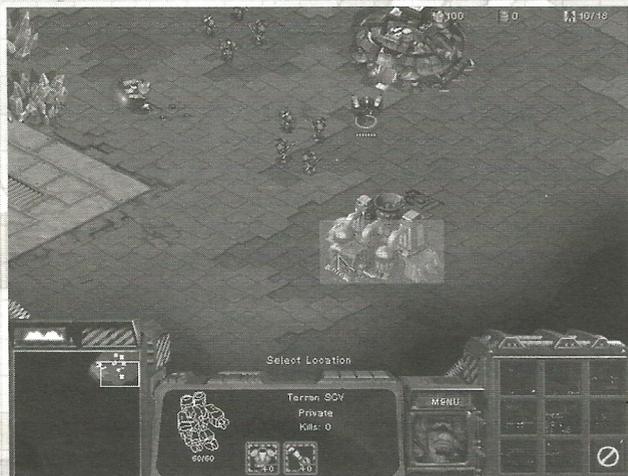


4. O seu VCE começará trabalhando no Campo de Mineral, e retornará recursos recolhidos para o Centro de Comando por iniciativa própria. O VCE irá repetir esse processo de recolher até que os Minerais se acabem ou até que a unidade receba outro comando.

Agora que você achou a fonte de Minerais, recolher Vaspem Gás é o próximo passo.



1. Ao sul do seu Centro de Comando existe um enorme Vespene Geiser. Selecione um VCE e mova para perto do Geiser.

2. Selecione o botão Construir Estruturas na área Console de Comando.

3. Mova a seta sobre os botões e selecione aquele que diz Construir Refinaria. Assim que você tenha recolhido recursos suficientes, selecione o botão Construir Refinaria.

4. Mova a imagem da Refinaria sobre o Vespene Geiser. Quando a

colocação mascarada display aparecer toda verde, clique no botão esquerdo do mouse e aloque o edifício.

**Nota:** Se você parar um VCE enquanto estiver retornando para o Centro de Comando carregado com um carregamento de recursos, o botão recolher será substituído pelo botão Retorno de Carga que você pode selecionar para recomençar a entrega e continuar recolhendo recursos.

## INSPECIONANDO OS MAPAS

Para mover ao redor de cada cenário, você pode usar o Mini Mapa ou a Tela Principal.

1. Para mover usando o Mini Mapa, selecione a caixa branca e mova a caixa ao redor pressionando e segurando o botão esquerdo do mouse.
2. Você também pode selecionar no Mini Mapa e imediatamente pular para o local.
3. Para mover-se da Tela Principal, mova a seta cursor para qualquer canto da tela, e o mapa se deslocará automaticamente na direção que a seta está apontando.
4. Para usar o teclado para deslocar o Tela Principal, use a tecla de seta ou as setas do teclado numérico.

## UNIDADE DE COMANDOS E COMBATE

Você pode dar ordens de comando a qualquer hora. Todas as unidades compartilham comandos em comum, mas algumas unidades tem habilidades específicas.

## VISÃO GERAL NAS ESPÉCIES DE PROTOSS

Com um contraste total aos adaptáveis Terrans e aos perversos Zergs estão os sensitivos Protoss. Com suas tecnologia altamente avançada e habilidades sônicas potentes, os Protoss tem considerado-se por muito tempo a espécie mais poderosa na galáxia conhecida. Embora não fossem uns povos prolíficos, aprenderam a apoiar as classes militares com as máquinas robóticas de guerra e a combinar sua habilidade sônica intrínseca com a tecnologia, assim produzindo alguns dos guerreiros mais eficazes já mais conhecidos. Se os Protoss tem uma fraqueza, todavia, é a sua rejeição para aceitar inovações. As doutrinas de Khala formam um trajeto rígido, e os Protoss são abomináveis para divergir disto, pelo o medo de outra vez cair em uma contenda civil.

### Escudos

Os escudos de energia defensivos protegem todas as unidades militares de Protoss, e este fornece talvez sua vantagem maior na batalha. Durante a Contenda de Aeon, os guerreiros de Protoss usaram a energia sônica focalizada para cercarem-se de escudos de energia. Com o tempo, os letrados de Conclave e os sábios Cavaleiros do Templo aprenderam a reproduzir o escudo de energia usando os geradores induzidos de campo sônico, que permitiram que mesmo a menor unidade robótica se cercasse com um campo protetor. Os escudos de energia dos Protoss são eficazes em parar todos os tipos de ataques físicos e ataques de energia, mas podem ser esgotados durante um ataque. Com o tempo, um escudo recarregará à força total, e as Baterias dos Escudos podem ser acessados para aumentar o grau desta regeneração.

### Portal Estelar

Os Protoss são uma espécie meticulosa, e suas técnicas e ferramentas de fabricação foram desenvolvidas através de gerações, por trabalhadores de Khalai. As estruturas dos Protoss são produzidas no Mundo Natal do Protoss que é Aiur. As unidades robóticas usam balizas especiais para fornecer um ponto de escora e de entrada para um portal estelar especial que traz um edifício inteiramente funcional de Aiur. Isto permite que os Protoss estabeleçam rapidamente uma base uma vez que criaram uma Matriz Sônica.

### Matriz Sônica

Os edifícios e as unidades dos Protoss extraem sua energia de uma grandiosa matriz de energia sônica que exalam de Aiur. Quando o Nexus fornece uma ligação a esta matriz, os Pylons são necessários para tocar realmente na energia requerida para fornecer a energia Sônica para as colônias novas. Cada Pylon gera uma aura de curto alcance de energia sônica, o qual pode fornecer o poder necessitado por edifícios e portal estelar. Se um edifício de Protoss perder sua conexão com a Matriz Sônica, isto fechará até que a conexão seja refeita, e as unidades novas não podem ser bloqueadas se houver Energia Sônica insuficientes para as fornecer poder. A energia Sônica disponível é indicada no canto direito superior da Tela Principal, e selecionando um Pylon ou tentando transportar um edifício novo indicará uma aura azul que representa a extensão da Matriz Sônica atual.

vivos, e que, onde quer que a maior raça fosse, este deve ainda procurar pelos colonos desavisados de Terran.

Os Protoss começaram a emitir para fora os Guardas avançados para explorar os espaços em distâncias circunvizinhas por qualquer sinal dos invasores alienígenas. Tassadar reivindicou que sob as ordens do Dae'Uhl, isso era a responsabilidade escolhida dos Protoss para proteger as raças sob sua vigilância. O Conclave, entretanto, argumentando que a raça 'sem valor' de Terran já foi infestada por alguma ameaça nova, deviam ser erradicados. Um debate grande começou entre os Judicators e os Cavaleiros do Templo a respeito de como devem se envolver no apuro iminente de Terran.

A um fato que ambas as castas concordaram, eram que as criaturas foram projetadas inegavelmente através das ciências dos Xel'Naga. E se foram criados certamente pelos Antigos, os Protoss devem com certeza ficar de guarda. Concordou-se em emitir Tassadar e sua força expedicionária para monitorar os mundos de Terran e para tentar discernir a severidade do perigo imediato. Até este final, Tassadar conduziu a sua nave comando, o Gantrithor, e uma escolta de naves de guerra maciças de Protoss em direção do setor de Terran, Koprulu.

## O COMEÇO DO FIM

Ao chegar no Setor de Terran, os Guardas de Tassadar encontraram a evidência que a ameaça alienígena misteriosa tinha começado já a afetar as colônias de Terran. Depois de uma inspeção mais de perto, Tassadar descobriu que a orla da colônia de Chau Sara certamente tinha sido infestada pelos organismos alienígenas. A superfície inteira da colônia tinha sido coberta com uma substância grossa, tóxica que continuou a corroer a crosta do planeta. Para piorar a situação, os alienígenas mesmo infestaram ou massacraram a maioria dos colonos humanos. Tassadar, horrorizado pela

devastação da colônia, poderia somente querer saber o por que dos Terrans não se apressarem para ajudar o seu mundo sitiado.

O Conclave, ouvindo sobre a fatalidade da colônia, imediatamente ordenou Tassadar para queimar o planeta inteiro de sua infestação. Sabendo que o incêndio iria erradicar tudo com vida no planeta, Tassadar obedeceu tristemente os seus mestres. As naves de guerra pesadas de Protoss foram carregadas com armas e abriram fogo sobre a colônia desavisada. Esta proeza cara foi bem sucedida em destruir a infestação alienígena, mas havia ainda alguns mundos vizinhos que sem nenhuma dúvida foram infestados também. Tassadar foi requisitado para queimar aqueles mundos e qualquer outro estabelecimento Terran que tivesse mesmo a possibilidade mais ligeira de infestação.

Ao mover sua frota para a segunda colônia infestada a Mar Sara, Tassadar começou a duvidar da moralidade de suas ordens. Os guerreiros de Terran, apanhados completamente de surpresa pelo ataque inicial do Protoss sobre Chau Sara, lançou uma frota de naves estelares para interceptar a frota de Tassadar. A frota de Terran preparou-se para defender a colônia dos Protoss, apenas quando o Tassadar comandou suas naves para afastarem e se retirasse. Tassadar, esforçando-se com suas dúvidas internas, não poderia ir destruir Mar Sara ou a frota que tinha vindo a proteger.

Ele procurou uma maneira de derrotar os alienígenas sem arbitrariamente destruir a humanidade no processo. Assim acoplado, Tassadar recusou-se a seguir as ordens genocidas de seus mestres. Permaneceu com sua frota, fora de alcance dos sensores de Terran, Tassadar esperou e observou enquanto a presença alienígena continuou a devastar através das terras devastadas de Terran.



1. Selecione Fuzileiro. Isso ativará o Display de Status, Botão de comando e áreas Retrato no Console de Comando.

### ESTRUTURA DE ARAME

Uma representação gráfica da saúde da sua unidade

### PONTOS DE IMPACTO

Uma representação numérica da saúde da sua unidade

### DESIGNAÇÃO DA UNIDADE

O nome da sua unidade

### CATEGORIA

A categoria militar da sua unidade

### MORTES

Número de unidades inimigas eliminadas em batalha

### EQUIPAMENTO

Escudo, Armas ou Equipamento Especial e seus níveis de melhoramento (upgrade).

### RETRATO

Uma olhada de perto da sua unidade

## OPÇÕES

### Mover



2. Enquanto estiver selecionando o Fuzileiro, clique no botão Mover.
3. O cursor de alvo irá aparecer na Tela Principal. Use a este para indicar o destino onde você deseja mandar a unidade selecionada.

### Parar



4. Enquanto o Fuzileiro está se movendo, clique no botão Pare. A unidade cessará todas as ações e esperará novas ordens.

### Atacar



5. Enquanto o Fuzileiro é selecionado, clique no ícone Ataque.

- O cursor alvo aparecerá na Tela Principal. Use-o para indicar o alvo que a unidade selecionada irá atacar.
- Selecione o Centro de Comando como o alvo que deseja batalhar. Normalmente você nunca ataca os seus próprios edifícios, mas até que você esteja pronto para atacar o inimigo, eles fazem a luta ficar mais fácil.
- Enquanto o Fuzileiro está atacando, selecione o Centro de Comando.
- Note que a barra de pontos de impacto, a proporção numérica e a unidade de estrutura de arame reflete no estado da estrutura assim que sofrer danos.
- Selecione Fuzileiro em ataque e clique em Pare para cessar fogo.

#### Patrulhar



- Quando o Fuzileiro for selecionado, clique no botão Patrulha.
- Um cursor alvo irá aparecer na Tela Principal. Use-o para indicar o segundo ponto da rota da patrulha (o primeiro ponto sendo o local atual da unidade.) A unidade moverá entre estes dois pontos repetidamente. Enquanto a patrulha está deste modo as suas unidades atacarão qualquer unidade inimiga que encontrar.
- Para cessar o patrulhamento, selecione o Fuzileiro e clique no botão Pare.

#### Manter Posição



- Quando o Fuzileiro foi selecionado, clique no botão Manter Posição.
- O Fuzileiro irá agora segurar a sua posição e defender aquele ponto específico, sem se mover para batalhar com uma unidade inimiga.
- Para cessar Segurando Posição, selecione Fuzileiro e clique no botão Pare.

## ORDENS ADICIONAIS

### Agrupando Unidades



- Existem várias maneiras para agrupar unidades e emitir comandos para eles como um só grupo.
- Clicando e arrastando através da Tela Principal, permite que você desenhe um retângulo ao redor das unidades que você deseja selecionar.
- Você também pode selecionar grupos pressionando a tecla shift enquanto seleciona as unidades.
- Pressionando shift enquanto clica em uma unidade que já foi selecionada, irá remover apenas aquela unidade do grupo.

Espalharam-se boatos extensos que desde que os Cavaleiros Obscuros foram cortados da corda primordial de sua raça, eles foram forçados a extrair suas energias sônicas do frio e escuro espaço. Esta história, sobre todas as outras, funcionou para incriminar os guerreiros vagabundos de todos os tempos. Caçados e temidos por seus próprios irmãos, os Cavaleiros Obscuros conduziram uma existência solitária dentro de suas embarcações espaciais. Viajando durante todo o vazio, frio do espaço, eles nunca abandonaram seu amor por Aiur, e trabalharam assim para proteger sua Terra Natal perdida a muito tempo de qualquer maneiras que fosse possível.

## A HUMANIDADE E A VINDA DOS ZERGS

Os Protoss toleraram a chegada silenciosa da Humanidade ao canto do espaço deles. Embora, os Protoss estivessem incertos das origens dos Terrans, eles sabiam que estes seres humanos volúveis e de vida curta, provaram ser um estudo interessante. Dois séculos passaram desde que os Protoss vigiaram os brotos coloniais de Terran. Os Terrans tinha sucedido em construir colônias rudimentares sobre uma dúzia de mundos dentro das beiras dos Protoss. Embora a tecnologia dos Terrans fosse inferior àquela dos Protoss, adaptaram-se aos mundos em cima dos quais viveram e prosperaram. Os Protoss descobriram que os Terrans eram fascinantes com suas lutas entre si e com seus avanços tecnológicos periódicos. Os Protoss ficaram alarmados com a rapidez com que os Terrans conseguiam alcançar e drenar os recursos naturais de seus vários mundos. Pareceu aos Protoss que os Terrans não tiveram nenhum respeito pelo o equilíbrio delicado da natureza, assim que eles correram negligentemente de um mundo ao outro, não deixando nada, mas terras devastadas estéreis em sua vigília. Mandado pelas ordens estritas do Dae'Uhl, os Protoss foram proibidos a interferir diretamente com os negligente Terrans, não importasse o

quanto eles desejavam fazer isso. Este relacionamento incoerente durou por muitos anos entre as duas raças. Contudo uma missão rotineira de reconhecimento dos Protoss encontrou a evidência que soletrou certo destino para o Terrans infelizes. O Cavaleiro do Templo Eminent Tassadar, acompanhado por sua força expedicionária nomeada Cavaleiros do Templo, encontraram um número de construções biológicas pequenas flutuando perto das fronteiras do espaço dos Protoss. Sobre uma inspeção detalhada, Tassadar deduziu que os organismos alienígenas certamente eram probes de espaço profundo. Embora Tassadar não pudesse discernir seu ponto de origem, era claro que estavam dirigindo-se para o setor de Koprulu das colônias Terran. Tassadar trouxe probes vivos de volta a Aiur para um estudo imediato. Os alienígenas estranhos eram diferentes de qualquer coisa que os Protoss tinha visto até hoje. A fisiologia respectiva dos probes era projetada aparentemente para viagem espaciais profundas e reconhecimento. Em uma tentativa de descobrir sua origem, os Protoss focalizaram as energias dos Cristais de Khaydarin através das mentes minúsculas dos probes. Os Protoss ficaram chocados ao descobrir que os probes alienígenas responderam rapidamente e naturalmente às energias poderosas dos Cristais. Seu choque foi acrescentado ao fato que somente as criaturas nascidas de experiências proto-genéticas dos Xel'Naga's poderiam corretamente processar as energias dos Cristais grandes. Mais alarmante era o córrigo de pensamento vago que se existia, repetidamente, através dos cérebros minúsculos dos probes; Achar Humanidade' ... 'Erradicar' ... 'Aprender' ... 'Evoluir' ...

Os Protoss especularam que os probes eram os precursores de uma ameaça nova e corajosa a sua seção da galáxia. Se as criaturas foram projetadas com tecnologia dos Xel'Naga, seriam muito avançadas e extremamente poderosas. Pareceu claro ao Protoss que esta raça nova constituia um perigo palpável a todos os seres



5. Segurando shift enquanto dá cliques na estrutura de arame do Display de Status, irá remover apenas aquela unidade do grupo.
6. Clicando na estrutura de arame do Display de Status, irá selecionar SOMENTE aquela unidade e removerá todas as outras unidades do grupo.
7. Se você tiver selecionado somente uma unidade, ao clicar no retrato dela, esta será centralizada na Tela Principal onde está localizada.  
Grupos são automaticamente salvos na memória e podem ser revogados selecionando qualquer membro daquele grupo, enquanto pressionando a tecla de **Alt**.
8. Grupos podem ser montados e salvos na memória pressionando a tecla **Ctrl** e selecionando um número de **0** a **9**. Este grupo depois pode ser selecionado outra vez pressionando o correspondente número na tecla. Pressionando a tecla do número pela segunda vez, centralizará a Tela Principal naquele grupo.

#### Comando Seguir

9. Unidades podem ser ordenadas a seguir uma unidade específica.
10. Selecione uma unidade ou grupo que irá seguir uma unidade de liderança
11. Para escolher a unidade de liderança, selecione-a imediatamente o botão direito do mouse. A unidade líder aí será delimitada por um círculo verde piscando.
12. Movendo a unidade líder fará as unidades anexadas "seguir o líder".

#### COMANDOS DE UNIDADE ESPECIAL

##### Transportes

1. Transportes são usados para atravessar unidades através das vastas distâncias e terrenos impassíveis. Você pode automaticamente carregar unidades em um Transporte, selecionando grupos de unidades que você deseja deslocar e depois clicando o botão direito no Transporte.
2. O Transporte será acentuado por um círculo verde piscando e moverá automaticamente em direção da unidade que está requerendo ser apanhada. As unidades selecionadas também se moverão em direção do Transporte e automaticamente entrarão no Transporte quando este chegar.
3. Unidades podem desembarcar do Transporte, depois que a nave dirigir-se ao seu destino, selecionado o botão Desembarcar Todos no Console de Comando.  
O cursor alvo irá aparecer na Tela Principal. Use este para indicar onde você deseja que a unidade seja desembarcada.
4. Você pode fazer só uma unidade desembarcar do Transporte, dando cliques na estrutura de arame do Display de Status quando o Transporte for selecionado.

# LISTA DE TECLAS DE ATALHOS

<b>F10</b>	Menu do Jogo
<b>Alt-M</b>	Menu do Jogo
<b>Alt-S</b>	Salvar o Jogo
<b>Alt-L</b>	Carregar o Jogo
<b>Alt-H</b>	Menu de Ajuda
<b>F1</b>	Menu de Ajuda
<b>Alt-O</b>	Menu de Opções
<b>+</b>	Aumentar a Velocidade do Jogo
<b>-</b>	Diminuir a Velocidade do Jogo
<b>Ctrl-X</b>	Sair do StarCraft
<b>Alt-X</b>	Sair do StarCraft
<b>Ctrl-Q</b>	Abandonar a Missão
<b>Alt-Q</b>	Abandonar a Missão
<b>Ctrl-M</b>	Interruptor de Música (liga /desliga)
<b>Ctrl-S</b>	Interruptor SFX (liga/desliga)
<b>Barra de Espaço</b>	Centralizar na última Transmissão
<b>Ctrl+#</b>	Designar Número de Grupos
<b>#</b>	Selecionar Grupo Designado
<b># outra vez</b>	Centralizar no Grupo Designado
<b>Alt+Selecionar Unidade</b>	Chamar outra vez o Grupo
<b>Shift+Emitir Comando</b>	Determinar curso
<b>Ctrl-C</b>	Centralizar em Unidade Selecionada
<b>Alt-C</b>	Centralizar na Unidade Selecionada
<b>Tab</b>	Esconder/Mostrar Terreno no Mini Mapa
<b>Shift+Tab</b>	Interruptor Diplomático de Cores no Mini Mapa
<b>Verde:</b>	Suas Tropas
<b>Amarelo:</b>	Tropas Aliadas
<b>Vermelho:</b>	Tropas Inimigas
<b>Enter</b>	Mandar Mensagem
<b>Shift+Enter</b>	Mandar mensagem para Todos
<b>Ctrl+Enter</b>	Mandar Mensagem para Aliados
<b>Shift+Selecionar Unidade</b>	Adicionar/Remover Atual Unidade Selecionada
<b>Ctrl+Selecionar Unidade</b>	Selecionar todas as unidades do mesmo tipo na Tela Principal.

do Cavaleiro do Templo, os Protoss logo reconstruíram seu mundo dizimado de Aiur em um paraíso movimentado. Com sua prosperidade crescendo, os Protoss redescobriram muitas das ciências e estudos que tinham perdido, aprenderam a viajar entre as estrelas. No espaço de algumas centenas de anos, os Protoss conquistaram centenas de mundos dentro de sua porção da galáxia, e espalhando os frutos de sua civilização a muitas das raças mais avançadas que encontraram. Ao todo, os Protoss sucederam inadvertidamente em recuperar um oitavo dos mundos uma vez presididos pelos Xel'Naga. Condizente com os códigos estritos do Khala, os Protoss assumiram-se os fardos do Dae'Uhl, ou do 'Grande Stewardship'. Seguindo as tradições antigas dos Xel'Naga, o Dae'Uhl chamou os Protoss para proteger e salvaguardar as raças menores que viveram sob sua sombra. Ao contrário de seus predecessores, entretanto, o Protoss recusou a manipular ou interferir nos processos evolucionários das raças menores sob sua proteção. Sempre vigilante contra às ameaças xenomórficas, os Protoss mantiveram sua vigilância nos seus tutelados. Mas, bem como os Xel'Naga muitos milênios antes, os Protoss mantiveram sua presença em segredo das raças menores em seu cuidado. Muitas centenas das espécies cresceram e prosperaram nos vários mundos dentro de seu espaço, nunca sabendo que estiveram guardadas secretamente das alturas.

## O CAVALEIRO OBSCURO DO TEMPLO

Embora, sua nova iluminada civilização cresceu e prosperou, os Protoss guardaram um segredo obscuro, vergonhoso, escondido das massas. Havia algumas Tribos dissidentes que recusaram a abraçar o Khala, acreditando que suas identidades individuais seriam apagadas para promover mais e mais a regra dos Judicators. As Tribos de Rogue não eram hostis ou militantes, mas acreditaram que as agendas comunais de Conclave poderiam ser a sentença

fatal de sua raça. Assim, o conhecimento das Tribos de Rogue foi mantido escondido, porque o Conclave acreditava que sua influência aberrante poderia se espalhar através de toda a sociedade Protoss e destruir tudo isto que Khas tinha realizado. Convencido que as Tribos de Rogue constituíram uma ameaça palpável à nova ordem, o Conclave ordenou as forças de Cavaleiros do Templo a erradicação dos dissidentes. Os Cavaleiros do Templo, conduzidos por um guerreiro jovem nomeado Adun, não podiam dizimar seus irmãos indóceis. Ao invés, Adun tentou esconder as Tribos de Rogue da vista do Conclave. Adun acreditou que poderia convencer o Rogues da verdade do Khala ensinando-os como manipular os seus próprios poderes sônicos latentes. Embora seus poderes se igualassem à aqueles dos Cavaleiros do Templo, os Rogues se recusaram a submeter seus espíritos apaixonados e livres ao Khala. Sem a disciplina do Caminho da Ascensão, os poderes dos Rogues espalharam fora de controle e desencadearam tempestades horríveis, devastantes através dos campos de Aiur. O Conclave, chocado que os Cavaleiros do Templo não tinham destruído as Tribos de Rogue, tentou salvar a situação desesperada. Se o Conclave punisse Adun e os Cavaleiros do Templo pela insubordinação, seria forçado a admitir publicamente a existência dos Rogues. Assim o Conclave decidiu banir para sempre as Tribos dos Indóceis de Aiur. Os Cavaleiros do Templo sob o comando de Adun foram obrigados a jurar silêncio enquanto os Rogues foram colocados em antigas, mas funcionais, naves dos Xel'Naga e lançados no vazio do espaço. Daí por diante e para sempre as Tribos de Rogue seriam conhecidas como os Cavaleiros Obscuros. Com o passar do tempo, a lenda dos Cavaleiros Obscuros espalhou-se através da face de Aiur, acendendo as imaginações dos muitos Protoss jovens. Para mostrar seu desdém para o Conclave e seus lacaios Judicators, os Cavaleiros Obscuros cortaram seus nervos sônicos, rescindindo eficazmente da ligação comunal básica que todos os Protoss compartilhavam.

## KHALA: O CAMINHO À ASCENÇÃO

Embora houvessem muitos fatores diferentes que conduziram ao fim da Contenda de Aeon, uma descoberta sem precedentes provocou mudanças radicais na Segunda Idade. Como os antigos, alguns feudos continuaram a pagar o preço ainda mesmo sobre uma outra geração de guerreiros Protoss, até que um místico excêntrico encontrou uma percepção pivô. O místico, cujo o nome verdadeiro foi esquecido nos anais da história, foi nomeado eventualmente Khas ou 'aquele que traz a ordem'. Khas estudou os ensinamentos arcaicos, proibidos pelos Xel'Naga, artefatos antigos, monólitos desenterrados conhecidos como os Cristais de Khaydarin. Os Cristais, deixados para trás pelos Xel'Naga, eram fundamentais para facilitar suas experiências proto genéticas. Khas era capaz de canalizar as energias primordiais dos Cristais através dele mesmo, permitindo a ele alcançar a ligação primordial psíquica de sua raça. Pela primeira vez dentro de milhares de anos, a corda primordial do Protoss foi remendada. Inundado pelas emoções exaladas por cada membro de sua raça, Khas tornou-se ciente que os Protoss não tinham perdido sua ligação primordial, mas tinham se esquecido simplesmente de como se sintonizarem. Horrificado pelas emoções hostilizadas que têm esfrangalhado sua raça por séculos incontáveis, Khas começou a procurar por uma maneira de curar as almas chamuscadas de seu povo. Khas, recolhendo muitos Protoss jovens, pode ensinar à geração jovem de guerreiros como alcançar sua ligação psíquica latente. Estes jovens puderam ver claramente que o conflito de sua raça era um disparate. Eles acreditaram que os Xel'Naga tinham agido corretamente em abandoná-los e isso porque sua essência racial corrompida pela ascensão do ego, eram certamente uma criação fracassada. Khas desenvolveu um sistema radical da progressão psíquica que ele esperava disciplinar a geração nova e os impedir de repetir os erros trágicos de seus antepassados. Sua teoria, conhecida como o Khala, ou

'Caminho à Ascensão', chamou todos os Protoss para desistir de seus próprios caprichos e esforçar-se na reunificação de sua raça uma vez poderosa. A esperança maior de Khas era que o Khala desse um novo senso à essência e mais vitalidade dentro da raça dos Protoss. Lentamente, muitos dos Protoss desistiram de seus feudos de muitos anos, e juntaram-se às legiões sempre crescentes do Khala. Isto marcou a grande virada na Contenda de Aeon e conduziu-o à Ascensão da Segunda Idade. Enquanto as guerras terríveis decresceram e as Tribos mais uma vez começaram a recuperação, a premissa do Khala começou a permear mesmo as mais profundas das raízes da sociedade dos Protoss.

## DAFUHL: O STEWARDSHIP

O Khala, começou primeiramente a definir um sistema rígido de comportamento, chamou também para uma mudança da sociedade Tribal para o sistema de Casta. Todos os membros das Tribos de Protoss foram divididos em três castas novas: os Judicators, os Khalai e os Cavaleiros do Templo. Esta mudança ajudou a remover o restante das hostilidades entre as Tribos e a fortalecer a decisão dos Protoss para abraçar um novo começo. A casta de Judicators foi formada por pessoas idosas e estadistas, e sua responsabilidade principal era a de governar os Protoss sob as ordens da Lei de Khala. A Assembléia dos Judicators foi governada por um grupo pequeno de pessoas idosas conhecidas como Conclave. A Segunda Casta, conhecida como Khalai, era formada por um número superior da sociedade Protoss. A casta Khalai mostrava se as criaturas eram os condutores dos industriais, cientistas ou trabalhadores que continuaram a reconstruir a terra natal deles depois do terrível conflito da Contenda de Aeon. A terceira casta, chamada Cavaleiros do Templo, eram guerreiros sagrados e defensores de Aiur, que seguiram as disciplinas de Khala para alcançar o sempre crescente poder sônico. Sob a liderança nova do Conclave e Judicator, e armado com o poder entusiástico

## RECURSOS

Para aumentar o seu exército, você precisa recolher matérias primas o suficiente para desenvolver e construir as suas máquinas de guerra. Existem dois tipos de recursos. Você tem que procurar os dois para formar as suas tropas com todos os complementos.

### DEPÓSITOS DE MINERAIS

Os planetas ao longo da orla são geralmente pontilhados com aglomerados de preciosos cristais Minerais. Estes Minerais são fundidos e usados para criar o casco blindado das naves estelares, veículos e armadura individual. Os cristais Minerais demoram um pouco para serem recolhidos, e somente VCEs, Zangões, e Probes possuem o equipamento necessário para quebrar pedaços dos cristais e retorná-los para o edifício apropriado.



### VESPENE GEISER

Gás Vespene tem um raro e alto grau de energia. Sendo assim é altamente valioso para fabricar combustível para motores de alto desempenho e reatores de energia. Os Zergs se adaptaram para usar Vespene bruto como fonte de alimentação dos seus metabolismos notavelmente acelerados. Até mesmo os Protoss requerem Vespene para trabalhar como catalisador para as suas máquinas dirigidas por si. Geisers com estes poderosos gases verdes podem ser achados em muitos planetas ao longo da orla, e várias estações espaciais tem sido construídas sobre cintos de asteróides ricos de Vespene. Uma refinaria de algum tipo tem que ser construída sobre um Geiser ativo para processar e embalar o gás para a sua coleta por diferentes espécies.



# O CAMPAIGN EDITOR

O Campaign Editor permite a criação de campanhas sem limites para jogar o StarCraft. Essas campanhas podem ser para um jogador ou multi-jogadores usarem, e podem consistir de mapas múltiplos, instruções para missões, condições específicas para cada mapa e especiais atributos para unidade. Os arquivos do campaign editor são automaticamente transferidos para outros jogadores em jogos com multi-jogadores, assegurando a flexibilidade para facilmente desenhar, criar, e imediatamente jogar um cenário contra qualquer um e todos os oponentes.

O campaign editor oferece o poder em Programar uma linguagem detalhada apresentada em um formato acessível que pode ser aprendido em pouco tempo. Isso acaba com a necessidade de programações complexas, e permite que, do mesmo modo, novatos e veteranos criem mundos ricos em detalhes para jogar.

Para descrições com detalhes como usar o campaign editor e dicas em criar mapas e missões, por favor consulte o arquivo de ajuda localizado no CD StarCraft.

## Características do Editor

- Poderosa linguagem a qual permite criar comandos com causa e efeito que podem ser usados através de toda a sua campanha.
- Habilidade em criar mapas que variam em tamanho de 64x64 até 256x256. Mapa de tamanhos Retangular como 256x64 ou 96x 128 estão também disponíveis.
- Acesso completo para todas as unidades e edifícios no jogo, incluindo heróis de cada uma das espécies.
- Habilidade de formar 'Forças' onde múltiplos jogadores são incumbidos com um comum par de condições de vitória ou outras normas condicionais.
- Habilidade em modificar cada unidade individualmente e construir estatísticas.
- Regiões podem ser definidas e nomeadas, para ações específicas que devem ocorrer em áreas específicas no mapa.



## A PARTIDA E A CONTENDA DE AEON

A civilização Protoss espalhou-se através da face de Aiur em somente alguns mil anos, culminando eventualmente com as Tribos guerreiras, que estabelecem-se sob uma regra centralizada. Em uma tentativa de discernir a extensão toda da evolução da sua criação, os Xel'Naga haviam descido dos céus e haviam integrado-se na cultura dos Protoss. A chegada dos Xel'Naga parece ter trazido as Tribos dispersadas a se aproximarem, enquanto o arrebatado Protoss olhou ao seus mirrados criadores para verdades e percepções novas. Os Xel'Naga maravilharam-se com a determinação dos Protoss em sondar os mistérios do universo em torno deles. Os Protoss abrigaram uma cobiça insaciável em conhecimento que lhes conduziu a desenvolver descendências progressivas do estudo científico e meta-neural. Os Protoss tornaram-se excessivamente orgulhosos e começaram a ver mais valor em realizações pessoais do que no progresso comum. As Tribos mais bem sucedidas começaram a isolar-se dos demais, cada um procurando definir também seus próprios papéis, não somente dentro de sua sociedade imediata, mas dentro do grande universo. Enquanto as Tribos cresceram mais e mais afastados, os Xel'Naga se afundaram em frustração. Eles especularam que talvez tivessem empurrado a evolução dos Protoss demasiadamente longe, estragando a pureza de sua criação. Muitos Xel'Naga acreditaram que os Protoss tinham perdido suas forças maiores, porque os egos individuais sublevaram-se para subjugar a ligação comunal que uma vez haviam sido primordiais. As Tribos, dirigidas pelas perseguições individualistas, reacenderam seus próprios princípios e ritos antigos a fim de afastarem-se ainda mais de seus irmãos. Onde uma vez havia somente um temor e reverência para seus criadores, suspeitas começaram crescer entre as Tribos a respeito dos interesses dos Xel'Naga. Com o passar dos meses em Aiur, os Protoss começaram a se afastar de seus professores, e cada Tribo cultivou boatos

selvagens e sem substância, a suposta traição de seu criador. Tentando se separar completamente do restante de sua raça, as Tribos começaram a perder a conexão psíquica primordial. Esta avaria na empatia inerente dos Protoss de um para outro, fez o que pode para dissolver o que restava da união e da irmandade entre eles. A separação da ligação psíquica era também o sinal maior, aos Xel'Naga, que os Protoss tinham perdido tragicamente o elemento mais fundamental de sua grandiosidade. Acreditando que eles haviam cometido um erro grave em empurrar sua criação fracassada demasiadamente rápido, os Xel'Naga partiram para sempre de Aiur. Os Protoss desconfiados, ao saber da partida dos seus criadores, reagiram com imprudência, atacando violentamente as naves dos Xel'Naga. Centenas de Xel'Nagas foram assassinados pelos raivosos Protoss, que algumas décadas antes haviam os adorado como deuses. Os Xel'Naga se afastaram do ataque imprudente dos Protoss e lançaram-se tristemente com suas naves no vazio além de Aiur. As Tribos de Protoss, deixadas na Partida, despertaram um desespero sem tamanho, seguido de fúria incontrolável. O que aconteceu foi registrado como a guerra civil mais sangrenta e violenta jamais registrada na história galáctica: A Contenda de Aeon. As batalhas raivosas empreendidas durante a Contenda de Aeon foram feitas pelas incontáveis gerações de Protoss, consumidas pelo sentimento de culpa e pelo seu abandono. Embora poucos registros reais remanesçam deste 'período perdido' da história dos Protoss, sabe-se que muitos Protoss se criaram dentro de legiões frenéticas de assassinos impiedosos. Levados por séculos de inimaginável ódio por seus irmãos, gerações inteiras de Protoss viveram e morreram sem jamais saber o legado de seu passado ou da ligação psíquica primordial de que seus antepassados tinham compartilhado uma vez. É sabido que mesmo as maiores massas de terra de Aiur foram devastadas pela luta épica entre enlouquecidas Tribos. Pareceu que o todo da cultura uma vez gloriosa dos Protoss estava sobre o precipício da aniquilação total.

# AEON



# STARCRRAFT

## HISTÓRIA DOS TERRAN

### A DECADÊNCIA DA CIVILIZAÇÃO OCIDENTAL

**A** pesar da tecnologia e da cultura mundial terem progredido rapidamente através do século vinte, seus avanços foram recompensados com as faltas e omissões que os seguiram. Ao fim do século vinte e um, a humanidade testemunhou mudanças arrojadas e nunca vistas no mundo. Novas e radicais tecnologias estavam aparecendo numa proporção incrível, oferecendo um aumento ao acesso à computadores avançados e informação no banco de dados até mesmo para as nações mais carentes da Terra. Na esteira de erradicação do Comunismo vindo das Nações Orientais, armas nucleares rapidamente se tornaram disponíveis em abundância. O poder de estrutura internacional, uma vez definida primariamente pela aquisição da superioridade capital e militar, se arreventou em pedaços, com nações do terceiro mundo se rebelando para desafiar a potência econômica e militar dos países super poderosos.

Como a manipulativa ciência cibernética, usando clonagem e união gênica, aumentou dentro do fórum público, militantes humanistas e grupos religiosos conservadores desafiaram os direitos de interesse particular de corporações que lucraram com experiências com genética; multidões de pessoas estavam sendo incrementadas com implantes cibernéticos enquanto outros começaram a manifestar pequenas mutações físicas, desde o aumento dos sentidos até a telepatia avançada. Estas mudanças dramáticas mudam a geneologia humana causando pânico em massa entre muitas das facções fundamentais humanistas.

A tecnologia continua a ser desenvolvida e

espalhada, e o índice da população aumenta. Perto do final do século vinte, existiam seis bilhões de pessoas na face da terra. Dentro de trezentos anos, a população havia aumentado em uma estimativa de vinte e três bilhões. Poluição, falta de riquezas naturais e combustível disponível colocaram mais lenha na fogueira, e os líderes mundiais procuravam maneiras para diminuir o crescimento de habitantes de suas nações. O sentimento popular assegurava que o mundo estava decaindo em direção à uma catástrofe inevitável causada pela superpopulação e alterações genéticas espalhadas por todo o globo.

Entretanto, com as tensões aumentando ao redor do mundo em relação ao uso e capitalização da cibernética e mutações gênicas, muitos centros internacionais do sistema econômico dobraram-se sobre si mesmos e se extinguiram. Horríveis atos de terrorismo e violência estouraram entre o setor empresarial e as facções humanistas, resultando em atrocidades da força policial através do globo. A mídia irresponsável cobria essas ações brutais da polícia e estimulava o que já era um excessivo caos civil em muitos grandes países. Ultimamente, o equilíbrio precário do poder mundial explodiu em um pandemônio internacional.

### A NOVA ORDEM

No dia 22 de novembro de 2229, a Liga dos Poderes Unidos foi fundada. O LPU era para se tornar a derradeira encarnação da visão de uma humanidade unificada assegurada pela agora extinta Nações Unidas. Esta nova ordem controlou de perto noventa e três por cento da

# STARCRRAFT

## HISTÓRIA DOS PROTOSS OS XEL'NAGA E O PRIMOGÊNITO

**E**mbora somente uma documentação fragmentada remanesça, textos antigos dos Protoss falam de uma raça altamente avançada que governaram milhares de mundos na galáxia, dez milhões de anos atrás. Esta raça enigmática, chamada freqüentemente de Xel'Naga, ou 'andarilhos de longe', foi dito de terem semeado e cultivado milhares de variadas espécies nos mundos frios e estéreis dentro de seu domínio. As tradições Protoss asseguram que os Xel'Naga eram uma raça calma e benevolente, consumida totalmente pelo estudo e a propagação da evolução dentro do universo. Nada se sabe da origem dos Xel'Naga, exceto que não eram nativos da galáxia sobre a qual tinham domínio. Obsessos em buscar a forma de vida perfeita, os Xel'Naga trabalharam para criar uma criatura que fosse definida por sua forma distinta de pureza. Por milhares de anos eles tentaram cuidadosamente melhorar os processos evolucionários delicados de suas espécies em busca da perfeição. Embora suas longas experiências, produzissem resultados intrigantes, diferentes mutações, as raças que os Xel'Naga cultivaram sempre deixaram muito a desejar às suas expectativas enormes. Por fim desiludidos, os Xel'Naga focalizaram seus esforços frustrados no mais promissor dos mundos projetados. Aiur, uma selva-maciça na orla da galáxia, havia dado origem a uma raça de seres altamente avançados. Estes seres eram inacreditavelmente adaptáveis as bruscas mudanças climáticas. Sua força e velocidade eram incomparáveis entre as outras raças conhecidas pelos Xel'Naga. A raça tinha até

desenvolvido uma sociedade tribal rudimentar baseada na caça em grupo e do controle guerreiro. Entretanto, seu aspecto mais distinto era que se comunicavam entre eles via um método muito complexo de telepatia instintiva, permitindo que operassem comunalmente com uma eficiência impressionante. Os Xel'Naga estavam satisfeitos com o progresso de sua última criação e concedidos que a raça nova era a primeira de todas suas experiências a evoluir além de compulsões mortíferas de formas de vidas mais baixas. Para significar sua ascensão da classe galáctica, os Xel'Naga deram à raça nova o nome de Protoss, ou 'Primogênito'. Os primeiros Protoss viveram em harmonia e clausura sobre o mundo de Aiur, por centenas de gerações, nunca sabendo que os Xel'Naga eram quem cuidavam deles a distância. Embora os Protoss fossem a espécie mais avançada a surgir, os Xel'Naga ainda não estavam satisfeitos com o seu lento progresso então resolveram conduzir a evolução dos Protoss até mais adiante. Os Xel'Naga gastaram contudo um outro milênio guiando arditosamente os passos de suas crianças, sucedendo eventualmente em conduzir os Protoss ao estado de sensibilidade e de conscientização total. O Primogênito tornou-se gradualmente altamente intelectual e introspectivo, conseguindo fabulosas grandezas não somente em seus avanços culturais, mas em avanços pessoais, individualistas também. Maravilhados por seu sucesso aparente, os Xel'Naga finalmente se mostraram aos Protoss, nunca suspeitando do caos que estava a surgir.