



HEART OF THE SWARM - GUIA PROTOSS VS PROTOSS

Indice

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

Autor: Manuel 'Silent' Ábalos



1. Información

Esta build abre con cinco Acechadores para realizar una presión temprana al rival permitiendo poder explorar y saber que está haciendo en su base.

2. Build Order

Nota: Esta es una build que no te permite tener una producción constante de sondas debido al alto gasto de minerales que se realiza en early game. El supply que se indica en la siguiente son los exactos pero en donde se ha de cortar la producción de sondas durante unos segundos no se ha indicado. Para una máxima optimización de esta build se recomienda ver las replays recomendadas en esta guía.

Hwangsin's Stargate Expand

9 – Pílon

13 – Acceso

15 – Asimilador (x2)

16 – Pílon

17 – @100% Acceso, construir Núcleo cibernético y poner dos sondas en cada Asimilador (un total de cuatro sondas recogiendo gas)

18 – Segundo Acceso

20 – @100% Núcleo cibernético, sacar un Acechador e investigar Portal de distorsión (Warpgate research) y poner una sonda más en cada Asimilador (un total de seis sondas recogiendo gas)

22 – @100 Gas, sacar Núcleo de nave nodriza (Mothership core)

24 – Pílon

24 – @100% Segundo Acceso, sacar dos Acechadores

@100% 2nd and 3rd Acechador, sacar otros dos Acechadores

@150 Gas, construir Portal estelar

@400 Minerales, construir Nexo

@100% Portal estelar, sacar Oráculos o Fénix, dependiendo de la información que hayamos obtenido en nuestro scout



Punto de referencia: Cuando tu Portal estelar termine (@6:30), se debe de tener 24 Sondas, 5 Acechadores, y un Núcleo de nave nodriza.

3. Exploración (Scouting)

Debido al poco income de minerales que obtenemos, no te puedes permitir el lujo de usar una sonda para explorar. Por lo tanto toda la exploración que se obtenga se realizara con los Acechadores que sacamos en los primeros comienzos del juego.

Hay que ser activo con nuestros tres primeros Acechadores, explorar nuestra base natural, tercera y áreas próximas para prevenir de Pilonos proxy cerca de tu base. Además, con nuestro ejército podemos ir a la base del rival para obtener información, saber si se está expandiendo y para saber que build está haciendo el rival con la ayuda de nuestros cinco Acechadores y dándonos visión de la base del rival gracias al Núcleo de nave nodriza para poder así reaccionar de acuerdo con el Portal estelar en mid game.

- Si tu oponente se está expandiendo rápidamente, entonces saca un Oráculo de tu Portal estelar y mientras presionas con tus Acechadores, utiliza el Oráculo para hacer daño en su base principal.

- Si tu oponente tiene bastantes Centinelas, entonces trata de eliminarlos y que fuerce algunos campos de fuerza (force field) para defender su rampa.

- En ese caso, lo más probable que tenga una Instalación robótica escondida en su base.

- Sin embargo, también es posible que el rival este construyendo algún Portal estelar en su base.

- Si tu oponente tiene una Instalación robótica. entonces saca uno o dos Oráculos para intentar eliminar sondas de su base.

- Si tu oponente tiene un Portal estelar, saca Fénix constantemente y posiciona tus unidades defensivamente para defenderte de sus Oráculos.

- Si tu oponente construye un Santuario tétrico entonces saca un Oráculo para defenderte en el caso de que vaya a sacar Templarios tétricos (DTs).

- Puedes sacar unos tres o cuatro Fénix para tener un control del mapa y presionar al rival con ellos, posteriormente transiciona a Rayos del vacío (Void Ray) e Inmortales para defenderte de un posible Blink (Traslación) del rival.



3. Transiciones

Esta build para transicionar a un juego a macro game es muy fácil. Sin embargo la composición que has de tener en un juego a macro depende de la composición de tu rival.

Si el rival se mantiene a una sola base durante mucho tiempo entonces saca un par de Accesos adicionales, invoca unidades constantemente y prepárate para defender tu base natural con la ayuda de algunos Rayo del vacío, Acechadores, posibles Inmortales si puedes y utiliza la habilidad Sobrecarga de fotones del Núcleo de nave nodriza (Mothership core) en tu Nexo.

En partidas de macro Portal estelar (Stargate) vs Portal estelar (Stargate), es importante tener dos Portales estelares y sacar constantemente Fénix y construye una Baliza de flota e investiga Cristales de pulso de aniones (mejora de rango de los Fénix).

En partidas de macro Portal estelar vs Robotica, usa tus Fénis u Oráculos para conseguir ventaja económica mientras transiciones a Sky-toss o a Fénix/Blink all-in.

En partidas de macro Portal estelar vs Consejo crepuscular (Twilight) defiéndete de un posible agresión de Blink o Templarios tétricos transicionando a Rayos del vacío/Inmortal para defenderte o a puro Sky-toss.

4. Pros y Contras

Esta build es segura permitiendo tener un control del mapa con cinco Acechadores al principio de la partida para ayudarnos a prevenir agresiones temprana y poder explorar la base de nuestro rival. Una vez que realices una presión temprana con los primeros Acechadores en la base del rival para obtener información de que está haciendo puedes transicionar a Portal estelar enfocando la partida a macro game.

El rival podría acosar tu base principal con Oráculos mientras estas explorando el mapa con tus primeros Acechadores. Ten cuidado y se agresivo cuando tu puedes ser agresivo.

Esta build requiero mucho scout para ser ejecutada correctamente.

5. Mapas favorables

Esta build es un fuerte mapas pequeños en el que tu puedes usar tus Acechadores para explorar más fácilmente el mapa y obtener información de la



Team Insane Revenge - Guía Protoss vs Protoss

base del rival. Independientemente puede ser utilizada esta build en cualquier mapa con un gran efecto.

- Bel'Shir Vestige
- Daybreak
- Neo Planet S
- Newkirk Precinct
- Star Station
- Whirlwind

6. Replays

Mid Masters Example Replay:

<http://drop.sc/329230>

Hwangsin's Stargate Expand Tutorial Replay vs a Very Easy AI:

<http://drop.sc/327542>