


























# Build Order - BO PvZ C E Le skytoss de makoz

Population <b>8</b>	 <b>Précautions</b> <p>La plupart du temps les gens font fast b3 contre un BO nexus rapide, mais si ça n'est pas le cas, il faut s'adapter et envisager 2 choses :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le fast T2 pour mutas/Swarmhost/fasthydras/nydus</li> <li>- Le cheese direct</li> </ul> <p>Dans le cas du skytoss, on s'assure que c'est bien un fast b3 et on part décomplexé skytoss</p>
Population <b>9</b>	 <b>Pylone</b> <p>On pose le pylone dans le wall</p>
Population <b>9</b>	 <b>Scouting après pylone</b> <p>On fonce chez le Z, 3 possibilités</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pool rapide (6 7 8 9 10) : poser vite une forge dans le wall et défendre avec les probes si besoin</li> <li>- Pool assez rapide (12/13) : poser une forge avant le nexus</li> <li>- Pool normale :(14/15) : poser nexus puis forge.</li> </ul> <p>Pour savoir si c'est une P12 13 14 ou 15 il suffit de comparer votre pop, vous ajoutez 1 et vous avez celle du zerg (en règle générale).</p>
Population <b>17</b>	 <b>Nexus</b> <p>Dans le cas où le Z n'a pas fait une fast pool, on peut donc poser le nexus.</p>
Population <b>17</b>	 <b>Forge</b>
Population <b>17</b>	 <b>Gate</b>
Population <b>17</b>	 <b>Pylone 2</b>
Population <b>17</b>	 <b>Photon sur B2</b> <p>On lance le canon dès que la forge se fini</p>
Population <b>20</b>	 <b>Gaz x 2</b>
Population <b>22</b> 4:20	 <b>Cyber core</b>
Population <b>22 - 24</b> 4:30	 <b>Scouting de la b3</b> <p>On doit vérifier si le Z a bien posé une b3 (ce qui est normalement le cas), s'il a b3 = ok ça part macro</p> <p>S'il n'a pas b3 , 2 possibilités :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Fast tech vers Swarmhosts/mutas/hydras/nydus</li> <li>- Cheese rapide type ling Bling, Ling roachs ...</li> </ul> <p>= JOUER SAFE ET SCOUTER</p> <p>Dans ce cas de figure, on scout une b3</p>

Population <b>24</b>	 <b>Modulation !</b> On sait que la b3 a été posée donc on back la probe pour la cacher
Population <b>32 - 34</b>	 <b>2x gaz b2</b>
Population <b>34 - 36</b>	 <b>Stalker</b> On chronoboost un stalker pour limiter le map control adverse
Population <b>38 - 40</b> 6:00 - 6:20	 <b>Stargates x2</b> Stalker pour contrôler les overs de scouting
Population <b>40 - 42</b>	 <b>+1 air</b> Oui oui, sans même faire le warp, c'est très décomplexé x)
Population <b>45 - 50</b> 7:00 - 7:30	 <b>2 voidrays</b> On commence la prod massive de viol raies.
Population <b>60</b>	 <b>Lancement du MC</b> On commence la production de sentrys
Population <b>80 - 85</b> 9:00 - 9:30	 <b>Push cheese</b> On lance 6 voidray et le MC pour faire un push et éventuellement sniper la base en se sauvant avec un recall !
Population <b>80</b>	 <b>Chronoboosts</b> Pendant tout ce temps on ne chrono ni la forge ni le warp, tous les chrono sont utilisés pour les probes jusqu'à ce que la robot sorte.  A partir du moment où les stargates sont là, on chrono les voidrays et les ups.
Population <b>82</b>	 <b>+1 air</b>
Population <b>82 - 84</b> 9:00 - 9:30	 <b>B3</b> On pose une b3 bien garnie de canons
Population <b>85</b>	 <b>La modulation directe</b> Au moment de votre push vous voyez si son anti air se dirige vers Hydras OU mutas : -Si c'est hydra on continue void rays -Si c'est Mutas on fait vite du phoenix chronoboosté et tout ira bien !
Population <b>90 - 100</b>	 <b>Les canons</b> Les canons sont les éléments qui vont vous permettre de tenir contre un timing push t2 zerg dans le mid game, il faut en mettre beaucoup sur la b3 et en ajouter sur la b2 au cas où l'adversaire se tournerait sur la b2
Population <b>100 - 110</b> 11:00 - 12:00	 <b>L'adaptation</b> A partir de là on doit techer sur les carriers double up et donc faire : - un 2eme cyber core - des stargates supplémentaires - la balise de flotte - une b4

Il faut faire cela de manière plus ou moins décomplexée en fonction de ce que fait le zerg.  
S'il est agressif il faut y aller doucement en ajoutant des photons. Sinon faites vous plaisir :)