



STAR CRAFT™

EXPANSION SET

BROOD WAR

Manual de Instruções

Swain 98™

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar seu PC game ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar.

Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz da tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvores. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo:

Antes de Usar:

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentidos quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2,5 metros da tela do monitor.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.
- Utilize o menor monitor possível para jogar.

Durante o Jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando computador.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do computador. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou

TEC TOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

A TEC TOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um posto de Assistência Técnica Autorizada da TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do produto e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada TEC TOY.

TEC TOY

NºCO 314188326

TEC TOY INDÚSTRIA E COMÉRCIO LTDA.

Av. Ermano Marchetti, 576 - Térreo Parte 2
São Paulo - SP - CEP 05038-000 - Indústria Brasileira

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Dr. Adolpho Pinto, 104 - Térreo
São Paulo - SP - CEP 01156-050 - Tel. (0XX11) 3661-3334

-SUPPORTO TÉCNICO-

-serviços de suporte online-

A Tec Toy oferece serviço de suporte técnico pelo e-mail cdsuporte@tectoy.com.br.

Visite também o site na Internet: www.tectoy.com.br

-Antes de ligar para o suporte-

Se você estiver enfrentando problemas, por favor consulte a seção "Solução de Problemas", antes de ligar para o suporte técnico.

Nós recebemos várias chamadas a cada dia e lidamos mais eficientemente com suas dúvidas se você souber as seguintes informações:

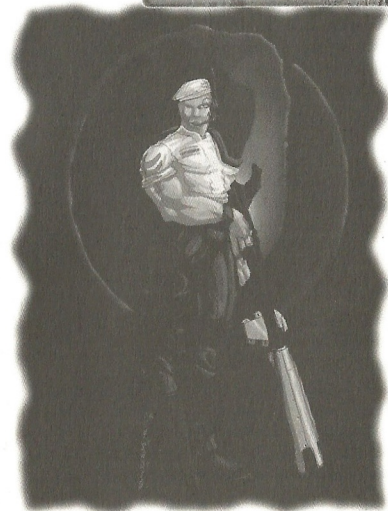
- O fabricante de seu computador e o tipo/velocidade da CPU
- A quantidade de RAM existente em seu sistema
- A versão e o tipo de sistema operacional que você está utilizando
- O fabricante e modelo de sua placa de som, de vídeo e do seu modem.

samir duran

Homem Terran, Idade 33 anos
Ex-Combatente Confederado
Consultor Especial do UED

Pouco se conhece sobre o homem enigmático que se auto denomina Samir Duran. Por sua própria narrativa, Duran serviu como parte do Esquadrão Alfa Confederado, antes que o terrorista Arcturus Mengsk acabasse com o sistema Confederado. Duran, percebendo uma troca no equilíbrio do poder dentro do Setor, assumiu o comando de um pequeno esquadrão especial, que se dedica a atacar o "Imperador" Mengsk e seu novo Domínio Terran.

Embora a maioria de seus camaradas vejam Duran como um líder astuto e poucos acreditariam na verdade sobre sua natureza misteriosa....



Gerard DuGalle

Homem Terran, Idade 64 anos
Almirante do Diretorado Unido da Terra
Força Expedicionária

O General DuGalle passou a maior parte de seus sessenta e quatro anos defendendo a Terra de seus inimigos. Com incontáveis vitórias em seu crédito, DuGalle é possivelmente a maior líder militar dentro do UED. Não foi surpresa que, devido à natureza extrema da expedição Koprulu, o Conselho do UED tivesse decidido unanimemente enviar DuGalle. DuGalle é a essência do soldado, ele não se sente confortável com o prospecto de utilizar os Zergs para conseguir a vitória. Ele sente que os Zergs representam um risco desnecessário e preferiria utilizar táticas mais convencionais, para pacificar o Setor dilacerado pela guerra.

Alexei Stukov

Homem Terran, Idade 52 anos
Vice-Almirante Da Força Expedicionária
do Diretorado Unido da Terra

Alexei Stukov é um estrategista brilhante, que passou a maior parte de sua carreira militar em pesquisas altamente secretas, ao invés de combates reais. Stukov está constantemente empenhado em alongar o limite da tecnologia convencional e da teoria física, para aumentar a eficiência das tropas do UED na arte da guerra. Embora Stukov tenha sido um amigo de toda a vida do Almirante DuGalle, ele foi escolhido para ser o segundo no comando da expedição Koprulu por sua visão não tão convencional.

Existe uma forte ligação entre Stukov e DuGalle. Os dois homens foram competitivos durante suas juventudes e ainda brincam de extrair o melhor um do outro. No entanto, Stukov se curva diante da graduação de DuGalle e de sua posição de Almirante e irá servir seu amigo incondicionalmente, diante do perigo.

MODIFICAÇÕES DA EXPANSÃO

-modificações para um jogador-

Se você selecionar o modo de um jogador, você poderá escolher entre as campanhas originais de Terran, Zerg e Protoss do Starcraft ou as novas campanhas Protoss, Terran e Zerg, encontradas no Starcraft: Brood War.

-modificações para multiplayer-

Se você selecionar o modo de multiplayer, você poderá escolher entre Starcraft ou Brood War, como sendo o jogo que você irá escolher para jogar. A escolha de Starcraft permitirá que você jogue com todas as unidades e cenários oferecidos na versão original do jogo. As unidades adicionais e cenários incorporados em BroodWar apenas estarão disponíveis se você escolher BroodWar. Isto significa que, uma vez que o jogador escolher jogar BroodWar, eles só poderão jogar contra jogadores que também estejam jogando BroodWar. Eles não poderão jogar contra adversários que estejam utilizando a versão normal de Starcraft, a não ser que eles voltem ao menu de seleção e selecionem jogar Starcraft. Também, em jogos via Battle.net™, você somente poderá participar de jogos correspondentes à sua escolha.

-modificações de programa-

Os novos mapas personalizados inclusos em Starcraft: Brood War serão localizados em um novo diretório, dentro do seu diretório "Mapas" do Starcraft, para uma referência mais fácil. São mapas personalizados utilizando as novas características inclusas no utilitário mapa StarEdit, em que mapas do Starcraft: Brood War serão designadas com a extensão .SCX. Mapas .SCX somente poderão ser carregados no editor de campanha de expansão atualizado, e somente poderão ser jogados contra adversários que também estiverem utilizando o Starcraft: Brood War. Para uma lista de modificações e características adicionais no editor de campanha StarEdit, por favor consulte o arquivo de Ajuda do StarEdit localizado dentro do menu pull-down, em sua barra de menu do StarEdit.

A instalação de Starcraft: Brood War irá atualizar seu programa Starcraft original. Tal atualização contém reparos em certas características que não foram incluídas, ou que não funcionavam corretamente, no lançamento da versão original do jogo (versão 1.0). Para maiores informações, e uma lista destas modificações, por favor consulte o README.TXT, no diretório onde você instalou seu Starcraft.

-CRÔNICA-

- Consequências -

-As cinzas de aiur-

Apenas dias se passaram desde que o herói Protoss, Tassadar, sacrificou a si mesmo para poder destruir o nefasto Zerg Overmind. Na esteira da destruição apocalíptica de Overmind, a pátria mãe dos Protoss, Aiur terminou devastada e desocupada. Muitos dos descontrolados Zergs, que sobreviveram à horrenda batalha, começaram a promover desordens descontroladamente através dos obscurecidos campos de Aiur.

O Conclave, que havia reinado sobre as Tribos Protoss por muitos milhares de anos, fora erradicado juntamente com quase setenta por cento da população de Aiur. Sendo assim, restaram apenas um punhado de heróis Protoss para cuidar dos sobreviventes sitiados de seu mundo. O Magistrado Aldaris, Praetor Fênix, Zeratul, e seu companheiro humano James Raynor, se agruparam para poder unir e liderar os sobreviventes dispersos. Mesmo assim os Zergs, ainda voltados para sua violência genocida, continuavam a massacrar qualquer Protoss que encontrassem.

Embora o destino houvesse conspirado contra eles, e quase tudo o que eles prezavam estivesse perdido, os valentes heróis Protoss nunca desistiram da esperança da chegada de sua libertação.

-o imperador e seu domínio-

Enquanto o combate entre os Protoss e os Zergs alcançava o ponto de ebulição no planeta de Aiur, Arcturus Mengsk tomava medidas para consolidar seu próprio poder, dentro dos limites do recém formado Domínio Terran. Tendo coroado a si mesmo como o Imperador do Domínio, todas as colônias Terran dentro do Setor Koprulu se reuniram sob um único reinado soberano, pela primeira vez.

Com o General Edmund Duke a seu lado, Mengsk não sofria oposição de nenhuma das Milícias Terran principais dentro do Setor. Tendo reforçado os exércitos do Domínio com o recrutamento obrigatório dos guerreiros restantes da finada Confederação Terran, Mengsk decidiu fortificar os vários mundos sob seus cuidados. Com o término do combate em Aiur e com os Zergs vacilantes à solta através do Setor, Mengsk começou a se indagar o que havia acontecido com sua ex-tenente, Sara Kerrigan...

-NOVOS HERÓIS-

Artanis

Protoss, Idade 262 anos

Alto Templário

Praetor das Forças de Defesa Protoss

Artanis é o mais jovem dos Protoss a conseguir a almejada graduação de Praetor. Apesar de sua juventude e relativa falta de experiência, ele é um líder audacioso e dinâmico. Embora Artanis tenha sido um grande crédulo do Antigo Conclave e do destino dos Protoss, ele ainda nutre um profundo respeito e admiração por Tassadar, e pela unificação Tribal pela qual lutou. Artanis espera se tornar um herói tão grande quanto Tassadar... uma esperança que pode levar o jovem guerreiro a abandonar seu melhor julgamento em sua busca de glória.

Raszagal

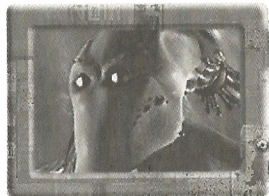
Mulher Protoss, Idade 1045 anos

Cavaleiro Obscuro

Matriarca das Tribos Templárias Negras dos Shakuras

Como uma das mais idosas Protoss vivas, Raszagal governou as Tribos Cavaleiros Obscuros por quase quinhentos anos. Embebida em tremendos poderes psíquicos, acreditava-se antigamente que ela possuísse um das mentes mais poderosas da galáxia. Mas hoje, após guiar abnegadamente sua Tribo por tantos longos séculos, o controle de Raszagal sobre seus poderes começou a falhar.

Embora Raszagal tenha mantido suas Tribos isoladas no planeta Shakuras, ela sempre buscou ajudar os Protoss de Aiur, de qualquer modo secreto que pudesse. Apesar de sua antipatia pelo Conclave Protoss, Raszagal ainda espera fervorosamente que toda a prole de sua distinguida espécie esteja reunida, um dia.



-NOVAS UNIDADES-

-NOVAS UNIDADES TERRAN- médica (medic)

Função: Médica Combatente

Armamento: Nenhum

Filiação: Diretorado Unido da Terra

As Médicas do Diretorado Unido da Terra seguem uma tradição honrosa há tempos, de marcharem abnegadamente por zonas de combate, para ajudar seus irmãos feridos. Estas destemidas mulheres, auxiliadas apenas por um escudo protetor, são curandeiras altamente habilidosas, capazes de restaurar a saúde e a vitalidade dos soldados feridos. As Médicas podem curar até várias das infestações Zerg, tal como Parasitas e Fascínios.

Cura

Embora sacrificáveis, as perdas maciças dos Fuzileiros Terran, durante a Grande Guerra, começaram a se tornar proibitivamente custosas. A utilização de modificadores químicos, por parte das Médicas, aumentou a taxa de sobrevivência das forças UED, alongando a expectativa de vida no campo de batalha para mais de nove segundos.

Restauração

Com a introdução dos anestésicos e da tecnologia de laser atenuada, a cirurgia sofreu avanços surpreendentes. A taxa de mortes resultantes da remoção emergencial de objetos estranhos ou de vírus alienígenas ficou definitivamente baixa, tornando tal tratamento uma rotina em campo.

Regeneração

O poder dos Arcontes Negros origina-se da manipulação da energia psíquica crua. Seu domínio de tais técnicas é tão grande que eles podem afetar não apenas as energias psíquicas de outros seres, como também energias geradas sinteticamente. Ao criar um cordel destas forças primitivas, os Arcontes Negros ativam os poderes de seus inimigos contra si mesmos.

Controle da Mente

Embora a utilização sutil do psionismo para influenciar os outros tenha sido utilizada pelo Magistrado Casto, a capacidade de controlar totalmente mentes ou corpos de outros foi considerada impossível durante longo tempo. Este poder de comando é a arma mais completa no arsenal do Arcante Negro. Através de uma imensa força de vontade e energia, o Arcante Negro projeta uma porção de sua essência psíquica em qualquer ser material, absorvendo tanto o conhecimento quanto os poderes daqueles que se auto denominam inimigos dos Protoss.

Sorvedouro

Todas as coisas vivas possuem mentes para que o Arconte Negro dê forma e molde. Com uma potente onda de energia mental, o Arconte Negro pode atordoar um grupo de outrora atacantes, por um curto período de tempo. Enquanto este sorvedouro de força psíquica afeta apenas unidades orgânicas, a área de seus efeitos cria uma arma poderosa a ser utilizada.





Teia de Ruptura

Pilotos do Corsário podem concentrar sua energia psíquica através dos emissores de Neutrons de suas embarcações, criando um campo de estática psiônica, que rompe os caminhos neurológicos para o cérebro, como também os impulsos elétricos encontrados na maioria dos sistemas de computador de bordo, fazendo com que os ataques alcançados pela rede sejam altamente imprecisos. A ressonância magnética encontrada nos minérios e minerais atrai o ataque em direção ao planeta, tomando esta rede de energia ineficiente contra alvos transportados pelo ar.

Arconte Negro (Dark Archon)

Função: Guerreiro de Apoio Pesado

Armamento: Nenhum

A incandescente esfinge carmim do Arconte Negro espalha medo por qualquer campo de batalha. Estas criaturas poderosas de energia psiônica viva, personificam a ira eterna do Cavaleiro Obscuro. Criados pela fusão de quaisquer dois guerreiros Cavaleiros Obscuros, o Arconte Negro sabe manejar as energias misteriosas do vácuo. Estes lúgubres seres voláteis são tão poderosos que os Cavaleiros Obscuros baniram sua criação por mil anos. Depois que o Enxame Zerg destruiu o planeta Auir, perceberam a necessidade de sua melhor arma.

Chama Ótica

O único armamento defensivo das Médicas é o Lançador de Granadas de Flash A-13. Originalmente projetado como um meio de fornecer iluminação ao campo de batalha, tanto o sistema de despacho quanto o projétil foram modificados para descarregar uma explosão máxima na luz clara visível, como também espectros ultravioleta. Tal ação tem o efeito de danificar seriamente as retinas ou receptores foto-ópticos de qualquer unidade alvo.

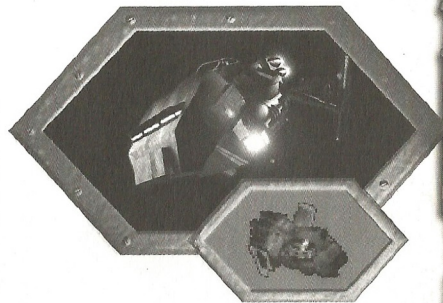
valkyria

Função: Fragata Míssil

Armamento: Foguetes H.A.L.O. Cluster

Filiação: Diretorado Unido da Terra

As Fragatas Valkyrias são um poderoso adendo à Frota Expedicionária do UED. Os mísseis H.A.L.O das Valkyrias são capazes de transformar em lixo a maioria dos caças estelares convencionais e as estruturas transportadas por via aérea. Os mísseis são disparados em salvas de múltiplos projéteis, que atingem uma ampla área de efeito. Os raios dispersivos de seu sistema de alvo é projetado para alcançar o máximo de danos, não apenas no objetivo almejado, como também dentro do limite da área de explosão. As Valkyrias possuem uma pesada couraça, e podem sofrer castigos substanciais do fogo inimigo antes que sofram qualquer falha no centro de seus sistemas.



-NOVAS UNIDADE ZERGS-

espreitador (Lurker)

Tipo: Guerreiro de Defesa Pesada

Gênero da Essência: Hydralisk

Ataque Principal: Escamas Subterrâneas

Uma das mais novas e mortais Linhagens Zerg é o Espreitador. Estas criaturas servem de guerreiros de defesa para os Enxames de Colméias e para as colônias Zerg fora dos limites. Criados a partir da Linhagem Hidralisk, os Espreitadores emitem ondas de escamas super-densas contra seus adversários. No entanto, os Espreitadores devem, na verdade, esconder-se abaixo da superfície para liberar estes ataques subterrâneos. Qualquer guerreiro que seja pego por estas escamas será instantaneamente espetado. As próprias escamas são capazes de rasgar carne, aço, e até mesmo uma blindagem de escudo mais reforçada. A única fraqueza dos Espreitadores é que são virtualmente indefesos enquanto estiverem sobre a superfície.

devorador (Devourer)

Tipo: Voador de Assalto Pesado

Gênero da Essência: Mutalisk

Ataque Principal: Ácido Corrosivo

Criados a partir da Linhagem Mutalisk, os Devoradores são um adendo mortal para o Enxame. Estas grandes bestas voadoras são capazes de cuspir seu ácido maligno sobre qualquer nave ou criatura transportável pelo ar, causando significativos danos corrosivos. O veneno do Devorador consiste de toxinas que conseguem corroer qualquer substância conhecida, inclusive blindagens de escudo reforçadas das naves principais Terran e Protoss. Germes ácidos, que sejam espirrados durante impacto, também prejudicam unidades adjacentes.

-NOVAS UNIDADES PROTOS-

cavaleiro obscuro (Dark Templar)

Função: Tropas Furtivas de Elite

Armamento: Lâminas Empenadas

Banidos de Aiur por recusarem a se submeter ao Khala, os Cavaleiros Escuros têm vagado através dos cantos longínquos do espaço, por gerações. Estes vigorosos guerreiros, trazendo poderes secretos do vácuo gelado do cosmos, são capazes de curvar a luz em volta de si mesmos, o que os torna virtualmente invisíveis. Armados com tecnologia Psi-laminar modificada, o Cavaleiro Escuro empenha-se para proteger sua raça e os antigos segredos de suas Tribos.

corsário (Corsair)

Função: Caça de Apoio Médio

Armamento: Chama de Neutron

Estas rápidas naves de guerra de tamanho médio foram construídas pelos Cavaleiros Escuros, para salvaguardar suas frotas nômades. Utilizando uma Chama de Neutrons devastadora no combate nave-a-nave, o Corsário é um adendo versátil à frota Protoss. Com sua potente Teia de Ruptura, o Corsário pode, até mesmo, evitar o ataque dos guerreiros disfarçados na superfície planetária ou nas estruturas defensivas. Esta habilidade, quando utilizada como parte de um grande cerco, é um patrimônio inestimável para o aparato bélico dos Protoss.

