



HEART OF THE SWARM - GUIA PROTOSS VS ZERG

Indice

1. Información.
2. Builds.
3. Exploración (Scouting).
4. Transiciones.
5. Colocación de los edificios.
6. Mapas favorables.
7. Replays

Autor: Manuel 'Silent' Ábalos



1. Información

Esta es una build bastante fuerte económicamente, por lo que fuerza al oponente Zerg a realizar un all-in u obligarle a que juegue a macro teniendo que tomar una tercera base muy rápido. Una vez que tienes aseguradas tus dos bases puedes transicionar a tech o hacer un all-in según prefieras.

2. Builds

Forge First Build Order

9 - Pílon y realizar scout

14 - Forja

17 - Nexo (interrumpe la producción de sondas)

17 - Pílon

17 - Acceso (reanudar la producción de sondas)

18 - Cañón de fotones

20 - Asimilador (x2)

@100% Acceso, sacar un fanático y construir Núcleo Cibernético

Nexus First Build Order

9 - Pílon y realizar scout

17 - Nexo (interrumpe la producción de sondas)

17 - Forja

17 - Pílon (reanudar la producción de sondas)

18 - Acceso

19 - Cañón de fotones

21 - Asimilador (x2)

@100% Acceso, construir Núcleo Cibernético



3. Exploración (Scouting)

Debido a esta build el retraso para sacar unidades de ejercito es bastante alto, por lo que es muy importante explorar la base del rival en los primeros comienzos de la partida.

Se debe explorar con la sonda que colocas en el 9 de población el primer Pílon llevándolo a la base del Zerg para comprobar:

- Que no ha salido a una temprana (6-10 supply) reserva de reproducción. En el caso de que hayas visto una reserva de reproducción temprana, coloca un Pílon en tu línea de minerales de tu base principal y defiéndela con un cañón de fotones.
- Ver si tu oponente está cogiendo gas. En el caso de que sea así, es probable que te vaya hacer algún tipo de roach o baneling all-ins.
- Si el Zerg coloca la reserva de reproducción bastante tarde eres libre de optar por la variación de la build 'Nexus First Build Order'.
- En el caso de que cuando tu sonda llegue a la natural de la base del Zerg y ya haya colocado un Criadero comprueba su tercera base e intenta retrasar su expansión a su tercera lo más tarde posible bloqueando con la sonda la colocación de su Criadero.

Alrededor del minuto 4:20 ~ 5:00, si el Zerg quiere salir a una salida económica, tomara su tercera base. Como se ha dicho más arriba envía tu sonda (en el caso de que no tengas la sonda de scout, envía tu primer fanático) para comprobar si ha tomado su tercera expansión en ese minuto. Si tu no ves que ha tomado su tercera en el minuto 5:00, coloca algún que otro cañón de fotones adicional en tu natural y saca centinelas para defenderte de un all-in que va realizar el Zerg.

Sin embargo también puedes comprobar si el rival ha tomado sus cuatro gases (dos de su base principal y dos de su base natural) por lo que puede optar el Zerg por salir a 2 Base Muta o un menos posible Nydus Proxy. En cualquier caso, envía tu primer fanático para observar algún tipo de roach/ling push si sospechas de que te va realizar algún tipo de all-in.

4. Transiciones

Hay muchos tipos de posibles transiciones. Lo más común es tomar una rápida tercera base, hacer algún tipo de all-in fuerte de unidades de tierra, o salir a Fenix/Rayos del Vacío para presionar a tu oponente y coger fácilmente una tercera base.



5. Colocación de los edificios

Este apartado no se puede explicar con palabras, por lo que hay algunas guías que pueden ayudarte a visualizar como debe de realizar un correcto muro defensivo con tus edificios. Véase algunos ejemplos para ciertos mapas:

Bel'Shir Vestige LE



Daybreak LE





Team Insane Revenge - Guía Protoss vs Zerg

Korhal City



Neo Planet S LE





Team Insane Revenge - Guía Protoss vs Zerg

Star Station



Whirlwind LE





6. Mapas favorables

Esta build es viable en cualquier mapa. Todos los mapas actualmente tienen bases naturales que te permiten poder 'wallear' y defenderte fácilmente.

7. Replays

[Forge First FFE Tutorial Replay vs a Very Easy AI](#)

<http://drop.sc/316252>

[Nexus First FFE Tutorial Replay vs a Very Easy AI](#)

<http://drop.sc/316253>