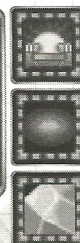
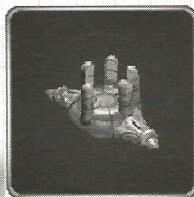


### Baliza de Frota (Fleet Beacon)

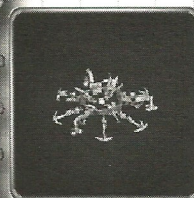
Reconhecida facilmente, a Baliza de Frota é construída ao redor de uma esfera enorme, esculpida meticulosamente com o maior e mais puro dos Cristais de Khaydarin. A Baliza focaliza energia Sônica através desta esfera para fortalecer e ampliar a estrutura de transporte criada pelo Portão Estelar, permitindo a este que transporte por telecinésia a maior das naves de guerra dos Protoss.



### Tribunal (Arbiter Tribunal)

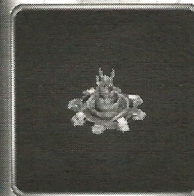
As naves de guerra Árbiter, cercadas por um campo em permanente distorção, tem seu transporte por telecinésia dificultado. O Tribunal serve como um tipo de apoio de transporte, fortalecendo o espaço-tempo local de modo que os Árbiter possam ser levados através do Portal Estelar.

- Núcleo de Khaydarin. Com a infusão de Cristais puros de Khaydarin no coração do reator da nave, o Árbiter ganha a capacidade de armazenamento de energia aumentada.
- Revogação. O desenvolvimento da tecnologia do espaço permite que o Árbiter atue como um ponto de marcação e transporte instantaneamente unidades para a posição marcada.
- Êxtase. Manipulando campos do espaço-tempo, o Árbiter pode colocar unidades em um estado de Êxtase. Enquanto a unidade afetada não pode se mover, ela não é afetada por outras unidades.



### Bateria de Escudo (Shield Battery)

Esta Bateria de Escudo tem um núcleo de Khaydarin que absorve a energia Sônica local e a armazena até que seja necessitada por guerreiros Protoss próximos. Tocando uma das baterias muita energia é irradiada, e qualquer guerreiro ou veículo amigável de Protoss pode rapidamente recarregar seus próprios níveis do escudo. A Bateria tem uma capacidade limitada, mas recarrega-se com o tempo. A distribuição cuidadosa de Baterias pode ser a diferença entre a vitória e a derrota em qualquer campanha.



### Canhão de Fótons (Photon Cannon)

Os Protoss reinam na glória do combate pessoal, mas reconhecem também a necessidade de defesas automatizadas para vigiar suas colônias. O Canhão de Fótons atea fogo com uma esfera encapsulada de anti matéria similar àquela gerada pelos Dragões. É uma arma eficaz contra os alvos aéreos e terrestres. Os Canhões são realçados também com a tecnologia de sensor especial emprestada do Observador, permitindo-os detectar unidades invisíveis e escondidas. Assim com todos os edifícios Protoss, deve ser tomar cuidado para fornecer o sustento amplo da Torre de Alta Voltagem aos Canhões. Se sua ligação à Matriz Sônica for quebrada, eles se desligarão deixando o caminho aberto aos inimigos de Aiur.

um papo com outros jogadores para marcar, criar, e participar de um jogo. Informação específica é oferecida dentro da Battle.net apenas pressionando a tecla F1 no seu teclado.

**Soluções para Problemas:** Verifique com o seu Serviço Fornecedor de Internet o nível de latência da sua conexão, e se a sua conexão suporta aplicações 32-bit TCP/IP. Uma ligação com alta latência com qualquer um dos jogadores pode resultar em um jogo de multi-jogadores instável. Se você estiver tendo problemas de conexão com Blattle.net ligue para o seu Serviço Fornecedor de Internet e peça para eles o mais recente programa 32-bit para conexão a Internet.

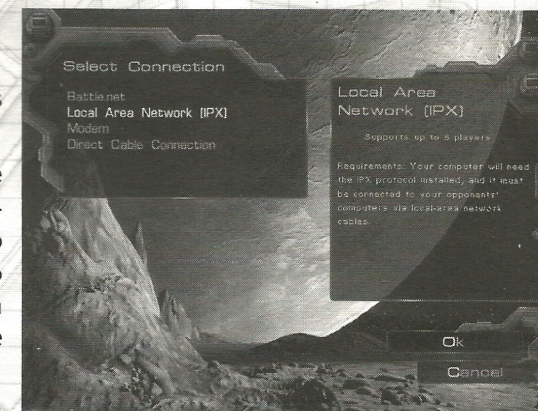
## CONEXÃO VIA REDE IPX

**Suporta:** 2 - 8 jogadores

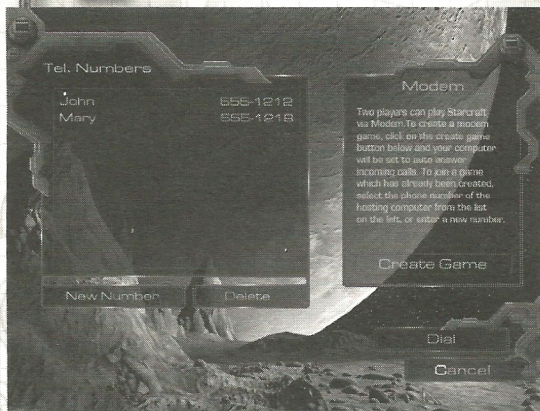
**Requer:** Dois ou mais computadores, ligados a um ativo IPX.

Para criar um jogo, clique "Criar." O nome daquele jogo será baseado na sua ID de multi-jogador. Se você quiser participar de um jogo específico, você terá que saber o nome do jogo antes de participar. Para participar de um jogo, selecione na lista o jogo desejado e clique em OK.

**Soluções para Problemas:** Verifique os controles do protocolo IPX/SPX do painel de controle da "Network"; entre em contato com o seu administrador de rede para assistência em instituir sua conexão com a rede. Você precisa ter certeza de que todos os computadores estão configurados para ver o mesmo tipo de moldura (frame type). Verifique todas as conexões físicas da network. Note que StarCraft funcionará somente através de só um segmento de rede.







## CONEXÃO VIA MODEM

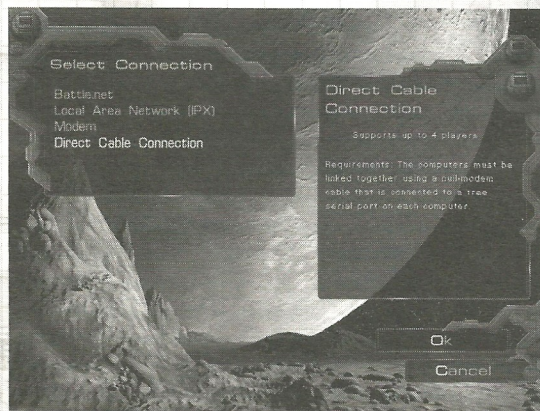
**Suporta:** 2 jogadores

**Requer:** Dois computadores, cada um com o seu próprio modem e linha de telefone.

Se o seu sistema tem um modem instalado, aquele modem irá automaticamente ser escolhido quando você selecionar modem como seu tipo de conexão. Se você tiver mais do que um modem instalado, você precisará escolher especificamente o modem que você deseja usar.

O jogador que está respondendo o chamado deve selecionar Create Game (Criar Jogo) do menu. O outro jogador deve selecionar "Número Novo" e dar entrada do número do telefone do criador do jogo. Se o número do criador foi previamente digitado, ele pode ser selecionado da lista do menu. Se o modem estiver corretamente ajustado, o jogo deles irá automaticamente responder a chamada que está recebendo e estabelecerá a conexão.

**Soluções para Problemas:** O seu modem deve estar ajustado corretamente no Painel de Controle do Windows95 ou Windows NT antes que StarCraft o reconheça. Para verificar o ajuste do seu modem abra o Painel de Controle "Modem". Clique em "Diagnóstico", e clique duas vezes no modem que você deseja verificar. Window 95 e Window NT executam um teste no seu modem. Se alguns erros forem encontrados, consulte o fabricante do seu modem. Verifique se seu COM port não está sendo usado por outra aplicação.



## CONEXÃO DIRETA

**Suporta:** 2 - 4 jogadores

**Requer:** Dois ou mais computadores ligados via portas seriais com cabo de modem nulo.

Um jogador precisa selecionar a opção "Criar Jogo" para iniciar um jogo. Se o segundo jogador não participar automaticamente, selecione "Tentar Conexão Novamente." Se você deseja fazer uma conexão com três ou quatro computadores para direct connection play (conexão direta), por favor verifique o arquivo SERIAL.DOC em assistência técnica no diretório do StarCraft.

**Soluções para Problemas:** Verifique o cabo para garantir que seja cabo de modem nulo e verifique outra vez a conexão. Se um adaptador do modem nulo está sendo usado, certifique-se que só um adaptador está sendo usado. O cabo precisa estar ligando o serial port ou COM port a cada computador, e não parallel (impressora) ports. Certifique-se que não há nenhum conflito entre COM ports que estão sendo usados para a conexão do modem nulo, e nenhum outro aparelho em qualquer dos sistemas.

- Propulsor de Gravidade. Combinando a teoria anti-gravidade com a tecnologia atual da micro propulsor, estes motores fornecem aumento na velocidade para os Guardas Protoss.
- Aumenta a Capacidade do Transportador. Esta atualização repara o Transportador com pólos adicionais de combatentes.

### Observatório (Observatory)

História é de importância vital ao Protoss, porque eles acreditam que os grandes eventos ecoam através do espaço-tempo e servem como lições para os mais jovens. Mesmo durante a Contenda de Aeon, os escritores Protoss registraram as guerras e seus heróis para referências futuras. O Observatório é um refinamento moderno das bibliotecas antigas, e é aqui que os dados recolhidos pelos robôs Observadores são registrados e catalogados para serem estudados pelas gerações futuras de Protoss.

- Impulsionador de Gravidade. Combinando a teoria anti-gravidade com a tecnologia atual do micro-propulsor, estes motores fornecem o aumento de velocidade para o Observador Protoss.
- Disposição do Sensor. Os Observadores podem ser equipados com exploradores incrementados que permitem que este autômato aéreo que melhore o reconhecimento do campo de batalha.

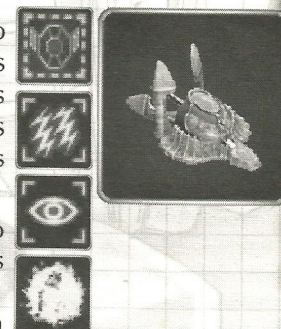
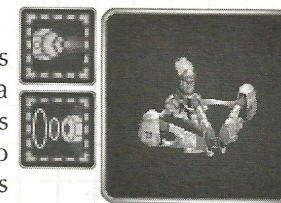
### Arquivos Templários (Templar Archives)

Os Arquivos Templários são edifícios escuros, misteriosos que servem como centros do treinamento para as legiões dos Cavaleiros do Templo. Estes guerreiros honrados, acusados de manusear os poderes sônicos medonhos de sua raça, usam os Arquivos para conversar diretamente com seus antepassados e ganham desse modo o conhecimento inacessível aos guerreiros normais.

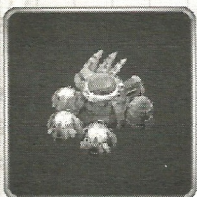
- Amuleto Khaydarin. Equipando-se com os Amuletos esculpidos do Cristal de Khaydarin, os Cavaleiros do Templo podem canalizar as energias do Khala com maior eficiência.
- Tempestade Sônica. Abrindo suas mentes e desencadeando a energia psíquica bruta, os Cavaleiros do Templo podem atacar vários inimigos de uma só vez.
- Alucinação. Aprendendo esta disciplina mental, os Cavaleiros do Templo podem implantar imagens dentro das mentes de seus inimigos. Embora estes fótons não tenham nenhuma substância, eles são replicas perfeitas do original.
- Convocar Arconte. Com um ato de sacrifício honrado, dois Cavaleiros do Templo podem unir suas essências para trazer avante um guerreiro psíquico supremo.

### Portal Estelar (Stargate)

As naves de guerra da frota Protoss requerem uma ligação muito mais poderosa do que a que o Portal fornece. O Portal Estelar é capaz de chamar naves de órbita elevada ao redor de Aiur.



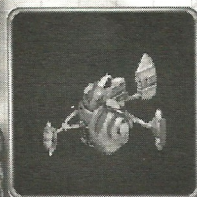




### Núcleo Cibernético (Cybernetics Core)

O Núcleo Cibernético é um edifício secundário dos Protoss, que abriga os materiais de construção e as fábricas automatizadas essenciais à produção dos poderosos Protoss Dragões. Situados dentro do Núcleo encontram-se os tradutores misteriosos da essência que ligam os espíritos de Protoss feridos aos exosqueletos frios metálicos do Dragões.

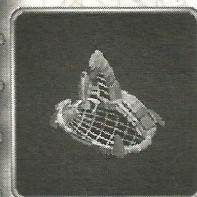
- Carga Singularidade. Empregando a tecnologia que reestruturam amplitudes da anti partícula, o poder de alcance do Disruptor dos Dragões é aumentado.
- Atualizando as Armas Aéreas. Esta atualização intensifica as armas montadas no Guarda, no Árbitro e no Transportador.
- Atualizando a Blindagem Aérea. Esta atualização fortalece a blindagem de todas as unidades aéreas de Protoss.



### Fortaleza de Adun (Citadel of Adun)

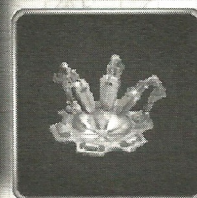
O objetivo final de todos os guerreiros Protoss é de conseguir o nível mais elevado de Khala. Até conseguirem isto eles gastam muito de seu tempo em meditação profunda e brigando um com o outro na Fortaleza. Nomeado para um dos grandes mestres do Khala, a Fortaleza de Adun são centros de aprendizagem e de pesquisa para melhorar a performance dos guerreiros.

- Intensificação de Perna. Os trajes poderosos de Zealot podem ser realçados com impulsionadores cibernéticos que permitem estes guerreiros aproximar-se de suas vítimas com velocidade atemorizante.



### Centro de Robótica (Robotics Facility)

Os Protoss confiam em máquinas automatizadas de guerra para amparar seus números e para evitar a morte de sua raça. Enquanto os Centros de Robóticas manufaturam estes veículos, outros edifícios são requeridos para expandir sua potencialidade.



### Pólo de Suporte Robótico (Robotics Support Bay)

Estes edifícios secundários são planejados para amparar a potencialidade dos Centros Robóticos. Embora não manufature unidades novas, ele pode desenvolver componentes mais eficientes para máquinas de guerra Protoss.

- Atualização dos Danos do Escaravelho. Sincronizando seus campos eletromagnéticos, os Escaravelhos são capazes de produzir uma quantidade tremenda de danos.
- Aumenta a Capacidade do Saqueador. Instalando uma planta micro manufatureira, o Saqueador pode aumentar o número dos Escaravelhos que são armazenados dentro de seu casco.
- Movimentação de Gravidade. Combinando a teoria anti-gravidade com a tecnologia atual de repulsa, estes motores fornecem aumento de velocidade para a Nave.
- Sensores Apial. Localizado na seção do nariz do Guarda Protoss, estes sensores especiais fornecem um alcance mais longo da visão.

## JOGOS GERADOS

StarCraft permite até oito jogadores para completar um jogo com multi-jogadores e somente usando um CD com a característica conhecida como "Gerando". Para criar uma cópia de Gerando, simplesmente instale StarCraft em qualquer computador usando o seu CD StarCraft. Quando estiver para pressionar a sua tecla CD, pressione a tecla CD associada com o CD StarCraft ao qual você está instalando a cópia de Gerado. Quando você executar StarCraft sem o CD (indicando que você está usando uma versão Gerada) você pode somente jogar com multi-jogadores, os jogos criados pela pessoa que gerou a sua cópia do StarCraft, e o mesmo terá que ter o CD do StarCraft inserido no computador.

Certas características do StarCraft só estarão disponíveis se você tiver o CD StarCraft inserido na unidade. Isso também vale para jogos de campanha com um jogador, criando jogos para multi-jogadores, jogos contra jogadores com Tecla CD diferente e usando o Campaign Editor.

# TUTORIAL DO JOGO

## NOTAS SOBRE O USO DO MOUSE EM STARCRAFT

A maioria dos seus controles durante um jogo do StarCraft é através do uso do seu mouse. O mouse tem as seguintes funções:

### SELEÇÃO (CLIQUE ESQUERDO)

O Botão esquerdo do mouse, é usado para selecionar unidades, edifícios, botões de comando e pontos de ação (loais onde ordens são executadas).

### AUTO COMANDO (CLIQUE DIREITO)

Quando você tiver uma unidade ou grupo escolhido, o botão direito do mouse pode ser usado para emitir comandos inteligentes, os quais serão executados automaticamente.

1. Selecione um VCE.
2. Enquanto o VCE está sendo selecionado mova o cursor alvo sobre um campo mineral. Clique com o botão direito direito.
3. O VCE irá automaticamente dirigir-se para o campo de mineral e começará recolhendo recursos.



4. Selecione Fusileiro.
5. Enquanto o Fusileiro está sendo selecionado, mova cursor de alvo para uma área livre. Clique o botão direito naquela área para dar ordem para o Fusileiro mover-se.
6. Fusileiro moverá automaticamente para a área selecionada.
7. Usando o Auto Comando, ordens podem se dadas para as unidades atuarem em tarefas lógicas (mover, recolher recursos, restaurar, atacar) sem ter que usar muito o teclado ou botão de comando.

## TUTORIAL STARCRAFT

O jogo começa com uma introdução gráfica do mundo do StarCraft. Se você quiser ultrapassar esta introdução, pressione a barra de espaço ou clique o botão esquerdo do mouse. Depois da introdução você vai ser levado para o Menu Principal do StarCraft.

Clique na opção Só Um Jogador ou pressione "S" para começar o jogo com um jogador. Note que a letra S no Só Um Jogador tem uma cor diferente do resto do título. Esta letra de cor diferente é um "Atalho", quando pressionada, permite selecionar sem usar o mouse. Esta regra será usada através do jogo inteiro.

O próximo passo é criar a sua ID (identidade) de jogador. A primeira vez que você executar StarCraft, você está automaticamente pronto dar entrada de uma nova ID. Dê entrada no nome desejado, e depois clique no botão OK. Para começar o jogo com a ID que você acabou de criar, selecione OK outra vez.

O próximo quadro permite que você comece a Campanha Terran, Zerg ou Protoss. Instale e Salve o Jogo ou Instale uma Missão feita sob encomenda. Para acessar o StarCraft Tutorial, selecione a Campanha Terran.

### RECURSOS

Isto indica a quantidade de Minerais Recolhidos e Vespene Gás refinado que você atualmente tem acumulado, assim como o nível atual de Suprimentos que você possui.

### RETRATO

Este é um close up da unidade atualmente selecionada.

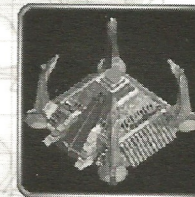
### DISPLAY DE STATUS

Isto oferece informação detalhada, incluindo estatísticas numéricas em qualquer edifício ou unidade selecionada na Tela Principal.

# OS EDIFÍCIOS DOS PROTOSS

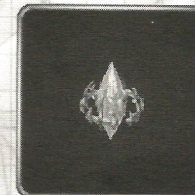
## Nexus

O enorme aspecto piramidal do Nexus aparece sobre todos os estabelecimentos Protoss. O Nexus serve como um apoio psíquico, permitindo que os Protoss acessem sua energia sônica matriz do outro lado da galáxia. O Nexus manufatura também os pequenos robôs Probe que recolhem recursos preciosos e colocam as balizas necessárias para o transporte por telecinésia em outros edifícios de Protoss.



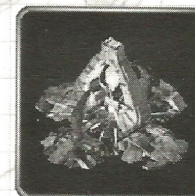
## Torre de Alta Voltagem (Pylon)

Esculpido com Cristais sagrados de Khaydarin encontrados somente no Mundo Natal dos Protoss, Torres de Alta Voltagem agem como pontos focais para a Matriz Sônica emitida pelos Nexus. As torres de Alta Voltagem podem dar energia a qualquer dos edifícios de Protoss dentro de um raio ao redor deles, e o estabelecimento de uma rede de Torres de Alta Voltagem é essencial para expandir uma colônia de Protoss.



## Portal (Gateway)

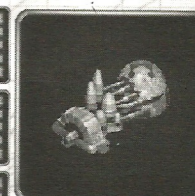
A parte localizada no centro do Portal é onde as tropas terrestres altamente treinadas de Protoss podem ser Transportadas de seu Mundo Natal de Aiur.



## Usina (Forge)

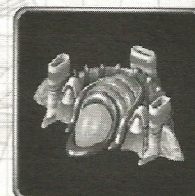
Mesmo que sua tecnologia seja incrivelmente avançada quando comparada com outras espécies, os Protoss esforçam-se constantemente para atualizar e melhorar suas armas e blindagens. O trabalho na Usina raramente acaba, pois é neste edifício que a maioria das pesquisas ocorrem.

- Atualizando Armas Terrestres. Esta atualização incrementa as armas empregadas pelos Probes, Zealots, Cavaleiro do Templo e pelo Dragão.
- Atualizando os Escudos. Esta atualização intensifica os escudos das unidades de Protoss.
- Atualizando a Blindagem Terrestre. Esta atualização fortalece a blindagem desgastada pelo Probe, Zealot, Cavaleiro do Templo, Dragão e pelos Saqueadores.



## Assimilador (Assimilator)

Os edifícios e os equipamentos Assimiladores são produzidos na maior parte em Aiur e transportados a onde quer que sejam necessários. Os materiais brutos, entretanto, são requeridos para a remessa ao Mundo Natal e para a criação de estruturas de transporte usadas para trazer novos artigos. O gás de Vespene é tão valorizado pelos Protoss como é pelos Terrans. O Assimilador processa e empacota o gás produzido em qualquer geiser onde este seja construído.





e ficarão completamente imunes aos efeitos dos danos e de habilidades especiais.

### Transportador (Carrier)

Papel: Cruzador/ Nave Comando

Armamento: Manufatura Interceptadores

Os Transportadores maciços servem como centros de comando para os líderes das frotas do Protoss. Pesadamente blindados e protegidos, os Transportadores podem perfurar através dos bloqueios inimigos, desencadeando vôos de Interceptores robóticos em alvos inimigos vitais. Embora os Transportadores não tenham nenhum armamento de qualquer tipo, seu lançamento de Interceptadores os tornam navas devastadoras em combates aéreos.

### Construir Interceptadores

Os Interceptores guiados por computadores rasgam através das formações inimigas e bombardeiam implacavelmente os alvos com possantes cargas de plasma. Manufaturados e consertados dentro das baías dos Transportadores, um grande número de interceptadores preparados podem ser lançados em rápidas sucessões.

### Observador (Observer)

Papel: Guarda Leve Não Combatente

Armamento: Nenhum

Estes Zangões pequenos são usados para examinar vastas áreas de terra devastada ou para observar e gravar batalhas para o estudo. As disposições complexas do sensor deles deixa pouca energia para as defesas, mas podem detectar facilmente unidades invisíveis, camufladas ou escondidas, tornando-as inestimáveis no campo de batalha.

Os Observadores que são usados para a exploração do espaço profundo, são desenvolvidos frequentemente sem nenhum sistema defensivo, mas quando usados em zona de combate são equipados com um campo invisível para escondê-los do inimigo. Como o Árbitro, o Observador não requer nenhuma energia adicional para manter o campo.



### BOTÕES DE COMANDO

Esses são diferentes comandos disponíveis à unidade, assim como Construir, Atacar, etc.

### MINI MAPA

Esta é uma vista aérea da sua Tela Principal que permite que você veja o campo de batalha por completo. Os seus edifícios e unidades aparecem como quadrados verdes. As unidades, construções e módulos de recursos dos outros jogadores, aparecem com cores diferentes. Este mapa aumentará com mais detalhes assim que você explorar as terras ao redor do seu posto avançado.

### TELA PRINCIPAL

Este é o seu campo de jogo principal. Aqui você pode selecionar unidades e edifícios usando o mouse. Quando uma das unidades for selecionada, a unidade será circundada em verde, indicando que ela está preparada para receber suas ordens.

### ESCONDER TERRENOS

Este botão decide se terrenos estão ou não presentes no Mini Mapa. Escondendo Terrenos pode facilitar a localização de unidades inimigas.



## MENU de OPÇÕES

Este botão abre o Menu de Opções.

**Salvar o Jogo:** Este lhe permite salvar o jogo que está em andamento.

**Carregar o Jogo:** Este lhe permite carregar e continuar o jogo que você salvou previamente.

**Pausar o Jogo:** Este lhe permite pausar o jogo que você está jogando no momento.

**Opções:** Este lhe oferece o Menu de Som e Velocidade.

**Ajuda:** Este permite que você acesse a lista de comandos no teclado e também as StarCraft Dicas.

**Objetivos da Missão:** Este mostrará as condições de vitória para a missão atual.

**Sair da Missão:** Este lhe permite sair da missão atual. Você será questionado para confirmar sua decisão.

**Retornar ao Jogo:** Este fechará o StarCraft Menu de Opções e lhe permitirá retornar ao jogo que você está envolvido no momento.

Durante um jogo com um jogador, se você der um clique no Botão Menu também pausará o jogo.

## ESTABELECENDO O SEU POSTO AVANÇADO

A sua missão é criar um posto avançado em uma plataforma espacial abandonada. No centro da sua Tela principal você verá o Centro de comando, um Depósito de Suprimentos, um grupo de Fuzileiros Terran e VCE.

1. Mova a seta sobre o Centro de Comando. Quando você estiver sobre uma unidade ou edifício no Mapa de Comando que você poderá selecionar, a seta irá mudar para seleção cursor.
2. Selecione o Centro de Comando. Quando você selecionar uma unidade ou edifício, um círculo colorido irá iluminar a sua escolha. Também, uma descrição de sua seleção irá aparecer na parte de baixo da Tela Principal na área Status Display.

## CONSTRUINDO UM VCE

1. Mova a seta sobre o Botão de Comando VCE. As palavras Construir VCE aparecerão em um display. *Note que todos custos para construir estas unidades e o tanto de suprimento que é requerido aparecerão da mesma maneira, no display que está ligado diretamente ao seu Botão de Comando. E todos os custos para construções e atualizações aparecerão da mesma maneira.*
2. Clique no botão Construir VCE. Assim começará o processo de construção do seu VCE. *Note que o estado de acabamento e as unidades em fila para serem construídas serão mostrados na área Status Display.*

## Nave (Shuttle)

Papel: Transporte Blindado

Armamento: Nenhum

As Naves de Protoss são usadas para carregar forças terrestres para o meio da batalha. Estes voadores robóticos são altamente blindados, mas não mantêm nenhum armamento ofensivo. As Naves são grandes o bastante para carregar os Saqueadores maciços dentro de seus cascos.

## Árbitro (Arbiter)

Papel : Santuário do Juízo

Armamento: Canhão Disruptor de Phaser

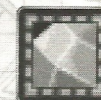
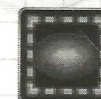
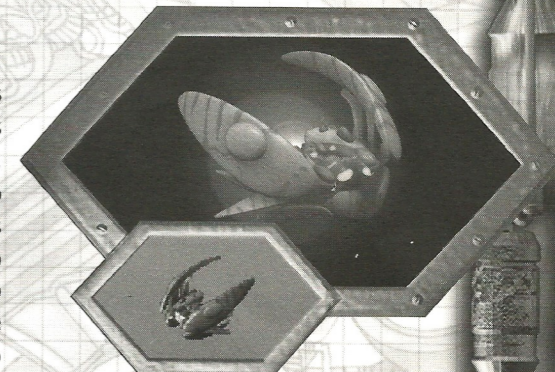
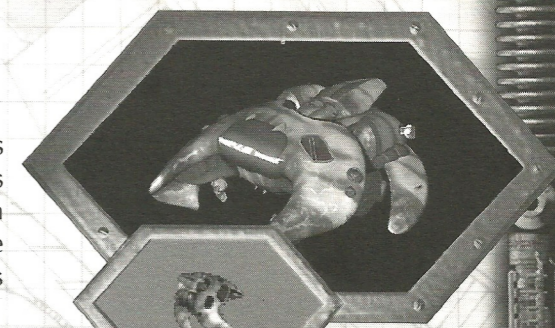
Envolvidas por energia sônica latente, estas naves pesadas acompanham frequentemente frotas de guerras de Protoss na batalhas. Os Judicators tripulam as naves, e as usam como um ponto focal para projetar um campo de realidade estelar que sirva para esconder todas as unidades amigáveis que estejam a sua volta. Como o Árbitro deve ser apoiado firmemente no espaço-tempo para gerar um campo de segurança bem grande, este é imune aos efeitos e permanece visível, mesmo quando cercado pelo campo de um outro Árbitro.

## Revogação

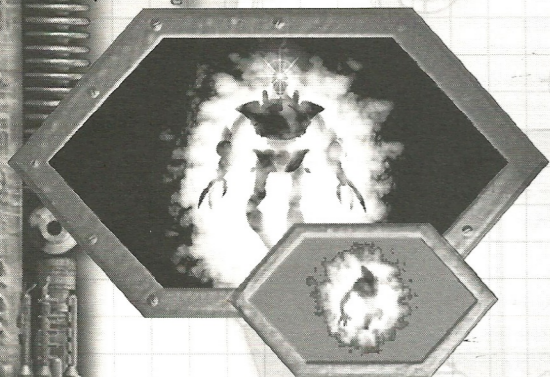
As Naves servem como veículo principal de transporte para as tropas terrestres de Protoss, estes descobriram recentemente que a habilidade de trazer rapidamente mais forças de combate às zonas de guerra é muito importante. A habilidade de Revogação cria um rasgo na tela do espaço-tempo, e todas as unidades amigáveis que entraram em contato com o redemoinho vortex aparecerão instantaneamente ao lado do Árbitro que iniciou o efeito.

## Campo Êxtase

Além de desestabilizar parte da mesma tela do universo para gerar seu campo de distorção, alguns Árbitros são capazes de reforçar bolsos discretos no espaço-tempo. Qualquer coisa pega dentro destes bolsos absolutos fica indefesa ao alcance de qualquer interação normal, amigável ou inimiga. As unidades presas em um campo Êxtase não poderão nem se mover nem atacar,







### Arconte (Archon)

Papel: Guerreiro de Assalto Pesado

Armamento: Ondas de Choque Sônica

Estes redemoinhos em chamas do espírito dos Protoss irradiam poder incalculável, e suas tempestades sônicas devastadoras podem desencadear-se contra às forças inimigas aéreas e terrestres. Embora os Protoss abominem o sacrifício dos Cavaleiros do Templo, aqueles que conseguem chegar neste nível final de compromisso são honradas nos anais dos arquivos dos Cavaleiros do Templo.

### Saqueador (Reaver)

Papel: Artilharia Móvel Pesada

Armamento: Zangões Escaravelhos

Autômatos usados primeiramente para a sustentação terrestre, estas unidades mecânicas são conhecidas pela sua habilidade de destruir colônias inteiras em um instante. O próprio Saqueador não monta nenhum armamento, mas ao invés disso, abriga uma fábrica micro-manufatureira similar ao do Transportador.

#### Criar Escaravelhos

Os saqueadores abrigam e constroem zangões robóticos minúsculos chamados Escaravelhos. Os Escaravelhos são lançados em grupos nos alvos ou nas instalações inimigas. Ao contrário dos Interceptores encontrados nos Transportadores de Protoss, os Escaravelhos não retornam ao Saqueador depois que atacam. Ao invés disso, eles explodem no impacto, gerando campos eletromagnéticos devastadores que causam danos graves a seus alvos.

### Guarda (Scout)

Papel: Combatentes de Alta Velocidade

Armamento: Dinamitador Fóton Duplo

Míssil de Anti-Matéria

Embora o Protoss considerem estes combatentes poderosos como meros guardas, eles facilmente se igualam com a maioria das outras aeronaves aéreas. Armado para ataques aéreos e terrestre, a função principal dos Guardas é servir como escolta para a frota de Protoss, embora sejam chamados frequentemente para combaterem várias forças hostis.

3. Depois que o VCE for construído, ele aparecerá na Tela principal.

4. Se você tentar construir outro VCE, a mensagem de **Não Possui Suprimentos o Suficiente... Construa Mais Depósitos de Suprimentos** irá aparecer diretamente na sua Tela Principal.

5. Para você verificar o material que está disponível no momento, selecione o seu Centro de Comando ou qualquer Depósito de Suprimentos. Você pode também referir-se ao display no canto direito superior da sua Tela Principal. Você deve ter suprimentos disponíveis para poder construir ou criar mais unidades. Para aumentar os suprimentos disponíveis para o uso do seu posto avançado, outro Depósito de Suprimentos deve ser construído.



## CONSTRUÇÃO DE EDIFÍCIOS

1. Selecione um VCE
2. Mova a seta sobre o botão Construir Estrutura na área Botão de Comando e selecione esta opção. Isso abrirá o painel de seleção Estrutura Básica.
3. Mova o mouse sobre os botões e selecione o que diz Construir Depósito de Suprimentos. Uma imagem esverdeada do Depósito de Suprimentos aparecerá no Mapa de Comando. A área verde representa a quantidade de espaço requerido para construir esta estrutura.



Edifícios precisam de um espaço disponível em território explorado para que possam ser alocados.

#### Restrições Específicas

*Centros de Comando devem ser contruídos com uma distância mínima dos Campos de Mineral ou Vespene Gás.*

*Edifícios podem somente ser construídos em terreno que seja adequado para a construção.*

*Edifícios podem somente ser construídos em áreas que tenham sido exploradas.*



Se você tentar colocar um Edifício em uma área restrita, a parte da imagem do edifício que fica dentro da área restrita será indicada por um colorido vermelho. Também, uma mensagem irá lhe informar o porque que você não pode construir lá, e você não poderá alocar o Edifício.

4. Para alocar um edifício, selecione uma área que esteja dentro das restrições de construção.

Quando você tiver escolhido um local apropriado, clique o botão esquerdo para alocar a construção. O VCE moverá para o local escolhido e a construção começará. *Note que a construção não começa até que o VCE alcance o lugar escolhido. Se qualquer obstáculo impedir o VCE de alcançar o local, isso impedirá que a construção comece.*

Se você selecionar o novo Depósito de Suprimentos enquanto está sendo construído, você notará a barra de término na área Display de Status. A barra de status localizada abaixo da construção selecionada, indica quanto dano a estrutura pode receber antes de ser destruída. *Note que um edifício em construção começa em um estado fraco e somente alcançará firmeza total quando a construção for completada.*

5. Uma vez que o VCE tenha completado esta construção, selecione o novo Depósito de Suprimentos. Note que a quantidade de suprimentos disponível aumentou. Lembre-se que você também pode selecionar Centro de Comando ou referir-se ao display do canto direito de sua Tela Principal.

**A construção de certos edifícios oferece oportunidades para melhoramentos (upgrades) de várias unidades. Quando estes melhoramentos forem disponíveis, movendo a seta sobre o associado Botão de comando, irá ativar o display com a lista de requerimentos para obter um melhoramento.**

## EXPLORAÇÃO E NEVOEIRO DE GUERRA

Agora você deve começar a recolher recursos como os Minerais e Gás Vespene. Para aumentar as suas reservas, você precisa achar Campos de Minerais para recolher e procurar por Vespene geisers que possam ser encontrados sobre a área. Inicialmente, a área ao redor do seu Centro de Comando e Depósito de Suprimentos está inexplorada e irá aparecer como grandes regiões pretas na sua Tela Principal e no seu Mini Mapa.



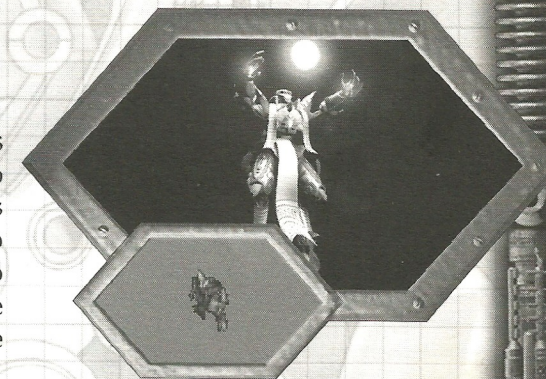
1. Selecione um VCE. Depois selecione o botão Mover do Console de Comando.
2. Um alvo cursor aparecerá na Tela Principal. Use-o para indicar o destino da unidade selecionada.
3. Mande o seu VCE para a região não mapeada ao lado esquerdo do Centro de Comando. O seu VCE irá dirigir-se imediatamente naquela direção, inspecionando qualquer território que encontrar.

## O Cavaleiro do Templo (High Templar)

Papel: Guerreiro Sônico

Armamento: Ataques Sônicos

Os Cavaleiros do Templo são guerreiros veteranos dos exércitos dos Protoss. Respeitados e honrados por todo o Império Protoss pela sua bravura e heroísmo, os Cavaleiros do Templo estão sempre vigilantes contra às ameaças ao Mundo Natal dos Protoss, Aiur. O Cavaleiro do Templo sacrificou os princípios do treinamento marcial a fim de comandar com mais perfeição as habilidades sônicas que definem a estação dele.



### Tempestade Sônica

Uma das primeiras lições do Khala é como fechar a mente ao mundo exterior. Os Protoss são tão psiquicamente poderosos que podem emitir ondulações psíquicas que são disruptivas a outras formas de vida. Com treinamento cuidadoso, o Cavaleiro do Templo aprende a focalizar estes feixes em uma forma de tempestade de energia psíquica que é capaz de literalmente derreter as mentes de espécies inferiores.



### Alucinações

Espalha-se boatos que alguns Cavaleiros do Templo aprenderam a criar ilusões de outros seres. Uma vez que estes fantasmas não tem nenhuma substância física, eles podem ser usados para atrair o fogo direcionado a unidades amigáveis ou propagar confusão entre as forças inimigas.



### Convocar Arconte

Nas épocas de perigo grande, guerreiros do Cavaleiro do Templo podem se sacrificar e imergir como uma entidade sônica poderosa, o Arconte.





# UNIDADES DE PROTOSS

## Probe

Papel : Minerador de Recursos / Trabalhador

Armamento: Partículas de Raios

Probes são zangões robóticos que prestam serviços de manutenção ao Nexus e recolhem recursos numerosos necessitados para aumentar o poder das tecnologias dos Protoss. Os Probes também manufaturam e plantam as micro-balizas que apoiam as matrizes do transporte telecinético das estruturas de Protoss. Estas balizas permitem aos Protoss transportarem edifícios pré-fabricados de seu Mundo Natal, Aiur.

## Zealot

Papel: Guerreiro de Ataque

Armamento: Lâminas Sônicas

Os guerreiros Cavaleiros do Templo que têm que alcançar ainda os níveis superiores do Khala são conhecidos como Zealots. Estes guerreiros intrépidos sintonizaram-se com as disciplinas de Khala e invocam uma fúria sem igual quando em batalha. Realçado com enxerto cibernético e equipado com seus trajes poderosos, os Zealots exemplificam a desenfreada fúria dos Protoss em guerra. As unidades antebraço deles são capazes de canalizar energia sônica, manifestando-a como lâminas mortais que são usadas como suas armas de luta principal.

## Dragão (Dragon)

Papel: Guerreiro de Sustentação Média

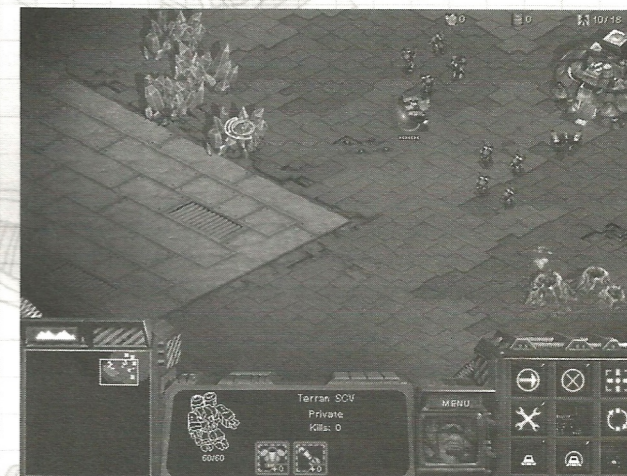
Armamento: Disruptor de Fase

Os guerreiros de Protoss veteranos que foram aleijados ou mortalmente feridos no combate podem oferecer-se para continuar seu serviço ao Conclave a serem transplantados nos exosqueletos do Dragão. Os corpos quebrados dos voluntários são abrigados dentro de andadores grandes, mecânicos. Focalizando através de Khala, esses guerreiros podem controlar os movimentos do Dragão tão naturalmente como se estivessem dentro de seus corpos anteriores. Dragão fornece o fogo de base essencial para as forças Zealot lançando os parafusos revestidos de antipartículas em um campo psiquicamente carregado. Estes parafusos desintegrados são eficazes contra os dois alvos, aéreos e terrestres.

4. Assim que a sua unidade entrar em regiões desconhecidas, elas se tornarão visíveis na Tela Principal e no Mini Mapa. Continue explorando imediatamente a área ao redor do seu Centro Principal de Comando e depois retorne o VCE para o local de início.
5. A área que está fora de vista a qualquer de suas unidades ou edifícios se tornarão camufladas. Enquanto o terreno que estiver na área camuflada continua conhecido, qualquer unidade que você não controla que entra dentro deste "Nevoeiro de Guerra" não será visível na Tela Principal ou no Mini Mapa.
6. Se edifícios ocuparem uma área antes camuflada pelo "Nevoeiro de Guerra", eles continuarão a serem apresentados no seu último estado conhecido.
7. Quando as suas unidades entrarem novamente estas áreas camufladas, o seu conhecimento do terreno e qualquer unidade ou edifício naquela área será atualizado.

## RECOLHENDO RECURSOS

1. Ao lado esquerdo do seu Centro de Comando, deve existir um grupo de Campos de Minerais. Instrua o seu VCE para recolher esses Minerais selecionando o botão correspondente ao Console de Comando.
2. O cursor de alvo irá aparecer assim que você mover o mouse de volta para a Tela Principal. Clique o botão esquerdo no Campo de Mineral que você quiser minerar.
3. Você também pode dar ordens para o VCE que colete recursos dando simplesmente um clique-direito no Campo de Mineral que você deseja escavar.



Cavaleiro Protoss usando o sagrado Amuleto Khadarin