

GUÍA BÁSICA TERRAN



Verborrea, opiniones y otros desvaríos

Por: Orcrist

Team Insane Revenge



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	3
<i>Sobre la guía</i>	3
<i>Presentación</i>	4
<i>Balance</i>	5
<i>Aprender a aprender</i>	6
<i>Periféricos</i>	8
<i>Ligas</i>	9
ESTILOS DE JUEGO	11
<i>Las dos reglas de oro</i>	14
<i>La Build Order</i>	17
<i>Wallear</i>	18
TERRAN VS TERRAN	19
TERRAN VS PROTOSS	20
TERRAN VS ZERG	22
AGRADECIMIENTOS	26



INTRODUCCIÓN

¿QUÉ ES ESTO?

Esto es una guía muy general, fruto de mis años de experiencia como jugador, de información recabada, delirios varios, mucho tiempo libre, y de noches y noches de theorycraft tanto vía online como cerveza en mano... orientada a jugadores principiantes pero que ya tengan cierta práctica.

Aquí no vais a encontrar la revelación, ni os voy a contar nada que no sepa cualquier jugador con un mínimo de experiencia. No vais a encontrar BO's ni timings específicos, ni datos estadísticos o numéricos meticulosamente computados, ni mierdas de esas. Básicamente porque no tengo tanto nivel, y todo lo que podría poner al respecto sería sacado de otras fuentes que cualquiera de vosotros podéis consultar fácilmente.

Esto es sólo un ensayo de cómo veo yo, personalmente, el juego. Consejos, opiniones y un poco de sentido común, pero nada de verdades absolutas. Básicamente podría definirse como un maldito artículo de opinión. Espero que muchos os sintáis identificados con algunas de las cosas que pienso, y que sirva para que al menos alguien aprenda algo.



Aunque, como comento más adelante, odio el tema de las ligas y tal... inevitablemente voy a tener que diferenciar niveles. Así que usaré la siguiente nomenclatura, para entendernos.

- **Nivel bajo** = De Bronce a Platino
- **Nivel medio** = De Platino alto a Master medio
- **Nivel alto** = Master alto y Grandmaster



¿QUIÉN SOY?

Algunos ya me conocéis, y muchos personalmente, así que podéis ahorraros esto. Para los demás... en fin, estáis a punto (en teoría) de leer una parrafada de varias páginas con mi opinión personal, como si yo fuera alguien importante o algo así. Así que, qué menos que explicar un poco por encima quién ha vomitado todo esto.



No voy a extenderme, y obviamente ni mi nombre, ni mi nivel, ni mi edad son relevantes. Creo que basta con decir que llevo muchos años tomándome muchos juegos en serio, desde el punto de vista competitivo. Desde que empecé con Starcraft Brood War y Counter Strike Beta y 1.6, hasta estos últimos tiempos de Warcraft 3 y Starcraft 2. Siempre dentro de mis posibilidades, y sin llegar a ser nadie en la scene de ninguno de estos juegos. Pero tranquilos, que yo soy feliz.



Aproximadamente los dos primeros años de Starcraft 2 los pasé jugando random. Y desde hace un par de años me centré únicamente en los Terran. Es la raza que más me divierte con diferencia.

No juego ni practico todo lo que me gustaría, ni tengo un nivel increíble, pero sí intento sacar todo el provecho posible a las horas que dedico a este hobby, a base de sentido común y análisis.

Por todo ello, considero que tengo la experiencia suficiente como para que esta guía ayude a alguien. Y si no... pues al menos me ha servido para estar entretenido unas horas y ordenar mis propias ideas.

¿Sabías que...?

Parte de los miembros del clan TmRI (y otros muchos que por unas circunstancias u otras no nos siguieron en el ingreso) nos conocimos hace años en un canal de Wings of Liberty llamado "entrenamiento sc2". En él, nos juntábamos todas las noches para charrar, debatir y practicar. Normalmente en ese orden.

De ese canal surgieron jugadores como Waka, Traume, Ktatos o Incre. Qué tiempos aquellos...

PIKIKI FIGHTING!!!

¿POR QUÉ TERRAN ES LA PEOR RAZA DE TODAS? ¿POR QUÉ ZERG Y PROTOSS SON TAN FUERTES? ¿DIOS ME ODIÁ?

Este es un tema bastante escabroso, pero parte de las respuestas podéis encontrarlas analizadas de manera bastante objetiva [aquí](#).

Le preguntes a quien le preguntes, la raza claramente peor será la que juega esa persona en cuestión. Esto es así, siempre lo ha sido, y siempre lo será.

Ahora podríamos salir con aquello de que eso es completamente falso, que ninguna raza es peor que otra, que Starcraft es un juego mágico del país feliz de la casa de gominola de la calle de la piruleta. Y una mierda. Blizzard sólo balancea el juego a nivel profesional. Y si aún así, a nivel profesional nunca estará del todo balanceado... pues imaginad cómo estará la cosa a niveles bajos. Es imposible balancear a todos los niveles, y es totalmente inevitable que alguna raza sea más sencilla de manejar que las otras.

¿Sabías que...?

Circula una versión de la canción "Yo soy pijo" de Zorman, llamada "Yo soy protoss"... que no es más que un proyecto inacabado para una de las quedadas del canal de *entrenamiento*. En ella, además de rages y cries varios, pueden escucharse también algunas frases míticas de esta pequeña comunidad. If you can find it, maybe you can hire...

Pero lo que tenemos que plantearnos es, ¿estamos aquí para lamentarnos y amargarnos, o para pasar un buen rato jugando a un puto juego de ordenador? ¿Nos va la vida en ello? Pues a tomar viento. Intenta jugar lo mejor posible con tu raza favorita, disfruta, y todo lo demás sobra.



APRENDER A APRENDER

Una frase muy famosa, que podría definir perfectamente a Starcraft: un juego muy fácil de aprender, pero muy difícil de dominar.

Todos sabemos que Sc2 tiene muchísimos conceptos, estrategias, formas de jugar, matices... joder, prácticamente hay que estudiar y tomar apuntes para entender y dominar ciertos aspectos del juego. Supongo que todos hemos pasado por ese momento incómodo de tener que explicar a tus colegas que te has pasado toda una noche, no jugando a un juego, no... ¡viendo cómo juegan otros! Es denigrante, en cierto modo. Y si aún no lo has vivido, no cantes victoria todavía.



Pues efectivamente es un juego jodido de dominar, y eso lo sabemos todos. Pero algo más importante todavía, y que por desgracia no todos se dan cuenta, es que el juego no se parece prácticamente en nada a nivel bajo que a nivel medio. Y esto es algo que se nos tiene que meter en la cabeza, seamos del nivel que seamos, e independientemente de si somos nosotros los que damos o recibimos los consejos.

He visto un montón de veces a gente de bastante nivel dando consejos a gente de bajo nivel... consejos que al final no les sirven para absolutamente nada, por muy acertados y bienintencionados que hayan sido. Y es que de jugar a bajo nivel a jugar a alto nivel hay un mundo.

Y acaban por no servirles de nada, básicamente porque intentan ponerlos en práctica... ven que no les funcionan y pierden por ello... y acaban decidiendo (erróneamente, pero eso ellos no lo saben) que esos consejos no funcionan.



A niveles medios, se cometen muchos errores. A niveles bajos, muchísimos. Por ello, consejos y tácticas muy buenas pero muy sensibles a errores pueden funcionar perfectamente a nivel medio, pero ser un desastre a nivel bajo; al igual que tácticas más locas y “alegres” que a nivel medio serían un puto suicidio, a nivel bajo pueden funcionar bastante bien.

Hay quienes dicen “sí, pero hay que acostumbrarse a jugar bien desde el principio, aunque seas de nivel bajo”. Y así a bote pronto, podría darles la razón. Pero seamos realistas: es imposible (o como mínimo, muy **muy** difícil) mejorar y divertirse perdiendo partidas y partidas y partidas, por mucho que el enfoque que le estés dando sea el correcto. Perder continuamente desmoraliza, desvirtúa la sensación de mejora, y termina causando que el jugador tome veredictos equivocados sobre ciertas decisiones. Y bueno, qué coño, que a nadie le gusta perder una y otra vez; y esto al fin y al cabo es un juego al que dedicamos parte de nuestro tiempo libre. Si no te estás divirtiendo, mejor haz cualquier otra cosa.

Así pues, mi consejo es que seáis muy conscientes de cuál es vuestro nivel, y qué consejos podéis seguir a rajatabla y cuáles no. Y exactamente lo mismo para darlos. En este juego, sólo con **sentido común** se puede llegar muy fácilmente a liga Diamante o Master. No hace falta echar cien horas, ni ser rapidísimo con el ratón y teclado; tan sólo un poco de sentido común.

También aconsejo no encerrarse en uno mismo; juega con colegas, únete a alguna comunidad, comenta tus partidas... y mira streams de otros jugadores. A mí personalmente me gusto mucho el stream del jugador **Hobbit**, ya que tiene una forma de jugar muy vistosa, streamea con relativa frecuencia, y además va realizando comentarios de la partida (en español) sobre la marcha:

<http://es-es.twitch.tv/hobbiton>

Pero insisto: no intentéis copiar cosas a lo loco. Paraos a pensar, usad vuestro sentido común, y enseguida os daréis cuenta de que hay cosas que no podéis hacer y cosas que no debéis hacer (aunque obviamente estarán bien hechas). Calma, y poco a poco.



MAMÁ MAMÁ, NECESITO UN RATÓN Y TECLADO GAMERS PARA SER TAN BUENO COMO VORTEX Y LUSCISFRON...

No.

Por si alguien no está muy familiarizado con los términos.

- **All-in:** Táctica que se lo juega todo a una carta.
- **Bindear:** Asignar una unidad, edificio o punto del mapa a una tecla para poder acceder más rápidamente.
- **Bio:** Unidades biológicas (marine, marauder, ghost).
- **BO:** (*Build Order*) Orden de construcción de edificios, generalmente memorizado y que suelen abarcar los primeros 10 min de partida aprox).
- **Cheese:** Abusar de un aspecto del juego, el cual originalmente no estaba pensado para ese uso.
- **Drop:** Transportar unidades a la base enemiga.
- **Engages:** Combates.
- **Expa:** Expansión.
- **Expa natural:** (*O simplemente "natural"*) La expansión más cercana a tu base inicial.
- **Focusear:** (*O hacer focus*) Mandar manualmente a tus unidades atacar a unidades concretas.
- **Greedy:** Literalmente, codicioso. Jugar muy muy económico.
- **Harass:** Tocar los huevos con unidades rápidas para dañar la economía del rival.
- **Hit&run:** Pegar y correr, pegar y correr, pegar y correr... Se realiza generalmente con los Marines y Marauder, para evitar daño.
- **Macro:** Control de la economía y producción.
- **Main:** Base inicial.
- **Mech:** Unidades mecánicas (tanks, hellions, thors, vikings...)
- **Micro:** Control de las unidades en combate.
- **Multitasking:** Capacidad de realizar varias cosas a la vez.
- **Push:** Ataque.
- **Protoss:** OP.
- **Rax:** Barraca.
- **Safe:** Jugar muy seguro, previniendo pushes y cheeses.
- **Scout:** Explorar (generalmente espiar a tu rival).
- **Splash:** Daño en área.
- **Splitear:** Separar las unidades para evitar el splash enemigo.
- **Supply:** Población. **Quedarse supply** = no poder producir unidades por necesitar Depósitos de Suministros.
- **Switch:** Cambiar de un tipo de unidad o estilo de juego, a otro.
- **Timing:** Momento de la partida en el que cierta BO te proporciona una ventaja puntual.
- **Timing push:** Ataque aprovechando esa ventaja puntual.
- **Wallear:** Montar un muro (*wall*) en la entrada de tu main o tu natural, generalmente a base de barracas y depósitos de suministro.

¿QUÉ LIGAS ERES? ¿POR QUÉ NO ME SUBEN? NO JUEGO CONTIGO, QUE ME DESTROZAS ASDF REIUS ASDKLWF W Y OTRAS ESTUPIDECES

El tema de las ligas es algo nuevo introducido en Sc2 que, personalmente, odio con todas mis fuerzas. Si se tomase únicamente como lo que es, un pequeño indicativo para conocer la práctica y experiencia de cada uno, me parecería perfecto. Pero no; la gente frivoliza y deforma el significado de las ligas hasta el vómito.



Así que, a tomar por culo las ligas, las estrellitas y suputamadre. Olvídate de las ligas, de ascender o descender, y dales sólo la importancia que tienen, que es mínima. No dejes de jugar ladder, ni dejes que jugar ladder se convierta en algo estresante y desagradable

sólo por el miedo a perder unas partidas y que puedan descenderte. No te obsesiones con subir, o con bajar, o con mantenerte, o con el qué dirán. Si alguien te va a juzgar por la liga en la que estás, no merece la pena ni que le leas.

Y si las ligas en sí ya me parecen una gilipollez, el tema de la posición dentro de ella me parece el sumun de la estupidez. La posición dentro de tu liga no significa NADA. Sólo está ahí para que los críos tengan algo que mirar entre partida y partida. Lo único que indica esa posición es si una persona juega mucho o poco. Que estés en una posición alta no significa que tu nivel sea superior al de alguien con una posición menor (aunque obviamente es más probable que tenga más nivel alguien que juega mucho, que alguien que juega poco).

Practica con gente mucho mejor que tú, jugando como sueles jugar normalmente. Luego, pregúntale qué deberías haber hecho para plantar más cara.

Practica con gente mucho peor que tú, jugando como sueles jugar normalmente, pero evitando terminar la partida antes de los 10 minutos. Macrea, no te quedes supply, clava los timings, scoutea, produce. Hay mil cosas que puedes practicar, aunque sepas que tu rival no va a plantarte cara. Luego, explícale qué podría haber hecho mejor.



No dejes que el tema de las ligas te limite en ningún sentido. Ni que te acompleje, ni que se te suba a la cabeza, ni que te obsesione. Aquí somos todos unos pobres pringaos, dedicando nuestro tiempo libre a un juego de aliens, tanques y soldaditos, intentando divertirnos y pasar un buen rato antes de palmar y que nuestra consciencia se pierda en el impávido y oscuro infinito. Unos tendrán más práctica que otros, más tiempo libre que otros, pero ya está.



ESTILOS DE JUEGO: **AGRESIVO VS MACRO**

En mi opinión, hay dos formas básicas de enfocar nuestras partidas (y dentro de cada una existen cientos de matices y variantes): enfoque **agresivo** y enfoque **económico**. A cada jugador le puede gustar más un estilo o el otro, dependiendo de cómo se sientan más cómodos. Lo que voy a hacer a continuación es dar mi opinión al respecto.

Sin embargo, antes de entrar en el meollo de la cuestión, dejemos claro la definición de lo que yo entiendo como agresivo y como económico.

Dar a nuestra partida un enfoque **agresivo** significa que nuestra BO va centrarse en un push o en un harass con el cual pretendemos, o bien ganar la partida, o bien conseguir una ventaja económica.

Que quede claro que no pienso entrar en el eterno y absurdo debate de *"esto es allín, esto no es allín"*.

Eso lo reservo para cuando estemos cara a cara, con unas cervezas, y habiendo cantado previamente la canción de los Canteros.

Weee dooo! Weee dooo!

Por ejemplo: prácticamente cualquier salida que suponga gas antes de expa. Todas esas salidas tienen, como mínimo, el propósito de hacer daño en la economía del rival a base de Banshees, o Hellions, o drops de Minas, etc etc.

El inconveniente de este tipo de enfoque es que, en caso de no dañar suficiente la economía del contrario (ya sea por acierto del rival o por fallo propio), nos coloca en una posición de desventaja. Obviamente, cuanto más retrasemos nuestra expa, mayor será esa supuesta desventaja.



Y como contrapartida, un enfoque **económico** significa que nuestra intención es ganar la partida a largo plazo, confiando en tener una economía más fuerte que el rival, centrándose nuestra BO en expandir antes que el rival mientras nos aseguramos de poder defender cualquier push o harass.

Este tipo de partidas suelen comenzarse sin gas, construyendo el Command Center de nuestra expa justo después de la Barraca (y en ocasiones, del segundo Supply Depot... pero eso lo veremos más adelante).

Los inconvenientes son que, al tratarse de un tipo de juego claramente defensivo, nos exponemos a la posibilidad de vernos sorprendidos por pushes o harass de los que no podremos defendernos. Este enfoque económico nos dejará atrás desde el punto de vista militar durante todo el inicio de la partida... por lo que todos nuestros esfuerzos deberían centrarse en un buen scout y control de mapa para evitar esas sorpresas que pueden dejarnos fuera de la partida.



Y es que hay que tener muy clara una idea muy importante, que es uno de los dos pilares en los que se sustenta mi filosofía de juego: con una salida económica se puede defender sin sufrir daños cualquier agresión (y quiero decir **CUALQUIER** agresión) que se vea a tiempo.

Por supuesto, los dos enfoques son totalmente válidos, y cualquier táctica forma parte del juego, por lo que es bueno conocerlas todas y saber realizarlas/anularlas. Sin embargo, mi opinión es que lo que realmente deberíamos entrenar es el **enfoque económico**; centrarse en el enfoque agresivo me parece un error. Esto no es una verdad absoluta, tiene muchos matices y, en última instancia, puedo estar equivocado. Pero me la suda. Acostumbrarse a jugar agresivo es un error.

¿Sabías que...?

... se puede ser sexy llevando una camiseta de Team Liquid?
Es jodido, pero se puede.



Me explico:

Como ya hemos comentado, el enfoque agresivo vive de sacar ventaja dañando prontunamente al rival. Y como también hemos comentado, cualquier agresión bien scoutada puede pararse saliendo económico. Por lo tanto, el éxito de un enfoque agresivo depende única y exclusivamente de que el rival scoutee y defienda mal; es decir, de que nuestro rival falle. Y una táctica que presuponga un fallo del rival, en mi opinión, no es una buena táctica en absoluto.

Está claro que a nuestros niveles bajo-medio, las tácticas agresivas nos pueden funcionar. Se puede subir a Master perfectamente centrándonos en tácticas agresivas. Es lógico pensar que, como a nuestros niveles se cometen muchos errores, pues es muy posible que tácticas agresivas “cuelen” y nos sirvan para ganar y mejorar a corto y medio plazo. Pero, insisto, es desmérito del rival, y no mérito nuestro (al margen de que podamos hacerlo mejor o peor).



Entonces, ¿por qué muchos pros hacen este tipo de salidas? ¿Por qué Lucifron sale tanto a agresión de Banshee o Hellbat-drop, si este friki pedante afirma que eso no funciona? Pues hombre, la cuestión es que a niveles altos la cosa cambia muchísimo. A niveles tan altos, la cosa no es tan simple como “esto es blanco” o “esto es negro”. A esos niveles las BO’s las marcan, entre otros muchos factores, el metajuego del momento o el rival al que te enfrentas. Eso además de que el micro-control y multitasking que tienen jugadores como Lucifron es tan alto que disparan las posibilidades de hacer ese daño tan necesario. El tema de los jugadores profesionales es otro mundo. Está muy bien que nos fijemos en ellos para tomar ciertas notas de alguna BO concreta, o algunas reacciones... pero en general, no aconsejo mucho extrapolar su juego al nuestro. Hay que ser realistas.

Por lo tanto, todo este artículo o guía va a estar enfocado a este estilo de juego económico que, en mi opinión, debería ser la forma de jugar estándar que todos deberíamos de entrenar para mejorar a largo plazo.



LAS DOS REGLAS DE ORO

Los que ya me conocéis, estaréis hartos de oírme decir esto. Así que seré todo lo rápido e indoloro que pueda.

1. **No dejar nunca de producir trabajadores.**
2. **No dejar nunca que se nos acumule la pasta.**

Dos reglas bastante simples, ¿no? Simples, mis cojones. Conseguir dominar estos dos aspectos del juego cuesta una **brutalidad**. De hecho, muchos llevamos años y años centrándonos en estos dos puntos, y seguimos sin conseguirlo.



Es obvio que las diferencias entre un jugador profesional y nosotros, son muchas. Muchas más que muchísimas, y muchísimas más que más. Pero en mi opinión (y que quede bien claro que hablo sin tener ni puta idea), las diferencias más importantes son éstas dos. Os puedo asegurar que dominando estos dos aspectos sólo un poco, se puede llegar a liga Diamante sin dificultad. Aunque tengas un micro malísimo, y no sepas scoutear ni leer una partida... aunque no sepas qué unidades son el counter de qué otras unidades... da igual: simplemente controlando las dos reglas de oro, se puede machacar a muchísima gente de nivel medio.

¡BRICOCONSEJO DE HOY!

Juega una partida contra la IA en Fácil para que no te moleste y puedas centrarte en la BO y en la producción de trabajadores; olvídate del scout, céntrate únicamente en la BO y en producir curros **sin parar**.

Luego, mírate la replay y apúntate en una hoja el número de SCV que tenías en cada minuto, desde el 6 hasta el 12.

Ahora, cada vez que veas una de tus replays, podrás comprobar si mantienes la producción de curros “*ideal*” en cada momento, y cuándo te cuesta más hacerlo.

Pero claro, controlarlas es **muy** difícil y requiere muchísima práctica. Entre otras cosas, porque cuando una persona comienza a jugar a Starcraft, lo que menos le preocupa son los curros; él quiere sacar unidades cuanto antes para defenderse de los ataques del rival, y/o ganarle cuanto antes. Y luego, cuando se pone a mirar streamings de profesionales para ver qué hacen ellos, en lo que menos se fijan es en la producción de curros de la *production tab*, o en el poco banco de minerales que poseen en todo momento.

Es jodido darle a estos dos aspectos la importancia que realmente tienen, aún incluso sabiéndolo. Porque cuando le damos a la tecla para sacar nuestro primer Tank y oímos “*no hay suficientes minerales*”, nos volvemos locos y empezamos a darle a la tecla compulsivamente sin pararnos a pensar que, si los Command Centers están parados, es mucho más importante poner a producir dos curros que no tener ese maldito tank 5 ó 10 segundos antes.



Para la **primera regla**, es necesario tener todos los Command Centers bindeados y meternos en la cabeza que no pueden estar parados, en ningún momento, ni aunque estemos defendiendo agónicamente un all-in con Camela sonando a tope de fondo. Ni aún así.

Para la **segunda regla**, es necesario tener todos los edificios de producción bindeados y meternos en la cabeza que no pueden estar parados, en ningún momento excepto para sacar curros, ni aunque estemos defendiendo agónicamente un all-in con los Backstreet Boys sonando a tope de fondo. Bien mirado, son dos reglas bastante parecidas.



Pero como no somos pros (y si lo eres, ¿qué cojones haces leyendo esto?), no conseguiremos mantener una producción constante y se nos acumulará la pasta. ¿Y qué haremos entonces? ¡Pues gastarla! ¡¡Cómo sea!! Idealmente, metiendo edificios de producción extra que nos permita gastar los minerales que inevitablemente se nos volverán a acumular en el futuro. Aunque también es válido quemar esa pasta

sobrante a base de Command Centers o Depósitos de Suministro. Lo que sea, con tal de no tenerla acumulada. En serio, lo que sea.

¿Sabías que...?

Pese a lo que nos dijeron de pequeños, los participios *imprimido*, *proveído* y *freído* son formas verbales totalmente correctas. ¡Patatas freídas!

Y luego muchos dirán “A dos bases no hagas tantas barracas”, o “No saques tantas fábricas hasta no coger el 5º y 6º gas”, o “Es que, según mi BO, sólo debo hacer 4 barracas 1 fábrica y 1 starport”. Y tendrán razón. Pero vuelvo a insistir: no somos pros. Las BO's y los cálculos de abastecimiento están hechos por y para pros, asumiendo una producción constante; y nosotros no tenemos esa producción constante. Así que, si se te acumula mineral, gástalo cuanto antes. Spammea edificios de producción. E intenta evitar meter en cola de producción demasiadas unidades.

Obviamente, hay otros muchos aspectos que determinan el nivel de un jugador (el scout, el multitasking, el no quedarte supply...). Pero atendiendo a la proporcionalidad entre esfuerzo y resultados, creo firmemente que las 2 reglas de oro son los aspectos que más pueden mejorar nuestro juego.



MY BUILD ORDER IS A BIRD YOUR ARGUMENT IS INVALID

Mi consejo es que te decidas por una BO para cada match, y las practiques una y otra y otra vez. Es mucho mejor dominar una BO bien, que jugar muchas mal.

Como ya expliqué antes, todos deberíamos aspirar a acabar jugando una BO económica; es decir, que la salida estándar en todos los matches debería ser Barraca Expa sin gases.

Pero, como también expliqué antes, la salida Barraca Expa no es viable a todos los niveles. Pruébala, y si aún no te sientes tan seguro como para jugar así de económico, modifícala: saca 2 barracas adicionales antes de la expa... o coge gas y mete la fábrica antes... como te sientas más cómodo. Y conforme vayas mejorando, sintiéndote más cómodo y aprendiendo a parar all-ins, ve adelantando poco a poco cada vez más la expa, hasta llegar al Barraca Expa original.

Al final, tu BO debería prevenir cualquier guarrada que puedan intentar contra tu persona (Dark Templars, rush de Zerlings, Banshees, Oracles, Roach rush...) siendo lo más económica posible.



Como curiosidad, estas son las BO's estándar que suelo utilizar yo en cada match:

Terran vs Terran: Barraca Expa + presión 3 Rax Medevac

http://wiki.teamliquid.net/starcraft2/1_Rax_FE_into_3_Rax_Stim

Terran vs Zerg: Barraca Expa + presión con Hellion Banshee

[http://wiki.teamliquid.net/starcraft2/Rax_CC_1/1/1_\(vs._Zerg\)](http://wiki.teamliquid.net/starcraft2/Rax_CC_1/1/1_(vs._Zerg))

Terran vs Protoss: Barraca Expa + presión MMM min 10 (Bomber Style)

[http://wiki.teamliquid.net/starcraft2/Bomber%27s_1-Rax_FE_with_Slow_Gas_\(vs_Protoss\)](http://wiki.teamliquid.net/starcraft2/Bomber%27s_1-Rax_FE_with_Slow_Gas_(vs_Protoss))

OLA K ASE? WALLEA O K ASE?

Tema realmente peliagudo. Es obvio que contra Zerg, hay que wallear la rampa de tu main. Pero luego, hay gente que te asegurará que contra Terran y Protoss **no** hay que wallear (y te pasarán VOD's de partidas donde jugadores pro pierden por haber walleado). Luego, otros te insistirán en que **sí** hay que cerrar siempre (y te pasarán VOD's de partidas donde jugadores pro pierden por no haber walleado). De todo esto, yo saco una conclusión: haz lo que te salga de la polla.

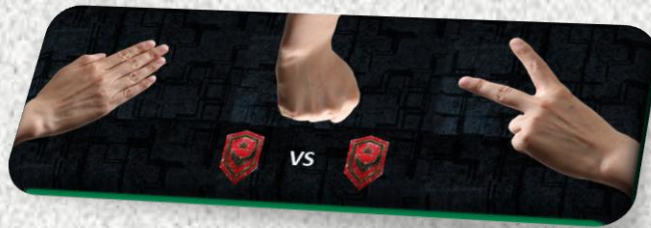
Personalmente, me gusta wallear. Acabo de ver a Lucifron jugando dos TvT en el *Acer TeamStory Cup*, y todos wallearon su rampa de la principal. Yo también, walleo siempre, sea el match que sea y sea el mapa que sea. Por las siguientes razones:



- La gente que defiende el no wallear, lo hace porque ante un push de tanques o de stalks con visión aérea, el wall puede molestarnos más que ayudarnos. Y tienen razón. Pero siendo pragmáticos... yo siempre salgo a barraca expa, por lo que la defensa principal estará en mi natural, no en mi main. Por lo tanto, el wall de mi principal no debería molestarme nunca; y si llega la situación en que me toca defender en la rampa de mi principal, es porque estoy bien jodido defendiendo a la desesperada... y en esos casos, siempre viene bien tener wall.
- Las únicas units con las que pueden pushearte muy temprano (antes de tener el bunker defensivo) son Zealots, Marine, Marauder, o Hellion. Y en todos esos casos, el wall ayuda muchísimo o simplemente es indiferente (contra Marine Marauder). Por lo que, o ayuda, o no importa; yo creo que renta wallear en estos casos.
- Si el scout enemigo aún no ha entrado en mi base, me gusta muchísimo wallear la principal antes de meter la expa o coger gases (en caso de que vaya a hacer una salida agresiva). Esto me retrasa unos segundos... pero creo que merecen mucho la pena, con tal de que el enemigo no sepa si salgo económico o agresivo. Condiciona mucho el juego del rival, a un coste muy bajo en mi opinión.

Pero vamos, insisto en la idea del walleo: haz lo que te dé la gana. Con lo que te sientas más cómodo.

TERRAN VS TERRAN



Para este match, aconsejo una cosa principalmente: paciencia.

Esta es la salida que suelo utilizar:

Barraca Expa + presión 3 Rax Medevac

http://wiki.teamliquid.net/starcraft2/1_Rax_FE_into_3_Rax_Stim

Independientemente de la salida que hagas, intenta jugar lo más safe posible, previniendo posibles drops o Banshees, y controlando todo el mapa que puedas para ver venir posibles pushes frontales con Tanques (en caso de ver venirlo, **debes** salir a defender lo más lejos posible de tu base, retrasándole todo lo que puedas).

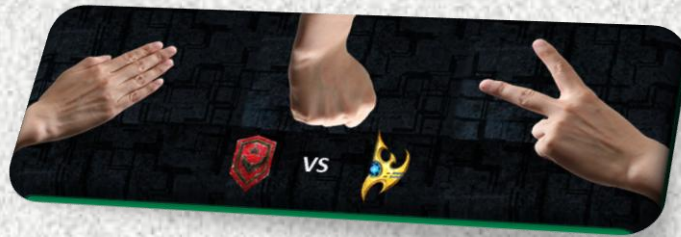
Este match puede jugarse, principalmente, de dos maneras: *bio tank*, o *mech*. Pero independientemente de cómo lo juegues, la idea siempre suele ser la misma: coger tus expas mientras impides o retrasas las de tu rival.

La principal ventaja del **bio tank** es la gran movilidad que proporciona. Abusa de ella: dropea, amenaza sus expas con pequeños grupos, controla el mapa (esto último es muy importante: no puedes dejar que tu rival se posicione cerca de ninguna de tus bases). No dejes que coja sus expas a base de harass y de presionar por varios frentes a la vez. Mucho cuidado con no tirarte y suicidarte sobre su army bien posicionado.



La ventaja del **mech** es ser bruto de cojones en enfrentamientos directos. Así que aprovéchate de ello, y fuerza enfrentamientos directos. Sal muy safe y defensivo al principio, o intenta harassear con Banshee o algún drop para mantenerle ocupado y asegurarte de que no pushea. Y en cuanto tengas asegurada la 2ª expa, comienza a avanzar poco a poco y con cuidado hacia sus expas. Oblígale a meterse en engages directos (donde tú tendrás la ventaja) para defender sus expas. Mientras, expande a placer a base de *Planetary*. Mucho cuidado con los drops que inevitablemente intentará tu rival, y con que no coja a tu army desplantado.

TERRAN VS PROTOSS



En este match, es brutalmente importante saber a qué unidades va el rival, y actuar en consecuencia.

Esta es la salida que suelo utilizar:

Barraca Expa + presión MMM min 10 (Bomber Style)
[http://wiki.teamliquid.net/starcraft2/Bomber%27s_1-Rax FE with Slow Gas \(vs Protoss\)](http://wiki.teamliquid.net/starcraft2/Bomber%27s_1-Rax_FE_with_Slow_Gas_(vs_Protoss))

Lo más normal es jugar este match a puro **bio + Medevacs**, añadiendo Vikings y/o Ghosts cuando sea necesario.

Para empezar, es necesario saber si el Protoss sale a una sola base, o coge expa. Mantén el SCV de scout (o envía otro si hace falta) hasta asegurarte de esto. Si en minuto 5:30 o 6 no ha cogido expa... keep calm and build Bunkers; que suene la alarma, pero no entres en pánico. Simplemente mete uno o dos Bunkers adicionales, bindéate unos cuantos curros para acudir y reparar cuanto antes, y mete alguna Torre extra para evitar Dark Templars, Voids u Oracles. Si consigues parar ese push (y no te has dormido produciendo curros), la partida debería ser tuya.

E insisto: la clave de este match es el reaccionar ante la composición de army del rival. Si ves unos pocos Colosos, necesitas Vikings (normalmente 6-8 suelen ser suficientes). Si ves muchos Colosos (4+), necesitas muchos Vikings (10+). Si ves High Templars, necesitas Ghosts. Es así de simple.

Si inicias un engage en algún momento de la partida, y resulta que hay Colosos pero no Vikings, o hay High Templars pero no Ghosts... date por jodido.

¿Sabías que...?

Muchos jugadores, antes de salir a pushear o de montar las unidades en una Medevac para hacer algún drop, tiran un scan encima de su ejército para localizar y matar a un posible Observer.

Pues existe un pequeño truco para ahorrarse ese scan: sitúa la cámara encima de ejército, y mueve su perspectiva con la rueda del ratón (de arriba a abajo); si tienes un Observer inmóvil encima, lo verás fácilmente. Si no ves ninguno, puedes ahorrarte el scan.

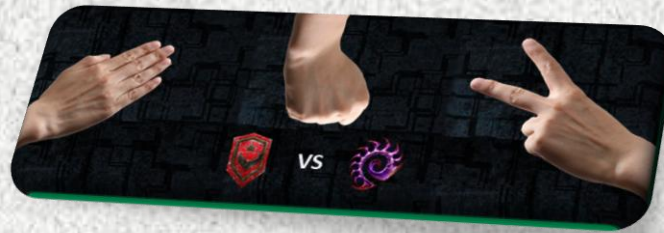


Y por el contrario, si consigues snipear/dejar sin energía (con lo segundo suele bastar, no te compliques) a los High Templars... o consigues que los Colosos caigan sin haber pegado muchos golpes a tu bio (gracias al *hit&run*)... ganarás el engage con casi total seguridad.

Además, al jugar a bio, tenemos una vez más la ventaja de movilidad. Abusa de ella: dropea, amenaza sus expas con pequeños grupos, controla el mapa.



TERRAN VS ZERG



La clave este match es no dejar al Zerg macrear libremente. Si dejas tranquilo durante media partida a un Zerg, te encontrarás de pronto jugando contra una economía bestialmente superior a la tuya, un chorreo de unidades zerg infinito, muy probablemente con un tier3 que no te esperas y [esto](#).

Esta es la salida que suelo utilizar:

Barraca Expa + presión con Hellion Banshee

[http://wiki.teamliquid.net/starcraft2/Rax CC, 1/1/1 \(vs. Zerg\)](http://wiki.teamliquid.net/starcraft2/Rax_CC_1/1/1_(vs._Zerg))

Las mecánicas de producción que tienen los Zerg son muy diferentes a las de Terran o Protoss. Si el Zerg centra su producción en curros, te va a destrozarte económicamente (las mulas no son suficientes). Si el Zerg centra su producción en ejército, va a sacar muchas más units que tú (los reactores no son suficientes). **Pero** si obligamos al Zerg a dividir su producción entre curros y army, no sólo su producción no será superior a la nuestra, sino que será incluso inferior. Y si a esto le sumamos que las mecánicas Zerg requieren de más atención que las de las demás razas, llegamos a la siguiente conclusión obvia: hay que putear al Zerg hasta que te desee una muerte lenta y dolorosa.

¿Sabías que...?

... durante buena parte de la beta de Wings of Liberty, las roach sólo ocupaban 1 de población? Era horrible.



Aconsejo presionar desde el principio con Hellion + Banshee, y luego ya decidir si tirar por *bio tank/mina* o por *mech*. Salir presionando de esa manera es muy safe y, aunque al principio puede costar un poco estar atento de los Hellions, las Banshees y tu propia base a la vez... es una manera perfecta para practicar la multitask.

Contra Zerg puede jugarse a *marine tank*, o *mech*. Ahora en HotS está poniéndose de moda el *marine mina* (básicamente como el *marine tank*, pero sustituyendo los Tanks por Minas); pero sinceramente, a no ser que tengáis mucha práctica y un multitasking muy bueno... aconsejaría mejor practicar el *marine tank* de toda la vida (siempre estáis a tiempo de añadir algunas Minas).

Para jugar a **marine tank**, hay que presionar continuamente, ya sea a base de drops o de pushes. Abusa de las Medevacs todo lo que tu multitasking te permita. Muy importante que nunca nos cojan con los Tanques desplantados: si dejas las units paradas, plántalos; si estás avanzando, lanza scans por delante y/o lleva un par de Marines bastante adelantados. Si ves que el Zerg está metiendo muchos Banelings o Roach, añade unos cuantos Marauder. Y cuando se nos eche encima, es imprescindible hacer tres cosas (en orden de importancia, aunque lo primordial son los dos primeros):



- Plantar todos los Tanques.
- Retroceder con los marines haciendo *hit&run* (y si los spliteas antes o después, mejor). Es una buena idea tener a los marines bindeados en una tecla aparte.
- Focusear a los Banelings e Infestors con los Tanks.

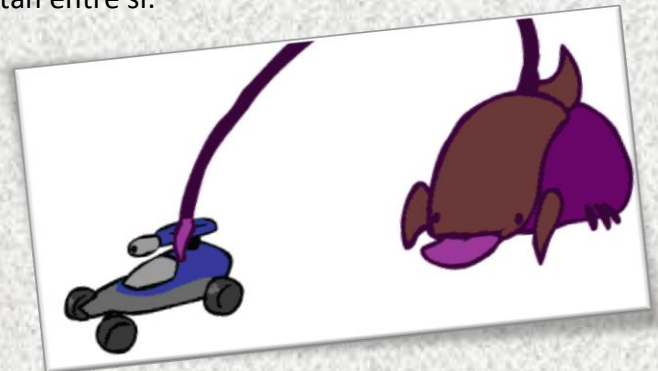
Y cuando la partida se alargue, hay que saber a qué tier3 va a tirar el Z. Si sospechas Ultras, céntrate en sacar Marauder. Si sospechas Broodlords, ponte a sacar Vikings como si no hubiera un mañana. El switch Zerg en late game es muy muy fuerte, así que no le des tranquilidad ni oportunidad para que abuse de ese aspecto.



Jugar a **mech** es seguramente más sencillo, una vez pasado cierta ventana de tiempo donde podemos ser relativamente vulnerables. Y esa ventana es precisamente tras la presión de Hellion Banshee, cuando aún no tenemos demasiadas Fábricas para producir units y debemos decidir muy cuidadosamente qué units sacar en primer lugar. La composición básica del mech es Hellbat + Tank + algún Thor + algunos Vikings (importantes estos últimos si no queremos

acordarnos de las madres de los Vipers). Pero si durante nuestra presión de Hellion Banshee vemos mucho Zerling y mucha Queen... es más que probable que esté transicionando a Mutas; en ese caso, nuestras primeras units deberían ser un par de Thors (y además plantar alguna torre y producir algunos marines de la rax) y algún Raven. Sin embargo, si lo que vemos con la presión son mucha Roach y/o Hidras, deberemos centrarnos en sacar algunos Tanks cuanto antes.

Y una vez hayamos superado ese momento de crisis en el que no sabemos si nos vendrán Mutas o algún push fuerte de Roach Hydra... lo único que tenemos que hacer es ir acumulando units mientras vamos cogiendo expansiones. Jugar mech tiene dos inconvenientes que, por suerte, se complementan entre sí: necesitaremos muchísimo gas (por lo que no sobrará el mineral), y la falta de movilidad nos dificultará mucho la defensa frente a multiataques. Esa falta de movilidad podemos compensarla precisamente gracias a ese mineral sobrante, plantando muchas más torres de lo normal, y convirtiendo en *Planetary Fortress* todas las expas que vayamos cogiendo (incluso la 2ª expa).



Así que, con la economía y la defensa estabilizadas, ya sólo nos queda acumular un 200 mech, que generalmente será mucho más fuerte que cualquier 200 Zerg. Tendremos que tener especial cuidado con no enfrentarnos a Broodlords sin haberlos visto antes, y sin tener nuestro grupo de Vikings y Thors preparados para el caso.

Al margen de que juguemos a bio tank o mech, hay que tener una cosa muy clara: los Zerg tienen reputación de regenerar su army **muy** rápidamente tras un engage. Y eso es verdad, pero con matices. Y es que efectivamente un Z puede sacarte de golpe y en un momento un montón de Zerlings tras perder un engage; pero seamos realistas: en late game, con tier3 en juego, los lings no suelen ser demasiado eficientes. Y regenerar el ejército con algo que no sean lings (Banelings, Roach, Hydraz, Ultras...) cuesta bastante más. Con esto quiero decir que, cada vez que ganemos un engage, tenemos que tirarnos para delante, a tirarle todas las expansiones que podamos. Porque si decide regenerar con lings, no va a poder defender demasiado. Y si decide regenerar con algo más caro, no lo va a tener instantáneamente... así que debería darnos tiempo a tirarle al menos una expa. Eso sí: en cuanto veamos que empiezan a salir esas unidades más costosas, retrocedemos antes de que sea demasiado tarde. Pero es importante castigarle al menos una expansión (siempre y cuando sea posible) cada vez que le ganemos un engage.



PRESIÓN HELLION-BANSHEE

Esta presión es típica contra Zerg, y es una salida muy muy segura... ¡pero si no tenemos cuidado, puede costarnos la partida!

Lo primero y principal es definir el objetivo de esta presión. ¿Matar curros? ¿Matar lings? ¿Matar reinas? **NO**.

- 1- Evitar que el creep se expanda demasiado.
- 2- Scoutear a qué units está saliendo el Z, y cuándo coge la 3ª base.
- 3- Retrasar todo lo posible esa 3ª base (o su mineo óptimo).
- 4- No dejarle dronear tranquilamente, al obligarle a sacar units para defender/plantar su 3ª base.
- 5- Poder plantar tu 3ª base a salvo de pushes de lings o roaches.

Estos son los objetivos de esta presión. Conseguir estos cinco puntos mientras no descuidas tu producción y tu macro no es fácil... pero con un poco de práctica, puede conseguirse sin problemas. Y entonces, los Hellions y Banshees salen **muy** rentables.

¡Pero cuidado! Como los arriesgues demasiado y los pierdas (por ejemplo, intentando entrar en la natural o incluso en la main), te encontrarás con un grave problema. Y no será sólo que obviamente no los habrás rentado... sino que además te encontrarás en una posición en la cual no podrás scoutear qué está haciendo el Z, por lo que coger 3ª base será bastante arriesgado (y además, como te la pushee, seguramente no tendrás suficientes units para defenderla). Desastre total. Así que es imprescindible **no perder estas unidades** bajo ningún concepto.



AGRADECIMIENTOS

Pues este es el fin de todo este desvarío. Espero que a alguien le haya sido útil.

Insisto en que todo esto no han sido más que ideas subjetivas, opiniones, de mi forma de entender el juego. Es muy posible que dentro de unos meses cambie de opinión en algunos aspectos, vuelva a leer esto y me pregunte “¿Pero cómo cojones fui capaz de decir esta tontería?”. No sería la primera vez que me ocurre. Pero en fin... así es internet: el saco de mierda y desinformación más enorme que puedes echarte a la cara.

Gracias a todos los colegas que me habéis ayudado con esto, ya haya sido directamente o vía entrenamientos, risas, sesiones de theorycraft y lágrimas. Gracias a los miembros del Team Insane Revenge por ayudarme y aguantarme, y en especial a Silent por tooodo el curro que se está pegando para montar lo que está montando.



Podéis encontrarnos en la página del clan [Team Insane Revenge](#), en la página de [Starcraft-Esp](#), [Primal Gamers](#) o, muy pronto®, en la de [Supply Zero](#).

Y obviamente, gracias a ti por haber llegado hasta aquí.



GL HF

STARCRRAFT III



Team Insane Revenge

