle Situation oder?

Nun wird die Situation aber noch schlimmer: Dieser jemand bist du selbst! Hast du schon mal den Spruch „Wir benötigen mehr Pylone!“ gehört? Jedesmal wenn du das hörst stirbt mindestens ein Stalker. Das stimmt zwar nicht ganz, weil er gar nicht erst gebaut wird, aber es hat das gleiche Resultat: Deine Armee ist um einen Stalker kleiner als sie eigentlich sein könnte! Jede Sekunde in der du supply blocked bist (d.h. du kannst aufgrund fehlender Versorgung keine Einheiten bauen) stehen deine Produktionsgebäude still. Wenn ein Pylon genauso lange zum Bauen braucht wie ein Stalker

hättest du also in der Zeit, in der du auf den Pylon warten musst einen Stalker mehr mit deinem Warptor bauen können.

Nun kann man solche Fehler zwar ausgleichen indem man einfach ein paar mehr Produktionsgebäude baut, mit denen man dann das „Loch“ in der Einheitenproduktion ausfüllen kann, aber auch Produktionsgebäude kosten Geld. Wenn du nur 2 Warptore mehr bauen musst, weil du nicht auf deine Pylone achtest, sind das auch wieder 3 Berserker, die deiner Armee fehlen.

Also höre auf dir selbst Einheiten und/oder Geld zu klauen und achte darauf nie (und damit meine ich wirklich **nie**) supply blocked zu sein.

Übung zum rechtzeitigen Bauen von Versorgung (Terraner und Protoss):

Auch das rechtzeitige Bauen von Pylonen ist ein Automatismus. Daher ist es prinzipiell eine gute Idee ähnlich vorzugehen wie in der Übung zum Arbeiter bauen. Einige Spiele lang solltest du den Großteil deiner Aufmerksamkeit nur darauf geben nicht supply blocked zu werden.

Außerdem ist es hilfreich sich kleine Gedankenbrücken zu bauen. Solche Gedankenketten wie:

Nachdem ich den Warpknoten gebaut habe, baue ich sobald ich kann (bei konstanter Sondenproduktion) den Assimilator – das sollte bei 14 oder 15 supply sein. Danach baue ich sobald ich kann einen Pylon. Danach baue ich sobald ich kann einen Cybernetikkern. Wenn mein erster Stalker fertig ist baue ich einen Pylon. Etc...

Du kannst den Automatismus des rechtzeitigen Pylonbauens auch mit dem bereits erlernten Automatismus des konstante Arbeiter Bauens **verknüpfen**: Jedesmal, wenn du einen Arbeiter in Auftrag gibst, guckst du kurz auf deine Supplyanzeige. So hast du immer ein Auge drauf und du musst nicht extra daran denken. Wenn du **jedesmal** wenn du einen Arbeiter baust auf die obere rechte Ecke schaust, musst du auch gar nicht mehr extra daran denken auf deine Versorgung zu achten.

Geld ausgeben

Wie oft hast du eine Schlacht knapp verloren und als du nach der Schlacht auf die Mineralienanzeige geguckt hast, waren dort über 1000 Mineralien? Stelle dir vor mit diesen 1000 Mineralien hättest du 10 Berserker bauen können. 10 Berserker mehr in der Schlacht, die du eben knapp verloren hast! Du hättest die Schlacht gewinnen können. Du hättest die Kontrolle über die Karte gewinnen können. Du hättest eine neue Expansion errichten können!

Stelle dir vor, dass jede Einheit, die du nicht baust, eine tote Einheit ist. Wenn du dein Geld nicht konstant aus gibst, schenkst du dem Gegner den gleichen Vorteil als würdest du 10 deiner eigenen Berserker töten. Darum ist das konstante Ausgeben von Geld eine der drei wichtigsten, zentralen Punkte in einem Starcraft Spiel. Dabei ist sogar recht egal wofür du Geld aus gibst, denn ausgegebenes Geld kann dir nur ein Vorteil sein. Selbst wenn du die völlig falschen Einheiten baust

oder eine unnütze Fertigkeit erforscht ist das immer noch besser als gar keine Einheiten zu bauen oder gar nichts zu forschen.

Konstant Einheiten bauen

Es gibt so viele spannende und interessante Dinge an die man denken kann: *Wenn ich diese 5 Stalker nehme und sie mit perfekt gegen die Zerglinge kite, kann ich sie alle töten ohne selber Verluste zu haben.* Upps, und schon habe ich 2 Sonden vergessen zu bauen. Außerdem habe ich auch einen Pylon vergessen so dass meine Produktionsgebäude nun mind. 20 Sekunden still stehen müssen. D.h. dadurch, dass ich perfekt gemikrot habe, habe ich zwar keine Stalker verloren, aber 2 Sonden und 5 Berserker, die ich in der Zeit hätte bauen können. Die 10 Zerglinge haben sich mehr als ausgezahlt – für meinen Gegner!

Wie oft hattest du nach einer spannenden und knappen Schlacht die Situation, dass weder du noch dein Gegner eine richtige Armee hatte? Ihr musstet beide etwas warten, bevor ihr weiter Druck aufbauen konntet. Auch hast du dich nicht sicher genug gefühlt eine neue Expansion zu errichten.

Nun stelle dir mal vor nach der Schlacht hättest du nicht nur 5 Stalker und 2 Berserker, sondern zusätzlich noch 3 Berserker und einen Unsterblichen! Du könntest sofort wieder angreifen und die temporäre Schwäche des Gegners ausnutzen.

Und nun die gute Nachricht: Das geht! Alles was du tun musst ist während der Schlacht daran denken, Einheiten zu produzieren. Das ist mehr wert als durch gutes Mikro ein oder zwei Einheiten zu retten. Allerdings ist der wirklich schwer hinzubekommen. Daher muss man es sich antrainieren bis es in Fleisch und Blut übergegangen ist.

Übung zum konstanten Bauen von Einheiten:

Verbiere dir einmal für 10 Spiele mit der Kamera an der Schlacht teilzunehmen. Sobald eine Schlacht anfängt schickst du deine Einheiten einfach mit A-Klick rein und gehst sofort mit der Kamera zurück in deine Basis, wo deine Produktionsgebäude stehen. Bleibe mit deiner Konzentration immer bei der Einheitenproduktion und versuche das Cooldown deiner Produktionsgebäude optimal auszunutzen.

Es kann natürlich passieren, dass du am Anfang einige Spiele verlierst, aber dafür gewinnst du etwas viel wertvolleres als ein paar Siege. Du gewinnst da Bewusstsein für Einheitenproduktion. Du wirst auch in zukünftigen während der Schlacht an deine Einheitenproduktion denken. Wenn nicht: Wieder 10 Spiele einschieben in denen die so vorgehst.

Später, wenn du ständig daran denkst Einheiten zu produzieren, kannst du dazu zurück kehren besser in den Schlachten zu mikron. Wenn du soweit bist ist es hilfreich nicht gleich mit dem Bildschirm in die Basis zurück zu kehren, sondern nur die Produktionsgebäude mit dem Hotkey anzuwählen und zu sehen ob sie wieder etwas produzieren können. Wenn nicht kann es gleich mit dem Mikro weiter gehen.

Einheiten in der Warteschlange

Einheiten in der Warteschlange sind etwas Böses. Sie sind der Grund warum du Spiele verlierst. Stelle dir vor jede Einheit in der Warteschlange ist eine verlorene Einheit auf dem Feld. Denn diese Einheit verschlingt schon jetzt deine Ressourcen ohne dir etwas zu bringen. Sie gaukelt dir vor du hättest nicht genug Geld für einen Tech, ein Upgrade oder sogar für ein Upgrade. Stelle dir vor du hast 4 Kasernen, in jeder sind 2 Marines in Produktion. D.h. du hast 4 Marines die darauf warten, dass ihr Kumpel zuerst produziert wird, das sind 200 Mineralien, die du hättest besser investieren können – z.B. in einen Arbeiter und ein Depot!

Das scheint eine Kleinigkeit zu sein, aber auf ein Spiel verteilt summiert sich da einiges zusammen. Leider ist auch das wieder ein Punkt, den man in der Theorie nicht so recht glauben mag, daher musst du es mal selbst erleben, wie viel effizienter du bist, wenn du keine Einheiten in die Warteschleife schickst.

Übung zum gerade noch rechtzeitigen Bauen von Einheiten:

Jedesmal wenn du siehst, dass eine Einheit in der Warteschleife ist und dass die aktuell produzierte Einheit zu weniger als 80% abgeschlossen ist, breche die Einheit in der Warteschleife ab und sage zu dir selbst „Ich will keine Einheiten mehr in der Warteschlange haben“. Dann gibst du die Einheit erst wieder in Auftrag wenn die aktuelle Einheit zu mehr als 80% fertig ist.

Hier noch eine kleine Rechnung, die zeigen soll wie sehr Einheiten in der Warteschlange dir schaden. Stelle dir vor deine erste Kaserne ist fertig: Du baust einen Marine. Aber du gibst einen zweiten gleich mit in Auftrag. Das sind 50 Mineralien, die verschwendet sind. Mit diesen 50 Mineralien hättest du einen Arbeiter mehr bauen können, der dir das ganze Spiel über Mineralien liefert, so aber hast du diesen Arbeiter nicht gebaut und bekommst das ganze Spiel über weniger Mineralien. Später im selben Spiel hast du 4 Kasernen mit jeweils 2 Mariens in Produktion. Das sind 200 Mineralien Verschwendung. Du denkst dir: „Super, ich halte meine Mineralien niedrig, ich gebe mein Geld effizient aus“, dabei könntest du locker aus 5 Kasernen produzieren anstatt 4, wenn du nur nicht soviel „queuen“ würdest. D.h. du könntest $\frac{1}{4}$ - also 25% ! – mehr Einheiten haben, als du momentan hast!

Die Makrofertigkeiten: Mule, Chronoboost, Larvainjekt

Neu in Starcraft 2 sind die Makrofertigkeiten der jeweiligen Rassen. Am einfachsten sind die **Mules**. Sie verzeihen einem auch mal, wenn man sie nicht rechtzeitig ruft, da sie auch 10 Sekunden später noch genauso gute Arbeit leisten. Bei Mules solltest du darauf achten, dass du sie nicht immer in der Main ruft, da diese dann recht schnell leer ist. Allerdings solltest du auch eine sichere Basis wählen, damit sie nicht getötet werden können. Wenn du also z.B. 3 Basen hast ist die zweite Basis eine sehr gute Wahl.

Der **Chronoboost** ist schon etwas schwieriger, weil er schlechtes Timing nicht so sehr verzeiht. Wenn du z.B. konstant deine Sonden boosten willst und verpasst 10 Sekunden, sind die 10 Sekunden rum und kommen auch nicht wieder. Aber immerhin kannst du die überschüssigen Energie noch auf andere Gebäude verwenden oder gleich nach dem aktuellen Chronoboost wieder auf das selbe Gebäude verwenden. Du kannst die Energie wieder konstruktiv verwenden.

Das **Larvainjekt** der Königin ist die schwierigste der Makrofertigkeiten. Auch sie verzeiht kein verpasstes Timing, anders als beim Chronoboost kannst du die überschüssige Energie aber nicht auf das Makro verwenden. Allerdings sind Kriechertumore auch sehr wichtig (wenn auch nicht Gegenstand dieses Guides)

Übung zum Larvainjekt:

Es gibt eine tolle Technik um regelmäßig an allen deinen Brutstätten Larven zu injizieren: Den Backspace-Trick. (Backspace ist die Taste über der Entertaste)

Dazu brauchst du je Brutstätte eine Königin die einzig und allein dazu da ist dort Larven zu injizieren. Alle diese Königinnen speicherst du in einer Gruppe. Wenn du nun eine Runde Larven spendieren möchtest, wählst du die Gruppe an, drückst das Tastenkürzel für Larvainjekt, und hältst shift gedrückt. Dann kannst du ganz schnell backspace drücken und klicken und backspace drücken und klicken etc... solange bis du durch alle Brutstätten durch bist.

Du kannst auch noch zusätzliche Königinnen bauen (z.B. zur Flugabwehr oder zum Verbreiten des Kriechers so wie MorroW es macht), diese sollte aber nicht in der Gruppe sein.

Was tun wenn maxed? (200/200)

Nun bist du der Makro-King – July kann einpacken und auch Flash zieht vor dir den Hut. Schneller als der Blitz bist du bei 200/200 angekommen. Aber was nun? Da dieser Teil etwas in den Bereich der Strategie hineingeht halte ich mich kurz: Die Goldene Regel des Geld-Ausgebens hat auch hier seine Gültigkeit. Upgrades sollte eine hohe Priorität haben. Aber was noch viel wichtiger ist und häufig vergessen wird: Baue zusätzliche Produktionsgebäude!

Wenn es zur Schlacht kommt und beide Seiten ihre Armeen verlieren, wird derjenige gewinnen der seine Armee schneller wieder auf die Beine stellen kann – denn wozu sammelst du sonst so viele überschüssige Mineralien und Gas? Also Sorge mit zusätzliche Produktionsgebäuden dass du möglichst schnell wieder auf 200 Supply bist.

Die Zerg sollten auch weiterhin regelmäßig Larven injizieren und evt. auch weiter Brutstätten bauen.

Eine berühmte Technik, die vor allem von Zergspielern gerne verwendet wird, ist der *300 supply push*. Dabei greifst du mit 200 supply an und sobald du Einheiten in der Schlacht verlierst, baust du welche nach, sodass sie noch während der laufenden Schlacht fertiggestellt sind und daran teilnehmen können.

Zerg

Bisher habe ich viel von Produktionsgebäuden gesprochen, doch die Zerg haben ja gar keine expliziten Produktionsgebäude. Daraus ergibt sich die interessante Dynamik dieser Rasse: Sie müssen für jede Larve entscheiden: Baue ich damit eine Drohne oder eine Kampfeinheit. Diese Qual der Wahl haben andere Rassen nicht.

Darum mach eine konstante Arbeiterproduktion für die Zerg natürlich keinen Sinn, denn auch die Zerg brauchen früher oder später Kampfeinheiten um ein Spiel zu gewinnen. Und dieses „früher oder später“ ist der große, geheimnisvolle Schlüssel für alle Zergspieler: **Wann baue ich Drohnen? Wann baue ich Kampfeinheiten?**

Auch dazu hat Day[9] ein hervorragendes Video gemacht, das ich an dir an dieser Stelle nicht vorenthalten möchte:

<http://day9tv.blip.tv/file/4210235/>

Die meisten Zerg spielen nach der Maxime „Wenn es irgendwie geht, baue ich Drohnen. Nur wenn es sich wirklich nicht vermeiden lässt baue ich Kampfeinheiten“. Darum haben viele Zergspieler eine deutlich höhere Arbeiterzahl während des laufenden Spiels. Sie expandieren aggressiver und spielen generell kostenineffizienter. Sie überrennen die Gegner einfach mit schierer Masse, die sie sich dank der überlegenden auch Leisten können.

Abgesehen von der Arbeiterproduktion ist das Makro der Zerg aber auch nicht so viel anders als das der Terraner und Protoss. Auch Zerg müssen darauf achten ihr Geld auszugeben und nicht supply blocked zu sein.

Übung zum rechtzeitigen Bauen von Versorgung (Zerg):

Wie auch bei den Protoss und Terranern sind Gedankenbrücken eine gute Technik. Auch das Verknüpfen mit einem anderen Automatismus solltest du anstreben. Da du schlecht bei jedem Arbeiter, den du produzierst auf das Supply achten kannst, brauchst du einen anderen regelmäßigen Automatismus. Wie wäre es mit dem Larvainjekt?

Schlusswort

Wie auch schon das kleine Mikro 1x1 ist dies natürlich kein vollständiger Guide. Es entwickeln sich ständig neue Techniken, neue Überlegungen werden angestellt, neue Strategien entwickelt. Darum soll dies eine recht allgemein gehaltene Sammlung von hilfreichen Tipps sein, die seine Gültigkeit auch über Patches und Addons hinweg behält.

Wie immer freue ich mich über Feedback im entsprechenden Thread:

<http://starcraft2.4fansites.de/forum/viewtopic.php?f=13&t=4560&p=92817#p92817>

Wenn du neugierig geworden bist das kleine Mikro 1x1 zu lesen (mit ganz vielen Bildern, die sich aber hier nicht angeboten haben), werfe doch mal einen Blick in den dazu passenden Thread:

<http://starcraft2.4fansites.de/forum/viewtopic.php?f=13&t=2674>