



HEART OF THE SWARM - GUIA PROTOSS VS TERRAN

# Indice

1. Información.
2. Build Order.
3. Exploración (Scouting).
4. Transiciones.
5. Pros y contras.
6. Consejos.
7. Mapas favorables.
8. Replays

Autor: Manuel 'Silent' Ábalos



## 1. Información

Esta build permite sacar Colosos y doble mejoras lo más rápido posible para poder transicionar a late game con una ventaja en upgrades y tech superior al rival Terran.

## 2. Build Order

### Rain's 1gate FE

9 – Pílon

13 – Acceso

15 – Asimilador

16 – Pílon

18 – @100% Acceso, comenzar a construir Núcleo cibernético

19 – Fanático

22 – Pílon

24 – @100% Núcleo cibernético, sacar un Acechador e investigar Portal de distorsión (Warpgate research)

29 – @400 Minerales, construir Nexo

@100 Gas, sacar Núcleo de nave nodriza (Mothership core) y segundo asimilador

@100 Gas, construir Instalación robótica

@100 Gas, sacar un Centinela y dos Accesos

@100% Instalación robótica, sacar Observador

@100% Observador, sacar segundo Observador, Bahía robótica, 2 Forjas, y 2 asimiladores

@100% Forjas, investigar +1 armas/+1 armaduras

@100% Bahía robótica, investigar Lanza térmica extendida y sacar una constante producción de Colosos

@100% Primer Coloso, construir Consejo crepuscular

@100% +1 armas/+1 armaduras, investigar +2 armas/+2 armaduras, y añadir tres Accesos



Punto de referencia: @100% +1 armas/+1 armaduras (@10:30), deberías de tener alrededor de 55 Sondas, 1 Centinela, and 2 Colosos

### 3. Exploración (Scouting)

Esta build es muy segura, por lo que te permite tener suficientes unidades en early game para explorar o para defenderte, permitiendo incluso ahorrar el scout con la sonda en los primeros minutos de la partida.

Si el Terran envía un Segador (Reaper) a tu base defiéndete con tus primer Fanático o Acechador y usa tu Núcleo de nave nodriza (Mothership core) para explorar alrededor de tu base. En el caso de que no te envíe un Segador a tu base entonces presiona con tu Fanático, Acechador y Núcleo de nave nodriza para obtener algo de información de su build.

Aunque puedes ahorrarte en early game el scout con la sonda, en mid game el scout es muy importante. Si sabes que el Terran está preparando algún tipo de Widow Mine drop (drop de Minas viudas) o Átropos (Banshees) saca Observadores algunos Acechadores y ponlos defender tu línea de minerales. Estate preparado para usar la habilidad del Núcleo de nave nodriza llamado Sobrecarga de fotones (Photon Overcharge) en el Nexo si el Terran realiza el drop. Retrasa la producción de Colosos para sacar más unidades hasta que estés a salvo de las agresiones del Terran si es necesario.

### 4. Transiciones

Esta build está orientada a macro, por lo que jugar a un estilo de partida larga es crucial.

Contra un estándar composición Bio, Bio/Mine o Bio/Hellbat del Terran expándete a una tercera base tan pronto cuando consigas tu tercer coloso y transiciona a Fanáticos con carga, Arcontes y Altos templarios con la habilidad de Tormenta psiónica investigada. Añade tantos Accesos como tu minerales te permitan. También la habilidad Traslación (Blink) es una buena investigación que priorizar contra un estilo de Terran que realiza muchos drops en mapas de larga distancia entre tu base principal y tu tercera base.

Contra una composición Mech expándete a una tercera base y comienza la producción de Inmortales. Tu composición de ejército ha de estar compuesto por Inmortales, Arcontes y Altos templarios mientras estas a tres bases, y concéntrate en mejorar el +3 armas/+3 armaduras antes de que el Terran llegue a su máximo de población. Añade tantas Bahía robóticas como tu gas te lo permita.



## 5. Pros y Contras

Esta build es segura contra las primeras agresiones del Terran permitiéndote jugar a un estilo de macro game, con colosos y rápidas mejoras, al igual que te permite ayudarte a defender de drops y harrass del rival. Con una gran rápida investigación de las mejoras y ventaja en tech puedes transicionar tranquilamente a late game.

## 6. Consejos

- Utiliza la habilidad Aceleración cronos (Chronoboost) sobre Nexo para acelerar la producción de sondas para acelerar tu economía.
- Utiliza tus primeras unidades defensivas si el rival te envía Segadores, o realiza un agresivo scout con tus unidades defensivas en el caso de que el Terran no haya sacado Reaper al principio de la partida.
- Envía tu primer Observador directamente a la base del Terran para comprobar si está saliendo algún tipo de Widow Mines harass o esta techeando con un normal Bio timing.
- Retrasa tu tech y producción de Colosos si el rival va a realizar algún tipo de agresión con drop o algún ataque en early game. Para ello concéntrate e invoca más unidades, saca Observadores y colócalos defensivamente para mantener tu ventaja económica.
- Únicamente invoca unidades antes de que tu primer coloso salga si tu oponente está jugando agresivamente.
- Si tu rival no realiza ningún ataque en early game, siempre prioriza tu economía y techea para sacar más unidades.
- Nunca subestimes el poder de convertir tu Nexo con la habilidad Sobrecarga de fotones. Por lo menos, es una forma de asustar al rival de los drop y sobre todo si tu ejercito esta fuera de posición.
- Contra drops tempranos, elimina las Medevacs con tus Acechadores.
- No olvides de usar la habilidad Distorsión Temporal del Núcleo de nave nodriza contra cualquier tipo de dos base Bio timing para mantener tus colosos a salvo.



## 7. Mapas favorables

Esta build es un fuerte estilo de macro, por lo que en los mapas más grandes es más sencillo de defender una tercera base.

- Bel'Shir Vestige
- Whirlwind
- Newkirk Precinct
- Star Station
- Daybreak
- Korhal City

## 8. Replays

**Rain performing this build against Gumiho on Daybreak (Set 3) in the 2013 Season 2 GSL:**

<http://www.gomtv.net/2013wcs1/vod/72029>

**Rain's 1gate FE Tutorial Replay vs a Very Easy AI:**

<http://drop.sc/325695>