



HEART OF THE SWARM - GUIA ZERG VS TERRAN

Indice

1. Builds.

2. Explicación detallada.

3. Early Game.

3.1 Reaper Harassment.

3.2 1/1/1 Widow Mine Drops.

3.3 Bio + Hellbat Pushes.

4. Mid Game.

4.1 Tratando el Drop Play.

4.2 Mutalisk/Zergling/Baneling into Ultralisk.

4.3 Fighting mech.

5. Late Game.

6. Replays y Vods.

Autor: Manuel 'Silent' Ábalos



1. Builds

Versus A Gas Opening Terran

15 Hatchery

16 Spawning Pool

16 Extractor

@100 Gas - Metabolic Boost y sacar los drones del gas.

6:30 - Tercera Hatchery y meter los drones del gas.

6:45 - Segundo extractor

7:00 - Tercer extractor

7:15 - Roach Warren y dos Evo Chamber

Comenzar la mejora de +1 Melee y armadura

@100 Gas - Lair

@50 Gas - Baneling Nest

@100% Lair - Infestation Pit o Spire.

Versus A No-Gas Opening Terran

15 Hatchery

16 Spawning Pool

4 x Reinas

36 Tercera Hatchery

6:00 Extractor x 2

7:00 Tercer Extractor

7:15 Roach Warren y dos Evo Chamber

7:15 Cuarto extractor

Comenzar la mejora de +1 Melee y armadura

@100 Gas - Lair

@50 Gas - Baneling Nest

@100% Lair - Infestation Pit o Spire.



2. Explicación detallada

La necesidad de abrir a gas contra un Terran que sale a gas es por los reapers. Si no se consigue 'Metabolic Bosst' rápido y el Terran tiene como 3 o 4 reapers puede costarte un daño económico bastante alto al perder muchos drones e incluso perder reinas.

Nota: Si el Terran va a gas se recomienda sacar solo tres reinas y que una de ellas expanda el creep.

Si el oponente va a mech obtener el +1 de melee a distancia y caparazon, en caso de no saber si el rival va a mech o a bio es más seguro tener las mejoras de +1 Melee cuerpo a cuerpo y caparazón.

La Baneling Nest es solo necesaria en caso de que el rival intente salir hacerte un timing de Bio + Hellbat.

El salir a Infestation Pit o a Spire depende del estilo de juego de cada uno.

3. Early Game

Reaper Harassment

La mejor manera de defenderse contra reapers es conseguir speedlings rápidamente. Si el rival tiene tres o cuatro reapers es necesario sacar mas zerglings. Una vez parado con los lings hay que aprovecharlos para conseguir un control del mapa y poder expandirse a una tercera base más fácilmente y transicionar a mid-game

1/1/1 Widow Mine Drops

La mejor forma de parar el drop de widow mine es colocando spore crawler tan pronto como sea posible. Saca los drones del mineral y ayúdate con los zergling para detonarla y eliminarla. En el caso de que no se tenga spore crawler colocar spine crawler para intentar eliminarlas.

Bio + Hellbat Pushes

Este push es bastante fuerte si no se esta preparado. Si solamente se tiene zerglings y banelings es muy difícil de parar. En cambio, si se tiene roaches/zerglings/banelings se puede parar si uno se prepara con tiempo. Una vez parado el push se puede seguir droneando y coger una cuarta base e intentar presionar al rival con las roaches/zerglings/banelings.



4. Mid Game

Tratando el Drop Play

El drop play de Hots es fuerte debido al Speed Bost de las medievacs. Estos drops hace que si no vas a mutaliscos sea más difícil de protegerse. Se requiere buen multi-tasking y una defensa estable.

Si se desea ser agresivo hay que defender de esos drops con la ayuda de spore crawler y spine crawler. También se recomienda tener un pequeño ejército de zergling/baneling cerca de nuestra base.

Es recomendable mejorar la velocidad de los overlords y colocarlos por todo el mapa para defenderse mejor de esos drops y verlos llegar. Y si se puede, mejorar el caparazón de aire.

Mutalisk/Zergling/Baneling into Ultralisk

Si se decide ir a mutaliscos es importante que se tenga un overseer entre ellos. Se ha de tener entre 16-20 mutaliscos antes de techear a Hive.

Si se transiciona a ultralisk/zergling/baneling/infestor no suicides los mutaliscos que se tengan aún con vida. Más adelante se puede tener la greater Spire y sacar broodlords.

Si el Terran sale a mech, el mutalisk/zergling/baneling no es viable.

Fighting mech

Es bastante difícil enfrentarse a este estilo, hay que encerrar al Terran en el menor número de bases posibles. Actualmente la mejor forma de enfrentarse a mech es sacando alrededor de 12-15 swarm hosts y presionar la base del rival. Importante tener roaches y hydras en la composición y una vez que se tenga hive sacar vipers.

Si el rival empieza a pushear no mantengas los swarm hosts en el mismo lugar, hay que ir retrasándolos poco a poco hasta que se tenga los vipers preparados y con energía.

Asegurarse de tener spore crawler y spine crawler para defenderte de los drops de hellions/hellbat/mine widow.

La composición final de nuestro ejército ha de ser ultralisk/ hydralisk/ zerglings/ banelings/ swarm hosts/ viper. Cuando se use la nube cegadora de los vipers es normal que mueran y está bien, no hay problema.

El objetivo consiste en dejar sin recursos al Terran dejándolo encerrado en sus bases, provocando que algunos juegos sean largos, pero la paciencia es muy importante.



5. Late Game

Ir a roaches/zerglings/banelings/swarm hosts es una estrategia sólida para mid-game mientras se techea y se transiciona a ultralisks o broodlords.

Sacar primero broodlords puede ser una buena opción para obligar al Terran a sacar vikings y poder así cambiar de broodlords a ultralisk.

Intenta mantener con vida los swarm hosts ya que pueden ser vitales en late game, con la ayuda de los infestors. Perderlos puede ser el final del juego.

6. Replays y Vods

Pack de replays:

<http://www.mediafire.com/?lqbo5ow2olObakn>

Vods:

Roach/Zergling/Baneling/Swarm Host into Ultralisk.):

<http://www.youtube.com/watch?v=9f8f9rQo4Hg>