

### 1000 Consejos [TL]

Créditos: Nace este artículo de la traducción del hilo 1000 Tips del Foro de [TeamLiquid](#) realizada en el [Foro Oficial del SC2](#) titulado homónimamente como 1000 consejos [TL].

Traducción realizada por los amigos [PyroStar](#), padre de esta iniciativa, [Didaco](#), [Vaklav](#), [Kharn](#), [Diógenex](#), [McArrón](#), y [Laguna](#), actuando yo mismo como mero recopilador y "editor" del mismo.



Autor: [Redraven](#)

13-08-2011

DENTRO

#### 002 G Patrullar con tus unidades ...

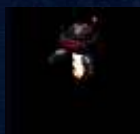
Patrullar con tus unidades también las pone en auto-ataque, de esta forma, por ejemplo, puedes patrullar con tus marines alejándolos de los pestelings para una micro efectiva.



Click sobre la imagen para post original en inglés.

#### 003 T Los Robots de Defensa ...

Los **Robots de Defensa de Punto** de los **Cuervos** Terran también interceptan los disparos de los **Señores de la prole**, evitando así la aparición de *broodlings*.



**Nota** A partir del **parche 1.3.3** este Tip ya **NO** es válido

#### 004 Z El Crecimiento fúngico impide ...

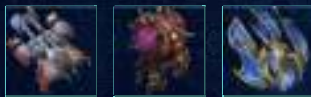
El **Crecimiento fúngico** impide las habilidades de movimiento (carga, translación, enterrar) pero no impide el uso de tormentas, retroalimentación, fungal, PEM...



#### 005 G El truco del desembarco: ...



El truco del desembarco: Pulsar la tecla de desembarco y luego hacer click en un **medevac/superamo/prisma** hace que este desembarque sus unidades aunque esté en movimiento. También se puede hacer con muchas naves de carga manteniendo pulsado shift.



#### 006 G PEM y Crecimiento Fúngico ...

PEM y Crecimiento Fúngico revelan unidades invisibles, para revelar un observador protoss se puede castear un PEM/fungal debajo de éste. (la peana de unidades aéreas ayuda). PD: El fungal también revela unidades enterradas.



#### 007 G Tanto el Crecimiento fúngico ...

Tanto el Crecimiento fúngico como las Tormentas matan larvas (esto puede ser un harrass muy bueno en ZvP y ZvZ). (``Me gustaría añadir aquí que los erabiones con llama azul también desintegran las larvas``)

#### 008 Z Para invocar varios terrans ...

Para invocar varios terrans infestados ``instantáneamente`` pulsa mover a un sitio y manteniendo shift pulsado invoca tantos terrans como quieras/puedas.

#### 009 Z El impacto de los ...

El impacto de los broodlings aumenta su daño con las mejoras de ataques aéreos, el de los broodlings con el ataque terrestre cuerpo a cuerpo, el de los terran infestados con el terrestre de rango.

#### 010 Z Los broodlords inflingen daño ...

Los broodlords inflingen daño tanto con el impacto del broodling como con sus ataques.

#### 011 G /Dance hace que los ...

/Dance hace que los marines, zerlings o fanáticos se pongan a bailar.

#### 012 G /Dance funciona también con ...

/Dance funciona también con otras unidades (escribe /dance en la barra de diálogo para activarlo)

#### 013 TvP Cuando emplees tormentas psiónicas ...

Cuando emplees tormentas psiónicas y fanáticos contra unidades biológicas, lanza la tormenta justo detrás de las unidades enemigas y no encima. El enemigo tendrá que retirarse de todas formas para evitar los fanáticos, con lo que harán más daño.

#### 014 P Las tormentas no matan ...

Las tormentas no matan a las alucinaciones instantáneamente.

#### 015 TvP El gravitón del Fénix ...



El gravitón del Fénix puede levantar un inmortal atacado por los cañones de 250 mm del Thor, salvando la unidad.

**016 Z Cuando tienes la guarida ...**

Cuando tienes la guarida puedes generar biomateria con el overlord, permitiendo que los tumores se expandan a su máxima distancia nada más finalizar la regeneración, doblando así la velocidad de expansión de tu biomateria.

**017 G Al principio del juego ...**

Al principio del juego puedes bloquear permanentemente una veta de mineral de tu oponente con una sonda, si la pones a recolectar y pulsas ``stop`` justo antes de terminar. Puedes hacerlo repetidas veces.

**018 P Un campo de fuerza ...**

Un campo de fuerza (forcefield) bloquea la construcción o el aterrizaje de un edificio, i por lo que puedes retrasar una expansión con campos de fuerza!

**019 ZvP Los acechadores, por defecto, ...**

Los acechadores, por defecto, disparan primero a las unidades de tierra, así como los Thor lo hacen primero contra las aéreas. Por tanto, matar acechadores con mutas es más fácil si tienes algunos zerlings para distraer el fuego enemigo.

**020 G Colocando edificios en la ...**

Colocando edificios en la línea de minerales se puede evitar que los trabajadores rodeen las vetas de mineral, previniendo que empleen rutas más largas, y haciendo tu extracción de mineral ligeramente más eficiente.

**021 G A la hora de ...**

A la hora de emplazar tus edificios defensivamente, uno de los criterios fundamentales es bloquear el camino de las unidades hostigadoras (erebiones, zerlings, banelings, etc.) sin dificultar tu propio movimiento.

**022 Z Si tienes problemas gastando ...**

Si tienes problemas gastando tu dinero, inyecta más, construye más y expándete más (o construye dobles criaderos para aumentar la macro).

**023 T Con la partida muy ...**

Con la partida muy avanzada, si eres terran puedes construir comandos orbitales para recolectar con mulas en lugar de usar VCE, permitiéndote un mayor tamaño máximo de ejército sin dañar tu economía.

**024 G Para matar o herir ...**

Para matar o herir a un trabajador que esté haciéndote scout, selecciona tus trabajadores más cercanos cuando pase, y pulsa a+mover en el momento justo para poder rodearle. Usa los edificios y vetas de mineral en tu beneficio. Para escapar de la encerrona, mándalo a recolectar minerales.

**025 Z Mueve tus zerlings más ...**

Mueve tus zerlings más allá de las tropas enemigas antes de atacar. De esta manera conseguirás rodearles más rápidamente.

**026 G También se pueden encadenar ...**



También se pueden encadenar los rallypoints (o puntos de destino) con la tecla shift, lo que puede ser útil para mejorar una ruta hacia un destino o diseñar el despliegue de superamos.

#### 027 G Cuando quieres enviar tus ...

Cuando quieres enviar tus nuevas unidades junto con el resto de tu ejército, las unidades antiguas tienen la costumbre de morirse, dejando a tus nuevas unidades en la puerta de su edificio. Puedes usar el botón shift y marcar un segundo punto de destino de reserva (original + imagen)

#### 028 G Usa ``mantener posición`` cuando ...

Usa ``mantener posición`` cuando quieras atacar una línea de minerales con unidades de melee sin que se acerquen a las defensas estáticas. Un ejemplo típico es conseguir que los zerlings se mantengan lejos de un reptador de espinas.

#### 029 ZvP Un protoss que vaya ...

Un protoss que vaya a portal estelar y expansión cuando se enfrente a un zerg debería usar como mucho un ``cronoboost`` (aceleración) en su núcleo cibernético. Si el núcleo ha dejado de ``girar`` antes del minuto 5:55 el rival probablemente no ha construido un portal estelar todavía. (n. del t.: este consejo no lo he entendido, y puede que esté mal traducido)

#### 030 ZvP Puedes deducir la construcción ...

Puedes deducir la construcción de un portal estelar ligeramente retrasado mirando el número de unidades de gateway (unidades de portal). Si va a portal estelar, debería tener entre 5 y 7 unidades para el minuto 7:30, mientras que si va a unidades de tierra debería tener al menos 8. En general, ver el consejo #274.

#### 031 G Cuanto peor sea tu ...

Cuanto peor sea tu rival, más generales serán los detalles en los que deberás fijarte para interpretar su juego, pues raras veces ejecutarán aperturas o desarrollos óptimos.

#### 032 Z Son necesarios dos crecimientos ...

Son necesarios dos crecimientos fúngicos para matar un observador, un trabajador, un zerling o un marine (por mencionar algunos). ( Puntos de vida del observador:60, daño del crecimiento fúngico:36)

#### 033 Z Puedes combinar los terran ...

Puedes combinar los terran infestados con los crecimientos fúngicos para realizar excelentes ataques sobre terrenos a distinta cota (ver también consejo #32)

#### 034 Z Si mandas crear tus ...

Si mandas crear tus primeros infestadores cuando la investigación de las glándulas patógenas está por encima de 30/80, tus infestadores saldrán con 75 de energía (nivel que se alcanza más rápido que si los creas antes de rebasar los 30/80)

#### 035 G La saturación óptima de ...

La saturación óptima de trabajadores en minerales se alcanza con 16 trabajadores por base, y la saturación máxima con 24.

#### 036 TvZ Cuando atacas una base ...

Cuando atacas una base zerg con tanques, puedes seleccionar un tanque, hacer clic derecho sobre la posición a la que quieres llegar y luego pulsar shift+E. El tanque irá hacia ese destino y se pondrá en modo asedio, liberándote tiempo para posicionar el resto de tu ejército. Utilizo esto mucho.



**037 ZvP La mayoría de supervisores ...**

La mayoría de supervisores van a estar con máxima energía, por lo que durante una batalla, lanza la retroalimentación sobre los supervisores y luego manda tus templarios tétricos para pasar un buen rato (hacer retroalimentación sobre un supervisor con máxima energía lo mata).

**038 G Siempre di gl hf, ...**

Siempre di gl hf, gg y procura hablar con tu oponente durante el juego. Un poco de charla trivial hace maravillas para mejorar tus sensaciones frente al juego.

**039 TvZ Los infestores enterrados pueden ...**

Los infestores enterrados pueden lanzar terran infestados sobre un grupo de tanques en modo asedio, haciendo que éstos se destruyan mutuamente por el daño de área. Descargar unidades baratas (zerlings) sobre los tanques tiene el mismo efecto.

**040 P Las tormentas psiónicas también ...**

Las tormentas psiónicas también dañan a las unidades invisibles

**041 G La macro es más ...**

La macro es más importante que la micro. ¡Céntrate siempre primero en mejorar tu macro, y luego tu micro!

**042 Z Los zerlings solitarios, enterrados ...**

Los zerlings solitarios, enterrados por el mapa en lugares de elevado tránsito, son una excelente herramienta de scout.

**043 TvP Atacar con los colosos ...**

Atacar con los colosos haciendo focus sobre el centro de una biobola, en lugar de usar a+mover hacia ella es la diferencia entre disparar a tres unidades o disparar a 6.

**044 P Para grandes grupos de ...**

Para grandes grupos de acechadores con blink (traslación), encadena las órdenes de mover, traslación (por ejemplo, subir a un desnivel) y mover otra vez para conseguir una transición fluida.

**045 T La disposición y movimiento ...**

La disposición y movimiento de los tanques es muy importante. Nunca levantes el modo asedio en todos tus tanques a la vez. Solapa sus radios de disparo para maximizar su efectividad.

**046 TvZ Con una colocación perfecta, ...**

Con una colocación perfecta, una sola reina puede bloquear el paso de erebiones en la mayoría de rampas.

**047 Z ``Violación pesteling``: Si usas ...**

``Violación pesteling``: Si usas zerlings y pesteling (baneling), envuelve a tu oponente colocando tus zerlings alrededor o detrás suya, y luego introduce los pesteling desde el frente.

**048 Z Sé cuidadoso al usar ...**



Sé cuidadoso al usar atacar+mover con los pesteling, puedes malgastarlos accidentalmente contra unidades rezagadas o desperdigadas, y tendrán un efecto más dañino si impactan contra un grupo compacto de enemigos. Para detonarlos, utiliza atacar+mover o pulsa la tecla ``explotar``.

**049 G Ten presente la extensión ...**

Ten presente la extensión de tu frente de batalla. Si estás defendiendo o en desventaja numérica, intenta reducir el ancho del frente para ganar tiempo y equilibrar la potencia de fuego. Pégate a las paredes y usa las líneas de minerales para reducir la superficie de ataque. Si estás en ventaja numérica procura batallar en campo abierto e intenta rodearle para maximizar el frente.

**050 T Si quieres desplegar tus ...**

Si quieres desplegar tus tanques en modo asedio todos a la vez: 1) asígnales un grupo de control. 2) muévelos a todos. 3) presionando shift, selecciona uno de ellos y muévelo. 4) repite la operación varias veces con otros tanques. 5) selecciona el grupo de control de los tanques. 6) Presiona shift y ``modo asedio``.

**051 G Puedes hacer que los ...**

Puedes hacer que los trabajadores atraviesen unidades en mantener posición en un cuello de botella clickeando en los minerales fuera de tu base (o vice versa).

**052 ZvZ Contaminar detiene la producción ...**

Contaminar detiene la producción de larva de los criaderos y para la habilidad de inyectar larva de la reina. (Hace buen combo con el consejo 7)

**053 T Puedes activar una Torre ...**

Puedes activar una Torre Xel'Naga con un segador en Cavernas Xel'Naga (o un mapa con una plataforma similar al lado de la torre) y después saltar sobre la plataforma sin desactivar la torre, de modo que tienes control de la torre sin tener una unidad abajo para mantenerlo.

**054 ZvZ Puedes esconder una Oruga ...**

Puedes esconder una Oruga Nydus debajo de un superamo enemigo (Si lo has hecho correctamente no será capaz de verlo en el minimapa).

**055 Z Un Zergling enterrado en ...**

Un Zergling enterrado en la expansión enemiga no sólo va a ver cuando se expande tu oponente, sino que bloqueará su edificio y forzará un scan (detección). Un superamo echando biomateria y un Zergling enterrado debajo frecuentemente acabará con el enemigo teniendo que matar al superamo, esperar a que la biomateria desaparezca y usar alguna fuente de detección para matar al Zergling, retrasando la expansión aún más. También es posible enterrar pestelings en la línea de minerales antes de que tu oponente expanda y cuando venga a saturarla mates muchos trabajadores.

**056 P Arcontes con +2 de ...**

Arcontes con +2 de ataque matan multiples trabajadores de un ataque si la base está bien saturada.

**057 P Si usas ``Retirada en ...**

Si usas ``Retirada en masa`` en espacio muerto, las unidades serán transportadas a la superficie terrestre más cercana.

**058 P Los interceptores se benefician ...**

Los interceptores se benefician de +Ataque y +Defensa aéreas.



**059 G    A pesar de lo ...**

A pesar de lo que dijo Day9 en un anterior Daily, nunca dejes terminarse un bunker.

**060 ZvP    Controla un coloso con ...**

Controla un coloso con Parásito Neural, y úsalo para destruir Campos de Fuerza.

**061 P    Tener visión permite poder ...**

Tener visión permite poder invocar en terreno elevado.

**062 G    Negar visión no para ...**

Negar visión no para invocaciones empezadas con anterioridad (o ataques nucleares)

**063 G    Puedes clicar los geysers ...**

Puedes clicar los geysers y ver cuantos trabajadores hay en ellos, puesto que hay un contador en ellos. Así que si estás dudando en si tienes 3 o 4 trabajadores en el geyser, clickea en el extractor/refinería/asimilador.

**064 TvP    Usar el proyectil PEM ...**

Usar el proyectil PEM en tus propios Cruceros de Batalla elimina el daño potencial de la retroalimentación.

**065 Z    ``Hatch-first`` (Sacar un criadero ...**

``Hatch-first`` (Sacar un criadero en la expansión antes que la piscina) ocurre sobre ~2:00-2:15

**066 Z    Los Zerg pueden añadir ...**

Los Zerg pueden añadir huevos en metamorfosis a un grupo de control para tener refuerzos más fácil.

**067 Z    Coloca un punto de ...**

Coloca un punto de reunión para cada Superamo individualmente (incluso via minimapa) o acabarán enfrente de tu base siendo pasto.

**068 G    Por defecto, F1 selecciona ...**

Por defecto, F1 selecciona un trabajador libre mientras que Ctrl+F1 selecciona todos los trabajadores libres. Mantener pulsado Ctrl+F1 al principio de la partida te permitirá tener todos los trabajadores seleccionados instantáneamente.

**069 G    /animar funciona para las ...**

/animar funciona para las mismas unidades que /bailar. Todo depende del lenguaje, para la versión alemana es /jubeln y /tanzen.

**070 Z    Reptadores de espinas y ...**

Reptadores de espinas y Reptadores de esporas no pueden formar un muro sólido.

**071 Z    Puedes crear un mudaling ...**



Puedes crear un mudaling desde el supervisor en una Torre Xel 'Naga para que dé visión de la torre mientras dure.

**072 ZvP Se necesitan 4 Crecimientos ...**

Se necesitan 4 Crecimientos Fúngicos para matar a un Acechador, 8 para matar a un Coloso, 6 para matar a un Rayo del Vacío. Con mass Cucarachas y +8 Infestadores, teóricamente se mata una Bola de la Muerte en 36 segundos!!! (En serio, no se a que vienen los signos de exclamación)

**073 TvZ El Crecimiento Fúngico básicamente ...**

El Crecimiento Fúngico básicamente elimina la curación de las Medevacs.

**074 Z Puedes enterrar un Pesteling ...**

Puedes enterrar un Pesteling (con Enterrar y explotar en edificios en automático) en el borde de una expansión para destruir una expansión al instante [son necesarios 3 Pestelings]

**075 G Si tu oponente está ...**

Si tu oponente está siendo inusualmente hablador en un partida de liga, puede que esté tratando de distraerte para colarte un cheese. Escoutea en todos los sitios!

**076 G Pulsar C hace que ...**

Pulsar C hace que el trabajador seleccionado lleve los minerales/gas que lleve en ese momento. Siempre pulsa C cuando vayas a transferir trabajadores o vayas a ponerlos en el gas para no perder los minerales que lleva.

**077 Z Corrupción aumenta el daño ...**

Corrupción aumenta el daño que reciben las unidades afectadas por Crecimiento Fúngico en 10, tanto para ligeros como blindados.

**078 G Considera el posicionamiento de ...**

Considera el posicionamiento de tu ejército aunque no estés atacando o defendiendo activamente - Puede que quieras estar en una buena posición para defenderte de drops, harrasses o simplemente control del mapa. Cuanto mejor control tengas del mapa, mejor deberías ser capaz de posicionar tu ejército.

**079 G Posicionando tu ejército y ...**

Posicionando tu ejército y amenazando la expansión de tu oponente (probablemente su 3era-6ta base) puede forzar a tu oponente en late game a enfrentarte en un cuello de botella, dandote ventaja de posicionamiento.

**080 Z Cuando estés persiguiendo unidades ...**

Cuando estés persiguiendo unidades enemigas con Mutaliscos, muevete MÁS ALLÁ de sus unidades y pulsa Mantener Posición cuando estés en rango. Los Mutaliscos atacarán antes de pararse. Inmediatamente después de que ataquen, muevete de nuevo. Usando este truco, puedes atacar y moverte casi tan efectivamente como los Fénix!

**081 Z Una cucaracha enterrada con ...**

Una cucaracha enterrada con la mejora de garras tuneladoras sólo sufre 1.7 DPS (daño por segundo) si se le lanza un crecimiento fúngico.

**082 TvT Si destruyes un edificio ...**



Si destruyes un edificio de producción enemigo (barraca/fábrica/puerto estelar) dotado de anexo, puedes colocar tus propios edificios de producción junto a ellos, y los anexos funcionarán para ti.

**083 G Si disparan un misil ...**

Si disparan un misil rastreador contra una de tus unidades, puedes mandarla corriendo hacia las tropas enemigas para destruirlas con su propio misil.

**084 Z El enterramiento puede automatizarse. ...**

El enterramiento puede automatizarse. Si está desactivado, las unidades se desenterrarán cuando entren en rango de fuego con unidades enemigas. Esta habilidad puede aprovecharse para crear minas pesteling ``semi-inteligentes``.

**085 ZvP Si lanzas un crecimiento ...**

Si lanzas un crecimiento fúngico sobre fanáticos, puedes atacarlos con un ultralisco sin sufrir daño alguno.

**086 G Cuando lances alguna habilidad ...**

Cuando lances alguna habilidad repetible -campo de fuerza, disparo de precisión, terran infestado-, por ejemplo, cuando lances varios campos de fuerza, no pulses: tecla + clic de ratón, tecla + clic de ratón, tecla + clic de ratón. En su lugar, mantén pulsada la tecla de instrucción correspondiente y coloca tantos como quieras.

**087 Z Los zerg pueden pueden ...**

Los zerg pueden construir edificios ``proxi`` en situaciones extremas construyendo un criadero, y luego cancelándolo rápidamente para colocar cualquier otro edificio en la cuadrícula de biomateria de 3x3 que queda justo después de la cancelación.

**088 G Si mantienes pulsada la ...**

Si mantienes pulsada la tecla shift mientras seleccionas a varias unidades mediante un recuadro, y pulsas una tecla de grupo de control, las unidades que hayas seleccionado en el recuadro se añadirán a ese grupo de control.

**089 Z Un solo pesteling con ...**

Un solo pesteling con +2 en ataque puede matar zánganos con cualquier nivel de armadura, y sondas que no tengan +2 de armadura y +2 de escudos. Un solo pesteling con +3 en ataque puede matar a cualquier trabajador excepto a un VCE con +3 de armadura.

**090 P Si se está invocando ...**

Si se está invocando un edificio protoss, el edificio terminará de construirse aunque pierda la energía de los pilones durante el proceso.

**091 G El daño de área ...**

El daño de área afecta a unidades invisibles aunque no tengas detección (incluyendo los tumores de biomateria)

**092 ZvP Si no tienes detección, ...**

Si no tienes detección, puedes explotar un pesteling para matar a un templario tétrico.

**093 Z Cuando lances un parásito ...**

Cuando lances un parásito neural, usa la tecla shift para encadenar junto con esa orden un movimiento de



retirada, para evitar que disparen a tu infestador. No te alejes a más de rango 14.

#### 094 G No sólo los zerg ...

No sólo los zerg pueden retrasar expansiones: construye un pilón o un depósito de suministros/bahía de ingeniería si consideras que el retraso que generes al rival va a compensar tu pérdida inicial de minerales.

#### 095 Z Los mudaling no son ...

Los mudaling no son atacados de forma automática. Si colocas dos en la rampa del rival y pulsas en ``mantener posición``, puedes bloquear su rampa hasta que el enemigo los apunte manualmente. Si estás haciendo un drop, colocar los superamos sobre los mudaling hará más difícil que el rival pueda apuntar hacia ellos, otorgándote unos valiosos segundos.

#### 096 Z 1 crecimiento fungal + ...

1 crecimiento fungal + 1 disparo de un terran infestado matará a un trabajador. Es una técnica ideal para hostigar las líneas de trabajadores rivales.

#### 097 G Cuando tu línea de ...

Cuando tu línea de trabajadores esté siendo atacada por Erepciones, normalmente es mejor optar por atacar y rodearlos que tratar de huir, ya que al huir tus trabajadores se agrupan.

#### 098 ZvZ Los extremos izquierdo, derecho ...

Los extremos izquierdo, derecho e inferior de la biomateria que rodea a un criadero se encuentran justo fuera del área de visión. Se pueden aprovechar para construir un reptador de espinas en un enfrentamiento ZvZ, aunque el criadero también quedará fuera del rango de ataque de las espinas.

#### 099 Z Si mandas una reina ...

Si mandas una reina junto con un drop/nydus, ésta puede extender tumores, forzando al rival a usar detección para eliminarlos.

#### 100 T Terran es la única ...

Terran es la única raza con la capacidad de detener la construcción de un edificio. Esta habilidad puede usarse para permitir que tu trabajador huya de un atacante, o para empezar varios edificios con un único trabajador si necesitas bloquear una entrada rápidamente.

#### 101 G Una forma sencilla de ...

Una forma sencilla de comprobar si tienes suficientes trabajadores en una base es seleccionar todos los que estén trabajando en los minerales. Si ves 2 hileras (16 bichos) es una saturación óptima. Con 3 hileras (24 bichos) tienes saturación máxima.

#### 102 G En la configuración más ...

En la configuración más baja de Sombras puedes llegar a distinguir qué tipo de edificio Protoss se está invocando, entre los de su mismo tamaño, sin necesidad de clickar en ellos.

#### 103 G 4 Fénix matan una ...

4 Fénix matan una Reina en un solo levantamiento con Haz.

#### 104 G Si tu configuración gráfica ...



Si tu configuración gráfica es demasiado baja, la animación que veas al invocar unidades será la misma, independientemente de la unidad. En configuraciones altas puedes distinguir cada unidad concreta.

#### 105 Z Un único Crecimiento Fúngico ...

Un único Crecimiento Fúngico no mata Zerglings, dado que regeneran la vida suficiente para sobrevivir.

#### 106 P Contrariamente a la creencia ...

Contrariamente a la creencia popular, las unidades invocándose NO reciben daño extra. Sin embargo, unidades invocándose con aún poca vida siguen siendo objetivos inteligentes a los que apuntar.

#### 107 G Destruir un edificio que ...

Destruir un edificio que estaba entrenando o investigando hará que se reembolse el coste total del reclutamiento o investigación a su propietario.

#### 108 Z Los Zerg son la ...

Los Zerg son la única raza que puede exceder del límite de 200 suministros. Una vez llegado a ese máximo, pon a construir edificios (Cámaras de Evolución por ejemplo), entrena más unidades y cancela los edificios para recuperar a los Zánganos.

#### 109 T Solo puedes tener 16 ...

Solo puedes tener 16 Torres de Sensores visibles en el mapa. Añadir más provoca que la original ``desaparezca`` del minimapa. Sigue funcionando, eso sí.

#### 110 Z Todas las entradas y ...

Todas las entradas y salidas de Orugas Nydus se comunican entre si. No importa por qué entrada o salida metas tus unidades, puedes sacarlas desde cualquier edificio Nydus.

#### 111 Z Si quieres reforzar un ...

Si quieres reforzar un combate usando Orugas Nydus, deberías poner el punto de reunión de los Criaderos a un Nydus cercano, el punto de reunión de la salida más cercana a la zona que quieras reforzar, y tras ponerla en un grupo de control espamea de vez en cuando la ``U`` para descargar.

#### 112 Z Una salida Nydus no ...

Una salida Nydus no puede ser cancelada una vez se ha empezado a construir y solo puede construirse una a la vez desde una entrada, si bien pueden ponerse en cola, empezando la construcción de la siguiente salida en el instante que la anterior se termine. Si quieres construir más de dos salidas a la vez, necesitas dos entradas.

#### 113 G Para dispersar trabajadores para ...

Para dispersar trabajadores para salvarlos de, por ejemplo, Erepciones, seleccionalos a todos, pulsa S (stop), mantén pulsado F1 para ir pasando de uno a otro y clicka por toda la pantalla con el botón derecho para que se muevan. Cada uno irá a un sitio distinto.

#### 114 T Un VCE en modo ...

Un VCE en modo auto-reparación dentro de un edificio o Medevac puede reparar unidades dañadas que también estén dentro. Sin embargo, no puede reparar ni el edificio/medevac en si ni las unidades del exterior.

#### 115 Z Crecimiento Fúngico mata Pestelings ...



Crecimiento Fúngico mata Pestelings de un ataque.

**116 TvP Unidades alucinadas pueden agotar ...**

Unidades alucinadas pueden agotar al Robot de Defensa del Cuervo. Un Fénix alucinado es el más rápido para ello, pero dos Acechadores no son mucho más lentos y absorben más daño.

**117 P Un Arconte alucinado (o ...**

Un Arconte alucinado (o un Inmortal, en los casos que su Escudo Endurecido sea útil) es normalmente la alucinación que más daño puede llegar a absorber, dado que tiene la mayor combinación de vida y escudos (350+10) y no recibe bonos de daño de ninguna unidad.

**118 P Una Aceleración Cronos aumenta ...**

Una Aceleración Cronos aumenta el ritmo de producción en un 50% durante 20 segundos. En consecuencia, 1 Aceleración Cronos quita 10 segundos del tiempo de construcción si el tiempo original era mayor a 30 segundos.

**119 ZvZ En mapas como Metalopolis ...**

En mapas como Metalopolis o Templo en Ruinas puedes explorar las posiciones cercanas por aire con tu Superamo y, si ves ahí a tu oponente, tener más seguridad a la hora de hacer expansión rápida.

**120 G Pulsar Control-Alt-F muestra los ...**

Pulsar Control-Alt-F muestra los FPS del juego. Si las dejas pulsadas durante un rato, aparecen junto a una cara.

**121 ZvZ Cuando construyas una reserva ...**

Cuando construyas una reserva de reproducción (pool) temprana (9-10-11), si al hacer scout encuentras la piscina de tu oponente detrás de su línea de minerales, busca la posibilidad de colocar un reptador de espinas en el rincón perfecto, de manera que sólo pueda ser atacado por uno o dos zánganos a la vez.

**122 ZvP El núcleo cibernético en ...**

El núcleo cibernético en una salida estandar sale exactamente en el minuto 3:00. Usa esto a tu favor bloqueando su posición natural con tu zángano de exploración, para obligar a tu rival a retrasarlo o moverlo de sitio.

**123 G Puedes ordenar a tus ...**

Puedes ordenar a tus trabajadores que recolecten de un extractor/asimilador/refinería aún en construcción, y empezarán a hacerlo en cuanto se termine.

**124 Z Puesto que los zerlings ...**

Puesto que los zerlings se mueven más rápido sobre biomateria, pueden matar a un trabajador más deprisa que fuera de ella. Ten esto en cuenta cuando hagas scout a un rival zerg.

**125 ZvZ Puedes plantar reptadores de ...**

Puedes plantar reptadores de espinas en la biomateria de tu rival.

**126 Z Cuando se descarga una ...**

Cuando se descarga una red nydus, lo hace en el mismo orden en el que entraron las unidades: la primera que entró será la primera en salir. Introduce tus unidades más grandes o poderosas primero (ultraliscos, por ejemplo), o descárgalas manualmente.



**127 ZvP En batallas aéreas de ...**

En batallas aéreas de mutaliscos contra fénix, ayuda tener algunos corruptores para absorber parte del daño. Haz retroceder a tus mutas hasta que los fénix ataquen a tus corruptores, y luego atácalos con tus mutas.

**128 G Si tienes unidades más ...**

Si tienes unidades más lentas (como en el caso del consejo #127), puedes enviar a tus unidades más rápidas por un camino más largo, o moverlas en zig zag alrededor para evitar que se adelanten demasiado.

**129 G Pulsando la tecla Alt ...**

Pulsando la tecla Alt (o habilitando la opción ``mostrar barra de salud: siempre``) se muestra la barra de salud de todas las unidades de la pantalla. Usa esto para micrear tus unidades dañadas y gestionar mejor las transfusiones.

**130 Z Si tienes varios zánganos ...**

Si tienes varios zánganos seleccionados, puedes ordenar la construcción de varios edificios, y cada zángano se pondrá a construir uno.

**131 G Puedes hacer que cualquier ...**

Puedes hacer que cualquier nave de carga, búnker o nydus deje de descargar unidades pulsando el comando ``detener``

**132 G Una Fortaleza Planetaria atacará ...**

Una Fortaleza Planetaria atacará por defecto a la unidad más cercana, aprovéchate de esto. (acercando un inmortal, alejando las unidades heridas...)

**133 TvZ Se necesitan 19 Pestelings ...**

Se necesitan 19 Pestelings para destruir una Fortaleza Planetaria, uno menos por cada nivel de mejora de ataque cuerpo a cuerpo y uno más si el Terran tiene mejorada la armadura de estructura.

**134 G Destruir un Pilón que ...**

Destruir un Pilón que le dé energía a una warpgate cancelará la invocación, devolviendo los recursos y el tiempo de cooldown al jugador Protoss.

**135 P Puedes ver el tipo ...**

Puedes ver el tipo de unidad que se está produciendo en un Puerto Estelar mirando los gráficos internos del edificio. También puede distinguirse la producción de sondas de la de una nave nodriza (esta produce un rayo azul en la punta)

**136 P Puede cargar tus Rayos ...**

Puede cargar tus Rayos de Vacío en tus propias unidades o alucinaciones. Una alucinación sobrevive suficiente para cargar totalmente un rayo de vacío. (Sin mejoras)

**137 P Puedes usar la Carga ...**

Puedes usar la Carga de los fanáticos contra tus propias unidades, por ejemplo para evitar que se queden rezagados del resto del ejército o para cruzar más rápido el mapa.



**138 P Si un portanaves ataca ...**

Si un portanaves ataca un objetivo los interceptores seguirán atacándolo aunque el Portanaves se retire (es decir, el Portanaves puede atacar en movimiento una vez haya lanzado sus interceptores)

**139 P La habilidad Haz Gravitón ...**

La habilidad Haz Gravitón del Fénix puede levantar huevos, evitando que eclosionen hasta que termine el Haz.

**140 G La manera más sencilla ...**

La manera más sencilla de mandar unidades hacia una posición y eliminarlas de su grupo de control, es: Elegir el grupo de control entero -> Mover -> Mayus-Click en la unidad o unidades deseadas (al retrato o al muñeco) -> Mover para atrás -> Guardar de nuevo el grupo de control.

**141 Z Puedes ver una barra ...**

Puedes ver una barra de progreso para la engendración de larvas de un criadero seleccionado en el panel inferior de la pantalla. Úsalo para estar al tanto de cuándo tocará inyectar más.

**142 Z Añade todos los edificios ...**

Añade todos los edificios que puedan investigar mejoras en el mismo grupo que tus Reinas. De este modo puedes tener fácilmente un ojo echado a su progreso mediante el Tabulador sin dejar de lado a las Reinas y su faena.

**143 Z Los Tumores de Biomateria ...**

Los Tumores de Biomateria pueden engendrar Tumores adicionales.

**144 Z La Biomateria puede expandirse ...**

La Biomateria puede expandirse a través de alcantilados (hacia arriba y hacia abajo), siempre que haya otra ``fuente`` de Biomateria cerca de dicha zona y tengas visión directa.

**145 P Los Interceptores del Portanaves ...**

Los Interceptores del Portanaves pueden ser puestos en auto-construcción, del mismo modo que los VCE pueden auto-reparar. Simplemente clicka en el icono con el botón derecho.

**146 G Las unidades con daño ...**

Las unidades con daño Splash pueden impactar enemigos camuflados o enterrados si apuntas a una unidad (tuya propia por ej) que esté justo a su lado.

**147 P Un Coloso al que ...**

Un Coloso al que se le haya ordenado atacar a una unidad amiga que reciba el orden de parar el ataque antes de que los rayos se crucen, puede realizar daño Splash a los enemigos adyacentes sin dañar a la unidad amiga.

**148 T Al ir a Átropos ...**

Al ir a Átropos con camuflaje, a desembarcos de Erepciones con Llama Azul o a 3 Rax, espera su ataque alrededor del minuto 7.

**149 G Reptadores de Esporas, Cañones ...**

Reptadores de Esporas, Cañones de Fotones y Torretas de Misiles detectan más allá de su rango de ataque, a



rango 11. Si por ejemplo Átropos camuflados encuentran un sitio donde una Torreta de Misiles no puede atacarlos, aún pueden llegar a ser disparados por otras unidades.

**150 P Una vez el Portanaves ...**

Una vez el Portanaves ha lanzado sus Interceptores, puede retirarse hasta el punto de de llegar a superar el rango de ataque de un Tanque de Asedio.

**151 Z Se requieren 7 parásitos ...**

Se requieren 7 parásitos neurales para que un vce termine de hacer el centro de mando

**152 T Las unidades de infantería ...**

Las unidades de infantería pueden moverse suavemente a través de los bunkers si los mueves a ellos, establece un punto de reunión, y espameas la tecla de descargar (bunker)

**153 Z Los mudalings pueden transformarse ...**

Los mudalings pueden transformarse a 8 de rango del enemigo, lo que significa que tanques de asedio, colosos (¿y señores de la prole?), pueden negarles la exploración.

**154 T Los vce pueden reparar ...**

Los vce pueden reparar las unidades mecánicas protoss pero no sus escudos. No pueden reparar los edificios protoss. De manera adicional, las medevacs y las reinas pueden curar a las unidades biológicas aliadas.

**155 Z Puedes usar parásito neural ...**

Puedes usar parásito neural en una nave nodriza, que cubrirá tu propio ejército y te permite usar el vórtice en el ejército enemigo.

**156 P Un prisma de distorsión ...**

Un prisma de distorsión puede usarse de escalera, desde que puede cargar unidades de un nivel bajo, aunque esté a un nivel superior. (en modo fase)

**157 G Una manera divertida de ...**

Una manera divertida de encontrar mudalings en tu ejército: escribe /dance, y el marine/zergling/fanático que no baile, será el mudaling.

**158 Z Aunque la biomateria 'solo' ...**

Aunque la biomateria 'solo' otorga velocidad de movimiento, se traduce en rodeos más rápidos, pestelings alcanzando a marines, mejor micro, mejores retiradas, etcétera....! no subestimes la biomateria!

**159 Z Los tumores de biomateria ...**

Los tumores de biomateria son los que proporcionan la visión, no la biomateria por sí misma.

**160 G Marines sin escudos pero ...**

Marines sin escudos pero con stim (el stim usado una vez) mueren de un fungal o un pesteling, lo que hace que sean unas de las mejoras más importantes del TvZ.



**161 ZvP Los Pestelings que son ...**

Los Pestelings que son levantados por los Fénix y matados dañan a las unidades terrestres cercanas.

**162 Z Puedes tener un máximo ...**

Puedes tener un máximo de 19 larvas en un Criadero.

**163 T Al parecer este es ...**

Al parecer este es falso: un VCE NO puede reparar un bunker desde dentro.

**164 Team En partidas por equipos ...**

En partidas por equipos en las que compartes control con tus aliados puedes recoger gas de la refinería/asimilador/extractor de tu aliado.

**165 G Puedes usar el comando ...**

Puedes usar el comando de mover (click derecho o M+click izquierdo) en una unidad propia o una del aliado para que las unidades seleccionadas sigan (escolten) al objetivo.

**166 Z En un 6 pool, ...**

En un 6 pool, los Zerglings eclosionan en ~2.15. Añade 8 segundos al 7 pool, 16 segundos al 8 pool.

**167 G Los Campos de Fuerza ...**

Los Campos de Fuerza son destruidos por unidades masivas (Ultraliscos/ Colosos/Thors). En ZvP hacer Parásito Neural a los colosos puede romper Campos de Fuerza. [Con el nuevo parche, es posible hacerlo con Arcontes]

**168 G Los Fénix pueden levantar ...**

Los Fénix pueden levantar Tanques de Asedio, incluso en modo asedio. Unos cuantos Fénix con algunas unidades de Acceso pueden reducir una composición Marine/Tanque.

**169 T Puedes lanzar PEM a ...**

Puedes lanzar PEM a los edificios Protoss y edificios con energía para drenar los escudos/energía.

**170 T Los Fantasmas pueden matar ...**

Los Fantasmas pueden matar de un golpe (con Disparo de Precisión) a los Zánganos, VCEs, Marines (sin escudos), Zerglings y Pestelings.

**171 P Los Templarios Tétricos que ...**

Los Templarios Tétricos que están siendo invocados son invisibles.

**172 P Los colosos alucinados ...**

Los colosos alucinados no pueden romper Campos de Fuerza.

**173 P Los Templarios Tétricos pueden ...**



Los Templarios Tétricos pueden matar de un golpe no sólo a los trabajadores, también a las larvas.

**174 G Es posible hacer Parásito ...**

Es posible hacer Parásito Neural a las alucinaciones (¿lo que las hace buenas contra Infestadores?).

**175 P Las unidades Protoss que ...**

Las unidades Protoss que no pueden ser alucinadas: Portanaves, Templarios Tétricos, Nave Nodriz, Centinelas y Observadores.

**176 P Es más eficiente investigar ...**

Es más eficiente investigar la mejora de armadura Protoss en vez de los escudos porque es más barato, la mayoría de las unidades tiene más vida que escudos y casi todas las unidades Protoss tienen 1 de armadura sin mejoras.

**177 T PEM tiene ventaja de ...**

PEM tiene ventaja de rango sobre la Retroalimentación, pero el centro del AoE (Área de Efecto) del PEM es el mismo, por lo que es necesario lanzar en PEM ligeramente enfrente del Alto Templario.

**178 T Al jugar con MMM ...**

Al jugar con MMM es mejor micrear a la infantería en un grupo de control separado, para que las Medevacs puedan curar de mientras, y si el Protoss no presta atención su ejército se separará (el ataque automático se pondrá a atacar a las Medevacs, lo que te permitirá no recibir daño en la infantería, pero las medevacs son más vulnerables).

**179 G Después de que un ...**

Después de que un proyectil sea lanzado a una unidad, puedes recogerla con una nave antes de que el proyectil lo alcance, esquivando dicho proyectil. También se pueden esquivar usando Traslación. Aunque no se pueden esquivar todos los proyectiles.

**180 G Al comienzo de una ...**

Al comienzo de una partida puedes ganar unos cuantos minerales más recogiendo de las vetas de mineral cercanas. Para hacerlo, calcula el tiempo para meter dos trabajadores en la misma veta o coge un trabajador y haz click derecho repetidamente en la veta de mineral hasta que se sincronice con el otro trabajador que está minando.

**181 G Al comenzar la partida ...**

Al comenzar la partida si eres Terran o Protoss primero empieza la construcción del VCE o Sonda, si eres Zerg primero manda los zánganos al mineral.

**182 T Los lanzamientos nucleares pueden ...**

Los lanzamientos nucleares pueden ser cancelados, aún y así se perderá el misil.

**183 P Las Alucinaciones puedes ser ...**

Las Alucinaciones pueden ser psicológicas, por ejemplo, los Colosos y los Rayos de Vacío pueden frustrar y asustar al enemigo (Idra se salió de una partida que tenía ganada al ver unos 7-8 Rayos de Vacío alucinados).

**184 T Puedes lanzar un PEM ...**



Puedes lanzar un PEM con un fantasma invisible a los Comandos Orbitales Terran, evitando así que te escaneen.

**185 T Los Vikingos en modo ...**

Los Vikingos en modo terrestre pueden ser cargados en Medevacs.

**186 Z Cuando tienes la Guarida ...**

Cuando tienes la Guarida puedes esconder edificios donde quieras usando superamos para generar biomateria (esconder un nydus, espiral, etc...)

**187 Z Es posible esconder visualmente ...**

Es posible esconder visualmente un edificio con superamos (nydus, espiral, etc...)

**188 ZvP Sin micrear, una cucaracha ...**

Sin micrear, una cucaracha pierde contra un fanático.

**189 P El ataque con Templarios ...**

El ataque con Templarios Tétricos más rápido posible se hace en el minuto 6:10-7:00

**190 G Tanto PEM como Retroalimentación ...**

Tanto PEM como Retroalimentación interrumpen el Cañón Yamato

**191 G Para matar una pequeña ...**

Para matar una pequeña cantidad de Zerglings con trabajadores, simplemente haz que los Zerglings se acerquen a la línea de mineral, pasa a través suyo ordenando que recolecten mineral y acto seguido ataca con A-move para rodearlos. Forma sencilla de defender un 6 pool. (¿Lo de atravesar unidades usando la orden de recolectar no lo modificaron hace unos parches?)

**192 G ``Magic Boxeando``: Para evitar ...**

``Magic Boxeando``: Para evitar los Ataques de Área, asegúrate de que las unidades no se apilen. Si las trasladas con el comando mover en un punto dentro la Magic Box (un área ligeramente mayor que el espacio que ocupan la formación de unidades en si) se apelotonarán. Si clickas fuera de la caja con el comando mover, mantendrán la formación. Especialmente útil en situaciones Mutaliscos vs Thors/Altos Templarios.

**193 TvP Los Cañones de 250mm ...**

Los Cañones de 250mm de los Thor destruyen un Inmortal de una única andana.

**194 P Sobre Escudos Reforzados: El ...**

Sobre Escudos Reforzados: El Escudo Guardián y el Escudo Reforzado suman sus efectos, lo que significa 8 puntos de daño por ataque importante. Además, los Inmortales alucinados disponen de Escudo Reforzado.

**195 P Los Prismas de Distorsión ...**

Los Prismas de Distorsión pueden energizar edificios, lo que significa que puedes empezar a construir Cañones y Pilones a la vez.



**196 T Es posible superar via ...**

Es posible superar via micro a un Fanático con dos Marines.

**197 G Cuando juegues una Expansión ...**

Cuando juegues una Expansión (Muy) Rápida, vigila siempre de que un Terran no te monte Bunkers, o un Protoss Cañones.

**198 Z Es recomendable situar a ...**

Es recomendable situar a tu segundo Superamo (el primero que construyes) de forma que puedas tener visión de tu expansión, para evitar por ejemplo lo comentado en el 197.

**199 P Los Campos de Fuerza ...**

Los Campos de Fuerza pueden ser colocados en edificios y vetas de mineral. También evitan que unidades enterradas salgan del suelo.

**200 G Contra Templarios Tétricos, puedes ...**

Contra Templarios Tétricos, puedes bloquear accesos y edificios con unidades, evitando que puedan moverse a través sin dificultad.

**201 G Los trabajadores no tienen ...**

Los trabajadores no tienen prioridad de ataque excepto cuando están atacando. Esto significa que puedes proteger marines, acechadores, reinas (etc.) poniendo trabajadores delante a modo de obstáculo.

**202 G +1 de armadura (y ...**

+1 de armadura (y escudo guardián) son mejores contra unidades con ataques rápidos y para unidades con armadura de base. Por contra el +1 de ataque le va bien a unidades con ataques rápidos

**203 Z Contaminar es más útil ...**

Contaminar es más útil usado contra unidades poderosas o estratégicas o mejoras (observadores, colosos, tanques, mejoras) y resulta más molesto cuando la unidad está a punto de terminar, porque cancelarla no es viable.

**204 Z Contaminar puede ser usado ...**

Contaminar puede ser usado en edificios aún en construcción (pero ello no evita que acaben de construirse)

**205 G Los edificios contaminados siguen ...**

Los edificios contaminados siguen pudiendo construir anexos, convertirse en Fortalezas planetarias, comandos orbitales o Warp gates. (supongo que un edificio Zerg también podrá mutar)

**206 Z Las larvas pueden tener ...**

Las larvas pueden tener puntos de fuga individuales. Para reforzar tu ejército con 10 cucarachas pulsa Ctrl+huevo mutando a cuca y luego haz clic derecho para establecer el punto de fuga.

**207 G También se pueden establecer ...**

También se pueden establecer puntos de fuga para unidades mutando (pesteling, broodlord) o siendo invocadas



desde warpgates.

**208 Z Los superamos tienen el ...**

Los superamos tienen el mismo punto de fuga que el ejército, tenlo en cuenta si estableces este punto enfrente de la base enemiga para un ataque.

**209 G Si un ataque enemigo ...**

Si un ataque enemigo falla persigue su ejército huyendo, podrás tanto matar unidades en la huida como interceptar refuerzos con el punto de fuga en tu base.

**210 Z Si todas las colas ...**

Si todas las colas del Nydus son destruidas las unidades de su interior también morirán. Para contrarrestar esto como Zerg tienes que comenzar a construir una salida antes de que el último Nydus muera, se acabará de construir aunque los demás hayan caído.

**211 P Puedes ``empujar`` físicamente a ...**

Puedes ``empujar`` físicamente a los arcontes mientras se están creando.

**212 G Con cualquier raza, piensa ...**

Con cualquier raza, piensa dónde colocar tus edificios. Puede ser una buena idea impedir la circulación por detrás de tu línea de minerales para facilitar tu defensa ante los ataques de erebiones.

**213 Z Los pesteling enterrados en ...**

Los pesteling enterrados en estrechamientos del terreno son útiles contra todas las razas (dirégelos contra centinelas, marines o hidraliscos, por ejemplo).

**214 G A medida que avanza ...**

A medida que avanza la partida, las mejoras en las unidades resultan absurdamente rentables debido a la gran cantidad de tropas que se benefician de las mismas.

**215 P Si se te están ...**

Si se te están acumulando las aceleraciones cronos, es una buena idea gastarlas en acelerar las mejoras.

**216 T Las átropos (banshees) ...**

Las átropos (banshees) infringen más daño (DPS) a los colosos que los vikingos.

**217 G Contra protoss, disponer de ...**

Contra protoss, disponer de detección en cada una de tus bases te ahorrará disgustos en el ``late game``, al dificultar los ataques con templarios tétricos. También ahuyentará a sus observadores.

**218 G Las nydus usualmente se ...**

Las nydus usualmente se lanzan tras elementos bloqueantes de visión o tras las líneas de minerales. Si oyes una nydus, busca primero en esos lugares.



**219 G Puedes ver unidades invisibles ...**

Puedes ver unidades invisibles como distorsiones en el terreno. Sin embargo, necesitarás detección para poder dispararlas. (ver también consejo #91).

**220 G Si quieres tener a ...**

Si quieres tener a tu trabajador continuamente explorando, asígnale una ruta con el comando ``patrullar``.

**221 Z Mientras exploras puedes robar ...**

Mientras exploras puedes robar el gas y prolongar la vida de tu extractor cancelando+reiniciando la construcción. Se necesita más de un fanático o más de dos marines para bajarle la vida a un extractor en construcción.

**222 G La barra espaciadora sirve ...**

La barra espaciadora sirve para enfocar la visión de la cámara cíclicamente entre tus bases. Puedes cambiar las teclas de acceso rápido.

**223 T Los Thors hacen bastante ...**

Los Thors hacen bastante más daño a objetivos terrestres que aéreos, excepto si éstos están muy agrupados.

**224 T Los tanques de asedio ...**

Los tanques de asedio hacen más daño por segundo cuando no están en modo asedio (sin contar daño en área)

**225 G Los tanques de asedio ...**

Los tanques de asedio atacan por defecto a la unidad más cercana. Aprovechate de esto separando tus unidades o acercate a tu enemigo para que el daño en área también le afecte.

**226 Z Las reinas tienen el ...**

Las reinas tienen el mismo DPS que las cucarachas, atacan a los colosos con su antiaéreo (rango 7), son más rápidas que los superamos y puedes usar la energía sobrante para plantar tumores de biomateria.

**227 Z Si tienes el movimiento ...**

Si tienes el movimiento de las cucarachas enterradas puedes usarlas como exploradores invisibles.

**228 T El Stimpack (paquetes de ...**

El Stimpack (paquetes de estimulantes) se pueden usar desde dentro de los búnquers.

**229 T Los tanques de asedio ...**

Los tanques de asedio pueden hacer más daño si seleccionas los objetivos manualmente. Pueden matar hasta a 8 pestelings agrupados de un sólo tiro.

**230 Z Si necesitas otro criadero ...**

Si necesitas otro criadero para macro y no puedes defenderlo puedes plantearte usarlo para cojer gas únicamente hasta que puedas defenderlo con garantías.

**231 G Especialmente con Zerg: Si ...**



Especialmente con Zerg: Si has sido demasiado avaricioso económicamente y tu oponente te ataca, manda algunos trabajadores al combate. Si puede ser saca ventaja del atravesar unidades al ir a los minerales para obtener posiciones ventajosas, y/o abusa del hecho de que no sean elegidos automáticamente como objetivos excepto cuando ellos mismos tienen la orden de atacar.

**232 T Cuando hagas harass de ...**

Cuando hagas harass de Átropos: Coordina el tener camuflaje con el ataque y hostiga la línea de mineral... pero no pierdas tiempo persiguiendo trabajadores que huyan. Contra Protoss, destruye Pílones para apagar edificios. Contra Terran, asegúrate de que no logra terminar Torretas de Misiles. Acuérdate de micrear contra unidades defensivas que disparen.

**233 ZvP La continuación más popular ...**

La continuación más popular a la Forja -> Expansión Rápida, es ir a Portales Estelares. Tenlo presente.

**234 G Terrans Infestados, Nukes, Tormentas ...**

Terrans Infestados, Nukes, Tormentas y más, pueden ser usados contra zonas a mayor altura si tienes visión (Arn, destacando lo obvio desde 2011).

**235 P Pílones colocados en terreno ...**

Pílones colocados en terreno inferior pueden ser usados para alimentar edificios situados en terreno alto, y viceversa. Especialmente útil al combinarlo con Cañones de Fotones.

**236 G Un Ultralisco gana en ...**

Un Ultralisco gana en una pelea 1 contra 1 a un Inmortal.

**237 P Los Rayos de Vacío ...**

Los Rayos de Vacío pueden disparar mientras se mueven, de modo similar a los Fénix. Sin embargo, solo pueden disparar mientras se dirijan hacia su objetivo.

**238 P Los Campos de Fuerza ...**

Los Campos de Fuerza pueden evitar que los VCE o MULAs puedan reparar Búncers.

**239 ZvP Según mi propia experiencia ...**

Según mi propia experiencia como Protoss, 3RR (3 Roach Rush) es el rush zerg más poderoso. Para combatirlo como Protoss, equilibra la defensa de tu rampa según el daño que recibas de las Cucarachas, o enmuralla tu rampa con un Pílon extra.

**240 --- Está equivocada, así que ...**

Está equivocada, así que mejor prescindir de ella :)

**241 T Puedes construir barracas proxy ...**

Puedes construir barracas proxy en algún lugar difícil de explorar, y luego hacerlas volar hacia otro lugar.

**242 TvZ En un enfrentamiento de ...**

En un enfrentamiento de un átropo contra una sola reina, vence el átropo.



#### 243 PVP El ``4gate coreano`` (cuatro ...

El ``4gate coreano`` (cuatro portales coreano) se distingue por detener la extracción de gas al llegar a 50, y por hacer el pilón y el portal en 10 de suministros (n. del t.: por favor que alguien verifique que la traducción es correcta).

#### 244 Z Contaminar las mejoras cruciales ...

Contaminar las mejoras cruciales en determinados momentos puede ser realmente útil (por ejemplo, retrasar las glándulas patógenas probablemente cause que la primera ronda de infestores de tu oponente salga con sólo 50 de energía- véase consejo #34-).

#### 245 Z 6 zerlings son capaces ...

6 zerlings son capaces de matar a un fanático en una pared (no recuerdo si es posible con 5, aunque puede que dependa de la rampa).

#### 246 G Es posible hacer scout ...

Es posible hacer scout contra un protoss amurallado. Simplemente ordena a la sonda que vaya a minar a su línea de minerales.

#### 247 G Atacar las rocas destructibles ...

Atacar las rocas destructibles cuando tu ejército está ocioso es normalmente mejor que hacerlo cuando te das cuenta de que tienes que expandirte, y perdiendo un valioso tiempo de recolección.

#### 248 G En lugar de hacer ...

En lugar de hacer un recuadro con tus trabajadores para ver tu saturación, haz doble clic sobre uno de ellos para seleccionarlos a todos, y resta dos por cada geiser de vespeno utilizado. (ver consejo #35 y #101)

#### 249 G El crecimiento fúngico impide ...

El crecimiento fúngico impide que los tanques levanten el modo asedio. (ver consejo #12)

#### 250 Z Si te sobran APM, ...

Si te sobran APM, posiciona y selecciona en un grupo de control todos tus superamos antes de que se termine tu guardia, y luego pulsa ``generar biomateria`` cuando puedas.

#### 251 Z Puedes aprovechar las posiciones ...

Puedes aprovechar las posiciones elevadas para ocultar tumores y en algunos casos superamos, lo que es especialmente útil contra terrans para reponer biomateria si te destruyen los tumores a ras de suelo.

#### 252 Z Si utilizas un superamo ...

Si utilizas un superamo para expandir biomateria e impedir una expansión, utiliza el modo ``mantener posición`` para conseguir algunos segundos extra de biomateria.

#### 253 Z Puedes cancelar la construcción ...

Puedes cancelar la construcción de un tumor y recuperar la capacidad de producirlo nuevamente. Esto es especialmente importante al principio del juego, si el oponente está a punto de matar un tumor que todavía no se ha hecho invisible.

#### 254 G Si necesitas pausar el ...



Si necesitas pausar el juego rápidamente, puedes pulsar F10 o la letra P (parte superior derecha de tu teclado)

**255 G Cuando sepas que has ...**

Cuando sepas que has perdido la partida, pulsa Enter, G, G, Enter, F10, N. Trata de hacer esto siempre que puedas.

**256 Team Cuando cedas recursos a ...**

Cuando cedas recursos a un aliado, puedes colocarte sobre los recursos y usar la rueda del ratón para aumentar la cantidad rápidamente.

**257 P Puedes invocar templarios tétricos ...**

Puedes invocar templarios tétricos aunque tu santuario tétrico esté sin energía (combinar con consejo #195, hacer proxy con templarios tétricos usando un prisma).

**258 Z Cuando ataques una línea ...**

Cuando ataques una línea de asedio enemiga, tener tus unidades en fila puede evitar que se apelonen.

**259 P Puedes crear un Arconte ...**

Puedes crear un Arconte a partir de un Templario Tétrico + un Alto Templario.

**260 ZvP Para matar un Arconte ...**

Para matar un Arconte 3/3/3 son necesarios 21 pestelings

**261 ZvZ Un ultralisco 5/3 mata ...**

Un ultralisco 5/3 mata a 415 lings.

**262 P Puedes lanzar feedback a ...**

Puedes lanzar feedback a infestadores enterrados o fantasmas invisibles si tienes detección.

**263 G Puedes lanzar PEM o ...**

Puedes lanzar PEM o Fungal contra unidades invisibles o enterradas, incluso sin tener detección.

**264 G ¡Añade este tema a ...**

¡Añade este tema a tus favoritos y vuelve a menudo! (LiquidHuk)

**265 Z Puedes inyectar larva en ...**

Puedes inyectar larva en el minimapa. Selecciona una reina (o varias) y haz clic en un cuadrado grande verde.

**266 G Coloca un explorador (en ...**

Coloca un explorador (en mantener posición) detrás de la línea de minerales de una posible expansión enemiga. De este modo podrías enterarte de que se ha expandido sin que él sepa que lo has descubierto.



**267 P La animación de ataque ...**

La animación de ataque de los colosos no hace el daño de forma instantánea. Tenlo en cuenta al micrear colosos.

**268 G Dos unidades a distancia ...**

Dos unidades a distancia que disparan proyectiles, pueden matarse al mismo tiempo la una a la otra. Sin embargo esto es imposible para unidades de ataque cuerpo a cuerpo, o para aquellas a distancia con ataque instantáneo, como marines, tanques o inmortales.

**269 P Los arcontes hacen daño ...**

Los arcontes hacen daño extra a objetivos biológicos, por tanto son fuertes contra zerg, ya que todas sus unidades y estructuras son biológicas.

**270 P Al hacer un drop ...**

Al hacer un drop desde un prisma de distorsión, pulsa shift y da primero la orden de transformar a modo fase y luego descarga las unidades. De este modo puedes invocar unidades al mismo tiempo que se van descargando. Así consigues más unidades rápidamente.

**271 Z Si llevas los Infestadores ...**

Si llevas los Infestadores agrupados con tu ejército principal y ordenas atacar detrás las fuerzas enemigas, estate atento para usar el comando Stop cuando hayas entablado combate para evitar que los Infestadores sigan hacia delante.

**272 G Colocar unidades especiales o ...**

Colocar unidades especiales o de distinto tipo (cuerpo a cuerpo, de disparo, casters...) en distintos grupos de control puede ayudarte a tener un mejor control en batalla.

**273 G Practica bien tu micro, ...**

Practica bien tu micro, usa mapas de prácticas o de testeo de unidades si es necesario.

**274 G Usa la deducción lógica ...**

Usa la deducción lógica para sacar información valiosa de cualquier cosa que veas de tu rival, por leve que sea. Por ejemplo, si ves que tiene 4 Centinelas aún en el early game, puedes deducir que por el momento no está avanzando en tecnología.

**275 G Los Robots de Defensa ...**

Los Robots de Defensa de Punto pueden ser objetivo de la Retroalimentación o Proyectiles PEM.

**276 TvZ Colocar a un Mudaling ...**

Colocar a un Mudaling en una buena posición en la base de tu enemigo puede llegar a evitar que unidades grandes como Tanques o Thors puedan salir de ella.

**277 P El daño del ataque ...**

El daño del ataque de un Centinela ocurre una fracción de segundo antes que su animación.

**278 G Cuando uses un trabajador ...**



Cuando uses un trabajador como explorador (sea de forma estacionaria o moviéndolo), usar el comando Patrullar para hacer que se mueva constantemente, además de evitar que lo selecciones accidentalmente usando el ``seleccionar obrero inactivo``.

#### 279 G Si haces un A-move ...

Si haces un A-move cerca de un edificio Terran en construcción, el trabajador que lo construye será seleccionado como objetivo. Sin embargo, un trabajador que venga a defender (A-move también) tendrá una mayor prioridad para ser atacado.

#### 280 G Usa el comando Patrullar ...

Usa el comando Patrullar cuando hagas desembarcos, de modo que tus pilotos vuelvan a tu zona en vez de quedarse en la zona para ser masacrados por el fuego antiaéreo.

#### 281 G Puedes activar/desactivar habilidades automáticas ...

Puedes activar/desactivar habilidades automáticas usando ALT+tecla de acceso rápido de la habilidad. Por ejemplo, ALT+R para auto-reparar, o ALT+R para auto-desenterrar.

#### 282 G Deja a los fanáticos ...

Deja a los fanáticos con la actualización de la carga en ``mantener posición`` si quieres evitar que desperdicien su habilidad (por ejemplo, al acercarse un scout)

#### 283 G Encola ordenes de movimiento ...

Encola ordenes de movimiento (mediante shift) para alejar a los fantasmas/templarios/infestadores de la batalla tras haber usado sus habilidades - para evitar que se acerquen demasiado al ejército enemigo por error.

#### 284 G Estudia tu teclado, y ...

Estudia tu teclado, y configura tus atajos de teclado en lugares donde te sientas a gusto con ellas (y puedas usarlas rápidamente). Nunca dejes de usar los atajos para las habilidades (ni extiendas demasiado tu mano), cambia los atajos a otra posición en su lugar. [original]

#### 285 Z Retrasar la inyección de ...

Retrasar la inyección de larvas 5-6 segundos puede darte mejores ratios de larvas por minuto, reduciendo el desperdicio de larvas (si tu macro es perfecta) y, como bonus, permitir a las reinas acumular energía extra con el paso del tiempo. Razonamiento: [http://www.teamliquid.net/forum/viewpost.php?post\\_id=8958748](http://www.teamliquid.net/forum/viewpost.php?post_id=8958748) Hebra: [http://www.teamliquid.net/forum/viewmessage.php?topic\\_id=167278](http://www.teamliquid.net/forum/viewmessage.php?topic_id=167278)

#### 286 Z Los Ultraliscos son estupendos ...

Los Ultraliscos son estupendos para absorber el daño de los ataques iniciales de los tanques, gracias a su gran tamaño y vitalidad. Fuente: [http://www.teamliquid.net/forum/viewpost.php?post\\_id=8960226](http://www.teamliquid.net/forum/viewpost.php?post_id=8960226)

#### 287 G Puedes usar atajos de ...

Puedes usar atajos de teclado para guardar posiciones de la cámara (p. ej. Ctrl+F3, CtrlF4, Ctrl+F5 ...) los cuales, al usarlos (p. ej. F3, F4, F5 ....) moverán la cámara instantáneamente al lugar donde la guardaste. Dado que todo es mucho más rapido si se usan atajos de teclado, aprender esto te ayudará a mejorar como jugador.

#### 288 G Encolar órdenes (con Shift) ...

Encolar órdenes (con Shift) puede usarse con cualquier habilidad, incluyendo Tormentas Psiónicas y Crecimiento Fúngico sobre trabajadores o bombas nucleares en sitios clave. Domina el uso de la cola de órdenes.



**289 TvZ En late game, si ...**

En late game, si juegas a mech (N. del T: Es decir, cuando la partida esté avanzada, si tu ejército se compone principalmente de unidades de Fábrica), saca Fantasmas para eliminar a los Señores de la Prole enemigos. Necesitarás 5 disparos de precisión, o, prácticamente, 2 Fantasmas recién creados (con la mejora del Reactor Moebius). Opinion: [http://www.teamliquid.net/forum/viewmessage.php?topic\\_id=214757&currentpage=15#289](http://www.teamliquid.net/forum/viewmessage.php?topic_id=214757&currentpage=15#289)

**290 TvZ En late game, si ...**

En late game, si juegas a mech y te enfrentas a Señores de la Prole, es posible evitar que tus tanques se dañen entre sí matando a las crías si pulsas repetidamente la orden (S)top osi les ordenas repetidamente que ataquen a otras unidades enemigas.

**291 G Para combatir tanques de ...**

Para combatir tanques de asedio con cualquier raza, dirige tu ejército con unas pocas unidades dispersas para absorber los disparos de los tanques. De este modo es incluso posible alcanzar a los tanques de asedio con persecutores, cucarachas, etc.. antes de que los tanques haya dañado a la mayoría de ellos. ++esto es SUPER efectivo, hacedlo siempre++

**292 Z Puedes hacer que los ...**

Puedes hacer que los banelings auto-ataquen a los edificios enemigos activando la opción ``atacar estructura`` mediante el botón derecho o alt-c.

**293 Z Tu NO PUEDES hacer ...**

Tu NO PUEDES hacer crecimiento fúngico sobre los reptadores de espinas en movimiento

**294 P Si tienes visión, puees usar ...**

Si tienes visión, puees usar el cañon de gravitón sobre las unidades enterradas. Una vez el cañon acaba, la unidad volverá al suelo enterrada.

**295 G Si un superamo esta ...**

Si un superamo esta vertiendo biomateria en la expansion deseada y ha alcanzado el nivel maximo de extensión (de biomateria) con un posicionamiento optimo, hace falta mas o menos 1 minuto 10 segundos para que desaparezca la biomateria antes de que puedas poner tu expansion en el área.

**296 G Cuando los transportes en ...**

Cuando los transportes en movimiento desembarcan unidades, lo hacen con con separaciones. Esto puede ser util para evitar el daño splash. Recordad que los tanques tendrán prioridad de disparo a las unidades mas cercanas disponibles.

**297 G Se requiere 4 trabajadores ...**

Se requiere 4 trabajadores para sobrepasar el ritmo de construccion de pilon/nydus/reptador de espinas enemigo en tu base. Más trabajadores derribaran antes el edificio, lo qu epuede ser necesario si has empezado a atacarlo tiempo despues de empezar su construccion.

**298 Team Puedes reparar y curar ...**

Puedes reparar y curar alucinaciones

**299 T Las medevacs no pueden ...**

Las medevacs no pueden curar mientras estan desembarcando unidades a tierra. Sin embargo si pueden si tu usas



“desembarcar” y seleccionas la medevac (mientras se mueve o permanece inmovil)

### 300 P Para un solo campo ...

Para un solo campo de fuerza en cualquier rampa en cualquier posición, es posible invocar unidades por encima del campo de fuerza usando un proxy pylon cerca de la rampa y visión de las unidades por encima del campo de fuerza.

### 301 G Cuando refuerzas las unidades, puede ...

Cuando refuerzas las unidades, puede ser beneficioso esperar a tener suficientes recursos para construir todas las unidades al mismo tiempo. De esta manera, irán a la batalla en grupos, en lugar de en fila, haciendo más difícil recoger los refuerzos.

### 302 G Cuando transfieres obreros al ...

Cuando transfieres obreros al gas, selecciona 3, haz clic derecho sobre la refinería/extractor/asimilador, y luego presiona devolver carga (c). Los obreros con minerales los devolverán a la base, y procederán a extraer gas, y los que no tuviesen nada, empezarían directamente con el gas.

### 303 TvP Cuando exploras al jugador ...

Cuando exploras al jugador terran, un búnker en su rampa principal, generalmente indica edificios de producción pesados (puerto estelar, banshees)

### 304 TvP Cuando usas dts contra ...

Cuando usas dts contra un muro terran, manda uno de una vez para que rompa el muro poco a poco para forzar varios scans.

### 305 P Si la rampa del ...

Si la rampa del enemigo está abierta y tu estás intentado meter dts en su base, usa el comando mover hacia su línea de mineral, y luego shift+atacar. Tu unidad irá hacia el mineral antes de atacar.

### 306 G Si esperas que tu ...

Si esperas que tu enemigo vaya a ir a unidades de hostigamiento (dts, atropos), mételes en un grupo de control. Una vez oigas “tus obreros están siendo atacados”, rápidamente presiona la tecla del grupo, y haz clic lejos, ahorrándote preciosos segundos.

### 307 G Una buena técnica para ...

Una buena técnica para desperdigar obreros rápidamente para evitar hellions, pestelings, etc... para tus trabajadores, manten pulsada la tecla trabajador desocupado (f1) y spamea mover sobre el minimapa o la pantalla.

### 308 G Una buena técnica para ...

Una buena técnica para que tus obreros sean masacrados por los erebiones, es seleccionar todos los trabajadores y huir de ellos. EVITA ESTO.

### 309 Z Cuando plantas nuevos tumores ...

Cuando plantas nuevos tumores de biomateria, puede ser buena idea mandar un explorador adelante, así tus tumores /energía no se malgasta (ver también #253)

### 310 G Para hacer “mineral walk” ...



Para hacer "mineral walk" (que te permite traspasar unidades enemigas), haz click derecho sobre un nodo de mineral. Si tu trabajador ya carga mineral, puedes hacer mineralwalk mas rapido usando devolver carga (c).

#### 311 P Cuando mejoras con 2 ...

Cuando mejoras con 2 forjas, coge armas 3 y 1 de escudos en el tercer ciclo, de esa manera que puedes "finalizar" mas mejoras mejorando armadura 3 y escudo 2 inmediatamente después.

#### 312 TvP Los Thor tienen mayor ...

Los Thor tienen mayor rango antiaéreo que un coloso con lanza térmica, pero no puede usar el ataque antiaéreo contra un coloso.

#### 313 G Ajustando la velocidad de ...

Ajustando la velocidad de repetición y de retraso de tu teclado, ayudará a tu macro mas rapidamente cuando vayas a producir un gran numero de unidades a la vez.

#### 314 T Puedes seleccionar tus medevacs ...

Puedes seleccionar tus medevacs y hacer click mover+atacar sobre una unidad elegida, así despues seguirá a tus unidades y las curará cuando estén en movimiento, y más importante-mientras tu estás quiteando/stuttershooting

#### 315 ZvP Aunque los hidraliscos son ...

Aunque los hidraliscos son antiaéreos capaces, los fenix pueden superarlas con facilidad cuando son pocas en numero.

#### 316 P Se necesitan 6 centinelas ...

Se necesitan 6 centinelas para infinitamente (teniendo en cuenta la regeneración de energia) bloquear una rampa.

#### 317 T Los misiles buscadores golpean ...

Los misiles buscadores golpean cuando incluso tu no tienes detección para verlos.

#### 318 Z En algunos combates, tu puedes ...

En algunos combates, tu puedes colar un criadero en la base de tu oponente, para cheeseear con caracahs/lings /banelings

#### 319 Z Usar el comando mover ...

Usar el comando mover con tu mudaling en un ejercito enemigo, hará que lo siga una vez que se mueva, y hará que sea mas dificil detectarlo (y te dará la misma vision que la del ejercito enemigo)

#### 320 Z Las unidades capaces de ...

Las unidades capaces de moer enterradas (cucarachas e infestadores) pueden moverse por debajo de los campos de fuerza.

#### 321 P Los fanáticos con ventaja ...

Los fanáticos con ventaja de mejoras (armas de tierra protoss contra caparazón zergling) pueden matar zerglings de 2 golpes en lugar de 3.



**322 P Cuando haces un muro ...**

Cuando haces un muro en tu rampa,coloca tu pilon ligeramente por detras del nucleo y del acceso para protegerlo de las unidades melé.

**323 Z Si tus reinas son ...**

Si tus reinas son elevadas por un fenix puedes hacer transfusión con otras reinas para mantenerla viva.

**324 P Si quieres matar reinas ...**

Si quieres matar reinas con fenix,levanta primero las que tienen mas energia para prevenir el consejo 323 y podrás ganar la batalla.

**325 P Un fanático con 1+ ...**

Un fanático con 1+ de armadura mientras está bajo el efecto de escudo guardián,necesitará 110 disparos de un marine sin mejorar.Escudo guardián+armadura es tremendamente bueno ante marines sin mejorar.

**326 G Puedes esquivar ataques a ...**

Puedes esquivar ataques a distancia que no golpean inmediatamente, metiendo esas unidades en un transporte,juesto antes de que llegue el ataque.

**327 G Ocultando una unidad con ...**

Ocultando una unidad con invisibilidad justo antes de que el proyectil impacte,anulará el daño ya que no hay deteccion para ver la unidad.

**328 G Si te rushean temprano ...**

Si te rushean temprano en el juego, no tengas miedo de usar tus trabajadores para defenderte. 2 obreros pueden matar un zerglingo un marine sin micro,y unos pocos mas para matar a los fanaticos. Los trabajadores son poderosos con micro.

**329 G Si te atacan tarde ...**

Si te atacan tarde en el juego,cuando las mejoras han entrado en vigor,ten en cuenta que los trabajadores son mas debiles que al comienzo del juego, antes de moverlos para atacar al enemigo (lo que hace que sean blancos fáciles).

**330 G Cuando exploras una expansion,puedes ...**

Cuando exploras una expansion,puedes saber cuanto tiempo lleva,mirando el mineral gastado de los nodos de cristal o gas.

**331 G Puedes hacer click sobre ...**

Puedes hacer click sobre un géiser de vespeno temprano en el juego para ver si hay una mejora oculta o ver si un zergling ha ido a velocidad de zerglings solamente.

**332 G No te frustres cuando ...**

No te frustres cuando pierdas, mira tu repetición y descubre el porqué. Observa el perder como una forma de aprendizaje de la que puedes obtener beneficios.

**333 G ``Considera los puntos de ...**



``Considera los puntos de liga como moneda de cambio`` - tu los ganas batiendo jugadores peores, enseñándoles una lección. Tu después los usas para pagar a los mejores jugadores que te ganan, de esa manera puedes mejorar tu habilidad``

**334 TVZ Cuando estás usando tanques ...**

Cuando estás usando tanques de asedio y marines para atacar edificios zerg (mutaliscos/pestelings /zerglings), extiende tus tanques en línea apuntando en la dirección de ataque para minimizar el daño de los pestelings y darle espacio para tus marines para que quiten bajo la protección del fuego de los tanques, y permitiéndote un fácil desasedio.

**335 G Si tienes un ratón ...**

Si tienes un ratón que lo permita, puedes cambiar las direcciones de la rueda, 2 teclas que tu nunca deberías usar, luego asigna 2 grupos de control. 1 giro y selecciona 2 grupo, 2 te acercan a él.

**336 G El funcionamiento de la ...**

El funcionamiento de la tecla trabajador libre es similar al de la tecla retroceso. Si (y solo si) el trabajador está fuera de la pantalla, la cámara se centrará sobre él.

**337 T Un depósito de suministros ...**

Un depósito de suministros no debe ser levantado si hay algo encima de él: una unidad, un terran infestado, aunque sea huevo, o un campo de fuerza.

**338 TVZ Un terran puede matar ...**

Un terran puede matar larvas con el misil buscador, o erebiones-se necesitan 2 tiros de llama azul para matar las larvas)

**339 G No puedes hacer mineral ...**

No puedes hacer mineral walk haciendo click en el vespeno

**340 ZvP Un fanático puede derrotar ...**

Un fanático puede derrotar 4-5 zerglings si es incapaz de ser rodeado, pero solo 2-3 muertes cuando 6 zerglings lo rodean.

**341 PvP Sin micro, los inmortales derrotan ...**

Sin micro, los inmortales derrotan al coloso en 1vs1

**342 G Si tu conectas los ...**

Si tu conectas los extremos del camino de patrulla, crearás un bucle infinito que hace que las tropas no cambien de dirección al final del trayecto. Esto puede prevenir que los exploradores sean asesinados por fanáticos y otros trabajadores si el camino es lo suficientemente largo.

**343 G Spamear click sobre un ...**

Spamear click sobre un nodo de mineral con un trabajador, forzará que el obrero mine de ese mineral incluso si otro obrero ya está minando ahí. Útil para asegurarte de que tienes 2 trabajadores en los nodos más cercanos de mineral para evitar el hootigamiento de minerales?

**344 G Se necesita generalmente 4 ...**



Se necesita generalmente 4 unidades para rodear perfectamente otra unidad. Esto es fantástico para matar unidades exploradoras que atraviesen la línea de mineral al comienzo del juego

**345 P Usa fenix alucinados para ...**

Usa fenix alucinados para hacer una exploración efectiva de tu oponente

**346 G Si eres explorado por ...**

Si eres explorado por (un potencial) fenix alucinado: observa si el fenix hace daño o no para ver si es alucinación o no lo es.

**347 ZvP Los cañones se constuyen ...**

Los cañones se constuyen más rápido que los reptadores de espinas, ten esto en cuenta cuando te están haciendo un canon rush.

**348 G En Starcraft 2, "smart casting" ...**

En Starcraft 2, "smart casting" hace que la unidad más cercana disponible con energía, use el hechizo por defecto.

**349 G Centros de mando y ...**

Centros de mando y nexos usan "smart casting" con la aceleración cronos/mulas/scan/llamar suministro.

**350 TvT Si un Thor usa ...**

Si un Thor usa el cañón de 250mm puede ser interrumpido por otro (lanzamiento posterior) cañón de 250mm

**351 Z Si el obrero oponente ...**

Si el obrero oponente ha hostigado tu zángano y tu zángano está casi muerto, puedes considerar usarlo para hacer tu próximo edificio

**352 G En general, la cola ...**

En general, la cola con shift puede ser usada con todos los tipos de movimiento (mover, mantener, atacar, patrullar, etc) así como las habilidades que se puedan llevar a cabo. Para hacer esto hay que mantener pulsada shift mientras das la orden.

**353 G Puedes activar el stimpack, con ...**

Puedes activar el stimpack, con shift antes de haber efectuado un movimiento atacar+mover. Esto te permite centrarte en otras zonas para hacer ataques simultáneos.

**354 Z Más tumores cercanos expandirán ...**

Más tumores cercanos expandirán biomateria el doble triple/etc de rápido que solamente uno.

**355 G "espacio" es la tecla ...**

"espacio" es la tecla por defecto para ir al último evento ocurrido, puedes pulsarla para ir a través de los últimos acontecimientos.

**356 G Centrar el fuego con ...**



Centrar el fuego con unidades a distancia es mas efectivo cuando no tienen que mover para atacar, en otros casos, atacar+mover es mas efectivo.

**357 G Cuando trabas combate con ...**

Cuando trabas combate con un ejército protoss que incluye centinelas, mueve tu ejército lo mas cerca posible antes de atacar para prevenir campos de fuerza que separen tu ejército. Opcionalmente, puedes hacer un cebo para hacer que el enemigo gaste campos de fuerza, mientras tu te retiras luego.

**358 G Atacar colosos con shift+ ...**

Atacar colosos con shift+ fuego concentrado con tus unidades aéreas-antiaéreas es vital para matar los colosos tan rapido como sea posible en lugar de que sobrevivan y regeneren los escudos.

**359 Z Un pesteling enterrado que ...**

Un pesteling enterrado que se desentierra en lugar de e(x)plotar tardará un tiempo en desenterrarse, aunque luego se mueva mas cerca de sus posibles oponentes.

**360 Z Un overlord tiene ligeramente ...**

Un overlord tiene ligeramente mas campo de vision que un edificio. Puedes mandar de vuelta el overlord cuando haya visto el edificio-biomateria, y el enemigo no te verá.

**361 G Contra Zerg en mapas ...**

Contra Zerg en mapas que tengan posiciones aéreas cercanas: manda un trabajador a 10 suministros hacia la posición aérea cercana para ver el overlord enemigo y ver si tu enemigo está cerca.

**362 T Ocultar una unidad antes ...**

Ocultar una unidad antes de que llegue el proyectil, anula en daño porque no hay vision que descubra la unidad.

**363 G Puedes usar una sola ...**

Puedes usar una sola tecla de atajo para diferentes acciones que no causen conflictos, para tener mayor numero de atajos extra.

**364 G Cuando atacas a un ...**

Cuando atacas a un superamo parado, volará en la dirección opuesta de la que viene el ataque.

**365 G El botón en la ...**

El botón en la parte superior derecha (menu de alianzas) te dice que raza selecciono tu oponente, así que deja de preguntar!

**366 G Cuando concentras el ...**

Cuando concentras el fuego con unidades a distancia en batallas grandes, selecciona solo un grupo pequeño de tus unidades para hacerlo, preferiblemente unidades a rango de la unidad que quieras destruir. Esto hace que el dps sea mas eficiente.

**367 G Escuchar una canción específica ...**

Escuchar una canción específica cuando empiezas el juego puede ayudarte a mejorar los timings-si asocias las diferentes partes de la canción con los diferentes timings del juego-



**368 G Las habilidades de area ...**

Las habilidades de area golpean conjuntamente unidades aereas y terrestres.Tormenta psiónica/crecimiento fungico/hsm (supongo que sera el emp del ghost). Los pestelings son una excepción

**369 ZvZ Además de otras unidades ...**

Además de otras unidades capaces de mtar larvas -los pestelings pueden. Un solo pesteling destruye 1 larva de un golpe. ver #19

**370 Z Mutar unidades (señores de ...**

Mutar unidades (señores de la prole,pestelings,arcontes),cura a tope la salud al final de la mutación.

**371 G Las areas de tierra ...**

Las areas de tierra (nuke,fungal,tormenta,emp) indicarán que unidades sera afectadas con un indicador rojo,asi como un indicador pequeño blaco look on en ellos.Este indicador solo aparece dentro del rango del casteo.

**372 G Los obreros bajo el ...**

Los obreros bajo el crecimiento fungico no pueden construir incluso aunque la estructura esté justo al lado.

**373 G Obreros patrullando no atacarán ...**

Obreros patrullando no atacarán a las unidades cercanas, usa esto para explorar bases enemigas sin necesidad de volver acusar movimientos con shift.

**374 Z Enterrar una unidad encima ...**

Enterrar una unidad encima de un deposito bajado,evitará que se pueda levantar.

**375 P Los edificios protoss solo ...**

Los edificios protoss solo requieren energia de pilon/prisma para empezar a construir,a diferecna de las unidades protoss (tambien ver #195)

**376 TvP Los tanques en modo ...**

Los tanques en modo asedio afectados por el vortex no saldrán en modo asedio cuando salen, pero si serán puestos en dicho modo tras volver al suelo tras el uso del haz de gravitón.

**377 G Puedes meter cola con ...**

Puedes meter cola con shift para empezar la mutación de varias unidades. Los petelings son la excepción.

**378 Z Se requieren 27 zerglings ...**

Se requieren 27 zerglings para completar un rodeo completo de un nexo/centro de mando/criadero

**379 G Como regla general: tu ...**

Como regla general: tu obtienes 800 minerales y 22 de gas de una base saturada.



**380 Team Los terran pueden dar ...**

Los terran pueden dar suministros a sus aliados con la llamada de suministros del centro de manda usada en los suministros del aliado.

**381 T Meter obreros dentro de ...**

Meter obreros dentro de centros de mando o fortalezas planetarias, rara vez se ahce, pero puede salvar obreros de hostigamientos letales.

**382 ZvP Los templarios tetricos fusionandose ...**

Los templarios tetricos fusionandose continuan siendo invisibles, asi que es bueno fusionar los templarios tetricos con baja vida.

**383 --- Removido, falso. ...**

Removido, falso.

**384 TvT Los nukes pueden ser ...**

Los nukes pueden ser usados para obligar a quitar el modo asedio de los tanques del enemigo, y si el enemigo no tiene un buen tiempo de reaccion, puede destruir un ejercito asediado.

**385 G Las unidades con cola-shift, vacilan ...**

Las unidades con cola-shift, vacilan ligeramente en los nodos, mientras que las unidades patrullando no. Esto, combinado con el evitamiento de giros bruscos, haran que tu obrero viva mas tiempo.

**386 ZvP Usa pilones en la ...**

Usa pilones en la expansion natural del zerg para (a veces mucho) retrasarlo en su build si el va a expansion raída. Colocalo donde debería ir el criadero.

**387 ZvP Un coloso con +2 ...**

Un coloso con +2 ataque, puede matar 1 zergling de 1 disparo.

**388 G Los probadores de build ...**

Los probadores de build orders como el yabot, son geniales para repetidas practicas de builds para el juego temprano.

**389 --- Removido ...**

Removido

**390 TvP Las torres de sensores, detectan ...**

Las torres de sensores, detectan alucinaciones en la niebla de guerra, permitiendo a los jugadores protoss engañar a los terran.

**391 P Se necesitan mas o ...**

Se necesitan mas o menos 5 centinelas para mantener 1 campo de fuerza infinito.



**392 P** Puedes usar los campos ...

Puedes usar los campos de fuerza para juntar unidades junto con otras. Esto puede ser usado para juntar tus fanáticos con el ejército enemigo si ellos tienen poco espacio, o para comprimir un ejército enemigo y mejorar tu daño de área.

**393 G** Un mayor número de ...

Un mayor número de apms vendrá naturalmente si tu mejoras tu macro y tu habilidad de recordar hacer cantidad de cosas simultáneamente. Spamear no ayuda.

**394 G** Puedes usar los efectos ...

Puedes usar los efectos del mapa para esconder scouts, por ejemplo, el humo en desguace, o los árboles en otros mapas.

**395 G** Ten cuidado cuando cruces ...

Ten cuidado cuando cruces humo/arbustos/hierba alta, o tu podrías perder muchas unidades....

**396 TvP** Es arriesgado correr rampa ...

Es arriesgado correr rampa arriba con acechadores y /o fanáticos, a causa de los proyectiles conmocionantes de los marauders, así que deberías probar a explorar antes con una sonda.

**397 P** Cuando estás confiando tu ...

Cuando estás confiando tu defensa en los centinelas, deberías estar más atento de tu rampa, y mantener el control de las torres xelnaga.

**398 P** Mezclar varios templarios tetracos ...

Mezclar varios templarios tetracos junto con tu ejército, puede ser muy efectivo.

**399 G** En la elección de ...

En la elección de matar un VCE o una Mula: matar la Mula es mejor a corto plazo para negar la saturación, mientras que matar un VCE, puede obstaculizar más la economía a largo plazo. Ten en cuenta los efectos a largo y corto plazo.

**400 T** ``Stalife Drop``: Puedes usar ...

``Stalife Drop``: Puedes usar una Medevac para descargar un Persecutor en los Pestelings con A+mover para absorber daño. Cargalo para salvarlo.

**401 Z** Para nulificar los ``Stalife ...

Para nulificar los ``Stalife Drops`` y técnicas de sacrificio similares, abstente de A+mover tus Pestelings siempre que puedas.

**402 T** Si haces shiftrally (pulsar ...

Si haces shiftrally (pulsar shift y poner varios puntos de encuentro) a las unidades del Barracón a una línea de búnquers, puedes moverlos extremadamente rápido al último.

**403 TvZ** Las bombas nucleares también ...



Las bombas nucleares también pueden ser usadas para matar larvas, potencialmente deteniendo al Z durante un tiempo.

**404 ZvP Si un Protoss va ...**

Si un Protoss va a FFE (Forge Fast Expand), puede tener el muro de cañones en menos de 4 minutos en Meseta de Shakuras, así que no es posible hacer una entrada con Speedlings. Los Baneling Busts en cambio, solo es efectivo contra un muro y/o jugador débil.

**405 G Generalmente, el daño de ...**

Generalmente, el daño de ataque ocurre cuando el misil impacta sobre el objetivo, o cuando ocurre la animación para ataques no basados en misiles. Los Colosos son una excepción.

**406 G No solo puedes inyectar ...**

No solo puedes inyectar larva desde el minimapa, también puedes lanzar la Aceleración Cronos y Solicitar Suministros Extra sobre edificios.

**407 G Puedes usar la mayoría ...**

Puedes usar la mayoría de las habilidades desde el minimapa - PEM, Crecimiento Fúngico, Terrans Infestados, Campos de Fuerza, Retroalimentación, etc. etc.

**408 P Si usas Retroalimentación desde ...**

Si usas Retroalimentación desde el minimapa, puede ser más fácil para acertar a unidades con energía.

**409 Z Los Reptadores de Esporas ...**

Los Reptadores de Esporas no dan detección si no están arraigados.

**410 TvP Una Átropa tiene más ...**

Una Átropa tiene más DPS (Daño Por Segundo) sobre un Coloso que un Vikingo - pero los Vikingos pueden hacerlo desde una distancia más segura.

**411 G Hacer Control-click en una ...**

Hacer Control-click en una unidad (o estructura) selecciona a todas las unidades de ese mismo tipo que haya en pantalla. Funciona tanto clickando en la unidad en sí, como en su representación del panel inferior. Esto es realmente útil para crear o modificar grupos de control, pudiéndose combinar con Mayúsculas para añadir/quitar unidades de tu selección.

**412 G Puedes poner en cola ...**

Puedes poner en cola (con Mayúsculas) casi todos los órdenes del juego, siempre que estén disponibles en ese momento para la unidad en cuestión. Los puntos de reunión de los edificios también pueden encadenarse en colas.

**413 T Los Cañones de 250mm ...**

Los Cañones de 250mm del Thor también aturden edificios, e impide que se pueda cancelar el edificio si (en construcción) o su investigación.

**414 T Si pones el punto ...**

Si pones el punto de reunión de dos Bunkers en el otro, de ser destruido uno las unidades en su interior se



dirigirán automáticamente hacia el otro, entrando de haber espacio.

#### 415 TvT Un segador gana a ...

Un segador gana a un Erebon en 1v1, sin micro de por medio.

#### 416 G Los Zerglings (y luego ...

Los Zerglings (y luego los Templarios Tétricos) tienen el mayor ratio DPS/suministros del juego, siempre que no se cuenten casters y unidades con ataque de Área.

#### 417 Z Un Pestelings cuesta 0,5 ...

Un Pestelings cuesta 0,5 suministros, igual que un Zergling. En tema de DPS/suministros, también salen muy bien parados.

#### 418 G Repetir constantemente acciones mecánicas ...

Repetir constantemente acciones mecánicas antes y durante el inicio de la partida puede calentar tus manos y dedos, mejorando tu rendimiento muscular en fases posteriores. Esta es la razón del ``Spam de APM's``.

#### 419 ZvP El Vórtice desentierra Zergs, ...

El Vórtice desentierra Zergs, del mismo modo que quita del modo asedio a los Tanques.

#### 420 PvX Los Protoss pueden abusar ...

Los Protoss pueden abusar de forma especial la costumbre de usar un único grupo de control. Haz un desembarco en la base principal de tu oponente, luego ataca su natural (o tercera, etc) y cierra con Campos de Fuerza su rampa para sembrar el caos.

#### 421 P Los Centinelas y sus ...

Los Centinelas y sus Campos de Fuerza pueden ser usados en combinación con las Tormentas de los Templarios para: a) Bloquear las salidas de la zona de recolección, posibilitando la eliminación de la mayoría de curritos con las Tormentas. b) Evitar que enemigos puedan huir de ellas en combate. c) Apretar unidades entre sí para amplificar el daño de Área.

#### 422 T Los Tanques en modo ...

Los Tanques en modo asedio pueden disparar más allá de su rango de visión. Por esto es tan importante el dominio aéreo en los TvT.

#### 423 G Sobre macros y hardware ...

Sobre macros y hardware personalizable... La regla es un click = una acción. Nunca puedes pasar de eso, bajo riesgo de sanción.

#### 424 G Usando macros o teclados ...

Usando macros o teclados programables puedes hacer que alguna tecla simule un click de ratón, lo cual puede facilitar ciertas acciones.

#### 425 Z Si tu Guarida es ...

Si tu Guarida es destruida, tus Superamos perderán la capacidad de empezar a escupir biomateria, pero seguirán escupiéndola en caso de que ya estuvieran haciéndolo.



**426 Z Las unidades enterradas ven ...**

Las unidades enterradas ven reducido notablemente su rango de visión. La excepción son los Pestelings, haciéndolos no solo buenas minas, si no también buenos ``exploradores``.

**427 G Hay multitud de mitos ...**

Hay multitud de mitos que la gente suele intentar poner como consejos, así que ten cuidado con eso. Ver SC2Mythbusters puede ayudar.

**428 TvZ Una forma sencilla de ...**

Una forma sencilla de hacer que los Reptadores de Espinas ataquen desde fuera el rango de disparo de un Búnker, es colocarlos en la diagonal.

**429 T Si estás con bloqueo ...**

Si estás con bloqueo de suministros, considera usar ese tiempo para construir edificios extra, especialmente anexos, que de otro modo podrían entorpecer la producción de unidades.

**430 XvT Una Fortaleza Planetaria necesita ...**

Una Fortaleza Planetaria necesita girar sus cañones hacia el objetivo al que vaya a disparar antes de que pueda abrir fuego.

**431 PvP Sobre el tema ``cosas ...**

Sobre el tema ``cosas a las que puedes hacer vortex``: puedes vortexear (menudo verbo) una Nave Nodriz enemiga.

**432 TvZ Mejora crucial: Los tanques ...**

Mejora crucial: Los tanques de asedio matan zerglings de 1 golpe, pero los zerglings con >1 armadura sobreviven.

**433 ZvP Puedes meter Campos de ...**

Puedes meter Campos de Fuerza alrededor de los huevos para que no eclosionen.

**434 ZvP El uso de envilecimiento ...**

El uso de envilecimiento hace a los Envilecedores coste-efectivos ante los Rayos del Vacío y les permite cargarse a los Colosos más rápido.

**435 Team Puedes inyectar larvas en ...**

Puedes inyectar larvas en los criaderos aliados.

**436 P ``Clandestine Scouting``: Combinando un ...**

``Clandestine Scouting``: Combinando un observador en patrulla con un Templario Tétrico te da un scout harraseador usando pocas APM.

**437 Z Los Infestadores pueden hacer ...**



Los Infestadores pueden hacer Parásito Neural a las alucinaciones (y a los Mudalings), y revelarán que la unidad es alucinada.

**438 Z Mito: Contaminar puede ser ...**

Mito: Contaminar puede ser puesto sobre los reptadores de espinas/espores, torretas de misiles, búnkers, depósitos de suministros, tumores de biomateria o red Nydus, pero no les afecta.

**439 ZvP Un reptador de esporas ...**

Un reptador de esporas vence a un Rayo del Vacío cargado en un 1c1.

**440 ZvP Un acechador y un ...**

Un acechador y un hidralisco son oponentes justos - se matarán entre ellos con el último disparo en un 1v1.

---

Cita del día : [Ni el sol, ni la muerte pueden mirarse fijamente.](#)

[Cerrar](#) | [Artículos](#) | [Secciones](#) | [Visitas](#) | [Sesiones](#) | [Usuarios](#) | [Server](#) | [Test](#)

StarCraft® II y Blizzard Entertainment® son marcas comerciales o marcas registradas de Blizzard Entertainment, Inc. en los Estados Unidos y en otros países. Estos términos y todos los materiales asociados, así como logotipos e imágenes son copyright de © Blizzard Entertainment. Este sitio no está asociado a Blizzard Entertainment® ni ha sido aprobado por Blizzard Entertainment®.

Esta página fue modificada el 14-08-2011 13:23:58

Totales : 49 Hoy: 16 Activas: 1 Vistas: 49