



HEART OF THE SWARM - GUIA ZERG VS PROTOSS

Indice

1. Builds.
2. Explicación detallada.
3. Utilizando Swarm Hosts.
 - 3.1 Usando los Swarm Hosts para defendernos de un inmortal-allin.
 - 3.2 Utilizando los Swarm Hosts en un estándar magro game.
 - 3.3 Plantando cara al 'Stargate Play'.
 - 3.4 Transición de los Swarm Hosts.
4. Usando Mutaliscos.
5. Composición Roach/Hydralisk.
6. Replays y Vods.

Autor: Manuel 'Silent' Ábalos



Team Insane Revenge - Guía Zerg vs Protoss

Esta guía será de más ayuda si conoces las salidas básicas ZvP. Es necesario conocer la build order '3 Hatch before Gas vs Forge Fast Expand' de Stephano ya que partiremos de ella para esta guía.

1. Builds

Versus A Gas Opening Terran

6:10 - Extractor x 2

6:30 ~ 7:00 - Roach Warren

7:00 - Tercer Extractor

7:20 ~ 7:30 - Lair

8:00 Cuarto Extractor

@100% Lair - Infestation Pit y Hydralisk Den

9:00 Extractor x 2

2. Explicación detallada

Es normal comenzar a techear Lair en el 7:20 ~7:30 a menos de que una Stargate haya sido scouteada. Si una Stargate ha sido scouteada esta bien retrasar la Lair al 7:30 o posterior.

Si encuentras una Robotics Facility no debes de hacer la Lair más tarde del 7:20 ya que el protoss puede salir a inmortal-allin. Con la ayuda de los swarm hosts nos defenderemos del inmortal-allin más fácil que con cualquier otra unidad.

La razón de ir a Infestation Pit y a Hydralisk Den hace que la composición swarm hosts con hydralisk sea muy fuerte.

3. Utilizando Swarm Hosts

Tener swarm hosts es la forma más fácil y efectiva para defendernos del inmortal-allin.

Si el oponente decide salir de su base, desentierra los swarm hosts y retírate hacia atrás. Cuando se regenere los swarm hosts de langostas vuelve a enterrarlos, presiona, vuelve a retroceder los swarm hosts y así sucesivamente.



Usando los Swarm Hosts para defender un Inmortal-allin

Una vez que veas al protoss salir de su base es importante forzar algunos force field al rival con un grupo de zerglings para gastar su energía.

Cuando tengas swarm hosts preparados hay que estar seguros de posicionarlos correctamente. Puedes ayudarte de las langostas (locus) de los swarm hosts para saber que esta haciendo el rival y de si ha tomado otra posición para atacarte.

Utilizando los Swarm Hosts en un estandar Macro-Game

Puedes elegir entre ir a mutalisk into swarm hosts (14-16 mutalisk), ir directamente a swarm hosts, etc.

Una vez se tenga 10-13 swarm hosts es aconsejable añadir corruptors con overseers. Cuando se haga presión con los swarm hosts hay que aprovechar y tomar una cuarta, quinta e incluso una sexta base. Usa los corruptores para snipear observers, colosos y void rays del rival.

Plantando cara al 'Stargate Play'

Cuando se vaya a producir swarm hosts y scoutear una stargate no los saques inmediatamente. La solución será construir una Hydralisk Den y sacar hydalisks. Cuando se tenga unos 6 o 7 volver a comenzar con la producción de swarm hosts. Cuando se tenga unos 10 hydalisk y unos 12-15 swarm hosts para de producir y empieza a sacar corruptors.

En general, en late game se puede jugar a hydalisk/corruptor/swarm hosts, en cualquier caso puedes transicionar a ultraliscos o permanecer con hydalisk/corruptor/swarm hosts con algunos infestors.

Transición de los Swarm Hosts

Si se desea transicionar se debera tener infestors, hive tech y ultralisk cavern terminada.

No mal pierdas los swarm hosts que aún mantengas con vida ya que te pueden ser muy útiles.

Si se pierde todos los swarm hosts se ha de tener Hive preparada para poder sacar ultralisks o broodlords según se desee.

4. Usando Mutaliscos

Hay muchas cosas que se pueden hacer con esta composición desde jugar con ellos durante toda la partida, como hacer un intercambio de bases, harrasear con ellos, ganar ventaja económica y transicionar a una alta tech.



Team Insane Revenge - Guía Zerg vs Protoss

Se ha de harrasear la natural, ir a su tercera, volver a su natural y así sucesivamente obligando a separar las unidades del rival. Intentar meter los lings en la base del rival mientras se distrae con los mutaliscos.

Si upgradeamos 30 o mas mutaliscos estaremos eligiendo un cambio de bases. Es importante sacar drones de nuestra base y hacer criaderos por el mapa. Con los mutaliscos se ha de eliminar todas las sondas posibles para que el protoss no construya edificios fuera de su base.

Si se desea transicionar a ultralisk/zerglings/banelings/infestor hay que tener Hive alrededor del minuto 13-15 y tener unos 16-20 mutaliscos. Es muy importante no suicidar los mutaliscos y perder como 40 de supply tontamente.

5. Composición Roach/Hydralisk

Si se desea tener la composición roach/hydralisk necesitaras vipers y corruptors, después se techeara a broodlords en late game. La ventaja de esta composición es ser muy agresivo y poder eliminar la death ball del protoss.

Cuanto más avance el juego más débil será esta composición. Asegúrate de ir a Hive rápido para añadir vipers a nuestra composición.

Si se tiene economía suficiente cambiar a broodlords y terminar el juego. Si el rival saca más de 10 void rays es muy difícil plantarles cara, al menos, con esta composición.

6. Replays y Vods

Pack de replays:

<http://www.mediafire.com/?o2a54a231bgj4f3>

Vods:

Fighting Colosos/Void Ray with Swarm Hosts.:

<http://www.youtube.com/watch?v=OEOUTd3e6I>

Beating the Immortal all-in with Swarm Hosts:

<http://www.youtube.com/watch?v=r5QG5knTuQ0>