



StimPack

A versão mais nova do Poderoso Traje de Combate do Fuzileiro e do Traje de Combate Pesado do Lança Chamas, apresenta um campo de sistema de hibernação química com uma mistura poderosa da adrenalina sintética e dos endorphans acoplados com um poderoso psicotrópico agressivamente amplificado. Quando ativado, o StimPack fornece ao usuário um grande aumento na velocidade e reflexos. Pode resultar em alguns danos no tecido.

Os efeitos colaterais incluindo insônia, perda de peso, hipotermia, alucinações paranóicas, severa hemorragia interna e deterioração cerebral, tudo têm sido nominalmente declarados e bem dentro das margens de segurança aceitáveis pelos Confederados.

Fantasma (Ghost)

Papel: Agente de Espionagem/Inteligência

Armamento: Traje para Meio Ambiente Hostil

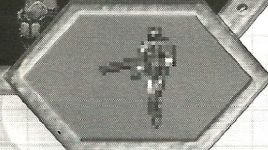
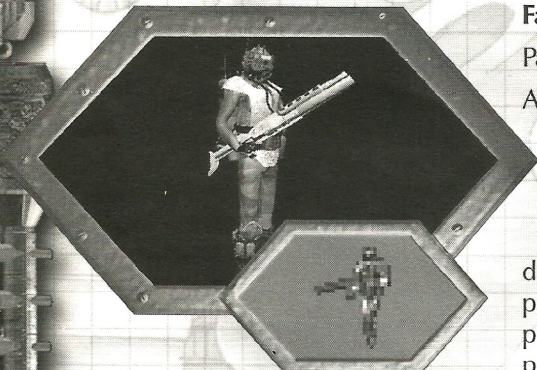
25mm C-10 Fuzil Canister

Dispositivo Pessoal de Camuflagem (Edição Especial)

Os Fantasmas atingiram o auge da evolução humana e do condicionamento físico. Nascidos com um incrível potencial sônico, estes agentes são postos em quarentena pelo governo confederado e treinados desde de crianças para canalizar suas energias sônicas e para aumentar sua força física e resistência natural. Por uma medida de precaução, psíquico-amortecedores são implantados cirurgicamente em todos os Fantasmas.

Camuflar

A mais incrível habilidade destes agentes é a de se esquivarem da detecção inimiga. Esta 'invisibilidade' deu aos fantasmas uma reputação de inspirar medo mesmo em seus companheiros. Os modelos mais antigos de Traje dos Fantasmas não podem ser equipados com o dispositivo de camuflagem, mas podem ser adaptados com este equipamento no campo de batalha.



tóxicos parasíticos. Uma vez infestados, os ocupantes do Centro de Comando podem se tornar soldados suicidas negligentes.

Terran Infestado (Infested Terran)

Uma vez infestados os soldados e os civis de Terran são consumidos completamente pela vontade do Overmind. Seus corpos são torcidos e mutados a produzir químicos extremamente instáveis, fazendo com que os soldados infestados encontrem os inimigos do Enxame e os destruam com a detonação de seus próprios corpos em uma nuvem de líquido tóxico. Como com outras unidades terrestres de Zerg, um Terran infestado tem também a habilidade de encovar.

Depravador (Defiler)

Tipo: Tropa de Choque Viril

Espécie do Núcleo: Desconhecido

Ataque Principal: Veneno

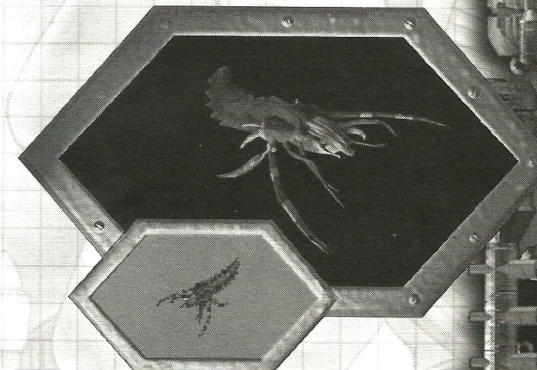
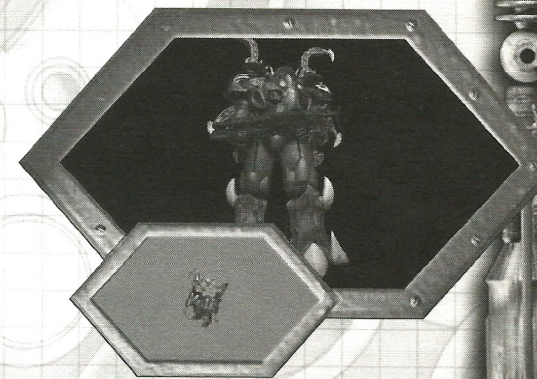
O Depravador é o exemplo perfeito da natureza fanática e sádica do Zerg. Como as Larvas, o Depravador carrega dentro dele o código genético de uma raça e outra do Zerg, mas não as produz. Pelo contrário, o Depravador usa estas matrizes genéticas para produzir câncer parecido com toxinas, que têm efeitos dramáticos e mortais nos Zergs. Embora parece ser contra produtora que os Zergs matem suas próprias tropas, os efeitos catastrófico produzidos por esta devolução forçado vieram ser conhecidas por destruir legiões das tropas inimigas. O Depravador pode também defender-se cuspiendo seu veneno corrosivo, mas prefere evitar o combate direto.

Encovar

Depravadores podem também encovar na terra como poucos de seus irmãos. Uma tática comum destas criaturas desprezíveis é atacar até que esgotem todas as toxinas preparadas, e então encovar até que eles possam rejuvenescer suas reservas de veneno.

O Enxame Obscuro

O corpo de um Depravador é coberto com um número incontável de criaturas menores que alimentam-se uma da outra. Ao lançar um número destas criaturas na batalha, o Depravador pode criar uma nuvem grossa de



Rainha (Queen)

Tipo: Guardião da Colméia

Espécie do Núcleo: Arachnis Zelador da Prole

Ataque Principal: Glave Wurm

A Rainha Zerg não produz larvas, como seu nome pode sugerir, mas ganhou o status nobre pela sua habilidade de desovar outras numerosas criaturas parasíticas. A Rainha também pode atacar expelindo vorazes symbiotes que rapidamente cortarão o seu caminho através das forças oponentes. Mas seu corpo que é levemente blindado a deixa vulnerável a ataque. A Rainha permanece geralmente perto da Colméia central para vigiar os Zergs amadurecendo.

Desovar Pequenas Proles

A Rainha lança um pequeno punhado de esporos em uma unidade terrestre inimiga. Os esporos tentam "fertilizar" qualquer matéria orgânica que entram em contato e são capazes de comer através dos escudos blindado dos Tanques e Goliaths para alcançar os ocupantes dentro. As vítimas são imediatamente metalizados e são usadas para alimentar o crescimento de um par de Broodlings, que chocam dentro de alguns instantes. Este nascimento explosivo é fatal ao infeliz anfitrião. As Pequenas Proles são frágeis mas atacarão qualquer inimigo próximo.

Parasita

Unindo-se um minúsculo parasita, como uma rêmora, à uma outra unidade, a Rainha pode permitir que o Overmind enxergue através dos olhos do inimigo. O Parasita não é prontamente visível e uma vez detectado pode somente ser removido matando o seu anfitrião.

Ensnare

A Rainha pulveriza em suas vítimas um muco grosso que retarda as forças avançando (ou recuando). Esta película biológica irá dissolver-se eventualmente

Infestação

A mais temida das habilidades da Rainha é o poder de Infestar um Centro de Comando de Terran e trazer seus ocupantes sob o controle de Overmind. A Rainha deve incorporar um Centro de Comando danificado e saturar este com bio-

Lockdown

O Fuzil Canister C-10 usa normalmente munições explosivas, mas também podem ser armados com munições especiais de Lockdown que temporariamente incapacitam as unidades mecanizadas apanhadas dentro da explosão. O dispositivo Lockdown deve ser carregado com uma pequena quantidade energia antes de ser usado.

Ataque Nuclear

Uma das responsabilidades primárias do Fantasma é localizar a base inimiga ou estruturas para ataque tático nuclear. Usando uma frequência de alvo laser, o Fantasma pode dirigir mísseis de qualquer silo amigável com exata precisão.

Abutre (Vulture)

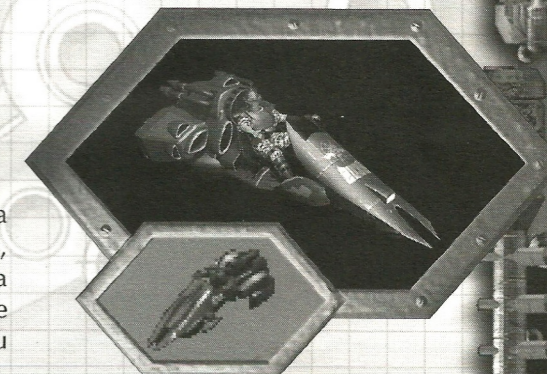
Papel: Moto de Ataque Hover

Armamento: Granada Fragmentada Anti-Pessoal
Minas Aranha (Opcional)

As Motos Blindadas Abutre, usadas primeiramente para patrulhar inumeráveis terras devastadas das Colônias Terrans, são projetadas para velocidade e confiança. A Tecnologia de Gravidade Limitada Hover, usada pelo Abutre, permite que se viaje sobre terreno áspero sem perda da tração ou da velocidade. Embora mal vestidos para combate pesado, eles são excelentes penetradores, e o lançador de granada montada na moto, é extremamente eficaz contra alvos levemente armados.

Minas Aranha

Embora a o sistemas de lançamento da Minas Aranha não seja ainda equipamento padrão no Abutre, eles estão tornando-se mais populares, especialmente no front. As Minas Aranha podem ser usadas para proteger reservas do recursos e posições estratégicas vitais. As minas enterram-se na terra e esperam as unidades inimigas aproximarem-se. Uma vez que ativadas, as minas se armam e vão rapidamente para os seus alvos.



Goliath

Papel: Força Blindada de Ataque Avançado

Armamento: Auto Canhão Duplo de 30mm
Mísseis Anti-Aéreo Hellfire

Os Goliaths, produzidos por LarsCorp Tecnologia, foram construídos originalmente para o Combinado Kel-Morian para servir de apoio à infantaria. Espiões industriais roubaram as plantas e as venderam para os Confederados e hoje o Goliath é bem conhecido ao longo da Orla. Caracterizando a maneabilidade de todos terrenos e os sistemas de computador baseado em armas pesadas, o Goliath é igualmente perito em fornecer apoio contra inimigos em terra ou ar. É armado com auto canhões duplos sem raia de 30mm e os mísseis dispersadores Hellfire-AA. O uso de Goliaths nas inflamadas Revoltas da Mineração Kel-Morian mostrou que mesmo um pequeno número destes versáteis Combat Walkers, podem ser eficazes quando acoplados em uma intensiva guerra urbana.

Arclite Tanque Siege (Siege Tank)

Papel: Canhão Móvel de Artilharia

Armamento: Canhão Duplo de 80mm
Canhões de Choque de 120mm

O Arclite Tanque Siege pesadamente blindado, é famoso através de toda a Confederação pelo seu poder de ataque devastador, e corajosa posição para os canhões/ tática avançada. Projetado originalmente para servir como um canhão de segurança fixo, a versatilidade do Goliath mostrou que a mobilidade era crucial para manter forças armadas eficazes. Em sua forma final, o Tanque Siege é intencionado a operar como um veículo de dois estágios, embora as primeiras séries dos tanques produzidos sejam veículos de um estágio que são aprimorados mais tarde.

Modo Siege

A forma preliminar do Arclite Tanque Siege é extremamente eficaz, mas ataques em cidade e defesa de bases, requerem mais poder de fogo do que estas máquinas poderiam eficazmente fornecer. A solução devia fornecer uma modalidade secundária, artilharia base para o tanque. Uma vez transformado para modo Siege, o tanque da Arclite sacrifica a mobilidade para desdobrar seu medonho Canhão de Choque.

Mutalisk

Tipo: Voador de Ataque Médio

Espécie do Núcleo: Louva-a-Deus Gritador

Ataque Principal: Pulverizador de Ácido

O Mutalisk mudou pouco de sua forma original, o devagador Louva-a-Deus do Setor desolado de Dinares. Capazes de voar em espaço atmosférico profundo, Mutalisks são a força aérea principal dos Zergs. Atacam vomitando adiante uma altamente concentrada camada de ácido que queimará até a mais grossa das blindagens.

Guardião

Mutalisks também podem mutar-se em uma outra forma, que seja acreditado ser baseado na forma de assentamento do louva-a-deus. O Guardião Zerg tem uma carapaça blindada mais grossa, e ataca arremessando bolas de ácido explosivo, que têm um alcance muito mais longo do que o pulverizador de Mutalisk. Este ácido pode somente ser dirigido em alvos terrestres abaixo. Os Guardiões não têm nenhuma defesa natural contra os oponentes aéreos.

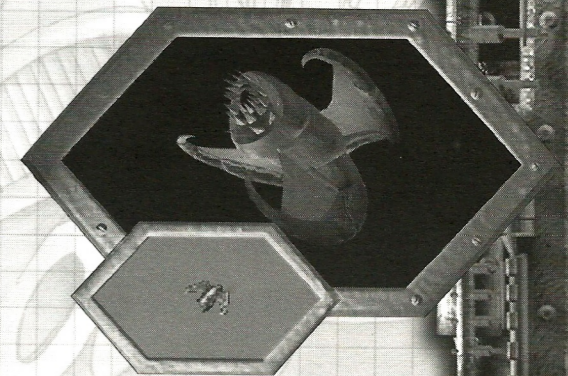
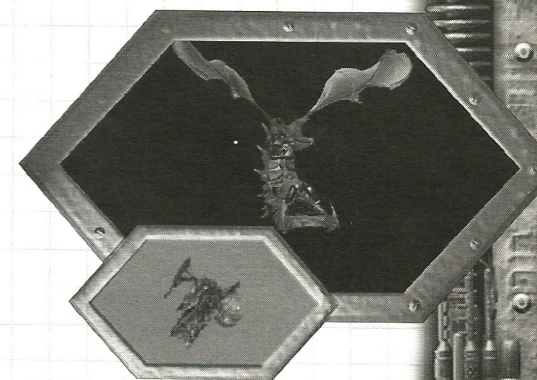
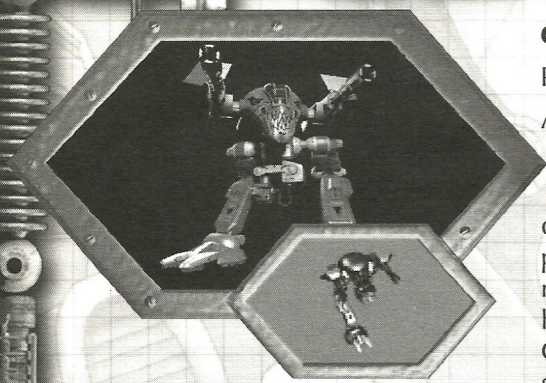
Scourge

Tipo: Atacante de Alta Velocidade

Espécie do Núcleo: Desconhecido

Ataque Principal: Plasma Metamórfico

Um contraste total do pesado Guardião é o minúsculo flagelo. Estes terrores cegos procuram por naves estelares inimigas e mergulham nelas. Agentes Catalíticos encontraram-se dentro do corpo do Scourge, que explodem como uma bomba viva de plasma quando se despedaçam contra o casco de uma embarcação maior. Um grande número destas criaturas podem mutilar um esquadrão de Combatentes ou mesmo um Cruzador. Como o Zergling, a simplista composição genética do Flagelo permite que dois deles choquem de um único ovo.



Hydralisk

Tipo: Guerreiro de Ataque Médio

Espécie do Núcleo: Slothien

Ataque Principal: Espinha de Agulha

Os pacíficos rebanhos herbívoros de Slothien foram assimilados dentro do Enxame Zerg a fim produzir a mais feroz e diabólica das descendências Zerg. A matriz evolutiva chamada lagarta Preguiça foi sobrecarregada pelo Overmind, retorcendo as criaturas infelizes dentro dos pesadelos assassinos conhecidos como Hydralisks. Agora estas amenas criaturas, famintos por sangue e violência, são mal-afamadas por agir de uma maneira particularmente cruel.

Delgada como uma serpente, Hydralisks abrigam centenas de espinhas de perfuração dentro de suas placas superiores da carapaça. Estas espinhas podem ser disparadas como balas nos inimigos que se aproximam tanto por terra como por ar, e os grupos reunidos de Hydralisks devem ser atacados com cuidado extremo.

Encovar

Hydralisks são especialmente chegados a deitar-se e esperar pela suas vítimas. Grupos deles foram observados encovando na terra no caminho de trabalhadores civis, descobrindo-se quando detectam um oponente próximo a eles.



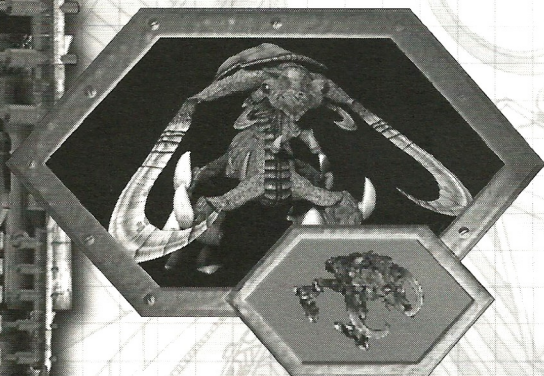
Ultralisk

Tipo: Guerreiro de Ataque Pesado

Espécie do Núcleo: Brontolith

Ataque Principal: Lâminas de Kaiser

Carregando pouca semelhança ao dócil Brontolith de quem eles foram evoluídos, o temido Ultralisk é a mais poderosa das forças terrestres do Zerg. Servem como a espinha dorsal dos exércitos do Enxame e devem ser considerados tão perigoso quanto qualquer veículo blindado. Estas monstruosidades maciças são usadas como navilhas vivas contra qualquer tipo de inimigo. O grande osso parecido como uma foice que salta de suas partes posteriores são quase indestrutíveis, permitindo rasgar com facilidade a maioria das substâncias conhecidas. A melhor maneira de se aproximar destas criaturas é pelo ar.



VCE (SVC)

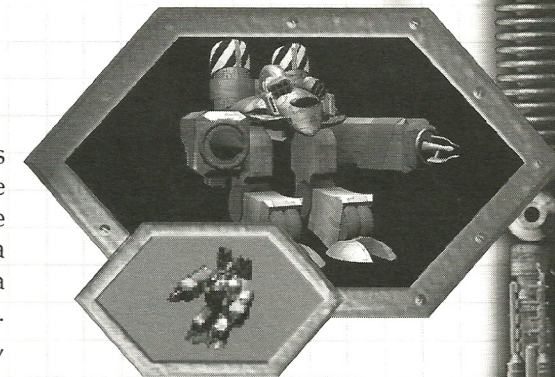
Papel: Veículo de Construção Espacial:

Armamento: Cortadores de Fusão

Usados inicialmente durante a reconstrução das Plataformas Orbitais de Tarsonian, o T-280 VCE se transformou em uma ferramenta de primeira necessidade na construção intra-Colonial e na engenharia devido a sua habilidade de executar tarefas múltiplas, incluindo a construção de estruturas e o transporte de matérias primas. É esta versatilidade, e uma incomparável confiabilidade, que faz do VCE uma preciosa ferramenta.

Restaurar

Os VCEs podem restaurar construções danificadas e unidades mecânicas para trazê-los rapidamente a funcionar com capacidade total. Conduzindo restaurações uma pequena quantidade de recursos é usado, dependendo da extensão dos danos que devem ser restaurados. Selecione um VCE e um clique na tecla Restaurar. Com o cursor de alvo, selecione a unidade mecânica danificada para ser restaurada.



Nave de Transporte (Dropship)

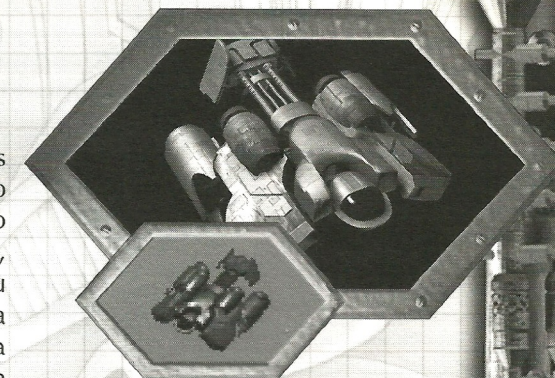
Papel: Veículo Blindado para Transporte de Pessoal

Armamento: Nenhum

Pesadamente blindados, as Naves de Transporte dos Terrans são uma parte vital da defesa Colonial e são inteiramente categorizados para o voo de espaço atmosférico e profundo. Os ousados pilotos destas naves, são enviados carregados com infantarias de Fuzileiros ou outras unidades, a qualquer parte com problemas, ou para zonas de combate. As experiências feitas anteriormente para equipar as Nave de Transporte com sistemas de armas foram desfeitas em favor de uma capacidade de carregamento maior.

Descarregando Unidades

Verdadeiras a seu nome, a Nave Transportadora é capaz de lançamento extremamente rápido. Selecionando o botão de Descarregar Tudo isso descarregará todas as unidades carregadas na posição selecionada. Para descarregar unidades específicas uma de cada vez, clique na unidade na estrutura de arame.



Caça Wraith CF/A-17

Papel: Combatente Superior Espacial

Armamento: Míssil Gêmeo Ar-Ar
Canhão de Raios de Laser 25mm (modelo CF/A-17G somente)

O versátil Combatente Caça Wraith é uma adição nova às forças Coloniais do espaço. Tradicionalmente, a maioria das batalhas espaciais ocorreram entre naves grandes da capital e naves menores armadas, mas os técnicos de Tarsonian descobriram que naves pequenas, dinâmicas e velozes poderiam repetidamente causar danos as naves grandes enquanto ainda evadindo a maioria de ataques defensivos da bateria. O Wraith é o mais novo destes combatentes superiores do espaço, e embora normalmente armado somente com os mísseis ar-ar, uma das mais novas variantes utiliza também um Canhão laser montado na barriga para os ataques terrestres.

Campo de Camuflagem

O novo Caça Wraith CF/A-17G tem como característica um Campo de Camuflagem interno que funciona fora da fonte principal de materiais dos combatentes. Quando ativo, o Campo de Camuflagem esconde o Wraith da vista inimiga. Isto provou ser infalível em operações de batida e de defesa da base.

Cruzador Behemoth (Battlecruiser)

Papel: Nave de Comando

Armamento: Baterias de Laser
Canhão Yamato (disponibilidade limitada)

Os robustos Cruzadores Classe Behemoth são virtualmente fortalezas voadoras, construídos para manter a paz dentro do Setor de Terran. Equipado com as baterias múltiplas de laser e blindado com um grosso Aço Neo, estas naves são, sem dúvida, as mais poderosas embarcações Coloniais. Muitos generais Coloniais usam os Cruzadores como seu centro de comando durante longas campanhas no espaço.

Canhão Yamato

A pesquisa mais recente conduziu também ao desenvolvimento do canhão devastador Yamato, uma arma horripilante que usa um campo magnético intenso que cria uma explosão nuclear pequena dentro de um constante raio de energia. O canhão requer uma reserva enorme da energia para atirar, mas seus efeitos são

Overlord

Tipo: Comandante Aéreo

Transporte Pesado (Descendências Avançadas)

Espécie do Núcleo: Gargantis Proximae

Ataque Principal: Nenhum

O semi-inteligente animal espacial, conhecido como Gargantis Proximae, foi induzido no Enxame de modo que seus sentidos intensificados pudessem beneficiar os guerreiros Zerg na batalha. Com os Gargantis voadores bem assimilados dentro do Enxame, os Cerebrates usaram-os para manter o controle sobre suas forças. Overlords mantêm os guerreiros do Enxame requisitado, coordenados durante a batalha, e com seus sentidos intensificados servem frequentemente como Guardas avançados. Têm a habilidade inata de detectar todas as unidades inimigas escondidas, incluindo aquelas sob os efeitos dos sistemas de camuflagem ou campos de distorção.

Além de comandar as tropas contra os seus inimigos, os Overlords tem também a responsabilidade de transportar os guerreiros Zergs para dentro dos côncavos de seus esconderijos reforçados. Somente os ninhos maiores de Zerg parecem ter esta raça em específico de Overlord, mas é geralmente uma boa idéia matar estas criaturas no local por motivo de segurança.

Zergling

Tipo: Guerreiros de Ataque Leve

Espécie do Núcleo: Zz'gashi Corredores de Duna

Ataque Principal: Pequenas Garras

Os selvagens corredores de duna, do mundo de areia de Zz'gash foram incorporados no Enxame dos Zergs para servir como tropas de Guardas de ataque inicial. Embora os Zerglings sejam menores que os poderosos predadores, eles trabalham bem em grupos grandes sob o comando de guerreiros maiores de Zerg. Os Zerglings vorazes são chegados a picar os inimigos em pedaços com seus membros afiados como foices. Devido ao código genético dos Zerglings ser simples de reproduzir, uma única larva pode gerar dois Zerglings separados.

Encovar

Como o Zangão, alguns Zerglings tem a capacidade de encovar subterraneamente para preparar uma emboscada ou para proteger-se dos ataques aéreos. Cuidado deve ser tomado quando for se fazer reconhecimento em busca de recursos em áreas habitadas pelos Zergs, porque uma quantidade de Zerglings poderia se encontrar na espera de um imprudente.



UNIDADES DE ZERG

Larva

Tipo: Colméia de Desova

Espécie do Núcleo: Descendência Original dos Zergs

Ataque Principal: Nenhum

As criaturas mais próximas aos originais insectóides Zergs são as Larvas Zergs. Embora seu tamanho e dureza foram extremamente impulsionados pelos Xel'Naga durante suas experiências, eles possuem ainda os dois traços que originalmente intrigaram os mestres antigos: versatilidade genética e sensibilidade psíquica.

Cada larva contém dentro dele a composição genética de cada outra raça de Zerg. Uma Colméia jovem terá somente o código genético para as mais básicas das raças de Zerg, tais como o Zangão, mas como isso cresce e desenvolve estruturas novas, as larvas podem expandir sua biblioteca de descendência genética. Com um comando do Overmind, as larvas incorporarão um estado pupal e começarão a metamorfose em qualquer raça que for requerida pela Colméia.

Zangão (Drone)

Tipo: Trabalhador da Colméia

Espécie do Núcleo: Vespa Gashyrr

Ataque Principal: Spines

As Vespas selvagens de Gashyrr de Eldersthine foram inicialmente introduzida dentro do Enxame para servir como coletores de recurso. Durante esse tempo transformaram-se em Zangões, projetaram-se com a habilidade das Larvas de quebrar abaixo seu próprio código genético e de transformar-se em estruturas rudimentares Zergs. Um Zangão transformado necessita do Verme para fornecer alimentação e a massa para sustentar sua nova forma. Como as Larvas, os Zangões são controlados pelos Overlords que monitoram seu progresso através de um tipo de telepatia instintiva. Os Zangões são muito concentrados em suas tarefas, trabalhando esforçadamente mesmo sob um furioso combate.

Encovar

Zangões mostraram a habilidade de encovar na terra quando sob ataque. Esta técnica permite que remanesçam escondidos de seus inimigos enquanto regenerando ou esperando a chegada de reforços.



impressionantes. Os engenheiros de Terran estão trabalhando atualmente horas extras para adaptar Cruzadores existentes com dispositivos Yamato, mas muitas naves mais velhas estão ainda em serviço.

Naves de Pesquisa (Explores Science Vessel)

Papel: Estação Móvel De Pesquisa

Armamento: Nenhum

Muitas Colônias colocaram Naves de Pesquisa em pontos estratégicos através de toda a galáxia para estudar mais fenômenos anômalos, e a Unidade de seu próprio Esquadrão Épsilon usa-os extensivamente ao longo das orlas Confederadas para estudo. Recentemente, quando as forças alienígenas começaram a infringir sobre o espaço Colonial, as Naves de Pesquisa e tripulação foram reconvidadas para fornecer sustentação de guerra eletrônica e de combate. A habilidade preliminar da Nave de Pesquisa é detectar unidades inimigas ocultas. Equipando as Naves de Pesquisa com modificações especiais, diversos outros efeitos úteis podem ser criados.

Matriz Defensiva

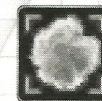
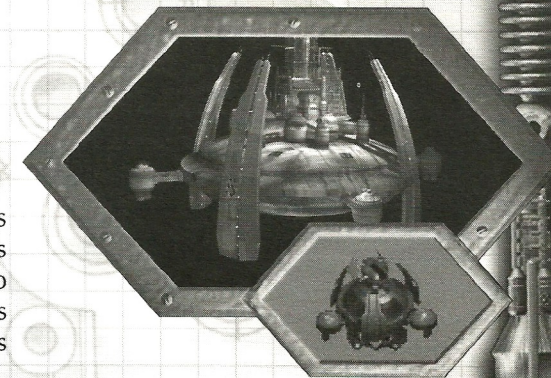
Os cientistas Confederados estão ainda trabalhando para criarem a longo prazo, estáveis geradores de campo de força, mas a pesquisa anterior permitiu o lançamento de uma matriz defensiva com duração curta, que pode absorver uma punição significativa. Esta matriz de energia pode ser criada em torno de qualquer unidade dentro de um alcance curto da Nave de Pesquisa.

Ondas de Choque EMP

Gerando um pulso eletromagnético maciço de alcance curto, a Nave de Pesquisa pode incapacitar protetores e a eletrônica especial de qualquer unidade próxima. Embora a embarcação criando o EMP não seja afetada, todas as unidades amigáveis dentro do raio do pulso de EMP são sujeitos a seus efeitos.

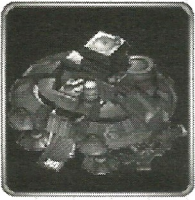
Irradiar

Alvejando uma unidade com este efeito, irá banhá-la em um córrego de alta energia com partículas radioativas, impregnando a isto com energia prejudicial. O campo radioativo danificará todas as pessoas dentro da proximidade da unidade irradiada. O campo perderá a energia com o passar do tempo, mas não antes que negocie os danos consideráveis às tropas aglomeradas.



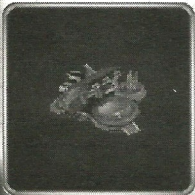
EDIFÍCIOS TERRANS

Centro de Comando (Command Center) (Construção Móvel)



Os Centros de Comando servem como os pontos focais para todos os postos avançados dos Terrans. Originalmente projetado para ser um processador de recurso intinerante para os Mineradores Confederados, Centros de Comando podem recolher suas estacas e moverem-se em direção à um novo depósito de minerais ou de Vespene. Têm também a habilidade de fabricar VCEs e servem de ponto de retorno para os veículos que minam. Pesadamente blindados e resistentes, o lento movimento dos Centros de Comando os deixam mais vulneráveis durante o traslado.

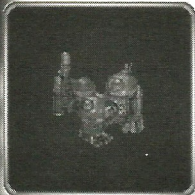
Centro de Comunicação (ComSat Station) (Anexo para o Centro de Comando)



Esta construção auxiliar fornece ao Centro de Comando a melhoria nas comunicações e a exploração de tecnologia.

- Dispositivo de Mapeamento: *Explora uma determinada área e revela aonde todas as unidades e construções estão situados, incluindo os inimigos disfarçado e ocultos.*

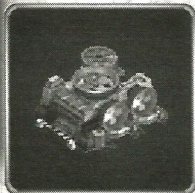
Silo Nuclear (Nuclear Silo) (Anexo para o Centro de Comando)



Após o incidente de Korhal, o uso de todas as armas nucleares foi proibido em mundos habitáveis, mas pequenas armas de tática nucleares ainda são usadas pelas forças Confederadas.

- Construir Ogiva. *O Silo Nuclear, um tanto perigoso, pode produzir e abrigar uma única ogiva nuclear. Para impedir que estranhos alterem os comandos do rumo do míssil, é requerido um agente fantasma para que conduza um míssil a seu alvo.*

Depósito de Suprimentos (Supply Depot)



O Depósito de Suprimentos abriga todos os bens, ferramentas, e os acessórios que são necessários para o curso do dia-a-dia dos postos avançados Terrans. Como vários acampamentos crescem e prosperam, é necessário fornecer uma sempre crescente quantidade de materiais para colonos e forças militares idênticamente.

Refinaria de Vespene (Refinery)



As Refinarias um pouco improvisadas foram projetadas para acelerar o processo complicado de minerar Vespene nos mundos mais desolados do sistema. Uma vez construída em cima de um Geiser de Vespene, a Refinaria empacotará automaticamente o gás nos recipientes facilmente transportáveis por VCEs.

VISÃO GERAL DAS ESPÉCIES ZERG

Os Zergs são composto de diversos tipos diferentes de criaturas que foram integradas no Enxame pelo Overmind. Estas criaturas, ou raças, foram evoluídas seletivamente para transformar-se em assassinos eficientes e para ajudar os Zergs em sua busca do poder derradeiro. Os Zergs não utilizam a tecnologia no senso comum, mas seus armamentos naturais e armadura são comparáveis aos mais avançados dispositivos empregados por quaisquer outras espécies. Esta evolução biológica, combinada com uma incomparável gentileza e sua devoção cega ao Overmind, faz do Zerg um inimigo extremamente temível e mortal.

Ciclo de vida de Zerg

Os Zergs não treinam nem fabricam suas forças armadas como outras espécies. Ao invés, uma Incubadora central produz as Larvas que, por sua vez, sofrem metamorfoses tornando-se várias raças de Zerg. Este sistema de criação é uma vantagem e um inconveniente já que toda a produção de Zerg é necessariamente centralizada. Grande cuidado deve ser tomado para guardar a incubadora, e é aconselhável criar rapidamente incubadoras novas para aumentar a produção das Larvas.

Os Vermes

As estruturas Zergs são órgãos gigantes, fazendo da colônia Zerg uma criatura viva. Para fornecer a alimentação e infra-estrutura requeridas, os Zergs produzem um tapete vivo de bio-matéria, que os Terrans e Protoss têm chamado de Verme. Verme, é produzido por todas as Incubadoras e apropriadamente nomeada Colônias de Vermes, se espalha bem rapidamente através de toda a terra fértil. A Incubadora é a única estrutura que pode ser construída sem o benefício do Verme, desde que foi desenhada geneticamente para produzir automaticamente o suficiente para abastecer seu próprio crescimento. O Verme é extremamente durável e capaz de regenerar-se quase que instantaneamente, somente recuando do solo infestado quando uma Incubadora ou uma Colônia é destruída.

A Regeneração

Talvez a maior vantagem dos Zergs seja a sua natureza biológica, é uma surpreendente habilidade de cura e regeneração. Uma colônia Zerg permanecerá viável a menos que cada criatura e estrutura forem destruídas completamente, mesmo um Zerg a beira da morte retornará eventualmente cheio de saúde.

Controle

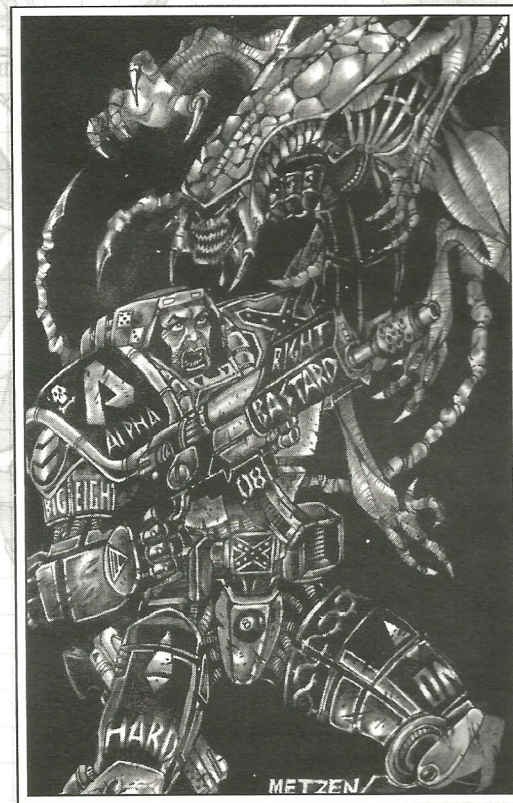
O Zerg Overmind mantém uma ligação sônica constante com seus servos, mas a fim emitir comandos em um nível individual, deve usar Overlords para retransmitir suas ordens às outras raças de Zerg. Uma colônia de Zerg não pode crescer além da habilidade coletiva de todos os Overlords para fornecer a quantidade necessária de Controle. O nível atual do Controle é sempre indicado no canto direito superior da Tela principal, e selecionando qualquer Overlord individual também indicará o nível atual do Controle requerido e fornecido.

Uma descoberta surpreendente. Um de seus mensageiros de espaço-profundo transmitiram a posição e as estatísticas de uma raça que ocupou uma série de mundos indescritíveis, sob a sombra dos Protoss.

A raça nova, chamada Humanidade, era fruto de poucas gerações, longe de desenvolver um poder sônico formidável. Mas o Overmind sabia também que o Humanidade estava ainda em seus estágios infantis, mal capaz de defender-se contra os ávidos Zergs. Embora uma espécie de curta existência e aparentemente frágil, o Overmind sabia que a Humanidade seria a determinante final em sua vitória sobre os Protoss. Se pudesse assimilar o potencial sônico da Humanidade, o Overmind teria a habilidade de combater os Protoss em seus próprios termos.

Assim, os Enxames de Zergs lentamente rumaram em direção aos mundos rebentos da Humanidade. A jornada durou sessenta anos, e finalmente o Enxame maciço de Zergs alcançou os arredores do Setor Terran de Koprulu. Emitindo uma Prole de reconhecimento, o Overmind descobriu logo que os seres humanos residiam sobre uma dúzia de mundos diferentes dentro do Setor. Semeando a atmosfera do planeta chamado Chau Sara com uma rudimentar Colméia de Esporos, o Overmind começou a desenvolver seu plano para escravizar a humanidade. As Colméias de Esporos pousaram gradualmente na superfície de Chau Sara e saturaram a terra com seus tóxicos alienígenas. Embora os Colonos Humanos não tivessem nenhuma idéia que os Zergs infestaram astuciosamente a camada superior do solo de seu mundo, os minions dos Zergs começaram a descer à superfície do planeta e começaram a construir suas estruturas bizarras e aglomerados de Colméias. Uma vez que a infestação da colônia estava em andamento, o Overmind emitiu suas crianças vorazes aos outros mundos próximos. Insidioso e ardiloso em suas tarefas, os agentes do Overmind logo infestaram os mundos Coloniais de Chau Sara, Mar Sara, Brontes, e Dylar IV, fato que passou despercebido pelos habitantes daquelas colônias.

Ainda no espaço vazio e frio, uma frota poderosa de naves de guerra Protoss emergiu para combater as forças invasoras Zergs. O Overmind, ansioso para aprender o que poderia sobre os enigmáticos Protoss, decidiu deixá-los dificultar o processo inicial da infestação. Mantendo seus guerreiros vorazes na baía, o Overmind prestou atenção em como os Protoss arrasaram a colônia de Chau Sara. Aparentemente, os Protoss estavam cientes que as Colméias de Esporos já haviam infestado o planeta e procurando impedir mais uma infestação, incineraram o mesmo. Tal ação decisiva satisfez o Overmind, que poderia somente se maravilhar com a devastação absoluta feita pelos Protoss com tal galhardia e poder. Sabendo que o conflito adiante seria o maior desafio de sua existência, o Overmind puxou suas forças para trás para observar como os Protoss e a Humanidade, reagiriam em seguida.



Quartéis (Barracks) (Construção Móvel)

Os Quartéis treinam e abrigam todas as unidades da infantaria Terran. Como o Centro de Comando, é uma estrutura móvel capaz de atravessar grandes distâncias a fim de alcançar novas zonas de combate ou centros de lançamento.

Academia (Academy)

A Unidade de Fuzileiro Confederado sempre está pesquisando tecnologia novas e está sempre procurando melhorar a qualidade de seu pessoal. A Academia é o principal Centro desta pesquisa.

- Pesquisa Dos Escudos U-238. *Estes escudos de urânio esgotados são projetados para fornecer uma escala maior de fogo para Fuzil C-14 Gauss carregado pelos Fuzileiros de Terran.*
- Pesquisa StimPack. *Quando ativado, o StimPack fornece ao usuário um extremo aumento de velocidade e reflexos. Podem resultar alguns danos ao tecido.*

Pólo de Engenharia (Engineering Bay) (Construção Móvel)

O Pólo de Engenharia é vital para a atualização da qualidade das armas e trajes usados pelas tropas de terra dos Terrans. Possuindo um grau de mobilidade, Pólo Engenharia é uma das construções mais vitais em qualquer estabelecimento de Terran.

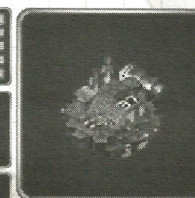
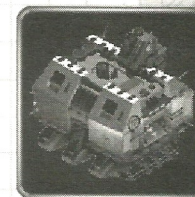
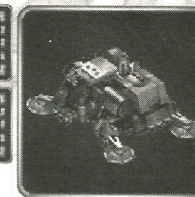
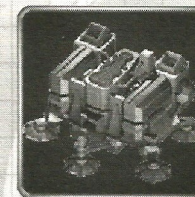
- Atualizar as Armas da Infantaria. *Estas atualizações aumentam o poder de fogo das armas carregadas pelo Fuzileiro, Lança Chamas e pelo Fantasma.*
- Atualizar as Armaduras da Infantaria. *Estas Atualizações aumentam o poder de proteção das armaduras usadas pelo Fuzileiro, Lança Chamas e pelo Fantasma.*

Fábrica (Factory) (Construção Móvel)

Uma fábrica maciça, automatizada, é o principal centro de produção para todos veículos Terran com base na terra, do veloz Abutre ao maciço Tanque Siege. As fábricas são pesadamente blindadas e móveis, mas sua tremenda importância fazem-nas alvos prováveis para as forças inimigas.

Loja de Máquina (Machine Shop) (Adição à Fábrica)

A fábrica é designada primeiramente para montar projetos de veículos pré-fabricados e seus componentes. Uma Loja de Máquina é necessária para processar as peças necessitadas para veículos mais pesados, e para desenvolver nova tecnologia e Atualizações para desenhos de veículos já existentes.



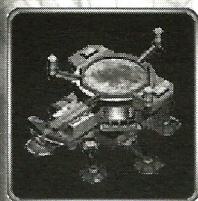
- Motor de Íon. *Desenhados originalmente para traslado interno da atmosfera, estes motores foram modificados para fornecer uma maior velocidade aos Abutres.*
- Minas Aranha. *Os Abutres podem ser equipados com pequenas minas com detectores de movimento que se enterram uma vez que armadas. Estas minas automaticamente seguem alvos próximos.*
- Tecnologia Siege. *Esta tecnologia permite que o Arclite Tanque Siege se transforme em uma parte estacionária da artilharia capaz de causar maiores danos à alvos distantes.*



Fábrica de Armas (Armory)

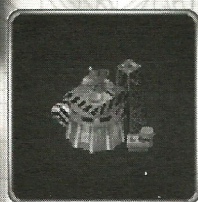
Dentro das grossas paredes deste edifício, os pesquisadores Terrans e os grupos de testes trabalham para desenvolver melhores materiais para as armas pesadas e os cascos blindados usados por veículos e naves estelares Terran.

- Melhoria das Armas dos Veículos. *Este melhoramento deixa as armas do Abutre, do Goliath e do Tanque Siege mais poderosas.*
- Melhoria da Blindagem dos Veículos. *Este melhoramento reforça a blindagem do Abutre, do Goliath e do Tanque Siege.*
- Melhoria das Armas das Naves. *Este Melhoramento deixa as armas do Caça Wraith e do Cruzador mais poderosas.*
- Melhoria da Blindagem das Naves. *Este melhoramento reforça a blindagem do Caça Wraith, da Nave de Transporte, da Nave de Pesquisa e do Cruzador.*



Porto Estelar (Starport) (Construção Móvel)

O grande Porto Estelar, altamente avançado, é responsável pela construção e a manutenção de todos os veículos espaciais e naves estelares usadas pela Confederação. Como todas as estruturas básicas, é móvel mas extremamente vulnerável quando em trânsito.



Torre de Controle (Control Tower) (Anexo do Porto Estelar)

Uma Torre de Controle é necessária para coordenar a construção e Atualização de naves avançadas dos Terrans.

- Lasers Burst. *Este sistema secundário da arma é projetado exclusivamente para o Caça Wraith, permitindo ataques aéreos à alvos terrestres.*

estéril, os Gargautam foram enganados e rapidamente assimilados pelo Enxame. A inclusão de esconderijos super densos e a habilidade de existir em um vácuo evoluiu o quadro genético do Enxame. Os guerreiros Zergs foram logo condicionados a sobreviver na aspereza do espaço.

Este momento importante no desenvolvimento dos Zergs não foi perdido pelos Zel'Naga. Os Zergs, apesar de terem um defeito físico extremo, tinham sucedido não somente em sobreviver, mas em reter a pureza de sua terrível natureza dominante. Os Zel'Naga sabiam que tinha alcançado o seu objetivo.

A QUEDA DOS XEL'NAGA

O orgulho em suas realizações provou ser a queda fatal dos Zel'Naga. O Overmind, ao lentamente expandir-se no vazio do espaço, tornou-se ciente dos Zel'Naga, pairando despreocupados acima dos céus de Zerus. Os Zel'Naga, mantendo uma vigia constante no Overmind, ficaram horrorizados em saber que ele cortou definitivamente sua ligação psíquica, se escondendo eficazmente de sua vista. Com sua necessidade de consumir, o Overmind lançou os Enxames espaciais de Zergs sobre os Zel'Naga que não suspeitavam do ataque. A raça "mãe" fez tudo o que podia para deter as ondas de ataque dos Zergs mas no fim, seus esforços foram em vão. Ataque após ataque, os Enxames de Zergs martelaram os cascos reforçados das naves dos Zel'Naga's sem nenhum sinal de abatimento. Dentro de somente algumas horas os Zergs iriam aniquilar as defesas de seus criadores e transformar em lixo a frota dos Zel'Naga.

Enquanto a maior parte da raça Zel'Naga era consumida pela raiva e ira de um vendaval genético, o Overmind ganhou a sabedoria e percepção de seus mestres. O Overmind processou milhares de seres sensíveis dentro de si mesmos, tornando-se mais poderoso do que jamais se tinha imaginado. Aprendeu os segredos dos Cristais sagrados de Khaydarin, e começou a incorporar as energias destes Cristais

em seus próprios. Com o conhecimento íntimo da evolução e da fisiologia proto-genética recebido dos Zel'Naga, o Overmind foi capaz de aumentar o nível de senso em muitas das descendências mais elevadas dos Zergs, e ainda mantê-las inteiramente sob seu controle.

Através da dissecação das memórias dos Zel'Naga, o Overmind ficou ciente das inúmeras raças que foram criadas por eles. Os Zel'Naga mantiveram um detalhado histórico genético de cada raça, dando ao Overmind uma compreensão desobstruída de suas respectivas forças e fraquezas. O mais importante, o Overmind soube de uma raça excessivamente poderosa, que viveu perto da orla da galáxia conhecida somente como Protoss. O Overmind soube então que os Protoss e os Zergs seriam eventualmente pegos em um inevitável conflito apocalíptico.

A DETERMINANTE

Os Zergs saíram de seu mundo abrasador e sem vida, e colocaram seu lixo em todos os planetas que encontraram ao longo de seu trajeto ao Mundo Natal dos Protoss. Enquanto progrediam lentamente na obscuridade sem trilha entre as estrelas, os Zergs assimilaram somente as mais fortes das raças que encontraram. O Enxame continuou a se expandir firmemente, crescente no tamanho e no poder. Enquanto progrediam, o Overmind emitiu numerosos mensageiros no espaço-profundo para reconhecimento prévio à favor do Enxame, procurando por mundos novos para saquear.

Apesar das inúmeras vitórias, o Overmind estava extremamente perturbado. O Overmind estava ciente que os Protoss tinham se transformado em uma raça altamente psionic, capaz de dobrar e envergar a tela da realidade a seus caprichos. Procurou uma maneira de opor o poder maravilhoso dos Protoss, mas não encontrou nenhuma resposta entre as descendências genéticas que devorou.