

# STAR CRAFT™



Starcraft é uma marca registrada e Blizzard Entertainment e Warcraft são marcas registradas de Davidson & Associates, Inc. © 1997 Blizzard Entertainment. Todos os direitos reservados. Windows® é uma marca registrada de Microsoft Corporation, Pentium® é uma marca registrada de Intel Corporation. O uso deste software está sujeito ao termo incluso de um Acordo de Licença do Usuário Final. O mesmo deve ser aceito antes do software ser usado. O Campaign Editor contido neste produto é fornecido estritamente para o seu uso pessoal. O Campaign Editor está sujeito à adição de licenças restritas contidas no produto e não deve ser usado comercialmente.

<http://www.tectoy.com.br>

<http://www.blizzard.com>

WINDOWS® 95  
& NT CD-ROM



**TECTOY**  
multimedia

**VOCÊ DEVE LER CUIDADOSAMENTE O SEGUINTE ACORDO DE LICENÇA DO USUÁRIO FINAL, ANTES DE INSTALAR ESTE PROGRAMA DE SOFTWARE. SE VOCÊ NÃO CONCORDAR COM OS TERMOS DESTA LICENÇA, VOCÊ NÃO DEVE INSTALAR O SOFTWARE.**

O Programa do software, todos os materiais impressos, qualquer documentação on-line ou eletrônica, e todas as cópias e trabalhos derivados de tal Programa e materiais do software são direitos autorais do trabalho da Blizzard Entertainment, uma divisão de Davidson & Associates, Inc., ou de seus fornecedores. Todo o uso do Programa é governado pelos termos do Acordo de Licença do Usuário Final o qual é fornecido abaixo. O Programa é unicamente para o uso do usuário final de acordo com os termos do Acordo de Licença. Todo o uso, reprodução ou redistribuição do Programa não de acordo com os termos do Acordo de Licença são expressamente proibidos.

**ACORDO DE LICENÇA DO USUÁRIO FINAL**

**1. Licença Limitada Do Uso.** Com concessões da Blizzard Entertainment, instalando o Programa, você aceita desse modo uma licença e direito limitado não exclusivo para instalar e usar uma (1) cópia do Programa para seu uso em um computador, ou computador portátil. Além disso, o Programa tem uma potencialidade de múltiplo jogadores que permite até oito jogadores por versão, registrada no Programa de jogos simultâneos. Estas cópias adicionais do Programa são conhecidas como e consultadas daqui por diante como "Versões Geradas". Você pode instalar Versões Geradas do Programa em um número ilimitado de computadores. Entretanto, as Versões Geradas do Programa devem ser jogadas conjuntamente com a versão registrada do Programa Gerado. Todos os termos e condições do Acordo de Licença se aplicarão também à Versão Gerada do Programa, com a exceção que a Versão Gerada pode ser instalada em tantos computadores você desejar. O Programa contém também um "Campaign Editor" que permite que você crie níveis feitos sob encomenda ou outros materiais para seu uso pessoal em relação ao Programa "Materiais Novos". Todo o uso do Editor ou de todos os materiais novos são sujeitos a este Acordo de Licença. O Programa é licenciado, não vendido. Sua licença não concede nenhum título ou posse do Programa.

**2. Direito de Propriedade.** Todo título, direito de propriedade e direito de propriedade intelectual no e para o Programa, e algumas ou todas cópias disso (incluindo mas não limitado a nenhum título, código de computador, temas, objetos, personagens, nome dos personagens, histórias, diálogo, frase de propaganda, posições, conceitos, artes, animações, sons, composições musicais, efeitos audiovisuais, método de operação, direitos morais, alguma documentação relacionada, e "applets" incorporada no Programa); são propriedades da Blizzard Entertainment ou de seus concessionários de licenças. O Programa é protegido pelas leis de direito reservados dos Estados Unidos, dos tratados internacionais dos direitos reservados e das convenções e de outras leis. Todos os direitos são reservados. O Programa contém determinados materiais licenciados e os concessionários de licenças da Blizzard podem proteger seus direitos no evento de qualquer violação deste acordo.

**3. Responsabilidades do Usuário Final**

A. O licenciado obriga-se a: não poder, por inteiro ou parte, copiar, fotocopiar, reproduzir, traduzir, inverter coordenador, derivar o código de fonte, modificar, desmontar, recompilar, criar trabalhos derivados e baseados no Programa, remover quaisquer observações ou etiquetas do proprietário no Programa, sem o consentimento prévio e por escrito da Blizzard.

B. O Programa é licenciado a você como um único produto. Suas peças componentes não podem ser separadas para o uso em mais de um computador.

C. Você é intitulado a usar o Programa para seu próprio uso, mas você não é intitulado a:

- (i) Vender, conceder um interesse de segurança dentro ou transferir reproduções do Programa a outros interessados de qualquer maneira, nem alugar ou licenciar o Programa a outros sem o consentimento prévio e por escrito da Blizzard.
- (ii) Explorar o Programa ou qualquer de suas peças para alguma finalidade comercial incluída, mas não limitado-a, uso em um café cibernético, centro de jogos de computador ou algum outra local do tipo. A Blizzard pode oferecer um Acordo de Licença para um outro Local (Site license Agreement), permitindo fazer o Programa disponível para o uso comercial. Contate Blizzard para detalhes;
- (iii) Usar ou permitir que terceiros usem o Editor e os Materiais Novos criados desse modo para finalidades comerciais, incluindo mas não limitados a, distribuição de Materiais Novos em uma base sozinha, ou empacotados com outro software ou hardware com alguns ou todos os canais de distribuição, incluindo mas não limitando às vendas de varejo e a distribuição eletrônica on-line sem o expresso consentimento escrito da Blizzard; e
- (iv) Anfitriar ou fornecer serviço de empareiramento para o Programa ou emular ou dirigir de novo o protocolo de comunicação usado na característica rede do Programa, através de protocolo emulativo, tunear, modificar ou adicionar componente ao Programa, usar de um Programa de utilidade ou alguma outra técnica agora conhecida, ou daqui por diante desenvolvida, para alguma finalidade incluindo, mas não limitado a, jogo na rede sobre a Internet, jogo utilizando rede comercial ou não comercial, ou como parte do conteúdo de uma agregação da rede sem prévio consentimento por escrito da Blizzard.

**4. Transferência Do Programa.** Você pode permanentemente transferir todos seus direitos sob este Acordo de Licença, desde que o receptor concorde com os termos deste Acordo de Licença, e você concorde remover o Programa e todos os Materiais Novos de seu computador ou do computador portátil.

**5. Terminação.** Este Acordo de Licença é eficaz até terminado. Você pode terminar o Acordo de Licença a qualquer hora destruindo o Programa e todos os Materiais Novos. A Blizzard pode, em sua discricção, terminar este Acordo de Licença caso você não cumpra com os termos e as circunstâncias contidos neste. Em tal evento, você deve imediatamente destruir o Programa e todos os Materiais Novos.

**6. Controles Da Exportação.** O Programa não pode ser re-exportado, transferido ou ter seus dados descarregados, ou de outra maneira exportado dentro (ou para um nacional ou um residente de) de qualquer país que os E. U. A. embargaram bens, ou para qualquer um na lista do Departamento do Tesouro dos E. U. A. lista de Nacional Especialmente Designados ou do Departamento do Comércio dos E. U. A. na mesa de Ordens de Indeferimento. Instalando o Programa, você está concordando ao antecedente, e está representando e autorizando que você não está situado dentro, sob o controle, de um nacional ou um residente de um país, ou em uma das listas.

**7. Garantia Limitada.** A Blizzard expressamente desmente qualquer garantia para o Programa, o Editor e o Manual(s). O Programa, o Editor e o Manual(s) são fornecidos "como são" sem garantia do tipo expresso ou implicado, incluindo, sem limitação, as garantias implicadas na mercadoria, aptidão para uma finalidade particular ou sem infração. O risco inteiro que levanta-se fora do uso ou do desempenho do Programa e do Manual(s) remanesce com o Usuário, porém a Blizzard garante até 90 dias da data de sua compra do Programa, os meios que contém o Programa que devem estar livres de defeitos no material de fabricação. Caso o mesmo apresente defeito durante esse período de tempo, e apresentando a Blizzard a prova da compra do Programa defeituoso, a Blizzard irá em sua opção 1) corrigir qualquer que for o defeito, 2) substituí-lo por um produto de igual ou de menor valor, ou 3) reembolso do seu dinheiro. Alguns Estados não permitem a exclusão ou a limitação de garantias ou de obrigações implicadas para os danos incidentais, assim sendo as limitações acima não podem ser aplicada à você.

**8. Limitação de responsabilidade.** BLIZZARD, DAVIDSON & ASSOCIATES, INC., SUA PARELHA, OU SUBSIDIÁRIAS NÃO SERÃO RESPONSÁVEIS EM DE QUALQUER MANEIRA A PERDA OU DANOS DO RESULTADO DO USO DO PROGRAMA OU DO EDITOR INCLUINDO, MAS NÃO LIMITADO A, PERDA DE BENEVOLÊNCIA, PARADA DE TRABALHO, A FALHA OU O MAL FUNCIONAMENTO DO COMPUTADOR, OU QUALQUER E TODOS DANOS COMERCIAIS OU PERDAS.

**9. Medidas Equitativas.** Você assim concorda por este meio que a Blizzard seria danificada irreparavelmente se os termos deste Acordo de Licença não forem especificamente impostos e consequentemente você concorda que a Blizzard estará intitulada, sem ligação, a outra segurança, ou prova dos danos, apropriadas medidas equitativas com respeito às rupturas deste Acordo de Licença, além a tais outros medidas que a Blizzard pode de outra maneira ter disponível a ele sob leis aplicáveis.

**10. Miscelâneas.** Este Acordo de Licença deve ser julgado por ter sido feito e executado no Estado da Califórnia e toda e qualquer disputa que levantar-se abaixo será resolvido de acordo com a lei da Califórnia. Você concorda que toda a reivindicação afirmada na continuação legal por uma das paridades contra a outra deve ser começada e mantida em qualquer Estado ou corte federal situada no estado de Califórnia, Condado de Los Angeles, tendo a jurisdição da matéria sujeita com respeito à disputa entre os partidos. Este Acordo de Licença pode ser emendado, alterado ou modificado somente por um instrumento escrito, especificando tal emenda, alteração ou modificação, executada por ambos os partidos. Caso qualquer provisão deste Acordo de Licença for apreendida por uma corte ou por outro tribunal do jurisdição competente para ser não imposta, tal provisão será imposta à extensão máxima permissível, e as parcelas restantes deste Acordo de Licença remanescerão na força e no efeito total. Este Acordo de Licença constitui e contém o acordo inteiro entre os partidos com respeito à matéria sujeita, e substitui acordos orais ou escritos prévios. Eu por este meio reconheço que eu li e compreendo o Acordo de Licença antecedente e concordo que a ação de instalar o Programa é um reconhecimento de meu acordo ser limitado pelos termos e pelas condições do Acordo de Licença aqui contidos. Eu também reconheço e concordo que este Acordo de Licença é a indicação completa e exclusiva do acordo entre mim e a Blizzard, e que o Acordo de Licença substitui todo o acordo prévio ou contemporâneo, oral ou escrito, e quaisquer outras comunicações entre mim e a Blizzard.

# 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 325371248

### TEC TOY INDÚSTRIA E COMÉRCIO LTDA.

Av. Dr. Alberto Jackson Byington, 3200 – Jardim Três Montanhas  
Osasco - SP – CEP 06276-000 – Indústria Brasileira

### CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 – Lapa  
São Paulo - SP – CEP 05038-000 – Tel. (011) 861-5421

[cdsuporte@tectoy.com.br](mailto:cdsuporte@tectoy.com.br)

# STARCRRAFT™

**BLIZZARD**  
ENTERTAINMENT

P.O. Box 18979 ☉ Irvine, CA 92623 E.U.A.

O uso deste software está sujeito aos termos incluídos no Acordo de Licença do Usuário Final. Você deve aceitar o Acordo de Licença do Usuário Final antes de usar este produto. O Campaign Editor contido neste produto, é para o seu uso pessoal e está sujeito a adição de licenças restritas contidas dentro do produto, e não deve ser explorado comercialmente.

StarCraft, Diablo e Battle.net são marcas e Blizzard Entertainment e Warcraft são marcas registradas de Davidson e Associates, Inc. Todas as outras marcas e nomes comerciais são propriedade dos seus respectivos donos.



Usa Tecnologia Smacker Video, Direitos Reservados 1994-1998 da Invisible Inc. d.b.a. RAD Software



ENTERTAINMENT

Blizzard Entertainment  
P.O. Box 18979  
Irvine, CA 92623  
E.U.A

(714) 955-0157

(714) 955-1382

<http://www.blizzard.com>

[support@blizzard.com](mailto:support@blizzard.com)

Fax da Assistência Técnica

Assistência Técnica ou Suporte Técnico

"World Wide Web"

Assistência Técnica On-line

#### Gerente de Qualidade

Michael Brannigan

#### Líder Examinador

Chris Sigaty

#### Assistente Examinador

Ian Welke

#### Analistas Qualidade

Geoff Fraizer, Mike Givens, David Hale, Brian Love, Dan Moore, Matt Morris, Dean Shipley, Jamie Wiggs

#### Testes Adicionais

Eric Dodds, Frank Gilson, John Lagrave, Judah Mehler, Nick Santucci, Derek Simmons, Phil Stuart, Chris Millar

#### Especialista de Hardware

Vic Larson

#### Líderes de Suporte Técnico

Twain Martin, John Schwartz

#### Suporte Técnico

Michael Barken, Roger Eberhart, Liem Le, Kirk Mahony, Mike Murphy, Chad Myers, Brandon Riseling, Jason Schmit, Mick Yanko

#### Suporte On-line

Alen Lapidis, Scott Mercer, Pat Nagle, Collin Smith

#### Administração de Escritório

Christina Cade, Kira Inlow, Dana Martin

#### Executivo Dunsel

Alan Dabiri

#### Produtor de Localização

Flavie Gufflet-Dowling, Shane Dabiri

#### Coordenador de Localização

Antje Hink, Louis Mutter

#### Localização - Qualidade

Padraig McCaul, Shane Moran, Juan Martinez

#### Engenheiros de Localização

Mike Hayes, Damien Monaghan

#### Suporte de localização

Florian Muller, Astrid Schiller

#### Localização Gráfica e Desenho

Florian Muller, Astrid Schiller

#### Gerente de Sistemas de informação

Adrian Luff

#### Sistemas de Informação

Chad Chaudhry, Andrew Edwards, Hung Nyugen

#### Relações Públicas

Susan Wooley

#### Desenvolvimento de Negócios

Paul W. Sams, Melissa Edwards, Shannon Welch

#### Conselheiros Legal

Paula V. Duffy, Eric Roeder, Kevin Crook, Mark Reichenthal

#### Marketing

John Patrick, Steve Huot, Neal Hubbard, Kathy Carter, Jessica Monson, Steve Parker, Mike Bannon, Jeff Chenault

#### Vendas E.U.A.

Todd "Little Buddy" Coyle, Danny Kearns

#### Vendas Intenacionais

Jack Allewaert, Ralph Becker, Christophe Ramboz, Jean-Daniel Pages, Florian Mueller

#### Vendas Diretas

Rob Beatie, Kim Farrington

#### Fabricante

John Goodman, Tom Bryan, Jaime Chavez

#### Sócios Battle.net

GlobalCenter, MindSpring, Exodus, Multiplay

#### Agradecimentos para

Blizzard North, Walter Forbes, Henry Silverman, Ron Millar, Adam Maxwell, Rob Pardo, Wizards of the Coast, Omar Adham, Gretchen Witte, Ray the Soda Guy, Robert A. Heinlein, Insomnia, Scott Adams, Trisha Ann Ochoa, Patricia Ford, Sausage McMuffins, Team Fortress Software, The Prodigy, Rage Against the Machine, Mountain Dew, Karen Peris (glow), Terry Gilliam, Tracey McNaughton, Jackie Chan, Strung Out, John P. Kee, Evander Holyfield, Erykah Badu, Scooperelli, Brazil 2001, Paul Thomas Anderson, the Shmoo, Gabrielle (Xena's scene-stealin' friend), Krissann, Steven Ward Bush, The Aesir, Nena, Team Hamro, Natalie Merchant, Dr. Gregory T. Street, Walt Simonson, Bob Huggins, Karen Mikinka, Jenny Porter, Stanley Kubrick, Walter Takata, Steven Spielberg, Susan Stafford, Victor & Beverly Morhaime, Moebius, Edwin Braun, the Girls of Crazy Horse II, Guinness Brewing Company, The Poxo Boggards, Chris Quiming, Juan Giminez, Ray's Pork Rinds, James Shipley, Lisa Pearce, Storm Watch 97 "El Nino", Jason Thor Hall, monkeys, Damian Russell Hall, Gene Roddenberry, Shane's (not Alan's) Mom, Molly Miller, Pen Pen, Marlboro, Dawn Sexton, Fran Loosen, Alison Leigh Breckenridge, Dawn Caddel, Lady Ariana, Stan Winston, Avalon Tattoo, Danny Boyle, the Notorious Crawford, Master Brandon Dillon, Bill and Sharon Strain, Ozora Mirai, Tori Fitch, Eufemia Palomino, Bob & Frances Bridenbecker, Nuclear Rabbit, Kali Old Schoolers, Long Island Ice Teas, Michael Miller, Carl Sagan, The Andrews Boys, The Universal Cleric Corporation, Teri Huggins Garrison, Soul Coughing, Valerie Marshall, Quinn Stafford, Elizabeth Millar, Lyssa Lenske, Michael Mann, Kristin Huntsman, Guttermouth, Rebekah, Melissa Estes, Alen Yen, Rush, Annie and Baby Madeline Strain, the residents of SouthPark, Big Joe, Stymie Evets, Sandra Schneible, The Barenaked Ladies, Chow Yun Fat, Herodotus, Bob Moseley, 420, Christy Goddess, Ayukawa Madoka, Ethan Stafford, Martin Luther King Jr., ChickenKing, Richard Corben, Dragu Energists, Leslie the Long Beach Lovely, George Lucas, Miyazaki Hayao, Lucky the donkey, Sen.-CA, Salty Dog (R), Amos the Dog, James Cameron, Operation CWAL

E a você por estar lendo !

Agradecimento Especiais para

Chris McLeod

Bob and Jan Davidson

# - CRÉDITOS -

## Desenho do jogo

Blizzard Entertainment

## Produtor Executivo

Allen Adham

## Produtores

James Phinney, Bill Roper, Mike Morhaime

## Artistas Gráficos

James Phinney, Chris Metzen

## Programador Líder

Bob Fitch

## Programação

Collin Murray, Michael Morhaime, Frank Pearce, Patrick Wyatt, Mike O'Brien, Gag Galinger, Dan Liebgold, Rob Huebner

## Programação AI

Bob Fitch, Brian Fitzgerald, Brian Bishop

## Campaign Editor

Jeff Strain

## Programação Battle.net

Mike O'Brien, Scott Coleman, Dan Liebgold

## Programação da Instalação

Michael Heiberg

## Diretores de Artes

Samwise Didier, Duane Stinnett

## Artes Tridimensionais

Justin Thavirat, Trevor Jacobs, Samwise Didier, Roman Kenney, Maxx Marshall, Rob McNaughton, Micky Nielsen, David Pursley, Eric Flannum, Bill Petras, Duane Stinnett, Nick Carpenter, Dave Berggren, Brian Sousa

## Artes

Dave Berggren, Samwise Didier, Trevor Jacobs, Justin Thavirat, Nick Carpenter, Duane Stinnett

## Artistas Técnicos

Robert Djordjevich, Jeffrey Vaughn, Peter Underwood

## Diretor da Blizzard Film

Matt Samia

## Diretor Cinemática

Matt Samia, Duane Stinnett

## Artistas Cinematográficos 3D

Matt Samia, Duane Stinnett, Brian Sousa, Nick Carpenter, Trevor Jacobs, Harley Huggins II, Rob McNaughton, Scott Abeyta, Stu Rose, Sharon Shellman, Bill Petras, David Pursley, Maxx Marshall, Eric Flannum

## Artista Técnico Cinematográfico/Engenheiro de Vídeo

Joeyray Hall

## Artistas do Storyboard

Sousa Nick Carpenter, Bill Petras, David Pursley, Matt Samia, Duane Stinnett, Justin Thavirat, Brian

## Produtores de Áudio

Glenn Stafford, Shane Dabiri

## Música

Glenn Stafford, Jason Hayes, Derek Duke, Big Tuna

## Som

Glenn Stafford, Jason Hayes, Tracy W. Bush, Joeyray Hall, Matt Uelmen

## Produção de Vozes, Direção & Elenco

Glenn Stafford, Mark Schwarz, Chris Metzen

## Engenheiro de Gravação

Robert Koenigsberg

## Script & História

Chris Metzen, James Phinney

## Vozes

Glynnis Talken, Michael Gough, Paul Eiding, Lani Minella, Bill Roper, Glenn Stafford, Chris Metzen, Matt Samia, Jason Hayes, Tiffany Hayes, Tracy W. Bush, Allen Adham, Paul W. Sams, Jorge Rivero, Harley Huggins II, Duane Stinnett, Micky Neilson, James W. Harper, Jack Ritschel, Robert Clotworthy, James "Whiteboy" Page

## Time Strike

Allen Adham, James Phinney, Mike O'Brien, Samwise Didier, Chris Metzen, Bob Fitch, Mike Morhaime, Patrick Wyatt

## Produtores Associados

Shane Dabiri, Mark Kern

## Cenários

James Phinney, Chris Metzen, Eric Flannum

## Layout de Cenários

Eric Flannum, Dean Shipley, Ian Welke, Chris Sigaty, Rev. Dan Moore

## Manual & Layout do Manual

Peter Underwood, Bill Roper, Chris Metzen, Jeffrey Vaughn

## Trabalho Artístico do Manual

Samwise Didier, Chris Metzen, Bill Petras, Sharon Shellman, Brian Sousa, Stu Rose, Eric Flannum, Scott Abeyta, Peter Underwood, Rob McNaughton

## Diretor de Operações

Isaac Matarasso

## Diretor de Serviços de Suporte

Robert Bridenbecker

# Índice

Para Iniciar .....	4
Soluções para Problemas .....	6
Assistência Técnica .....	7
Jogos com Multi-jogadores .....	8
Tutorial do Jogo .....	11
Teclas de Atalho .....	22
Recursos .....	23
<b>Terran</b>	
História .....	26
Visão Geral .....	34
Unidades .....	35
Edifícios .....	42
Facções .....	47
<b>Zerg</b>	
História .....	51
Visão Geral .....	55
Unidades .....	56
Estruturas .....	63
Proles .....	68
<b>Protoss</b>	
História .....	71
Visão Geral .....	79
Unidades .....	80
Edifícios .....	85
Tribos .....	89
Lista dos Heróis .....	91
Créditos .....	94



## PARA INICIAR (PC)



### ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS

**Computador:** StarCraft requer um IBM PC ou computador 100% compatível com um Pentium® 90mhz ou um melhor processador. O seu computador deve ter pelo menos 16 megabytes de RAM.

**Sistema Operacional:** Você deverá utilizar a mais recente versão do Windows® 95 ou Windows NT 4.0 para jogar StarCraft no seu sistema.

**Controles:** São requeridos um Teclado e um mouse 100% compatível com Microsoft®.

**Drives:** Um disco rígido com 80MB de espaço disponível e unidade CD-ROM de velocidade dupla são necessários para a instalação e para jogar. Uma unidade CD-ROM com velocidade quádrupla é necessária para ver as sequências cinematográficas.

**Vídeo:** StarCraft requer uma placa de vídeo local-bus SVGA que suporte DirectDraw®. Você deverá ter o DirectX 2.0 ou mais avançado, instalado em seu sistema para jogar. (DirectX 5.0 está incluído no CD StarCraft).

**Som:** StarCraft funcionará com qualquer DirectX2.0, ou com uma melhor placa de som compatível. Para tocar música durante o jogo, a sua placa de som deve estar configurada para tocar áudio digital.

confiando somente na honra de seus companheiros - os Cavaleiros do Templo - e na sua própria habilidade no campo de batalha.

#### Tassadar

Protoss, idade 356  
Cavaleiro do Templo  
Executor da Expedição Koprulu

Tassadar exemplifica o crescimento do rombo dentro da Sociedade Protoss. Nascido em uma geração nova que procura pela frente um futuro dinâmico, Tassadar está frustrado pela perspectiva estóica de que os mais velhos se asseguram no passado. Tassadar sente que a rigorosa natureza do Protoss e da sua inabilidade de reavaliar tradições antigas será a maldição da raça dele. Fascinado pelo poder e misticismo da renegada casta de Cavaleiro Obscuro do Tempo, Tassadar espera encontrar uma maneira de diminuir a brecha entre estes exilas e seus mestres.

#### Overmind

Entidade Sem Corpo, idade Desconhecida  
Mestre dos Enxames Zergs

Criado diversos milênios atrás pelos enigmáticos Xel'Naga, o Overmind representa a consciência coletiva da raça Zerg. Acreditando que este existe para se transformar na forma de vida perfeita pela assimilação das espécies mais fortes do universo, o Overmind é obsessivo com a sua missão sagrada. Brillhante e maquiavélico ao extremo, o Overmind não desistirá antes garantir o seu sucesso. O Overmind tem grande respeito pelos Protoss, à quem esse acredita ser a melhor espécie que tenha procurado conquistar. O conflito inevitável com os Protoss será o seu teste final.

#### Daggoth

Zerg Cerebrate, idade Desconhecida  
Mestre da Prole Tiamat

Como todos os Cerbrates, Daggoth foi criado para ajudar o Overmind a manter o controle sobre as Proles de Zerg. Comandando a prole maior de Zergs, Tiamat, Daggoth serve ao Overmind com ferocidade e valor. Daggoth é



facilmente um dos Cerebrates mais fortes e determinados, frequentemente aconselhando outros Cerebrates como melhor servir ao Overmind.

#### Zasz

Zerg Cerebrate, idade Desconhecida  
Mestre da Prole de Garm

Zasz é um dos mais inteligentes Cerebrates, que nunca para de questionar os seus companheiros. Zasz se esforça ao extremo para saber o que pode fazer para os outros Cerbrates, de modo que possam trabalhar juntos eficientemente. A natureza irritante de Zasz com frequência perturba os seus companheiros, que o acham um tanto instável. Apesar disso, ele é absolutamente leal ao Overmind e à missão sagrada de sua raça.

### **Sarah Kerrigan**

Terran, idade 26 - sexo Feminino  
Ex-Assassina Confederada  
Segunda no Comando dos Filhos de Korhal.  
Foi trazida para o Programa Confederado Fantasma ainda quando criança, Kerrigan nunca teve a chance de viver uma vida normal. O tratamento de processamento neural foi usado para dar uma esfriada e pacificar o poder psíquico latente dela, com isso ela se tornou uma menina retraída e introvertida. Forçada a assassinar inimigos incontáveis dos seus mestres Confederados, Kerrigan foi exposta finalmente a uma série de experiências clandestinas conduzidas pelo Governo Confederado. Durante uma invasão à um posto avançado remoto de Terran, Arcturus Mengsk descobriu e salvou Kerrigan dos cientistas Confederados. Os Confederados, tinham arruinado sua vida, e foi fácil convencer a jovem a emprestar a sua formidável habilidade de combate em sua causa. Apesar de Kerrigan ser chamada geralmente para ser carrasca, ela nunca abraçou o aspecto mais obscuro de sua verdadeira natureza.

### **Edmund Duke**

Terran, idade 53  
General Confederado  
Divisão do Esquadrão Alfa  
O General Edmund Duke tem sido um leal defensor da Confederação por mais de quarenta anos. Motivado pelo seu amor ao poder e controle ao invés de paixão a qualquer afiliação política, Duke ganhou uma reputação de dirigir as coisas 'como manda o livro'. Com todos estes anos de serviço com o Esquadrão Alfa, ele foi deixado com uma experiência tática extensiva, tornando-se uma das maiores mentes militares no Setor de Terran. Apesar de todas as qualificações, suas habilidades, seu ego e orgulho insuportável conduzem-no frequentemente a confrontos hostis com aqueles sob o seu comando.

### **Aldaris**

Protoss, idade 740  
Judicator  
Conselheiro da Força Expedicionária de Koprulu

Aldaris acredita fortemente na visão Protoss de um Novo Começo. Ele acredita na virtude comunal de sucesso alcançando a honra abnegada acima de todas as coisas. Aldaris é encarregado de vigiar o comando das forças expedicionárias de Tassadar ele é rápido em disciplinar os jovens Protoss. Aldaris não sente remorso em marcar aqueles que não se sujeitam a doutrina dos Protoss como heréticos e traidores.

### **Zeratul**

Protoss, idade 634  
Pretor do Cavaleiro Obscuro  
Assassino/Aventureiro

Como todos os seus irmãos obscuros, Zeratul foi banido a muito tempo atrás do Mundo Natal dos Protoss por recusar-se a se submeter às vontades da 'gloria comunal' de Khala.

Por causa disto, Zeratul criou um ódio profundo pelo o Conclave Protoss e a casta de Judicators que foram responsáveis pelo o seu exílio injusto. Zeratul é orgulhoso e nobre, mas está marcado por uma aura escura e trágica. Embora seja singelo e calculista, Zeratul é extremamente honrado e arrisca alegremente tudo para defender o seu Mundo Natal perdido de Aiur.

### **Fenix**

Protoss, idade 397  
Cavaleiro do Templo  
Pretor das Forças de Defesas de Protoss

Fenix se elevou através dos postos de Cavaleiro do Templo ao lado de seu amigo Tassadar. Ele é astuto e poderoso e lutou contra os inimigos Protoss em inúmeras batalhas.

Capaz de uma forte empatia e uma fúria tremenda, Fenix tem sido por muito tempo um dos maiores protetores de Tassadar. Fenix não confia em Aldaris e na casta de Judicators e

## INSTALAÇÃO DO STARCRAFT

Insira o seu CD StarCraft na sua unidade de CD-ROM. Se o Autoplay estiver acionado, o menu do StarCraft aparecerá na tela automaticamente. Selecione "Instalar StarCraft" da lista de escolha para começar a instalação do Programa. Siga as instruções exibidas na tela para instalar StarCraft no seu sistema. Depois que o jogo for instalado com sucesso, um atalho StarCraft será adicionado no seu menu Start (Iniciar).

Se o seu computador não oferece AutoPlay, abra o ícone "My Computer" "Meu Computador" depois selecione a letra que represente a sua unidade de CD-ROM. Dê dois Cliques no ícone "Instalar" e continue conforme as instruções acima.

## INSTALAÇÃO DO DIRECTX

Certifique-se de que o CD StarCraft foi inserido na sua unidade de CD-ROM. Quando você começar o processo de instalação, o StarCraft automaticamente detectará se você tem DirectX 2.0 ou mais avançado. Se você precisar atualizar ou instalar a sua versão DirectX pela primeira vez, você será induzido a fazê-lo. Como StarCraft não pode ser jogado sem DirectX, recomendamos a instalação do DirectX imediatamente.

Se você tiver algum problema com StarCraft, por favor consulte a seção Soluções para Problemas antes de tentar entrar em contato com a assistência técnica.

## SOLUÇÕES PARA PROBLEMAS

StarCraft requer que você tenha Microsoft DirectX 2.0 ou mais avançado instalado, e que seu vídeo e sua placa de som sejam compatíveis com DirectX 2.0. DirectX 5.0 está incluído no CD StarCraft e pode ser instalado executando "Instalar DirectX" da lista de opções. O problema mais comum com jogos DirectX é com os drivers que estão em uso para a sua placa de som e placa de vídeo. Se você tiver problemas com StarCraft, você deve sempre entrar em contato com o fabricante de sua placa de vídeo e som (através dos web sites ou por telefone) para obter informações dos mais recentes drivers. A maioria dos problemas surgem de sistemas usando drivers mais antigos.

### **Nada aparece na tela quando eu inicio o StarCraft!**

Esse problema é geralmente atribuído a um driver antiquado ou incompatível com DirectX. StarCraft funciona em um modo 640x480 e algumas placas de vídeo encontram um problema com DirectX, automaticamente mudando para aquela resolução. Você pode mudar manualmente a resolução da tela para 640x480 com 256 cores com a profundidade da cor, abrindo o menu Start (Iniciar) e depois abrindo o Painel de Controle na Pasta Configurações. Abra o Exibidor de Painel de Controle, clique no ícone Configurações, mude e ajuste na área Exibir no controle de Paleta de Cores.

### **O StarCraft foi carregado, mas depois de jogar por um tempo, eu recebi um DirectSound, DirectDraw Error ou Page Fault!**

Estas questões são diretamente atribuídas aos dois drivers, DirectSound e DirectDraw que estão sendo usados no seu sistema. Para corrigir este problema, você deverá obter do seu fabricante de placa de som, as mais recentes unidades compatíveis e a mais recente unidade de vídeo DirectX compatível, do fabricante da placa de vídeo. Se este problema persistir, por favor entre em contato com o departamento de Assistência Técnica, ou verifique a FAQ em <http://www.blizzard.com>.

### **Eu não estou escutando nenhuma música ou efeitos sonoros do StarCraft.**

Verifique se a sua placa de som é compatível com DirectX 2.0 ou superior. Placas de Som que não são suportadas por Microsoft DirectX, não funcionam com StarCraft. Instale DirectX 5.0 do CD StarCraft. Entre em contato também com o seu fabricante de placa de som para obter as mais recentes unidades para o seu sistema e informações para instalação.

### **Eu escuto interferência ou microfonia durante o jogo.**

Isso geralmente ocorre com drivers antiquados de placa de som. Entre em contato com o seu fabricante de placa de som para obter a unidade mais recente. Você também deve verificar a equalização do som abrindo o menu Start (Iniciar), então Programas, Acessórios e pastas Multimídia, exatamente nesta ordem. Selecione o "Controle de Volume". Agora você pode ajustar o seu painel de controle movendo as barras deslizantes para cima e para baixo.

### **Por que a minha tela fica totalmente preta quando eu inicio StarCraft?**

Pode ser que a sua placa de vídeo não seja compatível com DirectX, ou você está usando uma antiga versão de DirectX. Você precisará instalar DirectX 5.0 do CD StarCraft e/ou obter um driver compatível com DirectX de seu fabricante de placa de vídeo.

### **StarCraft vai funcionar no meu computador Cyrix 6x86, MediaGX, ou AMD K6 ?**

Sim.

### **Posso executar StarCraft no meu 486 ou outro que não seja um processador Pentium?**

StarCraft foi feito para ser jogado em Pentium 90 ou em um processador mais rápido. Enquanto os CPUs são mais lentos que o Pentium 90, possa ser que execute o jogo, ou possa ser que não funcione apropriadamente, ou não tenha velocidade necessária para jogar.

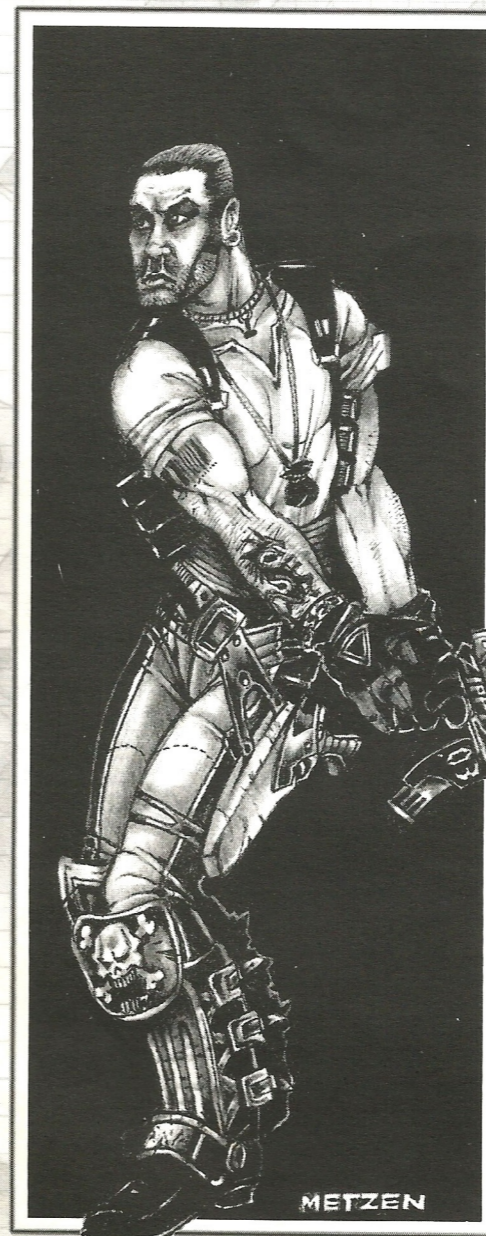
### **Existe alguma maneira de jogar toda a versão do Starcraft sem o CD?**

Não, você tem que ter o CD StarCraft inserido na sua unidade CD-ROM para poder jogar a completa versão com um jogador. Verifique a seção de Multi-jogadores deste manual para obter informações necessárias para jogar StarCraft em outros sistemas.

### **Posso instalar StarCraft em uma unidade comprimida?**

Isso não deve causar nenhum problema. Porém, por questões de desempenho, não recomendamos.

## LISTA DOS HERÓIS



### **Arcturus Mengsk**

Terran, idade 38 - sexo masculino  
Ex-Prospector Confederado  
Líder dos Filhos de Korhal

Arcturus foi um dos Prospectores bem sucedidos para o governo Confederado. Ainda que o seu Mundo Natal, Korhal, fosse o viveiro para violência civil e sentimentos anti-Confederados, Arcturus serviu o seu governo com coragem e honra. Quando o tumulto civil começou a ferver em Korhal, os Confederados lançaram uma salva de mísseis nucleares da Classe Apocalipse na colônia inflada. Korhal IV foi devastada, deixando Arcturus apenas com os fantasmas da família e da vida que uma vez ele conheceu. Ele renunciou imediatamente ao seu comitê de Prospector e prometeu a queda do governo Confederado que destruiu a sua vida. Recolhendo muitos dos sobreviventes da catástrofe de Korhal, Arcturus fundou um grupo militante terrorista conhecido como os Filhos de Korhal para ajudá-lo a destruir os Confederados.

### **Jim Raynor**

Terran, idade 29 - sexo masculino  
Ex-Marechal Colonial  
Comandante dos Filhos de Korhal

Um ex-Marechal Confederado, Jim Raynor é agora um leal defensor da organização do anti-Confederado liderado por Arcturus Mengsk. Raynor gastou muitos anos mantendo a paz na Colônia de Mar Sara, mas com os oficiais Confederados tornando-se cada vez mais severos, Raynor decidiu se alistar com os Filhos de Korhal. Embora fosse novo ao movimento, Raynor tem provado ser um líder dinâmico e ele é muito querido e respeitado pelas tropas sob o seu comando. Apesar de seu sarcasmo, Jim é ferozmente leal aos Filhos de Korhal, e colocará tudo em risco sem hesitação.



dos Xel'Naga, estudou continuamente seus textos antigos. Embora os Judicators proibam todos os ensinamentos dos Xel'Naga, os Shelaks têm acesso permitido aos arquivos. A esperança dos Judicators é que os Shelaks possam desvendar os mistérios dos Xel'Naga e assim expandir seu conhecimento através do Khala.

#### Sargas

Casta: Cavaleiro do Templo

Origem: Assassinos

Cor Tribal: Azul

Facilmente a mais notória das Tribos, os Sargas ofereceram uma lealdade sutil aos Judicators. Bem como os Venatir antes deles, os Sargas lutam continuamente para anular os efeitos do Khala sobre as Tribos deles. Obcecados com a sonogação de sua 'liberdade' e identidade Tribal, os Sargas ofereceram a sua ajuda somente quando esta serve para realizar seus objetivos. O Conclave estabeleceu que os Sargas são peritos na arte dos assassinatos. Assim, seus membros foram reconhecidos como assassinos oficiais dos Protoss, erradicando todos os dissidentes ou inimigos de sua raça. Notou-se que a base dos Cavaleiros Oscuros é formada pelos Sargas. Mais do que qualquer outra tribo.

#### Auriga

Casta: Cavaleiro do Templo

Origem: Protetores da Grande Frota

Cor Tribal: Laranja

Acusado de prestar serviços de manutenção e operando as naves Transportadoras e Judicators que protegem os caminhos espaciais de Aiur, a Tribo de Auriga nunca vacilou em seu dever ao Conclave. Dez mil anos atrás, eles foram os primeiros a construir veleiros que lançaram corajosamente sobre os mares furiosos de Aiur. Cativados com a emoção de dirigir suas naves no desconhecido, os Aurigas estão sempre prontos para combater alguma ameaça que possa aparecer sobre o Terra Natal dos Protoss.

#### Furinax

Casta: Khalai

Origem: Ferreiro de Armas /Tecnologias

Cor Tribal: Roxo

Mesmo que a Tribo dos Furinax abomine com qualquer tipo de guerra, podem-se esperar que eles defenderão seu Mundo Natal com garra e honra. Por gerações os Furinax serviram a sua raça como fabricantes de armas e construtores. Obcecados em fundir as energias sagradas dos Cristais de Khaydarin com as tecnologias modernas, eles afrontaram em suas naves progressivas. As maiores descobertas dos Furinax foram os revolucionários trajes dos Zealots e os exosqueletos poderosos dos Dragões.



## ASSISTÊNCIA TÉCNICA



### SERVIÇOS DE ASSISTÊNCIA ON-LINE

Blizzard Entertainment oferece novidades a serem lançadas, software atualizados, produtos de demonstração, críticas, assistência técnica, e muito mais é oferecido nos seguintes endereços on-line:

Internet: support@blizzard.com (para IBN-PC)  
macsupport@blizzard.com (para Macintosh)

World Wide Web: http://www.blizzard.com/support.htm  
http://www.battle.net

### SERVIÇOS ADICIONAIS DE ASSISTÊNCIA

Assistência Técnica Automatizada, com capacidade de por fax resolver a maioria dos problemas, está atualmente disponível vinte e quatro horas por dia, sete dias da semana. Disque: (714) 955-1382 E.U.A..

Você também pode entrar em contato com Blizzard Entertainment via fax e correio.

Fax: (714) 955-0157 E.U.A.

A Assistência Técnica recebe faxes 24 horas por dia, e responde das 9 às 18 horas - Horário Pacífico E.U.A., de segunda à sexta-feira, exceto feriados.

Endereço Postal: Assistência Técnica  
Blizzard Entertainment  
P.O. Box 18979  
Irvine, CA 92623 E.U.A.

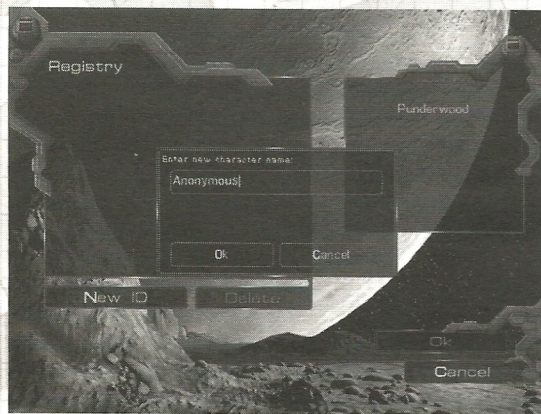
### ANTES DE VOCÊ LIGAR PARA ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Se você estiver tendo problemas, por favor consulte a seção "Soluções para Problemas" antes de ligar para assistência técnica. Recebemos muitas ligações por dia e lidaremos com as suas questões com mais eficácia, se você tiver em mãos as seguintes informações:

- O fabricante do seu computador e do CPU, tipo/velocidade
- Quantidade de RAM do seu sistema
- A versão e o tipo de sistema de operação que você está usando
- O fabricante e modelo da sua placa de vídeo, placa de som e modem

O nosso número para a assistência técnica é (714) 955-1382. Nosso horário de atendimento é das 9 às 18 horas, Horário Pacífico E.U.A., de segunda à sexta-feira, exceto feriados. Esteja preparado com caneta e papel quando você ligar, e fique perto do seu computador se for possível. **NÃO DAREMOS DICAS DE JOGOS ATRAVÉS DESTA LIGADAÇÃO.**

## JOGOS COM MULTI-JOGADORES

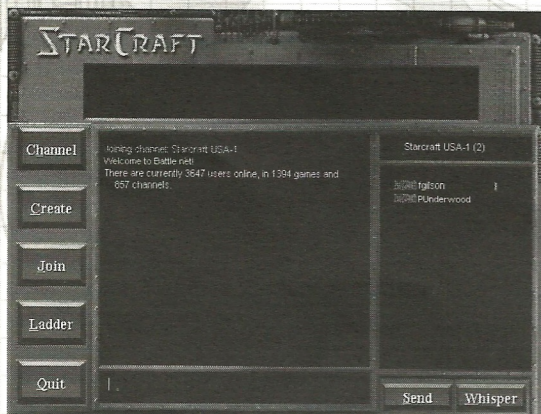


um destes três métodos de conexão. Battle.net irá requerer a criação de identidade (ID) separada para ser usada só para Battle.net.

### MÉTODOS DE CONEXÃO

Muito importante notar que qualquer jogo com multi-jogadores é limitado pela qualidade da conexão de todos os sistemas envolvidos. Tráfego pesado da rede (network), cabos mal instalados, barulhos na linha, latência e outros efeitos do meio ambiente podem adversamente afetar a sua atuação no jogo com multi-jogadores.

### CONEXÃO VIA BATTLE.NET



“Battle.net” para entrar em contato com a Battle.net. Se o seu computador estiver configurado para discar automaticamente, StarCraft irá discar o seu Serviço Fornecedor de Internet. Caso contrário, você precisa estabelecer conexão com o seu Serviço Fornecedor de Internet antes de executar StarCraft. Assim que a conexão com Battle.net for completada, você pode bater

### JOGAR COM MULTI-JOGADORES

StarCraft lhe permite jogar com até oito jogadores, tanto em cenário simples quanto em campanhas de multi-jogadores. Cada lado pode ser controlado por um oponente humano ou computador. Quando você começar um jogo de multi-jogadores pela primeira vez através de um modem, conexão direta ou network da sua área local, eles irão lhe pedir para criar uma identidade (ID) para multi-jogadores. Essa identidade de multi-jogadores, será usada a qualquer momento que você entrar em um jogo usando qualquer

**Suporta:** 2 - 8 jogadores

**Requer:** Conexão TCP/IP de 32-bit com a Internet. Isso pode ser feito via dial-up ou com conexão direta.

Battle.net é um serviço para jogos via Internet, oferecido pela Blizzard Entertainment. Isso permite que jogadores ao redor do mundo possam combater um contra o outro. Battle.net também suporta um sistema mundial de qualificação, que lhe dá a chance de testar as suas habilidades contra oponentes com habilidades comparáveis a sua. Selecione o método de conexão da

## TRIBOS DE PROTOSS

Embora o Khala pediu aos Protoss para abandonar sua sociedade Tribal antiga, e para abraçar as castas novas dos Judicators, Cavaleiros do Templo e Khalai, muitos aderem-se ainda as tradições e armadilhas das antigas gerações. As várias Tribos permanecem intactas para lembrar os Protoss dos disparates de seu passado. Com a ascensão dos Juizes como a casta governante sobre os Protoss, o dilema antigo da separação Tribal não é mais por muito tempo uma ameaça a sociedade maior. O aspecto mais distinguível das Tribos é que cada denominação de Protoss tem suas próprias colorações originais de pele, variando do cinza malhado a um azul escuro.

Ara

Casta: Judicators

Origem: Guarda do Conclave Pretor

Cor Tribal: Vermelho



O Ara é uma Tribo relativamente nova, para os padrões Protoss. Eles foram o primeiro grupo a fazer comícios a favor da visão de Khas para uma raça unificada após o final da Contenda de Aeon. O entusiasmo jovem do Ara ajudou a promover os mandatos do Khala, e facilitar as Tribos fragmentadas em uma paz durável. O Ara mantém o poder dentro da casta de Juiz e assim controla quem preside dentro do governo de Conclave. Em face dos eventos recentes, a doutrina de Ara definiu que os Zergs devem ser a maior preocupação dos Protoss e que a Humanidade deve ser deixada a seu próprio destino.

Akilae

Origem: Cavaleiro do Templo

Estação: Comando do Cavaleiro do Templo

Cor Tribal: Verde



O Akilae representa a força de combatentes mais forte dentro da sociedade Protoss. O Akilae dominou as outras Tribos por centenas de anos durante a Contenda de Aeon, mas rapidamente viu que a visão de Khas de união, trouxe notícias de um novo período para sua raça. Este foram encarregados de proteger a Terra Natal de Aiur. Conduzido pelo mais poderoso Cavaleiro do Tempo, o Akilae comanda todos os Cavaleiros do Templo nas guerras. Embora extremamente leal, o Akilae tem discutido recentemente com seus superiores que a Humanidade deve ser conservada da ameaça dos Zergs, a não destruída arbitrariamente por causa deles.

Shelak

Casta: Judicators

Origem: Bibliotecários, Zeladores dos Cristais de Khaydarin

Cor Tribal: Branca



A Tribo de Shelak era a Tribo mais próxima à raça antiga dos Xel'Naga. Consequentemente, eles foram apontados pelos Judicators para o estudo e proteção dos Cristais poderosos de Khaydarin que capacitam a tecnologia avançada dos Protoss. O Shelak, intrigado pela legação