

STAR CRAFT

Téléchargé sur : www.traduction-jeux.com





Copyright © 1998 par Blizzard Entertainment

L'utilisation de ce logiciel est soumise au contrat de licence utilisateur final. Vous devez accepter ce contrat de licence avant de pouvoir utiliser ce produit. L'Éditeur de campagne inclus dans ce produit est fourni en vue d'un usage strictement personnel, et son utilisation est soumise à d'autres restrictions de licence inscrites dans le produit. L'Éditeur de campagne ne peut en aucun cas être exploité à des fins commerciales.

Starcraft, Diablo et Battle.net sont des marques, et Blizzard Entertainment et Warcraft sont des marques déposées de Davidson and Associates, Inc.

Ce programme utilise la Technologie Vidéo Smacker. Copyright © 1994-1998 par Invisible Inc d.b.a. RAD Software.

TABLE DES MATIÈRES

Démarrage (PC)	4
Dépannage (PC)	4
Démarrage (MAC)	6
Dépannage (MAC)	6
Support Technique	7
Parties Multijoueur	8
Guide d'Apprentissage	12
Liste de Raccourcis-clavier	22
Ressources	23
L'Éditeur de Campagne	24
Terran	
Histoire des Terrans	26
Aperçu des Espèces Terrans	34
Unités Terrans	35
Bâtiments Terrans	42
Les Factions Terrans	47
Zerg	
Histoire des Zergs	51
Aperçu des Espèces Zergs	55
Unités Zergs	56
Bâtiments Zergs	63
Nuées Zergs	68
Protoss	
Histoire des Protoss	71
Aperçu des Espèces Protoss	79
Unités Protoss	80
Bâtiments Protoss	85
Tribus Protoss	90
Liste des Héros	92
Crédits	95

DEMARRAGE [PC]

CONFIGURATION REQUISE

Ordinateur : IBM PC ou compatible, processeur Pentium® 90 MHz ou supérieur, au moins 16 Mo de RAM.

Système d'exploitation : Windows® 95, Windows® NT 4.0 ou plus récent.

Contrôles : un clavier et une souris compatible Microsoft® à 100%.

Lecteurs : Un disque dur avec au moins 80 Mo d'espace disponible, et un lecteur de CD-ROM double vitesse sont indispensables pour l'installation et le jeu. Un lecteur de CD-ROM quadruple vitesse est nécessaire pour voir les séquences cinématiques.

Vidéo : Carte SVGA supportant DirectDraw®. Vous devez avoir DirectX® 2.0 ou supérieur installé sur votre système pour pouvoir jouer (DirectX 5.0 est inclus sur le CD-ROM de Starcraft).

Son : Carte son compatible DirectX 2.0. Afin de profiter de la musique pendant le jeu, votre carte son doit être reconnue par DirectX 2.0 en Son Digital.

INSTALLATION DE STARCRRAFT

Introduisez le CD de Starcraft dans votre lecteur de CD-ROM. Si la fonction d'exécution automatique est activée, un menu apparaîtra automatiquement à l'écran. Sélectionnez " Installer Starcraft " ("Install Starcraft") dans la liste des choix proposés pour lancer l'installation. Suivez alors les instructions qui apparaissent à l'écran pour installer Starcraft sur votre ordinateur. Une fois l'installation réalisée entièrement, un raccourci Starcraft est ajouté dans votre menu Démarrer.

Si la fonction d'exécution automatique n'est pas disponible, cliquez sur " Poste de Travail " sur le bureau puis sélectionnez la lettre correspondant à votre lecteur de CD-ROM. Double-cliquez sur l'icône " Installer " (" Install ") et suivez les instructions décrites ci-dessus.

INSTALLATION DE DIRECTX

Assurez-vous que le CD de Starcraft est dans votre lecteur. Lorsque l'installation débute, Starcraft recherche automatiquement DirectX 2.0 ou supérieur. S'il est nécessaire que vous mettiez à jour votre version de DirectX ou que vous installiez DirectX pour la première fois, il vous sera proposé de le faire. Comme Starcraft ne peut fonctionner sans DirectX, nous vous recommandons de l'installer, si le programme vous le demande.

Si vous rencontrez des problèmes lors de l'installation ou du jeu, veuillez vous référer au chapitre Dépannage, avant de contacter notre service technique.

DEPANNAGE [PC]

Pour utiliser Starcraft, il est nécessaire que DirectX 2.0 ou supérieur soit installé, et que vos cartes vidéo et son soient compatibles DirectX 2.0. DirectX 5.0 est inclus sur le CD de Starcraft et peut être installé en lançant "Installer DirectX" dans la liste des options. Les problèmes rencontrés le plus souvent par les jeux qui utilisent DirectX viennent des pilotes des cartes audio ou son. Si vous avez des problèmes pour jouer à Starcraft, commencez par contacter en premier lieu le constructeur de votre carte son ou vidéo (via leur site web ou par téléphone) afin d'obtenir les pilotes les plus récents. La majorité des problèmes est due à des pilotes dépassés.

Je n'ai pas de vidéo lorsque je lance Starcraft !

Ce problème est généralement dû à des pilotes trop vieux ou incompatibles avec DirectX. Starcraft utilise une résolution de 640x480 et certaines cartes vidéo ne permettent pas à DirectX de passer automatiquement à cette résolution. Vous pouvez passer manuellement la résolution de l'écran à 640x480 en 256 couleurs : ouvrez le menu Démarrer puis le Panneau de Configuration dans le dossier Paramètres. Ouvrez le panneau d'Affichage puis sélectionnez Configuration ; changez enfin Palette de Couleurs et Espace du bureau, respectivement en 256 couleurs et 640 x 480.

Starcraft se charge, mais après avoir joué un moment, un message d'erreur DirectSound Error ou DirectDraw Error ou Page Fault peut apparaître !

Ces trois messages d'erreur sont causés par les pilotes de DirectSound et DirectDraw, qui sont utilisés par votre système. Afin de régler ce problème, vous avez besoin d'obtenir les dernières versions de vos pilotes sons et de vos pilotes vidéo compatibles DirectX auprès des constructeurs respectifs de votre carte son et de votre carte vidéo. Si le problème persistait, veuillez contacter notre support technique ou vous rendre sur le site <http://www.blizzard.com> pour y consulter le FAQ (Frequently Asked Questions, c'est-à-dire questions fréquemment posées) de notre support technique.

Je n'entends aucune musique ou effet sonore en jouant à Starcraft.

Assurez-vous que votre carte son est compatible DirectX 2.0 ou supérieur. Les cartes son qui ne fonctionnent pas avec DirectX de Microsoft ne permettent pas de jouer à Starcraft. Veuillez installer DirectX 5.0 depuis le CD de Starcraft. Vous devriez également contacter le fabricant de votre carte son afin d'obtenir les pilotes les plus récents adaptés à votre système ainsi que les instructions pour les installer.

J'ai des grésillements ou un écho pendant le jeu.

Cela provient généralement d'une version trop ancienne des pilotes de votre carte son. Contactez le fabricant de votre carte son pour obtenir les pilotes les plus récents. Vous pouvez aussi vérifier les paramètres de mixage en ouvrant le menu Démarrer, puis en sélectionnant Exécuter. Tapez " SNDVOL32.EXE " puis cliquez sur OK. Vous pouvez à présent régler les paramètres de mixage en bougeant les curseurs vers le haut ou vers le bas.

Pourquoi est-ce que j'obtiens seulement un écran noir lorsque je lance Starcraft ?

Soit votre carte vidéo n'est pas compatible DirectX, soit vous utilisez une version trop ancienne de DirectX. Vous devez installer DirectX 5.0 depuis le CD de Starcraft et/ou obtenir les pilotes compatibles DirectX auprès du fabricant de votre carte vidéo.

Est-ce que Starcraft fonctionne sur un ordinateur doté d'un microprocesseur Cyrix 6x86, Media GX ou AMD K6 ?

Oui !

Est-ce que je peux jouer à Starcraft sur un ordinateur doté d'un 486 ou d'un autre microprocesseur non-Pentium ?

Starcraft a été optimisé pour fonctionner au mieux sur un ordinateur doté d'un Pentium 90 ou d'un microprocesseur plus rapide. Bien que Starcraft puisse être lancé avec des processeurs plus lents, le jeu risque de ne pas fonctionner correctement ou d'être trop lent pour pouvoir en profiter.

Peut-on jouer à la version complète de Starcraft sans le CD ?

Non, le CD de Starcraft doit être dans votre lecteur pour que vous puissiez jouer à la version complète du jeu en solo. Reportez-vous à la section Multijoueur de ce manuel pour obtenir des informations sur Installer une version Spawn de Starcraft sur un autre ordinateur.

Puis-je installer Starcraft sur un disque compressé ?

Cela ne devrait entraîner aucun problème. Cependant, nous vous recommandons de ne pas le faire afin d'obtenir des performances optimales.

DEMARRAGE [MAC]

CONFIGURATION REQUISE

Ordinateur : Mac OS® équipé d'un processeur PowerPC®, et de 16 Mo de RAM physique, et de mémoire virtuelle (32 Mo de RAM recommandé). Pour le mode multijoueur, 32 Mo de RAM obligatoire.

Système d'exploitation : Version 7.5 ou supérieure.

Contrôles : un clavier et une souris. Si vous possédez une souris à deux boutons, veuillez consulter son manuel d'utilisation afin de configurer le second bouton pour effectuer un clic-z.

Lecteurs : Un disque dur et un lecteur de CD-ROM double vitesse ou plus sont indispensables pour l'installation et le jeu. Un lecteur de CD-ROM quadruple vitesse est nécessaire pour voir les séquences cinématiques.

Vidéo : Votre ordinateur doit supporter une résolution de 640x480 en 256 couleurs.

Son : Starcraft fonctionnera avec tout périphérique sonore intégré compatible Mac OS.

INSTALLATION DE STARCRAFT

Introduisez le CD de Starcraft dans votre lecteur de CD-ROM. Double-cliquez sur l'icône du CD de Starcraft, puis double-cliquez sur " Installer Starcraft " ("Starcraft Installer") pour copier les fichiers du jeu et du système requis, sur votre disque dur. Le programme d'installation vous proposera un " ReadMe " (fichier LisezMoi) abrégé. Assurez-vous d'en prendre connaissance, car il contient les informations les plus récentes sur Starcraft.

DEPANNAGE [MAC]

La majorité des problèmes qui se posent en lançant Starcraft, peuvent être résolus en vous assurant que les extensions adéquates sont chargées, et qu'il n'y a pas de conflits entre ces extensions. Vous trouverez ci-dessous la liste minimale des extensions requises pour jouer à Starcraft sur Macintosh :

Lecteur de CD-ROM Apple

Drawspocket

Sound Manager (uniquement pour les systèmes antérieurs à la version 7.5.3)

Open Transport (optionnel)

La manière la plus simple d'éviter les conflits d'extensions est de préconfigurer un Set d'Extension spécialement pour Starcraft en utilisant le panneau Gestionnaire de Contrôle des Extensions (ou un équivalent). Sélectionnez uniquement les extensions requises par Starcraft, enregistrez cette configuration, puis redémarrez votre Macintosh.

SERVICE CONSOMMATEURS

Si vous rencontrez un problème lors de l'installation ou au cours du jeu, un service technique est là pour vous aider. Ce support technique peut :

- vous aider à configurer correctement votre machine pour lancer le jeu
- vous aider à résoudre les problèmes de compatibilité entre votre matériel et ce logiciel
- vous informer des éventuelles mises à jour disponibles pour ce programme.

Avant de nous téléphoner, assurez-vous :

- d'avoir lu le fichier Readme (ou Lisez-moi) qui se trouve sur le CD d'installation du jeu. Vous y trouverez peut-être la réponse à votre problème en quelques secondes.
- de connaître la configuration de votre machine (type de processeur, marque de la carte son, du lecteur de CD ROM, de la carte vidéo, mémoire....)
- d'avoir noté les éventuels messages d'erreur apparus sur votre écran.

Vous pouvez désormais contacter notre service technique automatisé 24h sur 24, 7 jours sur 7 au :

(00 33) 01 46 01 46 50

Pour le prix d'une communication normale, ce service vous présente les problèmes les plus fréquemment rencontrés, ainsi que les moyens d'y remédier. Conçu par nos meilleurs experts, il est clair et simple d'utilisation. Si vous ne trouvez pas la réponse à votre question dans notre système expert, vous serez mis en contact avec un de nos techniciens, présents du lundi au jeudi de 10 à 19 heures et le vendredi de 10h à 18h.

Attention : aucune astuce de jeux ne sera communiquée par le support technique.

SITE INTERNET

Vous pouvez retrouver la plupart des services du support technique, télécharger un patch ou nous contacter par email. Connectez-vous sur notre site à l'adresse suivante :

<http://www.sierra.fr>

INDICES ET SOLUTIONS

Si vous êtes bloqués et désirez un indice sur le jeu, vous pouvez contacter notre serveur vocal d'indices au :

08 36 68 46 50

Ce service fonctionne **24h /24 et 7j /7**. Il n'est accessible que de la France Métropolitaine. (2,23 F la minute, tarif en vigueur au 1er juillet 1996)

SI VOUS DESIREZ NOUS ECRIRE

Vous pouvez également nous envoyer vos commentaires et suggestions à l'adresse suivante :

CENDANT SOFTWARE EUROPE
Parc Tertiaire de Meudon
25 rue Jeanne Braconnier
92366 MEUDON LA FORET CEDEX

Envoyez vos problèmes techniques à l'attention du SERVICE TECHNIQUE, vos demandes d'informations à l'attention du SERVICE CONSOMMATEUR.

Quand un CD vous semble défectueux, contactez notre service technique. Si un technicien vous y invite, envoyez alors le CD, sans sa boîte ni ses manuels, à l'attention du service ECHANGES.

PARTIES MULTIJOUEUR



Starcraft permet de jouer jusqu'à huit joueurs simultanément, à des scénarios individuels ou à des campagnes multijoueur. Chaque camp peut être contrôlé par un humain ou par l'ordinateur. La première fois que vous lancez une partie par modem, connexion par câble ou réseau local, vous devrez fournir un nom (ID) pour les parties en multijoueur. Ce nom (ID) sera utilisé lors de chaque partie lancée par l'une des 3 connexions précitées. Le jeu sur le Battle.net requiert un nom (ID) spécifique.

MÉTHODES DE CONNEXION

Il est important de noter qu'une partie multijoueur est limitée par la qualité de connexion entre les ordinateurs impliqués. Un trafic réseau intense, un câblage de piètre qualité, du bruit sur la ligne, trop de latence, et tout autre facteur d'environnement peuvent avoir un effet négatif sur la fiabilité et la jouabilité d'une partie multijoueur.

CONNEXION VIA BATTLE.NET



Supporte : de 2 à 8 joueurs

Battle.net est le service Internet de jeu de Blizzard Entertainment. Il permet à des joueurs du monde entier de se confronter les uns aux autres. Battle.net établit aussi un système de classement mondial, vous permettant de tester vos compétences contre des adversaires de même niveau. Sélectionnez la connexion via Battle.net pour vous connecter à Battle.net. Si votre ordinateur est configuré pour appeler seul, Starcraft établira automatiquement une connexion avec votre fournisseur d'accès Internet. Lorsque vous êtes connecté à Battle.net, vous pouvez dialoguer avec d'autres joueurs

pour organiser, créer et vous joindre à des parties. Des informations spécifiques sont disponibles depuis Battle.net en appuyant sur la touche F1 du clavier.

Dépannage : Si votre ordinateur n'est pas configuré pour appeler seul, vous devez établir une connexion Internet manuellement avant de lancer Starcraft.

Consultez votre fournisseur d'accès Internet pour connaître le niveau de latence de votre connexion et pour savoir si votre connexion supporte les applications TCP/IP 32 bits. Une connexion d'un niveau élevé de latence chez l'un des joueurs peut rendre la partie multijoueur instable. Si vous rencontrez des problèmes pour vous connecter à Battle.net, contactez votre fournisseur d'accès Internet et demandez le dernier programme 32 bits de connexion à Internet.



CONNEXION EN RÉSEAU IPX

Supporte : de 2 à 8 joueurs

Nécessite : au moins deux ordinateurs connectés à un réseau actif compatible IPX.

Pour créer une partie, Cliquez sur " Créer " (" Create "). Le nom de votre partie dépend de votre nom (ID) multijoueur. Pour rejoindre une partie spécifique, vous devez d'abord en connaître le nom. Sélectionnez ensuite la partie désirée dans la liste et cliquez sur OK.

Dépannage : Vérifiez les paramètres du protocole IPX/SPX dans le panneau de contrôle " Réseau "; contactez l'administrateur du réseau afin de configurer correctement votre connexion réseau. Vous devez vous assurer que tous les ordinateurs sont configurés pour le même type de connexion IPX. Vérifiez tous les branchements de connexion réseau. Starcraft ne fonctionnera que sur un seul segment du réseau. Gardez en mémoire que le nom d'une partie dépend du nom (ID) multijoueur de celui qui l'a créée.



CONNEXION PAR MODEM

Supporte : 2 joueurs

Nécessite : 2 ordinateurs possédant chacun un modem et une ligne téléphonique.

Si un modem est déjà installé sur votre ordinateur, il sera automatiquement choisi lorsque vous sélectionnerez Modem comme type de connexion. Si vous avez plus d'un modem installé, vous devrez choisir celui que vous désirez utiliser.

Le joueur qui répond à l'appel doit sélectionner " Créer partie " (" Create game ") dans le menu. L'autre joueur doit sélectionner " Entrer nouveau numéro " (" New Number ") et entrer le numéro de téléphone de l'hôte. Si ce numéro a déjà été entré, vous pouvez le sélectionner dans la liste du menu. Si le modem est configuré correctement, le jeu répondra automatiquement à l'appel et établira la connexion.

Dépannage : Votre modem doit être correctement configuré dans le panneau de contrôle " Modems " de Windows 95 ou Windows NT, afin que Starcraft le reconnaisse. Vérifiez la configuration de votre modem en ouvrant le panneau de contrôle " Modems ". Cliquez sur l'onglet " Diagnostics ", puis double-cliquez sur le modem que vous désirez vérifier : Windows 95 ou Windows NT effectuent alors un test de votre modem. S'ils détectent des erreurs, veuillez contacter le fabricant de votre modem. Avant d'essayer d'établir une connexion par modem, assurez-vous que le port COM de votre modem n'est pas utilisé par une autre application.

CONNEXION PAR CÂBLE

Supporte : de 2 à 4 joueurs

Nécessite : au moins deux ordinateurs connectés par un câble null-modem entre l'un des ports Série (COM 1 ou COM 2). L'un des joueurs doit sélectionner l'option " Créer partie " (" Create game ") pour lancer une partie. Si le second joueur ne rejoint pas automatiquement la partie, sélectionnez " Retenter connexion " (" Retry Connection "). Si vous désirez relier trois ou quatre ordinateurs via une connexion par câble, veuillez consulter le fichier d'assistance technique SERIAL.DOC sur le CD de Starcraft.



Dépannage : Assurez-vous que vous possédez bien un câble null-modem et vérifiez attentivement les branchements. Si vous utilisez un adaptateur null-modem, prenez garde de n'en utiliser qu'un seul. Le câble doit relier chaque ordinateur via un port-série ou un port COM, et non un port parallèle (imprimante ou LPT 1). Assurez-vous qu'il n'y ait pas de conflit entre les ports COM utilisés pour la connexion null-modem et tout autre périphérique sur l'un ou l'autre des ordinateurs.

CONNEXION VIA RÉSEAU APPLE TALK (MAC)

Supporte : de 2 à 8 joueurs

Nécessite : au moins deux Macintosh, connectés à un réseau actif AppleTalk.

Afin de créer une partie, cliquez sur " Créer " (" Create "). Le nom de la partie dépend de votre nom (ID). Un joueur désireux de rejoindre votre partie doit connaître le nom de celle-ci.

Si votre réseau a plus d'une zone AppleTalk, vous pouvez cliquer sur le bouton " Choisir Zone " (" Choose Zone ") pour sélectionner celle dans laquelle Starcraft ira chercher une partie. Starcraft n'affiche simultanément que les parties d'une seule zone AppleTalk.

Dépannage : vérifiez la configuration de votre réseau dans le panneau de contrôle " AppleTalk " ou " Réseau " ; consultez le manuel de votre ordinateur pour savoir comment configurer votre connexion réseau. Vérifiez tous les branchements du réseau. Gardez en mémoire que le nom d'une partie dépend du nom (ID) du créateur de cette partie.



PARTIES SPAWNS

Starcraft permet de jouer en multijoueur jusqu'à huit joueurs avec un seul CD en utilisant une application connue sous le nom de "Spawning". Pour créer une copie Spawn, installez simplement Starcraft sur un ordinateur à l'aide de votre CD. Quand il vous est demandé d'entrer la clé de votre CD, tapez le mot de passe du CD de Starcraft à partir duquel vous installez la copie Spawn. Lorsque vous lancez Starcraft sans CD (en indiquant que vous utilisez une version Spawn), vous ne pouvez jouer qu'en multijoueur et êtes limités à des parties qui ont été créées par la personne qui a installé la version Spawn de Starcraft. Le CD de Starcraft original doit être dans son lecteur de CD.

Certaines caractéristiques de Starcraft ne sont disponibles que lorsque le CD de Starcraft est inséré dans votre lecteur. Celles-ci incluent les campagnes en solo, la capacité de créer des parties multijoueur et la possibilité d'affronter d'autres joueurs munis chacun de leur propre CD.

GUIDE D'APPRENTISSAGE

NOTES SUR L'UTILISATION DE LA SOURIS DANS STARCRAFT

Dans Starcraft, vous jouez essentiellement avec la souris. Celle-ci commande les actions suivantes :

SÉLECTION (CLIC-GAUCHE)

Le bouton gauche de la souris permet de sélectionner les unités, bâtiments, boutons de commande et lieux d'action (endroits où vos ordres sont exécutés).

ORDRES AVANCÉS (CLIC-DROIT)

Lorsqu'une unité ou un groupe d'unités est sélectionné, le bouton droit de la souris permet de donner des ordres avancés qui seront automatiquement exécutés. Les possesseurs de Macintosh doté d'une souris à un seul bouton, peuvent appuyer sur la touche d'ordres (Z) et cliquer pour donner des ordres avancés.

1. Sélectionnez un VCS (Vaisseau de Construction Spatiale) (SCV).
2. Alors que le VCS est sélectionné, déplacez le curseur sur un gisement de minerais. Cliquez-droit (Macintosh : z-clic) sur les minerais à récolter.
3. Le VCS se déplacera automatiquement vers le gisement et commencera à récolter des ressources.
4. Sélectionnez un Marine.
5. Alors que le Marine est sélectionné, amenez le curseur-cible sur un terrain dégagé. Cliquez-droit (Macintosh : z-clic) sur cet endroit pour donner l'ordre au Marine de s'y rendre.
6. Le Marine s'y rendra automatiquement.
7. En utilisant ces ordres avancés, vous pouvez assigner aux unités des tâches logiques (aller à, récolter ressources, réparer, attaquer) sans avoir recours à une combinaison de touches ou de boutons de commande.

INITIATION À STARCRAFT

Le jeu débute par une animation graphique qui vous présente le monde de Starcraft. Si vous désirez l'éviter, appuyez sur la barre Espace ou cliquez-gauche. Après l'introduction, le menu principal de Starcraft s'affiche.

Cliquez sur l'option Un seul joueur (Single Player), ou tapez " S " pour lancer une partie en solo. Vous remarquerez que la lettre " S " dans " Un Seul Joueur " (" Single Player ") a une couleur différente. Cette couleur spécifique indique qu'il s'agit d'un raccourci-clavier, qui permet d'éviter de cliquer sur l'option. On retrouve ce principe tout au long du jeu.

La phase suivante consiste à entrer votre nom (ID) de joueur. Lorsque vous jouez à Starcraft pour la première fois, le jeu vous demande automatiquement d'entrer un nouveau nom (ID). Tapez le nom désiré, puis cliquez sur le bouton OK. Pour lancer une partie avec le nom (ID) que vous venez d'entrer, cliquez de nouveau sur OK.

Sur l'écran suivant, vous avez le choix entre débiter une campagne Terran, Zerg ou Protoss, charger une partie enregistrée, ou charger une mission personnalisée. Pour commencer l'initiation à Starcraft, sélectionnez la campagne Terran.



RESSOURCES

Indique de combien de minéral récolté et de gaz Vespene raffiné vous disposez, ainsi que le niveau de Ravitaillement dont vous bénéficiez.

INFORMATIONS

Vous donne les caractéristiques de tout bâtiment, bouton ou unité que vous sélectionnez.

PORTRAIT

Un agrandissement de l'unité sélectionnée.

ÉCRAN D'ÉTAT

Vous fournit des informations détaillées (statistiques chiffrées notamment) sur l'unité ou le bâtiment sélectionné.

BOUTONS D'ORDRES

Ce sont les différents ordres que vous pouvez donner à l'unité sélectionnée : Construire, Attaquer...

CARTE STRATÉGIQUE

C'est une vue satellite de votre écran principal qui représente l'ensemble du monde connu. Vos bâtiments et unités apparaissent sous la forme de carrés verts, les unités, bâtiments et gisements contrôlés par les autres joueurs s'affichent sous des couleurs différentes. Cette carte sera d'autant plus détaillée que vous aurez exploré les alentours de votre colonie.

ÉCRAN PRINCIPAL

C'est l'écran de jeu. Vous pouvez observer en détail tous les événements qui ont lieu près de vous. Vous pouvez sélectionner unités et bâtiments en utilisant la souris. Lorsque l'une de vos unités est sélectionnée, un cercle vert l'entoure, indiquant qu'elle attend vos ordres.

CACHER TERRAIN

Avec ce bouton, vous pouvez décider si le terrain sera affiché ou non sur la carte stratégique. En cachant le terrain, il est plus facile de repérer les unités ennemies.

MENU

Affiche le menu d'options de Starcraft

Enregistrer partie (Save Game): permet de sauvegarder la partie en cours.

Charger partie (Load Game): permet de charger et de continuer une partie enregistrée.

Pause (Pause Game): met la partie en pause.

Options (Options): affiche les menus de son et de vitesse.

Aide (Help): affiche une liste de raccourcis-clavier et de conseils pour jouer à Starcraft.

Objectifs de mission (Mission Objectives): affiche les conditions de victoire pour la mission en cours.

Quitter mission (End Mission): pour quitter la mission en cours. Il vous faudra confirmer cette décision.

Reprendre partie (Return to Game): pour reprendre la partie en cours.

Lors d'une partie en solo, le jeu se met automatiquement en pause lorsque vous appuyez sur le bouton Menu.

ÉTABLIR VOTRE POSTE AVANCÉ

Votre mission est de créer un poste avancé sur une plate-forme spatiale abandonnée. Au centre de l'écran principal, vous découvrez un centre de commandement, un dépôt de ravitaillement, huit marines et un VCS.

1. Amenez la flèche sur le centre de commandement. Lorsque vous passez sur une unité ou un bâtiment que vous pouvez sélectionner, la flèche se change en curseur de sélection.
2. Sélectionnez le centre de commandement. Lorsque vous sélectionnez une unité ou un bâtiment, un cercle coloré entoure celle-ci ou celui-ci. Une description de l'objet sélectionné s'affiche en bas de l'écran principal dans le Panneau de statut.

CONSTRUCTION D'UN VCS

1. Déplacez la flèche sur le bouton d'ordre du VCS. Les mots Construire VCS (Build SCV) s'affichent dans une fenêtre d'informations automatique. Remarquez que le coût de construction de cette unité ainsi que le ravitaillement dont elle a besoin s'affichent dans une fenêtre directement liée au bouton de commande. Tous les coûts de construction et d'amélioration apparaîtront de la même façon.
2. Cliquez sur le bouton Construire VCS. La construction d'un VCS démarre aussitôt. Le niveau d'avancement de la construction ainsi que la liste d'objets à construire s'affichent dans l'écran d'état.
3. Dès que le VCS est construit, il apparaît sur l'écran principal.
4. Si vous essayez de lancer la construction d'un autre VCS, le message "Ravitaillement insuffisant, construisez d'autres dépôts de ravitaillement" ("Not enough Supplies, Build more Supply Depots") s'affiche directement sur l'écran principal.

5. Pour voir le ravitaillement dont vous disposez, cliquez sur le centre de commandement ou sur un dépôt de ravitaillement. Vous pouvez aussi vous référer aux informations données dans le coin supérieur droit de l'écran principal. Vous devez disposer de suffisamment de ravitaillement afin de pouvoir construire ou entraîner des unités. Afin d'augmenter le ravitaillement disponible pour votre poste avancé, vous devez construire un autre dépôt de ravitaillement. Chaque centre de commandement fournit deux unités de ravitaillement alors que chaque dépôt de ravitaillement en fournit huit.



CONSTRUCTION DE BÂTIMENT

1. Sélectionnez un VCS.
2. Déplacez la flèche sur le bouton Construire Bâtiment ("Build Structure") parmi les Boutons d'ordre et sélectionnez cette option. Cela affichera la liste de sélection de bâtiments principaux.
3. Déplacez la souris et sélectionnez celui qui propose de construire un dépôt de ravitaillement. L'image teintée de vert d'un dépôt de ravitaillement apparaît sur l'écran principal. La zone teintée de vert représente l'espace requis par ce bâtiment.

Afin de construire un bâtiment, vous devez choisir un emplacement disponible suffisamment étendu et situé dans le territoire exploré.

Restrictions spécifiques :

Les centres de commandement doivent se situer dans un rayon minimal autour d'un gisement de minerais ou d'un geyser de gaz Vespene.

Les bâtiments ne peuvent être construits que sur des terrains constructibles.

Les bâtiments ne peuvent être construits qu'à l'intérieur du territoire exploré.



Si vous essayez de construire un bâtiment dans un endroit interdit, la partie de l'image du bâtiment qui se trouve en terrain interdit est teintée de rouge. Un message vous informe également de la raison de l'interdiction, et vous ne pourrez construire à cet endroit.

4. Pour définir l'emplacement d'un bâtiment, sélectionnez un endroit constructible. Lorsque vous en avez trouvé un, cliquez-gauche pour ordonner la construction. Le VCS se rendra à l'emplacement sélectionné et commencera la construction. *Note : La construction ne commence que lorsque le VCS a rejoint l'emplacement sélectionné. Tout obstacle présent sur cet emplacement au moment où le VCS l'atteint, suspend la construction.*

Si vous sélectionnez le nouveau dépôt de ravitaillement alors qu'il est en construction, une barre de progression s'affiche dans le Panneau de statut. Sous le bâtiment, une barre de statut indique le montant des dommages que le bâtiment peut subir avant d'être détruit. *Note : Un bâtiment en construction a une résistance faible au départ et ne bénéficie d'une résistance maximale que lorsque sa construction est achevée.*

5. Lorsque le VCS a terminé la construction, sélectionnez le nouveau dépôt de ravitaillement. Vous remarquerez que le ravitaillement disponible a augmenté. Pour le vérifier, gardez en mémoire que vous pouvez également sélectionner le centre de commandement ou vous référer aux informations affichées dans le coin supérieur droit de l'écran principal.

La construction de certains bâtiments vous donne accès à diverses améliorations d'unités. Lorsqu'une amélioration devient disponible, vous pouvez déplacer le curseur au-dessus du bouton d'ordres associé : un message vous informe alors des conditions à remplir pour effectuer l'amélioration.

EXPLORATION ET BROUILLARD DE GUERRE

Il est temps à présent de récolter des ressources (minerai ou gaz Vespene). Pour augmenter vos réserves, vous devez découvrir des gisements de minerais et des geysers de gaz Vespene aux alentours de votre base. Au début de la mission, les alentours de votre centre de commandement et de votre dépôt de ravitaillement ne sont pas explorés. Ils apparaissent en noir sur la carte principale ainsi que sur la carte stratégique.

1. Sélectionnez un VCS. Puis sélectionnez le bouton Aller à ("Move") dans le panneau d'ordres.
2. Un curseur-cible apparaît sur l'écran principal. Utilisez-le pour indiquer la destination de l'unité sélectionnée.



3. Envoyez votre VCS dans la région inexplorée vers la gauche de votre centre de commandement. Votre VCS se déplacera aussitôt dans cette direction, découvrant le territoire au fur et à mesure de sa progression.

4. Au fur et à mesure que votre unité pénètre des territoires inexplorés, ceux-ci deviendront visibles sur la carte principale et sur la carte stratégique. Elargissez substantiellement l'exploration autour de votre centre de commandement, puis ramenez le VCS à son point de départ.

5. Le territoire qui n'est plus à portée de vue de l'une ou l'autre de vos unités se voile. Même si le terrain dans cette zone voilée vous reste connu, toute unité qui ne vous appartient pas et se déplace à l'intérieur de ce " Brouillard de guerre ", n'apparaît ni sur la carte principale, ni sur la carte stratégique.

6. Lorsque vos unités pénètrent dans cette zone voilée, votre connaissance du terrain et des unités ou bâtiments étrangers qui s'y trouvent sera mise à jour.

7. Si des bâtiments ont été construits dans une zone qui est plus tard voilée par le Brouillard de guerre, leur existence et leur statut vous restent connus. Mais ces informations sont remises à jour seulement lorsqu'une de vos unités se déplace à portée de vue de ceux-ci.

RÉCOLTER DES RESSOURCES

1. Un gisement de minerais devrait se trouver sur la gauche de votre centre de commandement. Ordonnez à votre VCS de récolter du minerai en sélectionnant le bouton d'ordre adéquat dans le panneau d'ordres.

2. Le curseur de la souris se transforme en curseur-cible lorsque vous le ramenez sur l'écran principal. Cliquez-gauche sur le gisement que vous désirez exploiter.

3. Vous pouvez également donner l'ordre au VCS de récolter des ressources en cliquant-droit sur le gisement à exploiter.

4. Votre VCS commence à exploiter le gisement et ramène automatiquement les ressources récoltées à votre centre de commandement. Le VCS répétera cette opération jusqu'à ce que le gisement soit tari ou qu'il reçoive un nouvel ordre.

5. Si votre VCS exploite jusqu'à le tarir un gisement, il déplace automatiquement son activité vers le gisement le plus proche, afin de continuer à récolter des ressources.

A présent que vous avez commencé à récolter du minerai, il vous faut trouver du gaz Vespene.

1. Au sud de votre centre de commandement, vous trouverez un important geyser de gaz Vespene.

2. Sélectionnez le bouton d'ordre Construire Bâtiment ("Build Structure") dans le panneau d'ordres.

3. Dans le menu de construction, amenez le curseur de la souris sur Construire Raffinerie ("Build Refinery"). Dès que vous avez accumulé le montant de ressources indiqué dans la fenêtre, cliquez sur le bouton Construire Raffinerie.

4. Amenez l'image de la raffinerie sur le geyser de Vespene. Quand l'emplacement choisi est entièrement teinté de vert, cliquez-gauche pour placer le bâtiment.

Note : Si vous interrompez le déplacement d'un VCS alors qu'il revient au centre de commandement à plein, le bouton Récolter sera remplacé par un bouton Rapporter Cargaison ("Return Cargo"); en cliquant sur celui-ci, le VCS reprendra sa route et continuera sa récolte.



UTILISER LES CARTES

Pour vous déplacer dans chaque scénario, vous pouvez utiliser la carte stratégique ou l'écran principal.

1. Pour utiliser la carte stratégique, sélectionnez le carré blanc et déplacez-le en maintenant enfoncé le bouton gauche de la souris jusqu'à l'endroit désiré.
2. Vous pouvez aussi sélectionner un emplacement au choix sur la carte stratégique pour vous rendre aussitôt à cet endroit.
3. Pour utiliser l'écran principal, amenez le curseur sur l'un des bords de l'écran et la carte se déplacera automatiquement dans la direction de la flèche.
4. Pour utiliser le clavier afin de vous déplacer sur l'écran principal, utilisez les flèches ou le pavé numérique.

UNITÉS : ORDRES ET COMBAT

Vous pouvez donner des ordres à chacune de vos unités à tout moment d'une partie. Toutes vos unités peuvent recevoir les mêmes ordres de base, mais certaines ont des ordres spécifiques.



1. Sélectionnez un marine. Cela activera le panneau de statut, les boutons d'ordres, et le portrait dans le panneau de contrôle.

BARRE DE VIE (Wireframe)

Une représentation graphique de la santé de votre unité.

POINTS DE VIE (Hit points)

Une représentation numérique de la santé de votre unité

DÉSIGNATION DE L'UNITÉ (Unit Designation)

Le nom de l'unité.

GRADE (Rank)

Le grade militaire de votre unité.

TUÉS (Kills)

Le nombre d'ennemis que cette unité a personnellement éliminé au combat.

ÉQUIPEMENT (Equipment)

Armure, armement ou autres équipements spéciaux, ainsi que le niveau d'amélioration de chacun de ces trois types d'équipement.

PORTRAIT (Portrait)

Une représentation graphique de l'unité.

OPTIONS



Aller à (Move)

2. Lorsque le marine est sélectionné, cliquez sur le bouton Aller à.
3. Un curseur-cible apparaît sur l'écran principal. Utilisez-le pour indiquer sa destination au marine.



Stop

4. Pendant que le marine est en mouvement, cliquez sur le bouton Stop. L'unité s'immobilise et attend vos prochains ordres.



Attaquer (Attack)

5. Lorsque le marine est sélectionné, cliquez sur l'icône Attaquer.
6. Un curseur-cible apparaît sur l'écran principal. Utilisez-le pour indiquer la cible que le marine sélectionné doit attaquer.
7. Sélectionnez le centre de commandement comme cible. Normalement, vous ne devriez pas avoir à attaquer vos propres bâtiments, mais ceux-ci peuvent servir à l'entraînement jusqu'à ce que vous vous sentiez capable d'affronter l'ennemi.
8. Pendant que le marine l'attaque, sélectionnez le centre de commandement.
9. Remarquez que la barre de santé, le ratio numérique (points de vie) et la Barre de vie prennent en compte les dommages subis au fur et à mesure de l'attaque.
10. Sélectionnez le marine à l'attaque, et cliquez sur le bouton Stop pour cesser l'assaut.



Patrouiller (Patrol)

11. Lorsque le marine est sélectionné, cliquez sur le bouton Patrouiller.
12. Un curseur-cible apparaît sur l'écran principal. Utilisez-le pour définir un second point de sa ronde (le premier point est automatiquement l'emplacement actuel du marine). L'unité fait à présent l'aller-retour entre ces deux points. Lorsqu'elles sont en patrouille, vos unités attaquent automatiquement tout ennemi rencontré.
13. Pour arrêter la patrouille, sélectionnez le marine et cliquez sur Stop.



Tenir Position (Hold Position)

14. Lorsque le marine est sélectionné, cliquez sur le bouton Tenir Position.
15. Le marine reste à la place qu'il occupait lorsque vous avez cliqué, et défend le point qu'il occupe. Il ne se déplacera pas pour attaquer des ennemis hors de sa zone.

ORDRES SUPPLÉMENTAIRES

Former des groupes (Grouping Units)



1. Il y a différentes façons de former des groupes et de donner des ordres à tous les soldats qui composent l'un d'eux. Un groupe peut rassembler jusqu'à 12 unités.

2. En maintenant enfoncé le bouton gauche de la souris et en déplaçant celle-ci sur l'écran principal, vous pouvez dessiner un rectangle autour de toutes les unités que vous désirez sélectionner.

3. Vous pouvez aussi former des groupes en maintenant la touche Maj enfoncée et en sélectionnant successivement plusieurs unités. Maintenir la touche Maj enfoncée en cliquant sur une unité ajoute celle-ci au groupe sélectionné.

4. Maintenir la touche Maj enfoncée en cliquant sur une unité sélectionnée, permet d'ôter cette unité du groupe auquel elle appartient.

5. Maintenir la touche Maj enfoncée en cliquant sur une Barre de vie dans le panneau de statut, ôtera cette unité seulement du groupe auquel elle appartient.

6. En cliquant sur une Barre de vie dans le panneau de statut, SEULE cette unité sera sélectionnée et toutes les autres unités du groupe auquel elle appartient seront retirées de ce groupe.

7. Si une seule unité est sélectionnée et que vous cliquez sur son portrait, l'écran principal se centre sur son emplacement.

Les groupes sont automatiquement sauvegardés en mémoire et peuvent être sélectionnés en cliquant à gauche sur l'une de leurs unités tout en maintenant la touche Tab enfoncée (touche d'option sur le Macintosh).

8. Des groupes peuvent être formés et sauvegardés en mémoire en maintenant la touche Ctrl enfoncée tout en appuyant sur un chiffre de 0 à 9. Ce groupe peut alors être resélectionné en appuyant sur le même chiffre. En appuyant une seconde fois sur ce chiffre, vous pouvez centrer l'écran principal sur ce groupe.

Ordre Suivre (Follow Command)

9. Vous pouvez ordonner à des unités de suivre une unité spécifique.

10. Sélectionnez une unité ou un groupe qui devra suivre une unité spécifique.

11. Pour choisir cette unité spécifique, sélectionnez-la immédiatement avec le bouton droit de la souris (ou z-clic sur un Macintosh). Cette unité spécifique sera entourée d'un cercle vert clignotant.

12. En déplaçant l'unité spécifique, toutes les unités attachées à celle-ci la suivront jusqu'à ce que cette unité accomplisse un ordre autre que Aller à ou Stop (celui-ci rompt alors le lien avec les unités attachées).

ORDRES D'UNITÉS SPÉCIALES

Transports

1. Les transports sont utilisés pour acheminer vos unités sur de vastes distances ou au-delà de terrain impraticable. Vous pouvez automatiquement charger des unités dans un transport en sélectionnant les unités désirées puis en cliquant-droit sur le vaisseau. Le nombre d'unités pouvant embarquer dépend de la taille relative des unités.

2. Le transport sera entouré d'un cercle vert clignotant et se déplacera automatiquement dans la direction des unités à embarquer. Ces unités se dirigeront également automatiquement vers le transport et embarqueront aussitôt que possible.

3. Vous pouvez débarquer les unités, aussitôt que le vaisseau arrive à destination, en sélectionnant le bouton Décharger unités ("Unload All") dans le panneau d'ordres.

4. Vous pouvez aussi débarquer seulement les unités de votre choix en sélectionnant leur Barre de vie dans le panneau de statut.



LISTE DE RACCOURCIS-CLAVIER

Voici la liste des touches de raccourcis pour la version originale de Starcraft. Pour les raccourcis de la version Française, consultez la Carte de référence présente avec le CD de Starcraft en Français.

F10	Menu (Game Menu)
Alt-M	Menu
Alt-S	Enregistrer Partie (Save Game)
Alt-L	Charger partie (Load Game)
Alt-H	Menu d'aide (Help Menu)
F1	Menu d'aide
Alt-O	Menu d'options (Options Menu)
+	Augmenter la vitesse du jeu (Increase Game Speed)
-	Baisser la vitesse du jeu (Decrease Game Speed)
Ctrl-X	Quitter Starcraft (Exit Starcraft)
Alt-X	Quitter Starcraft
Ctrl-Q	Quitter Mission (Quit Mission)
Alt-Q	Quitter Mission
Ctrl-M	Musique On/Off (Toggle Music On/Off)
Ctrl-S	Effets Sonores On/Off (Toggle SFX On/Off)
Barre espace	Centrer sur la dernière transmission (Center on Last Transmission)
<	Dernière transmission (Last Transmission)
>	Prochaine transmission (Next Transmission)
Ctrl+"Numéro 0 à 9"	Sauvegarder groupe "Numéro 0 à 9" (Assign Group Numéro 0 à 9)
Numéro 0 à 9	Sélectionner groupe "Numéro 0 à 9" (Select Assigned Group)
Numéro 0 à 9 une seconde fois	Centrer sur groupe "Numéro 0 à 9" (Center on Assigned Group)
Alt+ sélection d'unité	Sélectionne groupe entier auquel appartient l'unité. (Recall Group)
Maj+ Ordre	Configurer repère (d'itinéraire) (Set Waypoint)
Ctrl-C	Centrer sur l'unité sélectionnée (Center on Selected Unit)
Alt-C	Centrer sur l'unité sélectionnée
Tab	Cacher/Montrer terrain sur la carte stratégique (Hide/Reveal Terrain in Minimap)
Maj+Tab	Changer les couleurs des adversaires sur la carte stratégique (Toggle Diplomacy Colours in Minimap)
	Vert : Vos troupes (Green: Your Troops)
	Jaune : Troupes alliées (Yellow: Allied Troops)
	Rouge : Troupes ennemies (Red: Enemy Troops)
Entrée	Envoyer message (Send Message)
Maj+Entrée	Envoyer message à tous (Send Message to All)
Ctrl+Entrée	Envoyer message aux alliés (Send Message to Allies)
Maj+ sélection d'unité	Ajouter/Oter l'unité de la sélection actuelle (Selects all units of that type on the Main Screen)

RESSOURCES

Afin de construire votre armée, il vous faut amasser des matières premières nécessaires au développement et à la construction de vos machines de guerre. Il y a deux types de ressources : vous avez besoin des deux pour construire une armée complète.

GISEMENTS DE MINERAIS

Les planètes de la ceinture galactique sont souvent parsemées de gisements de minéraux précieux cristallisés. Ces minéraux peuvent être fondus et utilisés pour fabriquer les coques de vaisseaux spatiaux, de divers véhicules ou les squelettes des armures personnelles. Même les Zergs ont besoin de minéraux pour renforcer leurs carapaces et développer une ossature et une mâchoire solides. Il faut un certain temps pour récolter des minéraux cristallisés, et seuls les VCS, les Drones et les Sondes ont l'équipement nécessaire pour arracher des bouts de minerai et les rapporter dans le bâtiment adéquat.



GEYSERS DE GAZ VESPENE

Le gaz Vespene a un potentiel énergétique hors du commun ; c'est pourquoi il est très recherché comme carburant de moteurs perfectionnés et de réacteurs énergétiques. Les Zergs se sont adaptés de telle façon qu'ils peuvent se nourrir de gaz Vespene brut pour assurer la bonne marche de leurs métabolismes suractivés. Même les Protoss ont besoin de gaz Vespene comme catalyseur de leurs machines psioniques. Des geysers de ce précieux gaz vert se trouvent sur de nombreuses planètes de la ceinture galactique, et plusieurs stations spatiales ont été construites sur des ceintures d'astéroïdes riches en gaz Vespene. Des raffineries de différentes sortes doivent être bâties sur un geyser actif afin de transformer et de conditionner le gaz en fonction de l'utilisation faite par chaque espèce. Bien qu'un geyser contienne une quantité infinie de gaz, il s'écroule au bout d'un certain temps et seules de petites quantités de Vespene subsistent, qui peuvent encore être raffinées. Les commandants seraient bien avisés de chercher en permanence de nouveaux geysers afin de garantir un flux continu de Vespene pour assurer l'entretien de leurs armées.



L'ÉDITEUR DE CAMPAGNE

L'éditeur de campagne de Starcraft permet la création illimitée de campagnes pour jouer à Starcraft. Ces campagnes peuvent être conçues pour des parties en solo ou en multijoueur et peuvent comprendre plusieurs cartes, des briefings de mission, des conditions spécifiques à chaque carte et des attributs spéciaux pour les unités. Les fichiers de l'éditeur de campagne sont automatiquement transférés vers les autres joueurs lors de parties en multijoueur, ceci pour assurer la flexibilité et la facilité d'emploi de l'éditeur. De cette façon, il est simple et rapide de lancer un scénario édité en mode multijoueur.

L'éditeur de campagne offre la puissance d'un langage de programmation sophistiqué dans le cadre d'une interface simple, qui peut être rapidement maîtrisée. Des boutons de macro permettent de remplacer de longues et fastidieuses lignes de programmations : tant les novices que les vétérans pourront donc créer des mondes riches en détails dans lesquels ils pourront jouer.

Pour obtenir des informations détaillées sur l'éditeur de campagne de Starcraft, et des conseils sur la création de cartes et de missions, veuillez vous référer au fichier d'aide très complet qui se trouve sur le CD de Starcraft.

Caractéristiques de l'éditeur :

- Langage macro puissant qui vous permet de créer des liens originaux de cause et conséquence durant vos campagnes.
- Possibilité de créer des cartes dont la taille peut varier de 64x64 à 256x256. Vous pouvez aussi opter pour des cartes rectangulaires de formats variés tels 256x64 ou 96x128.
- Accès illimité à toutes les unités et bâtiments du jeu, y compris les héros de chaque espèce.
- Possibilité de configurer des " forces " dans lesquelles les joueurs poursuivent un même but ou ont des conditions de victoire spécifiques.
- Des zones peuvent être définies et nommées, afin de spécifier des actions qui se produisent sur des points particuliers de la carte.

TERRON



STARCRAFT

HISTOIRE DES TERRANS LE DÉCLIN DE LA CIVILISATION OCCIDENTALE

Bien que la technologie et la culture mondiale aient progressé rapidement durant le vingtième siècle, leurs avancées ne sont rien en comparaison des pas de géants accomplis de plus en plus rapidement par la suite. Vers la fin du vingt-et-unième siècle, l'humanité avait expérimenté des bouleversements audacieux et sans précédents à travers le monde. Des technologies radicalement nouvelles ne cessaient d'émerger, offrant un accès accru à des ordinateurs sophistiqués et à des bases d'information gigantesques, mêmes pour les dernières d'entre les nations. A la suite de l'élimination de l'idéologie communiste dans les pays de l'est, les armes nucléaires abondèrent rapidement sur les marchés parallèles. La structure de pouvoir international, liée auparavant à la supériorité capitaliste et militaire, s'écroula lorsque des nations du Tiers-Monde acquirent une puissance suffisante pour défier le pouvoir économique et militaire des superpuissances.

Lorsque l'opinion mondiale prit conscience des conséquences des sciences cybernétiques, du clonage et des manipulations génétiques, des militants humanistes et des groupes religieux s'en prirent aux droits des multinationales privées, qui tiraient profit de l'expérimentation génétique. Des centaines de millions de personnes furent dotées d'implants cybernétiques tandis que d'autres commençaient à manifester de légères mutations physiques qui allaient de l'optimisation de leurs cinq sens au développement de la télépathie. Ces changements spectaculaires dans le patrimoine génétique humain causèrent une panique générale chez les factions fondamentalement humanistes.

La technologie continua à évoluer et à se répandre, alors que la population augmentait rapidement. A la fin du vingtième siècle, on comptait déjà plus de six milliards d'individus sur la Terre. Trois cents ans plus tard, on estimait cette population à vingt-trois milliards. La pollution et la raréfaction des ressources naturelles et de l'énergie bon marché firent beaucoup pour rendre la situation explosive, alors que les chefs d'état cherchaient sans succès le moyen d'enrayer l'augmentation de leur population. Alors que la surpopulation et les altérations génétiques se propageaient dans tous les coins du globe, le sentiment que la Terre allait à sa perte se répandit dans la population. Parallèlement, des foyers de tensions émergeaient partout, concernant essentiellement l'utilisation et la valorisation économique de la cybernétique et des mutations génétiques ; de nombreux systèmes économiques fondamentaux se replièrent sur eux-mêmes et disparurent. Des actes horribles de terrorisme et des éruptions de violence marquèrent les affrontements entre le secteur économique et les factions humanistes, ce qui engendra une répression policière dans le monde entier. La couverture irresponsable par les médias de cette répression atroce finit par faire éclater le chaos civil latent dans la plupart des grandes nations. A la fin, l'équilibre précaire entre les puissances mondiales disparut au profit d'un anarchisme généralisé.

L'ORDRE NOUVEAU

Le 22 novembre 2229 naquit la Ligue des Puissances Unies. La LPU devait devenir le dernier avatar de la vision d'un monde unifié dirigé par l'ONU, depuis longtemps disparue. Cet ordre nouveau unifia et prit le contrôle de près de 93% de la population mondiale,

échouant seulement à pacifier quelques états sud-américains instables. La LPU fut fondée sur un socialisme "éclairé", mais recourut souvent à des actions policières violentes, d'inspiration fasciste, pour maintenir l'ordre public. Lors de son activité qui dura près de quatre-vingts ans, la LPU établit un calendrier strict afin de tendre vers l'unification définitive de toutes les cultures. La LPU s'efforça d'éradiquer les derniers vestiges des séparatismes raciaux et les Commissions d'Uniformisation interdirent la plupart des vieilles religions. On décida que l'anglais serait la langue officielle en remplacement de nombreuses vieilles langues qui furent interdites dans leur pays d'origine.

Bien que les religions furent interdites par la LPU, l'organisation encouragea une foi zélée en la supposée "Divinité de l'humanité". Ce dogme quasi-religieux exigeait l'interdiction immédiate de tous les implants non vitaux et de toutes les altérations du patrimoine génétique humain considéré comme pur. Les tenants de la ligne dure de la LPU et les exégètes édictèrent que toute altération génétique, tout usage de la technologie cybernétique, ainsi que toute consommation de drogue psycho-active, conduiraient à la dégénérescence de l'espèce humaine. Les chefs de la LPU mirent au point un plan audacieux dont le but était d'assurer la pérennité de l'espèce, en dépit des tentations corruptrices des technologies radicales.

LA GRANDE PURIFICATION

A la manière des Inquisitions sanguinaires qui avaient ravagé l'Europe huit cents ans plus tôt, la LPU lança un des plus durs programmes jamais conçus par l'esprit humain : le Projet Purification. Ce génocide érigé en croisade fut la solution finale choisie par la LPU afin de débarrasser l'humanité de ses dégénérescences. Les troupes de la LPU envahirent chaque nation, s'emparant des dissidents, pirates informatiques, monstres technologiques à demi-synthétiques, améliorés cybernétiquement, et enfin des criminels de toutes sortes. Ce massacre à l'échelle mondiale provoqua l'élimination de 400 000 000 de personnes. Les médias mondiaux, à la botte de

la LPU, minimisèrent cette violence terrible et maintinrent la population du globe dans l'ignorance des atrocités commises.

En dépit de ces actes abominables, la LPU réussit à relancer la recherche fondamentale dans de nombreux domaines. Des champs entiers de recherche, délaissés depuis des décennies, furent ouverts sous le contrôle strict de la LPU. Les programmes d'exploration spatiale du milieu du vingtième siècle, abandonnés par les russes et les américains en raison des coupes budgétaires et du sabotage politique, ouvrirent une nouvelle ère d'exploration pour l'humanité. L'hibernation cryogénique allée à des technologies de moteurs d'hyperespace, permit les voyages interstellaires. En quarante ans, la LPU fonda des colonies sur la lune ainsi que sur la majorité du système solaire terrien.

Durant cette période, un jeune et brillant chercheur, du nom de Doran Routhe, se mit en tête de prendre le contrôle de la LPU. Manquant d'intérêt pour le vulgaire Projet Purification, Routhe était obsédé par l'idée de coloniser des mondes extérieurs. Routhe fut convaincu que la découverte de nouveaux minerais et de sources d'énergie alternatives sur ces mondes lointains, ferait de lui l'un des hommes les plus influents sur Terre. Par le biais de ses relations politiques et de sa fortune personnelle, Routhe put s'emparer de milliers de citoyens de la LPU, afin d'en faire les premiers cobayes de ses projets d'avenir.

Les prisonniers, condamnés à mort au nom du Projet Purification, furent emmenés dans les laboratoires privés de Routhe. Dans l'idée d'envoyer ces prisonniers coloniser les mondes extérieurs, Routhe ordonna à ses scientifiques de préparer 56 000 personnes pour une hibernation cryogénique de longue durée. Afin de cataloguer toutes les mutations et améliorations cybernétiques de ces prisonniers, Routhe mit toutes ces informations sur un superordinateur révolutionnaire. Ce Système d'Analyse des Logistiques de Téléempathie Artificielle (ATLAS dans la langue officielle) traita toutes les informations génétiques et put prédire quels prisonniers devaient survivre aux épreuves terribles qui les attendaient. Seuls 40 000 prisonniers furent considérés viables. Ces

40 000 individus furent alors embarqués dans de gigantesques supertransporteurs entièrement automatisés, conçus pour de longs voyages dans l'espace. Tandis que les prisonniers étaient préparés au " sommeil froid " cryogénique, les vaisseaux furent chargés d'un ravitaillement suffisant, de rations et de matériel, qui devaient les aider à s'installer lorsqu'ils auraient atteint les destinations prévues. L'ordinateur de navigation fut alors programmé pour les conduire sur la planète Gantris VI. Tout semblait parfaitement préparé mais même Routhe n'aurait pu imaginer que les prisonniers allaient vers une mort presque certaine dans la ceinture galactique.

LES EXILÉS ET LE LONG SOMMEIL

L'ATLAS fut installé sur le premier des supertransporteurs, le Nagglfar. Trois autres transporteurs (l'Argo, le Sarengo et le Reagan) furent programmés pour suivre le Nagglfar, lorsque celui-ci fut lancé dans le vide spatial en direction de Gantris VI. Programmé à l'origine pour durer un an, leur voyage tourna au cauchemar. A un certain moment, le système de navigation tomba en panne, effaçant non seulement les coordonnées de Gantris VI mais également celles de la Terre. Les quatre vaisseaux, leurs infortunés voyageurs en stase, poursuivirent aveuglément leur course dans l'hyperespace pendant presque trente ans.

Durant ce voyage, que les générations à venir appelleraient " Le Long Sommeil ", ATLAS continua à veiller sur les humains plongés en stase cryogénique. Lors de ses évaluations des nombreuses mutations et améliorations trouvées dans le patrimoine génétique des prisonniers, ATLAS découvrit une variété mutagénique dans l'ADN de certains. Cette mutation, qui ne se retrouvait que chez un pour cent des sujets, augmentait le potentiel psionique latent du cerveau humain. En poursuivant ses calculs, ATLAS réalisa que, si les prisonniers survivaient dans leur nouvel environnement, beaucoup bénéficieraient de cette mutation psionique en l'espace de quelques générations. Ces découvertes furent enregistrées et envoyées vers la Terre,

directement dans les fichiers de Doran Routhe. Finalement, les moteurs des quatre supertransporteurs atteignirent un point de fusion critique. Après vingt-huit ans de voyage en hyperespace, les immenses vaisseaux émergèrent dans l'espace réel près d'un système solaire habitable. A quelques 60 000 années-lumière de la Terre, leurs moteurs détruits, et leur batteries de maintien en survie presque déchargées, les vaisseaux procédèrent aux manœuvres d'urgence et se dirigèrent vers les mondes habitables les plus proches.

Le Reagan et le Sarengo s'écrasèrent sur un monde qui reçut le nom d'Umoja. Le Sarengo, dont la plupart des systèmes étaient définitivement tombés en panne lors de la descente atmosphérique, s'écrasa en tuant ses huit mille passagers. Le Reagan eut plus de chance ; il put contrôler sa descente et atterrir sans problème. Une fois le vaisseau posé, les chambres de " sommeil froid " furent désactivées et les passagers survivants s'éveillèrent peu à peu. Ceux-ci, essayant de comprendre où ils étaient et combien de temps ils avaient " dormi ", découvrirent que le système ATLAS avait d'une façon ou d'une autre, effacé tout enregistrement de leur voyage des banques de leurs ordinateurs.

L'Argo atterrit sur le monde rouge de Moria. Ses passagers eurent la même surprise que ceux du Reagan, puisque toute information quant à leur état actuel, avait été effacée. Seuls les passagers du Nagglfar purent accéder aux ordinateurs de bord et se faire une idée de leur calvaire. Ils interrogèrent ATLAS directement et virent leurs craintes de ne jamais revoir la Terre confirmées : bien qu'ils aient atterri sur la planète tempérée de Tarsonis, le Nagglfar était trop endommagé pour pouvoir être réparé. Les exilés survivants, répartis sur trois mondes, commencèrent à démonter les épaves de leurs vaisseaux, afin de construire des abris dans leur nouvel environnement.



LA CONFÉDÉRATION ET LE NOUVEAU MONDE

Les habitants de chaque planète firent tout pour survivre dans ce qu'ils appelèrent le Nouveau Monde. Ignorants du sort des autres vaisseaux, ces Terrans errants se contentèrent des maigres ressources qu'ils purent trouver. Ayant perdu tout moyen de communication interplanétaire lors de la récupération des matériaux de leurs vaisseaux respectifs, les Terrans vécurent isolés pendant des décennies. En un temps relativement court, les trois groupes isolés de Terrans fondèrent des colonies-sœurs sur leurs mondes respectifs, et bien qu'il fallut soixante ans pour que les trois colonies entrent en contact via le voyage interplanétaire, chacune devint prospère et forma une communauté autosuffisante. Tarsonis, la plus grande et plus avancée technologiquement des trois colonies, développa très vite une seconde génération de moteurs spatiaux. Leurs vaisseaux purent alors explorer les myriades de planètes désertes des systèmes solaires avoisinants ; et c'est ainsi qu'ils finirent par retrouver les autres survivants du " Long Sommeil ".

Lorsqu'elles furent rassemblées, les trois colonies établirent des traités de commerce et l'économie se développa. Bien que Tarsonis poussa Umoja et Moria à rejoindre un gouvernement unifié, les deux colonies s'obstinèrent à refuser. Les flottes de Tarsonis continuèrent d'explorer l'espace Terran, qui devint ce que l'on appelle aujourd'hui le secteur Koprulu.

Tarsonis établit de prospères colonies sur sept autres mondes du système, ce qui lui permit de renforcer rapidement sa puissance militaire. Un nouveau gouvernement, baptisé la confédération Terran, fut fondé par les colonies de Tarsonis. La colonie de Moria, qui avait tiré profit des larges ressources minières de son secteur, commença à craindre que cette nouvelle confédération n'essaie d'imposer l'idée d'une régulation de leurs opérations lucratives. Ainsi fut formé le Combinat Kel-Morian : un partenariat industriel secret qui devait apporter assistance militaire à toute Guilde de mineurs opprimée par la politique de la Confédération. La tension monta entre la

Confédération et le Combinat jusqu'à l'éclatement des Conflits des Guildes Terrans.

Les Guerres des Guildes durèrent presque quatre ans, jusqu'à ce que la Confédération signe la paix avec le Combinat. Bien que le Combinat conserva son autonomie, la quasi-totalité des Guildes de Mineurs fut avalée par les holdings de la Confédération. La colonie d'Umoja, à la vue de ce dont était capable la Confédération, fonda le Protectorat d'Umoja ; une milice nationalisée qui devait assurer l'indépendance d'Umoja contre la tyrannie de la Confédération. En fin de compte, la Guerre des Guildes donna à la Confédération un rôle préminent dans la structure du pouvoir Terran.

La puissance de la Confédération continua à augmenter avec les années, grâce à ses " Prospecteurs " qui revendiquèrent en son nom la propriété d'un grand nombre de mondes dans le cadre d'une politique radicalement expansionniste. Des groupes de pirates et des milices commencèrent à faire leur apparition alors que les polices de la Confédération continuèrent d'abuser de leur pouvoir au détriment des citoyens. La révolte de Korhal reste un des exemples les plus célèbres de révolte contre la Confédération.

LA RÉVOLTE DE KORHAL

Korhal était l'un des mondes de base de la Confédération, et avait été colonisé à l'origine par les Tarsoniens. Monde de richesses et de culture, Korhal contribua beaucoup aux progrès technologiques et militaires de la Confédération. Bien que celle-ci profitait de la productivité ininterrompue de Korhal, les citoyens de cette colonie avaient du mal à supporter les sénateurs souvent corrompus de la Confédération. Dans une tentative pour retrouver leur indépendance, les citoyens de Korhal déclenchèrent de nombreuses émeutes contre la garnison de la Confédération. Les confédérés répondirent aussitôt en instaurant la loi martiale sur Korhal. Ceci ne fit qu'aggraver l'agitation des citoyens, et rendre plus tangible le chaos civil latent. Les Confédérés croyaient que si leur colonie la plus précieuse et la plus choyée pouvait se retourner contre eux, l'exemple pourrait se répandre dans leurs autres

colonies. Il fut décidé qu'il serait mis fin à cette crise par tous les moyens. Mater cette révolte serait la preuve de la puissance de la Confédération.

Un sénateur Korhalien dynamique, du nom de Angus Mensk, prit sur lui de formaliser les sentiments de ses concitoyens. Leur volonté de liberté éclata au grand jour lorsqu'il déclara la guerre à la Confédération. Jouant de la versatilité et de l'enthousiasme patriotique du peuple de Korhal, le sénateur parvint à s'emparer de tous les postes avancés confédérés. En déclarant nulle l'appartenance de Korhal à la Confédération, Mengsk réussit à s'attirer le respect et l'admiration de la plupart des colonies en lutte.

Les confédérés, cherchant à contenir la crise, retirèrent leurs forces de Korhal et leurs vaisseaux du ciel de cette planète. Mengsk et les autres chefs de la révolte, croyant qu'ils avaient gagné leur indépendance, célébrèrent leur victoire sur la Confédération. Les confédérés, comprenant que la perte de Korhal était désastreuse pour leur mainmise sur les autres colonies, planifièrent de reprendre la planète par des moyens plus subtils.

Les confédérés envoyèrent sur Korhal trois de leurs assassins les plus redoutables, connus seulement comme Fantômes, pour éliminer Mengsk et ceux qui le soutenaient. Le corps décapité du Sénateur, allongé près de ceux de sa femme et de sa petite fille, furent retrouvés le lendemain sur le balcon privé de son quartier général fortifié. La tête de Mengsk ne fut jamais retrouvée. Bien que l'assassinat affaiblit la révolte de Korhal, il déclencha le feu sur lequel se forgerait plus tard l'ennemi le plus puissant que la Confédération ait eu à affronter.

Arcturus Mengsk, un " Prospecteur " confirmé de la Confédération et un homme d'affaires, ne prit pas bien la mort de sa famille. Ayant été " Prospecteur " pendant de longues années, Arcturus connaissait la cruauté sans limite dont la Confédération pouvait faire preuve pour arriver à ses fins. Il ne prêtait pas grand intérêt à la politique à grande échelle, et fut même inquiet, voire embarrassé, des actes de ce père lointain sur Korhal. Il n'avait pourtant pas imaginé que sa famille put être assassinée, juste

pour l'exemple. Leurs morts déclenchèrent quelque chose à l'intérieur du jeune Arcturus, le menant à abandonner un futur prometteur au profit de la recherche d'une vengeance solitaire.

Ralliant les différents groupes qui avaient soutenu son père contre la Confédération, Arcturus parvint à former une armée, relativement nombreuse mais hétéroclite. Les supporters de Mengsk frappèrent avec audace différentes bases et installations confédérées, coûtant à la Confédération des milliards de crédits en hommes et en matériel. Au vu des rumeurs persistantes d'une alliance entre le groupe mené par Mengsk et le Protectorat d'Umoja, la Confédération décida de mettre un terme définitif à ce conflit. Une salve d'un millier de missiles nucléaires de classe Apocalypse fut tirée contre Korhal depuis la capitale confédérée de Tarsonis. Plus de 4 000 000 de personnes moururent lors de cet assaut sauvage. En un instant, la colonie prospère fut réduite à une sphère carbonisée, vitrifiée de couleur noire.

La nouvelle de l'holocauste atteint Mengsk dans une base secrète située aux frontières du Protectorat d'Umoja. Dépourvu de tout sauf de l'esprit de vengeance, Arcturus et ceux qui l'entouraient en ce triste jour, prêtèrent le serment sacré de briser la Confédération à tout prix. Se nommant eux-mêmes les Fils de Korhal, Arcturus et son équipe de renégats se firent rapidement une belle réputation, en devenant les fugitifs les plus recherchés du Secteur. En frappant silencieusement et discrètement, les Fils de Korhal infligèrent de nombreuses défaites à la Confédération. Mais pour chaque victoire qu'ils obtinrent au nom de la justice, Arcturus fut présenté comme un fou et un terroriste par les médias contrôlés par la Confédération. La plupart des colonies refusèrent d'abriter ou de prêter assistance à ce groupe de hors-la-loi. Cependant, en dépit de l'adversité et de l'opinion publique, Mengsk n'abdiqua jamais dans son combat contre la Confédération. Les Fils de Korhal continuèrent à échapper aux agences policières confédérées, tout en continuant leur combat pour la libération du secteur.



LA GUERRE

Les diverses puissances coloniales et les milices pirates continuèrent à affronter les forces confédérées. En dépit de leurs luttes intestines, les Terrans continuèrent de renforcer et d'étendre leur occupation du secteur Koprulu. Ces petites querelles devaient rapidement cesser puisque les Terrans se retrouvèrent mêlés à des combats épiques qui les dépassaient.

Sans avertissement, une flotte de cinquante vaisseaux aliens s'abattit du ciel sur la colonie confédérée de Chau Sara. Les gigantesques vaisseaux ouvrirent le feu sur la colonie qui ne se doutait de rien, jusqu'à la destruction totale de toute forme de vie Terran. Cette attaque sans précédent prit les forces confédérées par surprise, laissant les flottes Terrans désemparées. Bien que les Terrans du secteur n'aient jamais rencontré d'espèces aliens, ils se ruèrent pour tenter de se défendre contre leurs nouveaux et mystérieux ennemis.

La Confédération lança une contre-attaque maladroite contre la flotte alien alors que celle-ci se dirigeait vers une seconde planète Terran : Mar Sara. La flotte alien, s'identifiant comme Protoss, se retira soudainement en épargnant la colonie. Peu de temps après, une nouvelle présence alien fut détectée aux alentours de Mar Sara. Ces nouveaux envahisseurs, qui ressemblaient à des insectes, étaient très différents des Protoss, qui avaient mené la première attaque.

Aucune agence Terran ne put expliquer l'apparition non pas d'une présence alien, mais de deux races à l'intérieur des colonies. Terrassés par leur paranoïa collective, et gênés par leurs querelles internes, les infortunées factions Terrans ne purent qu'observer l'invasion toujours plus importante des aliens, qui s'approchaient du cœur du secteur Terran déjà dévasté par les guerres.



APERÇU DES ESPECES TERRANS

Obligés de s'adapter aux rudes conditions de vie des mondes de la ceinture galactique, les Terrans sont devenus des experts dans l'art de la survie. Ne possédant ni les technologies avancées des Protoss ni les avantages naturels des Zergs, l'armée Terran est composée d'unités très variées. Les Terrans, qu'il s'agisse de l'efficace Marine ou du surentraîné Pilote d'Ombre, sont particulièrement tenaces et ne reculeront que contraints et forcés.

Malgré tous les revers dont a été victime cette jeune espèce, les Terrans ont réussi à s'étendre sur de nombreux mondes, et ils sont certains de pouvoir faire face à n'importe quelle crise.

Bâtiments Mobiles

La clé de la survie Terran, c'est la souplesse. Leurs principaux bâtiments sont équipés de systèmes de propulsion internes qui leur permettent de voler à basse altitude et donc de se réorganiser. Evidemment, un bâtiment en train de voler ne peut remplir ses fonctions normales. De la même façon, les bâtiments auxiliaires ou les modules qui ont été ajoutés à un bâtiment sont laissés en arrière et arrêtent de fonctionner. Dès que le bâtiment principal se pose, il recommence à fonctionner normalement. Le nomadisme des Terrans leur permet ainsi de changer de zone de ressources lorsque cela s'avère nécessaire, mais également de se désengager en cas d'attaque. Enfin, si un bâtiment principal atterrit à côté d'un module abandonné correspondant, il peut l'utiliser même s'il a été construit par une faction Terran adverse.

Dégâts Critiques aux Bâtiments

Le principal désavantage de ces technologies modulaires et souvent improvisées, c'est que les bâtiments Terrans sont particulièrement fragiles.

Des réservoirs de Vespene fissurés et une saute d'énergie peuvent suffire à faire exploser un bâtiment endommagé, même s'il n'est plus attaqué. Tout bâtiment Terran lourdement endommagé tombe dans la "zone rouge", la barre d'état du bâtiment devenant rouge. Il faut alors réparer au plus vite ce bâtiment (retour au jaune ou au vert), car il continuera sinon de se délabrer seul.

Soutien

A l'exception des modules auxiliaires, tous les bâtiments Terrans intègrent leurs propres générateurs et ne nécessitent pas d'énergie ou de ressources supplémentaires pour fonctionner une fois construits. Les modules étant alimentés par le bâtiment principal dont ils dépendent, ils cessent de fonctionner si ce dernier est détruit ou déconnecté.

Les troupes Terrans ont pour leur part un constant besoin de ravitaillement en nourriture, en carburant et en pièces détachées qui leur sont fournis par les Dépôts de Ravitaillement. Le niveau de ravitaillement actuellement disponible est indiqué dans le coin supérieur droit de l'écran principal. Si vous sélectionnez un dépôt, vous aurez un plus ample aperçu de ses statistiques de ravitaillement. Si vous ne disposez pas de suffisamment de dépôts de ravitaillement pour soutenir vos forces, l'entraînement ou la fabrication de nouvelles unités seront arrêtés le temps que de nouveaux dépôts soient construits.

UNITES TERRANS

MARINE

Rôle : Fantassin

Armement : Armure de Combat CMC-300/400
Fusil Gauss C-14 de 8mm "Empaleur".

Les Marines forment la première ligne de défense de la plupart des colonies Terrans. La majorité d'entre eux sont d'anciens criminels ou des rebelles qui sont passés par la Resocialisation Neurale obligatoire. Libérés de leurs idéologies ou de leurs liens passés, ces hommes et ces femmes sont désormais prêts à mourir pour défendre les intérêts de la Confédération.

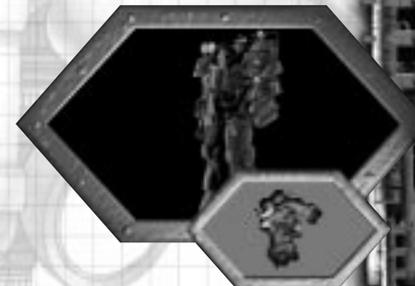
Les Armures de Combat portées par les Marines Confédérés sont efficaces contre la plupart des armes légères et sont authentifiées NBC (Nucléaire/Bactériologique/Chimique). Elles permettent également d'opérer dans l'espace et en environnement hostile. Le fusil Gauss "Empaleur" tire des munitions blindées de 8mm supersoniques. Pour préserver les munitions et réduire l'utilisation d'énergie, ce fusil est doté d'un régulateur de tir permettant des tirs contrôlés de courtes rafales.

FLAMMEUR (FIREBAT)

Rôle : Troupe d'Assaut

Armement : Armure de Combat Lourde CMC-660
Lance-flammes Plasma Perdition

Tout comme les Marines, les Flammeurs sont généralement des "personnes ayant des difficultés d'adaptation" qui ont été Resocialisées par le gouvernement Confédéré. Dotés de puissants lance-flammes, ils servent de troupes d'assaut dans la plupart des milices Terrans. Bien que d'une portée limitée, les lance-flammes font des dégâts considérables. Les armures de combat des Flammeurs les protègent contre les flammes et la chaleur, mais sont plus lourdes que les armures des Marines.





Stimulants (StimPack)

Les toutes dernières versions des Armures de Combat des Marines et des Flammeurs sont dotées d'un système interne capable de relâcher instantanément dans le sang des soldats un puissant cocktail d'adrénaline de synthèse, d'endorphine et d'un amplificateur d'agression psychotrope.

Lorsqu'ils sont utilisés, les Stimulants rendent les soldats plus rapides et plus efficaces. Il peut en résulter quelques dommages externes.

Les effets secondaires tels qu'insomnie, perte de poids, tremblements, crises de panique, hypotension et hypertension, hallucinations paranoïaques, hémorragies internes, détérioration cérébrale, ont tous été déclarés satisfaisants et bien en-dessous des marges de sécurité Confédérées.

FANTÔME (GHOST)

Rôle : Espionnage / Agent de Renseignement

Armement : Combinaison Environnement Hostile
Fusil C-10 Canister de 25mm
Camoufleur Personnel

Les Fantômes sont un des plus beaux exemples de l'évolution humaine et du conditionnement physique. Les enfants nés avec un potentiel psionique sont isolés de leur famille par le gouvernement Confédéré, qui les entraîne à canaliser leurs énergies psioniques afin d'augmenter leur force physique et leur endurance. Par mesure de précaution, des Amortisseurs Psychiques sont implantés dans la boîte crânienne de tous les fantômes.

Camouflage (Cloak)

La plus fabuleuse des capacités de ces agents est de pouvoir se dissimuler et d'être indétectables par l'ennemi. Cette "invisibilité" est ce qui a valu leur nom aux Fantômes.

Les plus anciennes combinaisons de Fantômes peuvent ne pas encore être équipées de Camoufleur Personnel. Il est alors possible de les en équiper sur le terrain.

Verrou (Lockdown)

Le C-10 Canister tire normalement des munitions explosives, mais il peut être chargé de cartouches de type Verrou, spécialement conçues pour mettre momentanément hors d'état les unités mécaniques qui se trouvent dans le souffle de l'explosion. Les cartouches Verrou doivent être chargées d'énergie avant utilisation.

Attaque Nucléaire (Nuclear Strike)

L'une des principales missions des Fantômes consiste à repérer les unités et bâtiments ennemis susceptibles de subir une attaque nucléaire tactique. En utilisant un laser haute fréquence, les Fantômes peuvent diriger des missiles amis avec une précision chirurgicale.

VAUTOUR (VULTURE)

Rôle : Reconnaissance

Armement : Grenades Antipersonnelles
Mines Araignées (Optionnelles)

Les Vautours sont des motos de reconnaissance dotées d'un moteur antigrav. Elles sont principalement conçues pour effectuer des reconnaissances dans les déserts entourant les colonies Terrans, et donc pour être rapides et fiables. La technologie antigrav utilisée sur les Vautours leur permet de survoler tous les types de terrains sans ralentir.

Elles ne sont pas prévues pour les combats rangés, mais peuvent parfaitement servir de tirailleurs avancés. Les lance-grenades dont elles sont dotées sont très efficaces contre les cibles peu blindées.

Mines Araignées (Spider Mines)

Les systèmes de déploiement de mines Araignées ne sont pas encore montés en série sur les Vautours, mais ils sont très populaires dans les mondes frontaliers. Les Mines Araignées peuvent être utilisées pour protéger des réserves de ressources ou des positions stratégiques. Ces petites mines s'enfoncent dans le sol et attendent que l'ennemi s'approche. Une fois activées, elles s'arment automatiquement et se précipitent vers leurs cibles.





GOLIATH

Rôle : Véhicule Blindé d'Assaut

Armement : Canons Jumelés de 30mm
Missiles Sol-Air Hellfire

Les Goliaths, fabriqués par LarsCorp Technologies, ont été développés à l'origine par la Kel-Morian. Des Saboteurs de la Corporation s'emparèrent des plans et les vendirent aux Confédérés.

Capable de se déplacer en tout-terrain et doté d'un système d'armes lourdes contrôlé par ordinateur, le Goliath peut fournir un appui sol aussi bien que de plate-forme de DCA. Il est armé de canons de 30mm à affûts lisses et de missiles AA Hellfire à dispersion.

L'utilisation de Goliaths lors des révoltes de mineurs de la Kel-Morian a prouvé à quel point un petit nombre de ces bipèdes mécaniques peut être efficace lors de combats urbains.

CHAR ARCLITE (ARCLITE SIEGE TANK)

Rôle : Artillerie Mobile

Armement : Canons Jumelés de 80mm
Canon Choc de 120mm

Les Chars Arclite sont très lourdement blindés et sont réputés pour leur puissance de feu dévastatrice. Conçus à l'origine comme canons de sécurité de "défense finale", la versatilité du Goliath indiqua à quel point la mobilité était devenue cruciale dans une armée moderne. Dans sa forme finale, le Char Arclite peut fonctionner selon deux modes différents.

Mode Siège (Siege Mode)

La forme principale du Char Arclite est très efficace, mais attaquer une ville ou défendre une base réclame une puissance de feu que mêmes ces monstres ne pouvaient déployer. La solution consistait à fournir un deuxième mode, orienté artillerie, à ce char.

Lorsqu'il est en mode Siège, le Char Arclite ne peut plus se déplacer, mais il peut utiliser son énorme canon Choc.



VCS (SCV)

Rôle : Vaisseau de Construction Spatiale

Armement : Tailleurs Fusion

Le T-280 VCS commença sa carrière lors de la reconstruction des plates-formes orbitales Tarsonniennes. Il devint rapidement le principal outil de travail au sein des colonies de par sa souplesse et sa versatilité. Il est en effet aussi bien capable de construire de nouveaux bâtiments que de transporter des matières premières. Comme il est de plus parfaitement fiable, le VCS est un outil indispensable à la mise en place des camps de Marines ou de bases d'assaut.

Réparation (Repair)

Les VCS sont capables de réparer les bâtiments et les unités mécaniques endommagés. Les réparations peuvent coûter quelques ressources, en fonction de leur importance. Si un VCS est sélectionné, en cliquant avec le bouton droit de la souris (clic-Z sur Macintosh) sur une unité endommagée, vous lui donnez l'ordre de la réparer.

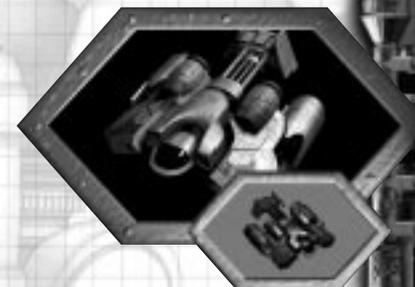


TRANSPORT (DROPSHIP)

Rôle : Transport de Troupes Blindé

Armement : Aucun

Les transports blindés Terrans sont indispensables à la défense des colonies Terrans et sont capables de vol atmosphérique ou spatial. Les pilotes de ces engins sont de véritables casse-cou, et ils ont pour mission d'amener les véhicules et les fantassins Marines en plein cœur des zones de combat. Des expériences tendant à monter des armes sur les transports ont finalement été abandonnées pour conserver de l'espace en soute.



Décharger des Unités (Unloading Units)

Les transports sont capables de déployer très rapidement les unités qu'ils transportent. En cliquant sur le bouton Décharger Tout "(Unloading Units)", l'ensemble des unités transportées sera largué à l'endroit indiqué. Pour décharger une unité spécifique, cliquez sur sa silhouette dans la fenêtre d'information de la console.

**CF/A-17 OMBRE (CF/A-17 WRAITH)**

Rôle : Chasseur de Supériorité Spatiale

Armement : Missiles Air-Air Gemini
Laser à Impulsions 25mm (modèle A-17G uniquement)

Les chasseurs Ombres monoplaces sont assez récents dans l'inventaire des forces spatiales coloniales. Jusqu'à présent, la plupart des batailles spatiales mettaient en scène d'énormes cuirassés spatiaux et les destroyers les accompagnant. Les techniciens de Tarsonis se sont aperçus que de petits chasseurs rapides et manœuvrables pouvaient engendrer de lourds dégâts aux vaisseaux de grande taille tout en évitant les tirs des batteries ennemies. L'Ombre est le plus récent de ces chasseurs de supériorité spatiale, et bien que normalement doté de missiles air-air, les modèles les plus récents sont également dotés d'un laser ventral pour les attaques au sol.

**Champ de Camouflage (Cloaking Field)**

Le tout nouveau CF/A-17G dispose d'un champ de camouflage alimenté par le réacteur. Lorsqu'il est activé, le champ de camouflage rend l'Ombre invisible. Cette caractéristique le rend d'une efficacité redoutable tant en attaque qu'en défense.

**CUIRRASSÉ BEHEMOTH (BEHEMOTH BATTLECRUISER)**

Rôle : Vaisseau de Commandement

Armement : Batteries Laser
Canon Yamato (Disponibilité Restreinte)

Les énormes cuirassés de classe Behemoth sont de véritables forteresses volantes, construites pour maintenir la paix dans le secteur Terran. Dotés de nombreuses batteries laser et d'un épais blindage de NéoAcier, ces vaisseaux sont de loin les plus puissants de la Confédération. De nombreux généraux se servent de ces cuirassés comme de centres de commandement.

**Canon Yamato (Yamato Cannon)**

Les derniers développements technologiques ont permis de mettre au point le canon Yamato, une arme terrifiante qui utilise un champ magnétique intense pour concentrer une explosion nucléaire et la relâcher sous la forme d'un rayon d'énergie. Ce canon réclame une énorme réserve d'énergie pour tirer, mais ses effets sont impressionnants. Les ingénieurs Terrans travaillent actuellement d'arrache-pied pour monter des Yamatos sur tous les Cuirassés de la flotte.

VAISSEAU LABORATOIRE EXPLORATEUR (EXPLORER SCIENCE VESSEL)

Rôle : Station de Recherche Mobile

Armement : Aucun

De nombreuses colonies ont placé des Explorateurs à différents points stratégiques de la galaxie pour étudier des anomalies ou des phénomènes particuliers. Même l'escadron Epsilon du Corps des Marines a déployé des Explorateurs le long des frontières pour les surveiller. Récemment, des forces aliens ont commencé à pénétrer l'espace Colonial, et les Explorateurs et leurs équipages ont été rappelés pour fournir un soutien de guerre électronique. La principale qualité de l'Explorateur est de pouvoir détecter les unités ennemies camouflées. En rajoutant divers équipements aux Explorateur, il est possible de les rendre particulièrement efficaces.

**Matrice Défensive (Defensive Matrix)**

Les scientifiques confédérés travaillent toujours sur des générateurs de champs de force stables et fiables. Tout ce que la recherche préliminaire a permis d'obtenir pour l'instant, c'est une matrice défensive de courte durée mais capable d'absorber d'impressionnantes charges. La matrice défensive peut être créée autour de toute unité qui se trouve dans les environs immédiats d'un Explorateur.

**Onde VDE (Vague de Distorsion Electromagnétique) (EMP Shockwave)**

En générant une onde électromagnétique à basse fréquence, un Explorateur peut désactiver les boucliers et mettre hors d'état les composants électroniques des unités qui ne sont pas trop éloignées de lui. Bien que l'Explorateur lui-même ne soit pas affecté par cette onde, les unités amies qui sont dans le champ électromagnétique créé en subissent les effets.

**Irradier (Irradiate)**

Cela a pour effet de baigner la cible dans une vague de particules radioactives. Le champ radioactif qui entoure l'unité irradiée cause des dommages aux unités qui s'en approchent. Ce champ perd de l'énergie avec le temps, mais pas avant d'avoir causé de considérables dégâts au groupe d'unités visé.



BÂTIMENTS TERRANS



CENTRE DE COMMANDEMENT (Mobile) (COMMAND CENTRE)

Les centres de commandement sont les points de rassemblement de toutes les colonies Terrans. Conçus pour transformer les ressources rapportées par les Prospecteurs confédérés, ils permettent également de construire les VCS. Lourdemment blindés, les Centres de Commandement sont assez lents et particulièrement fragiles lorsqu'ils se déplacent.



STATION COMSAT (MODULE DU CENTRE DE COMMANDEMENT) (COMSAT STATION)

Ce bâtiment auxiliaire améliore les technologies de communication et de recherche des centres de commandement.

- Recherche Scanner (Scanner Sweep). *En lançant une recherche scanner sur une zone, vous serez informé des unités et bâtiments qui s'y trouvent, même ceux qui sont camouflés.*



SILO NUCLÉAIRE (MODULE DU CENTRE DE COMMANDEMENT) (NUCLEAR SILO)

Après l'incident de Korhal, les armes nucléaires stratégiques furent interdites sur les mondes habités. Mais des têtes nucléaires tactiques sont toujours utilisées par les forces confédérées.

- Construire Missile (Build Nuke). *Les silos nucléaires peuvent construire et abriter chacun un missile nucléaire tactique. Pour éviter que le missile ne dérive, il doit être dirigé vers sa cible par un Fantôme.*



DÉPÔT DE RAVITAILLEMENT (SUPPLY DEPOT)

Le dépôt de ravitaillement abrite l'ensemble des outils et accessoires dont ont besoin les colonies Terrans de façon quotidienne. Lorsque les colonies s'agrandissent, il est nécessaire de construire de nouveaux dépôts.



RAFFINERIE VESPENE (VESPENE REFINERY)

Les bruyantes raffineries Vespene permettent d'accélérer le processus d'extraction de gaz Vespene. Une fois construites sur des geysers Vespene, les Raffineries conditionnent automatiquement le gaz pour qu'il soit transportable par les VCS.

BARAQUEMENTS (Mobile) (BARRACKS)

Les Baraquements sont les lieux d'habitation et d'entraînement de toutes les unités d'infanterie Terrans. A l'instar des Centres de Commandement, il s'agit de bâtiments mobiles, capables de se redéployer.



ACADÉMIE (ACADEMY)

Le Corps des Marines Confédéré est toujours à la recherche de nouvelles technologies pour améliorer la qualité de ses troupes. L'Académie est son principal centre de recherches.

- Balles U-238 (U-238 Shells). *Ces balles fabriquées à partir d'uranium 238 permettent au fusil C-14 des Marines de tirer plus loin.*
- Stimulants (StimPack). *Lorsqu'ils sont utilisés, les Stimulants permettent aux Marines d'aller plus vite et d'avoir de meilleurs réflexes. Ils en subissent néanmoins le contre-coup.*



CENTRE TECHNIQUE (Mobile) (ENGINEERING BAY)

Le Centre Technique est vital pour l'amélioration des armes et des armures des unités Terrans au sol. Egalement capable de se déplacer, le Centre Technique est l'un des bâtiments les plus importants d'une colonie Terran.

- Améliorer Armes Infanterie (Upgrade Infantry Weapons). *Cette amélioration rend plus efficaces les armes des Marines, des Flammeurs et des Fantômes.*
- Améliorer Armures Infanterie (Upgrade Infantry Armor). *Cette amélioration rend plus efficaces les armures des Marines, des Flammeurs et des Fantômes.*



USINE (Mobile) (FACTORY)

Il s'agit du centre de production principal de tous les véhicules terrestres Terrans, du Vautour au Char de Siège. Les Usines sont lourdement blindées et capables de se déplacer. Leur apport majeur à l'effort de guerre Terran en fait des cibles privilégiées pour l'ennemi.





ATELIER (Module) (MACHINE SHOP)

Les Usines servent à assembler des pièces, et les Ateliers permettent de développer de nouvelles pièces, de nouvelles technologies ou améliorations pour les unités déjà existantes.

- Moteurs à Ion (Ion Thrusters). *Développés initialement pour le vol atmosphérique, ces moteurs ont été modifiés pour être montés sur les Vautours.*
- Mines Araignées (Spider Mines). *Les Vautours peuvent être équipés de mines sensibles au mouvement. Une fois déployées, elles s'enterrent et attendent leur cible.*
- Technologie Siège (Siege Tech). *Cette technologie permet de transformer les Char Siège Arclite de première génération en batterie statique d'artillerie d'une puissance dévastatrice.*



ARMURERIE (ARMORY)

Les chercheurs Terrans qui sont abrités par l'armurerie passent leur temps à essayer d'améliorer les véhicules et les vaisseaux Terrans.

- Améliorer Armes Véhicules (Upgrade Vehicle Weapons). *Cette amélioration rend les armes des Vautours, Goliaths et Chars Sièges plus efficaces.*
- Améliorer Armures Véhicules (Upgrade Vehicle Plating). *Cette amélioration rend les blindages des Vautours, Goliaths et Chars Sièges plus résistants.*
- Améliorer Armes Vaisseaux (Upgrade Ship Weapons). *Cette amélioration rend les armes montées sur les Ombres et les Cuirassés plus puissantes.*
- Améliorer Armures Vaisseaux (Upgrade Ship Plating). *Cette amélioration rend les blindages des Ombres, des Transports, des Vaisseaux Laboratoires et des Cuirassés plus résistants.*



SPATIOPORT (Mobile) (STARPORT)

Les Spatioports permettent la construction et l'entretien de tous les véhicules spatiaux. A l'instar de tous les principaux bâtiments Terrans, les Spatioports peuvent se déplacer, mais ils sont alors très fragiles.



TOUR DE CONTRÔLE (Module) (CONTROL TOWER)

La Tour de Contrôle permet de coordonner la construction et l'amélioration des vaisseaux Terrans.

- Lasers à Impulsion (Burst Lasers). *Ce système d'armes secondaires est développé pour permettre aux Ombres de lancer des attaques air-sol.*

LABORATOIRE (Mobile) (SCIENCE FACILITY)

Les chercheurs Terrans développent dans les Laboratoires de nouveaux systèmes d'armes pour la Confédération. Certains prétendent qu'ils essaient de copier les technologies Protoss et de combler le gouffre existant entre la science Terran et les connaissances Protoss.

- Matrice Défensive (Defensive Matrix). *Cette technologie permet de créer des champs de force autour des unités entourant les Vaisseaux Laboratoires.*
- Onde VDE (EMP Shockwave). *Les Vaisseaux Laboratoires Terrans disposant de transmetteurs VDE peuvent désactiver les boucliers et l'électronique des vaisseaux se trouvant dans les environs.*
- Irradier (Irradiate). *Les Vaisseaux Laboratoires se sont lancés dans la mise au point de champs de radiations ciblés, qui endommagent toutes les unités qui s'y trouvent.*
- Réacteur Titan (Titan Reactor). *Quand ils sont installés à bord de Vaisseaux Laboratoires, ces énormes réacteurs à fusion permettent d'obtenir un surcroît d'énergie.*



LABO PHYSIQUE (Module) (PHYSICS LAB)

Grâce à ce module doté d'un accélérateur de particules et d'équipements de diagnostic, les chercheurs Terrans ont la possibilité de se lancer dans l'étude de diverses avancées technologiques.

- Champ de Camouflage (Cloaking Field). *Lorsqu'il est activé, le champ de camouflage rend les chasseurs Ombres furtifs.*
- Réacteur Apollo (Apollo Reactor). *Ces réacteurs à uranium enrichi permettent aux Ombres de rester furtifs plus longtemps.*
- Canon Yamato (Yamato Gun). *Ces canons utilisent un champ électromagnétique très puissant pour contrôler l'explosion d'une bombe nucléaire et la canaliser dans un unique rayon d'énergie capable de briser n'importe quelle défense.*
- Réacteur Colossus (Colossus Reactor). *Le surcroît d'énergie fourni par ce type de réacteur permet l'utilisation des Canons Yamato.*





SERVICES SECRETS (Module) (COVERT OPS CENTRE)

Seuls les plus sûrs des officiers et des chercheurs ont accès au module des Services Secrets. C'est là que sont conduites toutes les expériences menées par le Service de Renseignements Confédéré.



- Verrou (Lockdown). *Mises au point pour le fusil C-10 des Fantômes, ces munitions sont capables de rendre temporairement hors service les unités mécaniques.*



- Implants Oculaires (Ocular Implants). *Certains agents ont subi une opération chirurgicale au cours de laquelle leurs yeux ont été remplacés par des implants oculaires qui améliorent leurs capacités de perception.*



- Camouflage Personnel (Personal Cloaking). *Inspiré des mêmes technologies qui permettent de rendre les Ombres furtifs, le camouflage personnel permet aux Fantômes de s'infiltrer absolument partout.*



- Réacteur Moebius (Moebius Reactor). *Cet équipement réservé aux Fantômes est conçu pour fonctionner avec les Verrous et le mode Furtif.*



TOURELLE LANCE-MISSILES (MISSILE TURRET)

Les tourelles lance-missiles sont des bâtiments peu onéreux destinés à protéger une colonie contre les attaques aériennes. Elles peuvent également servir de postes sentinelles, car elles sont dotées de capteurs capables de repérer des unités camouflées.



BUNKER

Conçus pour protéger les troupes des tirs ennemis, les bunkers doivent être construits aux emplacements de défense stratégiques. Les unités à l'abri dans des bunkers peuvent tirer sur les troupes adverses sans craindre d'être touchées par les tirs ennemis.

LES FACTIONS TERRANS

Toutes les factions militaires Terrans utilisent de l'armement produit dans les colonies du secteur de Koprulu. La plupart modifient alors cet armement en fonction de leurs préférences et des missions qui leur sont habituellement assignées. Bien que les chars, vaisseaux ou machines de guerre Terrans aient été développés et fabriqués par des compagnies privées, leurs plans et caractéristiques techniques sont aujourd'hui entre les mains des chercheurs de toutes les factions.

LA CONFÉDÉRATION TERRAN

La Confédération Terran regroupe une douzaine de planètes dans le secteur de Koprulu. Les mondes principaux de la Confédération sont Tarsonis, Tyrador IX, Brontes, Chau Sara et Dylar IV. Les Escadrilles qui protègent ces mondes sont composées de conscrits et d'anciens criminels provenant de tout le secteur. Nombre d'entre eux ont subi le rigoureux processus de Resocialisation Neurale, qui permet de reprogrammer même les criminels les plus endurcis et de les convertir en courageux et loyaux défenseurs de la Confédération.



ESCADRILLE OMEGA "LÉGION DE LA TÊTE DE MORT"

Commandant : Général Gregory Reikson

Désignation : Assaut Lourd

Base d'Opérations : Dylar IV

Couleur : Noir

La Légion de la Tête de Mort est réputée dans toute la confédération pour sa sauvagerie. Il n'y est fait appel qu'en dernier recours, car il est difficile de la contrôler. La légion se compose essentiellement d'anciens criminels resocialisés et prêts à donner leur vie pour la société qui les a sauvés de l'errance.

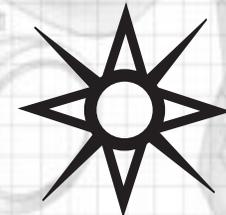
ESCADRILLE NOVA

Commandant : Colonel Jackson Hauler

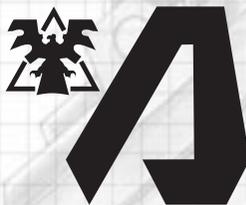
Désignation : Services Spéciaux / Espionnage

Base d'Opérations : Mobile

Couleur : Rouge



On sait peu de choses de cette énigmatique Escadrille. Elle a pour rôle de surveiller les autres escadrilles des forces armées confédérées et de récupérer des informations sur les nombreuses milices pirates. Elle est souvent impliquée dans des conspirations de toute sorte. Peu appréciée des autres escadrilles, la Nova ne reste jamais longtemps au même endroit. L'essentiel de sa tâche consiste cependant à réduire autant que possible la corruption au sein du gouvernement.

ESCADRILLE ALPHA "LES AIGLES DE SANG"**Commandant** : Général Edmund Duke**Désignation** : Assaut Tactique**Base d'Opérations** : Chau Sara**Couleur** : Orange

L'Escadrille Alpha s'enorgueillit d'être "le premier groupe à entrer et le premier groupe à sortir" d'une zone de combat. Sa réputation est construite sur sa capacité à lancer des raids éclairs sur les camps ennemis. Les pertes de l'escadrille Alpha font partie des plus faibles de toutes les forces armées confédérées, principalement grâce à un entraînement très poussé. De toutes les escadrilles, c'est sans doute la plus efficace.

LES MILICES PIRATES

Les Milices Pirates qui opèrent hors de la zone de contrôle Confédérée ravagent les mondes extérieurs et les colonies frontalières. La plupart des groupes Pirates sont en fait des armées puissantes et autonomes qui exploitent elles-mêmes les ressources des mondes du secteur. Les Pirates n'ont aucun respect pour les colonies qu'ils ravagent ou les mondes dont ils volent les ressources. Ils se combattent sans cesse les uns les autres, et s'en prennent également aux forces Confédérées.

LES FILS DE KORHAL**Commandant** : Arcturus Mengsk**Désignation** : Coalition Terroriste Rebelle**Base d'Opérations** : Mobile**Couleur** : Bleu

Un des mondes fondateurs de la Confédération, Korhal, était un foyer d'activisme anti-confédéré. Lorsque des troubles commencèrent à menacer la sécurité des forces Confédérées sur Korhal, la Confédération décida de faire un exemple. Un assaut nucléaire massif décima Korhal, et aucun des autres mondes n'osa plus s'en prendre au gouvernement. Arcturus Mengsk, ancien Prospecteur Confédéré, fonda alors les Fils de Korhal pour mettre un terme aux institutions Confédérées et établir un nouveau système de gouvernement dont tous les Terrans bénéficieraient. Les méthodes et les tactiques de Mengsk sont imprévisibles. Considéré par certains comme un visionnaire et un patriote, Mengsk reste un terroriste pour la Confédération.

LE PROTECTORAT UMOJAN**Commandant** : Ministre Jorgensen**Désignation** : Protectorat Neutre**Base d'Opérations** : Umoja**Couleur** : Aigue Marine

Le peuple d'Umoja a décidé de rester séparé et autonome de la Confédération. Les Umojans se considèrent "éclairés" face aux colonies qui ont accepté le joug fasciste de la Confédération. Ils disposent d'une puissante force militaire, le Protectorat, qui empêche les autres factions de venir s'immiscer dans les affaires d'Umoja. Le Protectorat essaie de négocier une trêve avec les Protoss, espérant que ces derniers pourront lui enseigner les mystères de la vie, de l'univers...

LE COMBINAT KEL-MORIAN**Commandant** : Gen Mah Sakai**Désignation** : Coalition Minière / Groupe Pirate Renégat**Base d'Opérations** : Moria**Couleur** : Vert

Le Combinat Kel-Morian regroupe deux puissantes organisations : la Guilde Kelanis et la Coalition Minière de Moria. Ces deux groupes opposés à la Confédération se sont réunis pour optimiser la récolte de ressources dans le secteur. Il s'agit de la plus importante faction qui ne dépende pas directement de la Confédération et qui opère dans l'espace Terran. Doté d'une armée plus que conséquente, le Combinat se charge d'assurer la protection de ses chantiers. Selon certaines rumeurs, le Combinat fournirait des armes et du carburant aux Confédérés. Le Combinat est si puissant que les Forces Confédérées ont reçu l'ordre de ne pas le poursuivre quelle qu'en soit la raison.





STARCRAFT

HISTOIRE DES ZERGS LA GRANDE EXPÉRIENCE

Pour parfaire sa science de l'évolution proto-génétique, l'ancienne et énigmatique race des Xel'Naga se rendit sur le lointain monde-frontalier d'Aiur. Les immenses jungles d'Aiur avaient en effet donné naissance à la race la plus évoluée que les Xel'Naga aient jamais vue. Pensant pouvoir guider l'évolution de cette race pour l'amener au pinacle de la perfection physique, les Xel'Naga commencèrent leurs expériences proto-génétiques. La race que les Xel'Naga finiraient par appeler les "Protoss" progressa rapidement et acquit, selon ses créateurs, "une pureté de forme particulière". Malheureusement, les Xel'Naga avaient poussé leur expérience trop loin. L'essence et l'intelligence des Protoss se développèrent bien trop rapidement, et ces derniers commencèrent à se rebeller contre leurs créateurs. Cette "ingratitude" poussa les Xel'Naga à conclure que la "pureté de forme" qu'ils avaient cherché à créer avait finalement été souillée par un conflit d'essence. Ils en conclurent que les Protoss étaient en fait "une création ratée". Les Xel'Naga abandonnèrent leurs enfants et repartirent comme ils étaient venus...

LA NAISSANCE DES ZERGS

Voyageant des milliers d'années-lumière vers le centre de la galaxie, les Xel'Naga finirent par s'arrêter sur le monde volcanique de Zerus. Ils comptaient bien poursuivre leur Grande Expérience de l'évolution, mais en se souciant cette fois plus de la "pureté de l'essence" que de celle du corps. Bien protégés dans leurs énormes vaisseaux orbitant au-dessus de Zerus, les Xel'Naga recommencèrent à jouer avec le feu. Les Xel'Naga eurent avec leur deuxième création beaucoup plus de succès qu'ils n'en avaient espéré. Ils s'efforcèrent de développer

l'évolution de la forme de vie la plus insignifiante de Zerus, une race d'insectoïdes miniatures qu'ils baptisèrent Zergs. En les manipulant proto-génétiquement, les Xel'Naga donnèrent aux Zergs les moyens de survivre aux tempêtes de lave de leur monde et finalement d'évoluer. Bien que ressemblant à des vers de petite taille, et ne disposant d'aucun moyen de manipuler leur environnement, les Zergs s'adaptèrent et survécurent. Ils développèrent leur capacité à "s'enfouir" dans les chairs des espèces les plus résistantes de Zerus. Se nourrissant des fluides vitaux de leurs "hôtes", les Zergs apprirent à les parasiter suffisamment pour faire "corps" avec eux. Ils apprirent alors à contrôler les processus métaboliques et anatomiques de leurs hôtes afin d'en prendre complètement le contrôle, ce qui leur permit de manipuler enfin leur environnement. Au fur et à mesure que les Zergs "apprivoisaient" de nouvelles créatures, ils assimilaient en même temps leurs caractères génétiques. La chimie interne des Zergs commença à muter et à s'adapter aux nouveaux traits génétiques qu'ils rencontraient. Bien que le nombre de créatures différentes qu'ils aient appris à contrôler ait considérablement augmenté, les Zergs ne semblaient s'intéresser vraiment qu'aux espèces les plus avancées. La méthode de sélection naturelle que les Zergs employaient leur permettait de s'assurer qu'à tous les stades de leur développement, ils se retrouvaient au sommet de la chaîne alimentaire. Si les Zergs rencontraient une race qui leur semblait inintéressante, ils se débrouillaient pour l'éradiquer purement et simplement, afin de conserver une lignée de qualité.

Les Xel'Naga firent alors une découverte alarmante. Les races originellement assimilées

par les Zergs avaient subi en quelques générations à peine des mutations irréversibles. Il semblerait que les Zergs aient développé une méthode leur permettant d'accélérer ou de ralentir certains traits de l'évolution naturelle des espèces assimilées. Les créatures "choisies" mutaient ainsi au fil des générations, développant des queues capables de percer d'épais blindages, des griffes acérées et des carapaces d'une dureté exceptionnelle. En un temps extraordinairement court, les différentes créatures assimilées finirent par ne faire plus qu'une seule race, terriblement vorace...

L'OVERMIND

Les Xel'Naga, se rappelant trop bien de l'échec de leur tentative de pousser trop rapidement l'évolution d'une espèce intelligente, décidèrent d'utiliser d'autres méthodes avec les Zergs. Pour empêcher des personnalités trop différentes de mettre en danger leur entreprise, les Xel'Naga fournirent aux Zergs une "structure" dans laquelle faire évoluer leur conscience collective. C'est ainsi que l'Overmind, l'esprit supérieur, fut créé. L'Overmind se devait d'être une sorte de semi-être, regroupant les instincts et les besoins primaires de toutes les espèces Zergs. Au fil du temps, l'Overmind finit par acquérir une personnalité et une intelligence propres. Bien que l'Overmind dirige les actions de toutes les créatures de l'Essaim, il a pour cela besoin d'agents de liaison. Il créa pour cela une nouvelle lignée de Zergs destinée à faciliter les communications entre lui et les siens : ces créatures s'appellent les Cerebrates. Ces derniers sont une variante de grande taille des Zergs originaux, et ont été conçus pour répandre les ordres de l'Overmind et surveiller leur mise en œuvre. Chacun des Cerebrates se vit assigner une tâche précise : "défendre la Ruche", "rechercher de nouvelles races pour l'Essaim", "produire des guerriers", ou encore "éradiquer toute opposition"...

Les Cerebrates reçurent alors le pouvoir de construire leurs propres ruches, et de disposer d'une grande autonomie. Au fil du temps, ils développèrent des personnalités propres qui correspondaient à leurs tâches principales. Cela

ne les empêchait pas d'être incapables génétiquement d'ignorer ou de refuser un ordre de l'Overmind. La chaîne de commandement Zerg continua de s'allonger au fil des races assimilées dans les différentes Nuées de l'Essaim. Les Cerebrates eux-mêmes commencèrent à utiliser des agents de liaison pour communiquer leurs ordres. Pour s'assurer de l'autonomie de chaque ruche, les Cerebrates mirent en place des Reines. Les attributions de ces dernières sont vastes, mais l'une de leur tâche essentielle consiste à surveiller les colonies de spores communes et le travail des drones qui ramènent les ressources vers les ruches. Lors de batailles, les Cerebrates passent par des Seigneurs pour relayer leurs ordres aux myriades de guerriers de l'essaim. Les Seigneurs ne se contentent pas de transporter les guerriers Zergs jusqu'au combat, mais également d'organiser leurs attaques. Tout comme les Cerebrates ne peuvent désobéir à l'Overmind, les Reines et les Seigneurs ne sauraient désobéir à leur Cerebrate. Ce système très rigide de commandement a toujours permis aux Zergs d'être terriblement efficaces.

Tandis que les nuées continuaient de croître et de se fortifier, l'Overmind commença à s'interroger sur le futur de sa race. Il réalisa que d'ici quelques siècles, sa race aurait assimilé ou éradiqué l'ensemble des espèces de Zerus. Il savait que pour que l'essaim continue d'évoluer, les Zergs devraient quitter Zerus. L'Overmind utilisa tous ses sens pour trouver un moyen - n'importe quel moyen - qui permettrait aux Zergs de quitter Zerus. La chance lui sourit sous la forme d'une race de géants capables de voyager dans l'espace qui passa dans le système de Zerus. L'Overmind les appela et réussit à les attirer sur son monde désolé.

Attirés sur ce monde désert par l'appel de l'Overmind, ils furent rapidement assimilés à l'Essaim. L'adjonction de carapaces très denses et de la capacité de survivre dans le vide sidéral améliora considérablement la réserve génétique de l'Essaim. Il ne fallut pas longtemps aux guerriers Zergs pour qu'ils soient capables de survivre dans l'espace.

Ce moment clé du développement des Zergs servit également aux Xel'Naga. Les Zergs, bien que physiquement handicapés, étaient

parvenus à survivre, mais également à conserver leur pureté d'essence malgré toutes les races assimilées dans l'Essaim. Les Xel'Naga avaient atteint leur but.

LA CHUTE DES XEL'NAGA

Leur fierté finit malheureusement par causer leur perte. L'Overmind, se développant lentement dans l'espace, finit par s'apercevoir de la présence des Xel'Naga et de leurs gigantesques vaisseaux-mondes en orbite autour de Zerus. Les Xel'Naga, qui surveillaient le développement de l'Overmind, furent terrifiés lorsqu'ils s'aperçurent qu'il avait réussi à couper le lien psychique qui le liait à eux. L'Overmind était désormais invisible... Instinctivement, l'Overmind ressentit le besoin de lancer ses nuées contre les Xel'Naga. La race des anciens fit de son mieux pour ralentir l'assaut des Zergs, mais ses efforts furent vains. Vague après vague, les Zergs attaquèrent inlassablement les coques des vaisseaux-mondes. En quelques heures seulement, les Zergs réussirent à détruire les défenses Xel'Naga et à s'emparer de leurs vaisseaux. En même temps que les Xel'Naga étaient exterminés par les Zergs, l'Overmind accéda aux connaissances de ses créateurs. Il assimila des milliers d'âmes en lui-même, et devint bien plus puissant qu'il ne l'avait jamais rêvé. Il apprit ainsi les secrets des Cristaux sacrés de Khaydarin, et commença à utiliser l'énergie des cristaux pour se renforcer encore. Grâce aux connaissances des Xel'Naga dans les domaines de l'évolution et de la physiologie proto-génétique, l'Overmind réussit à améliorer le niveau d'intelligence des Zergs les plus avancés, tout en les gardant sous son contrôle.

En fouillant dans la mémoire des Xel'Naga, l'Overmind apprit que des myriades de races avaient été influencées par les anciens. Les Xel'Naga avaient gardé un historique génétique détaillé de toutes ces races, ce qui permit à l'Overmind de se faire une idée précise des forces et des faiblesses de chacune. Plus important encore, l'Overmind apprit l'existence d'une race extrêmement puissante, les Protoss, originaire des confins de la galaxie. L'Overmind sut alors que les Zergs et les Protoss entreraient tôt ou tard en conflit.

L'ÉVÉNEMENT

Les Zergs quittèrent alors le monde volcanique de Zerus et semèrent le chaos sur toutes les planètes qu'ils rencontrèrent sur leur route. Au fil de leur lente progression vers le monde natal des Protoss, les Zergs assimilèrent les races les plus fortes et détruisirent les plus faibles. L'Essaim devint de plus en plus important, par le nombre et la puissance. L'Overmind commença à envoyer des sondes en avant de l'Essaim à la recherche de mondes à piller.

Malgré ses innombrables victoires, l'Overmind était troublé. Il savait que les Protoss étaient une race à fort potentiel psionique, capable de plier à leur désir le tissu de la réalité. Il chercha un moyen de contrer cet énorme avantage, mais ne trouva aucune réponse dans les gènes assimilés par l'Essaim.

Sur le point de désespérer, l'Overmind fit une découverte extraordinaire. L'une de ses sondes lui avait renvoyé l'emplacement et des statistiques vitales concernant une race qui habitait sur une série de mondes non loin de zones occupées par les Protoss.

Cette nouvelle race, l'Humanité, n'était qu'à quelques générations de développer ses capacités psioniques. Mais l'Overmind savait également que l'Humanité en était encore à ses balbutiements, et loin d'être capable de se défendre contre ses nuées. Bien que l'espèce humaine semble fragile, l'Overmind savait qu'elle serait un facteur déterminant pour sa victoire sur les Protoss. S'il était capable d'assimiler le potentiel psionique de l'être humain, l'Overmind serait capable de se battre avec les Protoss avec leurs propres armes. Les Zergs entamèrent alors leur lent voyage vers les mondes humains.

Le trajet dura soixante ans, mais l'impressionnant essaim Zerg finit par atteindre le secteur de Koprulu, colonisé par les Terrans. L'envoi d'une nuée de reconnaissance apprit à l'Overmind que les humains vivaient sur une douzaine de planètes différentes dans ce secteur. Larguant dans l'atmosphère de la planète Chau Sara quelques spores-ruches, l'Overmind commença à mettre en œuvre son plan pour asservir l'Humanité. Les spores-

ruches tombèrent rapidement à la surface de Chau Sara, et saturèrent le sol de toxines aliens. Les colons humains n'eurent même pas le temps de s'apercevoir que les Zergs avaient subtilement empoisonné leur planète que les légions Zergs étaient déjà sur place, construisant leurs ruches. Une fois l'infestation de la colonie bien lancée, l'Overmind envoya ses légions affamées sur les mondes voisins. Rapides et efficaces, les agents de l'Overmind avaient déjà commencé à envahir les colonies de Chau Sara, de Mar Sara, de Brontes, et de Dylar IV sans qu'aucun Terran ne s'en soit aperçu.

Tout semblait aller pour le mieux, lorsqu'une puissante flotte de vaisseaux Protoss fit irruption dans le secteur et commença à attaquer les forces d'invasion Zergs. L'Overmind, curieux d'en savoir plus sur les énigmatiques Protoss, les laissa ralentir le processus initial d'infestation. Retenant ses guerriers, l'Overmind observa les Protoss anéantir la planète Chau Sara.

Apparemment, les Protoss semblaient au courant de sa manœuvre d'empoisonnement par les spores-ruches. Cherchant à empêcher toute infestation ultérieure, ils brûlaient les planètes entières. Une action aussi rapide et décisive ravit l'Overmind, qui ne put s'empêcher d'admirer la grâce avec laquelle les Protoss dévastaient des planètes. Sachant que le conflit à venir serait le plus grand défi de son existence, l'Overmind battit en retraite pour voir comment les Protoss, et l'Humanité, réagiraient ensuite.



APERCU DES ESPECES ZERGS

La race Zerg se compose en fait des différentes créatures qui ont été "intégrées" dans l'Essaim (que l'on appelle parfois la Nuée) par l'Overmind. Ces lignées de créatures, ou Nuées, ont évolué de façon sélective pour devenir des soldats efficaces et assister les Zergs dans leur quête de domination absolue. Les Zergs n'utilisent pas de technologie dans le sens courant du terme, mais leurs armes et armures naturelles sont comparables aux gadgets les plus avancés de toutes les autres espèces. Cette évolution biologique, combinée à la sauvagerie et à la dévotion aveugle des Zergs pour l'Overmind, en font un adversaire terriblement dangereux.

Cycle de Vie Zerg

Les Zergs n'entraînent ni ne fabriquent leurs troupes comme les autres races. A la place, une Couveuse centrale produit des Larves qui se métamorphosent alors en différents types de Zergs. Ce système est à la fois un avantage et un inconvénient, car toute la production Zerg est centralisée. La Couveuse doit être protégée à tout prix, et il est fortement conseillé de créer rapidement de nouvelles Couveuses pour produire plus de Larves.

Le Creep

Les bâtiments Zergs sont dans les faits de gigantesques organes, et la colonie Zerg est donc une créature vivante. Pour lui fournir une base et la nourrir, les Zergs produisent une sorte de "lit" de matière organique que les envahisseurs appellent le Creep. Le Creep, produit par les Couveuses sous la forme de Colonies, s'étend très rapidement sur tout terrain fertile. La Couveuse est le seul bâtiment qui peut être construit sans Creep préexistant, car elle a été génétiquement pensée pour pouvoir assumer seule sa propre croissance. Le Creep lui-même est très résistant et capable de se régénérer quasi-instantanément. Il ne cède de terrain que lorsqu'une couveuse ou une colonie est détruite.

Régénération

L'un des plus grands avantages des Zergs réside sans aucun doute dans leur possibilité de se régénérer. Une colonie Zerg reste viable tant qu'il lui reste une créature ou un bâtiment, car un Zerg, même sur le point de mourir, finira par récupérer pleinement si on lui en laisse le temps.

Contrôle

L'Overmind garde un lien psionique constant avec ses servants, mais pour leur donner des ordres de façon individuelle, il doit faire appel à des Seigneurs qui relaieront les ordres des Cerebrates. Une colonie Zerg ne peut s'accroître au-delà de la capacité de contrôle globale des Seigneurs présents. Le niveau de contrôle actuel est affiché en permanence dans le coin supérieur droit de l'écran. En sélectionnant un Seigneur individuel, vous saurez le niveau actuel de contrôle fourni et celui qui est requis.

UNITES ZERGS

LARVE (LARVA)

Type : Enfant de la Ruche

Gène Principal : Zerg Original

Attaque Principale : Aucune

Les Larves sont les créatures qui ressemblent le plus aux Zergs originaux. Bien que leur taille et leur résistance aient été nettement améliorées par les Xel'Naga, elles possèdent les deux caractéristiques qui intriguaient les anciens maîtres : leur souplesse génétique et leur sensibilité psychique. Chaque larve possède l'ensemble des gènes de la Nuée dont elle dépend.

Une ruche récente ne dispose que des codes génétiques des lignées Zergs les plus standards, comme le Drone. Au fil de son développement, la ruche fournira aux larves de nouveaux codes génétiques. D'un simple commandement de l'Overmind, une larve se métamorphose en chrysalide et mue en fonction des besoins de la ruche.

DRONE

Type : Ouvrier

Gène Principal : Guêpes Gashyrr

Attaque principale : Queue

La race des guêpes sauvages Gashyrr de Eldersthine a été initialement intégrée à l'Essaim pour servir de réserve de main d'œuvre. Au fil du temps, le code génétique des guêpes fut assimilé par les Larves, qui ont depuis la capacité de se transformer en "Drones". Lors de sa mutation, le Drone se nourrit directement du Creep qui l'entoure. Comme les Larves, les Drones sont contrôlés par l'intermédiaire des Seigneurs qui maintiennent un lien télépathique avec eux. Les Drones ne se préoccupent que d'une chose : obéir aux ordres. Ils continueront de travailler même au cœur des plus violents combats.

Enfouissement (Burrow)

Les Drones ont acquis la capacité de s'enfouir dans le sol lorsqu'ils sont attaqués. Cette technique leur permet de rester cachés pendant qu'ils se régénèrent ou qu'ils attendent des renforts.



SEIGNEUR (OVERLORD)

Type : Commandant Aérien
Transporteur Lourd (lignée avancée)

Gène Principal : Gargantis Proximae

Attaque Principale : Aucune, peut contenir d'autres Zergs

Les Gargantis Proximae sont de gigantesques mammoths de l'espace dotés d'une certaine intelligence. Ils furent intégrés à l'Essaim pour que leurs sens très développés puissent servir aux Zergs. Ils furent si bien intégrés que les Cerebrates s'en servent désormais comme agents de liaison ; on les nomme les Seigneurs. Les Seigneurs ont plusieurs rôles. Non seulement ils permettent de garder les guerriers Zergs organisés au combat, mais leurs sens développés leur permettent d'effectuer des reconnaissances sans être repérés par l'ennemi. Ils ont de plus la capacité de sentir toute unité ennemie cachée, qu'elle utilise un système de camouflage ou des champs de distorsion. Outre le commandement des troupes lors des combats, les Seigneurs ont également pour mission de transporter les guerriers Zergs dans leurs énormes carapaces blindées.

Seuls les nids Zergs les plus importants semblent disposer de Seigneurs capables de transporter des guerriers, mais quoi qu'il arrive, vous avez intérêt à vous débarrasser rapidement de ces créatures.

ZERGLING

Type : Guerrier d'Assaut Léger

Gène Principal : Coureurs des Dunes Zz'gashi

Attaque Principale : Griffes

De petite taille mais d'une grande sauvagerie, les coureurs des dunes Zz'gashi ont été incorporés dans l'Essaim pour servir de troupes de reconnaissance et, plus globalement, de chair à canon. Bien qu'un Zergling isolé ne soit pas très dangereux, ils sont particulièrement efficaces en groupe sous l'autorité de guerriers Zergs plus puissants. L'un des jeux favoris des Zerglings consiste à écharper leurs ennemis à coups de griffes et de dents.

Le code génétique des Zerglings est si simple, qu'une seule Larve est capable de se diviser en deux Zerglings.

Enfouissement (Burrow)

Comme le Drone, certains Zerglings ont la capacité de s'enfouir dans le sol pour préparer des embuscades ou se protéger des attaques aériennes. Il est conseillé d'être très prudent lorsque vous partez en reconnaissance pour trouver des ressources dans des zones contrôlées par les Zergs, car des Zerglings dissimulés pourraient bien vous y attendre.





HYDRALISK

Type : Guerrier d'Assaut Moyen

Gène Principal : Slothien

Attaque Principale : Queue d'Aiguille

Les troupeaux d'herbivores Slothiens étaient pacifiques avant d'être intégrés dans l'Essaim. Ils sont aujourd'hui l'une des lignées les plus dangereuses de ce dernier. La matrice d'évolution des énormes Slothiens fut court-circuitée par l'Overmind, transformant ces inoffensives créatures en tueurs cauchemardesques : les Hydralisks. Ces créatures autrefois douces sont désormais assoiffées de sang et elles sont réputées pour leurs méthodes sadiques. La queue des Hydralisks abrite des centaines d'aiguilles qui sont tirées par volée sur leurs ennemis, qu'ils soient au sol ou en l'air. Des regroupements d'Hydralisks ne devraient être approchés qu'avec beaucoup de prudence.

Enfouissage (Burrow)

Les Hydralisks adorent s'embusquer pour attendre leur proie. D'après certains témoignages, des groupes entiers se seraient enfouis dans le sol non loin d'une route empruntée par des civils, ne se découvrant que lorsqu'ils sentirent le moment venu.



ULTRALISK

Type : Guerrier d'Assaut Lourd

Gène Principal : Brontolith

Attaque Principale : Lames Kaiser

Ne ressemblant plus guère au docile Brontolith qui servit de base à son évolution, l'Ultralisk est la créature la plus puissante des forces terrestres Zergs. Les armées de l'Essaim sont construites autour d'elles, et elles sont au moins aussi dangereuses que n'importe quel véhicule blindé. Ces énormités s'attaquent tels des béliers à tous les types d'ennemis. Les sortes de faux qui sortent de leurs dos sont pratiquement indestructibles, et elles s'en servent pour déchiqueter pratiquement n'importe quelle matière. La meilleure façon de s'en approcher consiste à arriver par les airs.

MUTALISK

Type : Guerrier Ailé de Classe Moyenne

Gène Principal : Crieur Mantis

Attaque Principale : Giclée d'Acide

La Mutalisk n'a que peu changé depuis son intégration à l'Essaim sous la forme du Crieur Mantis du Secteur de Dinares. Capables de voler aussi bien dans le vide spatial que dans une atmosphère planétaire, les Mutalisks sont les unités aériennes les plus courantes des Zergs. Elles attaquent en crachant une giclée d'acide concentré qui traverse même les plus épais blindages.

Aspect Gardien (Guardian Form)

Les Mutalisks peuvent se métamorphoser sous une autre forme, probablement liée à la forme des Crieurs Mantis lors de la période de la ponte. Les Gardiens sont dotés d'une carapace plus épaisse, et crachent des giclées explosives d'acide à des distances bien plus élevées. Ces giclées d'acide ne peuvent cependant être utilisées que contre des cibles terrestres, et les Gardiens ne disposent pas de protections contre les unités aériennes ennemies.



MASSE (SCOURGE)

Type : Attaquant à Grande Vitesse

Gène Principal : Inconnu

Attaque Principale : Métamorphose Plasma

À l'inverse des Gardiens lourds et lents, les Masses sont de minuscules Zergs extrêmement rapides. Ces terreur aveugles passent leur temps à chercher des vaisseaux ennemis avant de plonger dessus tels des Kamikazes. Les agents catalytiques qui composent le corps des Masses les font exploser comme des bombes à plasma vivantes lorsqu'elles s'écrasent sur la coque des vaisseaux ennemis. Attaquant en grand nombre, elles sont capables de mettre hors d'état un escadron de chasseurs ou même un Cuirassé.

À l'instar des Zerglings, le code génétique des Masses est tellement simple qu'une Larve est capable de donner naissance à deux d'entre elles.





REINE (QUEEN)

Type : Gardienne de Ruche

Gène Principal : Voleur de Gènes Arachnis

Attaque Principale : Symbiote

La Reine Zerg, comme son nom ne l'indique pas, ne produit pas de Larves, mais elle a acquis son statut royal par sa capacité à produire de nombreuses autres créatures parasites. La Reine peut également attaquer en expulsant un symbiote extrêmement vorace qui se frayera un chemin jusqu'aux forces ennemies.

Etant peu protégée contre les attaques, la Reine reste généralement près de la ruche centrale et surveille la maturation des Zergs.

Nuées (Spawn Broodlings)

La Reine lance une boule de spores contre une unité terrestre ennemie. Les spores essaieront de "fertiliser" toute matière organique avec laquelle elles sont en contact, et sont tout à fait capables de traverser les enveloppes blindées d'un char ou d'un Goliath pour atteindre l'équipage. Les victimes sont instantanément métabolisées et servent à nourrir la croissance, extrêmement rapide, de deux Vers. La naissance des Vers est fatale pour leur hôte, et bien que petits, ils sont particulièrement vicieux et attaqueront sans hésiter les ennemis à proximité.

Parasite

En attachant un minuscule ver parasite à une autre unité, la Reine permet à l'Overmind de voir à travers ses yeux. Le Parasite lui-même est quasiment invisible, et s'il est détecté, le seul moyen de le détruire est de tuer l'hôte.

Mucus (Ensnare)

La Reine crache une sorte de mucus épais contre ses adversaires, ce qui a pour effet de ralentir la progression (ou la retraite) de ses futures victimes. Ce film biologique se dissout après quelques minutes d'exposition à l'air.

Infestation

Le pouvoir le plus terrifiant de la Reine est sa capacité à infester un centre Terran et à amener ses occupants à tomber sous le contrôle de l'Overmind. La Reine doit pour cela entrer dans un centre de commandement Terran endommagé et le saturer de bio-toxines parasites. Lorsque le centre de commandement est infesté, ses occupants deviennent des soldats-suicides aux ordres de l'Overmind.



TERRAN INFESTÉ (INFESTED TERRAN)

Lorsque des soldats ou des civils Terrans ont été infestés, ils sont complètement soumis à la volonté de l'Overmind. Leurs corps sont modifiés et transformés pour créer des produits chimiques hautement instables. Dès lors, les soldats infestés n'ont plus qu'une envie : trouver les ennemis de l'Essaim et faire exploser leur propre corps pour libérer un nuage de toxines. Comme toutes les unités terrestres Zergs, les Terrans Infestés ont également la possibilité de s'enfouir.

SABOTEUR (DEFILER)

Type : Troupe de Choc Virale

Gène Principal : Inconnu

Attaque Principale : Venin

Le Saboteur est le plus parfait exemple de la nature sadique et désintéressée des Zergs. Tout comme les Larves, le Saboteur porte en lui l'ensemble des gènes Zergs. Mais il ne crée pas de nouveaux Zergs. A la place, il se sert des informations génétiques dont il dispose pour produire des toxines qui fonctionnent comme un cancer et qui ont un effet dévastateur sur les Zergs de sa propre ruche. Bien que cela semble de prime abord très contre-productif de tuer ses propres troupes, les effets catastrophiques engendrés par cette dégénérescence forcée peuvent permettre d'entraver, voire de détruire de nombreuses troupes ennemies. Le Saboteur peut également se défendre en crachant son venin corrosif, mais il préfère généralement éviter le combat direct.

Enfouissage (Burrow)

Les Saboteurs peuvent s'enfouir dans le sol comme tous les Zergs terrestres. L'une des tactiques les plus utilisées par les Saboteurs consiste à attaquer tant qu'ils disposent de toxines, puis à s'enfouir le temps de recharger leurs réserves de venin.

Essaim Noir (Dark Swarm)

Le corps d'un Saboteur est couvert par une multitude de petites créatures qui se mangent entre elles. En envoyant toutes ces créatures d'un seul coup sur un autre Zerg, le Saboteur peut créer une sorte de nuage d'insectes qui distraient les ennemis de l'Essaim et fournit une couverture pour les autres Lignées. Bien que sa création engendre la mort du Zerg infesté, l'Essaim Noir ne peut attaquer les adversaires de l'Essaim. En revanche, il a pour effet de nettement réduire la précision des tirs ennemis dirigés contre l'Essaim Noir ou qui le traverse.





Implosion (Plague)

Le Saboteur peut utiliser cette capacité pour produire des toxines similaires au poison de la Reine, et s'en servir pour infester des Zergs appartenant à sa ruche. Le Zerg ainsi choisi voit son corps se détruire peu à peu pour finalement exploser en projetant de toutes parts des spores corrosives.



Consomme (Consume)

Le Saboteur est le seul type de Zerg à parfois montrer des tendances au cannibalisme. Pour regagner de l'énergie, il n'hésite pas à se nourrir de ses semblables. Bien que cette pratique soit particulièrement repoussante pour la plupart des espèces avancées de la galaxie, elle s'avère certes de mauvais goût, mais efficace.



Ce guerrier Terran, autrefois vaillant, est désormais prêt à donner sa vie pour l'Overmind

BATIMENTS ZERGS

COUVEUSE (HATCHERY)

La Couveuse est au cœur de toute Ruche Zerg. Elle sert de centre de réception et de raffinage des ressources, mais c'est également elle qui produit les Larves des futurs Zergs. Les Larves sont produites de façon régulière, et restent aux alentours de la Couveuse qui les a vues naître. Comme tous les bâtiments Zergs, les Couveuses sont des organismes vivants et récupèrent progressivement des dommages qu'elles subissent. Elles sont en conséquence très difficiles à détruire. La Couveuse est le seul bâtiment qui peut être construit sans Creep existant, car elle dispose de suffisamment de ressources pour assurer sa croissance. Cependant, pour les agrandir, des colonies de Creep sont indispensables.

- **Enfouissage (Burrow) :** *A l'exception des gigantesques Ultralisks, toutes les unités terrestres Zergs peuvent s'enfouir dans le sol.*

TERRIER (LAIR)

Dès qu'une Couveuse s'agrandit, elle devient un Terrier. Le Terrier est mieux protégé que la Couveuse et dispose d'une plus grande bibliothèque de codes génétiques. Les Drones Zergs peuvent alors se métamorphoser en bâtiments plus complexes, ce qui permet d'accroître les codes génétiques disponibles. Dès lors, les Larves peuvent se métamorphoser en nouvelles lignées.

- **Poches Ventrales (Ventral Sacs) :** *Les Seigneurs peuvent être génétiquement modifiés pour développer de larges poches ventrales qui leur permettront de transporter d'autres Zergs.*

- **Antennes (Antennae) :** *Des Antennes permettent aux Seigneurs de "sentir" plus loin.*

- **Carapaces Pneumatiques (Pneumatized Carapace) :** *Du gaz Vespene modifié biologiquement est stocké dans la carapace des Seigneurs et leur permet de disposer d'une mobilité accrue.*

RUCHE (HIVE)

Le stade le plus avancé de Couveuse est la Ruche. Protégée par un exosquelette dense et disposant d'un accès illimité aux connaissances de l'Overmind, une Ruche permet la création des lignées et des bâtiments les plus avancés de l'Essaim.

EXTRACTEUR (EXTRACTOR)

Les Zergs utilisent le gaz Vespene pour alimenter la croissance accélérée des Larves. L'Extracteur est une sorte d'énorme organe planté sur un geyser Vespene. Il en sort de petits sacs remplis de gaz que les Drones n'ont plus qu'à transporter jusqu'à une couveuse pour absorption. L'Extracteur n'utilise pour se nourrir que du gaz Vespene, et n'a donc pas besoin d'être construit sur une zone couverte de Creep.





COLONIE CREEP (CREEP COLONY)

Les colonies de Creep génèrent et entretiennent l'épaisse couche de bio-matière qui sert à nourrir les bâtiments Zergs. La colonie continue de s'agrandir sur un terrain fertile jusqu'à ce qu'elle atteigne sa zone d'influence maximale. Avant même d'avoir envahi ses environs immédiats, le Creep peut être transformé pour fournir une défense à la Ruche.

COLONIE DE SPORES (SPORE COLONY)

Lorsqu'une colonie de Creep se transforme en colonie de Spores, elle développe un organe sensoriel identique à celui des Seigneurs. Cette "antenne" donne à la colonie la capacité de détecter les unités cachées ou camouflées. La colonie de Spores produit également une variante corrosive de Creep qu'elle peut "cracher" contre des unités aériennes.

COLONIE NOYÉE (SUNKEN COLONY)

Tandis que la colonie de Spores fournit une excellente défense contre les attaques aériennes, la colonie Noyée protège la Ruche contre les attaques terrestres. Prenant profondément racine dans le Creep, la colonie Noyée développe de nombreux tentacules qui peuvent attaquer les unités ennemies qui s'approchent d'elle.

BASSIN GÉNÉTIQUE (SPAWNING POOL)

Dans le bassin génétique se trouve le code génétique basique qui permet la métamorphose des Larves en Zerglings. Lorsqu'il a fini de grandir, le bassin génétique fournit ces informations à toutes les Larves de la Ruche.

- Boost Métabolique (Metabolic Boost). *Cette altération de la physiologie Zergling permet d'améliorer leurs réflexes et leur vitesse.*

- Glandes Adrénales (Adrenal Glands). *La modification des glandes adrénales augmente le rythme auquel les Zerglings attaquent.*

CHAMBRE D'ÉVOLUTION (EVOLUTION CHAMBER)

L'Overmind sait que la complaisance est le plus sûr chemin de la défaite. C'est pourquoi il travaille constamment à l'amélioration de ses enfants et aux moyens de les rendre plus meurtriers encore. La Chambre d'Évolution lui permet de modifier le code génétique des lignées les moins puissantes pour améliorer leurs caractéristiques.

- Améliorer Mêlée (Upgrade Melee Attacks). *Cette évolution améliore l'armement naturel des Zerglings et des Ultralisks.*

- Améliorer Missile (Upgrade Missile Attacks). *Cette évolution améliore l'armement naturel des Drones, des Hydralisks, des Saboteurs et des Vers.*

- Améliorer Carapace (Upgrade Ground Carapace). *Cette évolution améliore les défenses naturelles de toutes les unités terrestres de l'Essaim.*



CAVE HYDRALISK (HYDRALISK DEN)

La Cave à Hydralisks ne ressemble plus guère aux nids des Slothiens si paisibles qui servent de base génétique aux Hydralisks. Les murs couverts de bave de ces caves renferment toutes les connaissances nécessaires à produire des guerriers Hydralisks.

- Puissance Musculaire (Muscular Augments). *Les Hydralisks peuvent être modifiés génétiquement pour être dotés d'une musculature plus puissante qui leur permet de se déplacer beaucoup plus rapidement.*

- Queue Allongée (Grooved Spines). *Cette subtile variation du code génétique de la queue des Hydralisks augmente leur portée de tir.*



CANAL DE NYDUS (NYDUS CANAL)

L'origine des canaux de Nydus est inconnue, et son mode d'opération précis est également un mystère. L'entrée initiale du canal est creusée, et lorsqu'un site acceptable est trouvé, une nouvelle entrée peut être percée. Le Canal permet alors aux unités terrestres Zergs de se rendre très rapidement d'une entrée à l'autre, quel que soit le terrain traversé. Son principal intérêt est de permettre à des Couveuses éloignées les unes des autres de fonctionner comme une seule et même ruche. Les guerriers Zergs peuvent alors aller et venir entre les zones de combat rapidement et avec efficacité.

AIGUILLE (SPIRE)

Les Crieurs Mantis qui furent assimilés et sont aujourd'hui devenus les terrifiants Mutalisks avaient pour habitude de construire des nids haut perchés en utilisant tout ce qu'ils pouvaient trouver sur leur monde désert. L'Aiguille, bien qu'elle ressemble extérieurement aux nids de Mantis, a été modifiée de façon à pouvoir se nourrir directement du Creep.

- Améliorer Attaques Volants (Upgrade Flyer Attacks). *Cette évolution améliore l'armement naturel des Mutalisks, des Gardiens et des Reines.*

- Améliorer Carapaces Volants (Evolve Flyer Carapace). *Cette évolution améliore les défenses naturelles de toutes les unités aériennes Zergs.*





GRANDE AIGUILLE (GREATER SPIRE)

La Grande Aiguille Blindée fournit le code génétique des unités aériennes Zergs les plus dangereuses et permet d'améliorer les unités aériennes déjà existantes. Sa construction permet aux Mutalisks d'avoir accès à l'Aspect Gardien.



- Aspect Gardien (Guardian Aspect). *La physiologie souple des Mutalisks permet de les transformer en dangereux Gardiens.*



NID DE REINE (QUEEN'S NEST)

Le Nid de Reine est un amas d'organismes étranges qui se nourrissent directement du Creep et qui donnent à la Reine ses capacités incroyables. Les nombreux trous qui sont visibles à la base du Nid abritent des colonies de créatures parasites qui sont nourries par la Reine elle-même. Ses "enfants" seront alors prêts à se sacrifier pour elle et l'Overmind.



- Gamète Meiosis. *En augmentant le taux de reproduction des symbiotes et des parasites, elle permet à la Reine de faire plus souvent appel à ses "capacités".*
- Vers (Spawn Broodlings). *La Reine attaque ses victimes avec des spores qui déposent des œufs dans le corps de la cible. Lorsque les œufs arrivent à maturité, les Vers en surgissent et attaquent tous les ennemis à portée.*
- Parasite. *En attachant un petit parasite sur une unité adverse, la Reine permet aux Zergs de voir à travers les yeux de la victime.*
- Mucus (Ensnare). *La Reine vomit des spores qui sécrètent un mucus collant. Elle peut ainsi ralentir toutes les unités qui y pénètrent.*
- Infestation. *En infestant un centre de commandement Terran avec ses bio-toxines, la Reine attire de nouvelles créatures vers l'Essaim.*



CAVERNE ULTRALISK (ULTRALISK CAVERN)

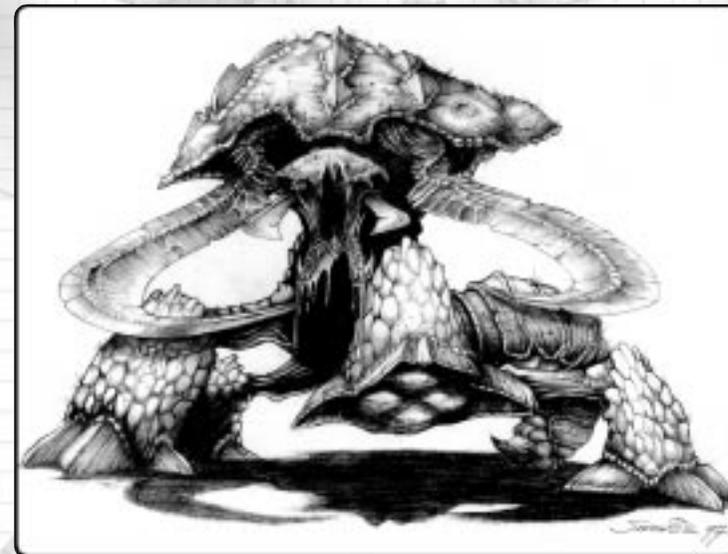
Les Cavernes des Ultralisks sont remplies de matériaux irradiés et de substances toxiques. Cet environnement hostile confère aux Ultralisks leur résistance exceptionnelle. Le matériel génétique d'origine a été maintes fois testé et modifié, et seules les parties du code les plus résistantes sont transmises aux Larves pour qu'elles puissent se métamorphoser en Ultralisks.

ANTRE SABOTEUR (DEFILER MOUND)

Toute la zone située autour des Antres de Saboteurs est polluée par l'essence venimeuse des Saboteurs. Au fond de l'Antre on trouve une sorte de soupe cancérogène dans laquelle baignent d'innombrables horreurs. C'est de cette soupe que les Saboteurs tirent les venins qui leur serviront à transformer leurs frères Zergs en armes terrifiantes.



- Node Métasynaptique (Metasynaptic Node). *En stimulant la croissance de cette partie du cervelet du Saboteur, cette mutation accélère la vitesse à laquelle il sécrète des bio-toxines.*
- Essaim Noir (Dark Swarm). *Le Saboteur peut sacrifier un des membres de sa Nuée, dont le corps libère un épais nuage qui empêche toute attaque à distance.*
- Implosion (Plague). *Le Saboteur peut sacrifier un membre de sa Nuée dont le corps explose et endommage quiconque se trouve à portée.*
- Consomme (Consume). *Le Saboteur dévore un de ses semblables, ce qui lui permet d'en absorber l'énergie.*



NUÉES ZERGS

On en sait très peu sur les différentes Nuées qui composent l'Essaim Zerg. Certains scientifiques Terrans ont cependant fait des recherches et ont essayé de classer certaines des plus importantes Nuées qui ont attaqué leurs colonies. Il apparaît clairement que chaque Nuée dépend d'un unique Cerebrate qui lui transmet les ordres de l'Overmind. Chacun des Cerebrates a le droit de créer sa propre Nuée pour accomplir les tâches qui lui sont confiées. Les Nuées sont difficiles à différencier, mais les troupes de reconnaissance Terrans ont pu remarquer qu'elles ont des fonctions et des objectifs distincts. Il a également été noté que certaines Nuées travaillent ensemble en harmonie, comme si elles étaient des détachements d'une force plus importante. Les explorateurs Terrans ont donné aux Nuées identifiables les noms des anciens monstres de la mythologie terrienne.

AILE DE COMMANDEMENT

TIAMAT

Cerebrate : Daggoth

Taille Estimée : 6500000 / tous types

Directive Principale : Flotte de Commandement

Couleur : Rouge

Tiamat est la plus importante et la plus puissante des Nuées de l'Essaim. On pense que l'Overmind lui-même se cache au beau milieu de cette flotte vivante. Les Seigneurs et les Reines les plus évolués que l'on ait pu voir dirigent la Tiamat et assistent les Nuées les moins importantes lorsque c'est nécessaire. La Tiamat est spécialisée dans les combats spatiaux tactiques et ne fournit de troupes au sol qu'en cas de besoin extrême.

FENRIS

Cerebrate : Nargil

Taille Estimée : 5500 / plusieurs types

Directive Principale : Chasse

Couleur : Violette

La Fenris est connue pour ses capacités de pistage et c'est à elle qu'est confié le rôle de pourchasser l'ennemi pour l'exterminer. Bien que cette Nuée ne compte que peu de membres, elle assume sa tâche avec une redoutable efficacité. Leur principal rôle reste cependant de trouver de nouvelles races susceptibles d'être "absorbées" par l'Essaim. Lorsque la Fenris trouve une race potentielle, c'est la Nuée Grendel qui se charge de son intégration, ou de son extermination.

BAELROG

Cerebrate : Gorn

Taille Estimée : 6000

Directive Principale : Terreur

Couleur : Jaune

La Baelrog se compose des plus terribles guerriers Zergs et a souvent pour tâche de semer la terreur et la confusion dans les rangs ennemis. Face à cette horde barbare et déchaînée, n'hésitant pas à recourir au cannibalisme, les combattants ennemis préfèrent souvent tourner les talons et s'enfuir, quitte pour cela à combattre les leurs...

FORCE D'ASSAUT PRINCIPALE

GARM

Cerebrate : Zasz

Taille Estimée : 10000 / différents types

Directive Principale : Force d'Assaut Principale

Couleur : Violette-rose

La Garm doit son nom à la mythologie nordique. Elle attaque à une vitesse stupéfiante et avec une férocité inouïe. Les légions de cette Nuée excellent dans l'art de la guérilla et lancent de nombreux raids contre les formations ennemies. Zasz, le rusé Cerebrate à la tête de cette Nuée, compte principalement sur la surprise pour désorganiser les troupes adverses.

JORMUNGAND

Cerebrate : Araq

Taille Estimée : 3000000 / tous types

Directive Principale : Force de Soutien Principale

Couleur : Verte

La Jormungand est l'une des forces d'attaque Zerg les plus puissantes. Son rôle consiste généralement à achever le travail commencé par la Garm. Araq compte sur le nombre et la force brute pour éliminer l'adversaire. Elle est excellente en combat terrestre et au corps à corps.

SURTUR

Cerebrate : Kagg

Taille Estimée : 2600000

Directive Principale : Force de Soutien Lourd

Couleur : Bleu

Si la Jormungand ne devait pas réussir à se débarrasser complètement de ses adversaires, la Surtur serait alors envoyée sur le terrain. Elle doit son nom au Titan de la Destruction de la mythologie nordique, et elle le mérite bien. Cette Nuée est tellement dévastatrice qu'elle est gardée en réserve aussi longtemps que possible. D'après certains rumeurs, la Surtur ne ferait pas de différence entre les troupes ennemies et les Zergs encore sur le terrain.

PROTOS



STARCRAFT

HISTOIRE DES PROTOS LES XEL'NAGA ET LES PREMIERS NÉS

Bien qu'il ne reste plus guère de traces écrites, les anciens textes Protoss font référence à une race hautement avancée qui étendait son influence sur des milliers de mondes de la galaxie, il y a des dizaines de millions d'années. Cette race énigmatique, dont on se souvient sous le nom de Xel'Naga ou "voyageurs de l'infini", serait à l'origine de l'apparition et l'évolution de milliers d'espèces dans les mondes sous sa protection. Selon les traditions Protoss, les Xel'Naga étaient des êtres pacifiques et généreux, qui se consacraient exclusivement à l'étude de la propagation de la vie intelligente dans l'univers. On ne sait rien des origines des Xel'Naga, si ce n'est qu'ils ne sont pas originaires de notre galaxie. La création d'un être possédant une "pureté de forme" les obsédait. Ils guidèrent patiemment, pendant des millénaires, le délicat processus d'évolution des espèces qu'ils avaient créées. Bien que leurs expériences mènent à d'étranges mutations et déviations, les races "cultivées" par les Xel'Naga ne parvenaient pas à combler leurs désirs. Désespérant d'arriver un jour à leurs fins, ils décidèrent de se concentrer sur le plus prometteur des mondes qu'ils avaient contribué à développer. Aiur, une planète couverte de jungle aux confins de la galaxie, qui avait donné naissance à une espèce très avancée. Ces êtres s'étaient admirablement adaptés aux rudes conditions naturelles et climatiques de leur monde. Aucune autre race connue des Xel'Naga n'était aussi forte ou aussi rapide. Elle avait même développé une société tribale rudimentaire s'inspirant de la chasse en meute et du droit du guerrier. Mais l'aspect le plus extraordinaire résidait dans le mode de communication

télépathique qui permettait aux individus de cette espèce de communiquer. Ils étaient ainsi capables d'opérer avec une grande efficacité. Les Xel'Naga étaient très satisfaits des progrès de cette race, et s'accordèrent sur le fait qu'elle était la première à dépasser les contraintes physiques des formes de vie moins avancées. Pour signifier leur ascension dans l'ordre galactique, les Xel'Naga donnèrent un nom à cette race : les Protoss, ou les "Premiers Nés". Les premiers Protoss vécurent dans l'harmonie sans chercher à quitter Aiur, pendant des centaines de générations, sans même savoir que les Xel'Naga les surveillaient de loin. Les Protoss étaient la race la plus évoluée dont s'occupaient les Xel'Naga, mais ces derniers ne se satisfaisaient pas des lents progrès réalisés. Ils décidèrent donc de guider une fois encore l'évolution des Protoss. Ils furent patients, guidant lentement et subtilement les pas de leurs enfants pendant un millénaire. Des penseurs et des philosophes firent leur apparition, et les Premiers Nés développèrent non seulement leur culture, mais également leur connaissance d'eux-mêmes. Les Xel'Naga furent si heureux de leur succès qu'ils allèrent rencontrer les Protoss, ne se doutant pas du chaos qu'ils allaient semer.

LE DÉPART ET LA DISCORDE ÉTERNELLE

La civilisation Protoss se développa en quelques millénaires, les différentes tribus finissant par accepter un gouvernement centralisé. Cherchant à déterminer l'évolution précise de leurs créatures, les Xel'Naga descendirent des cieux et s'intégrèrent dans la culture Protoss. La

venue des Xel'Naga sembla rapprocher encore plus les différentes tribus, et les Protoss ravis s'attendaient à ce que leurs créateurs livrent de nouveaux secrets et répondent à leurs plus profondes questions. Les Xel'Naga ne purent que s'émerveiller de voir leurs enfants si avides de découvrir les mystères de l'univers. Les Protoss étaient assoiffés de connaissances, principalement scientifiques et métaneurales. Plus les Protoss apprenaient, plus ils devenaient conscients de leur individualité, et fiers... Ils finirent par s'enorgueillir plus de leurs réussites individuelles que des avancées communes. Les tribus les plus avancées commencèrent à s'isoler, cherchant à définir leur rôle précis, non seulement dans la société qui les entourait, mais dans l'univers tout entier. Les tribus s'éloignaient les unes des autres, et les Xel'Naga commencèrent à désespérer. Ils se mirent à penser qu'ils avaient peut-être trop poussé l'évolution des Protoss, et ainsi gâché la pureté de leur création. Certains, nombreux, allèrent jusqu'à penser que les Protoss avaient perdu ce qui faisait leurs principaux atouts, devenant égoïstes quand ils avaient été communautaires.

Les tribus, poursuivant des intérêts personnels, rejetèrent leurs anciens rites et les valeurs qui y étaient attachées, se séparant toujours plus de leurs frères. Les Xel'Naga avaient été craints et révéérés, ils étaient maintenant suspects. Quel intérêt trouvaient-ils à s'immiscer dans les affaires des Protoss ? Plus les mois passaient, plus les Protoss s'éloignaient de leurs professeurs Xel'Naga. Des rumeurs infondées et folles sur la trahison supposée de ces derniers circulaient dans les tribus. Dans le but de se séparer complètement du reste de leur race, chaque tribu s'efforça de briser le lien psychique primaire qui les unissait. Cette volonté de briser l'empathie inhérente des Protoss annihila tout reste de confrérie et d'unité. Ce fut également le signe le plus probant pour les Xel'Naga que les Protoss avaient perdu l'élément essentiel de leur grandeur. Estimant qu'ils avaient fait une grave erreur en voulant pousser trop rapidement l'évolution de leur création

"ratée", les Xel'Naga décidèrent de quitter Aiur pour toujours. Les suspicieux Protoss, apprenant le départ de leurs créateurs, réagirent violemment et attaquèrent les vaisseaux-monde Xel'Naga. Plusieurs centaines de Xel'Naga furent assassinés par les Protoss, qui auparavant les traitaient comme des dieux. Les Xel'Naga repoussèrent les assauts Protoss, et quittèrent avec un profond regret l'orbite d'Aiur. Les tribus Protoss, désemparées par le Départ, se retournèrent les unes contre les autres de désespoir. Ce qui en suivit reste sans comparaison dans les annales de la galaxie. Ce fut la plus sanglante guerre civile qui eut jamais lieu : la Discorde Eternelle. Les batailles de cette guerre furent livrées par d'innombrables générations de Protoss, cherchant tous à se punir pour leur abandon. Bien qu'il ne reste que peu de documents datant de cette "période perdue" de l'histoire Protoss, il est certain que les Premiers Nés étaient devenus des tueurs sans pitié.

Des générations entières de Protoss, poussés à se détester les uns les autres pendant des siècles entiers, vivaient et mouraient sans en connaître les causes, et sans savoir qu'ils avaient tous un jour partagé un lien psychique. D'après la légende, même les continents les plus importants d'Aiur furent dévastés par la guerre. La civilisation Protoss était sur le point d'être anéantie.

KHALA : LE CHEMIN DE L'ASCENSION

Différents facteurs mirent fin à la Discorde Eternelle, mais une découverte fondamentale contribua à l'avènement du Second Age. Tandis que les tribus continuaient à s'entretenir génération après génération, un mystique quelque peu excentrique eut une révélation. Ce Mystique dont le véritable nom a disparu dans les annales de l'histoire, fut appelé Khas, "celui qui ramène l'ordre". Khas, après avoir étudié en secret les archives laissées par les Xel'Naga, découvrit d'anciens monolithes connus sous le nom de Cristaux de Khaydarin. Ces cristaux, abandonnés par les Xel'Naga, leur servaient à conduire des



expériences proto-génétiques. Khas parvint à canaliser les énergies des cristaux, ce qui lui permit d'accéder au lien psychique de sa race. Pour la première fois depuis des millénaires, le lien était rétabli. Submergé par les émotions émanant de tous les Protoss, Khas se rendit compte que sa race n'avait pas perdu le lien, mais qu'elle avait oublié comment s'en servir. Horrifié par les émotions belliqueuses qui divisaient sa race depuis tant de siècles, Khas commença à chercher le moyen de guérir son peuple.

Khas, en regroupant sous ses ordres de nombreux jeunes Protoss, réussit à inculquer à ces futurs guerriers le moyen d'accéder au lien psychique. Libres pour la première fois de se détacher des émotions qui les poussaient au conflit, ils comprirent qu'ils faisaient fausse route. Ils finirent par estimer juste que les Xel'Naga les aient abandonnés, et que leur race était bel et bien une création ratée, puisque leur "essence" avait été corrompue par leur égo. Ils en conclurent qu'ils n'étaient pas responsables du "péché originel" inhérent à leur race, et que la guerre qui avait éclaté entre les différentes tribus était sans fondement. Khas développa un système de progression psychique, le Khala, dans le but de discipliner les nouvelles générations et de les empêcher de renouveler les erreurs de leurs parents. Le Chemin de l'Ascension, basé sur les théories de Khas concernant la "corruption de l'essence" des Protoss, était un moyen de pousser ces derniers à mettre de côté leurs différends pour redevenir une race communautaire. Khas espérait également que le Khala redonnerait aux Protoss vitalité et empathie. Peu à peu, les Protoss abandonnèrent leurs anciens griefs et rejoignirent le Chemin de l'Ascension. Ce fut la fin de la Discorde Eternelle et le début du Second Age. En ayant permis de mettre un terme aux terribles guerres et en redonnant espoir aux Protoss, le Khala s'octroyait naturellement une place de choix dans les racines fondamentales de la nouvelle civilisation Protoss.

DAE'UHL : L'INTENDANCE

Le Khala, en définissant un système rigide d'attitudes et de réactions, réclamait un passage de la civilisation tribale à un système de castes. Tous les Protoss furent divisés en trois castes qui existent encore de nos jours : les Judicateurs, les Khalais et les Templiers. Ce changement de système eut pour effet de mettre définitivement un terme aux anciennes querelles et renforça la volonté des Protoss d'aller de l'avant. La caste des Judicateurs se compose des érudits et des représentants des anciennes tribus. Sa tâche principale consiste à gouverner les Protoss en appliquant les lois du Khala. L'Assemblée des Judicateurs était dirigée par un petit groupe d'anciens regroupés dans le Conclave.

La seconde caste est celle des Khalais et regroupe la très grande majorité des Protoss. Elle regroupe les ouvriers, les ingénieurs et les scientifiques qui contribuèrent à reconstruire leur monde après les dures batailles de la Discorde Eternelle. La troisième caste, les Templiers, est celle qui regroupe les guerriers sacrés et les défenseurs d'Aiur, qui suivent les préceptes du Khala afin de développer leurs pouvoirs psioniques. Sous la direction du Conclave et des administrateurs Judicateurs, et grâce à la puissance des armées de Templiers, les Protoss ne mirent pas longtemps à reconstruire leur monde, transformant Aiur en un véritable paradis. La prospérité retrouvée, ils redéveloppèrent la science et des technologies perdues. Les Protoss apprirent à voyager dans les étoiles... En quelques centaines d'années, les Protoss conquièrent de nombreux mondes dans leur secteur de la galaxie, et partagèrent leurs connaissances avec les peuples les plus avancés qu'ils rencontraient. Peu à peu, ils réussirent à s'installer sur huit des mondes ayant appartenu aux Xel'Naga. En accord parfait avec les codes du Khala, les Protoss assumèrent la charge du Dae'Uhl, "l'Intendance". Inspiré des traditions ancestrales Xel'Naga, le Dae'Uhl impose aux Protoss de protéger les races moins évoluées dont ils sont responsables. A la différence de leurs prédécesseurs cependant, les Protoss se

refusèrent à manipuler ou à intervenir dans le processus d'évolution de ces espèces. Se méfiant des menaces xénomorphiques, les Protoss ont toujours surveillé leurs protégés de près, sans que ces derniers ne s'en rendent compte. A l'instar des Xel'Naga avant eux, les Protoss ne se firent pas connaître des races sous leur protection. Plusieurs centaines de races se développèrent dans les mondes du secteur, sans jamais s'apercevoir qu'elles étaient protégées.

LES TEMPLIERS NOIRS

Bien que leur civilisation éclairée se développe en harmonie, le Conclave Protoss conserva un secret honteux et terrible. Quelques tribus dissidentes refusaient d'embrasser le Khala, persuadées qu'elles y perdraient leur identité au profit des Judicateurs. Ces tribus rebelles n'étaient ni hostiles ni militantes, mais elles pensaient que les décisions du Conclave finiraient par causer la perte de leur race. Le Conclave pensant que leur influence pourrait semer la discorde dans la société Protoss et détruire ce que Khas avait accompli, ne révéla jamais l'existence de ces tribus. Convaincu que les Tribus Rebelles constituait une menace palpable au nouvel ordre, le Conclave ordonna aux Templiers d'éliminer ces dissidents. Les Templiers, menés par un jeune guerrier nommé Adun, ne purent se résoudre à massacrer leurs frères. A la place, Adun essaya de cacher les Tribus Rebelles aux yeux du Conclave. Il était persuadé de pouvoir les convaincre de la vérité du Khala en leur apprenant à utiliser et à manipuler leurs pouvoirs psioniques. Bien que leurs pouvoirs soient équivalents à ceux des Templiers, les Rebelles continuèrent de soumettre leurs esprits au Khala. N'étant pas disciplinés par le Chemin de l'Ascension, les pouvoirs des Rebelles ne purent être contrôlés et déclenchèrent de terribles et dévastatrices tempêtes sur Aiur. Le Conclave, choqué que les Templiers n'aient pas détruit les Tribus Rebelles, essayèrent de sauver la situation. Si le Conclave punit Adun et les Templiers pour leur insubordination, il fut forcé d'admettre publiquement l'existence de Tribus Rebelles. Il décida alors de bannir pour toujours ces

tribus d'Aiur. Les Templiers d'Adun furent obligés d'assister au départ des Rebelles, expédiés dans l'espace à bord d'un vaisseau Xel'Naga encore en état de fonctionner. Depuis, les membres des Tribus Rebelles sont appelés les Templiers Noirs. Au fil du temps, la légende des Templiers Noirs s'est répandue sur l'ensemble d'Aiur, nourrissant les rêves de nombreux jeunes Protoss. Pour montrer leur dédain envers le Conclave et ses laquets Judicateurs, les Templiers Noirs coupèrent lors d'une cérémonie leurs appendices nerveux, se coupant ainsi du lien primaire unissant tous les Protoss. Selon la rumeur, depuis que les Templiers Noirs se sont coupés du lien primaire, ils tirent leur énergie psionique du vide de l'espace. Cette légende plus que toute autre servit à incriminer pour toujours ces guerriers vagabonds. Chassés et craints par leurs propres frères, les Templiers Noirs vivent une existence solitaire dans leurs vaisseaux stellaires. Voyageant sans fin dans l'espace, ils n'abandonnèrent jamais l'amour qu'ils portent à Aiur et continuèrent à protéger leur monde natal de toutes les façons possibles.

L'HUMANITÉ ET L'ARRIVÉE DES ZERGS

Les Protoss furent témoins de l'arrivée brutale de l'Humanité dans leur secteur de la galaxie. Bien qu'ils ne connaissent pas les origines précises des Terrans, les Protoss surent très vite que les humains seraient un sujet d'étude passionnant. Pendant deux siècles, les Protoss observèrent les colons Terrans. Ces derniers avaient réussi à implanter de rudimentaires colonies sur plus d'une douzaine de mondes à l'intérieur des frontières Protoss. La technologie des Terrans avait beau être nettement inférieure à celle des Protoss, ils parvenaient à s'adapter aux mondes sur lesquels ils vivaient et prospéraient. Ce qui fascinait les Protoss, c'était la façon dont les Terrans parvenaient à faire progresser leur technologie alors qu'ils n'arrêtaient pas de se battre entre eux.

Les Protoss furent même surpris par la vitesse à laquelle les Terrans eurent accès aux ressources naturelles de leurs mondes et en



tirèrent profit. Il semblait aux Protoss que les Terrans n'avaient aucun respect pour le délicat équilibre de la nature, allant et venant d'un monde à l'autre, ne laissant derrière eux qu'un monde pillé. Liés par les dogmes du Dae'Uhl, les Protoss ne pouvaient intervenir directement pour calmer les Terrans, aussi forte qu'en soit leur envie. Cette relation étrange dura de nombreuses années. Mais une mission de reconnaissance Protoss de routine découvrit une menace tangible dirigée contre les malheureux Terrans.

Le Templier Tassadar, accompagné de sa force expéditionnaire, trouva un certain nombre de petits objets biologiques flottant aux frontières de l'espace Protoss. Leur analyse révéla qu'il s'agissait en fait de sondes spatiales. Bien que Tassadar ne puisse discerner leur provenance, il semblait évident qu'elles se dirigeaient tout droit vers le secteur de Koprulu et les colonies Terrans.

Tassadar ramena immédiatement les sondes sur Aiar pour une étude approfondie. Ces étranges aliens ne ressemblaient à rien que les Protoss aient jamais vu. Les physiologies des sondes indiquaient qu'elles avaient été conçues pour le vol stellaire et la reconnaissance. Dans le but de discerner leur objectif principal, les Protoss concentrèrent les énergies des cristaux de Khaydarin sur le minuscule esprit des sondes. Les Protoss furent ébahis d'apprendre que les sondes aliens répondaient rapidement et naturellement aux énergies des Cristaux. Le choc fut d'autant plus grand que seules des créatures nées des expériences protogénétiques Xel'Naga étaient capables d'utiliser à leur plein potentiel l'énergie des Cristaux. Plus alarmant encore, le vague courant de pensée émanant des sondes et répétant sans cesse : "Humanité Trouvée"... "Eradiquer"... "Apprendre"... "Evoluer".

Après mûre réflexion, les Protoss s'imaginèrent que les sondes ne faisaient qu'annoncer une terrible menace pour leur partie de la galaxie. Si ces créatures avaient été créées par les Xel'Naga, elles seraient sans doute très évoluées et très puissantes. Il semblait évident pour les Protoss que cette nouvelle race constituait un danger palpable

pour tous les êtres vivants. D'où qu'elle vienne et où qu'elle soit, cette race continuait à chercher les colons Terrans.

Les Protoss commencèrent à envoyer des vaisseaux de reconnaissance pour trouver des signes des envahisseurs aliens. Selon Tassadar, d'après les lois du Dae'Uhl, il incombait aux Protoss de défendre et de protéger les races qu'ils surveillaient. Le Conclave, pour sa part, rétorqua que la race Terran, "inutile", avait déjà été infestée et qu'elle devait être purifiée et éradiquée par le feu. Il y eut alors un grand débat entre les Templiers et les Juges pour savoir jusqu'à quel point les Protoss devaient s'investir dans la défense des Terrans.

La seule chose sur laquelle les deux castes purent s'accorder fut que ces êtres avaient été créés par les Xel'Naga. Les Protoss devaient donc être sur leurs gardes. Tassadar et sa force d'expédition furent envoyés pour surveiller les mondes Terrans et tenter de déterminer la gravité du danger à venir. Tassadar partit à bord de son vaisseau de commandement, le Ganthrithor, avec une escorte de vaisseaux Protoss en direction du secteur Terran de Koprulu.

LE DÉBUT DE LA FIN

Lorsqu'elles arrivèrent dans le secteur Terran, les unités de reconnaissance de Tassadar s'aperçurent que les mystérieux aliens avaient déjà commencé à s'attaquer aux colonies des Terrans. Une inspection plus approfondie apprit à Tassadar que le monde frontalier de Chau Sara avait été infesté par des organismes aliens. La surface entière de la colonie était couverte d'une épaisse substance toxique qui continuait d'éroder la croûte de ce monde. Pire encore, les aliens avaient infesté ou tué la plupart des colons Terrans. Tassadar, horrifié par l'état de dévastation de la colonie, ne put s'empêcher de se demander pourquoi les Terrans ne s'étaient pas précipités pour défendre leur monde en danger.

Le Conclave, ayant appris le sort de la colonie, ordonna immédiatement à Tassadar de brûler la planète toute entière pour

stopper son infestation. Sachant que cela signifiait la fin de toute vie sur la planète, Tassadar obéit à regret à ses maîtres. Les vaisseaux Protoss activèrent leurs armes et ouvrirent le feu sur la colonie. Cela arrêta de façon nette l'infestation de la planète, mais il ne faisait aucun doute que d'autres planètes proches avaient certainement été infestées. Tassadar reçut l'ordre de les brûler également, ainsi que toute Colonie Terran en cas de doute. Alors qu'il donnait à sa flotte l'ordre de se rendre sur la deuxième colonie infestée, Mar Sara, Tassadar commença à se demander si ses ordres étaient en accord avec le Dae'Uhl.

Les soldats Terrans, pris par surprise lors de l'attaque des Protoss sur Chau Sara, lancèrent une flotte pour intercepter celle de Tassadar. La flotte des Terrans se préparait à défendre la colonie contre les Protoss, et Tassadar donna l'ordre à sa flotte de se retirer. Tassadar, en proie à ses propres doutes, ne pouvait se résoudre à détruire Mar Sara ou la flotte des Terrans venue la protéger. Il chercha un moyen d'éliminer les aliens sans éradiquer l'humanité en même temps.

Ainsi engagé, Tassadar refusa de suivre les ordres de ses maîtres. Restant avec sa flotte hors de portée des capteurs Terrans, Tassadar attendit et surveilla la progression des aliens sur les mondes Terrans.



Templier Protoss portant une Amulette Khaydarin de grande valeur.

APERCU DES ESPECES PROTOSS

Les Protoss sont une race beaucoup plus conservatrice que les Terrans ou les Zergs. Dotés d'une technologie très avancée et de puissantes capacités psioniques, les Protoss se sont longtemps considérés comme l'espèce la plus puissante de l'univers connu.

Comme il ne s'agit pas d'un peuple très prolifique, ils ont appris à renforcer leurs rangs de machines de guerre, et à combiner leur technologie à leurs capacités psioniques. Leurs combattants sont d'une efficacité remarquable. La seule véritable faiblesse des Protoss réside dans leur refus du changement. Les commandements du Khala sont très rigides, et les Protoss se refusent à quitter le Chemin, quel qu'en soit le prétexte.

Boucliers

Des boucliers d'énergie protègent toutes les unités militaires Protoss, et cela leur confère un avantage certain lors des combats. Au cours de la Discorde Eternelle, les guerriers Protoss concentraient leur énergie psionique pour créer autour d'eux des boucliers d'énergie. Au fil du temps, les érudits du Conclave et les sages des Templiers ont appris à reproduire le bouclier d'énergie en utilisant des générateurs de champs Psi, permettant ainsi même à la plus petite machine de guerre d'être protégée. Les boucliers d'énergie Protoss sont capables d'arrêter toute attaque, physique ou énergétique, mais ils perdent alors en puissance. Ils se rechargent seuls au fil du temps, et des batteries de bouclier permettent d'accélérer la vitesse à laquelle un bouclier se recharge.

Portails de Saut

Les Protoss sont très méticuleux, et tant leurs outils que leurs méthodes de fabrication ont été mises au point par des générations d'ouvriers. Les bâtiments Protoss sont produits sur Aiur. Des sondes robots utilisent des balises de saut spécifiques pour servir de point d'ancrage à un portail de saut qui permet d'amener directement sur place un bâtiment en état de fonctionnement. Les Protoss peuvent ainsi rapidement créer une base dès qu'ils ont créé la Matrice Psionique.

Matrice Psionique

Les unités et les bâtiments Protoss tirent leur énergie d'une matrice d'énergie psionique qui se trouve sur Aiur. Tandis que le Nexus permet de créer un lien vers la matrice, les Pylônes sont nécessaires à la "distribution" de l'énergie Psi dans les colonies. Chaque pylône entretient autour de lui une petite zone de Psi qui fournit l'énergie nécessaire au fonctionnement des bâtiments et des portails de saut. Si un bâtiment Protoss perd son lien vers la matrice psionique, il ne fonctionnera plus jusqu'à ce qu'il soit reconnecté. Aucune nouvelle unité ne pourra venir rejoindre la base si cette dernière ne dispose pas d'assez de Psi pour elle. En haut à droite de l'écran, vous pourrez voir l'énergie Psi dont vous disposez. Quand vous sélectionnez un Pylône ou que vous essayez d'amener un nouveau bâtiment, une zone bleue indiquera la zone couverte par la matrice psionique.

UNITES PROTOSS

SONDE (PROBE)

Rôle : Ouvrier

Armement : Canon à Particules

Les Sondes sont des robots de petite taille qui sont au service du Nexus et qui se chargent d'aller récupérer les nombreuses ressources nécessaires au fonctionnement des technologies Protoss. Ce sont également les Sondes qui fabriquent et plantent la micro-balise qui sert de point d'ancrage aux bâtiments Protoss. Ces balises permettent aux Protoss de téléporter des bâtiments préfabriqués depuis Aiur.

DISCIPLE (ZEALOT)

Rôle : Guerrier d'Assaut

Armement : Lames Psioniques

Les guerriers Templiers qui n'ont pas encore atteint les plus hauts niveaux du Khala sont appelés Disciples.

Ces guerriers sans peur s'habituent aux disciplines du Khala et peuvent devenir pratiquement enragés au cours des combats. Protégés par leurs armures de combat et bardés d'implants cybernétiques, les Disciples sont l'exemple parfait de la férocité débridée dont les Protoss peuvent faire preuve. Les Disciples sont les unités de première ligne, et sont capables de canaliser leur énergie psionique, qui se manifeste sous la forme d'épées dont ils se servent au corps à corps.

DRAGON (DRAGOON)

Rôle : Soutien

Armement : Disrupteur de Phase

Les guerriers Protoss qui ont été grièvement blessés au combat peuvent réclamer l'honneur de servir le Conclave sous la forme de Dragons. Leurs corps mutilés sont alors greffés dans des exosquelettes. Grâce au Khala, ils n'ont aucun problème à contrôler ces monstres d'acier comme s'il s'agissait de leur ancien corps. Les Dragons sont principalement des troupes de soutien qui accompagnent les Disciples au combat. Les tirs des Disrupteurs de Phase dont ils sont équipés sont efficaces aussi bien contre les troupes au sol que les unités volantes.

TEMPLIER (HIGH TEMPLAR)

Rôle : Guerrier Psionique

Armement : Assaut Psi

Les Templiers sont les combattants les plus aguerris des armées Protoss. On les respecte et les honore dans tout l'empire Protoss pour leur bravoure et leurs prouesses. Les Templiers sont dévoués à la cause d'Aiur. Bien qu'ils soient d'une force, d'une rapidité et d'une férocité sans égales, les Templiers préfèrent attaquer en faisant usage de leurs capacités psioniques.

Tempête Psionique (Psionic Storm)

L'une des premières leçons du Khala consiste à fermer son esprit au monde extérieur. Les Protoss sont si puissants psychiquement qu'ils peuvent envoyer sans s'en apercevoir des ondes psychiques dérangeantes. En s'entraînant longuement, les Templiers sont capables de concentrer ces ondes pour les amplifier et les diriger contre leurs ennemis. Elles sont alors susceptibles de détruire l'esprit des espèces inférieures.

Hallucination

Selon certaines rumeurs, certains Templiers auraient appris à créer des clones par illusion. Bien que ces "images" n'aient pas de substance physique, elles sont tout à fait susceptibles d'attirer les tirs ennemis ou de semer la panique dans les rangs adverses.

Fusion Archon (Archon Warp)

Quand la situation semble sans espoir, les Templiers peuvent se sacrifier. En mélangeant leurs corps et leurs esprits, ils peuvent alors créer une puissante entité psionique : l'Archon.



ARCHON**Rôle :** Guerrier d'Assaut Lourd**Armement :** Onde de Choc Psionique

Ces créatures nées de la fusion d'esprits Protoss irradient d'une puissance incroyable, et elles libèrent de dévastatrices tempêtes psioniques contre les unités terrestres et aériennes ennemies. Bien que les Protoss rechignent à sacrifier leurs Templiers, ceux qui font don d'eux-mêmes à la cause Protoss sont honorés dans les Archives des Templiers.

DESTRUCTEUR (REAPER)**Rôle :** Artillerie Lourde Mobile**Armement :** Fabrique des Robots Scarabées

Les Destructeurs sont des automates servant principalement au soutien terrestre. Ces monstres mécaniques sont réputés capables de détruire des colonies entières en quelques minutes. Le Destructeur lui-même ne dispose d'aucune arme et fonctionne sur le même principe que le Porte-nefs.

Construire Scarabée (Build Scarab)

Les Destructeurs fabriquent et transportent de petits robots appelés Scarabées. Ces derniers sont lâchés en groupe contre les unités ou installations ennemies. A la différence des Intercepteurs fabriqués par les Porte-nefs, les Scarabées ne reviennent pas à bord du Destructeur une fois lancés. Ils explosent en effet lors de l'impact, générant de puissants champs électromagnétiques qui causent de sévères dégâts à leur cible.

SCOUT**Rôle :** Chasseur Rapide**Armement :** Canons à Photon Jumelés
Missiles Antimatière

Les Protoss se servent de ces chasseurs comme d'unités de reconnaissance, bien qu'ils soient plus puissants que la plupart des unités aériennes ennemies. Dotés d'armes air-air et air-sol, la fonction principale des Scouts est de servir de protection aux flottes Protoss. Ils n'en sont pas moins souvent appelés à attaquer les forces hostiles.

NAVETTE (SHUTTLE)**Rôle :** Transport Blindé**Armement :** Aucun

Les Navettes Protoss servent à transporter des unités terrestres au cœur des combats. Ces unités robots volantes sont lourdement blindées et ne disposent d'aucune arme. Les Navettes sont suffisamment grandes pour transporter dans leurs soutes même les énormes Destructeurs.

ARBITRE (ARBITER)**Rôle :** Sanctuaire des Judicateurs**Armement :** Canon Disrupteur de Phase

Enveloppés de mystère et dégageant une puissante aura psionique, les Arbitres accompagnent souvent les flottes de guerre au cours de la bataille. L'équipage des Arbitres est composé de Judicateurs, et il permet de camoufler les unités amies qui l'entourent en projetant un champ de réalité virtuelle. L'Arbitre lui-même doit être fermement ancré dans l'espace-temps pour générer un tel champ, et il reste donc toujours visible. Même lorsqu'il est dans le champ d'un autre Arbitre.

Rappel (Recall)

Les unités terrestres Protoss utilisent principalement les Navettes pour les mener au combat, mais les Protoss ont récemment découvert que projeter rapidement leurs forces dans les zones de combat était un atout inestimable. La capacité de Rappel permet de déchirer l'espace-temps, et toute unité qui entre dans le vortex créé réapparaîtra instantanément à côté de l'Arbitre qui utilise cette fonction.

Champ de Stase (Stasis Field)

En plus de déstabiliser l'univers en générant des champs de distorsion, certains Arbitres sont capables de renforcer de petites zones d'espace-temps. Tout ce qui pénètre dans ces zones est hors d'atteinte des interactions normales. Les unités prises dans un champ de stase ne peuvent ni bouger ni attaquer, mais ne peuvent subir aucun dégât.

**PORTE-NEFS (CARRIER)**

Rôle : Cuirassé / Vaisseau de Commandement

Armement : Fabrique Intercepteurs

Les énormes Porte-nefs servent de centres de commandement et abritent les administrateurs et historiens des Flottes Protoss. Lourdemment blindés et protégés par de puissants boucliers, les Porte-nefs peuvent traverser les blocus ennemis en relâchant des vagues d'Intercepteurs robots contre les cibles principales de l'adversaire. Bien que les Porte-nefs ne disposent pas d'armes, leur capacité à déployer de nombreux Intercepteurs les rend dévastateurs au combat.

**Construire Intercepteur (Build Interceptor)**

Les Intercepteurs sont des chasseurs robots très manœuvrables qui peuvent pénétrer dans les formations ennemies et attaquer sans relâche leur cible. Fabriqués et entreposés dans les soutes du Porte-nefs, de nombreux Intercepteurs peuvent être envoyés au combat en l'espace d'un instant.

**OBSERVATEUR (OBSERVER)**

Rôle : Reconnaissance non armée

Armement : Aucun

Ces petits robots permettent de surveiller de larges zones de terres ou d'observer et d'enregistrer des batailles pour leur étude ultérieure au sein des Archives. Dotés de nombreux capteurs, les Observateurs ne disposent pas d'assez d'énergie pour embarquer de l'armement. Leur principal atout est de permettre de détecter les unités camouflées.

Les Observateurs qui sont utilisés pour l'exploration spatiale sont souvent lancés sans système de défense, mais ceux qui doivent pénétrer dans une zone de combat sont dotés d'un champ de camouflage. Comme les Arbitres, les Observateurs ne dépensent pas d'énergie pour maintenir ce champ.

BATIMENTS PROTOSS

NEXUS

La forme pyramidale du Nexus est au cœur de toute colonie Protoss. Il sert d'ancre psychique, permettant ainsi aux Protoss d'accéder à la Matrice Psionique d'Aiur.

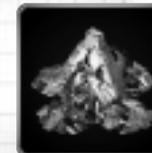
Le Nexus fabrique également les Sondes qui partent à la recherche des ressources indispensables au développement de la colonie et qui placent les balises nécessaires à la téléportation des autres bâtiments Protoss.

**PYLÔNE (PYLON)**

Composés de Cristaux de Khaydarin, les Pylônes servent de relais pour la matrice Psi émise par le Nexus. Les Pylônes peuvent ainsi fournir aux bâtiments qui les entourent l'énergie dont ils ont besoin. Il est essentiel d'établir un réseau bien pensé de Pylônes si vous souhaitez développer une colonie Protoss.

**PORTAIL (GATEWAY)**

Il permet de téléporter les unités de combat Protoss directement depuis Aiur.

**FORGE**

Bien que leur technologie soit incroyablement avancée par rapport à celle des autres races, les Protoss continuent en permanence à améliorer leurs armes et leurs armures. Le travail ne s'arrête jamais dans la Forge, car c'est là que se déroule l'essentiel de la recherche Protoss.

- Améliorer Armement Sol (Upgrade Ground Weapons). Cette amélioration rend les armes des Sondes, Disciples, Templiers et Dragons plus puissantes.



- Améliorer Boucliers Plasma (Upgrade Plasma Shields). Cette amélioration rend les boucliers Protoss plus performants.



- Améliorer Blindage Sol (Upgrade Ground Armor). Cette amélioration rend les armures des Sondes, Disciples, Templiers et Dragons plus résistantes.





ASSIMILATEUR (ASSIMILATOR)

Les bâtiments et équipements Protoss sont produits en grande partie sur Aiur et téléportés là où ils sont requis.

Des matières premières restent cependant nécessaires, afin d'être expédiées vers Aiur et de permettre les téléportations. Le Gaz Vespene est aussi recherché par les Protoss qu'il l'est par les Terrans, et l'Assimilateur se charge de le capter sur les geysers.



NOYAU CYBERNÉTIQUE (CYBERNETICS CORE)

Le Noyau Cybernétique est un bâtiment auxiliaire qui permet la fabrication des Dragons. Profondément enfouis dans le Noyau se trouvent les mystérieux traducteurs qui permettent de lier l'esprit des Protoss aux exosquelettes des Dragons.



- Charge de Singularité (Singularity Charge). *En utilisant cette technologie qui restructure les amplitudes antiparticules, on augmente la portée du disrupteur de phase.*



- Améliorer Armement Air (Upgrade Air Weapons). *Cette amélioration permet de renforcer l'efficacité des armes montées sur les Scouts, les Arbitres et les Porte-nefs.*



- Améliorer Blindage Air (Upgrade Air Armor). *Cette amélioration permet de renforcer le blindage des unités aériennes Protoss.*



CITADELLE D'ADUN (CITADEL OF ADUN)

L'objectif ultime de tout Protoss est d'atteindre le plus haut niveau de Khala. Ils passent pour cela beaucoup de temps en méditation et en s'entraînant dans des citadelles flottantes. Baptisées en l'honneur d'un des plus grands maîtres du Khala, les Citadelles d'Adun sont des centres d'apprentissage et de recherche pour les guerriers.



- Amélioration Jambes (Leg Enchantments). *Les armures de combat des Disciples peuvent être améliorées en ajoutant des implants cybernétiques qui permettent d'aller beaucoup plus vite.*



USINE ROBOTIQUE (ROBOTICS FACILITY)

Les Protoss font appel à de nombreuses machines de guerre pour renforcer leurs rangs et compenser la perte de vies Protoss.

Les Usines Robotiques construisent ces unités, mais d'autres bâtiments sont nécessaires pour les améliorer.

BAIE DE SOUTIEN ROBOTIQUE (ROBOTICS SUPPORT BAY)

Ce module auxiliaire est construit dans le but d'améliorer les capacités de l'usine robotique. Bien qu'il ne fabrique pas directement de nouvelles unités, il permet de développer des composants plus efficaces qui sont alors utilisés lors de la construction des machines de guerre Protoss.



- Améliorer Dégâts Scarabée (Upgrade Scarab Damage). *En synchronisant leurs champs électromagnétiques, les Scarabées peuvent faire des dégâts encore plus terribles.*



- Augmenter Capacité Destructeur (Increase Reaver Capacity). *En installant une micro-usine néotérique dans un Destructeur, cela libère dans les soutes de la place pour plus de scarabées.*



- Moteur Antigravifique (Gravitic Drive). *Combinant la théorie antigravité avec la technologie des repousseurs, ces moteurs permettent aux navettes Protoss d'être plus rapides.*



TRIBUNAL D'ARBITRE (ARBITER TRIBUNAL)

Les puissants Arbitres, entourés de leur champ de distorsion permanent, sont très difficiles à téléporter sans danger. Le Tribunal permet de leur fournir un point d'ancrage en renforçant le coefficient espace-temps local.



- Noyau Khaydarin (Khaydarin Core). *En infusant des cristaux de Khaydarin purs dans le réacteur du vaisseau, on donne à un Arbitre une réserve d'énergie supplémentaire.*



- Rappel (Recall). *Le développement de la technologie de téléportation locale permet à l'Arbitre de servir de point d'ancrage et d'y faire instantanément revenir une unité.*



- Champ de Stase (Stasis Field). *En manipulant les champs espace-temps, l'Arbitre peut placer des unités en état de Stase. L'unité affectée ne peut plus se déplacer ou tirer, mais elle ne peut pas non plus être endommagée.*





BATTERIE BOULIER (SHIELD BATTERY)

La Batterie Bouclier est dotée d'un Noyau Khaydarin qui absorbe l'énergie Psi. Elle la conserve pour une utilisation ultérieure. En entrant en contact avec l'une des nombreuses branches de distribution d'énergie de la Batterie, toute unité Protoss amie peut rapidement recharger ses boucliers. La batterie a une capacité limitée, mais elle se recharge au fil du temps. Déployées intelligemment, les Batteries peuvent transformer une défaite assurée en victoire.



CANONS À PHOTON (PHOTON CANNON)

Les Protoss sont d'excellents combattants à l'échelon individuel, mais ils reconnaissent également l'utilité des défenses automatiques pour surveiller leurs colonies. Les Canons à Photon tirent une sphère d'antimatière similaire à celle générée par le Dragon. C'est une arme efficace aussi bien contre les cibles terrestres qu'aériennes. Ils sont également dotés d'une technologie radar inspirée de celle de l'Observateur, qui leur permet de détecter les unités camouflées ou furtives. Comme tous les bâtiments Protoss, il faut penser à fournir aux canons à Photon suffisamment d'énergie à travers les Pylônes. Si leurs liens vers la Matrice Psionique venaient à être brisés, ils ne fonctionneront plus, laissant la voie libre aux ennemis d'Aiur.



OBSERVATOIRE (OBSERVATORY)

Les Protoss accordent une importance énorme à l'histoire, car ils pensent que les événements majeurs se répercutent à travers l'espace-temps et servent de leçons à ceux qui les étudient. Même au cours de la Discorde Eternelle, des scribes Protoss conservaient un témoignage écrit des guerres et des héros pour qu'ils puissent servir d'exemples. L'Observatoire est l'équivalent moderne des bibliothèques des scribes, et il enregistre les données que les Observateurs robots lui envoient, afin qu'elles puissent être étudiées par les générations Protoss à venir.



- Moteur antigrav (Gravitic Booster). *En combinant la théorie antigrav et la technologie des micro-fusées, ces moteurs permettent aux Observateurs d'aller plus vite.*



- Capteurs (Sensor Array). *Les Observateurs peuvent être équipés de capteurs évolués qui leur permettent de capter plus d'informations sur le terrain.*

ARCHIVES DES TEMPLIERS (TEMPLAR ARCHIVES)

Les Archives des Templiers sont des bâtiments sombres et mystérieux qui servent de centres d'entraînement aux Templiers. Ces guerriers renommés disposant des fantastiques pouvoirs psioniques de leur race, utilisent les archives pour communiquer directement avec leurs ancêtres et ainsi glaner des connaissances inaccessibles aux guerriers ordinaires.

- Amulette Khaydarin (Khaydarin Amulet). *En s'équipant d'amulettes en Khaydarin, les Templiers peuvent canaliser les énergies du Khala avec encore plus d'efficacité.*

- Tempête Psionique (Psionic Storm). *En ouvrant leurs esprits et en relâchant de l'énergie psychique brute, les Templiers peuvent attaquer de nombreux ennemis d'un seul coup. Les armures et les bâtiments protègent tout de même en partie les cibles des tempêtes psioniques.*

- Hallucination. *En disciplinant leur mental, les Templiers peuvent former des images dans l'esprit de leurs ennemis. Bien que sans substance physique, ces images sont parfaites.*

- Fusion Archon (Archon Warp). *En se sacrifiant mutuellement pour la cause Protoss et le Khala, deux templiers peuvent combiner leurs essences et donner vie à un guerrier psychique d'une grande puissance.*



PORTE SPATIALE (STARGATE)

Les puissants vaisseaux Protoss ne peuvent se contenter d'un portail de saut pour se téléporter. Les immenses Portes Spatiales fonctionnent pourtant de la même façon, mais permettent à ces monstres de l'espace d'aller et venir d'Aiur très rapidement.

BALISE DE LA FLOTTE (FLEET BEACON)

Facilement reconnaissable, la Balise de la Flotte est construite autour d'une énorme sphère façonnée dans les plus purs cristaux de Khaydarin.

La Balise concentre le Psi dans cette sphère pour renforcer et magnifier les effets de la Porte Spatiale, et ainsi faire venir les plus imposants vaisseaux Protoss.

- Capteurs Apial (Apial Sensors). *Situés sous le nez des Scouts, ces capteurs sont dotés d'une portée améliorée.*

- Fusées Antigravifiques (Gravitic Thrusters). *Combinant la théorie antigravité avec la technologie de micro-propulsion, ces moteurs rendent les Scouts plus rapides.*

- Augmenter Capacité Porte-nefs (Increase Carrier Capacity). *Cette amélioration permet de reconfigurer les soutes du Porte-nefs pour y entreposer plus d'Intercepteurs.*



TRIBUS PROTOSS

Bien que le dogme du Khala réclame aux Protoss d'abandonner leur antique système Tribal et d'embrasser les nouvelles castes de Judicateurs, Templiers et Khalais, nombre d'entre eux s'attachent à leurs anciennes coutumes et traditions.

Depuis la fin de la Discorde Eternelle, les différentes tribus Protoss sont restées intactes dans le seul but de rappeler aux Protoss les folies de leur passé. La classe dirigeante étant celle des Judicateurs, le problème du séparatisme tribal n'est plus qu'un lointain souvenir. L'aspect le plus distinctif des tribus est que désormais chaque secte a une couleur unique, du gris pâle au bleu-noir.

ARA

Caste : Judicateur

Poste : Garde Prétorienne du Conclave

Couleur : Bleu

L'Ara est une tribu relativement récente selon les standards Protoss. Ils furent le premier groupe à se rallier à la vision de Khas d'une civilisation unifiée. L'enthousiasme des membres de l'Ara fit beaucoup pour promouvoir les principes du Khala et permettre aux tribus de se réconcilier. L'Ara est l'organe de pouvoir des Judicateurs et contrôle en conséquence la présidence du Conclave. A la lumière des récents événements, l'Ara affirme que les Zergs sont une terrible menace pour les Protoss, mais qu'il faut laisser l'Humanité se débrouiller seule.

AKILAE

Caste : Templier

Poste : Commandement Templier

Couleur : Rouge

L'Akilae est la force de combat la plus puissante de l'Empire Protoss. L'Akilae a dominé les autres tribus pendant des siècles au cours de la Discorde Eternelle, mais s'est rapidement aperçue que la vision d'unité de Khas annonçait un nouvel âge prometteur pour les Protoss. Elle a pour mission de protéger Aïur depuis des générations et s'est toujours parfaitement acquittée de sa tâche. Dirigée par de grands Templiers, l'Akilae commande l'ensemble des forces Protoss en temps de guerre.

Bien que toujours loyale, l'Akilae ne partage pas le point de vue des Judicateurs en ce qui concerne l'Humanité. Elle estime que les Terrans doivent être sauvés des Zergs, pas détruits à cause d'eux.

SHELAK

Caste : Judicateur

Poste : Bibliothécaire, Gardienne des Cristaux de Khaydarin

Couleur : Pourpre

La Shelak est la tribu qui est restée la plus proche des Xel'Naga. Elle a donc naturellement été nommée pour étudier et protéger les cristaux de Khaydarin qui sont à la base des technologies Protoss. La Shelak, intriguée par l'héritage Xel'Naga, continue en permanence son étude des textes anciens. Bien que les

Judicateurs aient interdit que les enseignements Xel'Naga soient poursuivis, la Shelak conserve le droit d'accéder aux archives. Les Judicateurs espèrent ainsi percer certains des secrets Xel'Naga et atteindre un niveau supérieur de connaissance dans le Khala.

SARGAS

Caste : Templier

Poste : Gardiens de l'Ordre / Assassins

Couleur : Noir

La plus connue des tribus est sans conteste la Sargas, et elle n'a prêté qu'une allégeance limitée au Conclave. A l'instar de la Venatir, la Sargas combat en permanence les effets du Khala sur sa tribu. Cherchant à maintenir l'identité tribale et son "libre arbitre", la Sargas ne propose son aide que lorsqu'elle peut en tirer profit.

Le Conclave s'est aperçu que la Sargas est particulièrement douée pour l'assassinat, et elle est ainsi devenue la tribu officielle des Assassins. Ancienne race de chasseurs, elle assure sa tâche avec grâce. Il a été remarqué que de nombreux Templiers Noirs sont issus de la Sargas.

AURIGA

Caste : Templier

Poste : Protecteurs de la Grande Flotte

Couleur : Gris

L'Auriga a pour mission d'entretenir et de faire fonctionner les énormes Porte-nefs et les Arbitres qui protègent les lignes de communications d'Aïur. Il y a plusieurs dizaines de millénaires, l'Auriga fut la première tribu à construire des navires et à affronter les mers déchaînées d'Aïur. Ses membres semblent prendre un énorme plaisir à naviguer vers l'inconnu, et à défendre leur monde natal contre toute attaque.

FURINAX

Caste : Khalai

Poste : Armuriers et Techniciens

Couleur : Orange

Bien que la Furinax ait en horreur tout type de combat, elle est prête à mourir pour défendre Aïur. Pendant des générations, les meilleurs armuriers et bâtisseurs Protoss ont été issus de la Furinax. Elle cherche par tous les moyens à réunir les énergies des cristaux de Khaydarin aux technologies modernes. Les plus grandes réussites de la Furinax sont les armures de combat des Disciples et les exosquelettes des Dragons.

LISTE DES HEROS



ARCTURUS MENGSK
 Terran mâle, 38 ans
 Ancien Prospecteur Confédéré, Chef des
 Fils de Korhal.

Arcturus fut à une époque un prospecteur du gouvernement confédéré. Bien que son monde natal, Korhal IV, ait été un foyer d'agitation et de sentiments anticonfédérés, Arcturus servit avec honneur et courage le gouvernement. Lorsque l'agitation sur Korhal IV devint insoutenable pour la Confédération, le gouvernement décida de lancer plusieurs missiles nucléaires de classe Apocalypse contre la colonie. Korhal IV fut dévastée, et Arcturus perdit toute sa famille. Il abandonna immédiatement son poste et jura de mettre un terme au gouvernement qui avait détruit sa vie. Rassemblant les survivants de Korhal, Arcturus fonda un groupe de terroristes connu sous le nom des Fils de Korhal afin qu'ils l'aident dans sa lutte.

JIM RAYNOR
 Terran mâle, 29 ans
 Ancien Marshal Colonial, Commandant
 dans les Fils de Korhal.

Autrefois Marshal confédéré, Jim Raynor soutient désormais l'organisation conduite par Arcturus Mengsk. Raynor a passé de nombreuses années à garder la paix sur sa colonie de Mar Sara, mais les méthodes condamnées finirent par lui faire rejoindre Mengsk. Bien qu'il ne fasse pas partie du mouvement depuis longtemps, Raynor a prouvé qu'il était un chef dynamique apprécié et respecté par les troupes sous son commandement. Bien que souvent sarcastique, Jim est prêt à mettre sa vie en danger à tout moment.

SARAH KERRIGAN
 Terran femelle, 26 ans
 Ancien Assassin Confédéré, Bras Droit
 des Fils de Korhal.

Alors qu'elle n'était qu'une enfant, Kerrigan fut placée dans le programme confédéré Fantôme, et n'a jamais eu une vie normale. Les traitements neuraux qui lui furent administrés pour atténuer et pacifier ses pouvoirs psychiques en ont fait une jeune femme introvertie et réservée.

Poussée à tuer d'innombrables ennemis de ses maîtres confédérés, Kerrigan fut soumise à une série d'expériences clandestines conduites par le gouvernement confédéré. Lors d'un raid contre un poste avancé Terran, Arcturus Mengsk découvrit et sauva Kerrigan des griffes des scientifiques confédérés. Les confédérés avaient détruit leurs vies à tous deux, et il ne fut pas difficile de la convaincre de mettre ses talents au service des Fils de Korhal. Bien que Kerrigan soit le plus souvent amenée à être une exécutrice, elle n'a jamais véritablement embrassé l'aspect le plus sombre de sa vraie nature.

EDMUND DUKE
 Terran mâle, 53 ans
 Général Confédéré commandant la
 Division Escadrille Alpha.

Le général Edmund Duke sert la Confédération depuis bientôt 40 ans. Assoiffé de pouvoir, Duke s'est construit une réputation de salopard interplanétaire. Aux commandes de l'escadrille Alpha depuis de nombreuses années, il a acquis une grande expérience du combat tactique, et est aujourd'hui considéré comme l'un des plus brillants esprits militaires Terrans. Malgré ses grandes compétences, l'attitude et l'égo de Duke conduisent souvent à des confrontations hostiles avec ses subordonnés.

ALDARIS
 Protoss, 740 ans
 Juge, Conseiller de l'Enclave pour
 la Force Expéditionnaire Koprulu.

Aldaris croit fermement en la vision Protoss du Nouveau Commencement. Il place les vertus de réussite communautaire et d'honneur désintéressé au-dessus de tout. Il n'apprécie guère les démonstrations d'émotions ou le manque de respect aux anciens. Aldaris a pour mission de surveiller Tassadar, le commandant de la Force Expéditionnaire. Il n'hésite pas à rabaisser son cadet lorsqu'il fait des erreurs. Aldaris n'hésite pas non plus à qualifier de traîtres et d'hérétiques tous ceux qui ne se conforment pas strictement au dogme Protoss.

ZERATUL
 Protoss, 634 ans
 Prêtreur des Templiers Noirs,
 Assassin/Aventurier

Comme tous les autres Templiers Noirs, Zeratul fut banni d'Aiur lorsqu'il refusa de se soumettre "pour le bien commun" du Khala. Pour ces raisons, Zeratul est animé d'une véritable haine envers le Conclave et la caste des Juges qui furent responsables de son exil injustifié. Zeratul est fier et noble, mais est entouré d'une aura de tragédie et de malheur. Bien que calculateur et discret, Zeratul est un Protoss honorable et risquera sa vie pour défendre Aiur.

FENIX
 Protoss, 397 ans
 Templier, Prêtreur des Forces de Défense
 Protoss

Fenix a gravi les rangs des Templiers en même temps que son ami Tassadar. Il est à la fois rusé et puissant, et il a combattu les ennemis des Protoss au cours de nombreuses batailles. Capable aussi bien d'une grande empathie que d'une rage terrible, Fenix est l'un des plus fervents supporters de Tassadar.

Fenix ne fait pas confiance à Aldaris ou aux Juges, et s'en remet à l'honneur de ses camarades Templiers ainsi qu'à ses propres compétences lorsqu'il est au combat.

TASSADAR

Protoss, 356 ans
Templier, Exécuteur de l'Expédition
Koprulu

Tassadar incarne la dérive actuelle de la société Protoss. Il fait partie de la nouvelle génération, et se sent frustré par la volonté de ses aînés de rester dans le passé. Tassadar a l'impression que le manque de souplesse des Protoss et leur incapacité à réévaluer leurs anciennes traditions finiront par détruire sa race. Fasciné par le pouvoir et le mysticisme de la caste des Templiers Noirs, Tassadar espère un jour réussir à faire le lien entre eux et le Conclave.

L'OVERMIND

Entité Spirituelle, âge inconnu
Maître des Essaims Zergs

Créé il y a plusieurs millénaires par les énigmatiques Xel'Naga, l'Overmind représente la conscience collective de la race Zerg. Croyant qu'il existe pour devenir la forme de vie parfaite en assimilant les espèces les plus fortes de l'univers, l'Overmind est obsédé par sa mission. D'une intelligence redoutable et extrêmement rusé, l'Overmind ne laissera rien l'empêcher d'atteindre son but. Il a un profond respect pour les Protoss, la plus grande des races qu'il aura cherché à conquérir. Le conflit à venir contre les Protoss sera son test ultime. Un test qu'il réussira quoi qu'il lui en coûte.

DAGGOTH

Cerebrate Zerg, âge inconnu
Maître de la Nuée Tiamat

Comme tous les Cerebrates, Daggoth a été créé pour aider l'Overmind à garder le contrôle des Nuées Zergs. A la tête de la plus importante Nuée, Tiamat, Daggoth sert l'Overmind avec férocité et valeur. Il s'agit sans nul doute de l'un des Cerebrates les plus têtus, conseillant souvent les autres Cerebrates sur la façon dont ils devraient servir l'Overmind.

ZASZ

Cerebrate Zerg, âge inconnu
Maître de la Nuée Garm

Zasz est l'un des Cerebrates les plus intelligents, et il ne peut s'empêcher de poser des questions à ses congénères. Zasz cherche à en savoir toujours plus sur les autres Cerebrates, afin qu'ils puissent travailler dans la meilleure harmonie possible. Mais la nature même de Zasz déstabilise souvent ses confrères. Zasz peut être irritant, mais il est parfaitement loyal envers l'Overmind et croit en la mission sacrée des Zergs.



CREDITS

Conception du Jeu

Blizzard Entertainment

Producteur Exécutif

Allen Adham

Producteurs

James Phinney, Bill Roper, Mike Morhaime

Responsables de la Conception

James Phinney, Chris Metzen

Responsable Programme

Bob Fitch

Programmation

Collin Murray, Michael Morhaime, Frank Pearce,

Patrick Wyatt, Mike O'Brien, Gage Galinger, Dan

Liebgold, Rob Huebner

Programmation de l'IA

Bob Fitch, Brian Fitzgerald, Brian Bishop

Editeur de Campagne

Jeff Strain

Battle.net

Mike O'Brien, Scott Coleman, Dan Liebgold

Programme d'Installation

Michael Heiberg

Directeurs Artistiques

Samwise Didier, Duane Stinnett

Graphismes 3D

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

Graphismes

Dave Berggren, Samwise Didier, Trevor Jacobs, Justin

Thavirat, Nick Carpenter, Duane Stinnett

Graphistes

Robert Djordjevich, Jeffrey Vaughn, Peter Underwood

Réalisation du film Blizzard

Matt Samia

Réalisateurs des Animations Cinématiques

Matt Samia, Duane Stinnett

Graphistes des Animations Cinématiques 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

Graphiste Cinématiques/Chef Opérateur Vidéo

Joeyray Hall

Graphistes Storyboard

Nick Carpenter, Bill Petras, David Pursley, Matt Samia,

Duane Stinnett, Justin Thavirat, Brian Sousa

Production Audio

Glenn Stafford, Shane Dabiri

Musique

Glenn Stafford, Jason Hayes, Derek Duke, Big Tuna

Conception Audio

Glenn Stafford, Jason Hayes, Tracy W. Bush, Joeyray

Hall, Matt Uelmen

Voix : Production, Casting & Direction

Glenn Stafford, Mark Schwarz, Chris Metzen

Ingénieur du Son

Robert Koenigsberg

Histoire & Scénario

Chris Metzen, James Phinney

Voix

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

Equipe de Choc

Allen Adham, James Phinney, Mike O'Brien, Samwise

Didier, Chris Metzen, Bob Fitch, Mike Morhaime,

Patrick Wyatt

Producteurs Associés

Shane Dabiri, Mark Kern

Conception du Scénario

James Phinney, Chris Metzen, Eric Flannum

Scénario

Eric Flannum, Dean Shipley, Ian Welke, Chris Sigaty,

Rev. Dan Moore

Conception du Manuel

Peter Underwood, Bill Roper, Chris Metzen, Jeffrey

Vaughn

Graphismes du Manuel

Samwise Didier, Chris Metzen, Bill Petras, Sharon

Shellman, Brian Sousa, Stu Rose, Eric Flannum, Scott

Abeyta, Peter Underwood, Rob McNaughton

Coordinateur

Isaac Matarasso

Directeur du Support Technique

Robert Bridenbecker

Responsable Qualité

Michael Brannigan

Responsable Test

Chris Sigaty

Assistant du Responsable Test

Ian Welke

Analystes Qualité

Geoff Fraizer, Mike Givens, David Hale, Brian Love,

Dan Moore, Matt Morris, Dean Shipley, Jamie Wiggs

Testeurs

Eric Dodds, Frank Gilson, John Lagrave, Judah Mehler,

Nick Santucci, Derek Simmons, Phil Stuart, Chris

Millar

Conseiller Matériel

Vic Larson

Directeur du Support Technique

Twain Martin, John Schwartz

Support Technique

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

Assistance en ligne

Alen Lapidis, Scott Mercer, Pat Nagle, Collin Smith

Administration

Christina Cade, Kira Inlow, Dana Martin

Executive Dunsel

Alan Dabiri

Responsables Localisation

Flavie Gufflet-Dowling, Shane Dabiri

Coordinateurs Localisation

Antje Hink, Louis Mutter

Contrôle Qualité Localisation

Padraig McCaul, Shane Moran, Juan Martinez

Intégrateurs Localisation

Mike Hayes, Damien Monaghan

Assistance Localisation

Florian Muller, Astrid Schiller

Conception et Graphismes Localisation

Sheila Stephens

Responsable Informatique

Adrian Luff

Assistants du Responsable Informatique

Chad Chaudhry, Andrew Edwards, Hung Nyugen

Relations Publiques

Susan Wooley

Responsable Financier

Paul W. Sams, Melissa Edwards, Shannon Welch

Conseil Juridique

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

Ventes U.S.

Todd * Little Buddy * Coyle, Danny Kearns

Ventes Internationales

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

Ventes Directes

Rob Beatie, Kim Farrington

Fabrication

John Goodman, Tom Bryan, Jaime Chavez

Partenaires Battle.net

GlobalCenter, MindSpring, Exodus, Multiplay

Remerciements

Blizzard North, Walter Forbes, Henry Silverman, Ron Millar, Adam Maxwell, Rob Pardo, Wizards of the Coast, Omar Adham, Gretchen Witte, Ray le porteur de Sodas, Robert A. Heinlein, Insomnie, 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 (pour ses enregistrements de Xéna), 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, les filles du Crazy Horse II, Guinness Brewing Company, The Poxy Boggards, Chris Quiming, Juan Giminez, les travers de porc de chez Ray, James Shipley, Lisa Pearce, Storm Watch 97 "El Nino", Jason Thor Hall, les singes, Damian Russell Hall, Gene Roddenberry, la maman de Shane (pas d'Alan), Molly Miller, Pen Pen, Dawn Sexton, Fran Loosen, Alison Leigh Breckenridge, Dawn Caddel, Lady Ariana, Stan Winston, Avalon Tattoo, Danny Boyle, the Notorious Crawford, Master Brandon Dillon, Bill et 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 Lenke, Michael Mann, Kristin Huntsman, Guttermouth, Rebekah, Melissa Estes, Alen Yen, Rush, Annie et Baby Madeline Strain, les habitants de SouthPark, Big Joe, Stymie Evets, Sandra Schneible, The Barenaked Ladies, Chow Yun Fat, Herodote, 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

Et vous, pour avoir lu tout ça!

Remerciements particuliers a

Chris McLeod

Bob et Jan Davidson



VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT CET ACCORD DE LICENCE AVANT D'INSTALLER OU D'UTILISER CE LOGICIEL. EN UTILISANT CE LOGICIEL, VOUS ACCEPTEZ LES TERMES DE CET ACCORD DE LICENCE. SI VOUS N'ACCEPTEZ PAS LES TERMES DE CET ACCORD, VOUS NE DEVEZ NI INSTALLER NI UTILISER CE LOGICIEL.

Ce logiciel, ses graphismes, musiques et tout autre élément manuscrit ou on-line inclus avec le programme ainsi que toutes les copies ou travaux dérivés de ce logiciel sont protégés par les lois sur les copyrights et restent la propriété de Blizzard Entertainment, une filiale de Davidson and Associates, Inc. Vous avez le droit d'utiliser ce logiciel mais Blizzard Entertainment en conserve les droits et le secret de fabrication. Toute utilisation de ce logiciel est soumise aux termes de l'Accord de Licence ci-dessous. Ce programme ne peut être utilisé que par des utilisateurs finaux, conformément aux termes de l'Accord de Licence. Toute utilisation, copie, ou redistribution de ce logiciel en contradiction avec cet Accord de Licence est expressément interdite.

Accord de Licence Utilisateur Final

1-Limites de l'Accord de Licence :

Blizzard Entertainment ne vous autorise à utiliser ce logiciel que sur un seul ordinateur.

De plus, ce logiciel comporte une option multijoueur permettant à un maximum de 8 joueurs par CD de s'affronter. Bien que vous soyez a priori autorisé à installer ces "CD partagés" sur autant d'ordinateurs que vous le souhaitez, les versions partagées que vous installez doivent toujours être en relation directe avec le logiciel acheté et enregistré en bonne et due forme. Tous les termes de cet Accord de Licence sont applicables aux logiciels utilisés en jeu normal comme à ceux partagés lors du jeu en multijoueur. Le programme comporte également un Editeur de Cartes qui vous permet de créer des niveaux personnalisés et autres éléments réservés à un usage personnel. Les termes de cet Accord de Licence sont également applicables à l'utilisation de cet Editeur de Cartes.

Vous utilisez ce logiciel sous licence, mais le programme ne vous est en aucun cas vendu. Cette licence ne vous confère aucun droit de propriété dudit programme.

2-Propriété :

Tous les droits de propriétés matérielle et intellectuelle concernant le logiciel (comprenant, non exhaustivement les titres, les codes sources programmes, les objets, les thèmes, les personnages, les noms des personnages, les histoires, les dialogues, les phrases d'accroche, les lieux, les concepts, les visuels, les animations, les sons, la musique, les effets audiovisuels, les méthodes de travail, les droits moraux, toute documentation annexe) sont la propriété de Blizzard Entertainment et de ceux qui vous accordent cette licence. Ce logiciel est protégé par les lois en vigueur aux Etats Unis, et la loi Internationale sur le copyright. Tous droits réservés. Ce programme contient des éléments sous licence et Blizzard Entertainment s'engage à protéger les droits des personnes lui ayant concédé ces licences en cas de violation de l'Accord.

3-Responsabilité du consommateur final :

A. Vous ne pouvez pas : (1) copier (sauf dans le cas d'une copie de sauvegarde), distribuer, louer, céder ou octroyer une licence de tout ou partie de ce logiciel ; (2) modifier les codes sources ou créer un produit dérivé de ce logiciel ; (3) transférer ce logiciel sur un réseau, sur une ligne téléphonique, ou par tout autre moyen électronique, sauf dans le cas d'une partie multijoueur sur un réseau ; (4) décompiler ou désassembler ce logiciel sans l'accord préalable écrit de Blizzard Entertainment.

B. Ce logiciel est vendu en tant qu'un seul et unique produit. Ses composants ne peuvent être vendus séparément.

C. Vous êtes autorisé à utiliser ce logiciel pour votre usage personnel, mais vous ne pouvez en aucun cas:

(i) Vendre, copier ou diffuser des copies de tout ou partie du logiciel, louer ou octroyer une licence du logiciel sans le consentement préalable écrit de Blizzard.

(ii) Exploiter tout ou partie du logiciel dans un but commercial, y compris mais non exhaustivement l'utilisation dans un Cyber Café, salle de jeu en réseau et autre lieu public où les ordinateurs sont en libre service. Blizzard peut vous proposer un Accord de Licence spécial pouvant vous permettre un tel usage. Contactez Blizzard pour plus de détails.

(iii) Utiliser ou autoriser une tierce personne à utiliser l'Editeur et les autres éléments inclus sur le logiciel dans un but commercial y compris mais non exhaustivement la distribution des éléments annexes seuls ou avec un autre produit par le biais de quelque circuit de distribution que ce soit y compris mais non exhaustivement les revendeurs et la distribution on-line sans le consentement préalable écrit de Blizzard Entertainment.

(iv) Etre hôte ou fournir des services de match ou d'affrontement pour le Programme ou émuler ou re-diriger le protocole de communication utilisé par Blizzard dans la partie réseau du Programme par émulation de protocole, "tunneling", modification ou ajout de composants au Programme, utilisation de programmes utilitaires ou de toute autre technique connue à ce jour ou développée dans l'avenir dans quelque but que ce soit, y compris, mais non limité à ce domaine, pour le jeu en réseau par Internet, le jeu en réseau en utilisant des réseaux de jeu commerciaux ou non-commerciaux ou comme partie d'un agrégat de réseaux sans le consentement préliminaire et écrit de Blizzard.

4-Transfert du logiciel :

Si vous transmettez ce logiciel, vous devez transférer tous ses composants, y compris sa documentation, et effacer toutes les copies qui restent sur votre équipement informatique. Votre licence prend fin automatiquement dès lors que vous transmettez ce logiciel.

5-Fin de l'accord de licence :

L'Accord de Licence est effectif jusqu'à ce qu'il prenne fin. L'accord de licence peut prendre fin à tout moment si vous détruisez le logiciel et les éléments qui l'accompagnent. Blizzard peut choisir de mettre fin à cet Accord de Licence à tout moment si vous ne vous pliez pas aux conditions et termes de l'accord. Dans ce cas, vous devrez détruire le logiciel et les éléments annexes.

6-Contrôle des exportations :

Ce logiciel ne doit pas être exporté, téléchargé ou envoyé vers des pays ou des résidents des pays avec lesquels les Etats-Unis appliquent une politique d'embargo ou quiconque du Treasury Department's List of Specially Designated Nationals of the U.S. Commerce Department's Table of Denial Orders. En installant ce logiciel, vous reconnaissez n'appartenir ou n'être sous le contrôle d'aucun de ces pays ou de cette liste.

7-Limites de la garantie :

Blizzard ne reconnaît aucune garantie pour le logiciel, l'éditeur et le ou les manuel(s). Le logiciel, l'éditeur et le ou les manuel(s) sont fournis en l'état sans garantie d'aucune sorte y compris mais non exhaustivement la garantie de qualité loyale et marchande.

Tous les risques liés à l'utilisation du logiciel et du ou des manuel(s) incombent à l'utilisateur final, mais Blizzard Entertainment laisse une période de 90 jours à l'utilisateur pour signaler tout défaut de fabrication du produit. Dans le cas où le défaut de fabrication serait prouvé dans ce délai de 90 jours Blizzard pourra selon les cas, et sur présentation de la preuve d'achat du produit : 1) Corriger le défaut, 2) Remplacer le logiciel par un produit équivalent ou de moindre valeur 3) Vous rembourser.

8-Limites de la responsabilité :

En aucun cas Blizzard, Davidson and Associates, Inc., ses filiales ou partenaires ne pourront être tenus pour responsables d'une perte ou d'un préjudice subi lors de l'utilisation du logiciel ou de l'éditeur, y compris mais non exhaustivement la perte de bonne foi, l'arrêt du travail, l'arrêt ou le dysfonctionnement de votre ordinateur, ou toute autre perte ou préjudice commercial.

9-Recours légal :

Vous agréez avec le fait que Blizzard serait lésé si les termes de cet Accord de Licence n'étaient pas expressément respectés. Vous acceptez de ce fait que Blizzard est habilité à s'approprier un recours légal en cas de violation de cet Accord de Licence, en plus des autres recours que Blizzard peut exercer selon les lois applicables.

10-Annexes :

Cet Accord de Licence a été réalisé suivant les lois de l'Etat de Californie et doit par conséquent se référer à ces lois en cas de contestation ou de problème. Vous acceptez le fait que quel que soit le parti initiant les poursuites judiciaires, le conflit doit être réglé dans un tribunal situé dans l'Etat de Californie, County of Los Angeles.

Cet Accord de Licence ne peut être amendé, modifié ou adapté que par un acte écrit précisant l'amendement, l'adaptation ou la modification, convenu entre les deux parties.

Je reconnais avoir pris connaissance et compris les termes du présent Accord de Licence et reconnais qu'installer ce logiciel équivaut à donner mon accord sur tous les termes de l'Accord de Licence précisés ici. Je reconnais également que cet Accord de Licence résulte d'un accord complet et exclusif entre Blizzard Entertainment et moi-même, et que cet Accord de Licence prévaut sur tout accord ayant préalablement été conclu entre Blizzard Entertainment et moi-même.

NOTES

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

- I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
 - Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.
 - Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
 - En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

"Décret n° 96-360 du 23 avril 1996 relatif aux mises en garde concernant les jeux vidéo."

NOTES

