

**GUIDE OFFICIEL PRIMA**

# STAR CRAFT



Bart Farkas



**First**  
Interactive

**CARTES  
DÉTAILLÉES!**



# **StarCraft**



**StarCraft**

Copyright © 1998 by Prima Publishing

Prima Publishing © est une marque déposée de Prima Communications, Inc.

Copyright © 1998 Blizzard Entertainment pour le logiciel.

StarCraft et Blizzard Entertainment sont des marques déposées de Davidson & Associates, Inc., aux Etats-Unis et/ou dans les autres pays.

Edition d'origine en langue anglaise Copyright © 1998 by Prima Publishing.

Publiée par Prima Publishing.

Rocklin, California

<http://www.primagames.com>

Tous droits réservés. Toute reproduction, même partielle, du contenu, de la couverture ou des icônes, par quelque procédé que ce soit (électronique, photocopie, bande magnétique ou autre) est interdite sans autorisation par écrit de Prima Publishing.

**StarCraft**

© Éditions First Interactive, Paris, 1998 pour l'édition française

Edition française publiée avec l'autorisation de

Prima Publishing, Rocklin, California, USA par :

Editions First Interactive

13-15, rue Buffon 75005 Paris

Tél. 01 55 43 25 25

Fax 01 55 43 25 20

Minitel 3615 AC3\* FIRST

Internet e-mail [firstinfo@efirst.com](mailto:firstinfo@efirst.com)

<http://www.efirst.com>

ISBN : 2-84427-021-2

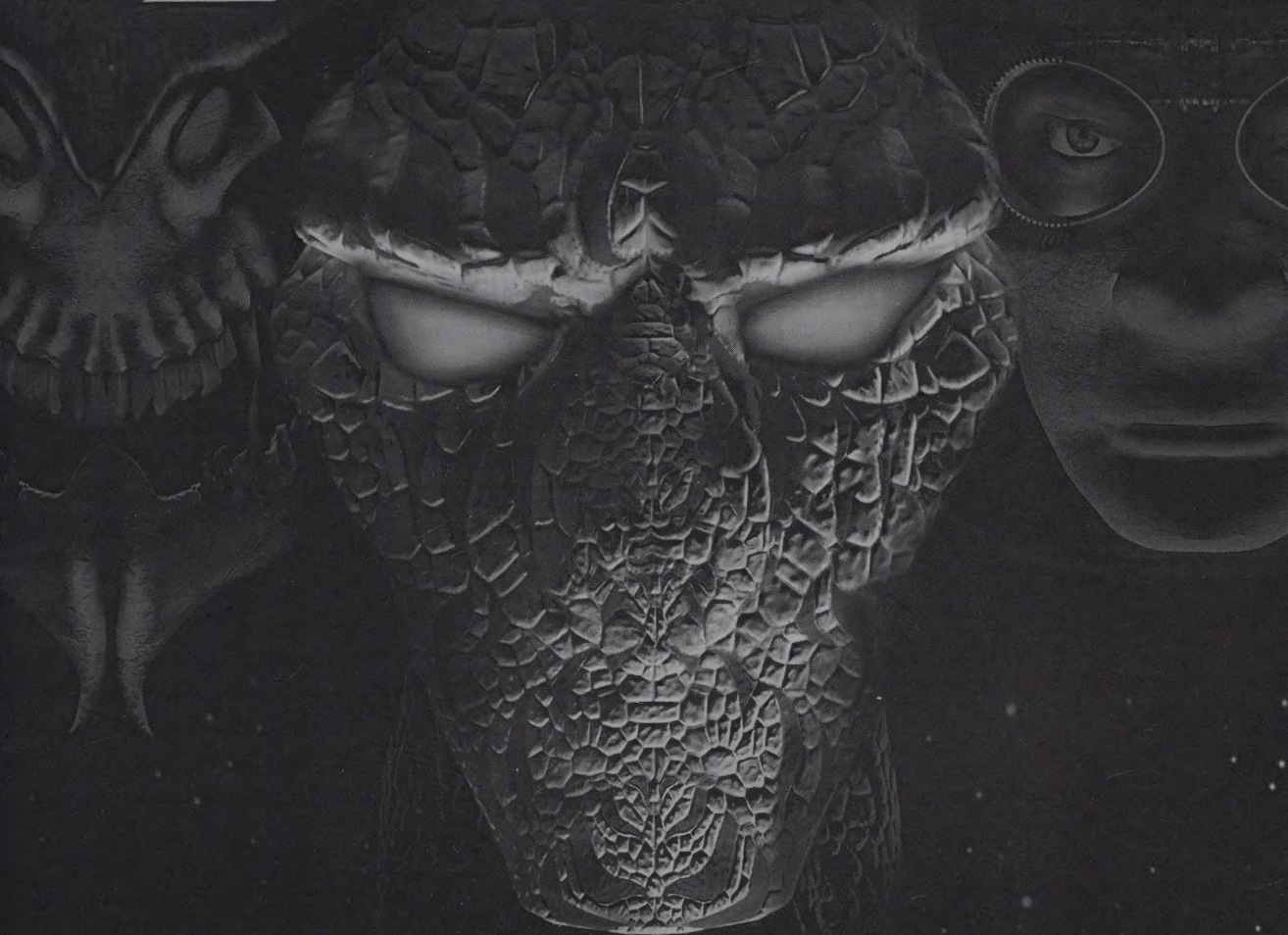
Dépôt légal : 3ème trimestre 1998

**Limites de responsabilité et de garantie.** L'auteur et l'éditeur de cet ouvrage ont consacré tous leurs efforts à préparer ce livre. Prima Publishing, Blizzard Entertainment et l'auteur déclinent toute responsabilité concernant la fiabilité ou l'exhaustivité du contenu de cet ouvrage. Ils n'assument pas de responsabilités pour ses qualités d'adaptation à quelque objectif que ce soit, et ne pourront être en aucun cas tenus responsables pour quelque perte, profit ou autre dommage commercial que ce soit, notamment mais pas exclusivement particulier, accessoire, conséquent, ou autres.

**Marques déposées.** Toutes les informations connues ont été communiquées sur les marques déposées pour les produits, services et sociétés mentionnés dans cet ouvrage. Prima Publishing et les Éditions First Interactive déclinent toute responsabilité quant à l'exhaustivité et à l'interprétation des informations. Tous les autres noms de marque et de produits utilisés dans cet ouvrage sont des marques déposées ou des appellations commerciales de leur propriétaire respectif. Prima Publishing et les Éditions First Interactive ne sont liés à aucun produit ou vendeur mentionné dans ce livre.



# STAR CRAFT



Par Bart Farkas  
Traduction et Adaptation : Gilles Klein

**P**  
**PRIMA**

and Prima Publishing<sup>®</sup> are registered  
trademarks of Prima Communications, Inc.

**First**  
**Interactive**



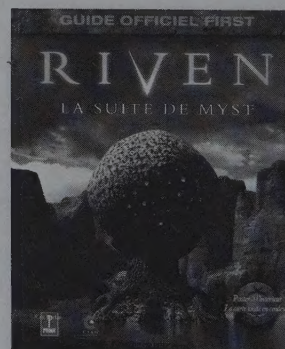
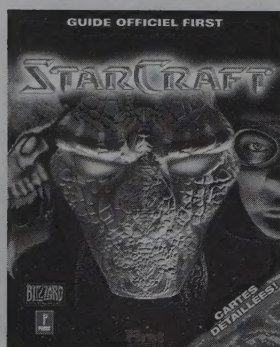
Merci d'avoir choisi ce livre.

Nous avons fait le maximum pour qu'il réponde aux attentes des gamers. Ce guide vous propose des stratégies de jeu, des trucs, des astuces et toutes les informations vous permettant d'aller plus loin dans la découverte de votre jeu favori.

Aujourd'hui, pour cette nouvelle collection *Guide de Jeu* nous avons choisi des auteurs et adaptateurs qui sont les spécialistes reconnus de vos jeux favoris. Cette collection inaugure la rencontre de deux éditeurs : l'un américain, Prima Publishing, le leader mondial des guides de jeux sur PC et sur consoles, et l'autre français, First Interactive, qui met sa compétence et son expertise au service des gamers.

N'hésitez pas à nous faire part de vos remarques, de vos critiques et de vos besoins. Car si les joueurs sont parfois des lecteurs, ils sont toujours nos amis.

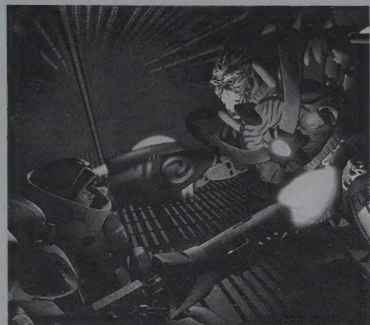
Serge Martiano  
Directeur Général  
e-mail [firstinfo@efirst.com](mailto:firstinfo@efirst.com)





# TABLE DES MATIÈRES

## Chapitre 1 : Comment Utiliser Ce Livre



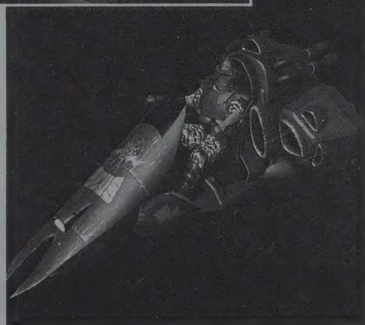
Un Grand Jeu... 2

Stratégie... 2

Tableaux... 4

Cheats... 4

## Chapitre 2 : Une Visite Détaillée



La Force Terran... 8

- \* Unités Terrestres... 8
- \* Unités Aériennes... 19
- \* Structures Terran... 25

La Force Zerg... 26

- \* Unités Terrestres... 26
- \* Unités Aériennes... 38
- \* Structures Zerg... 45

La Force Protoss... 46

- \* Unités Terrestres... 46
- \* Unités Aériennes... 54
- \* Structures Protoss... 61

## Chapitre 3 : Stratégie Générale

Les Terrans... 65

- \* Stratégies Générales et Astuces... 66
- \* Contre les Zerg... 67
- \* Contre les Protoss... 68



Les Zerg... 69

- \* Stratégies Générales et Astuces... 70
- \* Contre les Terrans... 71
- \* Contre les Protoss... 72

Les Protoss... 73

- \* Stratégies Générales et Astuces... 74
- \* Contre les Terrans... 75
- \* Contre les Zerg... 76



## CHAPITRE 4 : Les Missions Terran



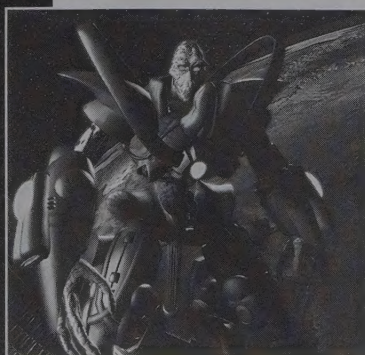
- MISSION #1: Les Terres Désertiques... 80
- MISSION #2: La Station de Backwater... 83
- MISSION #3: Une Alliance Désespérée... 87
- MISSION #4: L'Installation Jacob... 91
- MISSION #5: Révolution... 94
- MISSION #6: *Norad II*... 99
- MISSION #7: L'Atout... 104
- MISSION #8: La Percée... 108
- MISSION #9: Le Nouveau Gettysburg... 113
- MISSION #10: Le Marteau S'Abat.. 118

## CHAPITRE 5 : Les Missions Zerg



- MISSION #1: Dans les Ruines... 124
- MISSION #2: Agression... 128
- MISSION #3: Le Nouvel Empire... 132
- MISSION #4: Agent de la Nuée... 135
- MISSION #5: L'Amerigo... 139
- MISSION #6: Le Templier Noir... 142
- MISSION #7: La Battue... 146
- MISSION #8: Œil pour Œil... 151
- MISSION #9: L'Invasion d'Aiur... 156
- MISSION #10: La Boucle est Bouclée... 161

## CHAPITRE 6 : Les Missions Protoss



- MISSION #1: Première Attaque... 166
- MISSION #2: Dans les Flammes... 169
- MISSION #3: Hautes Terres... 173
- MISSION #4: À la Poursuite de Tassadar... 177
- MISSION #5: Choisir son Camp... 181
- MISSION #6: Dans les Ténèbres... 185
- MISSION #7: Terre Natale... 189
- MISSION #8: Le Jugement de Tassadar... 194
- MISSION #9: Les Chasseurs de l'Ombre... 199
- MISSION #10: L'Œil du Cyclone... 203



## CHAPITRE 7 : Jeux en Réseau



Battle.net... 210

- \* Mises à jour/updates... 210
- \* Dysfonctionnements... 211
- \* La connexion est-elle bonne?... 211

L'Aventure du Jeu en Réseau... 212

- \* L'élément Humain... 212

Trucs pour jouer en réseau... 213

- \* Vitesse... 213
- \* Gardez votre Scanner branché... 213
- \* Défense... 214
- \* Attaque... 215

## CHAPITRE 8 : Éditeur de Niveaux



Qu'est-ce que c'est?... 218

Concevoir sa Propre Carte... 219

Essayez !... 227



## ANNEXE A : Tableaux des Unités

Tableau des Unités Terran... 230

Tableau des Unités Zerg... 231

Tableau des Unités Protoss... 232

Structures Terran... 233

Structures Zerg... 234

Structures Protoss... 235

Statistiques des Personnages... 236

Table des Correspondants Terran... 237

Table des Correspondants Zerg... 238

Table des Correspondants Protoss... 239

## ANNEXE B : Arbres Technologiques

Unités Terran... 240

Unités Zerg... 241

Unités Protoss... 242

Structures Terran... 243

Structures Zerg... 244

Structures Protoss... 245

## ANNEXE C : Cheat Codes

Cheat Codes ... 246

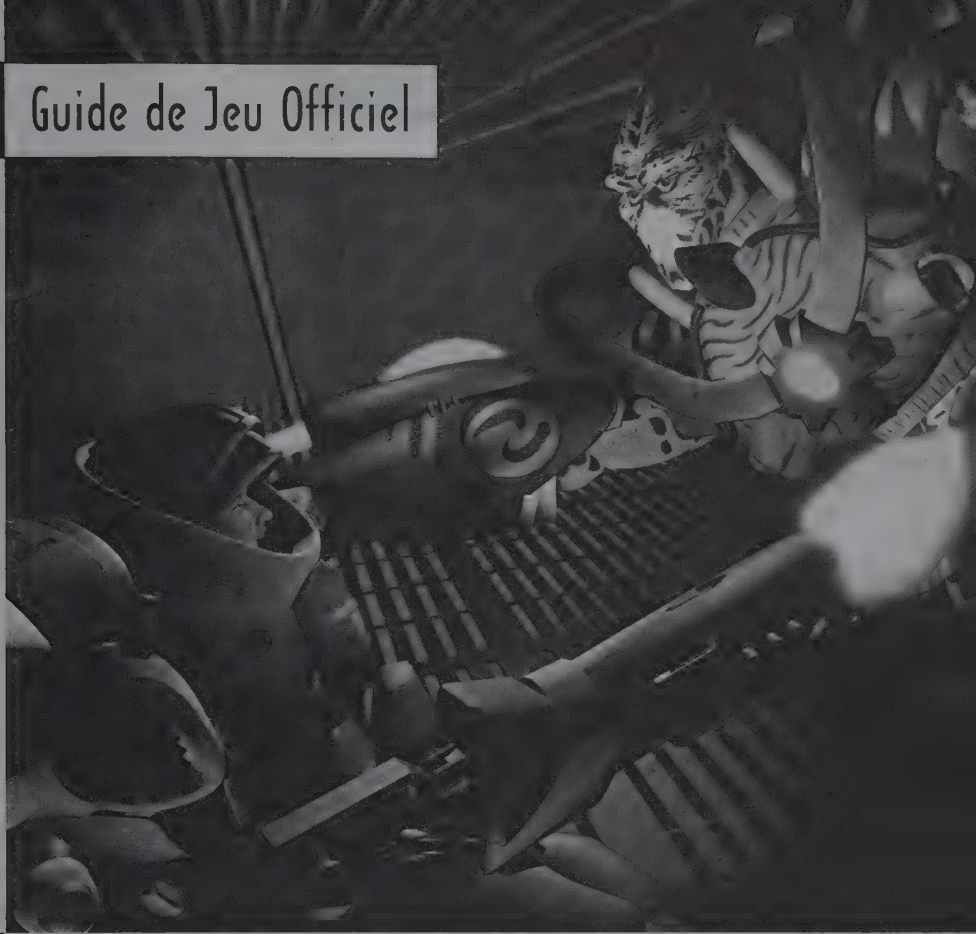


# STAR CRAFT





STARCRAFT Guide de Jeu Officiel



Chapitre I :

# COMMENT UTILISER CE LIVRE



# UN GRAND JEU

*StarCraft* est un jeu exceptionnel, avec lequel des centaines de milliers sinon des millions joueront dans les années à venir. C'est une fascinante aventure stratégique créée par une brillante équipe de programmeurs, d'écrivains, d'artistes, de musiciens et de testeurs, dans les bureaux de Blizzard, à Irvine, en Californie. Blizzard, pour ceux qui ne connaîtraient pas cette société, a produit une étonnante série de succès au cours des dernières années. Blizzard est devenu le roi du jeu de stratégie, avec *WarCraft™* et les épisodes qui ont suivi comme *WarCraft™ II*, puis *Diablo™* qui ont placé Blizzard parmi les meilleurs producteurs de jeux vidéo des années 90.

Bien que *StarCraft* apparaisse comme un développement logique de la série *WarCraft*, il surclasse ses prédécesseurs sur beaucoup de points. Bien sûr, les graphiques et les animations sont nettement plus définis, et incroyables, mais ce ne sont pas les seuls points qui permettent à *StarCraft* de se distinguer. Bien sûr, *StarCraft* explose vraiment car on y entre facilement, bien qu'il soit complexe d'élaborer une stratégie efficace pour gagner. Pour les fans de *WarCraft* et *WarCraft II*, *StarCraft* continue la lignée en leur faisant vivre une aventure qui dépasse ses prédécesseurs.

Parce que *StarCraft* est un jeu aussi fascinant que complexe, ce livre restera une référence longtemps après avoir conclu la bataille finale. Les grands jeux comme celui-là ont une longue vie, et ce guide de stratégie vous aidera pour les points importants comme pour les détails.

## STRATÉGIE

La complexité de *StarCraft* inspire autant de stratégies qu'il y a de joueurs. Il est donc naturel de penser que vous trouverez des solutions qui diffèrent de celles-ci. C'est clair. Si vous suivez les conseils de ce livre pour chaque épisode, vous vaincrez, mais ces conseils ne sont pas le fin du fin. Il s'agit plutôt de méthodes qui ont fait leurs preuves pour réussir chaque mission.

Je vous recommande d'essayer de gagner par vous-même en essayant plusieurs fois, avant de vous tourner vers les stratégies proposées par le livre. Pour vraiment vous amuser, n'utilisez ces solutions que si vous en avez absolument besoin. Trouver sa propre voie pour gagner les batailles les plus dures mérite un effort. Mais si la frustration vous décourage, le livre est là pour vous aider.

Le chapitre Deux, le chapitre des informations de fond, est plein de trucs et astuces pour chacune des unités. Pour bien connaître chaque unité, lisez ce chapitre jusqu'à la fin. En prime, vous trouverez des données chiffrées sur chaque unité ou structure, qui vous feront découvrir l'univers des héros de *StarCraft*.

Le chapitre Trois est fait pour être utilisé avec le chapitre Deux, en vous aidant à coordonner les caractéristiques de chaque unité avec des stratégies d'ensemble. Beaucoup de ces informations ont été fournies par les testeurs de chez Blizzard, mais vous avez aussi les astuces de certains des fans les plus talentueux de *StarCraft*. Tenez compte des infos du chapitre Trois, cela vous servira longtemps.

Dans les chapitres Quatre, Cinq et Six, vous trouverez des stratégies individuelles détaillées pour chacun des niveaux. Il est sans doute préférable de consulter cette partie de l'ouvrage lorsque vous aurez vraiment besoin d'aide. Parce que, si vous lisez chaque plan d'attaque avant de commencer la mission, vous perdrez un peu de la magie que *StarCraft* peut vous apporter. Plutôt qu'un recours permanent, consultez un plan d'attaque que lorsque vous êtes vraiment coincé, ou quand vous avez fini la mission en question. Vous serez étonné de la différence entre votre méthode et celle du livre, ce qui souligne la fantastique richesse de *StarCraft*.

Le chapitre Sept souhaite fournir les clés du jeu en réseau, et les trucs pour survivre dans le monde sans pitié d'une partie de *StarCraft* à plusieurs. *StarCraft* se révèle vraiment dans une partie multi-joueurs, et si vous aimez *StarCraft* autant que ses fans, vous serez pressé de vous battre en ligne, vous apprendrez les techniques pour survivre dans l'enfer du jeu *via* Internet.

Comme si *StarCraft* et ses possibilités de jeu en réseau ne suffisaient pas, Blizzard a inclus un éditeur de cartes dans le CD-Rom de *StarCraft*. Cet outil permet de créer entièrement vos propres campagnes, y compris les séquences de liaison. Nous avons mis à contribution plusieurs employés de Blizzard pour vous aider à concevoir un scénario cohérent, et votre propre univers dans le monde de *StarCraft*.

Vous trouvez ici tout ce dont vous avez besoin. Regardez les tableaux, consultez les informations sur les unités, ou utilisez ponctuellement une solution quand vous êtes coincé, à votre guise, pour tirer le meilleur de *StarCraft*.



## TABLEAUX

Cette partie présente des tableaux détaillés avec une quantité d'informations statistiques sur chaque unité et structure. Un tableau de duel indique quelle unité opposer à chacune des unités des deux races. Par exemple, quelle unité Zerg face à un Marine ? Cette information peut paraître terre à terre, mais quand vous aurez saisi toutes les nuances de *StarCraft*, vous verrez que le plus petit détail compte face à l'intelligence artificielle de l'ordinateur ou à un autre joueur.

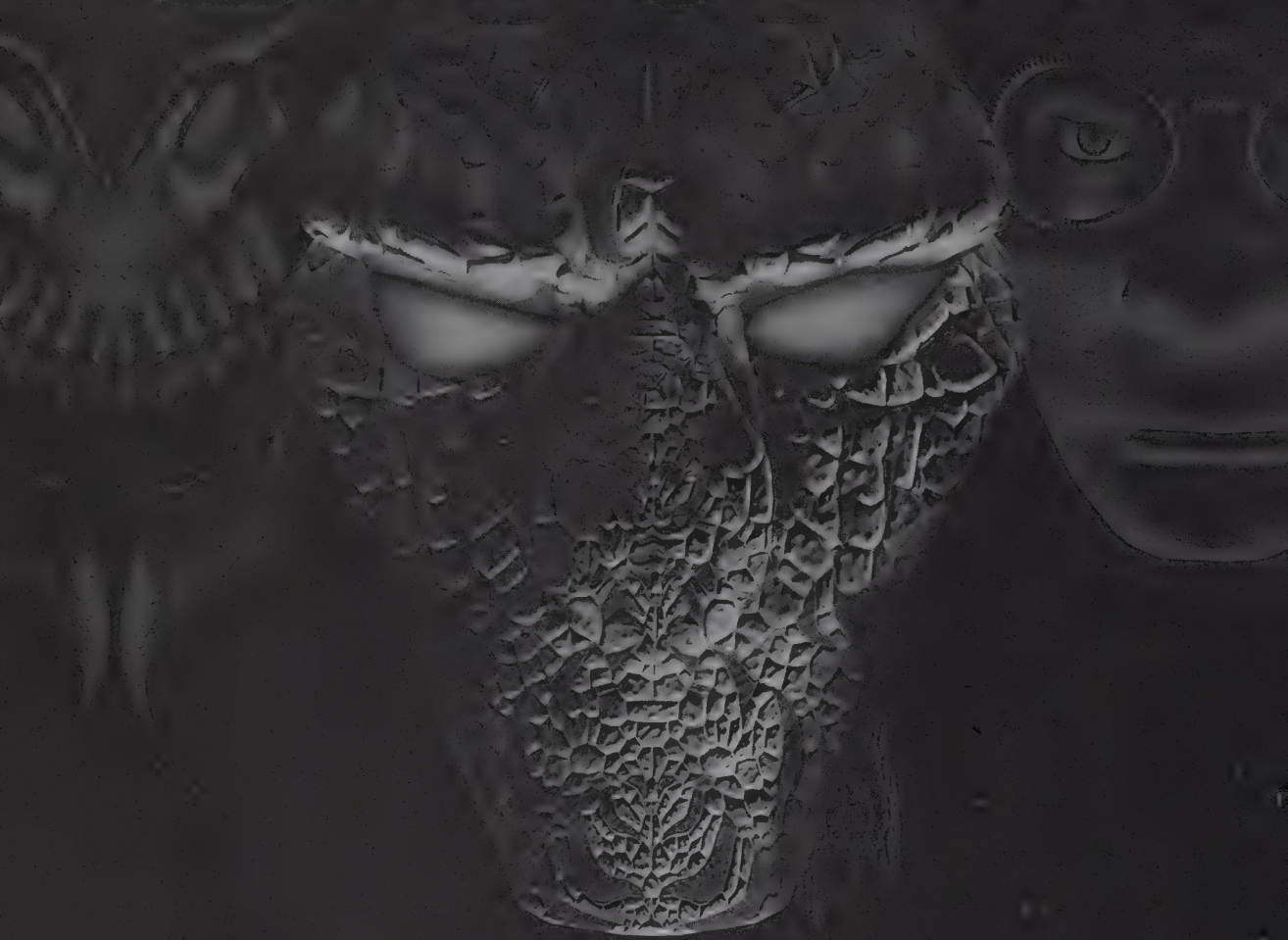
## CHEATS

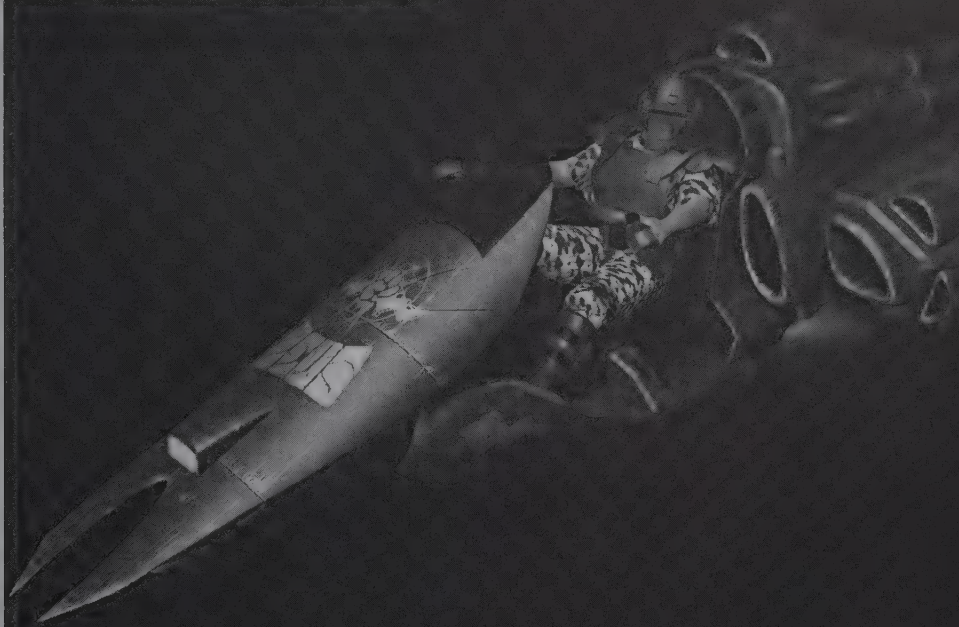
Comme *WarCraft* et *WarCraft II*, *StarCraft* donne une certaine latitude dans la possibilité de tricher avec des "cheats". En fait, vous avez les mêmes pouvoirs sur les unités de *StarCraft* que dans *WarCraft II*. Vous pouvez tuer des unités, en fabriquer, construire vite, obtenir des ressources, passer d'un niveau à un autre, voir les séquences animées, et même créer des bâtiments techniques en un clin d'œil. Même si nous vous donnons ces cheats (voir Annexe C), ils doivent être accompagnés d'un avertissement : ne les utilisez pas avant d'avoir fini le jeu vous-même. Si vous utilisez ces cheats pour gagner certaines missions, vous perdez une partie du plaisir de jouer. De plus, un niveau fini avec l'aide de cheats ne vous permettra pas d'accéder au niveau suivant (à moins que vous n'utilisiez un cheat pour le faire). Cela dit, les cheats peuvent être très amusants, donc si vous décidez de les utiliser, amusez-vous bien.





# STAR CRAFT





Chapitre 2 :

# UNE VISITE DÉTAILLÉE



Dans ce chapitre, vous trouverez des statistiques détaillées sur chaque unité. Les tableaux dans l'annexe A apportent des détails supplémentaires, avec les niveaux d'attaques terrestre et aérienne et les équivalents des unités pour chaque race. Il y a aussi des informations sur les avantages et les faiblesses de chaque unité et comment elles interagissent au cours du jeu.

## LA FORCE TERRAN

Les Terrans vous tiendront à cœur, car ils sont vos cousins humanoïdes. Si vous jouez le jeu du début à la fin, vos dix premières missions seront du côté des Terrans, et vous donneront une solide compréhension des mécanismes et des stratégies dont vous avez besoin pour survivre dans *StarCraft*. Pour cette raison vous devriez jouer du début jusqu'à la fin : Terran d'abord, ensuite Zerg, finalement Protoss.

Les unités Terran sont moins puissantes que celle des autres races. Bien sûr beaucoup des testeurs de Blizzard préfèrent les Terrans, avec leurs Ombres camouflées et leurs Cuirassés équipés de Canon Yamato. Utilisés correctement, les Terrans sont une formidable force.

### Unités Terrestres

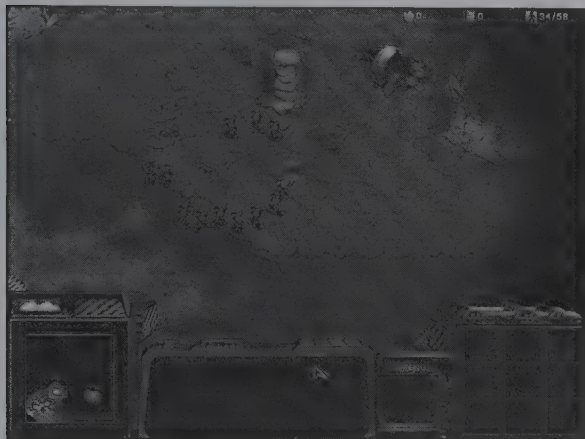
Ces unités combattront l'ennemi sur son terrain, pavant le chemin de la victoire avec le sang ennemi. Vous serez tenté de construire de fringants aéronefs mais quelque fois un groupe de Marines peu coûteux sera aussi utile.

#### MARINE

Blindage : léger  
Points de vie : 40  
Attaque terrestre : 6  
Attaque aérienne : 6  
Portée de tir : 4  
Gaz : 0  
Minerai : 50



Le Marine est votre homme à tout faire. Il est aussi efficace contre les attaques aériennes que terrestres. Cette unité polyvalente fera la différence dans de nombreuses missions. Les Marines servent de soutien aux Ombres et Cuirassés avec leur possibilité de balayer les systèmes terrestres anti-aériens pendant que leurs équivalents aériens nettoient le ciel.



***Fig. 2-1 :***

***Unité Terran la plus polyvalente, le Marine peut combattre l'ennemi terrestre ou aérien.***

Un groupe de Marines peut descendre une escadrille, petite ou moyenne, d'avions légers. Le Marine est une alternative quand le coût de la construction d'une Tour de Missile est prohibitif. Vous pouvez utiliser les Marines comme des Tours de Missiles mobiles et faire des dégâts face à des unités terrestres ou mobiles. Une seule condition : les déplacer par groupe de huit ou plus.



***Fig. 2-2 :***

***Des Marines dans des Bunkers sont une défense efficace.***



Même s'ils opposent une résistance efficace, les Marines sont surtout géniaux à quatre dans un Bunker, et très efficaces face aux Zergs, quand les bases Terran sont attaquées par des vagues de Zerglings et d'Hydralisks. Un Bunker rempli de Marines avec portée de tir étendue peut résister indéfiniment à des attaques menées par des petits groupes d'ennemis. Un réseau de Bunkers est quasiment impénétrable.

## FLAMMEURS (FIREBATS)

Blindage : léger

Points de vie : 50

Attaque terrestre : 16\*

Attaque aérienne : 0

Portée de tir : 2

Gaz : 25

Minerai : 50

*\*Force d'attaque limitée face à certains ennemis (voir Annexe A)*



Leur portée limitée et l'absence de possibilité aériennes donnent aux Flammeurs une utilisation plus précise que celle des Marines. Un Flammeur coûte plus cher, et il a aussi besoin de Vespene. Toutefois, ils ont leur utilité dans certaines missions Terran et peuvent être l'instrument de la victoire contre le Zerg.



**Fig. 2-3 :**

*Flammeurs et Zerglings : une bonne combinaison pour un Terran.*

Le Flammeur est d'abord un lance-flammes. Il est plus destructeur que le Marine. Il peut pourtant décevoir car sa valeur d'attaque baisse de 75 % face à un ennemi à blindage épais. Une valeur d'attaque de 16 réduite à 4 : pas génial. Que faire ? Utilisez le Flammeur quand ses armes sont vraiment efficaces.

Les Flammeurs sont très efficaces contre des hordes de Zerglings, particulièrement quand ils sont protégés par un Bunker. Combiner des Marines (pour leur portée de tir) et des Flammeurs (pour leur puissance de feu) dans des Bunkers carbonisera (désolé pour le terme) Zerglings et Hydralisks. Terran Mission 6, “Norad II” et Terran Mission 3, “Une Alliance Désespérée” sont l’occasion de le démontrer.



**Fig. 2-4 :**

*L’encercllement avec Flammeur et Marine est efficace dans les premières missions Terran.*

Les groupes de Flammeurs excellent dans la destruction de structures et de bâtiments ennemis. Un groupe de 8 à 12 Flammeurs carbonise un bâtiment ennemi en quelques secondes. Une stratégie populaire (voir Mission 2, “La Station de Backwater”) est d’utiliser des groupes égaux de Flammeurs et de Marines pour user l’ennemi. Les Flammeurs sont aussi efficaces contre les Disciples Protoss, parce que ces derniers attaquent au corps à corps et que leur blindage léger résiste mal au feu.

## FANTÔME (GHOST)

Blindage : léger

Points de vie : 45

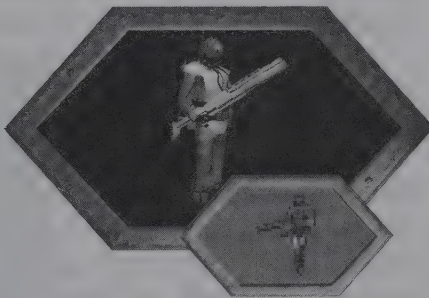
Attaque terrestre : 10\*

Attaque aérienne : 10\*

Portée de tir : 6

Gaz : 75

Minerai : 25



\*Force d’attaque limitée face à certains ennemis (voir Annexe A).



Avec leur blindage léger, leur faible niveau de défense, et leurs pouvoirs particuliers, vous ne produirez pas de Fantômes en quantité.

Toutefois, le Fantôme est une des unités les plus importantes du jeu, particulièrement si vous êtes un fan de l'arme nucléaire.

La particularité la plus intéressante du Fantôme est le Camouflage ; généralement, vous devrez utiliser la recherche pour y avoir accès. Le Camouflage permet de rendre le Fantôme invisible pour la majorité des ennemis. Cela laisse le Fantôme libre de se balader pour une reconnaissance en territoire ennemi ou marquer une cible à bombarder. Le Camouflage n'est pas sans revers : les unités détectrices comme les Observateurs et les Tours Lance-Missiles, peuvent repérer des Fantômes camouflés ce qui permet aux unités de tirer dessus.



**Fig. 2-5 :**

*Un Fantôme camouflé est un puissant outil si vous n'oubliez pas les unités de détection.*

Le Verrou est une autre faculté unique du Fantôme. Cette munition spéciale immobilise temporairement les unités mécanisées qui sont dans son rayon. Bien sûr ce n'est pas très efficace contre le Zerg, mais vous aurez d'autres occasions d'utiliser le Verrou en jouant à *StarCraft*. Le Verrou est appréciable quand un tank en mode Siège ou un Cuirassé vous donne des soucis ; désactivez-le et détruisez-le.

La dernière et la meilleure des caractéristiques du Fantôme est sa possibilité de marquer une cible en vue d'une Attaque Nucléaire. Quand la cible est marquée un rayon laser rouge apparaît, et 10 secondes après, la bombe nucléaire arrive. *Boum*. Le Fantôme est la seule unité capable de le faire, et disparaît hélas souvent dans l'explosion. Les dégâts sont impressionnants. Une Attaque Nucléaire endommagera (ou détruira) toutes les unités et structures dans un large périmètre.



Fig. 2-6:

*Quand l'explosion nucléaire se produit, ça se sait !*

## GOLIATH

Blindage : lourd

Points de vie : 125

Attaque terrestre : 10

Attaque aérienne : 20\*

Portée : 5

Gaz : 50

Mineral : 100

*\*Force d'attaque limitée face à certains ennemis (voir Annexe A).*



Le Goliath, la crème des crèmes, sème la terreur dans les rangs ennemis. Le Goliath impressionne par sa puissance de feu terrestre et encore plus par son système de défense anti-aérienne. En masse, les Goliaths peuvent effacer du ciel n'importe quel ennemi en quelques secondes et sont aussi formidables que les Marines au sol.



Fig. 2-7:

*Le système anti-aérien du Goliath est peut-être son principal avantage.*



Les Goliaths fournissent un soutien terrestre aux Marines et aux Flammeurs, mieux, leur puissance de feu aérienne est 25 % plus efficace que celle des Ombres ! Douze Marines appuyés par quatre à six Goliaths sont une force qui compte quand elle monte à l'assaut.



**Fig. 2-8:**

*Étonnamment, les Zerglings sont un vrai problème pour un Goliath isolé.*

Le côté massif du Goliath le rend vulnérable aux attaques groupées d'ennemis tels que les Zerglings. Un ou deux Goliaths isolés sont mal partis face à dix Zerglings. En général, protégez toujours vos hommes en regroupant deux types d'unités, comme les Flammeurs et les Marines, ou les Marines et les Goliaths.

### VCS (SCV)

Blindage : léger

Points de vie : 60

Attaque terrestre : 5

Attaque aérienne : 0

Portée : 1

Gaz : 0

Minerai : 50



Le VCS ressemble à une unité de combat. En fait, le VCS ne se bat pas bien, ne l'utilisez au combat qu'en cas d'urgence. Employer le VCS pour récolter Gaz et Minerai est la meilleure utilisation, compte tenu du prix payé pour sa construction.



**Fig. 2-9 :**

*Les VCS sont faits pour construire des bâtiments et récolter des ressources. Évitez de vous retrouver dans cette situation.*

S'il arrive que les VCS soient la dernière ligne de défense de votre base, rassemblez-les en un groupe qui fondra sur l'ennemi. Cela pourrait être votre seule ressource jusqu'à ce que vous ayez construit d'autres unités de combat.

Même si c'est un piètre combattant, garder un VCS à portée, juste derrière la ligne de front pour qu'il file réparer des Goliaths ou des Tanks en mode Siège (ou même des unités aériennes) quand les choses se gâtent. On l'oublie, mais remettre en état une unité avec un VCS est *nettement* moins coûteux que d'en construire une autre.

## TANK (SIEGE TANK)

Blindage : lourd

Points de vie : 150

Attaque terrestre (Tank) : 30\*

Attaque terrestre (Mode Siège) : 70\*

Attaque aérienne : 0

Portée (Mode Siège) : 12

Portée (Tank) : 6

Gaz : 100

Minerai : 150

*\*Force d'attaque limitée face à certains ennemis (voir Annexe A).*



La possibilité de passer en mode Siège et de tirer de puissants obus plus loin que n'importe quelle autre unité du jeu justifie que le Tank soit l'unité Terran la plus populaire (et la plus redoutable). Toutefois, le Tank est vulnérable aux attaques aériennes ou aux assauts terrestres massifs.





**Fig. 2-10 :**

*Comme Tank classique, cette unité est efficace, mais c'est en mode Siège qu'elle est la plus redoutable.*

Le Tank combine la mobilité et la puissance de feu au combat. En fait, quand vos troupes avancent trop vite pour que vous ayez le temps de les regrouper, laisser vos Tanks en position de base est la meilleure solution. Sinon ils se retrouveront isolés de vos éléments de soutien et seront vulnérables à toute attaque.



**Fig. 2-11 :**

*Une rangée de Tanks en mode Siège détruira même des forces ennemies nombreuses, et avec l'appui d'un Bunker, c'est de la dynamite.*

Dès que le mode Siège est disponible, l'utilisation du Tank change. En mode Siège le Tank a une puissance d'attaque de 70 et une portée de 12 (la plus grande du jeu). Ces deux éléments combinés procurent une puissance de feu permettant de raser une base ennemie en un rien de temps. En déplaçant vos forces par groupe de Marines, Ombres, et Tanks en mode Siège, chaque groupe protégeant les autres, vous avancez sur l'ennemi à volonté.

## NOTE

Les Tanks en mode Siège ne peuvent pas bouger ! Ils sont de plus inefficaces à courte portée, et craignent donc une attaque rapprochée au corps à corps.

## VAUTOUR (VULTURE)

Blindage : moyen

Points de vie : 80

Attaque terrestre : 20\*

Attaque aérienne : 0

Portée : 5

Gaz : 0

Minerai : 75



\*Force d'attaque limitée face à certains ennemis (voir Annexe A).

Le Vautour occupe une place à part dans *StarCraft* car c'est le véhicule préféré de Jim Raynor, l'un des principaux personnages. Son Vautour, toutefois, est une version spéciale qui n'a rien à voir avec un vautour classique. Le Vautour est une sorte de moto rapide et puissante, très efficace quand la vitesse de riposte est critique.



**Fig. 2-12 :**

*Le Vautour de Raynor n'est pas comme une unité classique. Pensez-y avant de demander la construction d'une douzaine de Vautour.*

La grenade antipersonnel est l'arme principale du Vautour. Bien que son effet soit correct, son efficacité est faible face à un blindage lourd. La vitesse du Vautour est son principal atout, parce qu'il file rapidement d'un point chaud à un autre, en groupe de trois ou quatre. C'est idéal quand on défend une base étendue face à des attaques ennemies intermittentes.



**Fig. 2-13 :**

*Quelques mines Araignée judicieusement placées servent à la fois de première ligne de défense, et de système d'alarme.*

Le Vautour possède une arme spéciale : la mine Araignée. Un petit système très efficace aussi bien comme moyen de défense que comme alarme avancée. Une fois atteint le niveau où elles sont disponibles, vous ne pourrez obtenir que trois mines Araignée en tout, par Vautour. Toutefois sa puissance fait que la mine Araignée vaut le coup. Une fois mise en place, la mine s'enterre dans le sol et attend qu'un ennemi passe à sa portée. Quand elle détecte un ennemi, elle jaillit et bondit sur l'unité adverse. L'explosion qui suit détruit généralement l'unité concernée et endommage celles qui sont proches.

## TOUR LANCE-MISSILES (MISSILE TURRET)

Blindage : lourd

Points de vie : 200

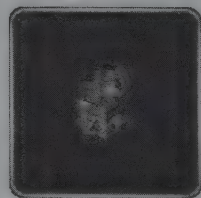
Attaque terrestre : 0

Attaque aérienne : 20\*

Portée : 7

Gaz : 0

Minerai : 100



*\*Force d'attaque limitée face à certains ennemis (voir Annexe A).*

Deux choses sont à retenir à propos des Tours Lance-Missiles :

1. Elles sont équipées de détecteurs, pour découvrir des unités invisibles.
2. Elles sont nettement plus efficaces en groupes.

Gardez cela en tête, construisez les Tours Lance-Missiles par groupe de trois au minimum, là où un ennemi invisible risque de déboucher.



**Fig. 2-14 :**

*Les Tours Lance-Missiles doivent être groupées, sinon elles sont isolées et condamnées.*

Garder un VCS à portée pour réparer une Tour Lance-Missiles endommagée évitera le coût de sa reconstruction. Souvent l'ennemi attaque en groupe une Tour, ce qui rend sa sauvegarde délicate. Un VCS en réserve la réparera vite en lui évitant la destruction pendant que vos autres forces s'occupent de l'ennemi.

## Unités Aériennes

Les unités aériennes Terran sont intéressantes par leur manœuvrabilité, leur possibilité de camouflage, leurs armes puissantes, et leurs possibilités particulières. Tout ceci les rend dangereusement efficaces.

### OMBRE (WRAITH)

Blindage : lourd

Points de vie : 120

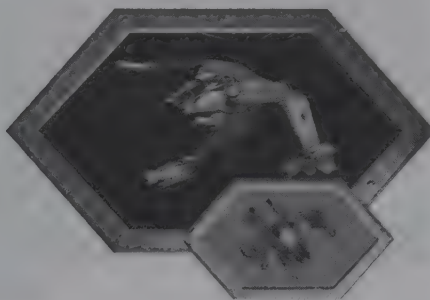
Attaque terrestre : 8

Attaque aérienne : 15\*

Portée : 5

Gaz : 100

Minerai : 200



*\*Force d'attaque limitée face à certains ennemis (voir Annexe A).*

L'Ombre est l'unité aérienne Terran de base. Utilisée en masse, elle est une alternative à une attaque terrestre. Créer une escadrille d'Ombres peut paraître peu coûteux mais cela consomme le Vespene nécessaire à d'autres besoins. Assurez-vous d'importantes ressources en Gaz Vespene avant de créer une flottille.





**Fig. 2-15 :**

*Les Ombres sont coûteuses mais bien commodes.*

L'Ombre est peut-être une unité de base, mais sa possibilité de camouflage au combat est géniale. Bien sûr, son invisibilité est inutile près d'une Tour Lance-Missiles ou d'une Colonie de Spores. Mais l'Ombre est insurpassable pour détruire un avion de transport, ou pour mitrailler des troupes qui progressent au sol.



**Fig. 2-16 :**

*Des Ombres camouflées causent de gros dégâts à des ennemis qui ne les attendent pas.*

Lors d'une attaque, l'Ombre assure une bonne couverture aérienne pour les Marines, les Tanks, et même les Cuirassés. Si l'ennemi envoie un groupe aérien, camouflez vos Ombres et détruisez-le. Même si des détecteurs rendent le camouflage inefficace, la couverture aérienne des Ombres vaut mieux que rien pour les forces Terran.

## CUIRASSÉ (BATTLECRUISER)

Blindage : lourd

Points de vie : 500

Attaque terrestre : 25\*

Attaque aérienne : 25\*

Attaque Air/Sol (Canon Yamato) : 150\*

Portée : 6

Portée (Canon Yamato) : 10

Gaz : 300

Minerai : 400



*\*Force d'attaque limitée face à certains ennemis (voir Annexe A).*

Le Cuirassé est en tête du hit-parade des unités coûteuses. C'est aussi l'unité Terran la plus puissante, mais souvent elle en vaut le coût. Le Cuirassé est généralement utilisé comme arme principale au sein d'un groupe d'attaque, surtout avec le Canon Yamato. Le Cuirassé connaîtra une fin prématurée face à une escadrille ennemie ou à un groupe de Tourelles Lance-Missiles, aussi protégez-le toujours par une paire d'Ombres.



**Fig. 2-17 :**

***Gardez une force de soutien près de vos Cuirassés. Ils ont besoin d'être protégés.***

Le Canon Yamato est l'arme secrète du Cuirassé. Une escadrille de Cuirassés, avec leur Canon Yamato peut détruire une base en quelques rafales. Exemple : une dizaine de Cuirassés (tous équipés de Yamato) approche une base Zerg défendue par cinq Colonies de Spores. Chacun des cinq Cuirassés utilise son Canon Yamato pour détruire une colonie de Colonie de Spores d'un coup, tandis que les autres touchent simultanément les Ruches avec leur Yamato. *Boum*. La Ruche et toute la défense anti-aérienne sont détruites en 15 secondes.



**Fig. 2-18 :**

*Un groupe de Cuirassés avec leur Canon Yamato opérationnel possède une terrible force de destruction.*

Attaquer avec dix Cuirassés est très excitant, mais construire une telle flotte consomme beaucoup de ressources. Pendant que vous investissez dans des Cuirassés, votre base est vulnérable. Si l'ennemi attaque en force quand vous avez seulement deux Cuirassés, vous êtes mal. Morale de l'histoire, *n'investissez pas trop dans un seul type d'unité.*

## VAISSEAU LABORATOIRE (SCIENCE VESSEL)

Blindage : lourd

Points de vie : 200

Attaque terrestre : 0

Attaque aérienne : 0

Portée : 8

Gaz : 300

Minerai : 25



Le Vaisseau Laboratoire Explorateur n'est pas une arme d'attaque, mais quand vous l'obtenez, cela augmente beaucoup votre puissance d'attaque et de défense. Le Vaisseau Laboratoire coûte cher en Vespene, vous en construirez donc peu. Une seule des trois possibilités de un ou de deux Vaisseaux Laboratoire peut changer le cours d'une mission.

La première capacité du Vaisseau Laboratoire est la Matrice Défensive qui lui permet de créer un bouclier spécial autour de n'importe quelle unité (sauf lui-même) avec un meilleur niveau de protection que le blindage ou le bouclier classiques.

Quand vous devez envoyer des unités derrière les lignes ennemies, upgradez un Transport avec la Matrice Defensive pour qu'il dépose sa cargaison sans ennui avec la DCA. Vous utiliserez aussi la Matrice Defensive pour un Cuirassé ou un Tank afin de protéger une unité avancée d'un assaut. Les seules limites sont celles de votre imagination. Bien sûr les meilleures choses ont une fin et la Matrice Defensive aussi. Utiliser plusieurs Vaisseaux Laboratoires pour protéger en permanence une unité est une stratégie classique, mais une unité protégée prend quand même des coups même s'ils sont faibles.



**Fig. 2-19 :**

*Une unité avec la Matrice Defensive n'est pas invulnérable mais presque.*

Une autre possibilité l'Onde de Choc VDE sert contre les unités qui ont des systèmes électroniques ou des boucliers. L'Onde de Choc VDE prive les unités qui sont dans son rayon d'action d'énergie ou de bouclier (y compris le vôtre). C'est bien sûr inutile contre les Zerg, qui sont totalement biologiques, mais quand vous êtes face aux Protoss, quel meilleur moyen de supprimer leurs boucliers ? Un truc habituel avec l'Onde de Choc VDE : faire un trou dans la ligne ennemie en réduisant les boucliers de toutes les unités d'une zone précise, ce qui ouvre la voie pour un assaut.



**Fig. 2-20 :**

*La fonction Irradier est très utile face à un groupe serré d'unités biologiques ; sinon c'est une perte d'énergie.*

La troisième possibilité particulière du Vaisseau Laboratoire est la fonction Irradier. Cette arme à portée large endommage toutes les unités biologiques et peut effacer un groupe compact. N'utilisez pas Irradier sans une vraie opportunité, disons, un groupe de huit Hydralisks. Irradier sur une unité isolée n'utilise pas efficacement l'énergie du Vaisseau Laboratoire, réfléchissez donc avant de l'employer.

## TRANSPORT (DROPSHIP)

Blindage : lourd

Points de vie : 150

Attaque terrestre : 0

Attaque aérienne : 0

Portée : 0

Gaz : 100

Minerai : 100



Le Transport est simplement l'unité de transport aérien Terran. Vitesse moyenne, pas de points d'attaque ou de défense, niveau de résistance faible. Chaque emploi de Transports nécessite des unités de soutien. Un Transport peut être détruit par des unités aériennes en un instant ; avoir un Vaisseau Laboratoire pour faire diversion fera la différence entre transport réussi et destruction.

Évitez que la défense ennemie ne matraque vos Transports en détruisant ces défenses avant même l'arrivée de vos Transports. Dans la Mission 6, "Norad II" déchargez vos unités des Transports à proximité des défenses ennemies et laissez vos troupes détruire d'abord les Colonies de Spores. Quand la route sera ouverte vos Transports passeront facilement. Si vous transportez un chargement vital pour la mission (comme Raynor), ne faites pas de Transport en terrain ennemi sans Ombres protectrices.



Fig. 2-21 :

*Les Transports sont fragiles,  
protégez-les bien.*

## Structures Terran

Les bâtiments Terran ont en commun une chose qui les différencie des autres constructions du jeu : la mobilité. Presque toutes les unités Terran peuvent s'élever du sol pour se poser ailleurs, même si c'est très lent. Ceci permet de déplacer des Baraquements ou un Spatioport d'un bout à l'autre de la carte quand vous n'avez plus les ressources suffisantes pour en construire d'autres. Ne sous-estimez pas cette possibilité de déplacer vos bâtiments. En terme de stratégie, toutefois, les bâtiments vraiment importants sont les Tours Lance-Missiles et les Bunkers en raison de leur capacité défensive.

### BUNKERS (BUNKERS)

Les Bunkers, remplis avec des Marines, peuvent servir de défense terrestre ou aérienne, et même d'arme d'attaque. Il est possible de jouer à saute-mouton avec des Bunkers construits de plus en plus près du territoire ennemi. De cette manière vous établissez une tête de pont défensive au fur et à mesure que vous avancez dans la bataille.

### TOURS LANCE-MISSILES (MISSILE TURRETS)

Les Tours Lance-Missiles, à l'opposé, servent exclusivement à la défense, mais pas seulement du fait de leur capacité anti-aérienne. Les Tours Lance-Missiles sont aussi des détecteurs, qui sentent l'arrivée d'unités camouflées. Souvent cette possibilité est leur avantage le plus évident, sans cela, une base attaquée par un ennemi invisible devient un tas de ruines. Mettre des Tours Lance-Missiles autour des bases est prudent, aussi bien contre les attaques aériennes que contre les envahisseurs camouflés.



## LA FORCE ZERG

Maintenant que vous combattez les Zerg, les choses changent. D'abord les Zerg sont une espèce différente, qui s'appuie sur une masse d'unités peu coûteuses plutôt que sur quelques armes surpuissantes. Cela signifie que vous devez changer de stratégie pour l'emporter sur les Zerg.

Autre différence importante, les unités Zerg sont biologiques, et elles peuvent se réparer en peu de temps. Même une unité ou un bâtiment à un point de la destruction peut récupérer, si on lui en laisse le temps. Les Zerg construisent leurs unités différemment. Sans fabriquer une unité, ils transforment une Larve (qui frétille autour de la Couveuse, du Terrier, et de la Ruche) en l'unité qu'ils souhaitent. Les Drones ont une double utilisation : ils récoltent le Minerai et le Gaz Vespene et ils peuvent se transformer en bâtiments. Pour "construire" une structure, il faut avoir un Drone de côté, car il *devient* la structure avant d'être définitivement perdu.

Dans la hiérarchie, les Zerg subalternes dépendent des Seigneurs. Comme les dépôts Terran ou les Pylônes Protoss, vous avez besoin des Seigneurs avant de pouvoir mettre d'autres unités en jeu. Chaque Seigneur peut être la source de sept unités. Si tous vos Seigneurs sont occupés, il faut en construire d'autres. Quand vous aurez compris le monde Zerg, vous saurez que même moins technologiquement avancés que les Terrans ou les Protoss, ils ont pourtant une vraie force.

### Unités Terrestres

Les Zerg sont caractérisés par leur nombre écrasant. Des essaims de Zerglings font la peau de leurs ennemis avec un zèle inégalé par les autres races. Les Zerg sont faits pour le combat, et leurs unités terrestres incarnent la cruauté programmée par des années d'altération génétique. Utilisés correctement, en formations équilibrées, les Zerg augmentent vos chances de succès dans n'importe quel type de bataille.

#### ZERGLING

Blindage : léger  
Points de vie : 35  
Attaque terrestre : 5  
Attaque aérienne : 0  
Portée : 0\*  
Gaz : 0  
Minerai : 50



*\*Le Zergling est une unité dédiée au corps à corps.*

Le Zergling est l'unité de base des forces terrestres Zerg. C'est une petite créature vicieuse capable de tailler en pièces un ennemi sans défense. De plus elle est peu coûteuse. Cinquante unités de Minerai pour deux Zerglings ! Idéal pour protéger rapidement une base sans défense. Remplissez votre Couveuse avec des œufs pleins de Zerglings, et en un instant, vous avez six Zerglings mourant d'envie d'attaquer l'ennemi.



***Fig. 2-22 :***

***Le Zergling est la solution idéale quand cela tourne mal pour votre base.***

Le coût d'approvisionnement en Zergling est très bas. Cela fait du Zergling une unité idéale à fabriquer par paquets. Fabriquer deux douzaines de Zerglings pour des attaques éclair est très rapide. Les Zerglings sont véloce, particulièrement si vous les upgradez. Ils sont spécialement efficaces avec un groupe d'Hydralisks. Les Zerglings arrivent et attaquent rapidement, occupant l'ennemi pendant que les Hydralisks détruisent toute opposition dans le coin. Une technique efficace dans la Mission 1 Zerg, "Au milieu des Ruines", comme dans les missions suivantes.



**Fig. 2-23 :**

*Les Tanks en mode Siège font de la chair à pâté avec les Zerglings en peu de temps.*

Le Zergling est une arme impressionnante, mais il a des limites. Le Zergling supporte mal les Tanks en mode Siège, les Flammeurs, les Porte-nefs, et les radiations émises par un Vaisseau Laboratoire (Irradier). En fait, tout ce qui a un large effet destructeur est mauvais pour les Zerglings. Un groupe de Zerglings inconscients à portée de Tanks sera transformé en poussière sans avoir eu le temps de faire demi-tour pour s'échapper, attention à ces limites. Le Zergling, plus que toute autre unité, a la possibilité de surprendre, de déconcerter, et de surclasser un ennemi.

### VERS (BROODLING)\*

Blindage : léger

Points de vie : 30

Attaque terrestre : 4\*\*

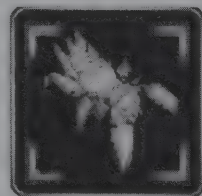
Attaque aérienne : 0

Portée : 0\*\*\*

\* Les Vers nécessitent de l'énergie et sont créés par les Reines.

\*\* Force d'attaque limitée face à certains ennemis (voir Annexe A).

\*\*\* Unité dédiée au corps à corps.



Les Vers ne sont pas des mutants, ils sont engendrés par les Reines, qui ont acquis cette possibilité. Les Vers font de gros dégâts dès le premier contact avec l'ennemi, puis attaquent comme des Zerglings. La vie d'un Ver dure aussi longtemps que sa barre d'énergie. Quand l'énergie manque, le Ver disparaît.

### NOTE

#### Nuées

Cela se passe comme ça : la Reine choisit une unité ennemie (pas de robot) et lance des Nuées.

L'unité cible est détruite et deux Vers arrivent sur le terrain. Ils sont transformés en Zerg.



**Fig. 2-24 :**

*Quand vous avez atteint le point où vous pouvez fabriquer des Vers, cela devient vraiment sympathique.*

Les Vers sont un bon moyen pour obtenir des unités dans une zone accessible par air. Que vos troupes au front aient besoin de soutien ou que vous vouliez mettre la pagaille avec quelques unités dans une base ennemie, les Vers sont la solution idéale. Cinq ou six Reines font une bonne force d'attaque pour des raids en profondeur dans le territoire ennemi.

## HYDRALISK

Blindage : moyen

Points de vie : 80

Attaque terrestre : 10\*

Attaque aérienne : 10\*

Portée : 5

Gaz : 25

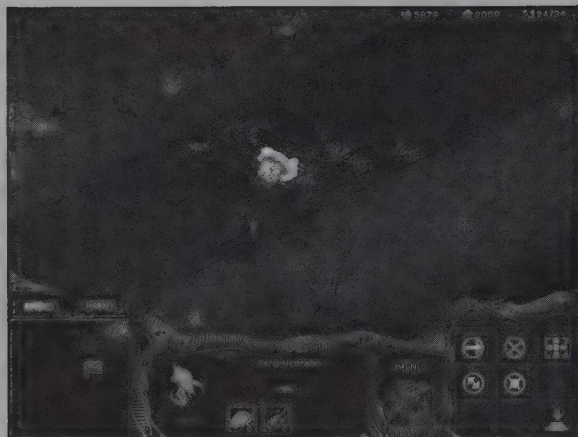
Minerai : 75



*\*Force d'attaque limitée face à certains ennemis (voir Annexe A).*

L'Hydralisk est au cœur de toute force d'attaque Zerg. Pour résumer, l'Hydralisk est un Marine plus gros et plus puissant. Leur attaque est foudroyante à terre comme dans le ciel, ce qui en fait une unité polyvalente qui peut attaquer ou se défendre face à n'importe quel ennemi.





**Fig. 2-25 :**

*Un groupe d'Hydralisks est très efficace contre des forces aériennes.*

La portée d'attaque des Hydralisks permet de les utiliser comme une Colonie de Spores pour protéger d'autres unités contre des raids aériens ou pour défendre une base. Globalement, l'Hydralisk est plus efficace par groupe de huit ou plus, empêchant les ennemis d'anéantir un Hydralisk avant que le groupe ne les vaporise.



**Fig. 2-26 :**

*Les Hydralisks sont polyvalents, gardez en toujours une poignée dans votre base.*

Une attaque classique engage un groupe d'Hydralisks plus un ou deux groupes de Zerglings. Les Zerglings occuperont l'ennemi pendant que les Hydralisks se mettront en position pour la bataille rangée. C'est une utilisation classique des Hydralisks, mais une autre technique efficace les place en soutien des Gardiens. Les Gardiens, principalement des bombardiers, provoquent des dégâts majeurs au sol, mais sont

incapables de se défendre face à une attaque aérienne. C'est là que l'Hydralisk intervient : 12 Hydralisks et 12 Gardiens traversent une carte et écrasent facilement une base ennemie. Utilisez les Hydralisks pour rayer du ciel l'aviation ennemie pendant que les Gardiens s'occupent de tout ce qui traîne au sol.

## DRONE

Blindage : léger

Points de vie : 40

Attaque terrestre : 5

Attaque aérienne : 0

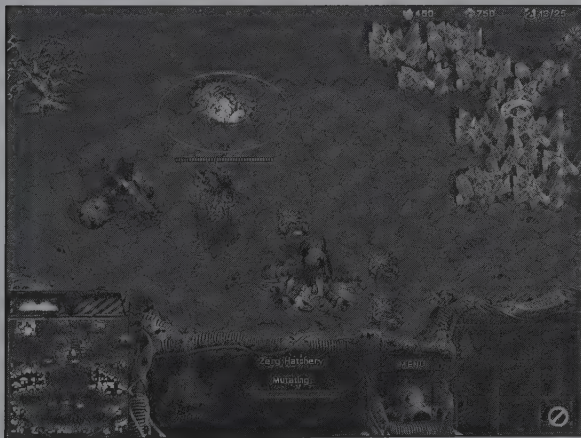
Portée : 5

Gaz : 0

Minerai : 50



Comme avec le VCS, évitez d'utiliser un Drone pour attaquer ; bien qu'il ait une capacité offensive légèrement plus grande que son cousin Terran. Il est important de se souvenir qu'un Drone est définitivement perdu quand on le transforme en structure. Le caractère biologique qui crée la structure n'est plus disponible pour une autre utilisation. Cela signifie que vous devez créer un nouveau Drone pour chaque structure fabriquée. N'oubliez pas, sinon, vous aurez pleins de bâtiments sans Drones pour récolter Minerai et Gaz Vespene.



***Fig. 2-27 :***

***Pour chaque structure créée,  
un Drone perd la vie.***



## ULTRALISK

Blindage : lourd  
Points de vie : 400  
Attaque terrestre : 20  
Attaque aérienne : 0  
Portée : 1  
Gaz : 200  
Minerai : 200



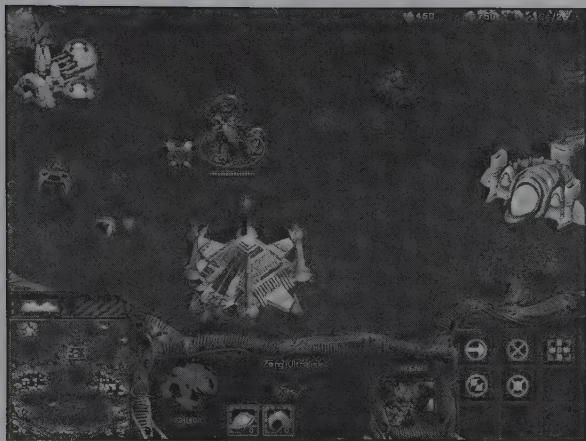
Les Ultralisks sont peut-être biologiques, mais pour les missions classiques considérez-les comme un Tank puissant. Avec 400 Points de vie, l'Ultralisk est un vrai bloc de béton qui peut détruire facilement un ennemi de taille moyenne. Bien qu'il soit lent, il devrait faire partie de toute force d'assaut équilibrée.



**Fig. 2-28 :**

*Quatre ou cinq Ultralisks peuvent raser une base en instant.*

L'Ultralisk a les limites d'une grosse unité. Si plusieurs petites unités (type Zerglings) l'attaquent en même temps, il recevra plus de coups qu'il ne peut en supporter pendant qu'il les détruit une par une. C'est pourquoi il faut garder des unités de soutien à proximité si l'Ultralisk a des ennuis. Protégez ainsi vos Ultralisks de ce genre d'attaque et ils dureront pendant toute une mission.



**Fig. 2-29 :**

*Les Ultralisks isolés peuvent être déchiquetés par des Zerglings, gardez des unités de soutien à portée.*

Certains joueurs aiment utiliser leurs Ultralisks pour ratisser après avoir poussé la majorité des forces ennemies hors de leur base. Les autres unités feront le travail pendant que les Ultralisks restent derrière en attendant que cela se calme. Quand la situation est stabilisée (quand tous les ennemis sont morts), les Ultralisks entrent en scène et détruisent l'infrastructure ennemie.

## SABOTEUR (DEFILER)

Blindage : moyen

Points de vie : 80

Attaque terrestre : 0

Attaque aérienne : 0

Portée : 4

Gaz : 100

Minerai : 25



Le Saboteur est une créature Zerg de haut niveau. Il faut beaucoup de recherche pour l'upgrader au niveau Attaque. Toutefois, quand il y est, il peut vous apporter un bon coup de main.

Comme les Zerg, le Saboteur peut s'enterrer (Enfouissage/Burrow). Il a deux raisons de le faire :

- \* pour retrouver une santé perdue ou de l'énergie après une attaque ;
- \* pour guetter d'éventuelles unités ennemies qui passeraient par là.

En tout cas, s'enterrer oblige à surveiller vos unités fréquemment, pour guetter le moment opportun de faire surface.



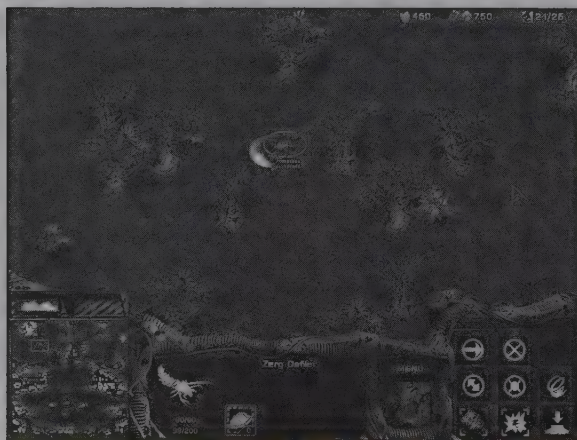


**Fig. 2-30 :**

*L'Essaim Noir peut fournir une bonne couverture contre les unités aériennes ennemies.*

L'Essaim Noir ne semble pas avoir d'applications pratiques, mais en fait il en a. L'Essaim Noir est une sorte de protection aérienne de vos unités. Lancer un Essaim Noir sur un groupe de vos unités terrestres victimes d'une attaque peut les protéger d'une menace aérienne.

L'Implosion est l'équivalent de la fonction Irradier du Vaisseau Laboratoire Terran. Elle peut couvrir une large zone avec des Gaz et des spores corrosifs. Un moyen efficace d'utiliser l'Implosion est d'envoyer un duo de Zerglings vers une base ennemie ; quand le gros des troupes ennemies sort pour combattre, lancez l'Implosion sur eux. Cela ne les tuera pas, mais les créatures biologiques subiront de réels dégâts.



**Fig. 2-31 :**

*Le Saboteur peut retrouver de l'énergie en mangeant une autre de vos créatures Zerg. Beurk !*

Affamé ? Une autre faculté des Saboteurs est de manger un copain Zerg en utilisant la commande Consume. Cela soulève l'estomac, mais un Zergling n'est pas cher payé pour s'offrir un Essaim Noir ou une Épidémie. C'est peut-être même une bonne idée d'avoir un couple Zerglings à proximité pour que les Saboteurs puissent avoir quelque chose à croquer quand leur énergie est en baisse.

## TERRAN INFESTÉ

Blindage : léger

Points de vie : 60

Attaque terrestre : 500

Attaque aérienne : 0

Portée : 1

Gaz : 50

Minerai : 100



Vous aurez peut-être peu de chances d'utiliser la fonction Terran Infesté dans une partie en solo de *StarCraft* ; pourtant, c'est une unité importante. Après avoir infesté un PC Terran, vous pouvez fabriquer des soldats kamikaze. Arrivés près de l'ennemi, ils explosent en émettant un nuage toxique, et l'explosion touche les unités proches.



**Fig. 2-32 :**

*Un Terran Infesté est une arme impressionnante mais délicate à obtenir.*

Pour infecter un Centre de Commande, vous devez d'abord endommager celui-ci jusqu'à la zone rouge. Ensuite envoyez vite une Reine pour l'infester avant qu'il explose (n'oubliez pas que les unités Terran arrivées en zone rouge se détériorent avant d'exploser).



## COLONIE DE SPORES

Blindage : lourd

Points de vie : 400

Attaque terrestre : 0

Attaque aérienne : 15\*

Portée : 7

Gaz : 0

Minerai : 50

\* Force d'attaque limitée face à certains ennemis (voir Annexe A).

Une Colonie de Spores attaque les unités aériennes qui passent, et agit comme un détecteur qui aperçoit des vaisseaux et des unités camouflés. La Colonie de Spores vient d'une Colonie Creep et continue à les nourrir.



**Fig. 2-33 :**

*Les Colonie de Spores seront mieux protégées en groupe de trois ou quatre.*

Comme pour les Tourelles Lance-Missiles (Terran) et les Canons à Photon (Protoss), les Colonie de Spores se défendent mieux quand elles sont en bande. À plusieurs, chacune défend l'autre, rendant une attaque concentrée sur une seule d'entre elles plus délicate.

## COLONIE NOYÉE

Blindage : lourd

Points de vie : 400

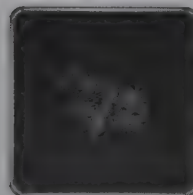
Attaque terrestre : 30

Attaque aérienne : 0

Portée : 7

Gaz : 0

Minéral : 75



Une Colonie Noyée est le pendant d'une Colonie de Spores et la défend contre les attaques terrestres. Comme une Colonie de Spores, une Colonie Noyée vient du Creep et continue à nourrir le Creep même après sa conversion. Une Colonie Noyée fonctionne en étendant une sorte de langue souterraine vers l'ennemi. La vrille qui émerge fait de gros dégâts.

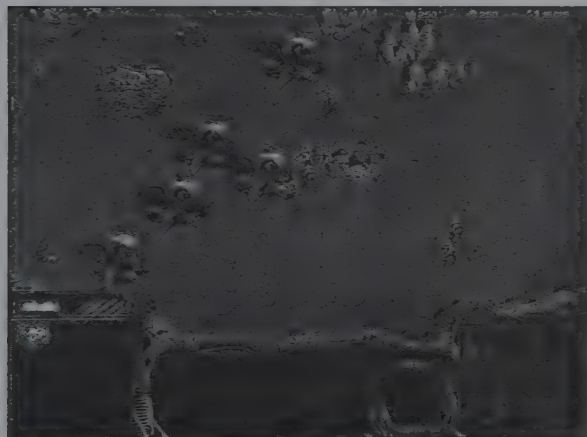


Fig. 2-34 :

*Comme les Colonies de Spores, les Colonies Noyées apprécient d'être groupées.*

Utiliser les Colonies Noyées serrées les unes contre les autres, est plus efficace que de grouper des Colonies de Spores. Toute unité s'aventurant sur un Creep où il y a trois ou quatre Colonies Noyées mangera aussitôt les pissenlits par la racine. Les Colonies Noyées sont un élément de défense Zerg crucial, ne lésinez pas !



## ŒUF

Blindage : lourd

Points de vie : 200

Attaque terrestre : 0

Attaque aérienne : 0

Portée : 0

Gaz : 0

Mineral : 0

L'Œuf est simplement une Larve transformée en unité. Les Œufs sont étonnamment résistants ; il est inhabituel de voir un Œuf détruit avant d'avoir fait des petits, mais cela peut arriver. Si un Œuf est attaqué, essayez de détourner l'attaquant jusqu'à ce que l'Œuf soit éclos.



**Fig. 2-35 :**

*La résistance des Œufs est surprenante, mais ceux-ci peuvent être tués si l'ennemi insiste vraiment.*

## Unités Aériennes

Les Zerg ont plusieurs types de vaisseaux, chacun dédié à une tâche particulière. Cela peut être un avantage, mais il peut aussi être difficile de savoir de quelle unité vous aurez besoin dans une situation donnée. Heureusement, ces unités coûtent moins que dans n'importe quelle autre race, ce qui permet d'avoir des forces terrestres et aériennes équilibrées !

## MUTALISK

Blindage : léger

Points de vie : 120

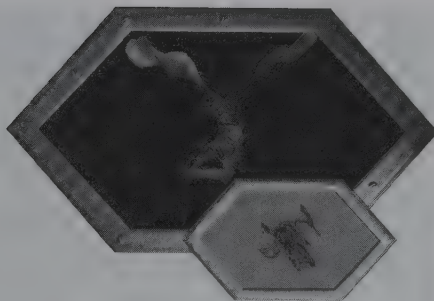
Attaque terrestre : 9

Attaque aérienne : 9

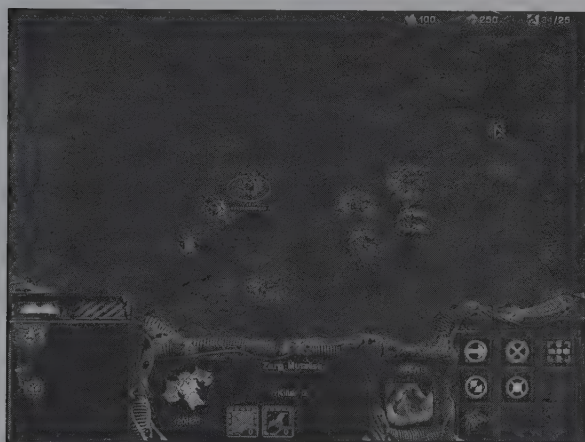
Portée : 3

Gaz : 100

Minerai : 100



Le Mutalisk est l'unité aérienne Zerg de base. Ses capacités aériennes et terrestres sont équivalentes et il est peu coûteux. Il est possible de terminer une mission sans utiliser d'autre unité aérienne (sauf des Seigneurs, bien sûr).

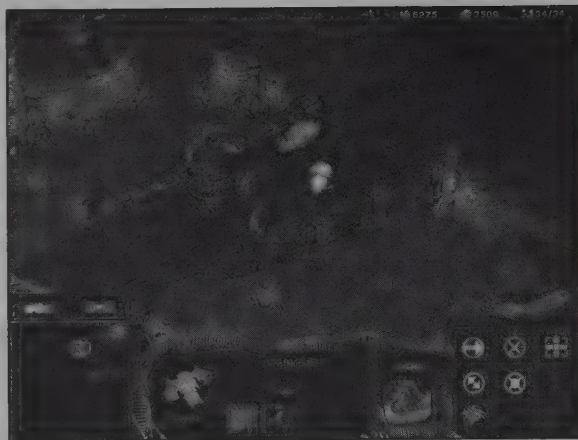


***Fig. 2-36:***

***Refusez de mourir. Utilisez les Mutalisks en groupes de trois ou plus.***

L'attaque Mutalisk Glave Wurm, qui saute d'un ennemi à l'autre, donne de bons résultats si on l'utilise efficacement. Une attaque de Mutalisk touche sa cible et passe ensuite à l'unité ou à la structure la plus proche. Ce genre d'attaque cumulative peut être dévastateur sur un peloton de Marines. Les coups des Mutalisks pleuvent, chacun dégageant et passant à un autre Marine, puis dégage et continue. Le niveau de dégât diminue de moitié à chaque fois que le Wurm se divise, mais même ainsi, les multiples attaques de nombreux Mutalisks s'ajoutent rapidement.





**Fig. 2-37:**

*Les attaques cumulatives d'un assaut groupé de Mutalisks peuvent dévaster de nombreux Marines.*

Le point faible du Mutalisk est sa portée limitée (3), l'obligeant à être très proche de sa cible. Cela signifie que les Marines (avec une portée de 4) ont la tâche facile face aux Mutalisks, qui restent efficaces s'ils sont aussi nombreux que les autres unités.

## GARDIEN

Blindage : lourd

Points de vie : 150

Attaque terrestre : 20

Attaque aérienne : 0

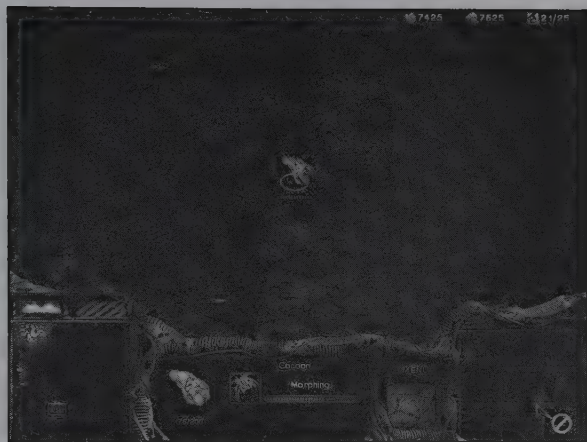
Portée : 8

Gaz : 100

Minerai : 50



Les Gardiens sont en fait des Mutalisks qui sont passés par l'état de cocon. Vous devez gagner la possibilité de créer des Gardiens, et cela n'arrive pas avant que votre base soit bien équipée. Le Gardien est un bombardier. Sa seule occupation est de balancer des jets d'acide sur des cibles terrestres. Sa redoutable puissance de feu (20) lui donne une énergie suffisante pour détruire une Tour Lance-Missiles en 10 hits (ou 1 hit de chaque Gardien d'un groupe de 10).



***Fig. 2-38 :***

***Le Gardien se métamorphose  
à partir d'un Mutalisk.***

Les Gardiens travaillent mieux par paquet de 10 ou plus. Une simple rafale peut détruire un ennemi qui a 200 points de vie ou moins. Bien sûr, 12 Gardiens ne bombarderont pas longtemps une base ennemie si des unités aériennes les attaquent : le Gardien est seulement air-sol. C'est pourquoi il faut des Mutalisks prêts à défendre les Gardiens.



***Fig. 2-39 :***

***Les Gardiens sont des  
bombardiers exceptionnels,  
mais vulnérables aux attaques  
aériennes.***

Le coût est aussi une limite. Créer un Gardien ne coûte pas seulement 100 Gaz et 50 Minerais, mais vous devez l'obtenir à partir d'un Mutalisk, qui revient lui-même à 100 Gaz et 150 Minerais. En clair, un Gardien coûte au total 200 Gaz et 150 Minerais (ouh là !). Protéger cet investissement est donc important.



## REINE

Blindage : moyen

Points de vie : 120

Attaque terrestre : 0

Attaque aérienne : 0

Portée : 0

Gaz : 150

Minerai : 100



La Reine est une unité unique. Bien qu'elle n'ait pas la possibilité d'attaquer directement l'ennemi, ses facultés ont de grands effets. Une Reine n'étant pas spécialement chère, créez en un petit groupe pour défendre, comme contre-feu, ou en première frappe.

La première et peut-être la plus utile de ses facultés est le Parasite. Ce petit organisme infecte une unité et permet au joueur de voir à travers ses yeux. Il peut être futé de promener avec précaution une Reine sur une carte et d'infecter chaque unité rencontrée. Infecter une unité aéroportée comme un Transport ou un Scout, parce qu'elles se baladent en permanence, donne une excellente idée de ce qui se passe derrière les lignes ennemies.

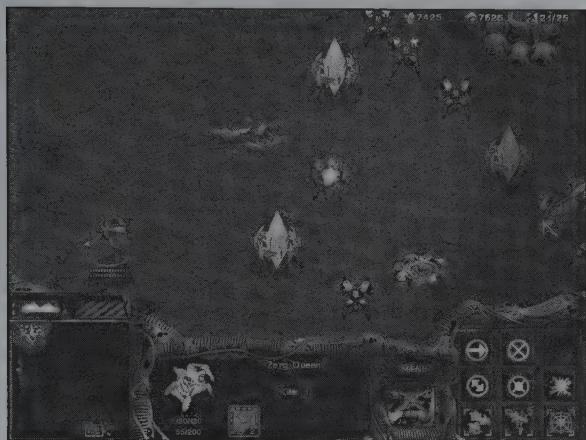


**Fig. 2-40 :**

*Un nuage vert poisseux signale que le Mucus fonctionne.*

Le Mucus peut être très utile. Quand vous lancez du Mucus, les unités ennemies sont enveloppées dans un nuage vert poisseux qui les ralentit aidant vos unités à les détruire. Vous pouvez utiliser le Mucus pour engluer l'ennemi le temps que vos unités arrivent.

Envoyer des Nuées est une manière spectaculaire d'utiliser vos Reines. Les Nuées libèrent des spores sur l'ennemi ; ces spores éclosent ensuite et disséminent des Vers qui se nourrissent de leur hôte. Tout se passe rapidement, et à la fin l'hôte explose, laissant une paire de Vers prêts à vous obéir.



*Fig. 2-41 :*

*Les Nuées se transforment vite en vicieuses petites créatures derrière les lignes ennemies.*

Utilisez l'Infestation pour capturer un Centre de Commandement endommagé et obtenir des Terrans Infestés. Pour infester un Centre de Commandement, mettez une Reine à proximité de l'un d'eux, il doit être en zone rouge (presque détruit), puis lancez l'Infestation sur lui. Ce Centre de Commandement passera sous contrôle Zerg, vous permettant de créer des Terrans Infestés.

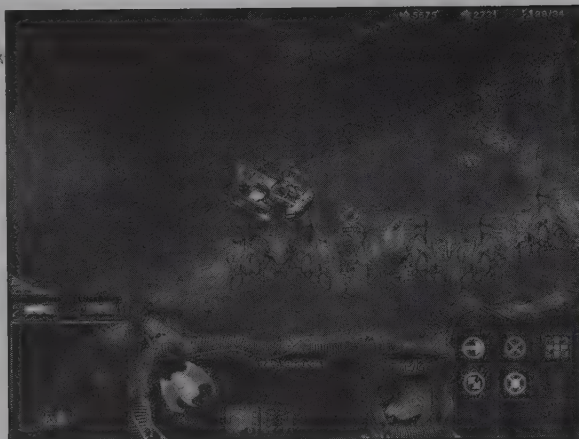
## MASSE

Blindage : léger  
Points de vie : 20  
Attaque terrestre : 0  
Attaque aérienne : 110  
Portée : 1  
Gaz : 75  
Minerai : 25



Les Masses sont l'équivalent aérien des Zerglings. Ils éclosent par paire, de chaque Œuf, et coûtent seulement un petit peu plus que des Zerglings, ce qui permet de les créer par paquets. Gardez toujours 12 Masses à portée de la main en cas d'attaque importante.



**Fig. 2-42 :**

*Les Masses peuvent détruire un vaisseau comme le Cuirassé.*

La Masse est un kamikaze, qui se jette sur la coque d'un plus gros vaisseau en explosant. Elle est vraiment efficace contre les Porte-nefs ; en fait, des joueurs de *StarCraft* les appellent "tueuses de Porte-nefs." Un groupe de 12 Masses collées à un Cuirassé le détruira sûrement, faisant de la Masse une denrée précieuse, bien qu'elles soient moins efficaces contre des petites unités, et qu'elles n'attaquent pas d'unités terrestres.

## SEIGNEUR

Blindage : lourd

Points de vie : 200

Attaque terrestre : 0

Attaque aérienne : 0

Portée : 0

Gaz : 0

Minerai : 100



Le Seigneur offre trois possibilités au Zerg. Il est l'équivalent des Dépôts Terran ou des Pylônes Protoss. Vos besoins en Seigneur dépendent de la taille des forces Zerg. Ensuite, le Seigneur est la navette Zerg. Pour transporter des unités par air, vous devez upgrader vos Seigneurs (ce qui peut être fait dans un Terrier). Le Seigneur est aussi un détecteur qui permet de voir des unités camouflées !

Bien sûr, transporter des unités avec un Seigneur est risqué. Toutefois, si vous prenez les précautions nécessaires, cela ne sera pas stressant. Primo, protégez vos Seigneurs avec des Mutalisks et des Masses. Secundo, n'envoyez pas vos Seigneurs dans des zones très équipées en moyens anti-aériens. Tertio, upgradez la vision et la vitesse du Seigneur dans le Terrier ou la Ruche. La vitesse est importante car l'upgrade rend les mouvements déjà pesants du Seigneur encore plus lents.



**Fig. 2-43 :**

*Les Seigneurs sont des cibles faciles pour les Canons à Photon et les Tours Lance-Missiles. Ne les envoyez donc pas en terrain ennemi sans raison.*

## Structures Zerg

Il est important de ne pas oublier que les structures Zerg sont des organismes vivants qui peuvent se régénérer après avoir été battues. Cela change substantiellement la gestion de vos ressources. Par exemple, une structure à moitié détruite devrait normalement être remplacée, mais dans le cas des Zerg, la structure va doucement regagner ses points de vie au bout d'un certain temps.

Ce principe rend la protection des structures moins importante qu'avec d'autres races et modifie la complexité du scénario du côté Zerg comme la stratégie de l'ennemi. L'agresseur lancera une ultime tentative pour détruire une structure plutôt que de voir son attaque échouer lorsque la structure va se régénérer. Pour les Zerg, une contre offensive sera bienvenue après une attaque ennemie, pour, au minimum, repousser l'ennemi assez loin le temps que la base se régénère. Bien sûr, cela dépend beaucoup du comportement de votre ennemi, mais le principe est bon.

## COLONIES NOYÉES ET COLONIES DE SPORES

Colonies Noyées et Colonies de Spores viennent toutes deux d'un Creep et toutes deux continuent à nourrir le Creep même après leur conversion. Ces deux unités seront largement responsables de la défense de votre Creep principal. Construisez-en donc autant que possible, en plaçant des Colonies de Spores à travers la base comme moyen aérien de dissuasion, et répartissez les Colonies Noyées seulement là où une attaque terrestre est possible.



## LA FORCE PROTOSS

Comme vous vous y attendiez, les Protoss diffèrent en de nombreux points des Terrans et des Zerg. Ils sont une race technologiquement avancée, mais cela se paie par un coût plus élevé à l'unité. En jouant du côté Protoss, vous devrez avoir terminé les missions Zerg et Terran et vous devrez avoir une solide connaissance de la stratégie de *StarCraft*. Néanmoins voici quelques petits trucs avant que vous n'alliez plus loin.

Les unités Protoss apparaissent *via* un Portail, à l'endroit choisi par une Sonde. Ce qui est sympathique c'est que les Probes n'ont besoin que d'indiquer l'endroit. Inutile d'attendre que la structure apparaisse. Ainsi vous avez un Probe solitaire qui lance des constructions pendant que les autres Probes récoltent joyeusement Minerai et Gaz.

Jouer du côté Zerg conduit à considérer ses unités comme jetables. Les unités Protoss sont nettement plus chères que celles des Zerg, donc, ne les traitez jamais comme si elles étaient faciles à remplacer. Les joueurs débutant du côté Protoss ont perdu plus d'une partie par manque de ressources après avoir créé trop d'unités. La clé de la victoire Protoss repose sur l'utilisation de la technologie plus que sur la force brute.

Une autre caractéristique Protoss à mentionner : des boucliers absorbent les chocs avant que l'ennemi n'entame des points de vie. Les dégâts importants ne peuvent être réparés, mais les boucliers se régénèrent toujours. Cela signifie qu'une unité Protoss qui n'a plus qu'un point de vie, si son bouclier est régénéré, peut encore être une menace. Une Onde VDE Terran peut détruire vos boucliers en un seul coup, mais, autrement, vous perdrez un seul point de vie à la fois.

### Unités Terrestres

Préparez-vous à passer en revue l'équipe des unités terrestres haute technologie de *StarCraft*. "Puissant", "solide", "rapide" et "coûteux" : cela décrit bien l'arsenal terrestre Protoss, c'est un groupe d'unités équilibré qui font fièrement face à celles des autres races.

#### DISCIPLE

Blindage : léger

Bouclier : 80

Points de vie : 80

Attaque terrestre : 16

Attaque aérienne : 0

Portée : 1

Gaz : 0

Minerai : 100



Comme le Marine Terrans et le Zergling Zerg, le Disciple est l'unité terrestre Protoss de base. Le Disciple, pourtant, est différent de ses équivalents quant à ses capacités offensives. Le Disciple a environ trois fois la puissance d'attaque d'un Marine et près de quatre fois celle d'un Zergling. Tout se paye dans la vie, et le Disciple est vraiment l'unité de base la plus chère. Mais vous en avez pour votre argent.



**Fig. 2-44 :**

*Le Disciple est l'unité de base rêvée. Son niveau d'attaque est de 16 et il est assez coriace pour résister à n'importe quelle attaque terrestre. Le revers ? Les Disciples peuvent se faire matraquer par une attaque aérienne.*

L'arme du Disciple est la lame psionique. Il en a deux (une à chaque bras). Mais, le Disciple n'a aucune portée, il doit être contre l'ennemi pour l'endommager et ne peut s'en prendre aux unités aériennes. C'est pourquoi il faut toujours l'associer avec des Dragons, des Scouts, ou des Templiers (avec Tempête Psionique) pour le protéger des attaques aériennes quand il se déplace. Si aucune attaque ne vient du ciel, un groupe de Disciples peut rapidement détruire une base ennemie.

## DRAGON

Blindage : lourd

Bouclier : 80

Points de vie : 100

Attaque terrestre : 20\*

Attaque aérienne : 20\*

Portée : 4

Gaz : 50

Minerai : 150



\* Force d'attaque limitée face à certains ennemis (voir Annexe A).



Le Dragon est l'unité numéro deux de la force Protoss. C'est une unité puissante mais elle a un long temps de pause entre deux coups, et coûte plus cher tout en étant plus longue à produire que le Disciple. Pourtant, le Dragon est aussi compétent pour une attaque sol ou air de son propre chef ainsi qu'en soutien d'unités amies.



***Fig. 2-45 :***

***Le Dragon est aussi efficace pour une attaque terrestre que pour une attaque aérienne.***

Parce que les Dragons sont rapides, vous serez tenté de les envoyer à l'assaut par paquet de 10 : évitez ! Le Dragon est une excellente unité, mais 30 Zerglings l'emporteront sur 12 Dragons sans unité de soutien. Une tactique connue est de grouper Disciples et Dragons à la manière des Marines et des Flammeurs.



***Fig. 2-46 :***

***Envoyer huit Dragons coûteux au milieu d'un paquet de 30 Zerglings vous donnera une leçon d'humilité.***

Une bonne idée aussi est de garder un petit groupe de Dragons autour de votre base pour augmenter la puissance de feu de vos Canons à Photon. Garder ces unités à la base est toujours mieux, mais les Dragons sont si rapides que vous les enverrez sur un point chaud sans perte de temps. Très efficace en cas de besoin urgent.

## DESTRUCTEUR

Blindage : lourd

Bouclier : 80

Points de vie : 100

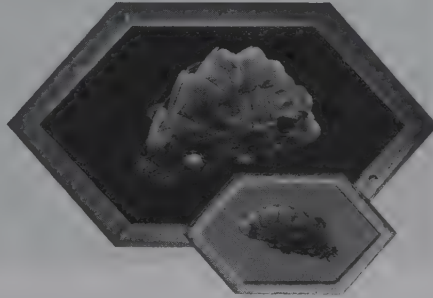
Attaque terrestre (Scarabée) : 100\*

Attaque aérienne : 0

Portée : 8

Gaz : 100

Minerai : 200



\* Force d'attaque limitée face à certains ennemis (voir Annexe A).

Le Destructeur est une unité étrange. On le nomme souvent le “Porte-nefs terrestre” à cause des Scarabées qu’il lâche sur l’ennemi. Il intimide mais ne possède pas d’armement personnel. À la place, il fabrique des Scarabées dans son usine interne et les envoie sur l’ennemi.



**Fig. 2-47 :**

*Le Destructeur lent, cher ne possède pas d'arme personnelle, mais pourtant il compte.*

Le Destructeur abrite jusqu'à 10 Scarabées et les utilise si nécessaire. Une fois libérés, les Scarabées filent sur leurs cibles sur lesquelles ils explosent, endommageant sans distinction amis ou ennemis. N'envoyez pas de Scarabées sur un groupe d'unités en train de se combattre à moins que vous ne soyez prêts à subir vous-même des dégâts.





**Fig. 2-48 :**

*Attention ! En envoyant des Scarabées, vous pouvez détruire vos propres forces.*

Les Destructeurs sont efficaces contre des structures défensives de type Bunkers ou Colonies de Spores. En revanche, le Destructeur est facile à détruire, protégez-le bien ! Si vous risquez de perdre un Destructeur, utilisez vite les Scarabées qui lui restent !

## TEMLIER

Blindage : léger

Bouclier : 40

Points de vie : 40

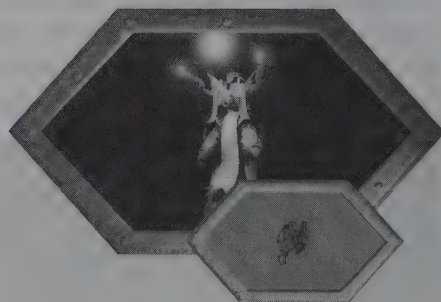
Attaque terrestre : 0

Attaque aérienne : 0

Portée : 3

Gaz : 150

Minerai : 50



Bien que les Templiers puissent combattre, gardez-les loin du front et utilisez leurs capacités psychiques à votre avantage. Ces unités sont des vétérans Protoss qui contrôlent l'énergie Psi qui court dans leur corps.



**Fig. 2-49 :**

*Les Templiers ne sont pas faits pour le corps à corps. Contentez-vous de leur capacité Psionique : tout ira bien.*

La Tempête Psionique est leur plus puissante faculté Psionique. Cela peut détruire un groupe d'unités, si celles-ci sont proches et n'ont pas de place pour s'échapper. Les Zerg ayant tendance à attaquer et à se déplacer en masse, une Tempête Psionique peut en tuer un grand nombre. Essayez d'envoyer un Disciple solitaire sur un Creep Zerg. Puis quand les Hydralisks et les Zerglings surgissent prêts au combat, massacrez-les avec une Tempête Psionique et regardez-les se transformer en un flot de sang.



**Fig. 2-50 :**

*L'Hallucination peut tromper l'ennemi, qui voit plus d'unités qu'il n'y en a réellement.*

L'Hallucination est utile quand vos forces sont dépassées par le nombre. Cela fait deux copies de chaque unité. Vous voyez la différence (grâce à leur couleur) mais l'ennemi non, et il s'en prend à des mirages.

La Fusion Archon est l'addition de deux Templiers pour faire une super unité. Les Templiers se transforment en un Archon, une unité puissante qui ravage les forces aériennes et terrestres.



## ARCHON

Blindage : lourd

Bouclier : 350

Points de vie : 10

Attaque terrestre : 30

Attaque aérienne : 30

Portée : 3

Gaz : 300

Minerai : 100



Les Archons naissent de l'union de deux Templiers, et sont plutôt coûteux. Leurs boucliers offensifs et défensifs sont si puissants qu'ils valent pourtant le coup. L'Archon peut aussi bien attaquer des unités terrestres qu'aériennes. En fait un groupe de sept ou huit Archons peut arrêter n'importe quelle force particulièrement s'il dispose d'éléments de soutien.



**Fig. 2-51 :**

*Avec un bouclier de 350 points, l'Archon est une unité dévastatrice.*

Utilisez l'Archon pour ce qu'il est réellement : un élément d'assaut lourd. Construire une force d'intervention rapide avec des Archons peut être contre-productif. En cas d'échec, vous perdez d'importantes ressources. Utilisez plutôt les Archons en complément des Dragons et Disciples. Votre Archon peut semer la terreur chez un ennemi avant qu'il ne détruise vos unités les plus vulnérables.

## CANON À PHOTON

Blindage : lourd

Bouclier : 100

Points de vie : 100

Attaque terrestre : 20\*

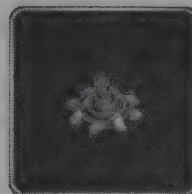
Attaque aérienne : 20\*

Portée : 7

Gaz : 0

Minerai : 150

\* Force d'attaque limitée face à certains ennemis (voir Annexe A).



Le Canon à Photon est la meilleure structure défensive du jeu. Son prix est raisonnable et il peut se défendre contre des cibles terrestres ou aériennes même assez distantes. Un groupe de quatre à six Canons à Photon près d'un point vital peut faire la différence entre défaite et victoire.



***Fig. 2-52 :***

*Un groupe de Canons à Photon peut suffire en guise de défense.*

Le revers du Canon à Photon est qu'il est facile à détruire, donc quand vous avez mis en place un Matrice Défensive, gardez une Sonde prête au cas où vous auriez besoin d'en créer de nouveaux ou d'amener des renforts.



## SONDE (PROBE)

Blindage : léger

Bouclier : 20

Points de vie : 20

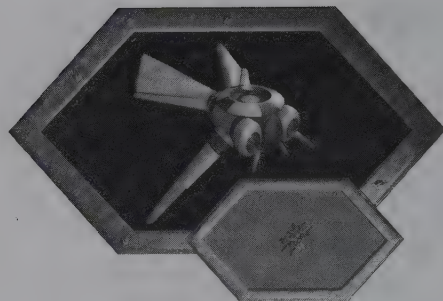
Attaque terrestre : 5

Attaque aérienne : 0

Portée : 1

Gaz : 0

Minerai : 50



Avec 20 points de vie, la Sonde Protoss est faible face à ses équivalents ennemis, mais elle lance la création d'une structure et peut s'en aller sans attendre. Comme le VCS Terran ou le Drone Zerg, la Sonde peut se battre mais avec si peu de défenses (et une attaque faible) qu'il vaut mieux compter sur les Canons à Photon sur votre base.



**Fig. 2-53 :**

*La Sonde est une bonne unité de construction, évitez donc de vous en servir au combat.*

Quand vous créez une base, utilisez toutes vos Sondes sauf une pour la récolte. Cette dernière pourra créer les structures souhaitées sans interrompre l'arrivée des ressources.

## Unités Aériennes

Comme les autres unités Protoss, les forces aériennes sont chères, mais une fois de plus, très puissantes. Si vous avez une large base de ressources, construisez les unités aériennes pour la victoire. Beaucoup pensent que *StarCraft* se gagne ou se perd dans le ciel. Cela se discute mais pensez à avoir une force aérienne solide.

## SCOUT (SCOUT)

Blindage : lourd

Bouclier : 90

Points de vie : 130

Attaque terrestre : 8

Attaque aérienne : 24\*

Portée : 4

Gaz : 100

Minerai : 300



\* Force d'attaque limitée face à certains ennemis (voir Annexe A).

Construire de “fières escadrilles” de Scouts est un passe temps agréable, mais ce n'est pas ce qu'il y a de plus futé. Leur création nécessite tellement de ressources. Le Scout peut passer pour un avion de reconnaissance, alors qu'il est plutôt un avion de combat. Le Scout peut attaquer des cibles terrestres ou aériennes, même s'il est mieux adapté au combat aérien.



**Fig. 2-54 :**

*Utilisez les Scouts en petits groupes pour harceler les flancs de l'ennemi.*

Les Scouts sont un bon moyen d'attaque des flancs ennemis, par groupe de trois ou de cinq. Pendant une attaque frontale, ajoutez deux groupes de trois Scouts sur chaque flanc pour créer le chaos qui peut faire basculer le combat.





**Fig. 2-55:**

*Un Scout ou deux autour de votre base valent mieux que rien.*

Leur vitesse fait des Scouts les parfaits pompiers Protoss, allant de point chaud en point chaud quand l'ennemi se fait pressant. Bien sûr c'est valable aussi lors d'une attaque contre votre base où vous garderez un Scout en réserve.

### PORTE-NEFS (CARRIER)

Blindage : lourd

Bouclier : 150

Points de vie : 250

Attaque terrestre (Intercepteurs) : 5

Attaque aérienne (Intercepteurs) : 5

Portée : 8

Gaz : 300

Mineral : 350



Le Porte-nefs est peut-être l'arme la plus puissante de *StarCraft*. Le Porte-nefs n'a pas de capacité d'attaque innée. Mais lorsque vous l'upgradez, il peut abriter jusqu'à huit Intercepteurs qui peuvent chacun attaquer des unités terrestres ou aériennes avec une valeur de 5 points. En d'autres termes, une paire de Porte-nefs peut lâcher un lot d'Intercepteurs qui détruiront sans états d'âme des unités terrestres et aériennes.



**Fig. 2-56 :**

*Un Porte-nefs bien rempli peut provoquer la panique de l'ennemi.*

Le Porte-nefs est le baiser qui tue pour l'ennemi que vous attaquez. Même dans une offensive qui marque le pas, un ou deux Porte-nefs peuvent changer le cours des événements. En amenant un Porte-nefs en zone ennemie, et en cliquant sur "attaque", vos Intercepteurs chasseront en permanence de nouvelles cibles. Ils attaqueront sans relâche. Les Intercepteurs attirent l'attention et le feu des unités et des structures ennemies, mais ils sont si rapides qu'ils sont rarement touchés.



**Fig. 2-57 :**

*Quelques Cuirassés peuvent détruire un Porte-nefs d'une seule rafale, ne prenez donc pas de risques.*

Aussi extraordinaires qu'ils paraissent, les Porte-nefs ne sont pas invulnérables. Un groupe de 12 Masses ("Porte-nefs Killers") peut détruire un Porte-nefs en 10 secondes. Trois Cuirassés avec Canon Yamato carbonisent un Porte-nefs en une salve. Cela ne signifie pas qu'il ne faut pas les utiliser mais ne comptez pas trop sur eux.



**ARBITRE (ARBITER)**

Blindage : lourd

Bouclier : 150

Points de vie : 200

Attaque terrestre : 10\*

Attaque aérienne : 10\*

Portée : 5

Gaz : 500

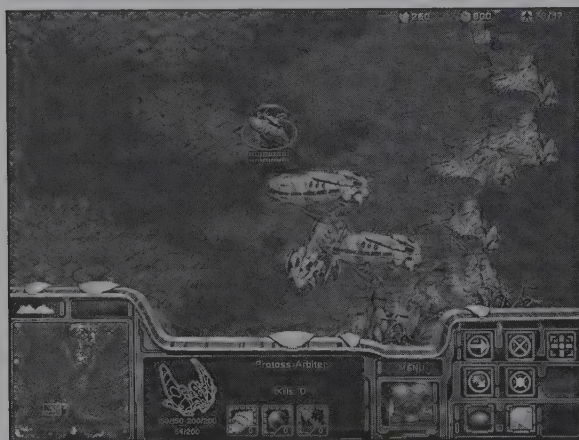
Minerai : 25

\* Force d'attaque limitée face à certains ennemis (voir Annexe A).



L'Arbitre est un vaisseau qui donne des possibilités intéressantes aux Protoss. Il a une capacité offensive sol/air, ce qui en fait un élément essentiel d'une force équilibrée.

L'Arbitre camoufle les unités qui sont dans son rayon. L'Arbitre lui-même n'est pas camouflé, mais il a l'air nettement moins menaçant que les quatre Porte-nefs qu'il cache. Seuls des détecteurs pourront les déceler.



**Fig. 2-58 :**

*L'Arbitre peut cacher plus d'unités que vous ne le pensez, mais pas aux yeux d'un détecteur.*

Le Rappel est une autre faculté de l'Arbitre. Il agit comme un téléport pour les unités proches de lui. Quelques Arbitres près de la ligne de front peuvent envoyer instantanément quelques unités sur le terrain grâce à cette possibilité, gagnant ainsi du temps et évitant l'utilisation risquée de Navettes. Il y a plein d'autres manières d'utiliser le Rappel, y compris le transport d'unités vers une base sans défense subitement attaquée.



Fig. 2-59 :

*Utilisez le Champ de Stase pour paralyser l'ennemi et même la bataille.*

Le Champ de Stase est un pouvoir puissant qui peut diminuer substantiellement la pression du combat. Par exemple, si vos forces font face à un ennemi massif, vous pouvez paralyser la moitié des ennemis avec le Champ de Stase pendant que vous détruisez l'autre moitié. Quand l'effet du Champ de Stase se dissipe, vous pouvez tuer ces unités. En fait vous pouvez mettre certains ennemis de côté jusqu'au moment où vous aurez le temps de vous en occuper.

## OBSERVATEUR (OBSERVER)

Blindage : léger

Bouclier : 20

Points de vie : 40

Attaque terrestre : 0

Attaque aérienne : 0

Portée : 0

Gaz : 75

Minerai : 25



Un Observateur est une unité camouflée en permanence, qui peut aussi être un détecteur (voir les autres unités camouflées). C'est une bonne idée de mettre des Observateurs au-dessus des points clés de la carte (comme les zones de ressources) pour surveiller les troupes ennemies. Si celles-ci sont camouflées, il sera votre meilleur espion, donc gardez-en un ou deux toujours en action.



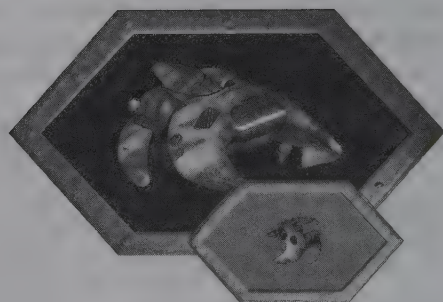


**Fig. 2-60 :**

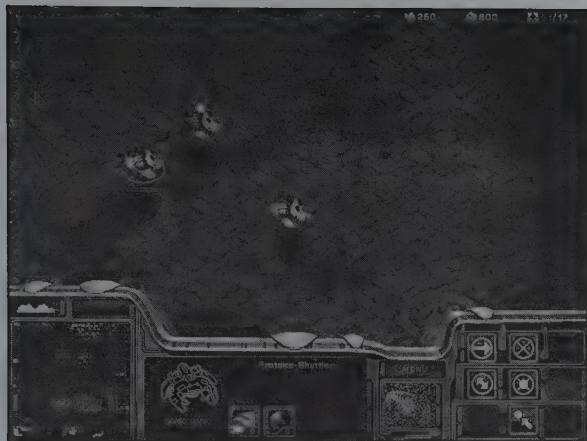
*Surveiller l'ennemi est une chose importante dans StarCraft. Une paire d'Observateurs peut vous aider à voir ce que fait l'adversaire.*

## NAVETTE (SHUTTLE)

Blindage : lourd  
Bouclier : 60  
Points de vie : 80  
Attaque terrestre : 0  
Attaque aérienne : 0  
Portée : 0  
Gaz : 0  
Minerai : 200



La Navette est, disons, une Navette. Dans le cas de Protoss, elle est le seul moyen mécanique de transport aérien. Les Arbitres ont le Rappel pour déplacer des unités plus rapidement, mais la Navette est le plus efficace pour transporter des troupes sur de grandes distances.



**Fig. 2-61 :**

*Les Navettes sont des unités importantes même pour les Protoss qui peuvent voler.*

## Structures Protoss

Les structures Protoss n'ont pas de capacité spéciale pour se régénérer (comme les Zerg) ou se déplacer (comme les Terrans), mais elles ont des boucliers qui se rechargent continuellement. Ce "plus" défensif leur donne la protection nécessaire pour survivre aux attaques de leurs rivaux. Le fait que les Sondes n'aient pas besoin de rester à côté d'une structure en construction, aide à en obtenir plus vite qu'il ne le serait possible autrement. Un Sonde lance la construction, pendant que les autres récoltent.

## CANONS À PHOTON (PHOTON CANNONS)

Le Canon à Photon est l'arme défensive à tout faire, et il le fait très bien. Capable d'attaquer des cibles terrestres ou aériennes, un groupe de Canons à Photon peut fournir une dissuasion contre tous les attaquants humains, et si l'ordinateur continue, le "réseau de Photon" fauchera l'ennemi. Gardez toujours trois Canons à Photon groupés près de l'entrée d'une base.



# STAR CRAFT



STARCRAFT Guide de Jeu Officiel



Chapitre 3 :

# STRATÉGIE GÉNÉRALE



**N**on seulement StarCraft offre un excellent scénario, de superbes séquences de liaison, et beaucoup d'action, mais c'est aussi un fascinant jeu de stratégie. Pour cette raison, il est important d'utiliser des stratégies reconnues pour vaincre. Vous êtes libre de vous en passer, mais l'absence d'une stratégie même primaire, peut vous conduire à une amère défaite.

Les stratégies qui suivent pour les trois races ont la bénédiction du département Test de Blizzard, c'est donc une bonne idée de se familiariser avec elles.

Les joueurs posent souvent des questions du genre, "Quelle race est la plus puissante ?" La réponse est simple même si ce n'est pas celle que vous souhaitez. StarCraft est un jeu très équilibré, et il est possible de gagner quelle que soit la race choisie. Chacune a ses forces et ses faiblesses, et chacune peut inspirer une stratégie différente. Même si vous trouvez des idées de stratégie dans ce livre, poussez-les jusqu'au bout pour trouver de nouveaux trucs, qui vous donneront l'avantage.

Tous mes remerciements à Rob Pardo, Eric Dodds, Frank Gilson, et Derek Simmons, employés de Blizzard, pour leurs connaissances stratégiques infinies.

**NOTE**

Les stratégies et les trucs évoqués dans ce chapitre s'appliquent indifféremment aux parties en solo ou multijoueurs.

# LES TERRANS

**L**es Terrans sont la race intermédiaire, celle qui a un équilibre entre le nombre d'unités et la technologie. Parce que vous vous faites les dents sur eux, ils sont votre introduction dans l'univers de StarCraft. Il y a autant de stratégies d'attaque et de défense qu'il y a de joueurs, mais quelques idées fortes vous aideront dans ce monde sans pitié.





## Stratégies Générales et Astuces

- \* Faites un raccourci clavier pour la ComSat Station sur 9 et 0. De cette manière, vous aurez la Recherche Scanner sans avoir besoin de cliquer sur votre ComSat Station. Vous pouvez obtenir un balayage en appuyant sur le raccourci puis sur la touche S. Utiliser la Recherche Scanner peut être vital si vous êtes attaqué par des unités camouflées, car elle vous révélera leur position.
- \* En défense, construisez des Bunkers (remplis de Marines), des Tourelles Lance-Missiles et des Tanks en mode Siège. Ceci donne une défense efficace que l'ennemi aura du mal à percer.
- \* Quand la ComSat Station et les Canons Yamato sont disponibles, utilisez-les pour bénéficier de la portée augmentée des Canons. Exemple, quand vous attaquez une Tour Lance-Missiles, explorez la zone avec la Recherche Scanner et ensuite visez avec le Yamato. Le Cuirassé se mettra en position mais restera hors de la portée de la Tour Lance-Missiles.
- \* C'est un peu tordu, mais très efficace : mettez une Usine ou des Baraquements dans le dos des positions ennemies et créez des unités pour une attaque par-derrière. Si vous n'arrivez pas à construire, ou à envoyer, un VCS à cet endroit, déposez une structure existante par les airs, et fabriquez des unités.
- \* Utilisez les possibilités d'Irradiation du Vaisseau Laboratoire sur les unités biologiques. Efficace, même contre des Templiers ou des Saboteurs.
- \* Utilisez les Bunkers pour gêner les mouvements de l'ennemi. Installez-en à chaque point clé, l'ennemi devra les écraser pour passer. Avant sa destruction, un Bunker, bien placé, peut faire de gros dégâts sur un ennemi en déplacement.
- \* Utilisez les Bunkers avec la tactique du saute-mouton ; construisez-les l'un après l'autre, même loin vers le territoire ennemi, chaque Bunker construit protégeant celui qui est train de se faire. Cette méthode est particulièrement efficace contre le Zerg.

## Contre les Zerg

- \* Construisez un paquet de Flammeurs. Les Zerg sont une race biologique avec des attaques principalement terrestres. Les Flammeurs ont un bon rapport qualité-prix face aux Zerg de base.
- \* Utilisez plus les Cuirassés en défense qu'en attaque, dans une partie en réseau. Les Masses Zerg peuvent facilement détruire un Cuirassé. Vous perdriez faute de ressources.
- \* Si une unité est infectée par un Parasite, l'ennemi voit tout ce qu'elle voit ; utilisez-la pour combattre l'ennemi. Ne la gardez jamais près de votre base.
- \* Détruisez les Gardiens à n'importe quel prix. Un groupe de Gardiens peut raser votre base en peu de temps. Gardez les Ombres et les Cuirassés sous la main dans ce but.
- \* Quoique vous fassiez, ne laissez pas les Zerg infester un Centre de Commandement. Si cela arrive, des Terrans Infectés se multiplieront autour de vous, et ce n'est vraiment pas agréable.
- \* Quand vous attaquez une base Zerg, détruisez d'abord les bâtiments situés à l'extrémité de l'arbre généalogique. Vous serez tenté de commencer par les Couveuses, mais vous handicaperez beaucoup plus votre adversaire en détruisant les structures nécessaires à la construction des unités les plus avancées. Détruisez les structures Zerg dans cet ordre : Aiguille, Caverne Ultralisk, Cave Hydralisk, Bassin Génétique, et Nid de Reine.



## Contre les Protoss

- \* Une fois de plus, les Flammeurs sont importants, mais seulement contre les Disciples, aussi n'en construisez pas trop. Faites-en juste assez pour maintenir les groupes de Disciples à distance.
- \* Fabriquez des Fantômes pour la défense. Ils sont un peu trop chers pour qu'on les construise en vrac pour l'assaut. Toutefois, quand un Cuirassé ennemi ou un Destructeur arrive, utilisez la fonction Verrou pour les neutraliser.
- \* Utilisez les Vaisseaux Laboratoires. Leur fonction VDE est particulièrement efficace contre les Protoss (elle supprime leurs boucliers). Le VDE est aussi efficace en attaque qu'en défense.
- \* Si les Protoss utilisent des Arbitres, employez le Canon Yamato pour les détruire et dévoiler les unités camouflées.
- \* Méfiez-vous des Observateurs. Ils se cachent et voient vos propres unités camouflées. Avec la Recherche Scanner de la ComSat Station, détectez les Observateurs dans les zones où vous avez l'intention de camoufler des unités.
- \* Installez des Tours Lance-Missiles encerclant toute votre base comme système d'alarme avancé. Si cela permet d'éviter qu'une seule Navette ne largue une paire de Destructeurs, cela vaudrait déjà le coup.

# LES ZERG

**L**es Zerg étant entièrement biologiques et n'ayant pas les unités haut de gamme des Protoss ou des Terrans, ils doivent employer des tactiques différentes pour arriver aux mêmes fins.





## Stratégies Générales et Astuces

- \* Quand des unités aériennes ennemies arrivent sur votre base, avec un Saboteur, utilisez un Essaim Noir sur vos Hydralisks. Cela les rend indifférents aux attaques aériennes ennemies et leur permet de nettoyer le ciel.
- \* Fabriquez des Zerglings et des Hydralisks, au début, mais souvenez-vous que les Disciples et les Flammeurs rentrent dans les Zerglings comme dans du beurre. Les Zerglings et les Hydralisks servent contre les Marines et les Dragons.
- \* Les Gardiens sont votre groupe d'attaque lourd. Un groupe de 12 détruira quasiment tout groupe terrestre s'ils restent à une distance minimale, en étant prêt à battre en retraite.
- \* Sur les cartes les plus larges, utilisez les Canaux de Nydus pour relier vos bases. Cela permet une défense allégée de chacune de celles-ci, parce que l'on peut téléporter des unités d'une base à une autre très rapidement.
- \* Les Masses sont plus efficaces contre les unités principales, contre les Porte-nefs ou les Cuirassés, gardez-en un paquet. Notez que les Masses sont nettement moins efficaces contre les Scouts ou les Ombres, ne les gâchez pas contre ce type d'unités.
- \* Protégez vos structures importantes par des Colonies Noyées et des Colonies de Spores. Ainsi, même si votre base a une défense légère, ces colonies s'occuperont de détruire la menace ennemie.
- \* Quand vous attaquez une base avec un groupe de Zerglings, ne perdez pas de temps avec les unités ennemies. Envoyez plutôt vos Zerglings attaquer les structures ; un groupe de Zerglings démolit rapidement un bâtiment.
- \* Les Zerg, ayant la possibilité de créer des unités en masse par transformation de Larves, peuvent renverser le cours de la bataille en votre faveur, si vous les choisissez bien. Avoir des Couveuses supplémentaires est un bon moyen pour fabriquer rapidement de nombreuses nouvelles unités.

## Contre les Terrans

- \* Utilisez les Reines dans la défense anti-Ombres. La Reine peut utiliser son Mucus sur un groupe d'Ombres camouflées, et les infecter avec des Parasites (elles ne pourront plus se cacher).
- \* Pour éliminer rapidement un joueur Terran, construisez beaucoup de Zerglings. Upgradez leur possibilité de vitesse et d'attaque, et lancez-les sur l'ennemi par groupe de 12. La vitesse est importante pour éviter que les Terrans ne construisent un très grand groupe de Flammeurs.
- \* Utilisez les Hydralisks, l'unité Zerg de base. Elle est efficace aussi bien en attaque qu'en défense terrestre ou aérienne. Un joueur Zerg sans Hydralisks est un joueur en train de perdre.
- \* Utilisez les Nuées de la Reine sur les Tanks et les Goliaths, et son Mucus contre les Ombres et les Fantômes. Si une unité camouflée s'échappe, infestez-la avec un Parasite : elle ne pourra plus se camoufler.
- \* Utilisez l'Implosion quand les Dépôts de Ravitaillement sont serrés les uns contre les autres. Après plusieurs Implosions les dépôts concernés rougiront avant d'exploser (s'ils ne sont pas réparés).
- \* Utilisez la possibilité d'infester un Centre de Commandement Terran. Attaquez-en un très tôt pour ouvrir la voie à l'Infestation. Pensez qu'il faut une Reine pour cela, ne risquez donc aucune unité avant d'être prêt.
- \* Laissez vos Hydralisks et Zerglings enterrés jusqu'à l'arrivée d'unités lourdes et surprenez-les. Garder quelques unités enterrées en position de défense est toujours une bonne idée.



## Contre les Protoss

- \* Au début, construisez des Hydralisks et encore des Hydralisks. Ils sont très efficaces contre les Disciples, Dragons, et Scouts.
- \* Méfiez-vous des Observateurs. Heureusement pour les Zerg, le Seigneur est un détecteur, et vous aurez des Seigneurs pour patrouiller autour de votre base et de vos gisements d'énergie.
- \* Lorsque vous attaquez une base Protoss, combattez toujours les Pylônes proches des Portails et des Portes Spatiales en premier. Quand les Pylônes sont détruits, les bâtiments perdent leur énergie et deviennent inutilisables pour les Protoss. Attention aux Probes qui vont donner de nouveaux Pylônes.
- \* Placez un maximum de structures défensives autour de votre base. Les Disciples peuvent très vite transformer en viande hachée une Colonie Noyée ; protégez donc vos Colonies avec au moins deux autres unités.
- \* Contre les Porte-nefs rien ne vaut une attaque groupée de Masses. Un groupe de 12 Masses peut détruire un Porte-nefs en quelques secondes ; gardez toujours en attente un groupe de Masses.
- \* Si des Arbitres se trouvent sur votre chemin, que votre Reine utilise son Mucus sur les unités qui pourraient se cacher sous le camouflage de l'Arbitre.

# LES PROTOSS

**L**es Protoss sont une race très évoluée technologiquement. Ils ont besoin d'une attention particulière quand ils font face à d'autres races. En raison du coût élevé des unités Protoss, ne pensez pas gagner une guerre d'usure. Utilisez les unités Protoss que vous avez pour faire le maximum de dégâts.





## Stratégies générales et astuces

- \* Pour les Protoss, la répartition des éléments de la base est un élément clé. Mettez vos Pylônes près des bâtiments qu'ils alimentent mais pas en désordre : placez tout ce qui est important en sécurité dans une zone protégée.
- \* Les Sondes Protoss n'ont pas besoin de construire complètement une structure. Elles lancent la construction et peuvent passer à autre chose. Toutes vos Sondes sauf une peuvent donc être utilisées pour récolter des ressources.
- \* Ouvrez le Gaz ! Plus que toute autre race, les Protoss s'appuient sur le Gaz Vespene pour fabriquer leurs coûteuses unités. Protégez plusieurs geysers Vespene dès que possible sinon vous finirez en cendres fumantes.
- \* Bien que les Canons à Photon soient une excellente unité défensive, ils sont plutôt chers. Construisez-les en groupe pour que chacun protège l'autre ; n'oubliez un Pylône pour les alimenter. Règle de base : deux Pylônes pour trois Canons à Photon et tout ira bien
- \* Faites suivre une des unités d'un groupe par un Arbitre qui la couvrira de son camouflage. De cette manière, l'Arbitre suivra juste derrière la force d'attaque, sans être engagé dans le combat.
- \* Utilisez la fonction Hallucination du Templier. Quand vous attaquez une force importante, mettez des unités "hallucinées" sur la ligne de front. L'avantage est réel quand c'est bien fait, parce que l'ennemi gâchera une partie de sa force défensive.
- \* Mettez un ou deux Templiers dans une Navette et envoyez-les dans une zone située derrière un champ de Minerai ennemi. Ensuite utilisez la Tempête Psionique du Templier sur le flot de travailleurs ennemis qui vient récolter. Ce n'est pas sympa mais cela marche.
- \* Mettez un Observateur sur chaque champ de Minerai non exploité. Si l'ennemi y arrive, vous pourrez intervenir avant qu'il ne s'installe complètement.
- \* Placez un Arbitre derrière les lignes ennemies et utilisez sa fonction Rappel pour faire venir un groupe d'Archons. Détendez-vous et admirez le carnage.
- \* Si vous utilisez des Transports, upgradez-les avant de les envoyer au combat. La différence entre un Transport upgradé et un modèle de base est considérable, cela vaut donc le coup d'attendre d'avoir atteint ce niveau technologique.

## Contre les Terrans

- \* Un groupe inconsiderable de Porte-nefs est puissant, mais il est important de garder un Arbitre avec votre groupe pour detecter des Ombres camouflees.
- \* Soyez pret a une invasion de Flammeurs, si vous jouez en reseau. Un melange de Disciples, de Dragons, et de Canons a Photon sera votre meilleure defense. Les Disciples seuls sont generalement insuffisants.
- \* Contre les Goliaths, les Disciples sont votre meilleure unite, mais upgradez leur vitesse avant de lancer une poursuite. Comme pour toute unite, il est important d'attaquer en groupe si vous lachez des Disciples sur des Goliaths.
- \* Mefiez-vous de ces enervants Vaisseaux Laboratoires. Un VDE bien utilise contre vos forces supprime vos boucliers (jusqu'a ce qu'ils soient regeneres). C'est pour cela qu'il est fute de bien disperser vos unites.
- \* Contre les Cuirasses, utilisez une combinaison de Porte-nefs et de Scouts, plus nombreux que les Cuirasses de preference. L'ideal est d'avoir deux Arbitres pour camoufler vos unites lorsque vous attaquez.
- \* Gardez deux Observateurs sur le perimetre de votre base pour detecter les Ombres ou les Fantomes qui preparent l'envoi d'une bombe atomique.



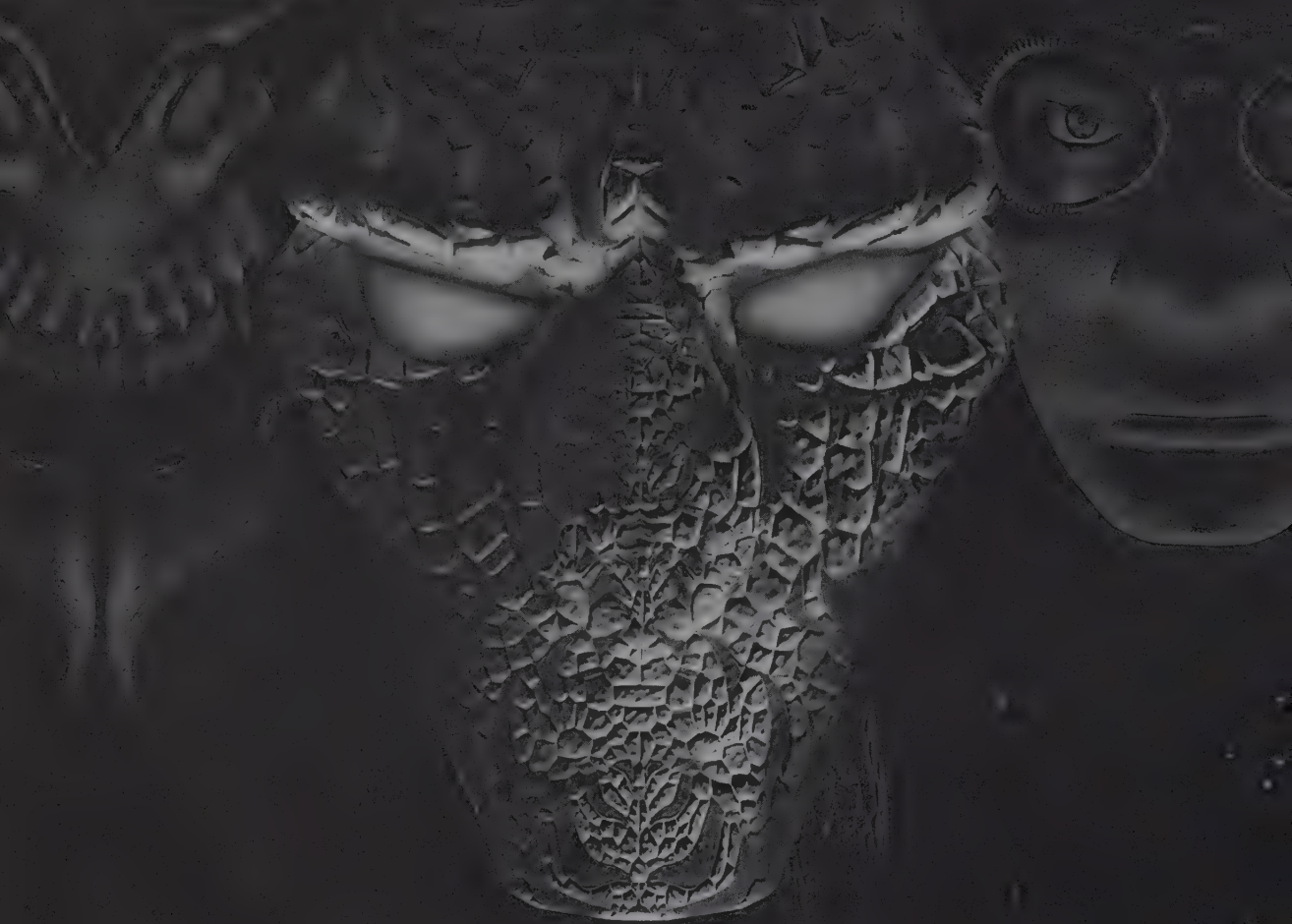
## Contre les Zerg

- \* Ne laissez pas les Seigneurs Zerg approcher votre base. Construisez des Dragons pour les chasser. Les Canons à Photon ne sont pas toujours efficaces, parce que les Seigneurs se mettront simplement hors de leur portée. Ne laissez pas l'ennemi savoir ce qu'il n'a pas à connaître.
- \* Les Zerglings peuvent détruire un Canon à Photon très rapidement ; soyez sûr d'avoir des éléments de soutien en cas d'attaque éclair.
- \* Surveillez toutes les unités qui sont dans votre base. Si l'une d'elles a attrapé un Parasite, envoyez-la contre l'ennemi. Exemple : un Disciple a été infesté. Envoyez-le (avec quelques autres unités) contre une cible Zerg secondaire (comme un poste avancé) pendant que vous envoyez une "vraie" force d'attaque sur la Ruche principale. Souvent les Zerg déplaceront leurs défenses vers l'avant poste, laissant la vraie cible avec une défense appauvrie.
- \* Les Mutalisks peuvent être très efficaces contre les Protoss ; construisez donc de nombreux Dragons et Scouts pour leur résister. Si un groupe de Mutalisks attaque, répondez avec une force supérieure, sinon vous perdrez vos armées.
- \* Les Destructeurs sont géniaux pour attaquer des bases Zerg. Leurs Scarabées peuvent très vite décimer les structures Zerg, parce que les bases Zerg sont généralement plus petites ou moins résistantes.
- \* Si l'ennemi utilise beaucoup de Zerglings, contrez-le avec des Disciples. La petite taille des Zerglings les rend difficiles à viser, mettez les Disciples en position "avancer-attaquer", pour qu'ils fassent une opération de nettoyage.
- \* Les Masses font que les Porte-nefs sont un mauvais investissement face aux Zerg. Un Porte-nefs peut coûter 950 unités avant d'être détruit par une simple poignée de Masses : difficile à avaler !





# STAR CRAFT



STARCRAFT Guide de Jeu Officiel



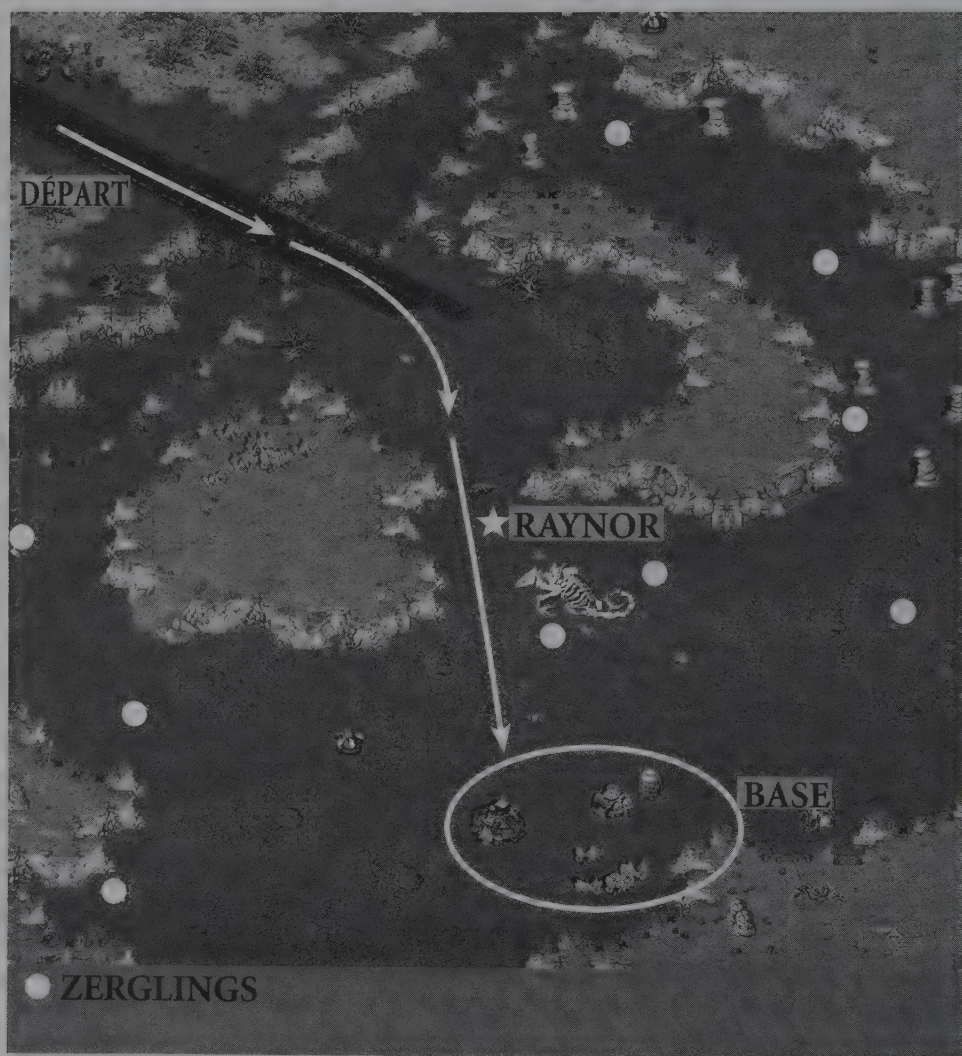
Chapitre 4 :

# LES MISSIONS TERRAN



# MISSION #1 :

## LES TERRES DÉSERTIQUES



*Fig. 4-1 :*

*Carte de la Mission 1 Terran.*



## Résumé de la Mission

Les Forces de Sécurité Confédérées ont placé la planète Mar Sara en quarantaine et ont prévu un déverrouillage dans les 48 heures. Vous devez déplacer vos colons, (VCS et Marines), vers les Terres Désertiques. Sur la route, vous avez rendez-vous avec Jim Raynor, le shérif local, qui vous aidera face aux ennemis que vous pourrez rencontrer.

## Objectifs de la Mission

- \* Trouver Jim Raynor.
- \* Construire un Baraquement.
- \* Construire 10 Marines.
- \* Jim Raynor doit survivre.

## Unités Spéciales

- \* Jim Raynor (dans son Vautour).

## Unités Nouvelles

- \* Marines.

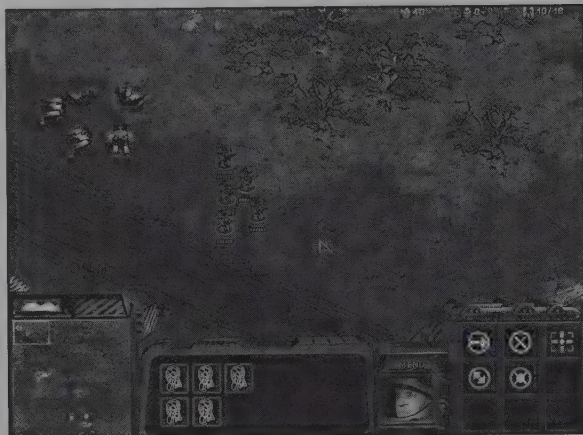
## Unités Ennemies

- \* Zerglings.

## Stratégie

Vos Marines et vos VCS sont dans le coin supérieur gauche. Le Centre de Commandement et les Dépôts de Ravitaillement sont au centre dans la partie inférieure de la carte. Séparez vos troupes en deux, Marines et VCS, et dirigez les Marines vers le Centre de Commandement. Après avoir franchi le pont, vous trouvez Jim Raynor et un ou deux groupes de Zerglings isolés. Éliminez-les. Ensuite rejoignez la base. Quand la base est protégée, déplacez vos VCS et commencez à récolter sérieusement le Minerai.

Après avoir récolté suffisamment de Minerai, construisez un Baraquement, et formez les 10 Marines dont vous avez besoin pour terminer cette mission. Jim Raynor et deux Marines peuvent continuer à patrouiller pour éliminer les Zerglings, mais ce n'est pas nécessaire pour gagner. Souvenez-vous, si vous perdez un Marine, il faut le remplacer pour atteindre l'objectif de production (10). Même s'il y a peu de chances de perdre Jim Raynor en combattant les Zerglings restants, vous préférerez peut-être rester sur place pour garder le Centre de Commande.



**Fig. 4-2 :**

*Séparez vos unités, VCS et Marines, avant de descendre vers le sud.*



**Fig. 4-3 :**

*Quelques groupes de Zerglings attendent à différents points de cette carte.*

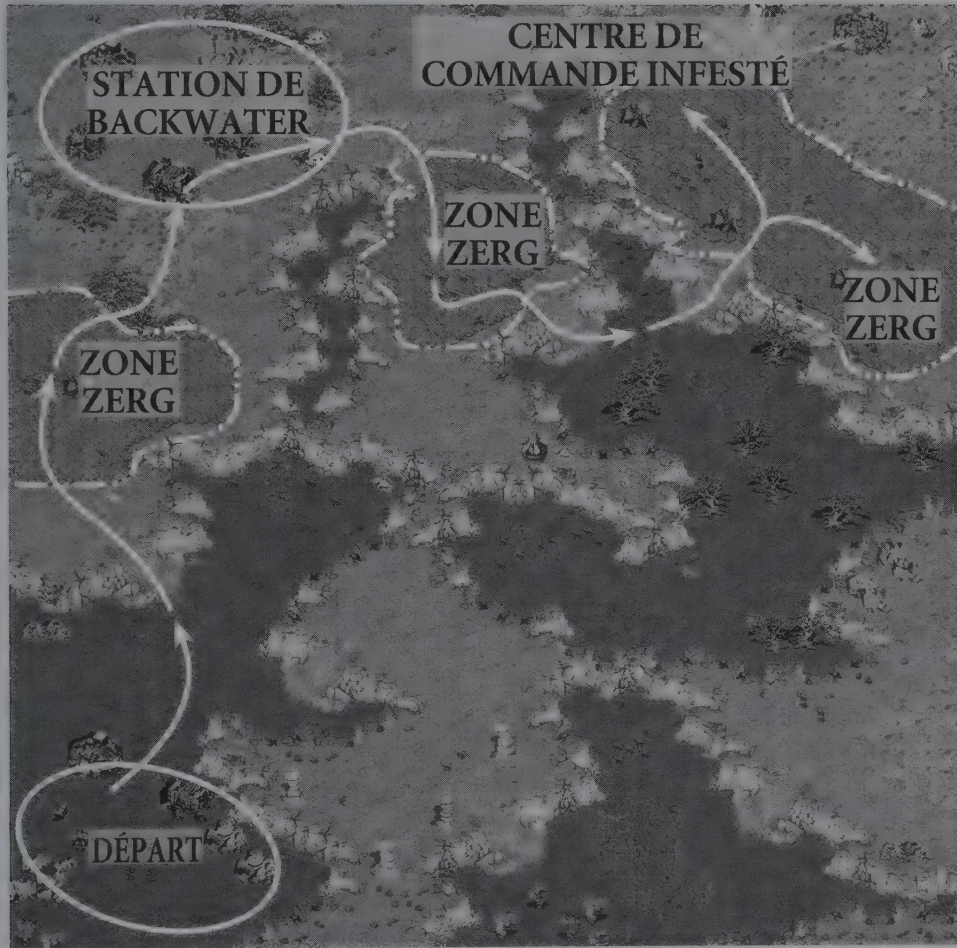
## Gestion des Ressources

Quand vos VCS atteignent le Centre de Commandement, mettez-les en position de récolte jusqu'à ce que vous ayez 150 en Minéral. Un des VCS construira ensuite un Baraquement pendant que les autres continuent la récolte. Pendant ce temps-là, vos Marines gardent la zone du Centre de Commandement. Quelques Zerglings pourraient vous attendre en plusieurs points de la périphérie. Quand le Baraquement est en place, construisez un Marine après l'autre, à 10, la mission se termine. Pour vérifier le nombre de Marines produits, et combien il en faut encore, regardez le compteur de Marines dans la partie supérieure gauche de l'écran.



# MISSION #2 :

## LA STATION DE BACKWATER



*Fig. 4-4 :*

*Carte de la Mission 2 Terran.*

## Résumé de la Mission

La Station de Backwater est attaquée par des organismes aliens inconnus. Le quartier général Confédéré à la demande de Tarsonis souhaite que vous n'interveniez pas, mais Raynor est convaincu que les troupes Confédérées ne réagiront pas assez vite pour sauver Backwater. C'est risqué, mais en faisant équipe avec Raynor, vous avez une chance d'arriver à la Station de Backwater avant qu'il ne soit trop tard.

## Objectifs de la Mission

- \* Détruisez toutes les structures Zerg, arrêter l'infestation d'Aliens.
- \* Raynor doit survivre.

## Unités Spéciales

- \* Jim Raynor (dans un Vautour).

## Nouvelles Unités

- \* Flammeurs.

## Unités Ennemies

- \* Zerglings.
- \* Hydralisks.

## Stratégie

Vos forces démarrent dans le coin inférieur gauche de la carte, ce qui vous donne une sorte de protection au début face aux attaques Zerg. Après avoir lancé vos VCS dans la récolte, produisez un groupe de 12 Marines à partir d'un Baraquement pour matraquer les Zerglings. Utilisez la puissance de Jim Raynor quand vous chassez les Zerglings, s'il est endommagé, ordonnez à un VCS de réparer le Vautour de Jim.

Quand vous avez 12 Marines, groupez-les et dirigez-les vers le nord-est pour détruire les Zerglings qui attendent là. Quand leur sang inonde le sol, continuez vers le nord pour découper du Zerg.

Dès que vous vous engagez sur la rampe, vous voyez le signe révélateur de la présence du Zerg, appelée le "Creep", en fait une structure Zerg gardée par une demi-douzaine de Zerglings. Vos 12 Marines vont déchiqeter les Zerglings, laissant à votre puissance la possibilité de détruire la structure Zerg.



Maintenant déplacez vos Marines vers le nord pour capturer le Centre de Commandement de la Station de Backwater. Quand vous avez une unité suffisamment près du Centre, toutes les autres structures et unités passent sous votre contrôle, y compris deux VCS et cinq Flammeurs. Immédiatement, faites produire par le Baraquement de Backwater trois ou quatre Flammeurs. Ensuite mettez vos Marines à l'est, sur la droite de la station.

**NOTE**

Pensez "blitzkrieg" quand vous attaquez avec vos Marines et vos Flammeurs dans cette mission.

Foncez dans la mêlée face aux Zerglings ou aux Hydralisks. Vos Marines sont plus costauds que vous ne le pensez, et avant que vous vous en rendiez compte, ils auront écrasé les Zerg.

Quand vous avez créé les Flammeurs, faites un autre groupe constitué uniquement de cette unité. Maintenant vous avez deux groupes, 8 à 12 Marines (selon le nombre des survivants) et au moins 10 Flammeurs. Déplacez vos Marines au sud-est et attaquez tous les Hydralisks et Zerglings que vous rencontrez pendant que les Flammeurs suivent pour démolir les structures. Cette technique à double détente est efficace pour ces premières missions ; traversez donc le territoire Zerg de cette manière. La mission se termine quand vous détruisez le Centre de Commandement infesté qui se trouve dans la partie supérieure droite de la carte.

## Gestion des Ressources

Commencez par envoyer un VCS pour construire une Raffinerie sur le Geyser Vespene au nord pendant que votre Centre de Commandement produit deux VCS supplémentaires. Faites récolter du Minerai au VCS restant. Continuez à créer des VCS jusqu'à ce que vous en ayez six ou sept, mettez-les tous sauf un à la récolte. Quand le Minerai arrive, produisez 12 Marines. C'est tout ce dont vous avez besoin pour gagner cette mission. Vos VCS continueront à récolter du Minerai pendant que le VCS solitaire vous apporte lentement le Gaz Vespene dont vous avez besoin pour faire des Flammeurs. C'est le bon moyen de gérer vos ressources dans cette mission, car vous réglez le tout et vous laissez faire.



***Fig. 4-5 :***

***Quand vous avez 12 Marines, amusez-vous !***



***Fig. 4-6 :***

***Au début, la formation suivante est efficace pour les Terrans : Flammeurs devant, Marines derrière.***



# MISSION #3 :

## UNE ALLIANCE DÉSESPÉRÉE



Fig. 4-7:

*Carte de la Mission 3 Terran.*

## Résumé de la Mission

Les temps sont durs pour les Terrans. La Confédération n'a pas su offrir une résistance cohérente à la menace Zerg, et d'autres stations sont passées aux mains des Zerg. La Confédération a arrêté beaucoup de miliciens qui auraient pu aider à la défense, et les seuls groupes encore disponibles pour le combat sont les factions de droite. L'un de ces groupes, les Fils de Korhal, est conduit par Arcturus Mengsk. Il vous a contacté pour demander assistance afin de contenir les attaques Zerg. Toutefois, si vous rejoignez Mengsk, vous serez considéré comme un criminel.

## Mission Objective

- \* Survivre pendant 30 minutes.

## Unités Spéciales

- \* Aucune.

## Nouvelle Unité

- \* Vautour.

## Unités Ennemies

- \* Zerglings.
- \* Hydralisks.
- \* Mutalisks.
- \* Seigneurs.

## Stratégie

Votre objectif dans cette mission est de survivre durant 30 minutes, et il y a plusieurs manières d'y arriver. Vous pouvez construire des défenses et tenir fermement, en attendant que les attaquants Zerg montent à l'assaut de vos positions, ou adopter une attitude offensive et essayer de porter un coup aux Zergs avant qu'ils ne vous cherchent des noises. Cette dernière possibilité est plus amusante, et vous donnera l'expérience de la gestion d'une attaque.

D'abord, vous devez réparer le Bunker qui brûle, sur l'accès en bas, avec un VCS. Quand c'est fait, remplissez chaque Bunker avec quatre Marines ; ce qui vous donne une base mieux défendue pendant que vous préparez une force d'attaque.



Votre force d'attaque pourrait consister en deux ou trois groupes de 12 Marines chacun, et un groupe de 12 Flammeurs. Upgradez la portée de l'arme des Marines et le blindage avant de passer à l'action. Si tout se passe bien, vous serez prêt à attaquer à la 15<sup>e</sup> minute. (Il faut un Baraquement supplémentaire pour aller aussi vite.)



**Fig. 4-8 :**

*Réparez ce Bunker avant la prochaine attaque des Zerg.*

**TRUC** Les Bunkers sont des structures très résistantes. Ils prennent les coups à la place de vos unités, permettant la défense d'un large périmètre contre une attaque importante avec seulement quelques Marines. Si possible, il est futé de garder un VCS à proximité pour réparer le Bunker. Un Bunker avec quatre Marines et un VCS peuvent tenir tête longtemps à ce qui paraît insurmontable.



**Fig. 4-9 :**

*Quand vous avez plusieurs groupes de Marines et de Flammeurs, soyez violent avec les Zerg.*

Rassemblez vos unités en groupes de 12 ; puis déplacez-les en masse (Marines devant, puis Flammeurs) par la route du bas. Commencez des attaques qui vont ruiner le cœur de la Ruche Zerg. Généralement, les Marines sont votre meilleure arme contre les Hydralisks et les Mutalisks parce qu'ils ont une plus grande portée et que leurs armes pénètrent l'armure Zerg mieux que celles des Flammeurs.

Continuez à créer des Marines dans votre base ; vous les aurez en renfort si besoin est. Souvenez-vous, votre objectif est seulement de survivre, pas de détruire les Zerg. Si vous lancez une attaque massive sur les positions Zerg, il y a peu de chances qu'ils contre-attaquent. Ensuite vous pouvez laisser l'horloge tourner jusqu'à la victoire, mais gardez vos Bunkers remplis de Marines. Par sécurité, gardez quelques unités de secours (peut-être des Marines) auprès de votre base au cas où les Mutalisks arrivent. La clé de cette stratégie est la vitesse ; si vous êtes trop lents le Zerg aura le temps de construire une armée puissante.

#### **NOTE** Contrepoint

Si vous n'êtes pas agressif, vous gagnez cette mission simplement en construisant quelques Bunkers de plus le long des routes, remplis avec des Flammeurs. Ajoutez quelques Tours Lance-Missiles et deux douzaines de Marines pour garder la base, et vous gagnez sans problème. Soyez sûr d'avoir au moins trois Bunkers à chaque entrée, ainsi que de nombreux Marines contre les attaques aériennes.

## Gestion des Ressources

Votre premier souci est d'avoir le maximum de ressources en un minimum de temps. Lancez immédiatement la production de quatre nouveaux VCS avec votre Centre de Commandement pendant que les autres récoltent du Minerai. Lorsque vous aurez six ou sept VCS à la moisson, envoyez-en un réparer le Bunker droit ; puis construisez une Raffinerie sur le geyser de Vespene. Vous n'avez pas besoin de plus d'un VCS pour le Vespene ; il y a en aura assez pour faire les Flammeurs et les upgrades nécessaires.

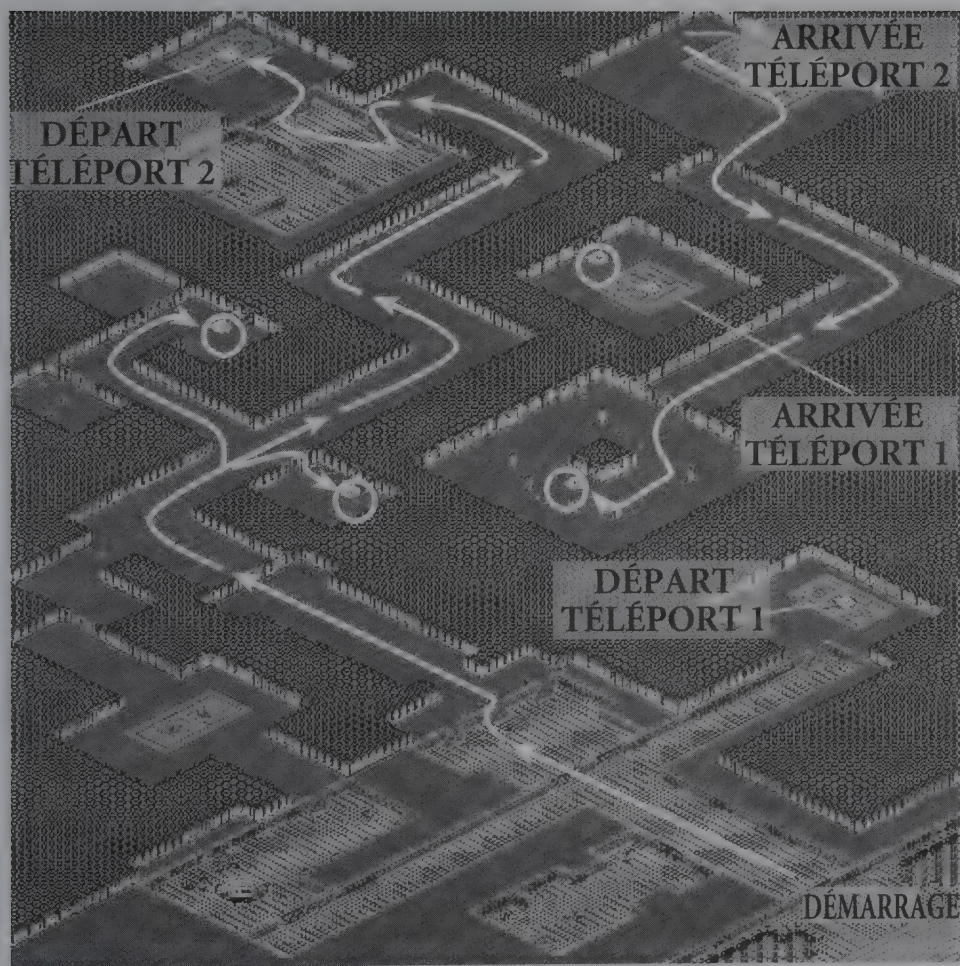
À ce moment, produisez deux VCS. L'un pour construire des Dépôts de ravitaillement et l'autre pour des Baraquements. Vous aurez besoin d'au moins trois nouveaux Dépôts (quatre, si vous choisissez quatre groupes d'attaque), donc gardez un VCS pour faire des dépôts en permanence. Vous aurez aussi besoin d'un VCS pour réparer les dommages dus aux attaques occasionnelles des Zerg.

Très vite, vous aurez des groupes de Marines et de Flammeurs prêts à l'attaque, et vous pourrez tranquillement laisser vos VCS récolter Minerai et Vespene pendant que votre Baraquement produit plus de Marines. Allez-y !



# MISSION #4 :

## L'INSTALLATION JACOB



*Fig. 4-10 :*

*Carte de la Mission 4 Terran.*

## Résumé de la Mission

Votre fonction de magistrat colonial a été suspendue à la suite d'une enquête officielle sur vos relations avec les Fils de Korhal. Les Zerg ont envahi presque complètement Mar Sara, et les Confédérés abandonnent la planète. Mengsk veut un raid sur un avant-poste Confédéré sur Mar Sara pour rapporter les plans et dessins qui tomberont en votre possession dans les Installations Jacobs.

## Objectifs de la Mission

- \* Récupérer le disque de données du réseau Confédéré.
- \* Rapporter le disque au point de rendez-vous.
- \* Jim Raynor doit survivre.

## Unités Spéciales

- \* Jim Raynor.

## Nouvelles Unités Ennemies (Terran)

- \* Canons fixés au sol (cachés).
- \* Canons fixés au mur (cachés).

## Stratégie

Parce que c'est une mission dans une installation, la carte est comme un labyrinthe, et offre beaucoup de passages superflus. La figure 4-10 montre la route directe à travers les installations. À certains endroits de cette mission, vous rencontrez des canons cachés fixés au mur ou au sol ainsi que des Tours Lance-Missiles. Restez calme pendant vos déplacements et ne paniquez pas si le plancher ouvre le feu sur vous ; visez simplement la cible et les Marines détruisent cette tourelle.

En allant vers le nord-ouest, vous atteignez une salle avec une partie surélevée accessible par des escaliers. Plusieurs Marines et un Goliath défendent cette zone. N'y allez pas tant que vos forces ne sont pas regroupées. Quand vous combattez des Marines placés au-dessus, rappelez-vous qu'ils ont un avantage. Vous avez seulement 70% de chance de les toucher quand vous êtes plus bas, alors qu'ils ont 100% de chances de vous toucher. Pour les attaquer, il faut être trois fois supérieur en nombre.

Activez bien toutes les Balises que vous rencontrez au cours de vos déplacements. Les deux premières désactivent les canons fixés au sol et libèrent un certain nombre de prisonniers (plus ou moins amicaux). La troisième Balise transporte vos hommes jusqu'au chemin le mieux adapté pour qu'ils récupèrent le disque. Quand vous avez le disque, rappelez-le à la Balise, et la mission se terminera sur votre victoire.





Fig. 4-11 :

*Dans cette mission, méfiez-vous des canons fixés au sol ou au mur.*



Fig. 4-12 :

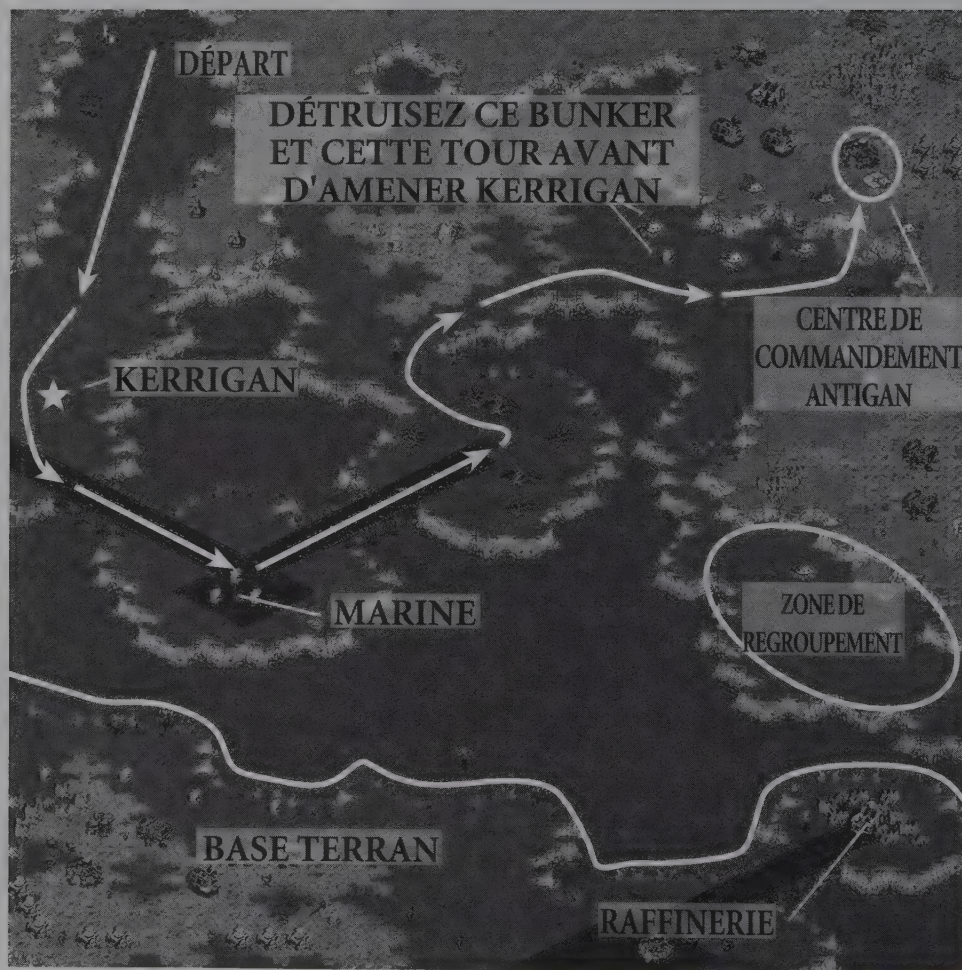
*Rassemblez Marines et Flammeurs, et donnez du fil à retordre aux Zerg.*

## Gestion des Ressources

Vous ne pouvez pas construire de nouvelles unités dans cette mission, ne les gaspillez donc pas. S'il vous arrive de perdre un groupe d'unités accidentellement ou par un jeu désordonné, vous devrez tout recommencer, soyez donc prudent.

# MISSION #5 :

## RÉVOLUTION



*Fig. 4-13 :*

*Carte de la Mission 5 Terran.*



## Résumé de la Mission

Les disques étant en lieu sûr, Raynor vous informe que le quartier général analyse les données et devrait bientôt les décoder. Mengsk croit que vos efforts ont affaibli le pouvoir Confédéré à la périphérie de ces mondes, mais il y a encore beaucoup à faire. Kerrigan a été informé que la colonie sur Antiga Prime est prête à se révolter contre la Confédération ; toutefois, un important groupe de troupes Confédérées (Escadron Alpha) stationne près de la colonie. Kerrigan aidera à reprendre cette colonie, mais il faut utiliser votre talent pour détruire la base Confédérée installée là.

## Objectifs de la Mission

- \* Emmenez Kerrigan au Centre de Commandement Confédéré.
- \* Raynor et Kerrigan doivent survivre.
- \* Détruisez la base Confédérée.

## Unités Spéciales

- \* Jim Raynor (dans son Vautour).
- \* Kerrigan (Fantôme).

## Nouvelles Unités

- \* Ombre.
- \* Transport.
- \* Vautour.

## Stratégie

La mission commence avec vos troupes dans le coin supérieur de la carte. Groupez-les et allez au sud à la rencontre de Kerrigan. Après un duel verbal entre Kerrigan et Raynor, continuez au sud jusqu'à ce que vous trouviez trois Tours Lance-Missiles sur la chaussée. Détruisez-les. Continuez le long de la route au nord-est et emportez le Vautour qui attend.

Ensuite, dirigez-vous vers le nord et allez vers les restes des Bunkers Confédérés. Vos Marines doivent détruire une Ombre Confédérée qui garde la zone ; à part cela vous serez tranquille un moment. Séparez Kerrigan de vos groupes ; ensuite dirigez vos troupes pour vous emparer du Bunker de droite, et de la Tour Lance-Missiles. Les Tours Lance-Missiles sont des détecteurs et peuvent repérer des Fantômes camouflés ; il faut vous en emparer pour que Kerrigan puisse passer.

Quand la Tourelle est partie, ramenez vos troupes ; ensuite camouflez Kerrigan et envoyez-la vers la Balise. Avec la Tourelle détruite, les unités ennemies ne la voient pas si elle est camouflée, donc arriver aux Balises devrait être facile. Après la libération de la base Antigan, les Bunkers détruiront la majorité des forces Confédérées près de la base. Vous pouvez envoyer Raynor et vos Marines détruire les derniers Marines Confédérés après la destruction de leurs Bunkers.



***Fig. 4-14 :***

***Emparez-vous du Bunker et de la Tour Lance-Missiles pour dégager la voie pour Kerrigan.***

Après avoir libéré la base Antigan, votre objectif devient la destruction de la base Confédérée (qui s'étend à l'extrémité de la carte). Vous devez réparer la base Antigan et aller de l'avant pour écraser l'Escadron Alpha. Par chance, la base Antiga Prime est bien fournie, et vous n'avez pas besoin d'infrastructure pour gagner.

D'abord, réparez tous les bâtiments endommagés (sauf le vautour de Jim Raynor) ; produisez le maximum de VCS *via* le Centre de Commandement. Après avoir lancé la récolte, produisez des Ombres et des Marines, ainsi que des Tours Lance-Missiles, le long de la frontière sud de la base. La base confédérée s'étend dans le quart inférieur de la carte, la meilleure zone de repos est donc au sud.





**Fig. 4-15 :**

*Utilisez Raynor pour détruire les unités Confédérées qui viennent frapper aux portes de la base.*

Construisez une force de 12 Ombres (avec capacité de camouflage et Réacteurs Apollo), et de 12 Marines environ avec armes au blindage upgradé (si possible). Ensuite soyez prêt. Camouflez vos Ombres vers la partie inférieure droite de la carte, où une Raffinerie et plein de VCS ramènent des ressources au Centre de Commandement. Quand vos Ombres camouflées tirent sur les VCS et les Raffineries, beaucoup d'Ombres Confédérées tentent de stopper le carnage ; parce que vos avions sont camouflés, vous les détruisez vite.

#### **NOTE** Le pouvoir de l'Ombre camouflée

Un groupe d'Ombres camouflées sèmera la terreur chez des unités aériennes ou terrestres. Soutenez bien vos Ombres face aux unités terrestres qui détruisent un système, comme les Tours Lance-Missiles (Terran) ou les Colonies de Spores (Zerg). Les Ombres peuvent retourner une situation en votre faveur.



**Fig. 4-16 :**

*Utilisez un mélange d'Ombres camouflées et de Marines pour vous glisser dans la base Confédérée.*

Après avoir écarté du coin droit toute menace Confédérée, mettez des Marines dans le Transport et emmenez-les dans la zone sécurisée. Amenez-en autant que vous pourrez ; puis rassemblez-les en un ou deux groupes. Ensuite traversez le bas de la carte d'est en ouest avec vos Ombres et vos Marines. Il pourrait y avoir des mines Araignées ; envoyez des Marines isolés en avant de votre force d'attaque principale pour les déclencher. Utilisez vos Ombres camouflées pour détruire des cibles aériennes ou terrestres pendant que vos Marines vont de l'avant pour abattre les Tours Lance-Missiles qui pourraient détecter vos Ombres. Avec cette méthode, vous balayerez rapidement la base Confédérée de la carte, laissant seulement quelques unités éparses que vos Ombres chasseront.

## Gestion des Ressources

Après la capture de la base Antigan, il faut rassembler une petite armée de VCS pour collecter beaucoup de Minerai et de Vespene dont vous aurez besoin pour construire les Ombres. Une fois la base libérée, le Centre de Commandement construit cinq VCS pendant que deux autres VCS ramassent du Minerai et réparent les dégâts subis par Jim Raynor et tout bâtiment touché pendant les combats.

Quand vous avez suffisamment de ressources, construisez plusieurs nouveaux Dépôts de ravitaillement pour alimenter la force d'attaque. Vous devez aussi construire une ComSat Station pour utiliser le Camouflage, et un Centre technique (Engineering Bay) pour construire des Tours Lance-Missiles de protection contre les Ombres Confédérées. Vous souhaiterez peut-être déplacer votre Spatioport vers le bas de la carte, mais on peut aussi construire un second Spatioport au sud de la base. Si vous êtes d'humeur entreprenante, construisez un Centre de Commandement au sud pour faciliter la récolte de Gaz Vespene.



# MISSION #6 :

## NORAD II

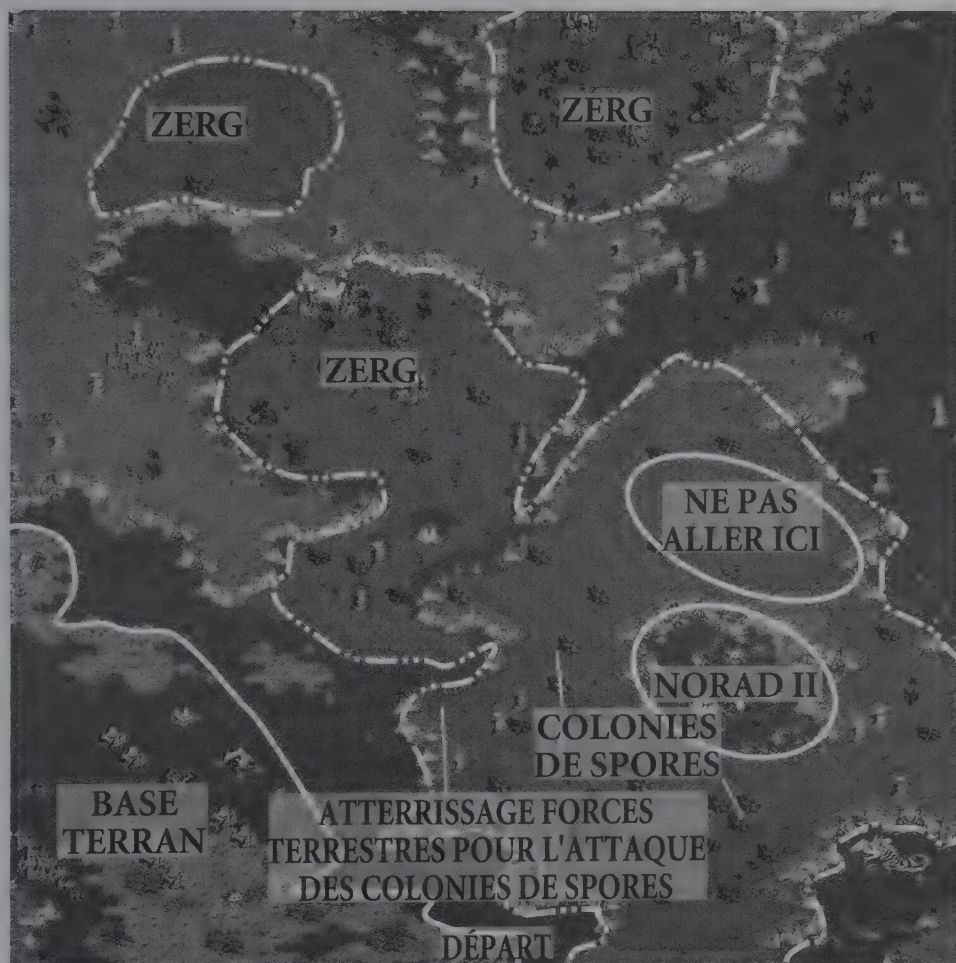


Fig. 4-17:

*Carte de la Mission 6 Terran.*

## Résumé de la Mission

La Confédération est choquée par la révolte Antigan. Les restes de l'Escadron Alpha, et son commandant, le Général Duke, se sont écrasés dans le vaisseau amiral, *Norad II*. Allez y, sauvez Duke et la colonie. La pilule est difficile à avaler pour Raynor et Kerrigan, mais Mengsk pense que sauver Duke fera de ce dernier un allié puissant. La guerre est une chose diabolique.

## Objectifs de la Mission

- \* Protégez le Cuirassé *Norad II*.
- \* Emmenez Raynor au *Norad II*.

## Unités Spéciales

- \* Jim Raynor (dans son Vautour).

## Nouvelles Unités

- \* Goliath.

## Nouvelles Unités Ennemies

- \* Mutalisk.
- \* Colonie de Spores.

## Stratégie

Votre base est en détresse après une attaque Zerg, et plusieurs de vos bâtiments ont besoin de réparation. Votre priorité est de mobiliser Raynor (dans son Vautour) avec des Marines et des Flammeurs autour de lui pour protéger la base. Pendant que vous installez vos Marines dans les Bunkers existants, utilisez vos VCS pour réparer tous les bâtiments lourdement endommagés (qui sont en zone rouge). Si un bâtiment qui est en zone rouge n'est pas réparé, il peut exploser et être définitivement perdu.





**Fig. 4-18 :**

*Avant tout : détruire cette Colonie Noyée et les Zerglings qui attaquent vos structures.*

### **TRUC** Bâtiments en phase terminale

Si un bâtiment Terran a subi des dégâts qui le mettent en zone rouge, il continue à se détériorer jusqu'à sa destruction complète. Quand un bâtiment atteint ce stade, réparez-le au moins jusqu'au niveau jaune pour éviter de le perdre définitivement.

### **NOTE** Stratégie Norad II

Quand le Norad II entre en scène, vous remarquez que vous avez une paire de VCS et quelques autres unités (Goliaths, Marines et Flammeurs). Vos positions vont subir des attaques Zerg plutôt lourdes au début de cette mission, réparez donc vos Bunkers. Puis, placez vos unités (VCS compris) dans les Bunkers. Quand l'ennemi attaque, vos Bunkers prennent des coups, mais, quand ils ont besoin d'être réparés, sortez un de vos VCS du Bunker pour le faire, avant de l'y remettre.

Durant les périodes de calme (quand Norad II ne subit pas d'attaques), utilisez vos VCS pour réparer le vaisseau. Toutefois, gardez toujours un œil sur une éventuelle attaque ; vos VCS sont trop précieux pour être perdus. Quoique vous fassiez, n'essayez pas de construire des unités près de Norad II, et n'essayez pas de lancer des attaques à partir de cette position. Si vous le faites, vous attirez les hordes Zerg sur vous, et la mission sera terminée.

Comme vous avez résisté à l'attaque Zerg initiale, vous aurez peu de temps pour préparer vos défenses avant le prochain assaut. Continuez à réparer les structures endommagées et placez les Marines (et/ou les Flammeurs) dans les Bunkers existants. Si vous avez assez de ressources, faites un autre Bunker près de la Raffinerie en protection du flanc nord.

Un périmètre de Bunkers remplis de Marines est un bouclier que les attaques terrestres Zerg ne peuvent percer. Ensuite construisez une flottille d'Ombres et un contingent (20) de Vautours, de Goliaths, et de Marines pour lancer un assaut sur les Colonies de Spores qui gardent les routes aériennes entre la base et le *Norad II*.



**Fig. 4-19 :**

*Construisez une force d'assaut pour frapper les Colonies de Spores Zerg.*

**ATTENTION**

Avec les ressources que vous avez en main dans cette mission, vous pouvez être tenté de détruire les Zerg par la force. Cela pourrait être suicidaire. Les Zerg que vous ne voyez pas, situés à l'est et au nord de *Norad II*, sont nombreux, et les écraser prendra du temps. Cette fois, il vaut mieux être rusé que primaire.

Quand vos troupes sont prêtes, déplacez les Transports à l'extrémité est de votre base. Il y a une zone où les Colonies de Spores ne peuvent toucher vos vaisseaux, mais vous pouvez placer une ou deux Ombres en avant pour détourner les tirs de vos Transports. Quand vos troupes sont en place, allez systématiquement d'une Colonie de Spores à l'autre, pour ouvrir la voie aux Transports. À ce moment, attendez-vous à ce que les Zerg envoient des vagues de Mutalisks et quelques unités terrestres ; vos Ombres doivent être prêtes à vous soutenir.





**Fig. 4-20 :**

*Après avoir dégagé la voie, amenez Raynor à la balise avec un Transport.*

Pendant que la bataille continue, allez chercher des renforts avec un Transport (avec les unités que vous souhaitez) tandis que l'autre embarque Jim Raynor. Quand vous êtes sûr de pouvoir envoyer un Transport vers *Norad II*, faites-le décoller et déposez Raynor sur la Balise.

C'est fait. Vous avez gagné.

## Gestion des Ressources

Les ressources à préserver au début de cette mission sont les bâtiments qui sont passés en zone rouge. Ils peuvent s'effondrer en quelques minutes (ou secondes) si vous n'envoyez pas un VCS les réparer. Une fois la zone et les bâtiments sécurisés, construisez six ou dix VCS pour commencer à récolter. Un VCS se consacrera à la réparation des bâtiments et à la construction des Bunkers.

Après cette période initiale de tension, vous pouvez amasser des ressources, comme d'habitude, et construire un Spatioport avec une Tour de Contrôle, et un Centre Technique pour créer des Ombres et des Tours Lance-Missiles. Quel que soit votre plan, utilisez d'abord vos ressources pour réparer vos structures et créer un écran défensif autour de votre base avant de construire des Ombres et des Goliaths.

# MISSION #7:

## L'ATOUT

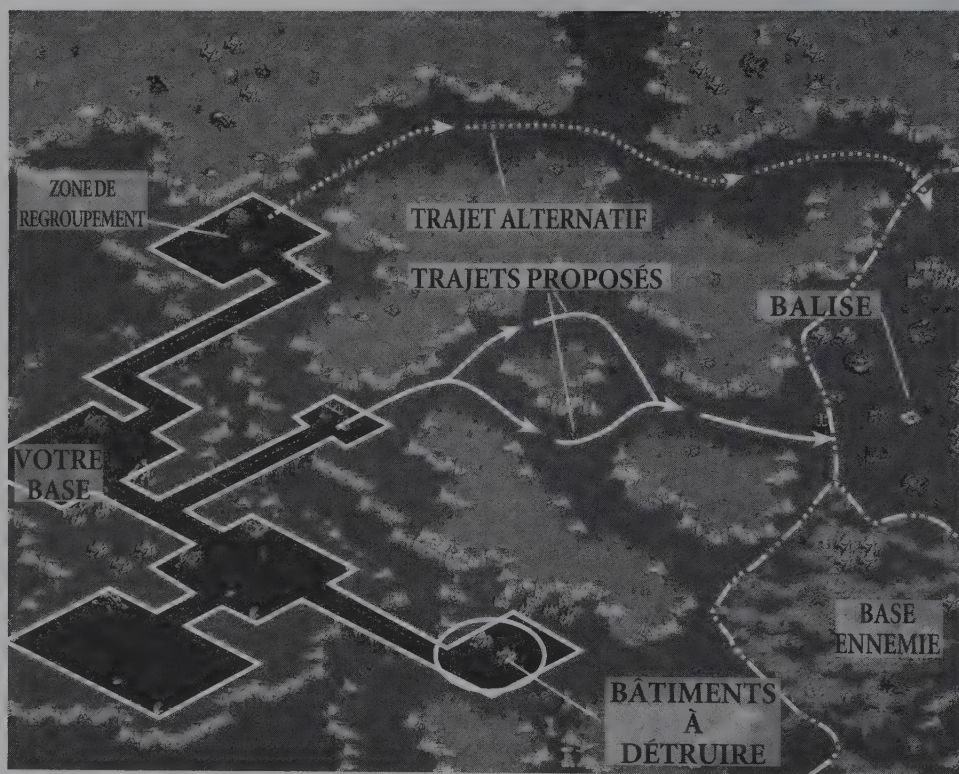


Fig. 4-21 :

*Carte de la Mission 7 Terran.*



## Résumé de la Mission

Une importante force Confédérée est prête à attaquer vos positions. Mais ce n'est pourtant pas la nouvelle importante. Vous apprenez que la Confédération a conçu un Émetteur Psionique. Activé, cet Émetteur Psionique attire les Zerg là où il se trouve. Un Émetteur Psionique était au cœur de la bataille sur Mar Sara. Cela peut sembler une manœuvre cruelle contre votre race, mais votre seule option est de placer un Émetteur Psionique dans le Centre de Commandement du camp Confédéré, laissant les Confédérés se débrouiller avec les Zerg pendant que vous fuyez.

## Objectifs de la Mission

- \* Amenez l'Émetteur Psionique dans la base ennemie.
- \* Kerrigan doit survivre.

## Unités Spéciales

- \* Kerrigan (Fantôme).

## Nouvelles Unités

- \* Tank.
- \* Vaisseau Laboratoire.

## Nouvelles Unités Ennemies (Terran)

- \* Tank.

## Stratégie

Au début de cette mission, vous devez reculer quelques unités et bâtiments. La zone centrale inférieure de la carte sera détruite sans que vous puissiez intervenir, et la zone en haut de la carte (où se trouvent Kerrigan et l'Émetteur Psionique) sera elle aussi attaquée rapidement. Abandonnez celle du bas, mais essayez de vous accrocher au point nord comme base d'attaque. Lancez le Laboratoire et le Spatioport, puis déplacez-les au sud (hors de portée des Bunkers adverses). Envoyez immédiatement des renforts pour défendre votre base.

Pour atteindre la Balise (là où vous devez lâcher votre Émetteur Psionique), il faudra percer les défenses Confédérées. Il y a deux routes pour cela, la voie centrale et la route nord, depuis votre point d'attaque nord. Quel que soit votre choix, il y aura de durs combats, mais il y a moins de Tours Lance-Missiles sur la route nord, ce qui permet d'utiliser des chasseurs Ombres pour l'attaque.



**Fig. 4-22 :**

*Attendez-vous à perdre ces Dépôts de Ravitaillement et ce Bunker face aux Tanks avant même d'avoir compris ce qu'il se passe.*

Construisez une force de 10 Tanks, 12 Ombres, 10 Goliaths, et 12 Marines. Ensuite déplacez-les systématiquement le long du corridor nord. Un Vaisseau Laboratoire placé en avant de vos troupes vous préviendra si des Tanks vous attendent. Progressiez avec une formation de Goliaths et de Marines suivis de près par des Tanks, avec des Ombres en soutien. Emmenez une paire de VCS pour réparer vos dégâts sur la route.

## TRUC

### La diversion marche

Pendant que vous progressez le long du corridor nord, vous pouvez envoyer quelques Goliaths ou Tanks sur la voie centrale pour distraire les forces Confédérées. Cela occupera une partie des troupes ennemies, rendant le travail plus facile au nord.

Pensez à utiliser des unités terrestres, comme les Goliaths et les Marines, pour détruire les Tours, Ombres, et Tanks. Quand vous serez au champ de Minerai, au sommet de la base Confédérée, détruisez tous les VCS et le Centre de Commandement pour interdire la création de nouvelles unités. Déplacez ensuite vos Tanks vers le milieu de la ville. Quand les Tanks sont en "mode Siège" le carnage commence, et les structures ennemies tombent très rapidement. À ce moment-là, placez l'Émetteur Psionique dans un Transport pour l'emmener vers la Balise. Le Transport survolera la route dégagée par vos forces ; sinon, les Tours Lance-Missiles pourraient l'abattre.

Déposez l'Émetteur Psionique (transporté par un VCS) près de la Balise ; puis mettez-le dedans. La mission se termine tandis que Kerrigan fait le vœu ne plus avoir à tuer des hommes pour tromper les Zerg.





**Fig. 4-23 :**

*Déplacez vos forces dans le corridor en groupant Goliaths et Marines, Tanks et Ombres.*



**Fig. 4-24 :**

*Quand vous pouvez placer deux Tanks en mode Siège dans la base Confédérée, la fin est proche.*

## Gestion des Ressources

Comme dans d'autres missions, démarrez dès que possible la récolte de Minerai et de Gaz Vespene. Utilisez votre Minerai initial pour former deux nouveaux VCS dans ce but. Équilibrez vos besoins entre les nouvelles unités et les nouvelles structures (comme un Atelier pour l'Usine ou plus de Dépôts de ravitaillement).

Il est conseillé d'installer une Usine et/ou un Baraquement dans la zone d'attente au nord, mais si vous manquez de ressources, déplacez simplement vos structures existantes au nord pour envoyer des unités fraîches au front. Quand le groupe d'assaut est prêt, gardez vos unités de construction dans votre base de manière à pouvoir créer une autre force si vous semblez perdre la bataille.

# MISSION #8 :

## LA PERCÉE

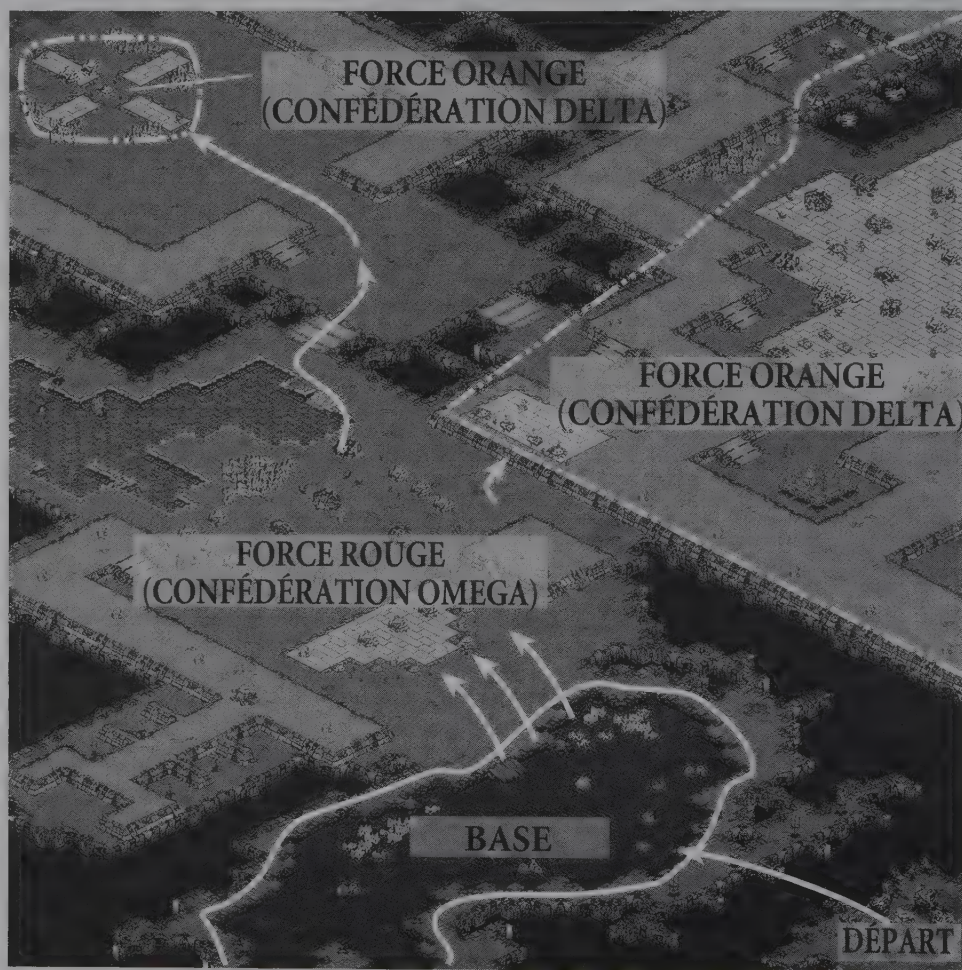


Fig. 4-25 :

*Carte de la Mission 8 Terran.*



## Résumé de la Mission

Vous êtes près de détruire la base Confédérée de Tarsonis, mais pour percer la défense, il faut bien se préparer. Le Général Duke a décidé d'attaquer la plus centrale des trois plates-formes orbitales. Ces plates-formes servent de tremplins pour la flotte Confédérée, une attaque efficace sur l'une d'elles devrait donc provoquer suffisamment de panique pour permettre à une force limitée d'atteindre la surface de la planète.

## Objectifs de la Mission

- \* Éliminez toutes les forces Confédérées.
- \* Duke doit survivre.

## Unités Spéciales

- \* Duke (Cuirassé avec Canon Yamato).

## Nouvelles Unités

- \* Cuirassé.
- \* Fantôme.
- \* Missile Nucléaire.

## Stratégie

Quand la mission commence, toutes vos troupes sont entassées sur une petite plate-forme, à côté de tous vos bâtiments (qui font du surplace). Embarquez vos VCS et Marines dans les Transports. Groupez vos Ombres près de Duke et déplacez-les à gauche vers une base abandonnée. Ensuite, vos forces aériennes nettoieront la zone des Marines et Flammeurs Confédérés. Cela ne devrait pas être long.

Déplacez vos structures vers les nouvelles bases, mettez votre Centre de Commandement entre les champs de Minerai et les geysers Vespene. Mettez vos bâtiments à côté de leurs compléments, Atelier et Silos de Missiles Nucléaires, pour faire un upgrade immédiat. Puis récoltez du Minerai pendant que vous créez des Tanks et des Marines.



**Fig. 4-26 :**

*Utilisez les structures abandonnées par Alpha Squadron.*

Après avoir choisi les emplacements de chaque bâtiment, déplacez vos avions au-dessus de votre base. Ajoutez quelques Bunkers et des Tanks, qui seront prêts pour attaquer la portion centrale de la carte.



**Fig. 4-27 :**

*Utilisez le Canon Yamato pour détruire les Tours Lance-Missiles protégeant les bases Confédérées.*

### **TRUC** Canon Yamato

Le Canon Yamato sur le Cuirassé de Duke est une arme dévastatrice qui peut détruire une Tour Lance-Missiles en un seul coup. Il peut aussi faire suffisamment de dégâts à un bâtiment Terran au point qu'il se dégrade ou explose. Cette arme impressionnante peut vous faciliter la vie. Beaucoup utilisent le Canon Yamato comme un destructeur de Tour Lance-Missiles, mais il peut faire beaucoup plus.



Construisez vos forces comme vous l'avez fait dans la mission précédente, groupes de Tanks, Goliaths/Marines, et Ombres. Déplacez ces groupes au centre et à gauche de la carte où vous récolterez beaucoup de Minerai et de Vespene. Si vous construisez un Centre de Commandement près de ces gisements, vous accélérerez la défaite des Confédérés.

C'est la première mission dans laquelle vous disposez des Missiles Nucléaires, et si vous construisez plusieurs Centres de Commandements autour des Dépôts de Minerais, vous aurez des Silos supplémentaires (et donc des Missiles Nucléaires en plus). Plusieurs installations Confédérées sur cette carte ont des bâtiments groupés, ce qui en fait des cibles parfaites pour un engin nucléaire puissant. Utilisez un Fantôme camouflé pour approcher de la cible ; ensuite lancez le Missile Nucléaire. Si vous faites suivre par une attaque, vous pouvez prendre une base entière en peu de temps. Mais vous n'avez pas besoin de Missiles Nucléaires pour gagner la mission. Un assaut classique avec des Tanks et des unités de soutien fonctionne aussi bien.

#### **NOTE** Utiliser des Missiles Nucléaires

Approchez de la cible avec un Fantôme, ensuite sélectionnez le Missile Nucléaire et vous verrez que la cible est "colorée" par un rayon laser (un point rouge). La bombe arrive 10-15 secondes plus tard, laissez votre Fantôme camouflé.



**Fig. 4-28 :**

*Les Missiles Nucléaires sont plus efficaces quand l'ennemi a beaucoup d'unités et de bâtiments groupés.*

Quand vous avez capturé les autres gisements de Minerai, détruisez la base Confédérée sur la plate-forme et les autres tomberont avec l'aide des Tanks et des Missiles Nucléaires. Cette mission peut durer mais vous passerez un bon moment. Quand vous aurez pris la base au-dessus de la vôtre, la majorité des Forces Confédérées se trouveront sur le côté droit (est) de la carte.

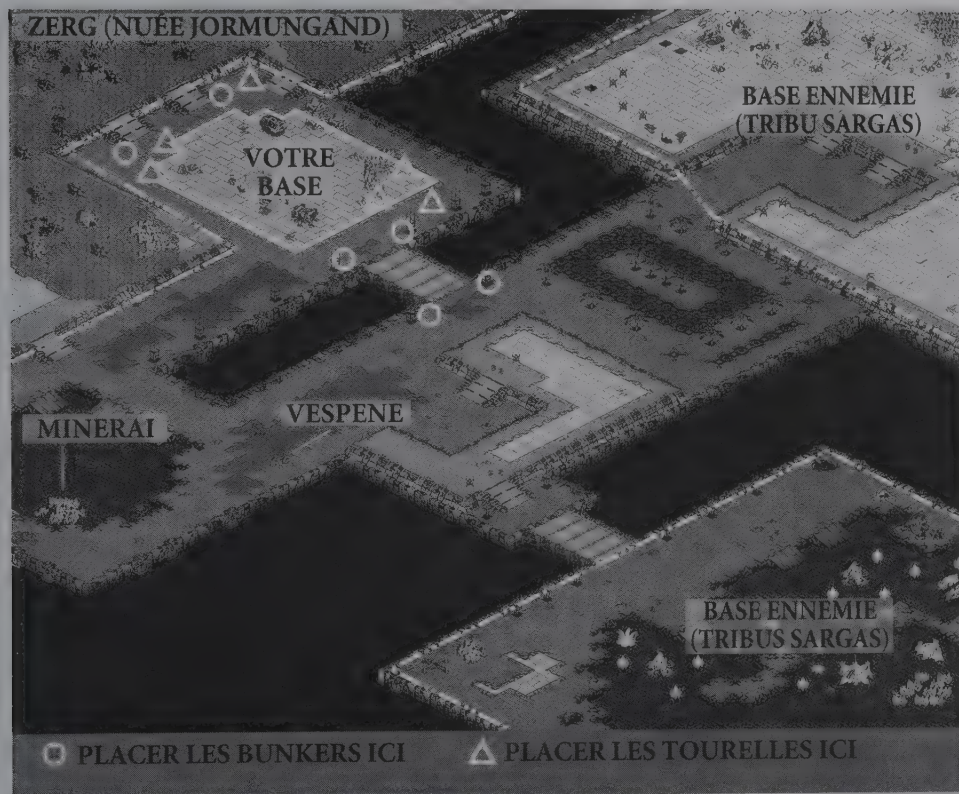
## Gestion des Ressources

La clé du succès de cette mission est de sécuriser les champs de Minerai et les gisements de Vespene au-dessus et sur le côté gauche (ouest) de la carte. Construisez des Centres de Commandement près de ces zones pour amasser plus de ressources, ce qui est important si vous voulez surclasser les Forces Confédérées.



# MISSION #9 :

## LE NOUVEAU GETTYSBURG



**Fig. 4-29 :**

*Carte de la Mission 9 Terran.*

## Résumé de la Mission

Les services secrets disent que les Protoss arrivent sur une Ruche Zerg de Tarsonis. Mengsk craint que les Protoss détournent les Zerg de leurs attaques sur la Confédération et il a ordonné à Kerrigan de combattre les Protoss pour que les Zergs ne soient pas gênés dans leurs attaques sur la Confédération.

## Objectifs de la Mission

- \* Détruisez la force Protoss.
- \* Aucun bâtiment Zerg ne doit être détruit.
- \* Kerrigan doit survivre.

## Unités Spéciales

- \* Kerrigan (Fantôme).

## Nouvelle Unité

- \* Cuirassé (standard).

## Nouvelles Unités Ennemies (Protoss)

- \* Dragon.
- \* Disciples.
- \* Scout.
- \* Navette.

## Stratégie

Une importante force Zerg se trouve au nord de votre position ; toutefois vous ne pouvez pas attaquer les Zerg car détruire le moindre bâtiment Zerg ferait échouer la mission. Placez plutôt des Bunkers (remplis de Marines) près des rampes qui conduisent aux positions Zerg. Quand les ressources le permettent, placez quelques Tours Lance-Missiles pour vous protéger des attaques Mutalisk. En fait, placer ces structures défensives sur les limites nord de votre base sera votre priorité. Une fois en place, elles travailleront sans avoir besoin de vous.

Envoyez un Transport avec quelques VCS pour exploiter les gisements dans le coin gauche et en bas de la carte. Ensuite construisez une Armurerie, un Spatioport, une Raffinerie (si vous n'en avez pas), et un Laboratoire (Science Facility). Puis construisez deux Bunkers sur le chemin entre les champs de Minerais et votre base. Les Protoss enverront éventuellement des Disciples par ce chemin, et si vous n'avez pas de Bunkers bien remplis, vous avez perdu.





**Fig. 4-30 :**

*Mettez en place une défense efficace pour que les Zerg au nord ne vous gênent pas quand vous combattez les Protoss.*

## **NOTE** Disciples

Ces unités semblent être l'équivalent des Marines, mais en fait elles sont plus dures à tuer, et leurs attaques ont deux fois plus de puissance que celle du fusil d'un Marine. Même si vous pensez pouvoir les affronter à un contre un avec des Marines ou des Flammeurs, le faire vous conduira en enfer.

Vous pouvez essayer de gagner cette mission après une bataille sanglante, mais une autre stratégie épargnera la vie de vos hommes. Cependant elle vous coûtera beaucoup de ressources. Après avoir installé vos deux Centres de Commandement et efficacement protégé votre base principale, construisez un Spatioport supplémentaire, en ajoutant une Tour de Contrôle. Dès que possible, construisez vite huit ou dix Cuirassés. Ce n'est pas une petite tâche, et vous devez défendre votre base contre les attaques Protoss pendant que vous construisez cette escadrille. Mais cela vaudra le coup à la fin.



**Fig. 4-31 :**

*Quand vous avez votre flotte de Cuirassés, soyez prêt à démoraliser les Protoss.*

Quand vous avez votre flotte de Cuirassés, approchez-vous de la Tour de Contrôle et vérifiez que l'upgrade Canon Yamato est disponible. Enfin, avant de commencer l'attaque, formez une équipe de réparation avec quatre ou six VCS pour réparer rapidement les Cuirassés touchés. Utilisez votre Station ComSat pour localiser les Canons à Photon ennemis ; puis déplacez votre flotte de Cuirassés pour commencer le massacre. Suivez le bas de la carte jusqu'à ce que vous ayez rasé toutes les structures. Si vous vous faites toucher, rentrez à la base pour réparer.

### **TRUC** Les Priorités du Cuirassé

Avant de jeter une flotte de Cuirassés dans la bataille, pensez à choisir les unités que vous allez attaquer. Canons à Photon, Dragons, et Scouts, qui ripostent, l'emportent sur les Navettes et autres bâtiments. Si vous mobilisez la puissance de feu de toute la flotte sur une unité, souvent vous la détruisez en une salve et il est donc futé de se concentrer sur une unité à la fois. Les autres éléments attendront que vous ayez détruit les unités les plus dangereuses.



**Fig. 4-32 :**

*Quand vous dévastez une base Protoss, n'écartez pas la possibilité d'une offensive Zerg : soyez vigilant.*

Quand vous taillez votre route dans la base Protoss, n'ayez pas peur d'utiliser vos Canons Yamato pour détruire une grosse structure. La plupart succomberont en deux coups de Yamato ; utilisez cette arme avec les lasers des autres Cuirassés pour traverser la base comme un couteau dans du beurre. Les structures Protoss restantes sont dans le coin supérieur droit de la carte. Allez-y !



## Gestion des Ressources

Quand votre base est abritée des attaques Zerg intermittentes, utilisez votre Transport pour emmener deux VCS vers les gisements de Minerai au centre gauche et au centre en bas de la carte. Puis, construisez un Centre de Commandement près des champs de Minerai aussi vite que possible. Cela accélère considérablement la mission. Le champ de Minerai au centre en bas est proche d'une grande installation Protoss, donc n'allez pas trop loin. Construisez juste le Centre de Commandement et commencez la récolte.

Cette mission comporte des ressources limitées et de longues batailles qui consommeront sûrement ce dont vous avez besoin pour une victoire décisive. Ne gaspillez pas vos ressources pendant la phase de construction, et n'attaquez pas avant d'avoir au moins huit Cuirassés. Pour de meilleurs résultats, récupérez très vite toutes les ressources possibles en construisant les structures dont vous avez besoin pour les Cuirassés.

# MISSION #10 :

## LE MARTEAU S'ABAT

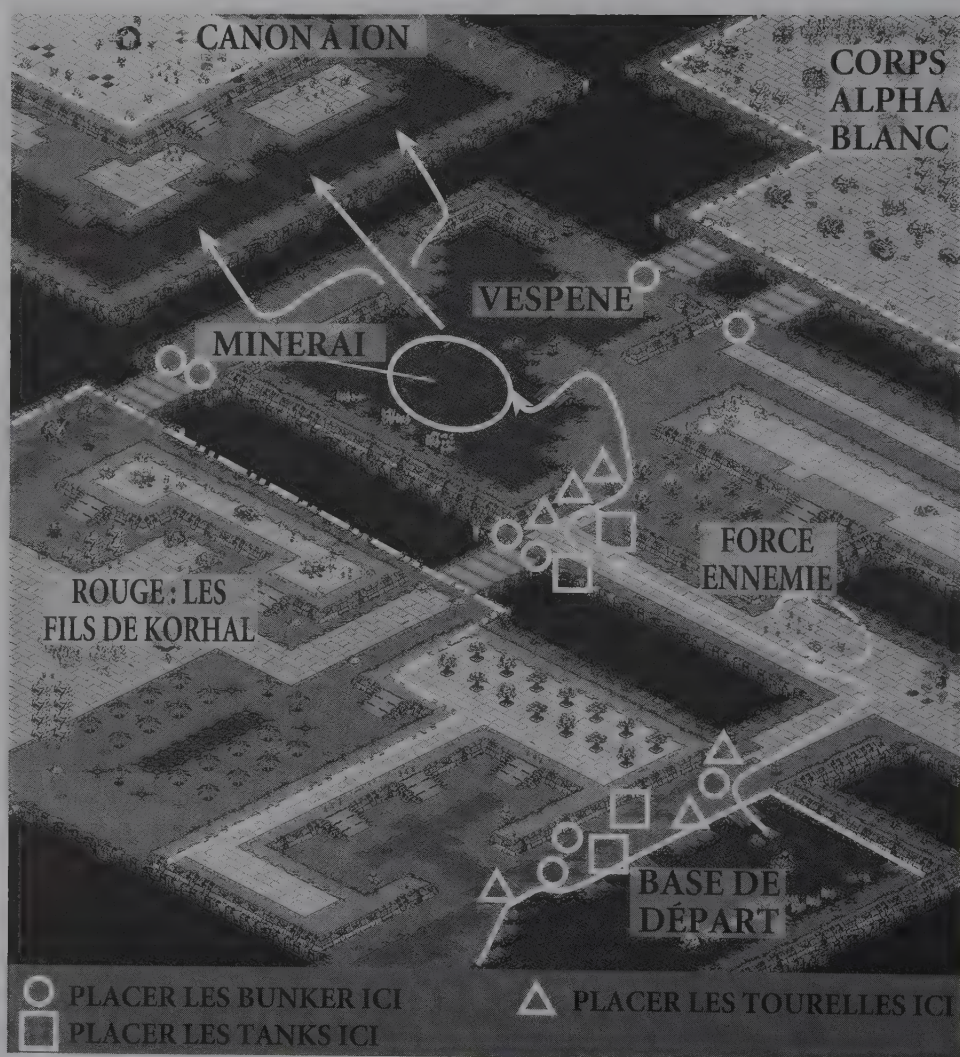


Fig. 4-33 :

Carte de la Mission 10 Terran.



## Résumé de la Mission

La flotte a perdu contact avec les forces terrestres dans le Nouveau Gettysburg. Le Général Mengsk a ordonné le retrait immédiat de la flotte Korhal du système Tarsonian. Mais, les forces Protoss et Zerg continuent à se battre au cœur du continent Tarsonis. Raynor est amer face à la trahison de Kerrigan par Mengsk. Il est prêt à abandonner Mengsk et ses plans de conquête. Mengsk menace de détruire ceux qui s'opposent à lui, mais Raynor (vous) est prêt à quitter Tarsonis dès que possible. La flotte est prête à vous évacuer, mais vous devez neutraliser un Canon à Ion avant que la flotte ne puisse partir.

## Objectifs de la Mission

- \* Détruire le Canon à Ion Tarsonis.
- \* Raynor doit survivre.

## Unité Spéciale

- \* Raynor (dans son Vautour).

## Nouvelles Unités Ennemies

- \* Vaisseau Laboratoire.

## Stratégie

Il y a deux groupes de Terrans ennemis dans cette mission : les Fils de Korhal (rouges) et le Corps Alpha (blancs). La force rouge, qui a des troupes devant et derrière au nord de votre position de départ, est une menace immédiate. Installer une défense adaptée est votre première priorité. Construisez des Bunkers et des Tours Lance-Missiles dans la zone située au sommet des rampes. Ne débordez pas trop sinon des Tanks vous réduiront en fumée.



**Fig. 4-34 :**

*Mettez des Bunkers sur votre flanc nord pour résister à la menace rouge.*

Assurez la sécurité de la zone, construisez 12 Marines et rassemblez-les ; puis prenez les Tanks et empruntez la route vers la droite. Au carrefour, vous rencontrez un groupe de Goliaths et de Marines rouges, mais cela ne sera pas un problème pour vos Marines. Puis, filez rapidement au nord au prochain carrefour et construisez deux Bunkers bloquant la route à gauche. Les forces rouges aériennes et terrestres attaqueront le long de cette route et il est donc bienvenu d'y placer aussi deux Tours Lance-Missiles pour détecter des Ombres camouflées.



**Fig. 4-35 :**

*Construisez beaucoup de Tours Lance-Missiles pour protéger votre nouveau domaine des attaques aériennes.*

Cette opération permet de bloquer les points clés d'attaques de la force rouge. Bien défendre ces deux zones évitera que toute attaque rouge ne se transforme en percée. Vous avez accès à deux grands gisements (voir figure 4-33 pour les emplacements). Cela vous donnera la puissance nécessaire pour détruire le Canon à Ion.

L'ennemi n'acceptera pas facilement l'installation de Centres de Commandement près de ces gisements fraîchement découverts, et lancera des vagues d'Ombres camouflées sur eux. Pour éviter que l'installation tourne au désastre, placez des Tours Lance-Missiles autour de chaque Centre de Commandement. Elles serviront à la fois pour tirer sur les forces aériennes ennemies et à détecter les Ombres camouflées. Si vous n'arrivez pas à bloquer les routes, vous pouvez quand même gagner. Installez-vous solidement près des gisements et protégez la zone avec des Bunkers, des Tours Lance-Missiles, des Goliaths, et des Tanks en Mode Siège. L'ennemi enverra des unités très variées venant de toutes les directions ; vous devez donc construire de nouvelles unités, mais aussi des Baraquements et des Usines pour accélérer le mouvement.

Si la victoire semble impossible, recommencez et cette fois essayez de vous étaler plus rapidement dans la zone des ressources. Quand vous y arrivez, ne cessez pas de défendre les bâtiments. C'est la partie la plus difficile de la mission ; une fois installé dans la zone centrale, commencez à récolter, et à lancer des Cuirassés : vous avez pratiquement gagné. Ralentissez le jeu si la situation devient trop fiévreuse.





**Fig. 4-36 :**

*Le Canon à Ion est bien défendu, et il faut une violente attaque pour en venir à bout.*

Après avoir nettoyé la zone, commencez à construire une série de Cuirassés, des Ombres, un Vaisseau Laboratoire, des Transports, et, bien sûr, toute la gamme des unités terrestres. Pour détruire le Canon à Ion, vous devez abattre avec vos Cuirassés les Tours Lance-Missiles à l'angle de la plate-forme. Quand celles-ci sont neutralisées, vous pouvez soit poser vos Transports dans un coin tranquille, soit attaquer avec vos Cuirassés soit annihiler lentement toute résistance. Si vous avez prévu de construire une flotte d'au moins cinq Cuirassés avec des Canons Yamato, cette dernière approche est plus facile. Approchez les Cuirassés très doucement, en utilisant les Scanners pour voir les Fantômes et les Canon Yamato pour raser les Tours Lance-Missiles. Si vous atteignez le Canon à Ion détruisez-le avec des Cuirassés et la victoire est à vous.

## Gestion des Ressources

Quand les nouveaux champs de Minerai sont devenus sûrs au nord-est, vous devez upgrader vos unités au maximum. Heureusement, avec les nouveaux gisements, vous aurez beaucoup de ressources pour obtenir tout ce que permettent les unités. Quand l'infrastructure défensive est en place, mettez tous vos efforts dans la construction de la force d'attaque. Plus tôt vous neutraliserez le Canon à Ion, moins l'ennemi aura de chance de pouvoir lancer une attaque d'envergure contre l'une de vos positions.

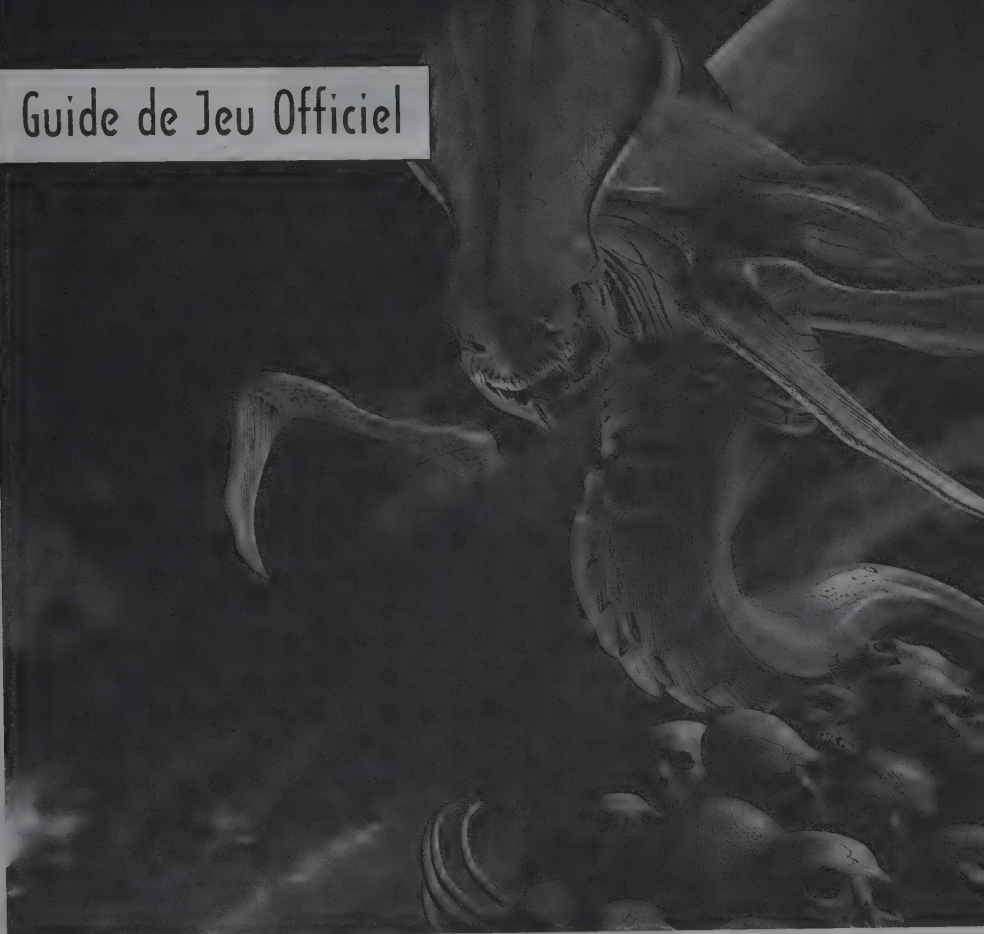
# STAR CRAFT





STARCRAFT

Guide de Jeu Officiel

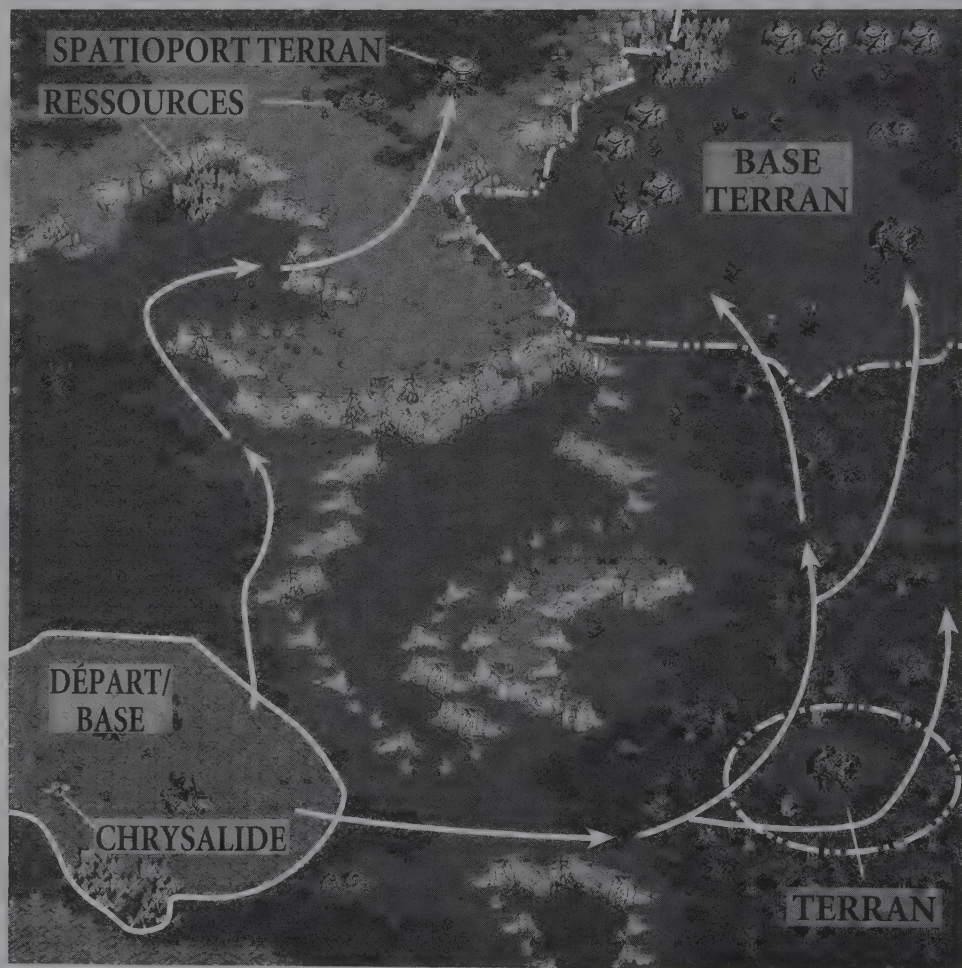


Chapitre 5 :

# LES MISSIONS ZERG

# MISSION #1 :

## DANS LES RUINES



*Fig. 5-1 :*

*Carte de la Mission 1 Zerg .*



## Résumé de la Mission

L'Overmind vous a désigné comme l'un des plus grands Cerebrats. L'Overmind a trouvé une créature qui est peut-être le plus grand de ses agents, et vous charge de garder cette Chrysalide saine et sauve à l'abri des attaques alien, pendant que vous nettoyez le secteur de la menace Terran qui infeste la planète toute proche.

## Objectifs de la Mission

- \* Protéger la Chrysalide.
- \* Détruire les Terrans.

## Unité Spéciale

- \* Chrysalide.

## Nouvelles Unités

- \* Zergling.
- \* Hydralisk.

## Stratégie

Cette mission est nettement moins difficile que la précédente (Mission 10 Terran), mais vous apprenez à utiliser une nouvelle race, un peu de répit est donc bienvenu. La solution ici peut être résumée en un mot : Hydralisk. Suivez la progression naturelle de l'avancement technologique et construisez 20 Hydralisks pour écraser la race Terran.

Cette mission vous familiarisera avec les unités terrestres Zerg : les Zergling et les Hydralisks. Vous les produirez rapidement et à faible prix. Les Hydralisks cachent une puissance surprenante quels que soit leurs opposants, des Ombres aux Goliaths. La clé de cette mission est l'attention portée à Chrysalide. Mettez un groupe d'au moins 6 Zerglings en permanence pour protéger cette unité spéciale des attaques Terran. Construire au moins deux Colonies Noyées près de Chrysalide est aussi une bonne idée. Les attaques ennemies seront terrestres et les Colonies Noyées vous soutiendront si vous êtes débordé.



**Fig. 5-2 :**

*Gardez un groupe de Zerglings autour de votre Couveuse et de la Chrysalide en cas d'attaque surprise Terran.*

Après avoir construit deux groupes de 12 Zerglings et d'Hydralisks chacun, allez du côté droit de la carte en détruisant les installations que vous rencontrez. Utilisez vos Hydralisks pour effacer les Ombres du ciel pendant que vos Zerglings s'occupent des unités terrestres. Après avoir atteint la base principale, la force d'attaque aura diminué de 50 %, une manière de vous dire qu'il faut amener un autre groupe d'unité. Si vous ne les avez pas encore produits, faites des Zerglings deux par deux et vite.



**Fig. 5-3 :**

*Découvrez à quoi ressemblent des Zerglings qui balaient des troupes Terran.*

L'autre zone à nettoyer est dans la partie médiane supérieure de la carte, mais vous pouvez l'atteindre par la gauche. Un Spatioport et une légère résistance vous y attendent. Une fois les Terrans nettoyés, vous gagnez.



## Gestion des Ressources

Bien que la gestion des ressources Zerg ressemble à celle des Terrans, il faut connaître quelques détails avant d'aller plus loin. D'abord, quand vous créez une nouvelle structure, vous perdez le Drone qui la crée parce que le Drone se change en une structure, plutôt que de la construire. Les Drones qui ont construit une structure ne peuvent plus rien faire d'autre. Ils sont définitivement perdus.

Dans cette mission (comme dans la plupart), créez très tôt autant de Drones que possible et construisez un Bassin Génétique et une caverne Hydralisk. Une Chambre d'Évolution aidera à renforcer vos armes, mais ce n'est pas nécessaire. Toutefois, vous devriez explorer le meilleur des nouvelles technologies dans chaque mission. S'habituer aux particularités et aux pouvoirs de chaque unité ou structure vous aidera plus tard dans le jeu et dans les batailles en réseau.

Pour vous amuser, vous pouvez créer des essaims de Zerglings juste pour voir les conséquences d'une attaque en si grand nombre. Souvenez-vous, les Overlords équivalent aux Dépôts de Ravitaillement Terran ; si vous voulez créer une foule de Zerglings, ayez vos Seigneurs prêts.

# MISSION #2 :

## AGRESSION



Fig. 5-4 :

*Carte de la Mission 2 Zerg.*



## Résumé de la Mission

L'Overmind est heureux que son prix (Chrysalide) soit intact. Vous êtes considéré comme assez calé pour essayer l'Essaim. Les Protoss bloquent votre départ de Tarsonis, ouvrez donc votre chemin jusqu'à la Balise. Un autre Cerebrat interviendra si vous avez besoin d'aide pendant cette mission.

## Objectifs de la Mission

- \* Emmener la Chrysalide à la Balise.

## Unités Spéciales

- \* Chasseur Tueur.
- \* Chrysalide.

## Nouvelles Unités

- \* Masse.
- \* Mutalisk.

## Nouvelles Unités Ennemies (Protoss)

- \* Dragon.
- \* Disciple.

## Stratégie

Votre collègue Cerebrat vous a confié l'utilisation de 6 Chasseurs Tueurs. Ces unités sont en fait des Hydralisks double puissance et vous aideront à détruire les Protoss situés entre vous et la Balise. Envoyez une unité vers les Chasseurs Tueurs pour les activer. Immédiatement vous avez une force de 6 Chasseurs Tueurs et de 3 Hydralisks. Ces neuf unités sont assez puissantes pour détruire la première ceinture de structures et d'unités Protoss. Partez à l'attaque, mais dès que vous commencez à perdre des unités, rentrez soigner vos blessures.

ATTENTION

Ne quittez pas le Creep avant d'être prêt à l'attaque. Une bonne idée est de construire cinq ou six Hydralisks supplémentaires avant d'attaquer les Protoss si vous n'êtes pas sûr de votre tactique.



**Fig. 5-5 :**

*Utilisez votre force initiale de Chasseurs Tueurs et d'Hydralisks pour détruire la menace Protoss la plus immédiate.*

Quand vos ressources grandissent, vous avez la possibilité de faire muter les Hydralisks. Faites autant d'unités que vous pourrez pour avoir deux groupes importants d'Hydralisks (certains sont des Chasseurs Tueurs) que vous pouvez déplacer à travers la carte. Après avoir créé cette force, envoyez-la vers la Balise (dans le coin inférieur droit de la carte) en détruisant toute unité ennemie rencontrée.

### **TRUC** **Tactiques avec des groupes importants**

En, jouant du côté Zerg, vous aurez souvent à gérer des groupes importants d'unités en même temps. Les laisser faire ne vous fera pas gagner. Vous devez plutôt grouper soigneusement vos unités et donner de nouveaux ordres après chaque action. Souvent un groupe de 12 unités peut détruire un ennemi d'une seule rafale. Si vous déplacez un tel groupe d'attaque rapidement d'une unité à l'autre, vous détruirez des ennemis puissants avec peu de pertes. Mais si elles combattent isolées, vous perdrez toutes vos unités.





***Fig. 5-6 :***

*Attaquez avec agressivité. Une attitude chevaleresque pendant une bataille provoquera la mort de nombreux Zerg.*

Si vos unités fléchissent, construisez plus d'Hydralisks et/ou de Zerglings pour remplacer vos pertes et envoyez-les rapidement au combat. Ainsi vous protégerez la Balise. Maintenant, plutôt que d'envoyer un Drone non protégé avec Chrysalide, envoyez un groupe d'Hydralisks pour accompagner le Drone vers la Balise.

## Gestion des Ressources

Quand la mission commence, faites récolter du Minerai par deux Drones pendant que le troisième se transforme en extracteur de Vespene. Essayez d'exploiter la puissance des Hydralisks - en construisant une Cave Hydralisk puis upgradez armes et mouvements. La récolte dans cette mission est une simple routine, mais laissez quelques unités en arrière au cas où les Protoss contre-attaqueraient, ils sont connus pour cela.

# MISSION #3 :

## LE NOUVEL EMPIRE



Fig. 5-7 :

*Carte de la Mission 3 Zerg.*



## Résumé de la Mission

Les émanations psioniques de la Chrysalide ont trompé l'ennemi depuis le fond de l'espace. Nous avons intercepté une transmission Terran, et nous savons qu'il y aura des forces Terran pour poursuivre nos Nuées. Affrontez les Terrans avec précaution. Vous devez d'abord protéger la Chrysalide à tout prix, puis détruire les Terrans.

## Objectifs de la Mission

- \* Protéger la Chrysalide.
- \* Éradiquer toute présence Terran.

## Unités Spéciales

- \* Chrysalide.

## Stratégie

Construisez rapidement une force d'attaque puissante pour prendre la haute terre au nord, en accélérant la mission. Vous devez aussi installer une Colonie Noyée dans le coin supérieur du Creep pour défendre celui-ci contre les attaques Terran.



**Fig. 5-8 :**

*Les Terrans vont venir, préparez-vous avec des unités terrestres et des Colonies Noyées.*

Après avoir installé un périmètre défensif, construisez des Mutalisks et des Hydralisks en vrac (les Mutalisks sont plus importants). Plus tôt vous aurez 10 Mutalisks, mieux ce sera. Utilisez beaucoup de Mutalisks pour nettoyer le terrain surélevé au nord (au centre de la carte), ainsi vous pourrez construire une Couveuse et récolter le Minerai et le Vespene là-bas.

Attendez-vous à au moins deux vagues d'attaques Terran, toutes sur la gauche de la base. Généralement, vos groupes de Mutalisks peuvent stopper une attaque, mais vous devriez garder trois ou quatre Hydralisks et une Colonie Noyée ou deux actives autour de la base pour plus de sécurité.



**Fig. 5-9 :**

*Ne sous-estimez pas la puissance d'un groupe important d'unités. Ici, les Mutalisks dominent facilement la mission.*

Quand vous avez deux groupes de 20 Mutalisks (dix dans chaque groupe), construisez-en d'autres pour remplacer ceux que vous perdez ; ensuite attaquez-vous aux Tours Lance-Missiles et aux Marines (les principales menaces pour vos Mutalisks). Vous serez touché, mais la puissance de 12 Mutalisks concentrée sur une seule zone est terrible. Les Tours tombent en quelques secondes, tirant deux ou trois fois avant de s'effondrer. Quand vos Mutalisks meurent, envoyez des remplaçants pour maintenir une force d'une dizaine d'unités. Vous effacez les Terrans de la carte en vous amusant.

Si vous avez des problèmes pour percer le périmètre défensif Terran, attaquez avec les Mutalisks dans la partie supérieure droite de la carte. C'est là que les Terrans sont les plus faibles, et vous mettrez le pied sur leur territoire. Soyez prudent au nord à cause des Tanks Terran en Mode Siège qui vous aplatissent en quelques secondes. Détruisez d'abord ces Tanks avec les Mutalisks. Ensuite, si vous tombez sur un groupe important de Marines, reculez et renforcez votre attaque sinon vous serez taillé en pièce.

## Gestion des Ressources

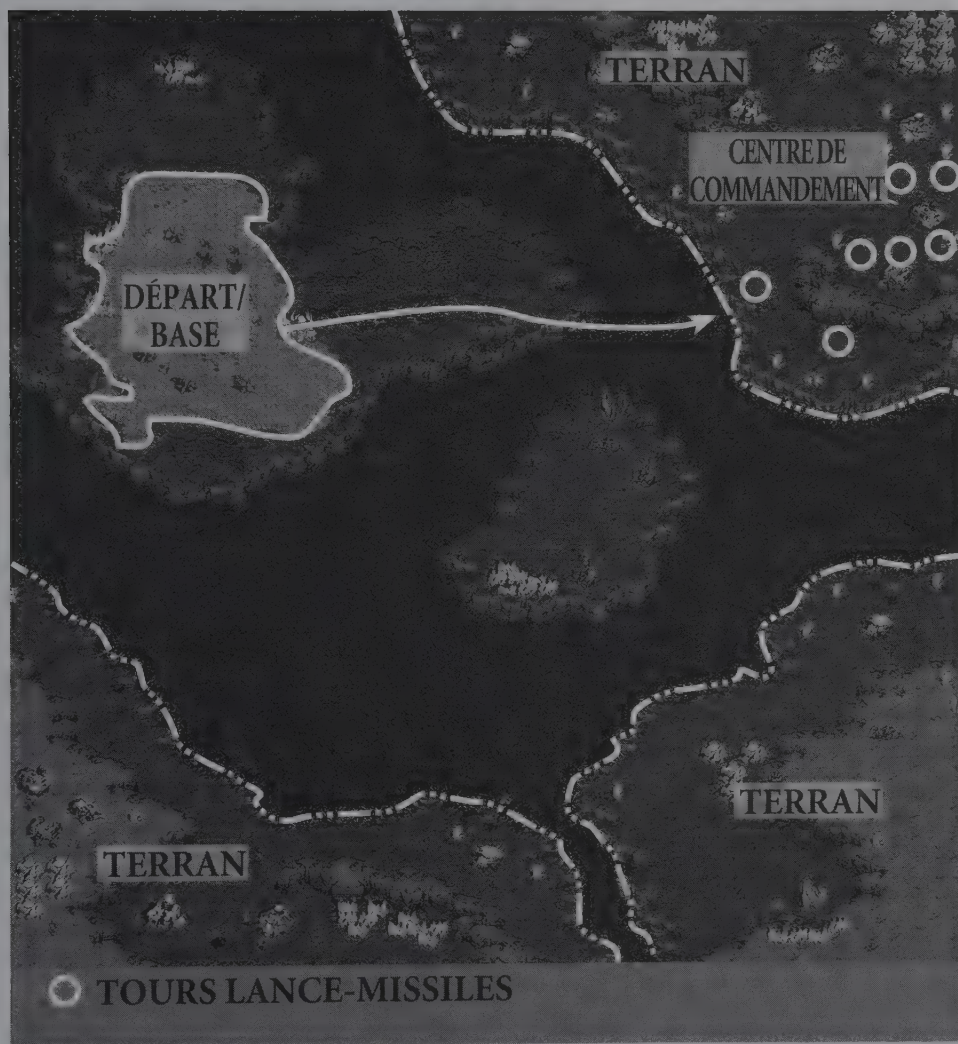
Commencez par créer trois nouveaux Drones pendant que les deux qui existent moissonnent. Ensuite accélérez la production le plus possible. Construire une Colonie Noyée près de la Chrysalide est une priorité. Considérant la férocité potentielle des attaques Terran, mettez-en une deuxième au plus vite.

Une fois que vous êtes installé, mettez vos ressources dans la création d'une force Mutalisk qui peut s'occuper du Minerai et du Vespene au nord. Quand vous y êtes, vous pouvez produire des unités offensives rapidement avec deux Couveuses.



# MISSION #4 :

## AGENT DE LA NUÉE



*Fig. 5-10 :*

*Carte de la Mission 4 Zerg.*

## Résumé de la Mission

Pendant que Daggoth est occupé avec les forces Dominion, les émanations de la Chrysalide trompent encore plus d'ennemis. L'Overmind vous informe que, bien que vous puissiez détruire ces ennemis, votre premier objectif demeure la protection de la Chrysalide qui est près de l'éclosion.

## Objectifs de la Mission

- \* Protéger la Chrysalide jusqu'à l'éclosion.
- \* Infester ou détruire le Centre de Commandement de Raynor.
- \* Kerrigan doit survivre.

## Unités Spéciales

- \* Chrysalide.
- \* Kerrigan (Zerg).
- \* Jim Raynor (ennemi).

## Nouvelles Unités

- \* Terran Infesté.
- \* Reine.

## Stratégie

Construisez dès que possible un solide réseau de défense avec des Colonies Noyées et des Colonies de Spores autour de votre base. Les Terrans vont régulièrement envoyer des petits groupes de Marines et de Flammeurs, malgré les Hydralisks et les Zerglings qui vous défendent. Vous aurez besoin de soutien.





**Fig. 5-11 :**

*Les Terrans vont continuellement attaquer votre base, protégez-la bien.*

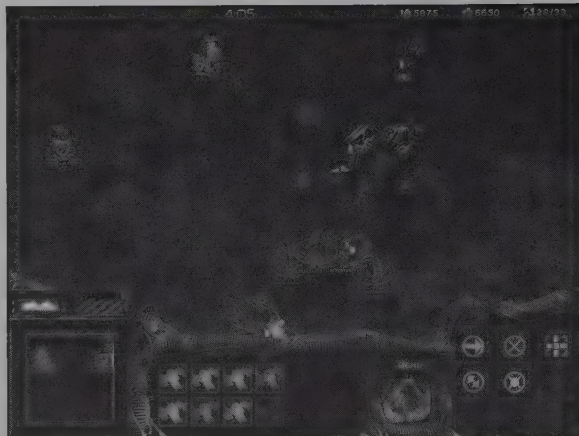
Après avoir protégé votre base principale, créez un petit groupe de Mutalisks pour sécuriser l'espace aérien au-dessus de l'île centrale. Vous ne rencontrez pas de résistance au début, mais quand vous commencez une Couveuse, les Terrans envoient beaucoup d'unités pour gêner vos efforts. Prenez assez de Mutalisks pour défendre l'île jusqu'à ce que vous ayez construit des Colonies de Spores et de Colonies Noyées. Un Overlord doit déposer au moins un Drone pour démarrer une nouvelle Couveuse, protégez ce Seigneur quand il arrive sur l'île.

TRUC

### Utilisez Kerrigan

Kerrigan vous aidera à sécuriser le centre de l'île si vous avez des problèmes avec les troupes Terran. Elle est très puissante et peut provoquer de gros dommages à l'ennemi.

Des forces Terran sont rassemblées dans tous les coins de la carte sauf dans le coin supérieur gauche où vous démarrez, mais inutile de les battre toutes. N'engagez pas le combat ; restez tranquille et installez votre base sur l'île centrale. Quand cette base fonctionne, continuez à former des Mutalisks qui interviendront dans le premier assaut contre le Centre de Commandement Terran. Deux groupes de Mutalisks suffiront. Puisque le Centre de Commandement ne peut être atteint par la terre, l'attaque aérienne est une stratégie prudente. Vous pouvez aussi utiliser une Reine pour infester le Centre de Commandement, si le détruire ne vous intéresse pas.



**Fig. 5-12 :**

*Utilisez des Mutalisks pour neutraliser les Tours Lance-Missiles Terran avant de tenter un atterrissage.*

Quand vous commencez votre premier assaut aérien, envoyer vos vaisseaux en deux vagues, la première s'occupant rapidement des Tours Lance-Missiles, la seconde attaquant les unités terrestres, comme les Marines ou les Goliaths. Les Mutalisks sont bien pour ce genre de cible car leurs attaques sautent d'un ennemi à l'autre, infligeant des dommages aux unités proches. Quand les Tours Lance-Missiles sont détruites, amenez votre Reine qui infestera le Centre de Commandement pour gagner la mission.

Si l'idée d'une attaque totalement aéroportée ne vous plaît pas, vous devez upgrader le Seigneur en Transport et embarquer quelques Zerglings et Hydralisks. Si vous choisissez cette solution, détruisez le premier rang des Tours Lance-Missiles avant de déposer vos troupes sur le sol ennemi. Il faut une bonne coordination car les Seigneurs sont lents, mais si vous voulez un combat terrestre, vous devez transporter vos troupes.

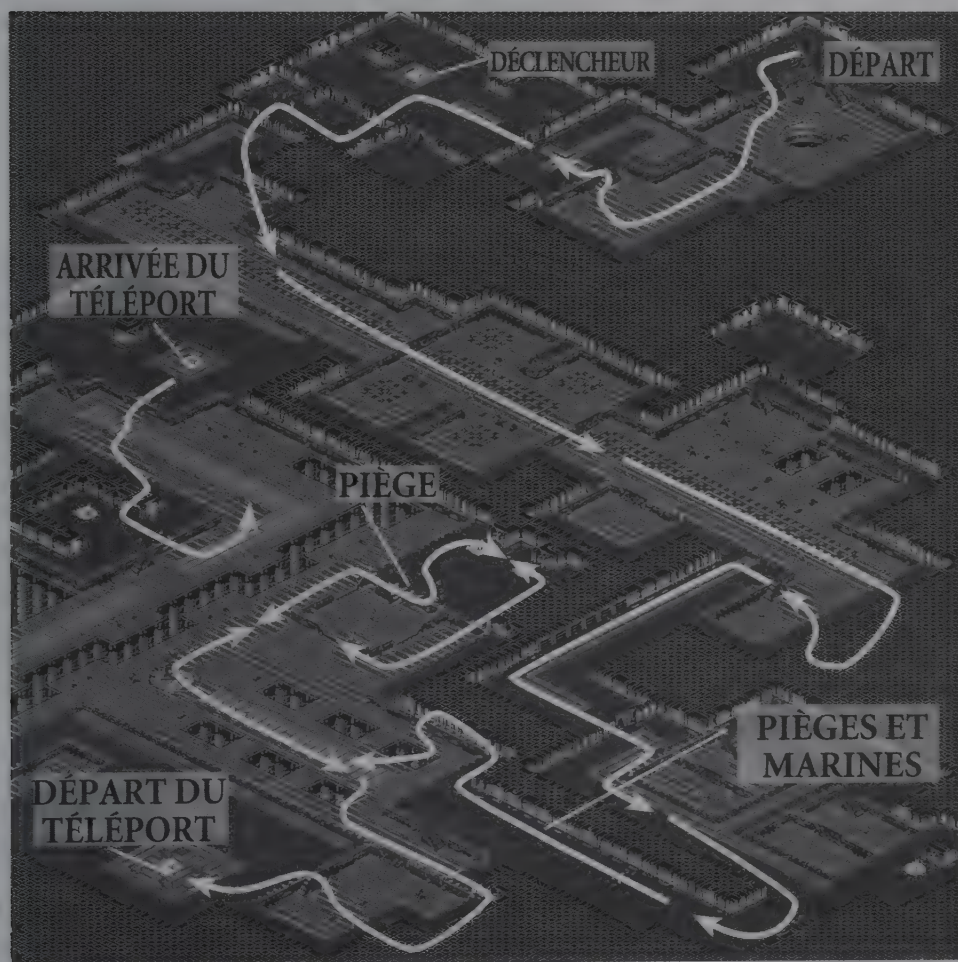
## Gestion des Ressources

Le Gaz Vespene est le facteur limitant dans cette mission. Vous devez capturer l'île centrale pour atteindre les 5 000 unités de Gaz Vespene qui attendent d'être récoltées. Quand le Vespene supplémentaire arrive, vous devriez être capable de produire une attaque plus efficace pour capturer le Centre de Commandement.

Pour réaliser l'assaut aérien, vous devez construire une Aiguille et l'upgrader en une Grande Aiguille. Vous aurez aussi besoin d'amener votre Couveuse au statut de Ruche, et de donner la fonction Transport aux Seigneurs. En fin de mission, vous verrez que vous aurez exploité l'ensemble des possibilités technologiques.



# MISSION #5 : L'AMERIGO



*Fig. 5-13 :*

*Carte de la Mission 5 Zerg.*

## Résumé de la Mission

Maintenant que la Chrysalide a éclos et que Kerrigan est devenu un instrument du Zerg, elle est capable d'exploiter l'ensemble de ses capacités psioniques. Les Terrans limitent les capacités psioniques des Fantômes pour que leurs pouvoirs ne puissent être employés contre la Confédération, mais Kerrigan étant devenue Zerg, elle veut exploiter son potentiel. Protégez-là à tout prix pendant qu'elle cherche le Superordinateur, qui lui fournira les informations nécessaires.

## Objectifs de la Mission

- \* Emmener Kerrigan au Superordinateur.
- \* Kerrigan doit survivre.

## Unités Spéciales

- \* Kerrigan.
- \* Chasseurs Tueurs.

## Nouvelles Unités Ennemies (Terran)

- \* N/A.

## Stratégie

Dans cette mission, vous n'avez que les unités présentes sur la carte. Bien que vous puissiez recevoir des renforts, vous ne pouvez concevoir de nouvelles unités.

L'Amerigo est un labyrinthe technologique, il est donc inutile de vous dire comment atteindre le Superordinateur. Voyez plutôt la figure 5-13 pour y circuler. La seule information vitale est qu'il y a un système de téléportation qui vous amène directement dans la zone du Superordinateur quand vous avez traversé une partie de la base. Vous devez aussi atteindre toutes les Balises pour déverrouiller les portes.

Dans les corridors vous rencontrerez des Marines, des Flammeurs, des Fantômes, et des Vautours, mais généralement pas plus de quatre à la fois. Votre principal atout est Kerrigan, avec 400 points de vie, ses possibilités de Camouflage, et d'attaque puissantes. Si les choses se gâtent, envoyer Kerrigan remettre de l'ordre.

### ATTENTION

Il y a un piège (voir la carte) où toutes les portes se ferment sur vous. Il y a également des canons fixés au plancher qui voient Kerrigan même camouflée. Vous pouvez passer en restant hors de portée des canons en abattant les Marines, et en détruisant les mitrailleuses.





Fig. 5-14 :

*Attention aux canons  
camouflés dans le plancher !*



Fig. 5-15 :

*Passez par les Téléports pour  
atteindre le Superordinateur.*

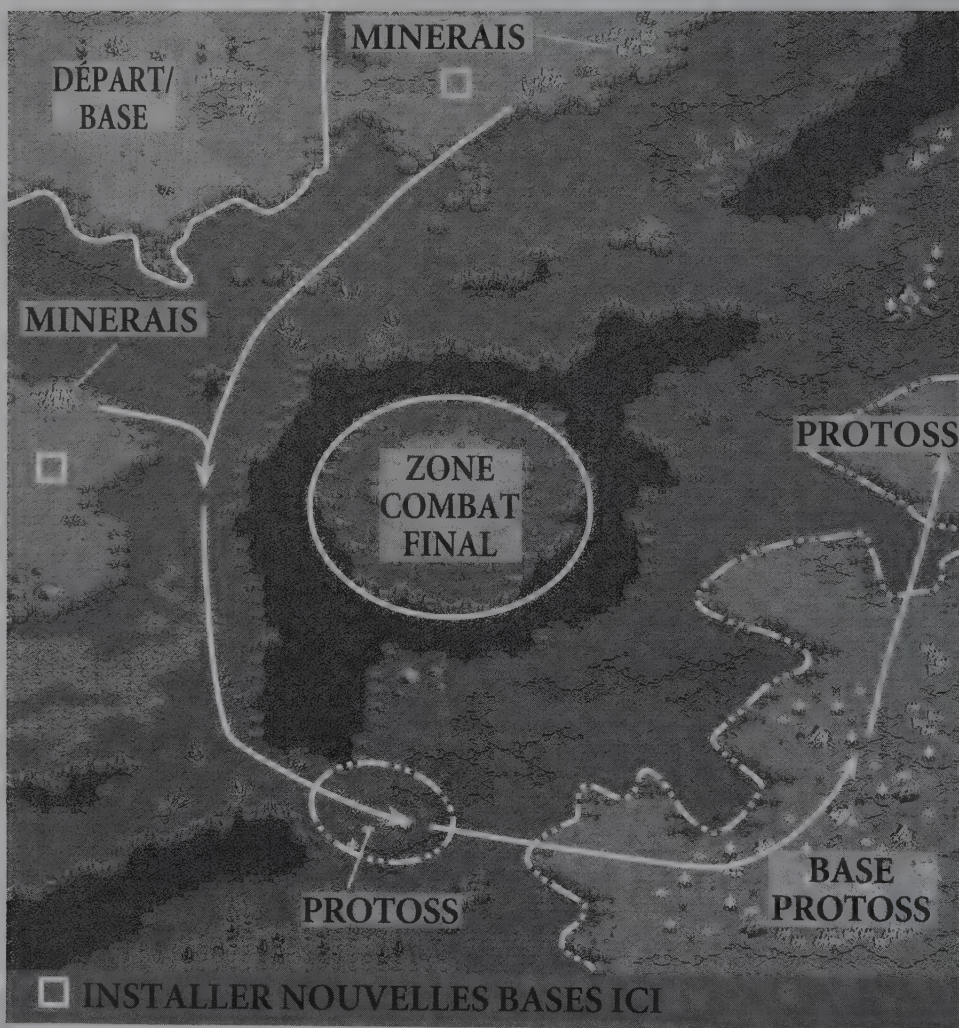
Le camouflage de Kerrigan aide à patrouiller dans les zones où vous craignez des canons camouflés dans les murs ou des ennemis. En fait, utiliser Kerrigan comme éclaireur sur les flancs de l'ennemi, pendant que vos Hydralisks effectuent une attaque frontale, fonctionne très bien.

## Gestion des Ressources

Il n'y a pas de Ressources à gérer dans cette mission. Mais si vous manquez d'unités, un local fermé abrite des Zerglings prêts à vous aider, si vous les dénicher.

# MISSION #6 :

## LE TEMPLIER NOIR



*Fig. 5-16 :*

*Carte de la Mission 6 Zerg.*



## Résumé de la Mission

Kerrigan pense que des Protoss sont cachés sur Char. Elle se veut la Reine des Zerg et affronte le commandant Protoss, Templier de Tassadar, dans une bataille mortelle. Le Templier regrette que Kerrigan, hier fidèle à la cause Terran, soit tombée sous la coupe de l'Overmind. Kerrigan est heureuse là où elle est, et rien ne l'empêchera de détruire le Templier et ses troupes.

## Objectifs de la Mission

- \* Exterminer les intrus Protoss.
- \* Kerrigan doit survivre.
- \* Emmener Kerrigan pour rencontrer Tassadar, seule.
- \* Battre le Templier.

## Unités Spéciales

- \* Kerrigan.
- \* Tassadar (Templier Protoss).

## Nouvelle Unités

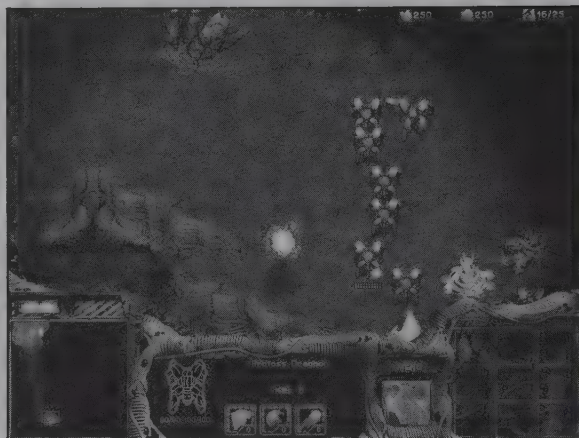
- \* Gardiens.

## Nouvelles Unités Ennemies (Protoss)

- \* Destructeurs.

## Stratégie

Les Protoss attaquent régulièrement avec des Disciples, des Dragons, et, plus tard, des Scouts. Ne cherchez pas d'ennui en vous baladant sur le côté inférieur droit de la carte sinon des tonnes de Dragons attaqueront votre base principale. Branchez-vous sur les ressources disponibles au milieu et à gauche de la carte, en essayant de défendre ces zones.



***Fig. 5-17:***

*Construisez des défenses car vous verrez des hordes de Dragons au début de cette mission.*

Il n'est pas facile de résister aux assauts Protoss sur la gauche de la carte, mais si vous formez un bon noyau d'Hydralisks, vous pourrez vous défendre le temps d'upgrader pour obtenir des Gardiens. Les Hydralisks ne sont pas coûteux, et ils sont aussi bons contre les unités terrestres qu'aériennes. Ils ne sont pas totalement efficaces contre les puissantes unités Protoss, donc attaquez et défendez en nombre.



***Fig. 5-18:***

*Cette attaque sur trois fronts n'est qu'un début.*

Votre force d'assaut dans cette mission sera divisée en trois groupes terrestres et aériens. Vous aurez besoin de huit à dix Mutalisks vous convertirez huit à dix autres Mutalisks en Gardiens. Face aux unités terrestres, on ne fait pas mieux que l'Hydralisk. Les Gardiens ont la capacité de frappe nécessaire pour détruire un Canon à Photon en deux rafales, pendant que les Mutalisks s'occupent des Scouts, qui tentent de détruire les Gardiens. Les Hydralisks répondent à trois besoins : ils peuvent attaquer des unités terrestres et soutenir vos Gardiens en combattant les unités aériennes, ou raser des bâtiments.



Descendez sur le côté gauche de la carte, par le bas, et remontez par le côté droit. Votre force combinée air/sol devrait pouvoir détruire toutes les installations Protoss, mais ce n'est pas facile, et vous pourriez finir par perdre votre force d'attaque. Il faut avoir une petite force de soutien en construction quand vous lancez l'attaque initiale.



**Fig. 5-19 :**

*Utilisez vos pouvoirs spéciaux pour battre le Templier lors de la confrontation finale.*

Quand vous avez détruit suffisamment de structures, Tassadar affronte Kerrigan en duel dans la zone centrale de la carte. Ayez un Seigneur pour y transporter Kerrigan car cette zone est uniquement accessible par air, et vérifiez qu'elle est en forme. Quand Kerrigan arrive, Tassadar apparaît et échange quelques mots avec elle, puis disparaît, le niveau est terminé. Vous avez gagné.

## Gestion des Ressources

Votre but dans cette mission est de capturer et de garder les deux zones de ressources au milieu et à gauche dans le haut de la carte. Installez des Colonies de Spores et des Colonies Noyées pour défendre votre position de départ, avant d'annexer les nouvelles zones de ressources. La vitesse est importante dans ce scénario : les Protoss attaquent par vagues et plus vous passez de temps à vous défendre contre leurs assauts moins il restera de ressources pour préparer vos attaques.

# MISSION #7 :

## LA BATTUE



Fig. 5-20 :

*Carte de la Mission 7 Zerg*



## Résumé de la Mission

Kerrigan est critiquée pour son attitude agressive face à Tassadar car, durant son combat avec le Templier, le Cerebrat Zasz a été tué. Les Protoss ont attaqué avec assez de violence pour annuler la possibilité de réincarnation du Cerebrat, laissant le Garm Brood ramper vers la Ruche Centrale. Vous devez détruire tous les membres du Garm Brood.

## Objectifs de la Mission

- \* Exterminer la Nuée Garm jusqu'au dernier.
- \* Kerrigan doit survivre.

## Unités Spéciales

- \* N/A.

## Nouvelle Unité

- \* Saboteur.

## Nouvelles Unités Ennemies (Zerg)

- \* Ultralisk.

## Stratégie

La mission peut être dure. Si vous êtes trop agressif au début, vous êtes sûr d'être nettoyé par les Zerg.

Vous démarrez avec une force raisonnable à proximité d'une base ennemie. Deux chemins sortent du canyon d'où vous émergez, mais une fois encore, ne lancez pas d'unités avant d'avoir créé une Couveuse et une Colonie Noyée pour la défense. Installez une autre Couveuse à l'entrée de la voie de droite ; puis construisez une Colonie Creep (suivie par une Colonie Noyée) dès que le Creep est en place.



**Fig. 5-21 :**

*Jetez un coup d'œil avant d'installer votre Couveuse.*

Groupez séparément vos Hydralisks et vos Mutalisks. Quand la Couveuse et la Colonie Noyée sont en place, déplacez votre force d'attaque vers la Couveuse ennemie au nord de votre position de départ. Le Creep ennemi est légèrement défendu et vous n'aurez pas trop de problème pour détruire les Hydralisks, les Zerglings et les bâtiments du Garm Brood. Quand vous avez nettoyé la base ennemie, envoyez vos Drones placer une autre Couveuse près des ressources de Gaz Vespene et de Minerai.

**ATTENTION**

Vous démarrez sans base et avec des ressources limitées ; évitez de vous trouver en situation de perdre vos Drones. Si vous les perdez avant d'avoir créé une Couveuse, la partie est terminée.

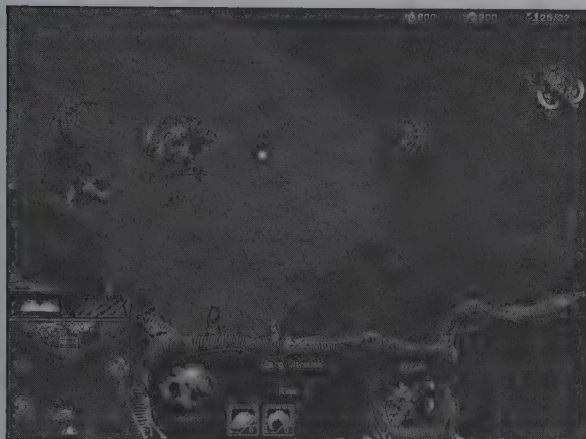
Quand vous construisez votre base, construisez des Colonies de Spores et des Colonies Noyées pour vous défendre contre les attaques. Quand votre base est installée et que vous contrôlez les champs de Minerai de la zone inférieure gauche de la carte, faites deux groupes de 12 Zerglings chacun. Envoyez ces groupes de Zergling sur la route (voir figure 5-20) qui mène aux installations ennemies. Ne paniquez pas ! Attaquez tout ce qui bouge avec vos Zerglings. Avec ces petites créatures vicieuses, vous surclasserez l'ennemi et vous écraserez une bonne partie de ses infrastructures avant qu'elles ne soient tuées.



## TRUC

**Utilisation de la Reine**

Les Reines Zerg ont la capacité d'infester l'ennemi avec un parasite, qui permet de voir à travers les yeux de l'adversaire. Infester quelques Seigneurs ennemis qui patrouillent fournit des renseignements utiles pour préparer une attaque.



**Fig. 5-22 :**

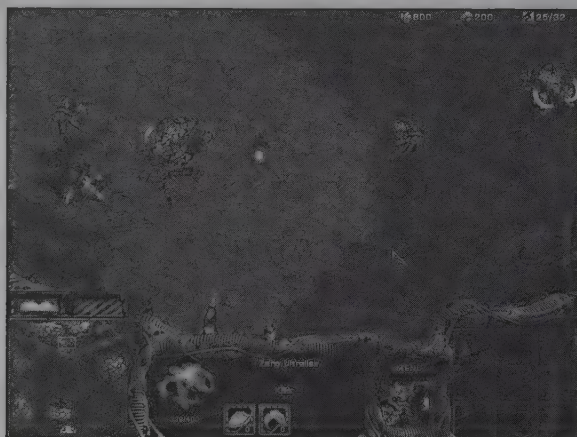
*Les Ultralisks sont inquiétants, mais si vous attaquez en force, vous pouvez l'emporter.*

Maintenant que l'ennemi a tourné les talons, prenez le temps de construire une force solide de Gardiens et d'Hydralisks pour terminer le travail. Continuez jusqu'à ce que vous ayez détruit le dernier bâtiment, mais méfiez-vous des Ultralisks qui attendent en haut de la carte. Ils sont très puissants et coupent la gorge des Zerglings rapidement. Gardez des Hydralisks et/ou des Gardiens à proximité quand vous avancez en territoire ennemi.

## Gestion des Ressources

Vous avez des ressources disponibles très limitées au début, il est donc vital de créer une Couveuse et d'obtenir du nouveau Minerai avant que des hordes d'Hydralisks tuent vos Drones. Placez votre Couveuse juste au-dessus d'une étroite zone située à main droite du chemin qui sort du canyon et dans lequel vous démarrez. Quand la Couveuse est prête, construisez une Colonie Creep et un Bassin Génétique, puis convertissez la Colonie Creep en Colonie Noyée.

Dès que vous engagez le combat autour de la Couveuse ennemie, envoyez vos Drones restants pour rapporter du Minerai vers votre propre Couveuse. Quand les bâtiments ennemis sont détruits, installez-vous et construisez vos propres structures. Éventuellement, avec l'aide de la Tempête Psionique de Kerrigan, vous pouvez contenir la marée ennemie qui veut reprendre la zone. Construisez une autre Couveuse près du champ de Minerai. Puis, concentrez-vous sur la construction des bâtiments nécessaires et obtenez les technologies dont vous aurez besoin plus tard. Vous avez accès aux Saboteurs dans ce scénario, mais cela prendra du temps pour les obtenir. Pour les utiliser en attaque, ne lâchez vos Zerglings que quand vous avez les Saboteurs.



***Fig. 5-22 :***

***Un groupe d'Hydralisks peut faire des dégâts étonnants. Gardez-en 12 à proximité au cas où votre force principale aurait besoin de renforts.***



# MISSION #8 :

## ŒIL POUR ŒIL



Fig. 5-24 :

Carte de la Mission 8 Zerg.

## Résumé de la Mission

L'Overmind est perturbé car le Templier Dark dégage une énergie qui ressemble à la sienne. Cette énergie permet aux Protoss de tuer le Cerebrat Zasz, et a endommagé l'Overmind. Mais quand Zeratul a tué Zasz, son esprit a contacté le Seigneur, et tous les secrets Protoss sont accessibles à la conscience du Zerg. Maintenant le Zerg sait où trouver Aiur, le monde d'origine des Protoss, mais vous devez éviter que le Templier Dark inflige plus de dommage au Zerg.

## Objectifs de la Mission

- \* Détruire la base Protoss.
- \* Ne pas laisser échapper le Templier Dark.
- \* Kerrigan doit survivre.

## Unités Spéciales

- \* Kerrigan Infesté.
- \* Templier Dark (Protoss).

## Unités Nouvelles

- \* Canal de Nydus.
- \* Ultralisk.

## Unités Nouvelles Ennemies (Protoss)

- \* Archon.
- \* Templier.

## Stratégie

Quand vous avez un groupe de Drones récoltant des ressources, construisez une force défensive d'Hydralisks et gardez un œil sur vos bases et Balises. Si un seul Templier Dark se glisse dans la zone des Balises, vous avez perdu. Cela vaut donc le coup d'avoir des unités en réserve. Vous pouvez répartir vos unités dans les trois zones ou utiliser le Canal de Nydus pour les envoyer à l'attaque. L'ennemi testera en permanence les sites des Balises, et attaquera vos bases à l'occasion, donc vos forces de soutien Hydralisk seront très utiles.



TRUC

Les Canaux de Nydus sont des structures très utiles qui permettent de transférer vos forces d'une zone à l'autre quasiment instantanément. Le Canal de Nydus peut envoyer des unités sur un point chaud en quelques secondes, et depuis la Mission 8 Zerg, il y a un réseau de Canaux de Nydus en place ; vous pouvez l'employer comme un transport défensif entre vos bases.



**Fig. 5-25 :**

*Mettez beaucoup d'Hydralisks à la place de chaque Balise jusqu'à la création d'une nouvelle base.*

Créez une force de 10 à 12 Hydralisks dans le coin supérieur gauche de la carte ; avancez ensuite vers la zone de ressources dans la partie supérieure du milieu de la carte. Vous ferez face à une résistance Protoss, mais seul un groupe d'Hydralisks ne peut rien résoudre. Durant le combat, pensez à créer une seconde force Hydralisk qui pourra protéger la zone pendant un moment. (Si vous pouvez faire des Mutalisks, utilisez-les en défense à la place des Hydralisks.)



**Fig. 5-26 :**

*La zone des ressources située au milieu vers le haut de la carte est légèrement défendue : dix Hydralisks pourront la contrôler.*

Après avoir installé une nouvelle base pour amasser les ressources du haut de la carte au milieu, détendez-vous (en défense) et concentrez-vous sur la formation des structures et des pouvoirs manquants. Une fois prêt, formez un groupe aérien de huit Gardiens et de quatre Mutalisks, plus un groupe terrestre de huit Hydralisks et quatre Ultralisks, et deux solos, l'un avec une Reine, l'autre avec un Saboteur. Cela vous permettra de nettoyer le côté droit de la carte pour contrôler les champs de Minerais.

Déplacez votre groupe aérien vers la pointe droite de la base Protoss, juste assez près pour provoquer une attaque. Une fois que les Protoss réagissent, utilisez votre groupe terrestre pour matraquer les Dragons et les Disciples pendant que votre aviation détruit les Canons à Photon. Quand ces canons sont détruits, le groupe aérien peut soit aider les unités au sol, soit bombarder les structures terrestres. Si un groupe de Scouts commence à vous embêter, utilisez le Mucus de votre Reine. De même, pour écraser une structure ou des unités ennemies, utilisez l'Implosion du Saboteur pour ôter la vie des unités touchées. Ces unités affaiblies sont détruites en quelques tirs.



**Fig. 5-27 :**

***Vous avez besoin de forces bien équilibrées (en plus de l'Essaim Noir du Saboteur et du Mucus de la Reine) pour prendre les bases Protoss.***

Quand les forces Protoss sont parties, construisez une autre Couveuse près des champs de Minerais et récoltez les importantes ressources qui s'étendent sur le côté droit de la carte. Utilisez ces ressources pour créer une autre force d'attaque, environ deux fois plus grosse, avec quelques Zerglings pour faire bonne mesure. La base Protoss dans le coin gauche de la carte est remplie de Templiers, et ces derniers n'hésiteront pas à utiliser des Tempêtes Psioniques pour vous faire la peau.

Quand vous montez une attaque sur la base Protoss, prenez quatre ou cinq Reines pour répandre des Vers sur chaque Templier qui passe. Cela vous aidera à supprimer la menace des Templiers, mais vous devez utiliser des Mutalisks pour que votre corps d'attaque ne subisse pas de dégâts Psioniques. Quand la base Protoss du bas tombe, la mission devient classique. Il ne reste plus qu'à éliminer les Protoss de la carte pour gagner.



## Gestion des Ressources

Au début, il est important d'utiliser les ressources existantes pour construire une défense avec des Hydralisks pour chaque base ou Balise. Bien sûr, il est aussi important de construire les structures nécessaires et d'obtenir tous les upgrades, mais avant de pouvoir progresser confortablement, vous aurez besoin d'au moins quatre Hydralisks pour chaque Balise.

Quand vous contrôlez bien vos positions, vous avez besoin de plus de ressources pour éliminer les bases Protoss et installer une nouvelle base au milieu de la partie supérieure de la carte (après avoir éliminé les Protoss de cette zone). Il y a un autre champ de Minerai, juste au-dessus de votre base dans le coin droit de la carte, pour éviter d'affronter une base Protoss sur la route : envoyez vos Drones par le ciel.

Il faut obtenir tous les upgrades pour utiliser les pouvoirs spéciaux du Saboteur et de la Reine pendant votre attaque. Ces technologies supplémentaires sont importantes face aux Protoss.

# MISSION #9 :

## L'INVASION D'AIUR

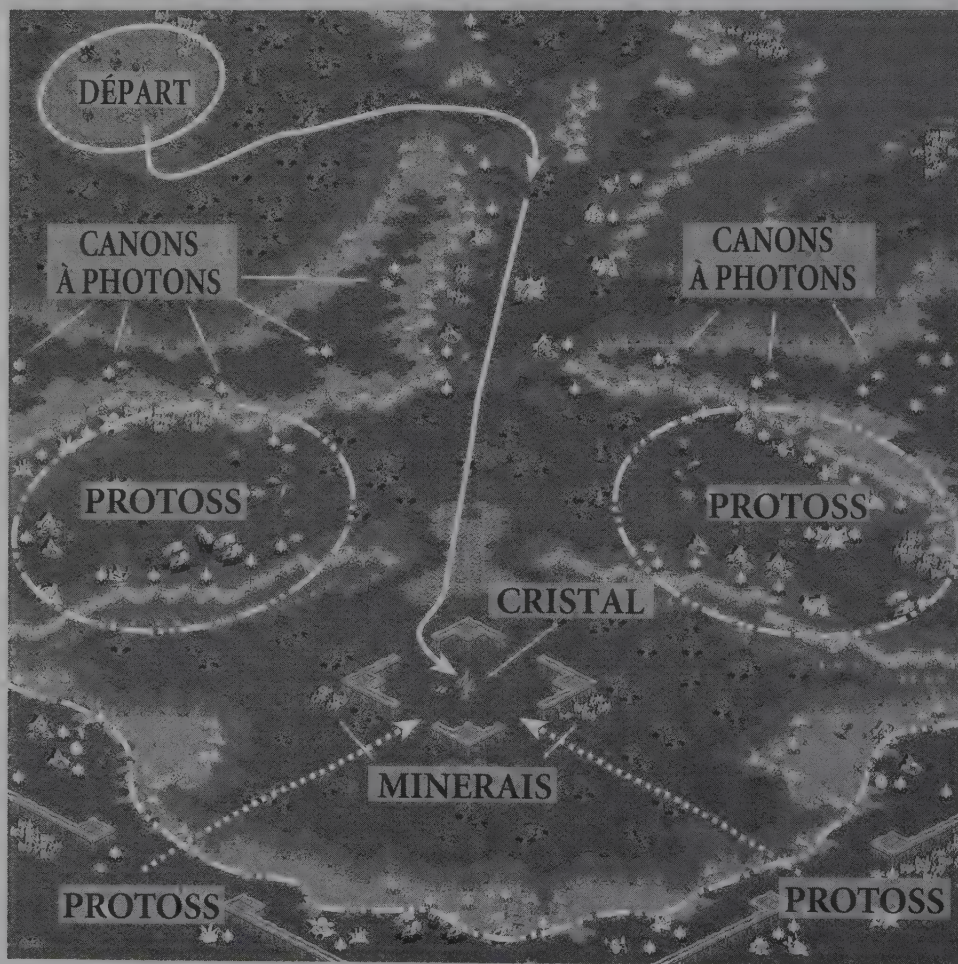


Fig. 5-28 :

*Carte de la Mission 9 Zerg.*



## Résumé de la Mission

L'Overmind voit la victoire à sa portée : dans le monde d'Aiur, le Zerg va apporter la plus puissante des créatures de l'univers Zerg. Mais avant, il doit mettre de nouvelles espèces dans l'Essaim et vous devez préparer la route. Emparez-vous des Cristaux Khaydarin pour obtenir un pouvoir plus grand que les Protoss n'ont jamais eu.

## Objectifs de la Mission

- \* Amenez un Drone à la formation de Cristaux Khaydarin.

## Structure Spéciale

- \* Cristaux Khaydarin.

## Unités Nouvelles

- \* N/A.

## Unités Nouvelles Ennemies (Protoss)

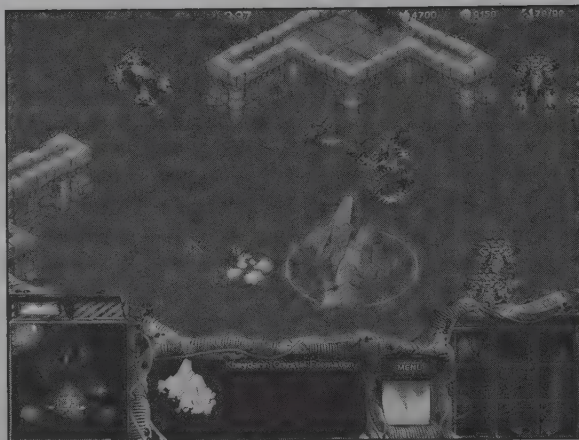
- \* Arbitre.
- \* Transport.

## Stratégie

Il y a assez d'unités Protoss évoluées dans cette mission pour vous renvoyer à l'âge de pierre : ne tentez pas une guerre d'usure. Cela ne veut pas dire que vous n'allez pas vous salir les mains, beaucoup de combats vous attendent.

Les Cristaux Khaydarin sont juste sous le centre de la carte ; beaucoup d'unités Protoss les entourent. Placer des défenses (Colonies Noyées et Colonies de Spores) est vital pour protéger votre base, mais ne mettez pas des tonnes de Minerais dans un réseau défensif. Restez prudent jusqu'à ce que vous puissiez créer des Hydralisks, Zerglings, Reines, Masses, et Seigneur-Transport.

Allez vite. Plus vous traînez pour lancer vos forces, plus vous avez de risques que l'ennemi vous gâche la journée avec ses Dragons et un ou deux Porte-nefs. Créez une armée avec des groupes Zerglings (2 groupes entiers), Hydralisks, et Masses. Les Zerglings et les Hydralisks ne sont pas chers, mais en groupe ils peuvent offrir le succès à votre percée dans les canyons vers le Cristal.



**Fig. 5-29 :**

*Votre but : envoyer un Drone vers le Cristal.*



**Fig. 5-30 :**

*Un groupe de Zerglings fera plus de dommage que vous ne le croyez au Protoss le plus costaud.*

Suivez le chemin indiqué sur la figure 5-28 et envoyez vos Zerglings dans la première vague d'assaut, avec des Hydralisks juste derrière. Les Zerglings seront aussi nombreux (24 au moins) que les Protoss et les Canons à Photon auront du mal à viser une seule cible, ouvrant la porte aux Hydralisks qui feront de vrais dégâts. Les Masses sont des destructeurs de Transports s'ils s'approchent de vos unités. Si vous voyez un Transport à l'horizon, envoyez toutes les Masses sur lui aussitôt. Pas une seconde d'hésitation, car un Transport peut décimer vos forces très rapidement.



**NOTE Contrepoint**

Si vous prenez trop de temps à préparer l'assaut, vous allez rester sur la défensive en arrivant tout juste à maintenir les Protoss hors de votre base et vous manquerez de ravitaillement. Ce n'est pas la fin du monde; passez au Plan B. Il y a trois zones de ravitaillement dans la partie nord de la carte. Toutes faiblement défendues par les Protoss, mais non colonisées. Le problème est d'arriver à envoyer un Drone vivant dans l'une des trois. Le coin supérieur droit de la carte a les deux meilleures zones (deux champs de Minerais et un Geyser Vespene), et elles ne sont pas directement défendues. Si vous arrivez à mettre une unité là-bas, faites une Couveuse, puis un Canal de Nydus, ce qui doublera vos ressources rapidement. Avec ce ravitaillement, vous avez des chances de prendre votre revanche sur les forces Protoss.



**Fig. 5-31 :**

*Quand vous avez un Drone près des Cristaux Khaydarin, il faut défendre le coin contre les Protoss, le temps que les Cristaux soient extraits.*

Quand le chemin vers le Cristal est libre, envoyez soit un Drone par voie terrestre soit transportez-le par les airs avec un Seigneur. Les deux sont risqués, mais avec un Seigneur, suivez exactement le chemin qui est libre. Dans son vol d'oiseau, votre Seigneur se fera griller par le rayon des canons à Photon sur la route entre vous et le Cristal.

Quand le Drone arrive au Cristal, il déclenche un compte à rebours de 10 minutes pendant que les Protoss attaquent. Continuez à envoyer des unités vers le Cristal pour garder la position pendant qu'il est récolté. Les unités ennemies les plus dangereuses à ce niveau incluent les Templiers, les Transports, et spécialement les Destructeurs. Les Destructeurs peuvent détruire une rangée d'Hydralisks avec un ou deux Scarabées. Restez calmes et utilisez si possible le soutien aérien des Gardiens. Si vous contrôlez le Cristal pendant 10 minutes, vous gagnez la mission. N'engagez pas le combat ailleurs et évitez de réveiller les forces Protoss situées dans les coins inférieurs gauche et droit.

## Gestion des Ressources

Il y a deux manières d'accomplir cette mission :

1. Construire une grande force peu coûteuse pour dégager la voie vers le Cristal avant que l'ennemi ait la possibilité de compléter son arsenal.
2. S'engager dans un dur combat d'élimination des Protoss sur la moitié de la carte, et contrôler les ressources du nord de la carte.

Les deux sont faisables ; la première stratégie bascule souvent vers la seconde (littéralement) quand les Protoss offrent trop de résistance et épuisent vos ressources.

Avant de vous lancer dans la technologie, utilisez vos ressources pour créer une force puissante et peu coûteuse. Cela donne une chance en cas d'échec : à ce moment-là, revenez chercher des unités plus fortes. Pour créer la force dont vous avez besoin, il est futé d'avoir une deuxième Couveuse ; construisez-la dès que vous le pouvez.



# MISSION #10 :

## LA BOUCLE EST BOUCLÉE



*Fig. 5-32 :*

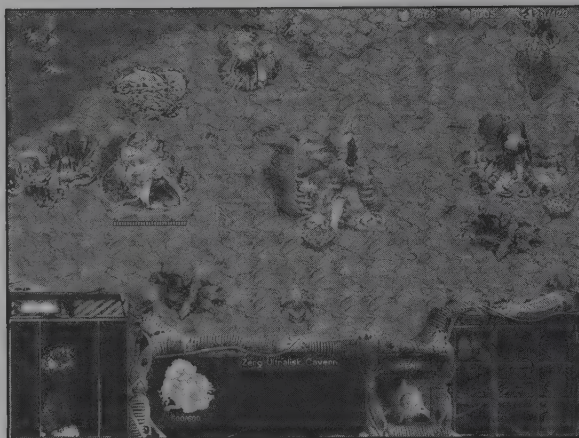
*Carte de la Mission 10 Zerg.*

## Résumé de la Mission

Les Protoss ne peuvent que faire face au Zerg Swarm, mais vous devez enlever un dernier site pour terminer la conquête. Vous devez dégager un temple situé sur le territoire Protoss pour placer les Cristaux Khaydarin à sa place. Quand ce sera fait l'Overmind se manifestera.

## Objectif de la Mission

\* Détruire le temple Protoss.



**Fig. 5-33 :**

*Installez votre base et exploitez rapidement les champs de Minerais proches.*

## Stratégie

Construisez et lancez la conquête, c'est le nom du jeu dans ce scénario. Quand vous avez produit beaucoup de Drones et deux Couveuses pour exploiter la récolte et créer des unités, faites des Colonies Noyées et des Colonies de Spores autour du périmètre de votre base. Une autre bonne idée consiste à créer un groupe de 12 Hydralisks prêt en cas d'attaque Protoss.

Après avoir repoussé les attaques Protoss et réalisé vos upgrades vous avez des Gardiens et des Hydralisks ; faites un peloton de huit Gardiens et de quatre Mutalisks (un groupe), 12 Hydralisks (un autre groupe), 12 Hydralisks (un groupe), et un mélange d'unités (un groupe). Créez des raccourcis avec les touches **1** et **4**, et envoyez-les vers le temple (suivez la route de la figure 5-32). Détruisez les canons à Photon ou les unités Protoss qui traînent. Les Gardiens détruiront les structures Protoss rapidement ; dégagez la route pour le Drone qui suivra avec le Cristal.

Sur la route du Temple, vous ferez face à des canons à Photon et à des forces terrestres (Disciples et Dragons), plus un Porte-nefs qui vous attend au temple. Détruisez d'abord ce dernier. Quand la présence ennemie est devenue inexistante au temple, frappez-le avec des Gardiens pendant que vos Hydralisks écrasent Disciples et structures proches. Quand le Drone apparaît avec le Cristal, prenez un Seigneur et transportez-le Drone vers la Balise près des ruines du temple.





**Fig. 5-34 :**

*Attaquez en force pour surclasser les Protoss.*



**Fig. 5-35 :**

*Après la destruction du temple amenez le Drone pour qu'il porte Cristal à la Balise.*

## Gestion des Ressources

C'est n'est pas le Minerai que vous cherchez dans ce scénario, mais vous avez besoin de moyens aériens. Il faudra du Gaz, et il n'y en a pas beaucoup. Préparez des attaques efficaces et vous détruirez le Temple sans contrôler de nouvelles sources de ravitaillement.

Vous avez tout de suite beaucoup de Minerai à disposition, produisez donc beaucoup de Drones pour récolter le Minerai et le Gaz. Installez des Colonies de Spores et des Colonies Noyées pour protéger votre base. Concentrez-vous sur les upgrades pour pouvoir créer des Gardiens et vos Hydralisks auront le maximum de bénéfices. Si vous avez besoin de plus de ravitaillement, le champ à gauche en bas de la carte est le plus accessible.

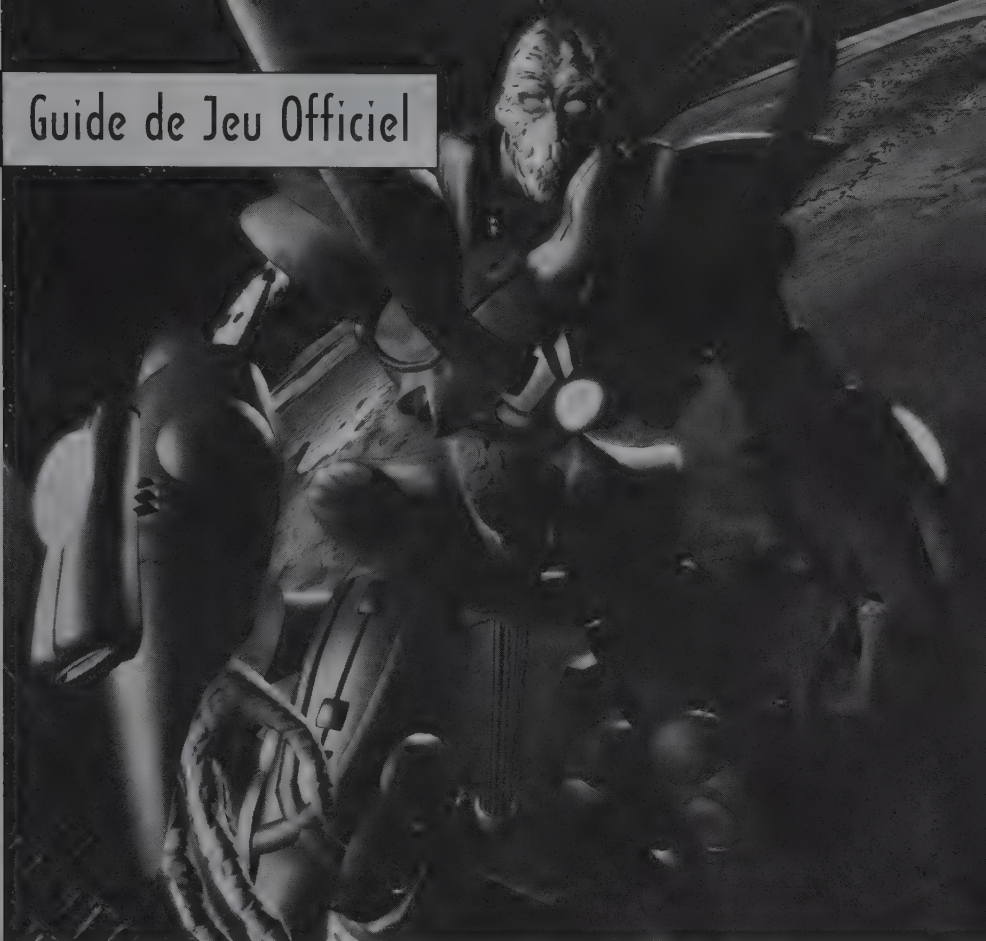
# STAR CRAFT





STARCRAFT

Guide de Jeu Officiel

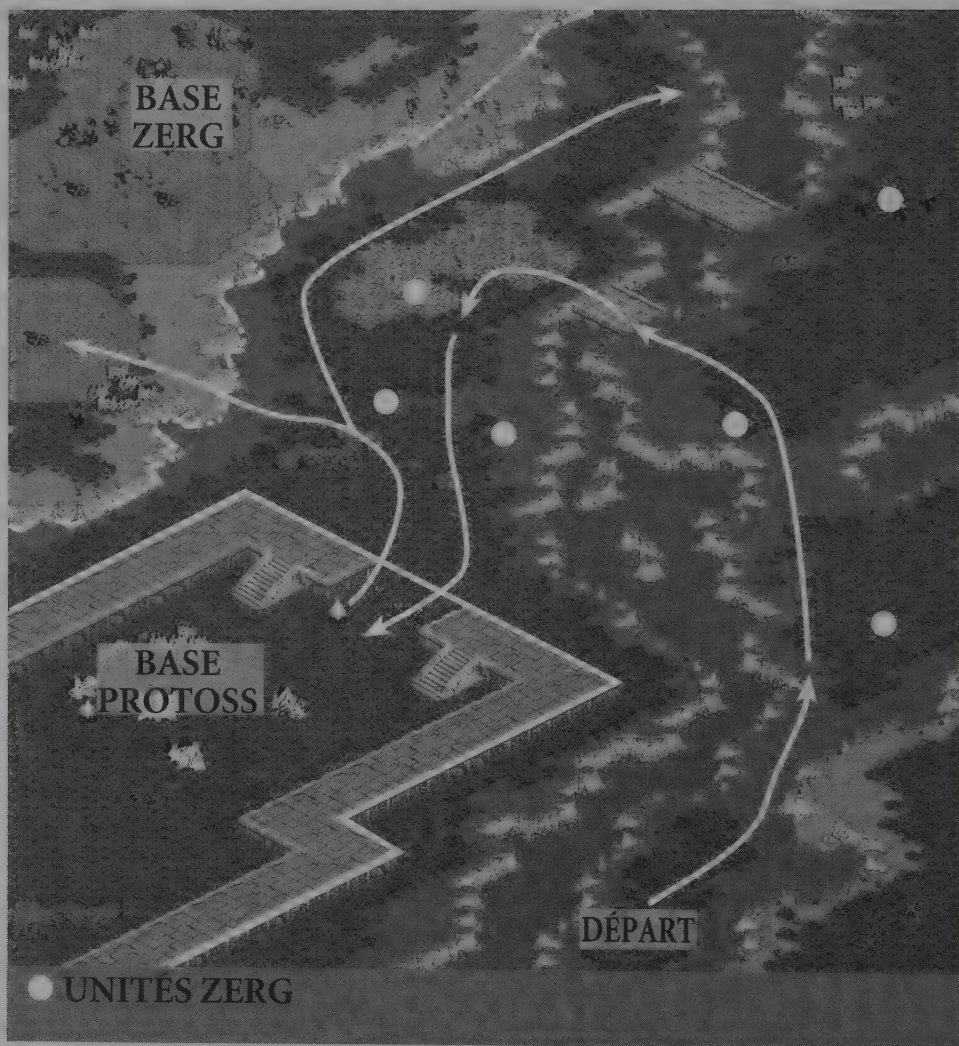


Chapitre 6 :

# LES MISSIONS PROTOSS

# MISSION #1 :

## PREMIÈRE ATTAQUE



*Fig. 6-1 :*

*Carte de la Mission 1 Protoss.*



## Résumé de la Mission

Le Conclave vient d'envoyer le Judicateur Aldaris vous conseiller : le précédent Exécuteur, Tassadar, a désobéi aux ordres et a tenté de détruire le Zerg en épargnant les Terrans. Le Conclave décide que la priorité est le renforcement des défenses. Vous devez défendre le poste avancé d'Antioch.

## Objectifs de la Mission

- \* Retrouver Fenix à Antioch.
- \* Détruire la Base Zerg.
- \* Fenix doit survivre.

## Unité Spéciale

- \* Fenix.

## Nouvelles Unités

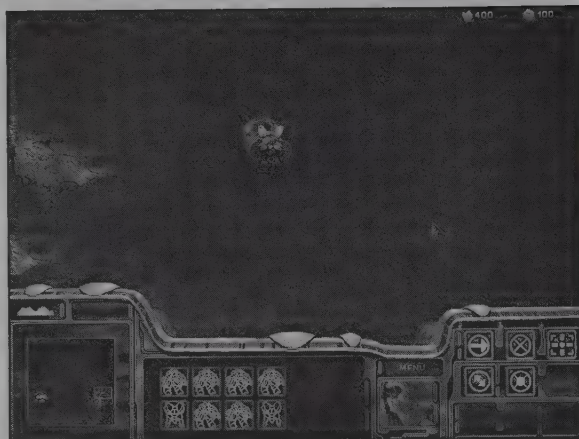
- \* Disciple.
- \* Dragon.

## Stratégie

Cette mission démarre dans le coin inférieur droit de la carte. Envoyez vos unités vers le haut pour contourner l'étendue d'eau ainsi que deux patrouilles Zerg pour arriver à la base d'Antioch. Là-bas, libérez toutes les unités en capturant le Nexus. En installant votre base pour produire des unités d'assaut, une bonne idée est de rassembler vos unités offensives (sauf deux Disciples) et de les grouper dans un escadron d'attaque.

Envoyez cet escadron dans la base principale Zerg et jetez-y le trouble. Attention : même si on pense qu'il n'y pas de Zerg, il y en a souvent. Plusieurs unités Zerg sont enterrées, surveillez votre escadron pendant qu'il traverse la carte. Quand vous arrivez vers les Colonies Noyées et les Hydralisks, envoyez vos Disciples et tuez-en le maximum. Cette attaque rapide met les Zerg sur la défensive et vous donne le temps de construire des structures pour créer le groupe de Dragons, qui serviront à supprimer du ciel la menace Mutalisk.

Quand vous disposez d'une force solide, six Disciples et six Dragons, vous nettoyez le reste de la carte et vous détruisez le reste de l'infestation Zerg.



**Fig. 6-2 :**

*Vous rencontrerez deux patrouilles Zerg sur la route d'Antioch.*



**Fig. 6-3 :**

*Vous aurez peut-être besoin de plus de Dragons face aux Mutalisks qui circulent sur la carte.*

## Gestion des Ressources

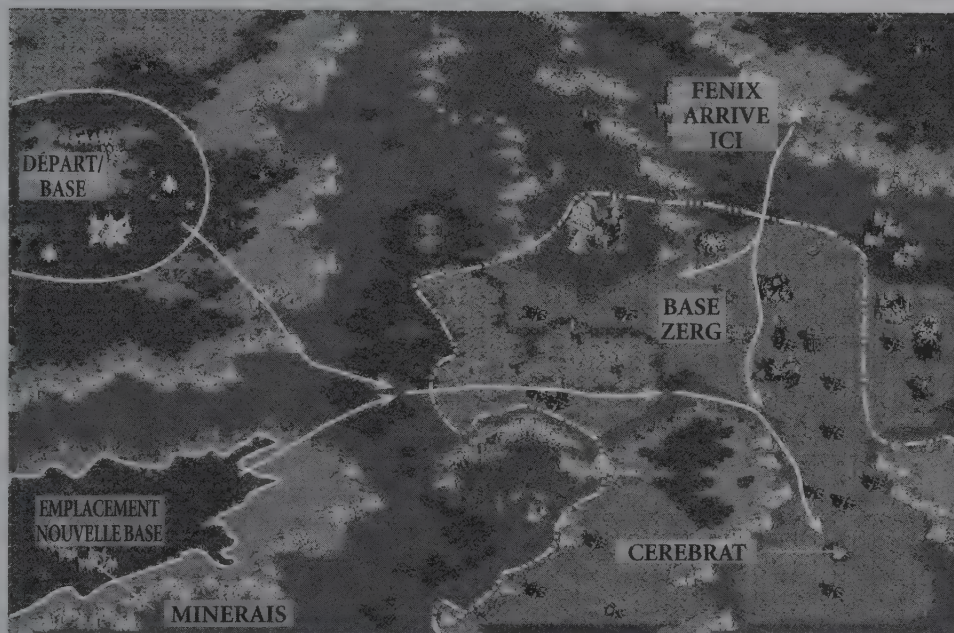
Voici la première mission Protoss ; prenez votre temps et habituez-vous aux coutumes Protoss. Les Pylônes équivalent aux Dépôts de Ravitaillement (Terran) et aux Overlords (Zerg), et vous ne pouvez construire de nouvelles structures que dans un rayon limité autour de ces structures. Quand une Sonde ouvre un Portail, la structure continue à sortir d'elle-même, laissant le Sonde libre de faire autre chose.

Vous avez assez de force dans cette mission : donc vous n'avez pas besoin du processus récolte/construction. À la place, découvrez les nuances des technologies Protoss (aussi loin que vous le pouvez à ce niveau) en construisant vos structures. Notez que les unités Protoss sont comparativement chères, vous avez donc besoin d'une grande flottille de Sondes pour financer cette armée coûteuse.



# MISSION #2 :

## DANS LES FLAMMES



**Fig. 6-4 :**

*Carte de la Mission 2 Protoss.*

## Résumé de la Mission

Votre défense d'Antioch a restauré la confiance d'Aldaris dans la caste des Templiers. Tassadar, qui avait disparu quelque temps, contacte Aldaris et admet qu'il a été en contact avec les Templiers Noirs. Tassadar a appris que la force des Zerg repose dans leur union, et que le contrôle de l'Overmind sur les Zerg passe par les Cerebrats. Si vous détruisez les Cerebrats, vous pouvez peut-être exterminer les Zerg.

## Objectifs de la Mission

- \* Occuper les Zerg pendant que Fenix se met en position.
- \* Éliminer le Cerebrat Zerg.
- \* Fenix doit survivre.

## Unités Spéciales

- \* Fenix (Protoss).
- \* Cerebrat (Zerg).

## Nouvelles Unités

- \* N/A.

## Stratégie

D'abord, vous devez placer vos unités offensives près de la rampe qui conduit à la plate-forme où se trouve votre base. Les Zerg lanceront attaque après attaque sur cette position, en même temps qu'une autre attaque depuis les plaines au nord de votre base. Comme lors de la dernière mission, beaucoup d'unités Zerg sont camouflées dans le sol, les choses ne sont pas ce qu'elles paraissent.

Aussitôt que votre niveau de ressources s'élève, construisez deux Canons à Photon au sommet de la rampe. Cela évitera de gros problèmes plus tard. Les Canons à Photon sont particulièrement utiles car ils combattent aussi bien les cibles terrestres qu'aériennes. Formez une armée de Disciples et de Dragons et attendez une quinzaine de minutes.





**Fig. 6-5 :**

*Mettez en place des Canons à Photon pour protéger votre base des attaques Zerg.*



**Fig. 6-6:**

*Placer un nouveau Nexus près du champ de Minerai dans le coin inférieur droit de la carte est important pour gagner.*

Au bout de 15 minutes, Fenix et ses unités apparaissent dans le coin supérieur droit de la carte. Occupez les forces Zerg en les attaquant prudemment mais en les gênant contre leur base, juste sous les troupes de Fenix. En même temps, sortez le groupe d'assaut de votre base et dirigez-vous vers le coin inférieur droit de la carte, où le Cerebrat attend sa mort. Il y a beaucoup de Colonies Noyées, d'Hydralisks enterrés et de Zerglings sur la route qui mène au Cerebrat. Attention ! surtout, *continuez à avancer*. Quand vous rejoignez le Cerebrat, cinq ou six Disciples peuvent le tuer. Attaquez en tenailles, avec vos deux forces se rejoignant juste avant l'assaut du Cerebrat, mais Fenix doit rester en vie sinon votre mission échoue.

## Gestion des Ressources

La zone autour de la base a toutes les ressources dont vous avez besoin pour développer une force qui en finira avec le Cerebrat. Quand vos défenses sont établies, construisez quelques Canons à Photon autour de la base et concentrez-vous sur la récolte du maximum de ressources possible : les unités Protoss coûtent cher. Il est important d'employer des Canons à Photon autour de la base pour éviter que les attaques Zerg n'écrasent vos coûteux Disciples et Dragons.



# MISSION #3 :

## HAUTES TERRES



Fig. 6-7 :

*Carte de la Mission 3 Protoss.*

## Résumé de la Mission

Le Cerebrat Zerg que l'on croyait mort s'est relevé, et conduit même la préparation de la prochaine offensive Zerg. Le Conclave est amer après la trahison de Tassadar, et pense que les Protoss pourront l'emporter sur les Zerg si le Conclave rassemble tout son pouvoir. La force principale ira vers la province de Psion, pendant que le Préteur Fenix reste en arrière pour éviter toute contre-attaque.

## Objectifs de la Mission

- \* Détruire les colonies Zerg.

## Unité Spéciale

- \* Fenix (Templier).

## Nouvelle Unité

- \* Scout.

## Stratégie

C'est le bon vieux scénario : tuez tout le monde. Vous démarrez avec des forces bien installées dans une zone bien délimitée dans le coin droit inférieur de la carte. Il y a un seul accès à cette zone, et pendant la première partie de la mission, cela facilite la défense. L'idée est de bâtir une attaque suffisante pour détruire les deux principales populations Zerg, mais ce n'est pas facile.

Rassemblez d'abord les forces terrestres disponibles (Dragons et Disciples) en un groupe qui peut réagir aux attaques Zerg. Les Zerg attaqueront votre base, soyez donc prêt dès le début. Construisez des Pylônes pour fabriquer des Canons à Photon autour du périmètre de la base ; ensuite mettez huit ou neuf Canons à Photon encerclant la base pour qu'ils se soutiennent mutuellement (voir figure 6-8). Un paquet de six à neuf Canons à Photon peut repousser les premières attaques Zerg, et vous laissera plus de temps et de ressources pour monter votre force d'attaque.





**Fig. 6-8 :**

*Un groupe de Canons à Photon suffira à défendre votre base au début.*

Avec un groupe d'environ huit Disciples et une paire de Scouts, dirigez-vous vers le coin inférieur gauche de la carte, où vous trouverez une zone de ravitaillement. Attention aux unités Zerg ! Entrez quand vous explorez la zone, n'envoyez pas seulement une Sonde pour construire un Nexus où elle sera grillée. Quand vous contrôlez la zone, mettez un Nexus, commencez la récolte, placez des Pylônes et des Canons à Photon pour résister aux attaques venant du bas ou de la gauche de la carte. Quand les Zerg voient que vous établissez une nouvelle base, ils rassemblent des forces pour contre-attaquer.



**Fig. 6-9 :**

*Défendez vos nouvelles bases car l'ennemi attaquera durement ces positions encore faibles.*

Après l'installation de la seconde base, continuez à construire et à faire les upgrades qui restent. Bien qu'il soit possible de rassembler une puissante armée pour écraser les Zerg ce n'est ni facile ni recommandé. Il est plus facile de prendre les deux bases Zerg principales avec un groupe d'attaque efficace.

Fabriquez au moins 12 Disciples (plutôt 20), huit Scouts, et dix Dragons; envoyez-les au milieu de la carte pour prendre la base située à gauche. Avec la couverture aérienne des Scouts, déplacez vos troupes vers la base Zerg située à main gauche et attaquez. Ce ne sera pas facile et vous perdrez certainement la moitié de vos unités. Pendant que la bataille fait rage, les autres bases Zerg envient des renforts, mais vos Scouts devraient les attraper avant qu'elles ne gênent vos combattants.



**Fig. 6-10 :**

*Quand vous avez détruit la base Zerg située à main droite, vous êtes sur le chemin de la victoire.*

Après avoir détruit cette base Zerg située à gauche, faites un Nexus et récoltez tout le Minerai et le Vespene restants. Pour cela déplacez-vous sans problème au nord dans une zone où il y en a encore plus. Une fois que vous avez détruit la moitié des Zerg, soufflez pour reconstruire votre force d'attaque, en augmentant sa taille. Quand tout est en place, montez une attaque sur le côté droit de la base Zerg. Si votre ravitaillement faiblissait, vous pourriez ainsi vous refaire rapidement des forces.

## Gestion des Ressources

Dès le départ, utilisez 300 unités de Minerai pour faire six nouvelles Sondes ; faites-les récolter du Minerai. Continuez jusqu'à ce que le niveau de l'argent monte. Quand vous avez du liquide, créez de nouveaux Pylônes et des Canons à Photon près du portail, commencez à upgrader vos technologies. Dans ce scénario, cela aide beaucoup si vous upgrader au maximum : vu le nombre important de Zerg, les armes comptent pour vos troupes.

Il y a beaucoup de Minerai et de Vespene dans le coin inférieur gauche de la carte. Vous pouvez gagner sans créer une nouvelle base, mais en construisant un Nexus et en récoltant ces ressources. À la fin, avoir du ravitaillement en réserve facilite les choses.



# MISSION #4 :

## À LA POURSUITE DE TASSADAR

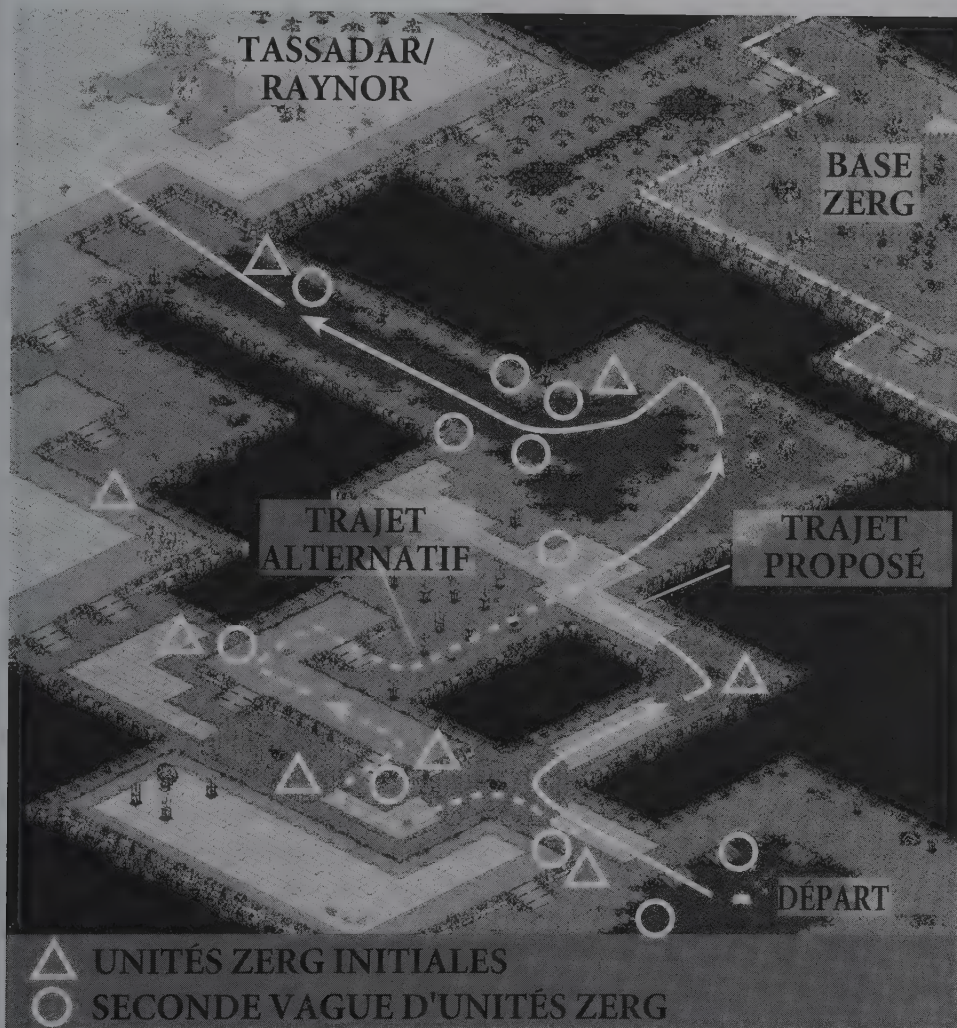


Fig. 6-11 :

Carte de la Mission 4 Protoss.



## Résumé de la Mission

Vous ne vouliez pas quitter Aiur et vous regrettez encore la perte de Fenix, mais votre travail n'est pas terminé. Tassadar est maintenant la pire des menaces pour la race Protoss, et vous devez l'empêcher d'étendre l'influence des Templiers Noirs. Le Judicateur sent une obscurité persistante sur ce monde, et l'on vous a demandé de trouver l'origine de ces ténèbres.

## Objectifs de la Mission

- \* Trouver Tassadar.
- \* Amener Tassadar à la Balise.
- \* Amener Raynor à la Balise.

## Unités Spéciales

- \* Tassadar (Protoss).
- \* Jim Raynor (Zerg).

## Nouvelles Unités

- \* Templier.
- \* Archon.

## Stratégie

Vous débutez cette mission dans le coin inférieur droit de la carte avec une petite mais puissante force Protoss. Il faut trouver Tassadar, qui est dans la base Protoss, dans le coin supérieur gauche de la carte, en diagonale par rapport à vous. Suivez la route sur la carte de la figure 6-11 pour trouver Tassadar, et préparez-vous à la résistance Zerg tout le long du chemin.

En vous dirigeant vers Tassadar (et la base), essayez d'utiliser le pouvoir des Templiers pour vous faciliter la tâche. La Tempête Psionique (la même que Kerrigan) peut détruire des groupes entiers d'Hydralisks ou de Zerglings en un instant, tout en épargnant la vie de vos unités. Quand vous avez ouvert la route de la base, un dialogue s'établira entre le Judicateur, Tassadar, et Raynor. À la fin, vous saurez que vous devez ramener Raynor et Tassadar à la Balise. Cela peut paraître facile, mais un grand nombre de Zerg surgissent, et ferment le chemin vers la Balise.



**Fig. 6-12 :**

*La résistance est faible sur la route de la base de Tassadar.*



**Fig. 6-13 :**

*Après la rencontre avec Tassadar il faut affronter une horde Zerg pour atteindre la Balise.*

Il y a deux manières de ramener Tassadar et Raynor à la Balise :

1. Prenez vos troupes, faites demi-tour, et ouvrez la voie vers la Balise.
2. Construisez une nouvelle armée, bousculez les Zerg pendant que vous faites route vers la Balise.

La première option peut être risquée, car les Zerg peuvent vous surclasser en nombre et vous pouvez perdre Raynor ou Tassadar. La seconde option, d'un autre côté, permet d'utiliser à fond les upgrade et vous apprend l'utilisation du Templier.



## TRUC

**Créer un Archon**

Les Archons sont des unités Protoss importantes qui ne peuvent être créées que par les Templiers. Il faut deux Templiers pour créer un Archon, une unité très puissante qui attaque les unités terrestres et aériennes. L'Archon a aussi un bouclier très efficace, si un groupe de Disciples a une paire d'Archons à proximité ce sera formidable. Pour créer un Archon, sélectionnez deux Templiers et sélectionnez le bouton adéquat dans la partie inférieure droite de l'écran. L'Archon met quelques secondes à apparaître mais cela vaut le coup d'attendre.



**Fig. 6-14 :**

*Il y aura de durs combats pour dégager le chemin de retour vers la Balise.*

Quand vous êtes prêt à faire route vers la Balise, assurez-vous que vos unités sont aptes au combat aérien. Des groupes importants d'Hydralisks vous attendent le long de la route, donc ajoutez aussi un paquet de Disciples.

## Gestion des Ressources

Cette mission vous donne une chance de découvrir les divers pouvoirs des Templiers. Investissez des ressources substantielles dans la construction de structures et de pouvoirs que vous testerez sur les Zerg dans ce niveau. Cette mission n'est pas facile, mais vous en avez encore à apprendre à propos de ces nouvelles unités Protoss.

# MISSION #5 :

## CHOISIR SON CAMP



Fig. 6-15 :

*Carte de la Mission 5 Protoss.*



## Résumé de la Mission

En suivant Tassadar et en tentant de sauver le Templier Noir, vous avez ouvertement défié la volonté du Conclave. Le Judicator est déçu parce qu'il pense que Tassadar est perdu pour les Protoss. Tassadar a beaucoup appris de Zeratul, et sait que seule l'énergie du Templier Noir peut vraiment blesser le Zerg. Pour repousser le Zerg, vous devez repousser le Zeratul.

## Objectifs de la Mission

- \* Amener Tassadar et deux Disciples à l'entrée de l'installation.

## Unités Spéciales

- \* Tassadar (Templier).
- \* Raynor (dans son Vautour).

## Nouvelles Unités

- \* Navette.
- \* Destructeur.

## Stratégie

Emmenez Tassadar et Raynor à la Balise dans le coin inférieur droit de la carte. Vous démarrez dans le coin supérieur gauche de la carte. Le terrain autour des six principaux îlots est infranchissable par la terre, monter une attaque aérienne est une priorité.



**Fig. 6-16 :**

*S'installer près d'une zone de ravitaillement est important.*

Prenez le temps de construire une base complète avec des Canons à Photon en défense avant de basculer dans l'inconnu. Quand vous avez une flotte de six Scouts, découvrez la carte et l'étendue des bases Zerg. La plus intéressante est sur un îlot à peu près au centre de la carte. Vous avez besoin de cette zone pour l'assaut des bases du sud-est.



*Fig. 6-17 :*

*L'îlot central n'est pas seulement important pour ses ressources mais aussi pour sa situation stratégique.*

Quand vous avez six à dix Scouts et trois ou quatre Navettes remplies, attaquez l'îlot central. Vos Scouts nettoient le ciel pendant que les troupes au sol se concentrent sur les Colonies de Spores. Faites suivre votre première attaque par des Navettes avec des Dragons, des Disciples et des Sondes. Puis installez un Nexus et constituez une nouvelle base de départ.



*Fig. 6-18 :*

*La base du sud-est est la mieux défendue, mais avec une force raisonnable vous devriez y prendre pied.*



Continuez à produire des unités terrestres et des Scouts pendant la récolte sur l'îlot central. Beaucoup, beaucoup de Colonies de Spores, ainsi que des Gardiens, des Hydralisks et des Zerglings défendent l'îlot du sud-est. Mélanger Scouts, Disciples, et Dragons dans votre force d'assaut vous aidera. Après le rassemblement, envoyez vos Scouts sur les Colonies de Spores ; suivez rapidement avec vos Navettes et lancez vos Disciples pour qu'ils commencent les opérations terrestres.

Avoir beaucoup de Scouts rendra l'assaut sur l'îlot du sud-est plus facile plutôt que de lancer une simple attaque terrestre. Les Scouts occuperont les Colonies de Spores le temps que les Navettes déposent les troupes de combat au sol. Quand vous contrôlez la zone, amenez Tassadar et deux Disciples pour remplir les conditions de la victoire.

## Gestion des Ressources

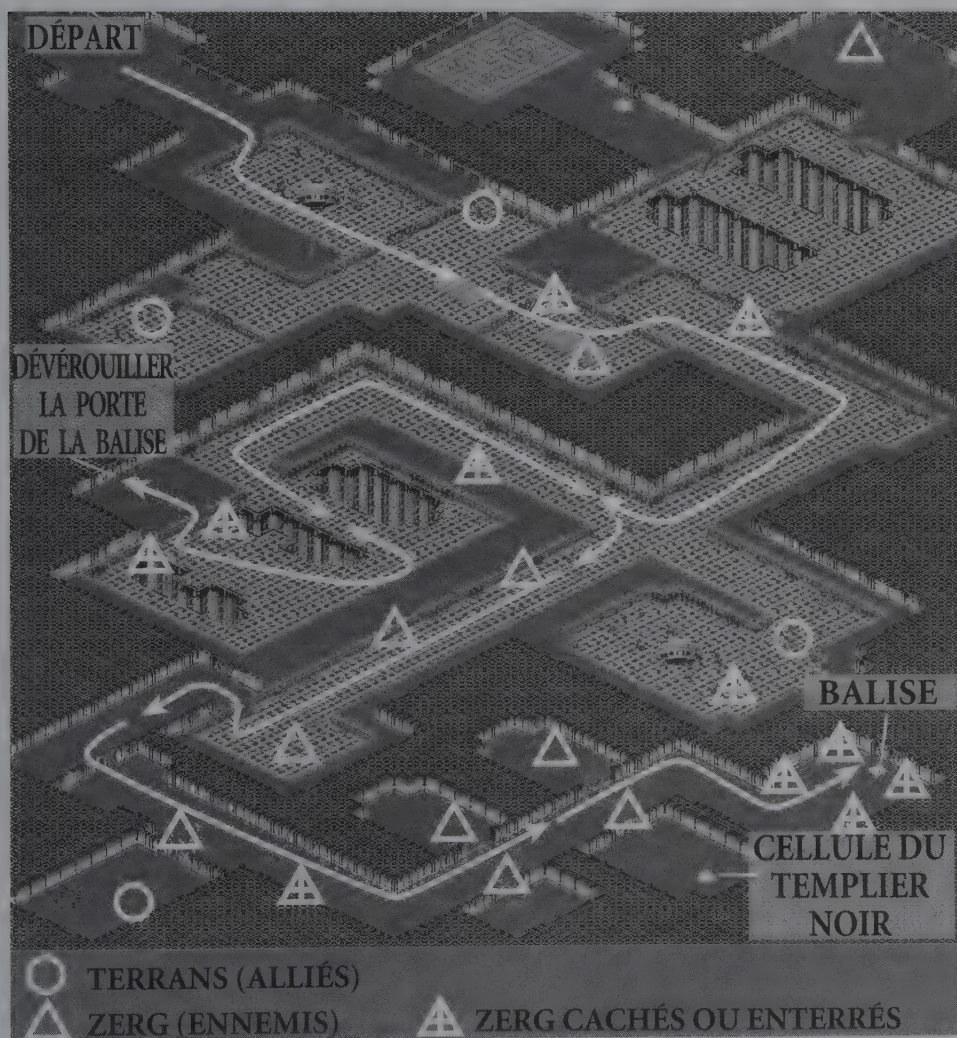
Dépensez immédiatement vos provisions pour lancer autant de Sondes que vous pouvez. Étalez-vous et construisez un Nexus dans chaque champ de Minerai proche de votre point de départ. Vous aurez peut-être besoin de développer des Navettes avant de pouvoir atteindre certaines de ces zones, mais des ressources supplémentaires feront la différence quant à la rapidité d'obtenir les troupes nécessaires à la victoire.

Quand votre système de récolte en plusieurs endroits est en place, upgradez votre technologie pour créer des Templiers, des Scouts, des Navettes et des Archons. Souvenez-vous, les Protoss doivent passer par plusieurs niveaux de boucliers, d'armes, et de capacités si vous souhaitez avoir les unités les plus efficaces.

Après la capture de l'îlot central, construisez un Nexus et tournez-vous vers la récolte du Vespene ; il en faut pour faire des vaisseaux qui détruiront la colonie Zerg du Sud.

# MISSION #6 :

## DANS LES TÉNÉBRES



**Fig. 6-19 :**

*Carte de la Mission 6 Protoss.*

## Résumé de la Mission

Tassadar pense que Zeratul est proche, mais il n'arrive pas à les contacter. Tassadar veut que les Protoss fouillent la zone pour trouver le Templier Noir et empêcher le Zerg de les détruire. Ce ne sera pas facile, car Kerrigan Infestée dirige les troupes Zerg : sa ténacité n'a pas diminué depuis sa dernière rencontre avec Tassadar.

## Objectifs de la Mission

- \* Sauver Zeratul et l'escorter jusqu'à la Balise.
- \* Tassadar et Zeratul doivent survivre.

## Unités Spéciales

- \* Tassadar (Templier).
- \* Les Templiers Noirs.

## Nouvelles Unités Ennemies (Zerg)

- \* Terran Infesté.
- \* Canons fixés au mur.
- \* Canons fixés au plancher.

## Stratégie

Alors que vous avancez vos unités Protoss dans l'installation, vous arrivez dans une salle où les Marines Terran ont été massacrés. Toutefois cinq Marines attendent encore de voir ce qui se passe. Prenez leur contrôle : vous en aurez besoin.





**Fig. 6-20 :**

*Peu de temps après votre départ vous rencontrerez quelques Marines Terran. Présentez-vous gentiment et ils vous aideront.*

Suivez le chemin présenté dans la figure 6-19, à travers l'installation. Il y a beaucoup de canons fixés dans le mur, de Zerglings enterrés et d'Hydralisks, et de Terrans Infestés. Les Terrans Infestés sont la pire menace dans cette mission, et peuvent détruire Tassadar facilement. Attention quand vous traversez les salles. Les Terrans Infestés jaillissent aussi de caches secrètes dans le sol : laissez un Marine ou un civil Terran en avant plutôt que de risquer la perte de Tassadar et de la mission.



**Fig. 6-21 :**

*Des Zerglings enterrés et des Hydralisks sont très nombreux. Mettez en avant des unités "consommables".*

Comme dans les missions qui se déroulent dans une installation, vous devez rejoindre une Balise pour déverrouiller une porte. En chemin vers cette cellule verrouillée, vous affrontez beaucoup de Zerglings et de Terrans Infestés ; libérez les civils Terrans et Marines, Fantômes, et Flammeurs sur le chemin. Ces unités supplémentaires aideront à amener Tassadar vers la Balise.



Fig. 6-22 :

*Quatre canons fixés au sol protègent la Balise, soyez prêt à les combattre.*

À la Balise, quatre canons jailliront du sol, surprenant vos forces. Détruisez-les avec ce que vous avez ; si vous manquez d'unités, une Tempête Psionique fera le travail. Une fois sur la Balise, la porte de la cellule du Templier Noir s'ouvrira. Emmenez Tassadar dans la cellule pour les rencontrer. Pas facile de voir le Templier au début. Ne vous inquiétez pas. Entrez dans la pièce et l'apparition aura lieu.

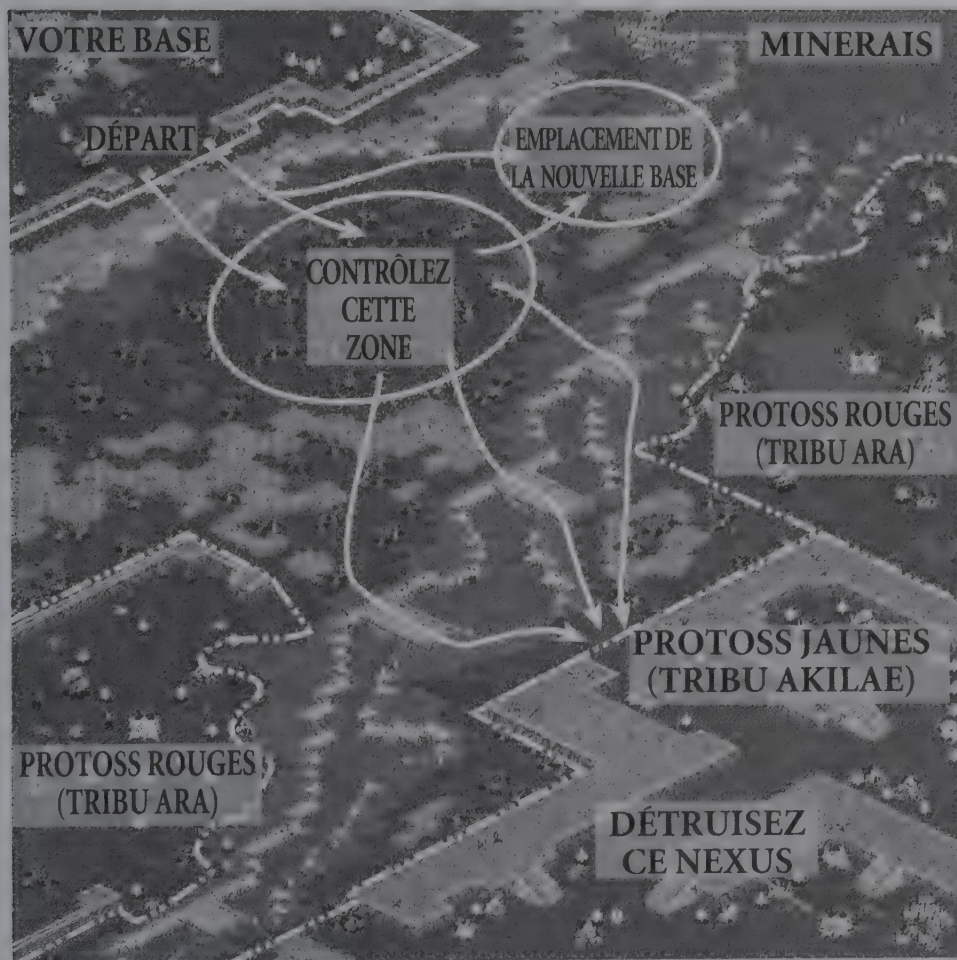
## Gestion des Ressources

Cette mission n'a pas de composante de gestion de ressources. Mais notez que plusieurs groupes d'unités Terran ne sont pas vos ennemis. Quand vous voyez un groupe de Terrans, approchez-les pour qu'il passe de votre côté. Ils seront utiles un peu plus tard.



# MISSION #7 :

## TERRE NATALE



**Fig. 6-23 :**

*Carte de la Mission 7 Protoss.*



## Résumé de la Mission

Bien que Fenix ait été défait, les Protoss ont récupéré son corps et il vit dans un Dragon. Fenix dit à Tassadar qu'Aldaris et le Conclave, le considérant comme un traître, veulent le détruire, lui et Zeratul le Templier Noir. Tassadar et Fenix jurent de protéger le Templier Noir des autres Protoss. Ils regrettent vraiment de le faire, mais ils ont compris que c'est seulement en protégeant le Templier Noir qu'ils supprimeront la menace Zerg.

## Objectifs de la Mission

- \* Détruire le cœur du Conclave.
- \* Tassadar doit survivre.
- \* Fenix doit survivre.
- \* Zeratul doit survivre.

## Unités Spéciales

- \* Tassadar (Templier);
- \* Le Templier Noir.
- \* Fenix (dans un Dragon).
- \* Zeratul (Templier Noir).

## Nouvelle Unité

- \* Observateur.

## Nouvelles Unités Ennemies (Protoss)

- \* Arbitre.

## Stratégie

Tassadar et le Templier Noir sont attaqués par les forces Protoss. Rentrez tout de suite à votre base (dans le coin supérieur gauche de la carte). Ne restez pas à combattre. Les forces ennemies vous suivront vers la base, et vos Canons à Photon les détruiront avant qu'ils ne percent vos lignes. Ensuite, récoltez le Minerai et le Gaz à la hâte! Utilisez le cash que vous avez en réserve pour créer votre force défensive avec des Disciples, des Dragons, et au moins trois Scouts.



**Fig. 6-24 :**

*L'ennemi attaquera souvent cette position ; rajoutez deux Canons à Photon en défense.*

Continuez la construction de votre force d'attaque pendant que vous investissez dans chaque structure disponible et recherchez de nouvelles technologies. Votre force d'attaque comprendra au moins 8 Scouts, 10 Disciples, et 10 Dragons. Vous aurez aussi besoin de quelques Archons, mais ils sont très chers. Quand cette force est prête, descendez la rampe à l'avant de votre base et contrôlez la zone au-delà. Cette zone voit en permanence arriver des ennemis, soyez vigilant pour les éliminer. L'ennemi lancera peut-être des attaques plus importantes en punition de votre expansionnisme, préparez-vous à cela.

Rassemblez vos Scouts en un seul groupe important ou deux plus petits. S'il y a deux groupes, chacun soutient l'autre et c'est une meilleure protection contre les Arbitres. Les Scouts ennemis et les Arbitres vont se séparer en deux groupes pilonnant des deux côtés. Quand la zone centrale est sûre, déplacez une Sonde vers les champs de Minerai dans la partie médiane supérieure de la carte et créez un Nexus. Commencez à récolter dans cette zone aussi vite que possible, et continuez à construire des unités remplaçant celles qui sont perdues pendant les accrochages qui suivent.



**Fig. 6-25 :**

*Attendez de contrôler la zone proche de votre base pour en exploiter les ressources.*

Quand votre seconde base fonctionne, déplacez vos troupes vers les ponts au centre de la carte. Les bases Zerg sont de l'autre côté, mais celle que vous voulez est dans le coin inférieur droit de la carte. Envoyez par air trois ou quatre Destructeurs (avec des Scarabées upgradés) pour compléter votre force d'attaque ; ensuite envoyez-les pour tuer. Que vos Destructeurs visent les Canons à Photon (leurs Scarabées détruiront les Canons en une rafale) pendant que votre groupe aérien de Scouts intervient en profondeur contre les unités terrestres. Vos Disciples et Dragons peuvent suivre pour détruire les structures qui restent.

**TRUC**

Quand vous essayez de détruire le Nexus ennemi, attendez-vous à ce que les Protoss attaquent vos bases avec des groupes de Scouts : soyez prêt.



**Fig. 6-26 :**

*Vous pouvez détruire le cœur du Conclave avec des Scouts, mais il est plus facile d'ajouter des unités terrestres.*

En vous dirigeant vers le Nexus, vous rencontrez sans doute deux Porte-nefs. Attaquez-les chacun leur tour, avec toute la force de votre groupe aérien et avec des Dragons. Si vous ne prenez pas au sérieux des Porte-nefs, ils peuvent gâcher votre journée. Quand vous avez détruit le Nexus ennemi (jaune), vous avez gagné la mission.

## Gestion des Ressources

Au début, vous avez suffisamment de ressources pour faire face à vos besoins. Plus tard, il faudra trouver une autre source de ravitaillement. Elle figure dans la partie médiane supérieure de la carte. L'ennemi ne la défend pas lourdement, mais ne cherchez pas un champ de Minerai sans avoir sécurisé le centre de la carte.

N'hésitez pas à construire 20 Sondes pour la récolte. Plus vous en avez plus le Minerai et le Gaz viendront vite, facilitant le montage d'une force d'attaque avant



qu'ils ne baissent en défendant la base. Faites les upgrades maximums ; vous faites face à d'autres unités Protoss, et si vous n'avez pas l'avantage, vous allez vite devenir du métal broyé.

Quand votre force d'attaque est en place, continuez à produire des Scouts, des Disciples, et des Dragons. Utilisez ces unités pour remplacer les pertes qui augmentent quand vous attaquez l'ennemi. La seconde base est importante pour créer ces unités de soutien, parce que vous utilisez vos ressources originales, pour créer votre force d'attaque, pendant que vous obtenez de nouvelles technologies.

# MISSION #8 :

## LE JUGEMENT DE TASSADAR

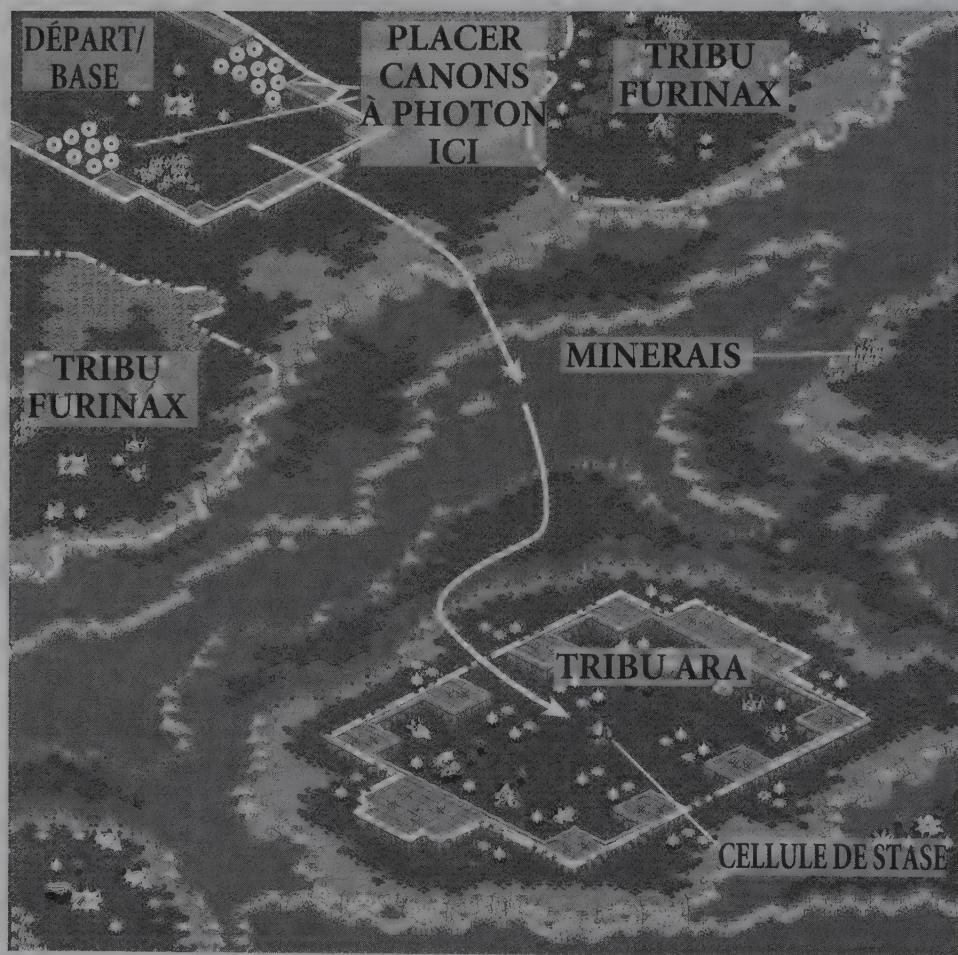


Fig. 6-27 :

*Carte de la Mission 8 Protoss.*

## Résumé de la Mission

Fenix croit que tout est perdu, mais il insiste pour que vous continuiez à chercher Tassadar pour le libérer du Judicateur avant que ce dernier ne puissent l'exécuter pour trahison. Tassadar est votre seul espoir de libérer les pouvoirs du Templier Noir pour arrêter l'assaut Zerg.

Zeratul et son Templier Noir ont disparu, laissant les Protoss se débrouiller en ces heures sombres. Mais l'aide est arrivée d'une source inattendue. Jim Raynor, le Terran, offre ses services pour trouver et sauver Tassadar car ce dernier l'a aidé dans le passé. Que la chance soit avec vous quand vous cherchez Tassadar.

## Objectifs de la Mission

- \* Détruire la Cellule de Stase.
- \* Raynor et Fenix doivent survivre.

## Unités Spéciales

- \* Cellule de Stase.
- \* Fenix (Dragon).
- \* Raynor (Cuirassé).

## Nouvelles Unités

- \* Porte-nefs.

## Stratégie

Votre base dans le coin supérieur gauche de la carte est heureusement protégée par un mur qui n'a que deux accès. Ceci n'est pas suffisant pour vous protéger des très nombreuses attaques pendant cette mission. Placez au moins six Canons à Photon sur l'accès de votre base. Cela peut paraître excessif mais un groupe de six Canons à Photon ne pourrait arrêter toutes les attaques : ajoutez un Porte-nefs à chaque entrée.





**Fig. 6-28 :**

*Cela peut paraître superflu, mais il faut beaucoup de Canons à Photon pour stopper la marée des attaques ennemies.*

Cette mission demandera des concessions pour défendre la base pendant que vous produisez vos forces pour atteindre le point où vous pourrez faire un raid vers la Cellule de Stase. La Cellule de Stase se trouve dans la partie centrale inférieure de la carte, sur un îlot isolé défendu par la tribu Ara. Le meilleur moyen d'atteindre la Cellule de Stase est d'envoyer deux groupes de Porte-nefs et de Scouts par air, avec Raynor dans son Cuirassé comme élément de soutien.

## NOTE

### Contrepoint

Si vous préférez les combats terrestres, vous pouvez rejoindre la Cellule de Stase par la terre en suivant les rives sur le côté droit de la carte, mais nous ne le recommandons pas. Pour prendre ce chemin, vous devez passer par l'une des bases des tribus Furinax. Considérant vos ressources limitées, il paraît difficile de traverser deux bases en combattant sans perdre une grande partie de la force d'attaque. Utiliser une petite force terrestre comme appât est probablement une meilleure idée si vous voulez de la bagarre.



**Fig. 6-29 :**

*L'ennemi est impatient d'utiliser le Champ de Stase sur vos troupes ; essayez de les laisser dispersées pour éviter que toutes vos unités soient gelées sur place.*

L'ennemi lancera des attaques permanentes sur les deux ouvertures dans les murs de votre base, mais ne gâchez pas trop de ressources dans la défense ou vous serez incapable de créer une flotte d'attaque. Construisez des Canons à Photon pour remplacer ceux qui sont détruits, et construisez des Disciples pour les soutenir.

Quand vous avez quatre Porte-nefs et de six à huit Scouts, réunissez-les en deux groupes égaux et volez vers la Cellule de Stase. N'approchez pas trop des bases des tribus Ara le long du chemin (voir figure 6-27). Quand vous arrivez sur l'îlot qui abrite la Cellule de Stase, soyez préparés à de violents combats, y compris à vous retrouver "gelé" par un Arbitre ennemi. Si cela arrive, les unités concernées ne peuvent pas être endommagées, mais elles ne peuvent pas non plus bouger ou attaquer effectivement, et deviennent donc provisoirement inutiles. Garder vos unités d'assaut physiquement séparées les unes des autres est votre meilleure défense contre une attaque de Stase. Nous recommandons donc l'utilisation de deux petits groupes de vaisseaux dans cette mission.

### **TRUC** La Stase

Au premier coup d'œil, la capacité de Stase des Arbitres ne semble pas leur servir beaucoup, pourtant il y a une très bonne raison de l'utiliser. Si la moitié d'un groupe d'attaque ennemi est en Stase, vous avez effectivement enlevé la moitié des attaquants, facilitant la destruction des unités restantes. Quand le Champ de Stase s'évanouit, vous aurez déjà tué la moitié des unités ennemies, diminuant grandement l'efficacité de l'attaque.



**Fig. 6-30 :**

*Ne vous inquiétez pas des structures proches de la Cellule de Stase, foncez sur elle et tirez sur tout ce qui bouge.*

Quand vous arrivez sur l'île, tous les Canons à Photon, Scouts, Dragons, Porte-nefs, et Arbitres qui s'occupent de vous peuvent distraire votre attention. Mais les tentatives d'éliminer toutes les unités ennemies se termineront par un échec, vous devriez plutôt filer droit sur la Cellule de Stase et attaquer durement. Si vous avez du mal à atteindre la Cellule, détournez l'ennemi avec un groupe de Scouts, pendant que vos Porte-nefs se dirigent vers la Cellule. Elle cède facilement sous un feu roulant et le fait d'être agressif peut vous apporter la victoire.

## Gestion des Ressources

Le facteur limitant de cette mission est le Gaz Vespene, et aussi, mais moins, le Minéral. Bien que les ressources deviennent rares à la fin de la mission, il y en a certainement assez pour ravitailler vos défenses, pendant que vous construisez une force d'assaut capable de percer la défense de la tribu Ara.

Pour éviter une dérive inutile des ressources due à des pertes défensives, construisez beaucoup de Canons à Photon tout de suite. Cela paraît du gâchis, mais l'ennemi attaque par vagues et seuls des groupes de six à dix Canons à Photon sur chaque sortie arrêteront la marée ennemie. Conservez des Disciples et, plus tard, un Porte-nefs à chaque sortie, pour laisser vos coûteux bâtiments en sécurité pendant que vous faites des upgrades.

Quand vous manquerez de ressources autour de votre base, vous ne serez pas capable d'en obtenir chez l'ennemi. La seule ressource disponible est plutôt distante de votre point de départ (voir figure 6-27). Surveillez vos ressources et essayez de ne pas entrer dans un championnat de tir quand vous combattez avec des ennemis très nombreux. Si cela arrivait, vous perdriez.



# MISSION #9 :

## LES CHASSEURS DE L'OMBRE



**Fig. 6-31 :**  
Carte de la Mission 9 Protoss.

## Résumé de la Mission

Maintenant que Tassadar et Zeratul sont libres, ce dernier révèle qu'il a contacté l'esprit de l'Overmind. L'esprit de Zeratul était empli par les pensées de l'Overmind et sait maintenant que le Zerg n'est pas seulement venu conquérir les Protoss, mais aussi conquérir la galaxie !

Fenix va affronter la Ruche Zerg pour affaiblir leurs défenses. Une fois le nombre de Zerg réduit, Zeratul et ses compagnons peuvent s'infiltrer et assassiner les Cerebrats.

## Objectifs de la Mission

- \* Utiliser Zeratul pour détruire les Cerebrats Zerg.
- \* Zeratul et Fenix doivent survivre.

## Unités Spéciales

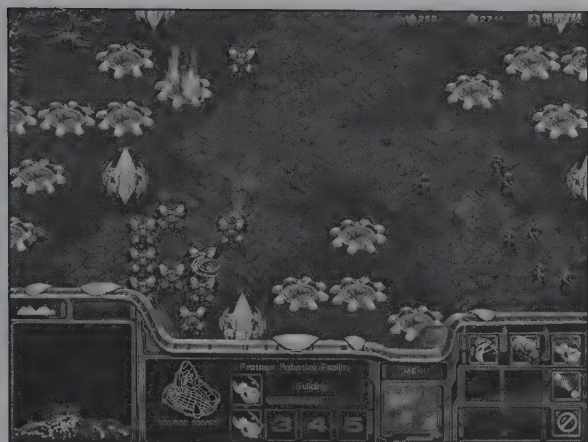
- \* Zeratul.
- \* Fenix (dans un Dragon).

## Nouvelles Unités

- \* Arbitre.

## Stratégie

Vous démarrez avec un petit contingent d'unités qui comprend Fenix et Zeratul. Vous avez aussi quelques Sondes dont vous avez besoin pour construire quelques Nexus dans les champs de Minerai près de votre point de départ (voir figure 6-31). Vous devez construire un réseau de Canons à Photon dans la zone centrale de la carte pour faire face aux Zerg qui arrivent fréquemment par le nord.



**Fig. 6-32 :**

*Cela peut paraître excessif, mais il y a de la méthode dans cette folie. Cette grille de défense permettra de préparer votre attaque en paix.*

Construisez un groupe d'au moins six Porte-nefs et quatre Scouts, puis ajoutez votre Arbitre et un Observateur (qui permet de voir les Zerg enterrés). Après la construction des structures dont vous avez besoin et les upgrades, former une flotte de Porte-nefs complète avec huit Intercepteurs dans chaque ne sera pas facile. Vous aurez à rassembler vos ressources si vous voulez être dans les temps. Envoyez cette attaque au nord pour nettoyer le centre inférieur de la carte. Quand la zone est sécurisée (cela prend un moment), mettez vos Porte-nefs à la rencontre des trois chemins et utilisez-les pour détruire toute unité Zerg venant du sud.



**Fig. 6-33 :**

*Utilisez votre Porte-nefs pour sécuriser la zone centrale. Ce n'est pas évident : il y a beaucoup d'unités ennemies.*

Vous pouvez maintenant préparer l'assaut final. Construisez des Templiers qui seront efficaces pour créer un groupe d'Archons. Quand vous en avez sept ou huit en place, envoyez-les sur la voie centrale avec huit Disciples en plus de Zeratul. Quand vous rencontrez le premier Cerebrat, écrasez les unités ennemies qui menacent



Zeratul. Utilisez Zeratul pour tuer le Cerebrat. Si besoin, envoyez votre Porte-nefs pour nettoyer ou distraire les unités ennemies. Allez à droite le long du sommet de la carte vers le dernier Cerebrat et répétez la scène de la mort avec Zeratul.



**Fig. 6-34 :**

***Vous devez utiliser Zeratul pour tuer les Cerebrats. Sinon ils se réincarneront.***

## TRUC

### Porte-nefs et Arbitres

Prenez le temps dans cette mission d'utiliser ensemble les Porte-nefs et les Arbitres. Tout ce qui est dans le champ de l'Arbitre est camouflé, ce qui donne un nouveau niveau de terreur à une attaque vicieuse. L'ennemi croit qu'un seul vaisseau approche (l'Arbitre), mais en fait l'Arbitre peut camoufler jusqu'à huit Porte-nefs. L'Arbitre étant plus rapide que le Porte-nefs, il est futé d'ordonner à l'Arbitre de "suivre", en sélectionnant l'Arbitre et en faisant un clic-droit sur l'un des Porte-nefs, qui fournit un camouflage permanent.

## Gestion des Ressources

Utilisez le Minerai initial en créant deux structures Nexus près des deux champs de Minerai en bas de carte (un dans le coin inférieur gauche et l'autre à droite). Vous commencez avec 1 000 unités de Gaz. Attendez un peu pour construire un Nexus près de l'un des Geysers. Les distances entre les Geysers et les champs de Minerai rendent plus facile et plus efficace la construction d'un Nexus pour chaque ressource isolée.

Quand vous avez installé chaque Nexus, vous devriez avoir trois Geysers et trois champs de Minerai exploités simultanément (voir figure 6-31). Cela peut sembler excessif, mais vous avez besoin de toutes ces ressources pour percer l'épaisse défense Zerg qui protège les deux Cerebrats. Au fur et à mesure, les ressources arrivent et cela aide à construire les structures nécessaires à des upgrades rapides.

# MISSION #10 :

## L'ŒIL DU CYCLONE



Fig. 6-35 :

*Carte de la Mission 10 Protoss.*



## Résumé de la Mission

Les défenses Zerg sont brisées, et le chemin vers l'Overmind se retrouve nu. L'Overmind est venu détruire tous les Protoss (et les Terrans) et assimiler tous les êtres en lui. C'est le moment d'écraser l'Overmind quelqu'en soit le prix.

*En Taro Adun, braves guerriers!*

## Objectifs de la Mission

- \* Détruire l'Overmind.
- \* Gantrithou (Tassadar), Hyperion (Raynor), et Zeratul doivent survivre.

## Unités Spéciales

- \* Tassadar (dans un Porte-nefs).
- \* Zeratul (Templier Noir).
- \* Raynor (dans un Cuirassé).

## Nouvelles Unités (Zerg)

- \* Overmind.

## Stratégie

Cette mission est le plus grand défi du jeu. Cela pourrait prendre un certain temps de s'installer suffisamment pour gagner. Vous partez avec deux bases sous votre contrôle : une Protoss (en bas à droite) et une Terran (en haut à gauche). Vous devez cultiver et protéger les deux face aux attaques massives et imprévisibles.



**Fig. 6-36 :**

*Une ligne de Canons à Photon et quelques unités terrestres suffiront pour défendre votre base Protoss.*



Faites des raccourcis clavier pour le Centre de Commandement Terran et le Nexus Protoss avec les touches **0** et **9**. De cette manière vous passez rapidement d'une base à une autre base sans faire défiler toute la carte. Gérer deux bases est très important dans cette mission, et vous en aurez quatre ou cinq avant que ce soit fini.

ATTENTION

Les Zerg attaqueront vos deux bases initiales avec des Zerglings, des Hydralisks, et des Mutalisks (généralement avec des groupes importants et séparés). Construisez donc de solides défenses. Vous aurez à recommencer ce niveau plus d'une fois si vous sous-estimez les Zerg.

Au début, vos deux bases sont vulnérables aux attaques Zerg. Construisez des défenses aux deux endroits si vous voulez survivre pendant la première demi-heure. Dans la base Terran, il est dur de mettre une ligne de Bunkers remplis avec des Marines upgradés, mais soyez sûr que les Zerg vous enverront des groupes de 12 Mutalisks. Construisez des Tours Lance-Missiles et plus de Bunkers derrière les lignes de front.

Les Protoss ont les Templiers Noirs et Tassadar en soutien, mais attention de ne pas perdre Zeratul ou Tassadar sinon la mission est perdue. Ces unités spéciales donnent une protection supplémentaire pendant l'installation d'un réseau de Canons à Photon et la formation de Disciples et de Dragons pour la défense.



**Fig. 6-37 :**

*Vous pouvez combattre à votre manière l'Overmind en utilisant des Tanks de Siège et un soutien aérien mais vous aurez des moments délicats.*

Après avoir bougé pour récolter les ressources réparties sur la carte, occupez-vous d'upgrader toutes les possibilités de vos unités et les technologies. En même temps, construisez une force d'attaque massive avec au moins huit groupes de 12 unités chacun : Disciples (deux groupes), Dragons (un groupe), Scouts (un groupe), Porteneufs (un groupe), Flammeurs (un groupe), Marines (un groupe), Ombres (un groupe), et Cuirassés (un groupe). Attribuez le dernier raccourci clavier aux Dragons. Tous vos groupes auront un raccourci compris entre **1** et **9** et votre ComSat Station, **0**.



**Fig. 6-38 :**

*L'attaque de l'Overmind est spectaculaire, mais si vous jouez bien, vous gagnez.*

Quand tous vos groupes sont prêts au combat (cela prendra du temps), vous pouvez battre l'Overmind en faisant des attaques simultanées Terran-Protoss. Avec votre ComSat Station, faites apparaître l'Overmind. Puis déplacez rapidement vos groupes, en visant l'Overmind. Plus de 100 unités se jetteront sur l'Overmind dans un tourbillon d'Intercepteurs, de jets d'acide et de sang. Si vos groupes sont correctement formés, l'Overmind mourra avant de tuer votre dernière unité.

#### ATTENTION

Ne perdez pas des yeux vos unités spéciales (Tassadar, Zeratul, et Raynor) car si vous en perdez une, la mission est terminée. Il est aussi facile de mettre Tassadar ou Raynor avec vos troupes envoyées au carnage vers l'Overmind et si elles meurent, vous perdez.

Si vous ne supportez pas la bataille finale avec toutes les unités contre l'Overmind, approchez doucement de ses positions avec des Tanks de Siège. Les défenses Zerg sont profondes, et une longue bataille pourrait épuiser vos ressources avant la percée. Le raid massif donne la spectaculaire conclusion qu'un grand jeu *mérite*.

## Gestion des Ressources

Cette carte est la plus riche en ressources de *StarCraft*, vous aurez besoin d'elles pour atteindre l'Overmind. D'importants gisements de Minerai et de Vespene sont le long du périmètre (voir figure 6-35) que vous devez récolter pour construire la force d'attaque qui permettra de pénétrer les défenses Zerg.

Après l'installation d'un réseau de Bunkers, de Canons à Photon, de Tours Lance-Missiles, et d'unités terrestres pour protéger vos deux bases, vos ressources seront réduites. Maintenant que vos bases principales sont bien protégées, déplacez des VCSs et des Sondes vers de nouveaux gisements. Les Zerg ne défendent pas les nouvelles

zones directement, mais des patrouilles les parcourent. Laissez des unités en protection pendant que vous installez de nouveaux Centres de Commandement et des Nexus.

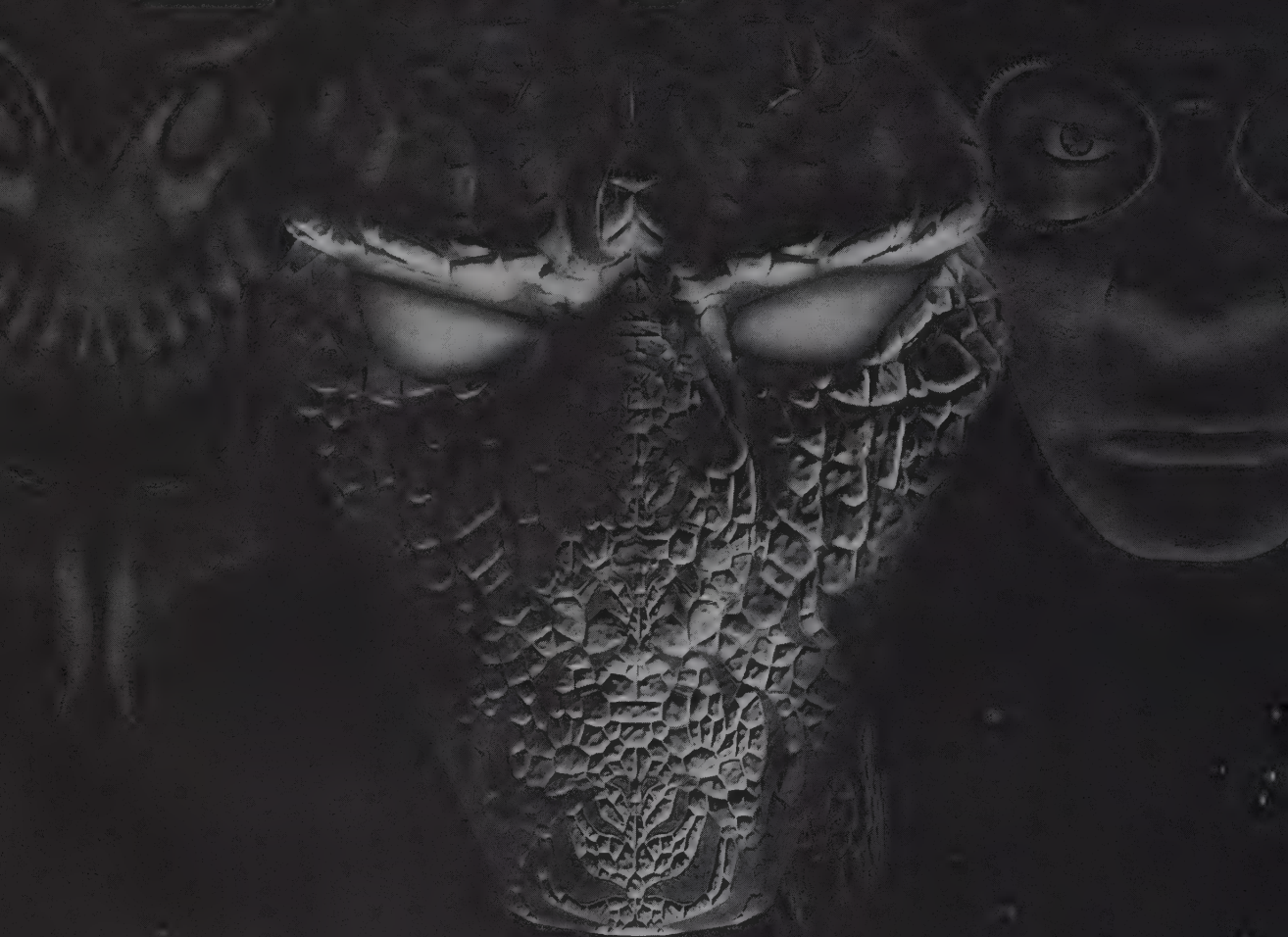
Dans ce scénario, il est important de bâtir une force d'attaque avant de bouger. Exploitez tout gisement libre sur la carte. Quand vous avez 10 000 unités de Minerai, vous serez tenté par un raid sur l'Overmind, mais il faut attendre d'avoir des raccourcis clavier pour chacun des groupes d'assaut.

Annexez les zones centrales droite et gauche et inférieure gauche, d'abord. Faites-le rapidement en utilisant des unités aériennes pour la défense mobile, et ainsi vous formerez vos troupes d'attaque.

Si vous manquez de Vespene, les quatre Geysers du coin supérieur droit en contiennent assez pour que tout le monde soit heureux. Un Nexus ou un Centre de Commandement peut se trouver au milieu de quatre puits pour recevoir un flux permanent.



# STAR CRAFT





Chapitre 7 :

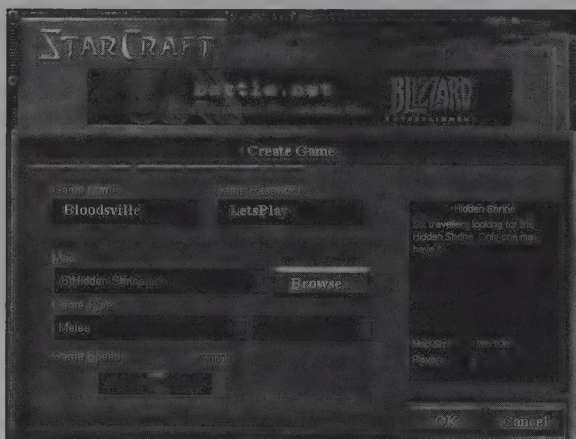
# JEUX EN RÉSEAU



## BATTLE.NET

Pour accéder au service gratuit (en anglais) de jeu en réseau de Blizzard, vous devez avoir un accès à Internet. Si vous passez par un modem pour accéder à Internet, soyez sûr de la qualité de la connexion avant de lancer le jeu. Cela économise du temps et de la frustration, particulièrement si vous avez des problèmes.

À partir de l'écran principal de *StarCraft*, choisissez Multijoueurs puis Battle.net. Un message indiquera que le jeu cherche le serveur le plus rapide ; ensuite vous verrez l'écran du login. Pour créer un nouveau compte, suivez les instructions figurant à l'écran ; sinon, entrez votre "user name" et votre "password" pour un compte existant. Quand vous êtes connecté, vous vous trouverez dans une des "chat rooms".



**Fig. 7-1 :**

*Battle.net est une manière de faire durer longtemps le plaisir de jouer à StarCraft.*

Dans la "chat room", vous rencontrez des joueurs pour un jeu prédéfini ou d'autres joueurs pour une bataille. Pour vous joindre à une partie, cliquez sur "Join" et choisissez une partie dans la liste, ou tapez le nom et le mot de passe préalablement choisi avec des amis. Pour créer une partie, cliquez sur "Create" et tapez un nom de partie et un mot de passe (optionnel). Utiliser un mot de passe réserve votre partie aux joueurs qui possèdent ce mot de passe. Si vous créez une partie, vous pouvez choisir le nombre de joueurs, et la carte sur laquelle vous jouerez.

### Mises à jour

Régulièrement, Blizzard met à jour son logiciel. Quand vous vous inscrivez sur Battle.net, le réseau détermine si vous avez besoin d'un upgrade et, si c'est le cas, il vous envoie automatiquement la mise à jour. Après le téléchargement, le jeu repart de lui-même et applique l'upgrade. Vous devez avoir la plus récente version de *StarCraft* pour jouer sur Battle.net.



## Dysfonctionnements

Internet peut être une manière géniale de jouer d'une façon interactive, mais cela peut aussi être l'équivalent d'une communication entre deux boîtes de conserve et un fil. Si vous avez des problèmes pour faire fonctionner *StarCraft* sur Battle.net, notez ces points :

1. Vous devez avoir une connexion Internet 32-bit. Pas facile de savoir si vous avez un vrai lien 32-bit mais si vous avez des doutes, sachez que la plupart des connexions sont en 32-bit.
  - \* Si vous êtes en Dial-Up, vous avez généralement une connexion 32-bit.
  - \* Si, toutefois, si vous êtes en mode terminal , vous n'aurez qu'une connexion 16-bit et vous ne pourrez pas jouer à *StarCraft* sur Battle.net.
  - \* Si vous jouez déjà à d'autres jeux sur Internet, vous n'aurez pas de problèmes avec *StarCraft*.
2. Vous avez besoin d'une connexion 32-bit parce que le jeu utilise des UDPs (*Universal Datagram Packets*) pour échanger des informations pendant que vous jouez. Si votre ISP (*Internet Service Provider*) ne laisse pas passer ces paquets, vous ne pouvez pas jouer sur Battle.net. C'est important à savoir si vous utilisez un compte depuis une entreprise ou une université ; souvent ce type d'ISP ne laisse pas passer ce type de paquets.
3. Si votre connexion est trop lente, votre partie sautera et ne sera pas fiable. La vitesse de votre modem ainsi que les conditions du trafic sur Internet déterminent votre vitesse réelle.

## La connexion est-elle bonne ?

La latence, le temps de réponse, est le facteur majeur du jeu en ligne. La latence mesure en combien de temps votre machine communique avec l'ordinateur hôte. Une latence faible est bonne : cela signifie que les deux ordinateurs communiquent vite. Une latence importante est mauvaise, car elle signifie qu'il y a un retard entre les événements qui ont lieu sur l'ordinateur hôte et ce que vous voyez sur votre écran.

En arrivant dans la chat room de Battle.net, une barre de latence indique la situation sur Battle.net. Dans la liste des parties en cour, la barre indique la latence de chaque jeu, qui peut différer de la latence de Battle.net. Des barres vertes courtes signifient une faible latence. Les barres jaunes ou rouges signalent une latence importante.

# L'AVENTURE DU JEU EN RÉSEAU

Le jeu en réseau ("multiplayer gaming") est très différent du jeu en solo. Les missions en solo sont "fixes" tandis que les parties en réseau sont mouvantes. De plus des adversaires humains donnent un jeu totalement différent.

Le jeu en réseau comporte beaucoup de surprises, particulièrement à trois ou à quatre joueurs. Vos alliés se retourneront-ils contre vous ? Votre plus proche ennemi va-t-il s'allier avec un autre joueur pour vous écraser ? Ce genre de bouleversement d'alliance fait tout l'intérêt du jeu en réseau et de *StarCraft* en particulier.

## L'Élément Humain

Les humains sont des adversaires plus difficiles que la meilleure des intelligences artificielles (AI). Jouer contre des humains apporte de nombreuses satisfactions et fera de vous un meilleur joueur, améliorant vos compétences stratégiques.

Qu'est ce qui rend le jeu en réseau si génial ? Il y a plusieurs théories à ce propos.

### **Le Cerveau**

L'IBM Deep Blue a pu battre Gary Kasparov aux échecs, mais avec nos ordinateurs personnels, nous n'avons pas à nous inquiéter. Le cerveau humain est encore le meilleur et de loin face à une intelligence artificielle. L'AI de *StarCraft* est excellente, mais si vous savez gagner une mission, c'est fini. Quand un humain dirige votre ennemi, vous ne savez jamais ce qui va se passer. Un humain a un comportement futé et imprévisible, c'est ce qui fait de lui un adversaire intéressant.

Vous pouvez déceler des habitudes humaines, aimer fabriquer 35 Tanks par exemple, mais en fait, vous ne savez jamais vraiment ce qu'un humain fera.

### **La Frustration**

Perdre face à un humain est plus frustrant que face à un ordinateur. Cette frustration vous poussera à faire mieux la prochaine fois. Beaucoup des meilleures stratégies de ce livre viennent de parties de *StarCraft* opposant deux êtres humains.

### **Triomphant**

La sensation de fierté que l'on ressent quand on a battu ses amis peut être une motivation pour améliorer ses compétences. La satisfaction d'une victoire dans une partie de *StarCraft* en réseau dépasse celle d'avoir vaincu un ordinateur.

### Moqueries

Pour beaucoup, battre un être humain signifie avoir une possibilité de *se moquer de lui*. Bien sûr c'est enfantin, mais se moquer d'un adversaire peut troubler son jeu. Il y a un revers, un adversaire qui parle beaucoup peut faire douter de sa compétence. Si vous avez un message disant : "J'espère que tes flancs sont protégés," cela signifie-t-il qu'il va attaquer votre flanc ? Ou *un autre* joueur va-t-il traquer votre flanc ? Ou bien essaie-t-il de vous perturber ?

## TRUCS POUR JOUER EN RÉSEAU

Si vous êtes nouveau dans le monde du jeu de stratégie en temps réel, ou si vous souhaitez simplement améliorer vos compétences, voici quelques astuces.

### Vitesse

La première chose que vous constaterez avec les adversaires humains est leur vitesse de réaction. Vous étiez en train de bricoler votre base, sans défense, quand soudain une horde ennemie frappe à la porte. C'est souvent le cas quand votre adversaire est du côté Zerg, à cause de ces Zerglings, peu coûteux et vite construits, qui font des ravages en début de partie.

Soyez rapide et concentré dans les premières minutes de jeu. Construisez uniquement l'essentiel et pensez à la défense. Ne faites pas de choses inutiles avant d'avoir un système de production efficace et des unités de combat. Ayez beaucoup de moissonneurs (comme les VCSs) en action dès que possible. Plus vous en avez plus votre machine de guerre sera prête rapidement.

### Gardez votre Scanner Branché

Vous devez jouer à *StarCraft* énergiquement, surveillant toujours de nouvelles zones à explorer sur la carte, de nouvelles unités en construction, de nouveaux gisements à exploiter, et de nouveaux ennemis à cogner. Ne restez pas assis à regarder pendant que les unités se construisent et sont en route pour une destination quelconque. Le temps perdu peut vous faire perdre face à des adversaires entraînés.

Choisissez un rythme pour surveiller vos unités, en construire de nouvelles, renforcer vos défenses, et exploiter de nouvelles ressources. Une méthode de surveillance régulière de vos unités augmentera votre productivité. Votre souris doit bouger en permanence.





**Fig. 7-02 :**

*Prenez l'habitude de surveiller vos unités en permanence.*

Par exemple, avec une nouvelle zone pour exploiter des ressources, n'attendez pas de nouveaux Drones, filez vers une nouvelle zone, envoyez les Drones existants et utilisez les nouveaux pour les activités précédentes. Ne laissez pas des bâtiments en attente. Si vous manquez de ressources pour de nouvelles unités augmentez le nombre de Drones/Sondes/SCVs récoltant le Minéral et le Gaz (ou trouvez de nouvelles ressources).

## Défense

Ne baissez pas votre garde. Quand vous envoyez un groupe de soldats à l'attaque, gardez-en en réserve pour défendre vos bases, et assurez-vous d'un réseau efficace de défense. Les joueurs à l'esprit clair voient que le meilleur moment d'attaquer une base est quand l'ennemi attaque la leur. Cela force l'adversaire à disperser son attention ou à diviser ses forces.

Créez une deuxième ou une troisième base dès que possible. Si votre adversaire capturerait votre unique base, la partie serait terminée. S'il prend une base auxiliaire, vous êtes toujours dans le coup prêt à la revanche.



**Fig. 7-03 :**

*Être rapide et avoir plusieurs bases est vital pour gagner dans une partie en réseau.*

Avoir beaucoup d'unités peu coûteuses est le meilleur moyen d'investir au début ou au milieu d'une partie, mais quand vous avez tous les upgrades, vous devrez créer des unités plus puissantes. Ne négligez pas la recherche !

## L'Attaque

Quand vous décidez d'attaquer, *ne reculez plus*. Continuez de produire et d'envoyer des unités jusqu'à la percée. Si vous semblez piétiner, n'abandonnez pas ! Vous gagnerez parce que la majorité des joueurs s'occupe trop de leur défense pour vous traquer. Trop de joueurs attaquent avec une ou deux vagues puis abandonnent, même quand ils sont près de briser les reins de leurs adversaires.

Il est commode de construire des unités d'attaque près de la base ennemie. De cette manière, vous envoyez vos renforts dès qu'ils sont prêts. La faculté de lancer une production en série dans *StarCraft* ou d'indiquer un point de ralliement pour les unités est géniale pour organiser une attaque.



**Fig. 7-4 :**

***Vous serez tenté de créer une "flotte victorieuse" de 12 Cuirassés ou Porte-nefs, mais une force variée est souvent plus efficace.***

Même si vous êtes tenté de faire de grandes flottes avec vos unités les plus puissantes, cela peut être risqué si votre adversaire peut contrer ce type d'unité. Toutefois, il est important d'attaquer avec au moins deux unités. Mélangez une unité visant les cibles terrestres avec une autre dédiée au combat aérien. De cette manière, votre attaque ne peut être anéantie par un défenseur sur lequel elle ne peut tirer.

Comme dans la vie, votre première attaque sera plus efficace si elle vient simultanément de plusieurs directions. Cela force l'ennemi à disperser son attention et ses forces pendant que vous l'envahissez. Même si vos autres attaques sont des diversions, vous forcerez l'ennemi à se défendre contre chacune d'elles.



# STAR CRAFT





STARCRAFT

Guide de Jeu Officiel



Chapitre 8 :

# ÉDITEUR DE NIVEAUX : UN MONDE

Un des atouts de StarCraft est qu'il est livré avec un éditeur de niveaux qui permet de créer vos propres cartes ET DE CRÉER DES CAMPAGNESENTIÈRES, complètes avec scénarios et personnages. Les seuls éléments de StarCraft que l'utilisateur moyen ne peut ajouter dans sa propre campagne sont les spectaculaires scènes cinématiques de liaison signées Blizzard.

Il faudrait un livre entier pour expliquer comment utiliser l'éditeur de niveaux de StarCraft! Le mieux est d'aller à la source, chez Blizzard, où le testeur de StarCraft, Eric Dodds, explique comment créer une super carte. Eric est responsable de la majorité de ce qui suit (avec l'aide d'Alen Lapidis) et nous les remercions pour leur aide.

## QU'EST-CE QUE C'EST ?

L'éditeur de niveaux de *StarCraft* est un outil complexe qui permet à l'utilisateur de créer des cartes qui fonctionnent aussi bien en solo qu'en réseau, ou des campagnes (une série de cartes réunies par un scénario). L'éditeur est un langage de programmation facile à utiliser qui permet de créer de nouveaux domaines dans *StarCraft*.

Le processus de création d'une campagne entière est assez complexe, et pour le développement de *StarCraft*, la version solo du jeu a utilisé le talent de plusieurs personnes pendant des mois. Toutefois, vous ne passerez pas des mois à faire une carte sympa ou un scénario utilisable sur Battle.net ou dans un réseau local chez vous.

## Équilibrer Une Partie Multijoueurs

L'aspect le plus important d'une carte multijoueur est qu'elle soit équilibrée. Par "équilibrée", on entend des conditions de départ pour chaque joueur relativement égales en ressources, en unités, et en terrain. Si une partie est déséquilibrée, elle sera abandonnée rapidement par les joueurs qui sont meilleurs que les autres. L'histoire montre aussi que des cartes déséquilibrées meurent rapidement, tuées par la rumeur.

## Équilibrer une Partie en Solo

Pour créer une carte équilibrée en solo, vous devez avoir une vision complètement différente. Une carte pour jouer en solo doit obliger le joueur à utiliser toutes ses possibilités pour gagner, mais pas au point de rendre la victoire impossible. La frontière qui sépare un ordinateur-joueur trop costaud d'un autre trop mou n'est pas large. Créer une carte équilibrée donnera une partie durable, passionnante tout en étant une expérience agréable pour le joueur.

# CONCEVOIR SA PROPRE CARTE

Avant de commencer à construire une vraie carte, essayez de réaliser quelques cartes simples pour découvrir les bases de conception (doodads, déclencheurs, etc.). Cela vous fera gagner du temps à long terme. Se lancer dans une réalisation touffue avant de connaître les bases n'est jamais une bonne idée.

Souvenez-vous, l'Aide en ligne de l'éditeur de cartes est *très* bien. Si vous êtes perplexe, activez l'Aide en ligne (appuyer sur F1, ou choisir "Aide" dans le menu Aide) et vous obtiendrez généralement la réponse à votre question.

Pour utiliser les déclencheurs et les zones, vous devez sélectionner le "Réglage de Carte" quand vous démarrez le jeu avec la carte. Sinon, vous jouez sur le terrain que vous avez créé, mais avec les unités standards, et aucun de vos déclencheurs ne fonctionnera.

## Étapes pour la Création d'une Carte

Voilà une méthode pour faire votre propre carte. Cela se veut comme une suite d'étapes avec les composants clés de la création d'une carte, comme placer les "doodads" (éléments de décor) ou les "déclencheurs" (événements liés) à travers la carte dans l'espoir de mélanger complexité et amusement dans le scénario que vous créez. Sachez que la création d'une carte prendra, non pas des heures, mais des jours. Les conseils qui suivent sont sommaires, mais ils vous aideront.



**NOTE****Quelques Définitions**

**DÉCLENCHEUR** : un déclencheur (trigger) est quelque chose qui déclenche un événement dans le jeu. Par exemple, si un joueur récolte plus de 2 000 unités d'un Geyser de Gaz Vespene, vous pouvez dire au jeu de déclencher l'apparition de dix Marines. Il n'y a pas de limite à ce que vous pouvez provoquer, depuis l'attaque ennemie jusqu'à l'apparition d'un texte.

**DOODAD** : les doodads sont généralement des éléments de décor (squelettes, arbres etc..) qui ajoutent de la couleur au décor. La seule exception est les rampes (plans inclinés), qui sont aussi incluses dans ce menu.

**CONCEVEZ D'ABORD LA CARTE DANS VOTRE TÊTE.**

Ayez une idée de base avant de vous asseoir face à l'éditeur. Choisissez les forces de chaque joueur et, plus important, les déclencheurs spéciaux dont vous avez besoin pour réaliser votre projet. Que vous soyez expérimenté ou non, consultez le menu d'aide des déclencheurs (sélectionner "Aide" dans le menu, allez à Index, et regardez déclencheurs) et vous verrez si ce que vous souhaitez est possible.

**NOTE****Un Déclencheur utilisé par Eric dans "Dieux de la Guerre"**

Je suis parti sur un scénario à trois joueurs. Chacun a un pouvoir spécial que les autres n'ont pas. Je veux l'appeler "Dieux de la Guerre" et créer trois pouvoirs spéciaux — un pour chaque joueur — fondé sur ce que je sais des déclencheurs et de leur fonctionnement.

Le premier joueur aura la possibilité de se téléporter à travers la carte. Je connais le déclencheur "aller à" qui m'autorise à déplacer des unités sur la carte. Le deuxième joueur sera un guerrier et il aura des personnages après un nombre donné de tués. Un "Compteur de tués" autorise la carte à compter les tués, et je peux faire les personnages adéquats. Le troisième joueur sera "joueur de hordes," il aura beaucoup d'unités peu coûteuses. Je vais régler la carte pour que, si ce joueur a moins d'unités, un déclencheur lui fournisse gratuitement des Zerglings jusqu'à ce qu'il ne soit plus celui qui a le moins d'unités. Ceci se fait facilement à travers la condition "Au moins" du menu Déclencheur.

## SÉLECTIONNER LA PALETTE TERRAIN (TILESET)

Le palette terrain est l'unité de base des éléments de terrain que vous utiliserez en créant votre carte. Sélectionner "Nouveau" dans le menu "Fichier" vers la boîte de dialogue qui demande quel élément de base vous souhaitez. Déroulez et choisissez. C'est ici que vous choisissez le type global du terrain de votre carte. Tous les terrains n'acceptent pas de construction, sélectionnez le type de terrain de vos premières cartes (boue, herbe, etc.).

### **NOTE** Éléments de base pour "Dieux de la Guerre"

L'élément "Jungle" est celui qui convient le mieux à mon scénario "Dieux de la Guerre" et il y a quelques éléments de décor que je souhaite dans ma carte. Je choisis "palette terrain Jungle" et je sélectionne "Jungle" comme terrain de base, parce que c'est que je souhaite sur la majorité de ma carte. Je sélectionne un fichier carte 128 x 128 car je veux que le jeu dure assez longtemps pour être intéressant. C'est peut-être une carte un peu grande pour trois joueurs, mais 96 x 96 serait trop petit.

## RÉGLER LES PRÉFÉRENCES DES JOUEURS.

Pour accéder, choisir "Joueurs" dans la barre de menu et "Préférences." Quatre grandes parties permettent le choix des unités et de l'arborescence technologique des unités.

### Propriétés

Cette patrie contrôle la race et le type joueur, ordinateur, groupe d'unités, ou joueur neutre qui contrôle chaque unité. Mettez les réglages convenant à votre scénario. Pour "Dieux de la Guerre", Eric met les joueurs un, deux et trois comme "Humains". Il met les joueurs quatre à huit comme "Neutre" parce que c'est une partie à trois dans laquelle l'ordinateur ne joue pas. Le joueur un est Terran, le joueur deux est Protoss, et le joueur trois est Zerg. On ignore les joueurs quatre à huit qui ne seront pas utilisés.

### Unités

Cette zone permet de choisir les unités et les structures auxquelles chaque joueur peut accéder. Pour chaque joueur, vous sélectionnez une unité et vous la rendez inaccessible à ce joueur. Par défaut, tout joueur peut construire toute unité ou bâtiment. Si vous voulez empêcher un joueur de pouvoir fabriquer une unité ou un bâtiment, mettez cette unité ou bâtiment sur "off". On peut aussi désactiver entièrement cette possibilité (qui donne accès pour tous les joueurs à toutes les unités) en sélectionnant une unité ou un bâtiment, puis en décochant "Autorisé par défaut".

### Améliorations (Upgrades)

Indiquez le niveau minimal et le niveau maximal pour chaque upgrade et chaque joueur. Les upgrades non disponibles ont un '0' ceux qui le sont, ont un '1'.

### Capacités Spéciales

Ici vous sélectionnez les capacités spéciales de chaque joueur en début de partie, "désactivé", "upgradé", ou "autorisé" (par défaut), pour chaque pouvoir et chaque race. Le joueur qui peut téléporter aura "Rappel" automatiquement, parce que cela correspond au thème de ce joueur.

## SÉLECTIONNER LES FORCES

Attribuez à chaque joueur une force en cliquant sur l'icône du joueur et en la glissant au niveau souhaité. Vous pouvez aussi cliquer sur chaque force puis lui donner un nom et une couleur (pour vous souvenir quelle force agit quand vous assignez un déclencheur).

### NOTE

#### Eric Attribue les Armées

Dans le scénario "Dieux de la Guerre", je laisse le joueur à force un et je l'appelle "Warlord." Je mets le joueur deux à force deux et le nomme "Translocator." Je mets le joueur trois à force trois et je l'appelle "Maître de la Horde". Je mets les joueurs restants à la dernière force, et les laisse sans nom.

## PLACER LE TERRAIN.

Allez dans le menu "Couche", sélectionnez "Terrain". Une palette de terrains variés apparaît. (Ou cliquez sur le dossier Terrain dans l'arborescence à gauche de l'écran et sélectionnez dans la liste des terrains.) Sélectionnez dans la palette ou l'Arbre outil et peignez la carte en laissant de la place pour les unités et les zones de ressources.

## PLACER LES RAMPES.

Dans le menu "Couche", sélectionnez "Doodads". Ici vous ne placez que les rampes. La rampe ne peut être placée qu'au sud-ouest ou au sud-est des falaises ou des murs, et seulement quand le mur est plat, et que le sol correspond à la rampe choisie. Les rampes sont dans la sélection doodad et sont généralement les derniers doodad de la palette. L' "Aide" donne des infos supplémentaires sur l'utilisation des cartes. Vous y trouverez également des informations pour les installer.



## PLACER LES UNITÉS

Allez dans le menu *Couche* et sélectionnez l'Unité. Dans le menu *Arbre d'outils*, sur le côté gauche une liste de joueurs et si vous ouvrez le dossier du joueur, il y a des dossiers supplémentaires avec le type d'unité ; terrestres, aériennes, etc. Ouvrez l'un de ces dossiers et cliquez sur l'unité que vous voulez mettre sur la carte.

Pour chaque unité que vous placez, double-cliquez pour changer les propriétés. Les propriétés varient avec l'unité : avec les *Porte-nefs* et les *destructeurs*, vous indiquez le nombre d'*Intercepteurs* ou de *Scarabées*. Vous pouvez changer le nombre de points de vie aussi bien que les unités de *Minerai* ou de *Gaz* contenues dans un champ ou un *Geyser*.

## RESSOURCES

La première chose à placer sur une carte est les ressources : *Gaz Vespene* et champs de *Minerai*. Mettez assez de *Vespene* et de *Minerai* dans la zone de départ. Vérifiez que chaque joueur a assez de place pour installer sa base au départ. Dans un jeu classique le joueur commence avec cinq ou six champs de *Minerai* contenant chacun 1 500 unités, et un *Geyser* avec 5 000 unités de *Gaz*.

On peut modifier les ressources de départ en en mettant plus ou en double-cliquant sur la ressource et en indiquant combien d'unités elle contient. Il est très important de donner autant de ressources de départ à chacun, parce que cela influe sur l'équité de la partie.

Les ressources de chaque joueur au départ influent sur le type de partie qui sera joué. Si vous donnez peu de ressources aux joueurs, ils construiront rapidement une base secondaire. Si vous leur donnez beaucoup dès le début, ils s'installeront et ne changeront pas de base pendant la majorité de la partie.

## CHOISIR UN POINT DE DÉPART

Choisissez le point de départ en plaçant un marqueur "unité". Cela indique où le joueur va démarrer au début de la partie. Mettez quelques unités du joueur près de l'emplacement de départ, sinon le joueur ne verra qu'un écran noir. Chaque joueur doit avoir un point de départ désigné avant que vous enregistriez votre jeu (et bien sûr avant que vous puissiez le lancer).

## MISE EN PLACE DES STRUCTURES

Maintenant placez les structures de chaque joueur. Cela signifie placer un Centre de Commandement, Nexus, ou une Couveuse sur ou à côté du point de départ de chaque joueur. Puis placez les autres structures que votre scénario prévoit.

Chaque joueur commence avec un "hôtel de ville" (Centre de Commandement, Nexus, ou Couveuse) et une structure qui fournit de l'énergie (Pylône, Dépôt de Ravitaillement, ou Overlord). Cela permet à chaque joueur de se concentrer sur la construction d'unités variées plutôt que de gaspiller des ressources en construisant des structures d'approvisionnement.

## PLACER LES STRUCTURES SPÉCIALES

"Structure spéciale" est la Balise ou les mines Araignée du Terran. Les balises sont utiles pour signaler un endroit particulier. (Voir le paragraphe "Créer des zones" plus bas dans ce même chapitre.)

### NOTE

#### Les Placements Spéciaux d'Eric

J'ai besoin de plusieurs balises "Dieux de la Guerre" pour indiquer au joueur Protoss où sont ses zones de téléportation. Le joueur Terran a besoin d'une balise pour indiquer là où un personnage apparaît quand son niveau le permet. La Balise Zerg indiquera au joueur Zerg où les Zerg attendus apparaîtront.

## PLACER LES UNITÉS DE DÉPART

Ensuite placez les unités de départ de chaque joueur. Un début classique donne quelques unités de récolte à chaque joueur. Ajoutez les unités que votre scénario prévoit, mais souvenez-vous qu'il y est appuyé sur plusieurs critères qui ne peuvent pas être dépassés. Faites démarrer vos joueurs avec assez de Dépôts de Ravitaillement, de Pylônes, et d'Overlords pour alimenter leurs unités de départ.

## CRÉER DES ZONES

Ces lieux sont des zones spéciales de la carte reliées aux déclencheurs. Ces zones sont invisibles et les balises sont souvent utilisées pour indiquer les zones.

Pour créer une zone, sélectionner l'option menu "Couche" et aller à "Zones." Vous créez une zone là où vous cliquez sur la carte. Pour créer une petite zone cliquez sur les coins de la carte, le bouton de la souris enfoncé pour changer la taille. Quand la zone a la taille que vous souhaitez, cliquez sur son centre en maintenant le bouton de la souris enfoncé pour le faire glisser là où vous le voulez. Double-cliquez sur une zone

pour changer son nom. Si le nom des zones reflète leurs fonctions, il est plus facile de les choisir quand vous indiquez les déclencheurs que d'essayer de se souvenir si l'on veut la zone 7, 8, ou 9. Les zones auront encore plus de sens quand vous aurez joué un peu avec les déclencheurs.

## AFFECTEZ LES DÉCLENCHEURS

Les déclencheurs sont au cœur de l'éditeur de niveaux, ce qui le rend si puissant. Les déclencheurs sont un langage de script limité qui vous permet d'avoir des événements répondant aux actions d'un ou plusieurs joueurs.

Pour créer un nouveau déclencheur, sélectionnez le menu "Scénario" menu et sélectionnez "Déclencheur." Une boîte de dialogue fait apparaître une liste des déclencheurs par défaut. Ceux-ci contrôlent quand un joueur gagne ou perd, ainsi que le nombre de Minerai ou de Gaz avec lequel un joueur démarre.

Cliquez sur le bouton "Nouveau" pour obtenir une liste de joueurs. Sélectionnez les joueurs qui seront concernés par le nouveau déclencheur, puis cliquer sur "Suivant" pour créer les conditions qui mettront le déclencheur hors service.

Cliquez sur "Nouveau" pour créer une nouvelle condition. (Utilisez l'aide en ligne pour connaître l'effet de chaque condition.) Vous devez créer au moins une condition pour passer à l'écran suivant. Choisissez une liste déroulante de modèles de conditions (templates). Quand vous sélectionnez une condition, un texte apparaît sous le cadre dans la liste. Cliquez sur les mots sélectionnés pour que cette condition fonctionne dans votre cas. La zone mise en relief permettra de sélectionner quel type d'unité vous voulez tester, ou à quel endroit le joueur doit arriver pour désactiver cette condition. Vous pouvez aussi faire en sorte qu'un joueur doive répondre à plusieurs conditions pour activer le déclencheur.

Après avoir créé tous les déclencheurs que vous voulez, cliquez sur "Suivant" pour régler les actions avec lesquelles ils coïncident. Ils apparaissent dans le même format que les conditions. Les actions se produiront quand un joueur répondra à vos conditions. Exemple "Un joueur obtient 100 unités de Minerai" ou "Créer un Marine quand le joueur est à un certain endroit." Sélectionnez vos actions comme vous sélectionnez vos conditions.

Quand vous en avez terminé avec les actions, vous avez créé un déclencheur.



**NOTE****Déclencheurs pour "Dieux de la Guerre"**

UN HÉROS TERRAN EN FONCTION DU NOMBRE DE TUÉS

JOUEUR : un

CONDITION : si le joueur un tue x unités.

ACTION : créer l'unité "Héros Y" à l'endroit "Zone d'arrivée du héros Terran".

**ZONES DE TRANSPORT PROTOSS**

JOUEUR : deux.

CONDITION : si le joueur deux apporte une unité à l'endroit "teleporter x".

ACTION : envoyer toutes les unités "teleporter x" à l'endroit "teleporter x destination".

**DES ZERGLINGS POUR LES ZERG**

JOUEUR : trois.

CONDITION : si le joueur trois a le plus petit nombre d'unités.

ACTION : créer un Zergling à l'endroit "Zone d'arrivée Zergling".

**AJOUTEZ DES DOODADS**

Les doodads sont des petits éléments du décor qui enrichissent la carte, qui la rendent intéressante, qui lui donnent du goût. Choisissez "Doodads" dans le menu "Couches" pour faire apparaître la palette adéquate. Pour mettre un Doodad, choisissez un type de terrain à partir du menu déroulant en haut de la palette. Déplacez la barre à côté de l'icône Doodads pour faire défiler les différents modèles. Cliquez sur le Doodad souhaité et puis cliquez sur la carte pour le placer.

Certains Doodads sont plats et vos unités peuvent marcher dessus ; d'autres *ne sont pas plats* et les unités doivent les contourner. Ce qui peut paraître évident, mais quelque fois vous devez vous-même le trouver. Notez que les arbres influent sur le combat. Une unité sous un arbre n'a que 70% de chance d'être touchée et mettre des arbres a donc des effets stratégiques notables.

## CRÉER UN BRIEFING DE MISSION

Centrez vos briefings soit sur *vous*, le joueur, soit sur les personnages et les portraits. Une “transmission” déclencheur est spécifiquement conçue pour coordonner le temps de parole et l’affichage du texte avec la durée de la piste audio (fichier .wav) pour que l’ensemble soit fluide. Vous pouvez aussi afficher un portrait parlant et du texte. Pensez que les fichiers .wav augmentent la taille du fichier de la carte, et les briefing.wavs sont les plus gros. Pour afficher des dialogues sous formes de texte, utilisez le script suivant :

### Emplacement Portrait# ON

```
{  
    Portrait Parlant Emplacement #  
    Afficher Texte  
    Attendre  
}
```

Pour garder les portraits affichés jusqu’à la fin de la conversation, suspendez les emplacements de désactivation jusqu’à la fin de ce dialogue pour assurer un défilement fluide. Vérifiez que le temps de parole, de texte, et d’attente correspondent bien. Vous aurez sans doute à jouer un peu avec le réglage du temps pour obtenir ce que vous souhaitez.

Il est préférable de présenter d’abord aux joueurs les buts de la mission, comme cela le coin inférieur gauche ne reste pas vide et les joueurs ne ratent pas les buts.

Terminez le briefing par un texte indiquant que le briefing est terminé, et fermez ensuite tous les emplacements.

## ESSAYEZ !

Tout ceci vous donne un aperçu du fonctionnement complexe d’un éditeur de niveaux. Mais ce n’est qu’un petit échantillon de ce que vous pouvez faire. Pour devenir un expert, *essayez*, utilisez l’Aide en ligne, regardez comment cela fonctionne dans les autres cartes, et ne vous arrêtez pas avant d’avoir fait le meilleur scénario de tous les temps!

# STAR CRAFT





STARCRAFT

Guide de Jeu Officiel



Annexes

A: TABLEAU DES UNITÉS

B: ARBRES TECHNOLOGIQUES

C: CHEAT CODES

Fig. A-1 :

## TABLEAU DES UNITÉS TERRAN

| Unité                | Blindage | Ravitaillement | Gaz Vespene | Minerai | Bouclier | Points de vie | Attaque terrestre | Attaque aérienne | Temps de refroidissement | Unité biologique | Détecteur | Portée |
|----------------------|----------|----------------|-------------|---------|----------|---------------|-------------------|------------------|--------------------------|------------------|-----------|--------|
| Cuirassé             | Lourd    | 8              | 300         | 400     | 500      | 25E           | 25E               | 50               | —                        | —                | 6/10      |        |
| Transport            | Lourd    | 2              | 100         | 100     | 150      | 0             | 0                 | 0                | —                        | —                | 0         |        |
| Flammeur             | Léger    | 1              | 25          | 50      | 50       | 16PS          | 0                 | 37               | X                        | —                | 2         |        |
| Fantôme              | Léger    | 1              | 75          | 25      | 45       | 10P           | 10P               | 37               | X                        | —                | 6         |        |
| Goliath              | Lourd    | 2              | 50          | 100     | 125      | 10            | 20E               | 37               | —                        | —                | 5         |        |
| Marine               | Léger    | 1              | 0           | 50      | 40       | 6             | 6                 | 25               | X                        | —                | 4         |        |
| Tour Lance-Missiles  | Lourd    | 0              | 0           | 100     | 200      | 0             | 20E               | 25               | —                        | X                | 7         |        |
| Vaisseau Laboratoire | Lourd    | 2              | 300         | 25      | 200      | 0             | 0                 | 0                | —                        | —                | 8         |        |
| VCS                  | Léger    | 1              | 0           | 50      | 60       | 5             | 0                 | 25               | X                        | —                | 1         |        |
| Tank, Mode Siège     | Lourd    | 2              | 100         | 150     | 150      | 70ES          | 0                 | 125              | —                        | —                | 12        |        |
| Tank, Mode Tank      | Lourd    | 2              | 100         | 150     | 150      | 30E           | 0                 | 62               | —                        | —                | 6         |        |
| Vautour              | Moyen    | 2              | 0           | 75      | 80       | 20P           | 0                 | 50               | —                        | —                | 5         |        |
| Ombre                | Lourd    | 2              | 100         | 200     | 120      | 8             | 15E               | 37               | —                        | —                | 5         |        |

## Clés

S = Splash dommage

P = Dommage réduit à 50 % quand on attaque un blindage Moyen et 25 % en attaquant un Blindage Lourd.

E = Indique explosion attaque (50 % de dommage au Blindage Léger, 75 % de dommage au Blindage Moyen).

Refroidissement = Temps d'attente entre deux tirs.

*Les unités qui se trouvent en hauteur quand elles sont attaquées ont seulement 70 % de chance d'être touchées.*

*Les unités qui attaquent une plate-forme supérieure à partir d'un niveau inférieur ont seulement 70 % de chance de toucher leur but.*

Fig. A-2:

## TABLEAU DES UNITÉS ZERG

| Unité             | Blindage | Ravitaillement | Gaz Vespene | Minerai | Points de vie | Attaque terrestre | Attaque aérienne | Temps de refroidissement | Unité biologique | Détecteur | Portée |
|-------------------|----------|----------------|-------------|---------|---------------|-------------------|------------------|--------------------------|------------------|-----------|--------|
| Vers              | Léger    | 1              | 0           | 0       | 30            | 4                 | 0                | 25                       | X                | —         | 0      |
| Destructeur       | Moyen    | 2              | 100         | 25      | 80            | 0                 | 0                | 0                        | X                | —         | 4      |
| Drone             | Léger    | 1              | 0           | 50      | 40            | 5                 | 0                | 37                       | X                | —         | 4      |
| Oeuf              | Lourd    | 0              | 0           | 1       | 200           | 0                 | 0                | 0                        | X                | —         | 0      |
| Gardien           | Lourd    | 2              | 100         | 50      | 150           | 20                | 0                | 50                       | X                | —         | 8      |
| Hydralisk         | Moyen    | 1              | 25          | 75      | 80            | 10E               | 10E              | 25                       | X                | —         | 5      |
| Terran Infesté    | Léger    | 1              | 50          | 100     | 60            | 500               | 0                | 50                       | X                | —         | 1      |
| Larve             | Léger    | 0              | 0           | 1       | 25            | 0                 | 0                | 0                        | X                | —         | 0      |
| Mutalisk          | Léger    | 2              | 100         | 100     | 120           | 9                 | 9                | 37                       | X                | —         | 3      |
| Overlord          | Lourd    | -7             | 0           | 100     | 200           | 0                 | 0                | 0                        | X                | X         | 0      |
| Reine             | Moyen    | 2              | 150         | 100     | 120           | 0                 | 0                | 0                        | X                | —         | 0      |
| Masse             | Léger    | .5             | 75          | 25      | 20            | 0                 | 110              | 50                       | X                | —         | 1      |
| Colonie de Spores | Lourd    | 0              | 0           | 50      | 400           | 0                 | 15E              | 25                       | —                | X         | 7      |
| Colonie Noyée     | Lourd    | 0              | 0           | 75      | 400           | 30E               | 0                | 37                       | —                | —         | 7      |
| Ultralisk         | Lourd    | 6              | 200         | 200     | 400           | 20                | 0                | 25                       | X                | —         | 1      |
| Zergling          | Léger    | .5             | 0           | 50      | 35            | 5                 | 0                | 15                       | X                | —         | 0      |

## Clés

S = Splash dommage.

P = Dommage réduit à 50 % quand on attaque un Blindage Moyen et 25 % en attaquant un Blindage Lourd.

E = Indique explosion attaque (50 % de dommage au Blindage Léger, 75 % de dommage au Blindage Moyen).

Refroidissement = Temps d'attente entre deux tirs.

Les unités qui se trouvent en hauteur quand elles sont attaquées ont seulement 70 % de chance d'être touchées.

Les unités qui attaquent une plate-forme supérieure à partir d'un niveau inférieur ont seulement 70 % de chance de toucher leur but.



Fig. A-3 :

## TABLEAU DES UNITÉS PROTOSS

| Unité          | Blindage | Ravitaillement | Gaz Vespene | Minerai | Bouclier | Points de vie | Attaque terrestre | Attaque aérienne | Temps de refroidissement | Unité biologique | Détecteur | Portée |
|----------------|----------|----------------|-------------|---------|----------|---------------|-------------------|------------------|--------------------------|------------------|-----------|--------|
| Arbitre        | Lourd    | 4              | 500         | 25      | 150      | 200           | 10E               | 10E              | 75                       | —                | —         | 5      |
| Archon         | Lourd    | 4              | 300         | 100     | 350      | 10            | 30                | 30               | 25                       | —                | —         | 3      |
| Porte-nefs     | Lourd    | 8              | 300         | 350     | 150      | 250           | 5                 | 5                | 4                        | —                | —         | 8      |
| Dragon         | Lourd    | 2              | 50          | 150     | 80       | 100           | 20E               | 20E              | 50                       | —                | —         | 4      |
| Templier       | Léger    | 2              | 150         | 50      | 40       | 40            | 0                 | 0                | 50                       | X                | —         | 3      |
| Observateur    | Léger    | 1              | 75          | 25      | 20       | 40            | 0                 | 0                | 0                        | —                | X         | 0      |
| Canon à Photon | Lourd    | 0              | 0           | 150     | 100      | 100           | 20E               | 20E              | 37                       | —                | X         | 7      |
| Sonde          | Léger    | 1              | 0           | 50      | 20       | 20            | 5                 | 0                | 37                       | —                | —         | 1      |
| Destructeur    | Lourd    | 4              | 100         | 200     | 80       | 100           | 100ES             | 0                | 50                       | —                | —         | 8      |
| Scout          | Lourd    | 2              | 100         | 300     | 90       | 130           | 8                 | 24E              | 37                       | —                | —         | 4      |
| Navette        | Lourd    | 2              | 0           | 200     | 60       | 80            | 0                 | 0                | 0                        | —                | —         | 0      |
| Disciple       | Léger    | 2              | 0           | 100     | 80       | 80            | 16                | 0                | 37                       | X                | —         | 1      |

## Clés

S = Splash dommage.

P = Dommage réduit à 50 % quand on attaque un Blindage Moyen et 25 % en attaquant un Blindage Lourd.

E = Indique explosion attaque (50 % de dommage au Blindage Léger, 75 % de dommage au Blindage Moyen).

Refroidissement = Temps d'attente entre deux tirs.

*Les unités qui se trouvent en hauteur quand elles sont attaquées ont seulement 70 % de chance d'être touchées.*

*Les unités qui attaquent une plate-forme supérieure à partir d'un niveau inférieur ont seulement 70 % de chance de toucher leur but.*

Fig. A-4 :

## STRUCTURES TERRAN

| Structures Terran       | Blindage | Gaz nécessaire | Minéral nécessaire | Bouclier | Points de vie | Temps de construction |
|-------------------------|----------|----------------|--------------------|----------|---------------|-----------------------|
| Centre de Commandement  | Lourd    | 0              | 400                | 0        | 1500          | 120                   |
| Dépôt de Ravitaillement | Lourd    | 0              | 100                | 0        | 500           | 40                    |
| Raffinerie              | Lourd    | 0              | 100                | 0        | 750           | 40                    |
| Baraquement             | Lourd    | 0              | 150                | 0        | 1000          | 80                    |
| Centre technique        | Lourd    | 0              | 125                | 0        | 850           | 60                    |
| Académie                | Lourd    | 0              | 200                | 0        | 600           | 80                    |
| Bunker                  | Lourd    | 0              | 100                | 0        | 350           | 30                    |
| Usine                   | Lourd    | 100            | 200                | 0        | 1250          | 80                    |
| Armurerie               | Lourd    | 50             | 100                | 0        | 750           | 80                    |
| Spatioport              | Lourd    | 100            | 200                | 0        | 1300          | 80                    |
| Laboratoire             | Lourd    | 200            | 150                | 0        | 850           | 80                    |
| Atelier                 | Lourd    | 50             | 50                 | 0        | 750           | 40                    |
| Tour de Contrôle        | Lourd    | 50             | 100                | 0        | 500           | 40                    |
| Labo Physique           | Lourd    | 50             | 50                 | 0        | 600           | 40                    |
| Services Secrets        | Lourd    | 50             | 50                 | 0        | 750           | 40                    |
| Silo Nucléaire          | Lourd    | 100            | 100                | 0        | 600           | 80                    |
| Station ComSat          | Lourd    | 50             | 50                 | 0        | 500           | 40                    |

*Fig. A-5:*

## STRUCTURES ZERG

| Structure Zerg      | Blindage | Gaz nécessaire | Minerai nécessaire | Bouclier | Points de vie | Temps de construction |
|---------------------|----------|----------------|--------------------|----------|---------------|-----------------------|
| Couveuse            | Lourd    | 0              | 300                | 0        | 1250          | 100                   |
| Colonie Creep       | Lourd    | 0              | 75                 | 0        | 400           | 20                    |
| Extracteur          | Lourd    | 0              | 50                 | 0        | 750           | 40                    |
| Bassin Génétique    | Lourd    | 0              | 150                | 0        | 750           | 80                    |
| Chambre d'Évolution | Lourd    | 0              | 75                 | 0        | 750           | 40                    |
| Cave Hydralisk      | Lourd    | 50             | 100                | 0        | 850           | 40                    |
| Aiguille            | Lourd    | 150            | 200                | 0        | 600           | 120                   |
| Nid de Reine        | Lourd    | 100            | 150                | 0        | 850           | 60                    |
| Canal de Nydus      | Lourd    | 0              | 150                | 0        | 250           | 40                    |
| Caverne Ultralisk   | Lourd    | 200            | 150                | 0        | 600           | 80                    |
| Antre Saboteur      | Lourd    | 100            | 100                | 0        | 850           | 60                    |
| Grande Aiguille     | Lourd    | 150            | 100                | 0        | 1000          | 80                    |
| Terrier             | Lourd    | 100            | 150                | 0        | 1800          | 100                   |
| Ruche               | Lourd    | 150            | 200                | 0        | 2500          | 120                   |



Fig. A-6 :

## STRUCTURES PROTOSS

| Structure ProtoSS         | Blindage | Gaz nécessaire | Minéral nécessaire | Bouclier | Points de vie | Temps de construction |
|---------------------------|----------|----------------|--------------------|----------|---------------|-----------------------|
| Portail                   | Lourd    | 0              | 150                | 500      | 500           | 60                    |
| Forge                     | Lourd    | 0              | 200                | 550      | 550           | 40                    |
| Noyau Cybernétique        | Lourd    | 0              | 200                | 500      | 500           | 60                    |
| Batterie Boucliers        | Lourd    | 0              | 100                | 200      | 200           | 30                    |
| Usine Robotique           | Lourd    | 200            | 200                | 500      | 500           | 60                    |
| Porte Spatiale            | Lourd    | 200            | 200                | 600      | 600           | 80                    |
| Citadelle d'Adun          | Lourd    | 100            | 200                | 450      | 450           | 60                    |
| Baie de Soutien Robotique | Lourd    | 100            | 50                 | 450      | 450           | 30                    |
| Observatoire              | Lourd    | 100            | 150                | 250      | 250           | 60                    |
| Balise de la Flotte       | Lourd    | 200            | 300                | 500      | 500           | 60                    |
| Archives Templier         | Lourd    | 200            | 100                | 500      | 500           | 60                    |
| Tribunal d'Arbitre        | Lourd    | 150            | 200                | 500      | 500           | 60                    |
| Nexus                     | Lourd    | 0              | 400                | 750      | 750           | 120                   |
| Pylône                    | Léger    | 0              | 100                | 300      | 300           | 30                    |
| Assimilateur              | Lourd    | 0              | 100                | 450      | 450           | 40                    |

Fig. A-7:

## STATISTIQUES DES PERSONNAGES

| Personnage        | Type de Blindage | Blindage | Bouclier | Points de vie | Attaque terrestre | Attaque aérienne | Temps de refroidissement | Portée |
|-------------------|------------------|----------|----------|---------------|-------------------|------------------|--------------------------|--------|
| Raynor (Marine)   | Léger            | 3        | 0        | 200           | 18                | 18               | 25                       | 4      |
| Raynor (Vautour)  | Moyen            | 3        | 0        | 300           | 30P               | 30P              | 50                       | 5      |
| Norad II          | Lourd            | 4        | 0        | 700           | 50                | 50               | 50                       | 6      |
| Zeratul           | Léger            | 0        | 400      | 60            | 100               | —                | —                        | 1      |
| Fenix (Disciple)  | Léger            | 2        | 240      | 240           | 40                | 0                | 37                       | 1      |
| Fenix (Dragon)    | Lourd            | 3        | 240      | 240           | 45E               | 45E              | 50                       | 4      |
| Tassadar          | Léger            | 2        | 300      | 80            | 20                | 0                | 50                       | 3      |
| Gantrithor        | Lourd            | 3        | 500      | 800           | 0                 | 0                | —                        | 8      |
| Chasseurs Tueurs  | Moyen            | 2        | 0        | 160           | 20E               | 20E              | 25                       | 5      |
| Kerrigan Infestée | Léger            | 2        | 0        | 400           | 50                | 0                | —                        | 1      |
| Templier          | Léger            | 0        | 80       | 40            | 45                | 0                | —                        | —      |
| Kerrigan          | Léger            | 3        | 0        | 250           | 30P               | 30P              | 37                       | 6      |
| Raynor (Cuirassé) | Lourd            | 4        | 0        | 700           | 30                | 30               | 50                       | 6      |

Fig. A-8 :

# TABLEAU DES CORRESPONDANTS TERRAN

Un “Correspondant” est une unité qui est la mieux adaptée à faire face à une unité particulière pendant une bataille.

| Unité                | Correspondant Zerg        | Correspondant Protoss | Correspondant Terran |
|----------------------|---------------------------|-----------------------|----------------------|
| Cuirassé             | Masse                     | Scout                 | Goliath              |
| Transport            | Mutalisk                  | Scout                 | Ombre                |
| Flammeurs            | Colonie Noyée             | Canon à Photon        | Bunker               |
| Fantôme              | Overlord                  | Observateur           | Scanner              |
| Goliath              | Nuée                      | Disciple              | Tank                 |
| Marine               | Zergling                  | Disciple              | Flammeurs            |
| Vaisseau Laboratoire | Masse                     | Scout                 | Ombre                |
| VCS                  | Zergling                  | Disciple              | Marine               |
| Tank (Mode Siège)    | Nuée                      | Tempête Psionique     | Ombre                |
| Tank (Tank)          | Nuée                      | Disciple              | Ombre                |
| Vautour              | Hydralisk                 | Dragon                | Tank                 |
| Ombre                | Reine (Mucus et Parasite) | Scout                 | Scanner              |



*Fig. A-9:*

## TABEAU DES CORRESPONDANTS ZERG

Un "Correspondant" est une unité qui est la mieux adaptée à faire face à une unité particulière pendant une bataille.

| Unité          | Correspondant Zerg | Correspondant Protoss | Correspondant Terran |
|----------------|--------------------|-----------------------|----------------------|
| Saboteur       | Ultralisk          | Archon                | Vaisseau (Irradier)  |
| Drone          | Zergling           | Disciple              | Marine               |
| Gardien        | Masse              | Scout                 | Ombre                |
| Hydralisk      | Zergling           | Disciple              | Marine               |
| Terran Infesté | Zergling           | Scout                 | Ombre                |
| Mutalisk       | Hydralisk          | Scout                 | Goliath              |
| Overlord       | Hydralisk          | Scout                 | Ombre                |
| Reine          | Masse              | Scout                 | Ombre                |
| Masse          | Hydralisk          | Dragon                | Goliath              |
| Ultralisk      | Gardien            | Disciple              | Cuirassé             |
| Zergling       | Zergling           | Disciple              | Flammeur             |

Fig. A-10 :

# TABLEAU DES CORRESPONDANTS PROTOSS

Un "Correspondant" est une unité qui est la mieux adaptée à faire face à une unité particulière pendant une bataille.

| Unité       | Correspondant Zerg | Correspondant Protoss | Correspondant Terran     |
|-------------|--------------------|-----------------------|--------------------------|
| Arbitre     | Mucus de la Reine  | Observateur           | Scanner                  |
| Archon      | Zergling           | Disciple              | Vaisseau Laboratoire     |
| Porte-nefs  | Masse              | Scout                 | Ombre Camouflée          |
| Dragon      | Hydralisk          | Disciple              | Marine                   |
| Templier    | Nuée (Vers)        | Aucune                | Vaisseau Labo (Irradier) |
| Observateur | Colonie de Spores  | Canon à Photon        | Tour Lance-Missiles      |
| Sonde       | Zergling           | Disciple              | Marine                   |
| Destructeur | Mutalisk           | Scout                 | Ombre                    |
| Scout       | Hydralisk          | Dragon                | Goliath                  |
| Navette     | Mutalisk           | Scout                 | Ombre                    |
| Disciple    | Zergling           | Disciple              | Flammeur                 |

Fig. B-1 :

# ARBRE TECHNOLOGIQUE DES UNITÉS TERRAN

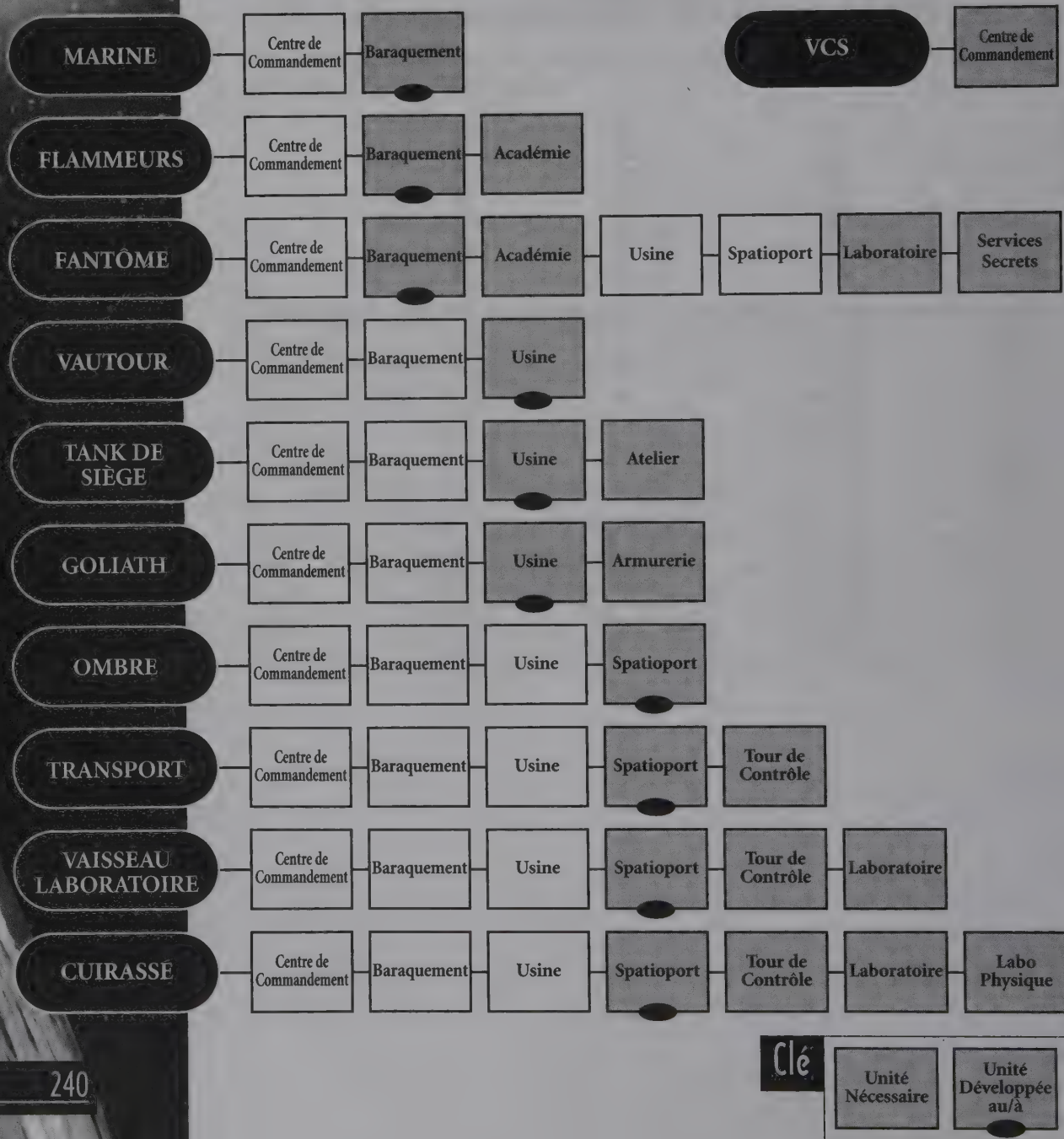
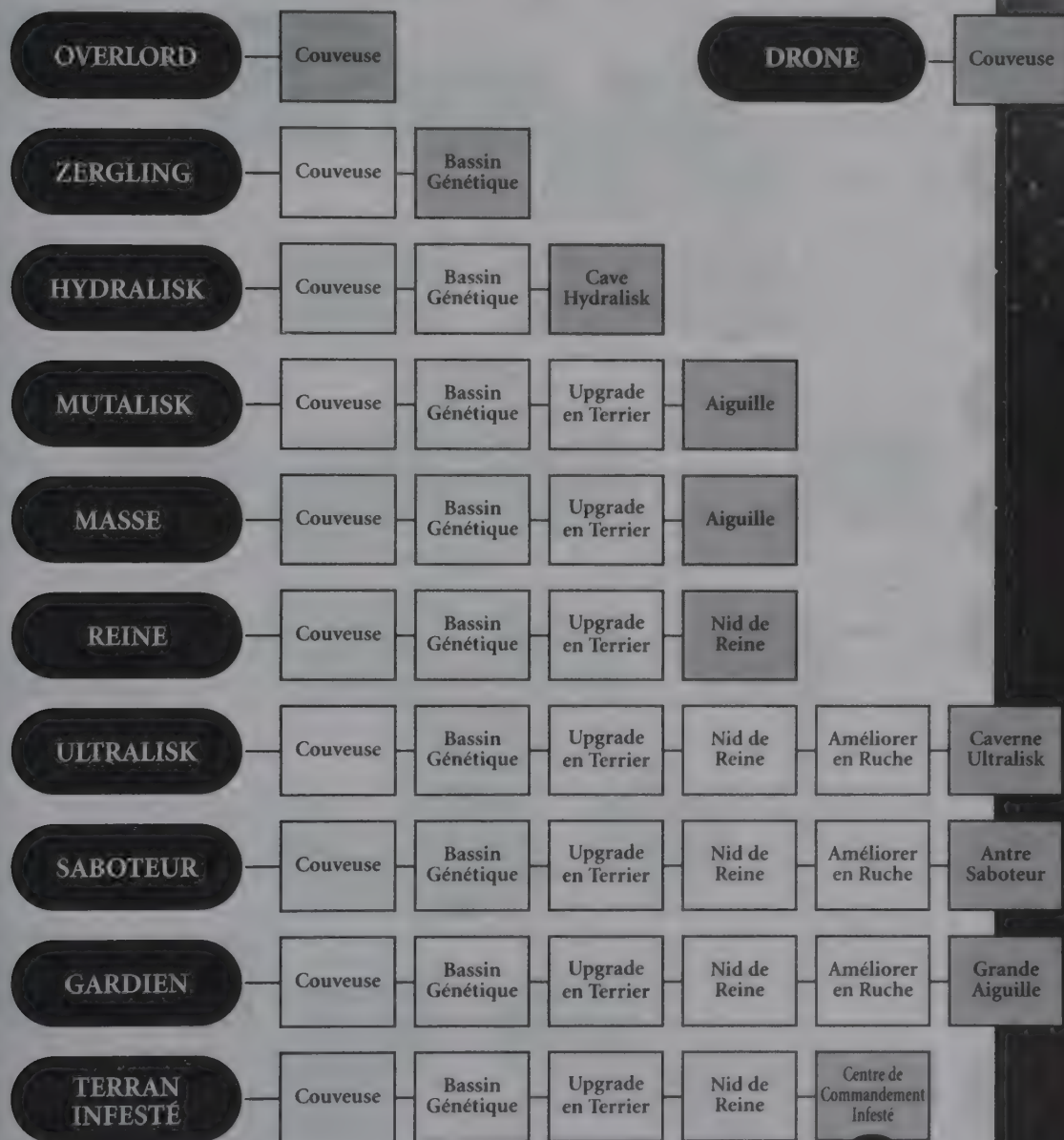




Fig. B-2 :

## ARBRE TECHNOLOGIQUE DES UNITÉS ZERG



Clé

Unité  
NécessaireUnité  
Développée  
au/à

Fig. B-3 :

# ARBRE TECHNOLOGIQUE DES UNITÉS PROTOSS

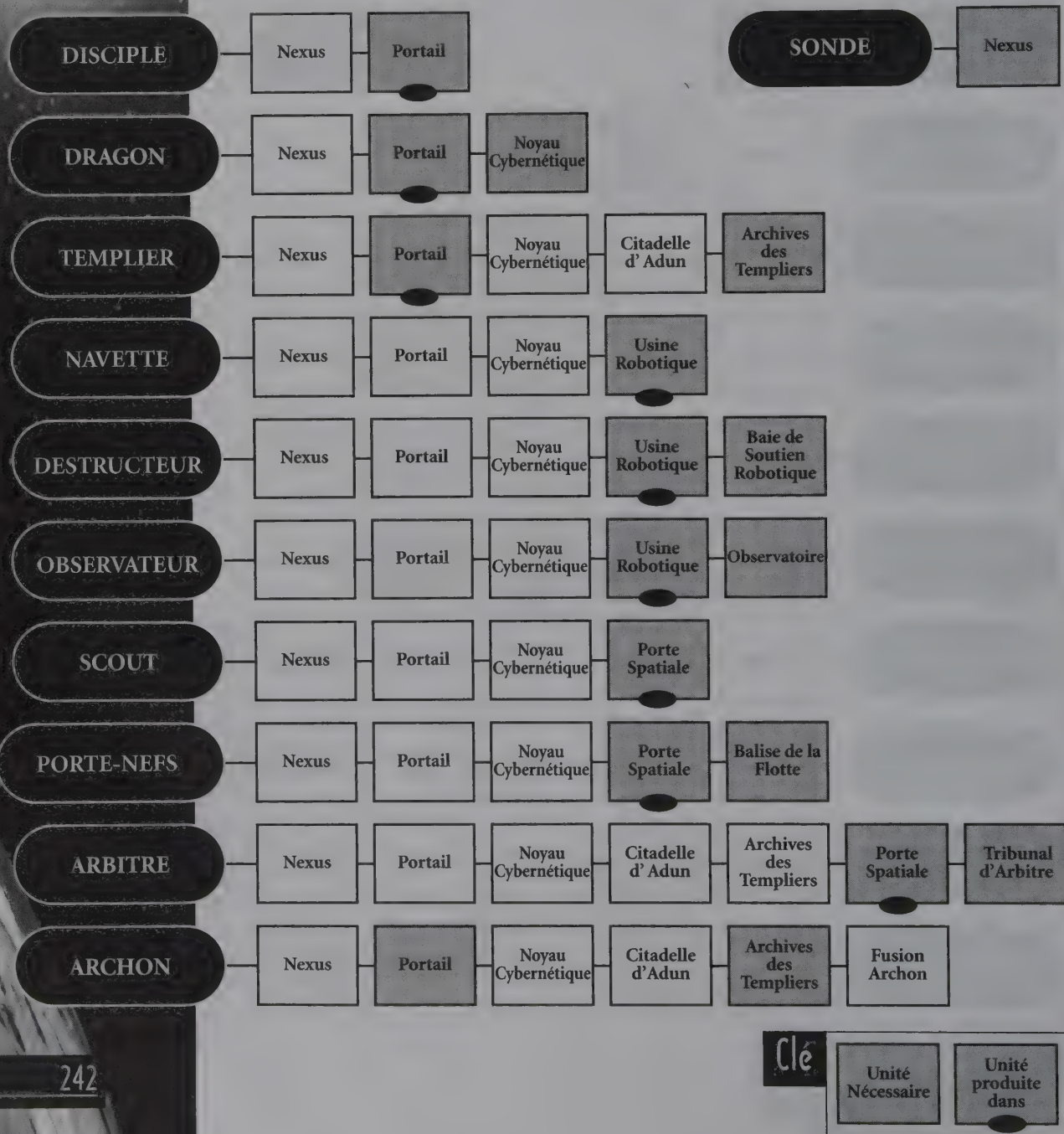


Fig. B-4 :

## ARBRE TECHNOLOGIQUE DES STRUCTURES TERRAN

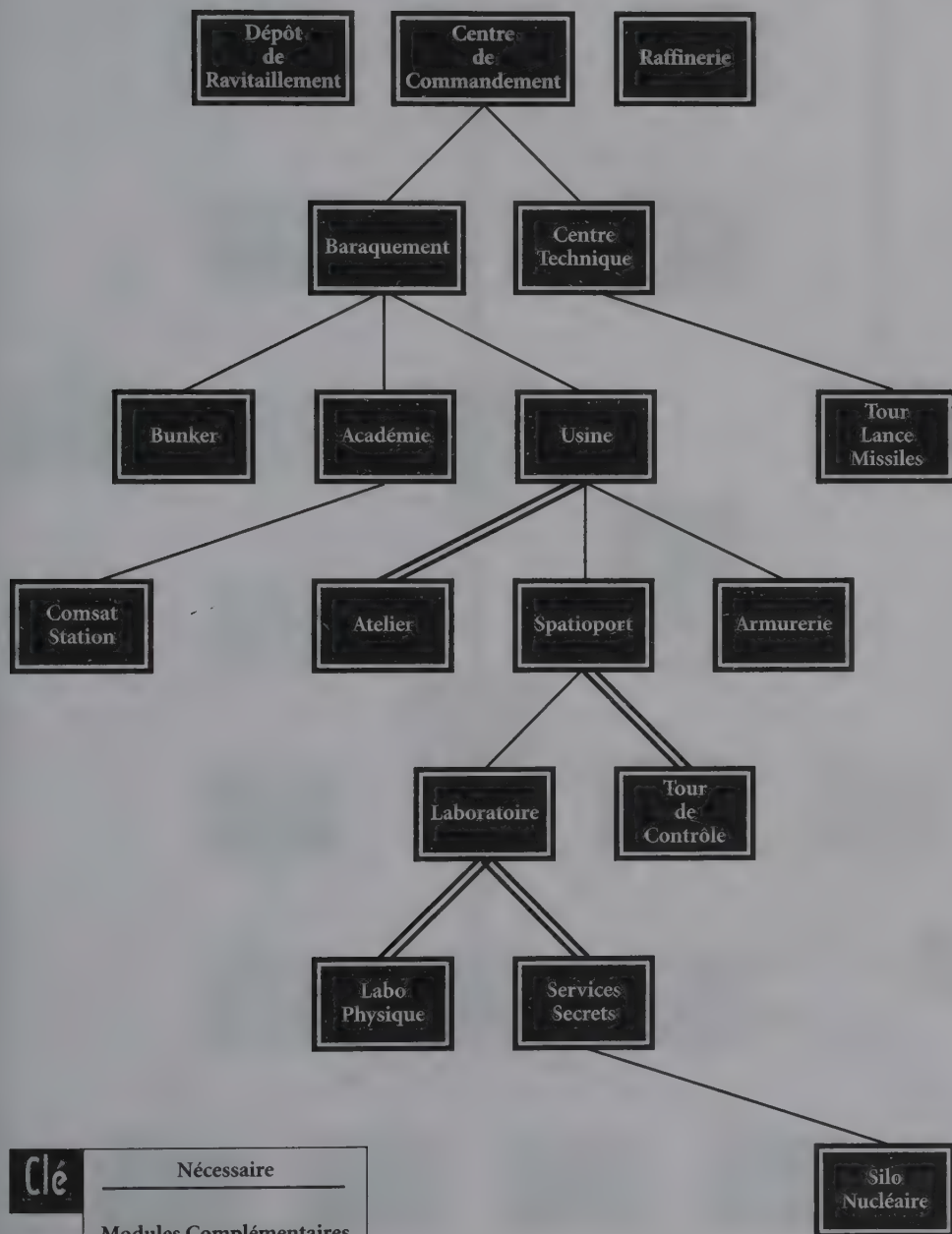




Fig. B-5 :

# ARBRE TECHNOLOGIQUE DES STRUCTURES ZERG

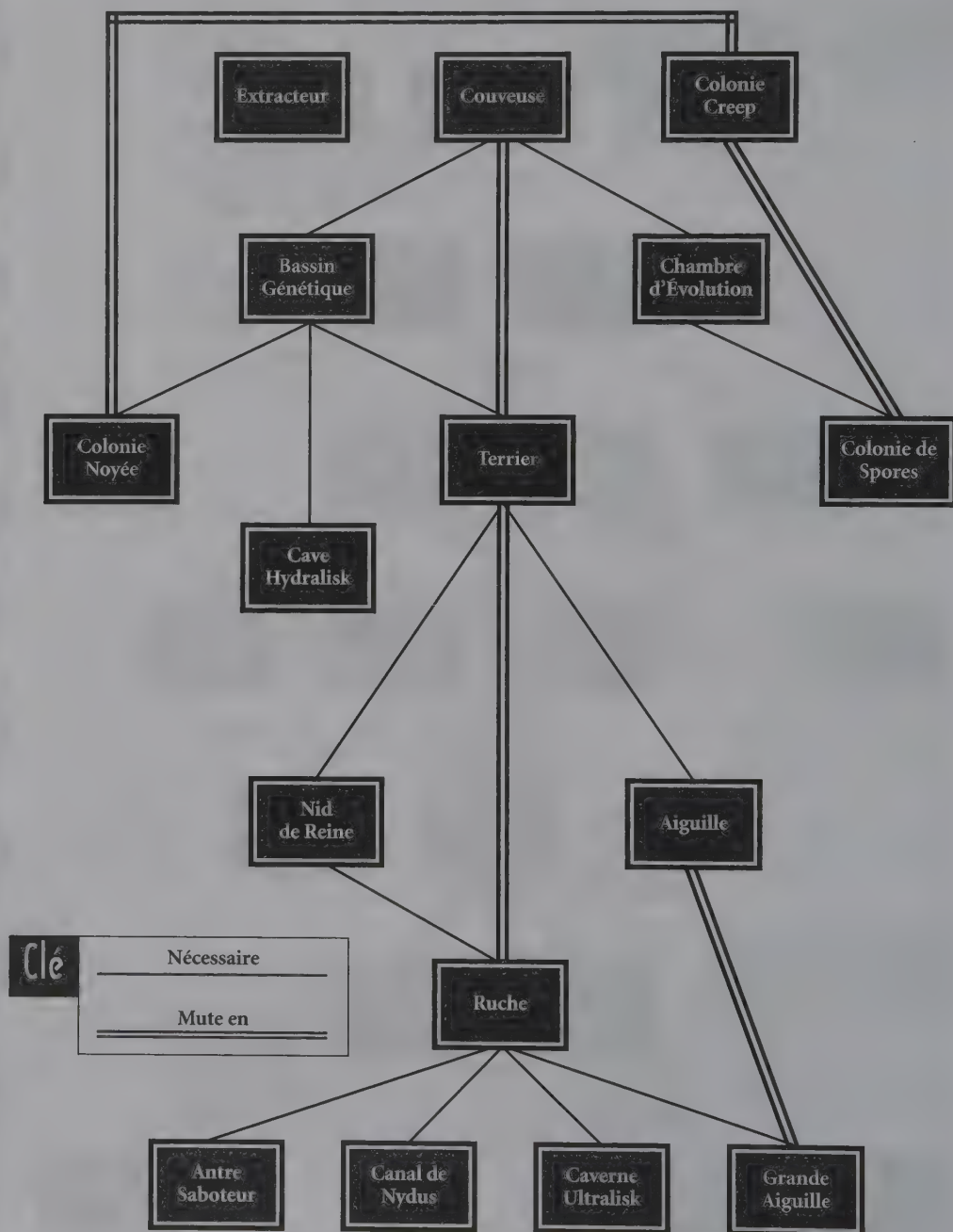


Fig. B-6 :

## ARBRE TECHNOLOGIQUE DES STRUCTURES PROTOSS

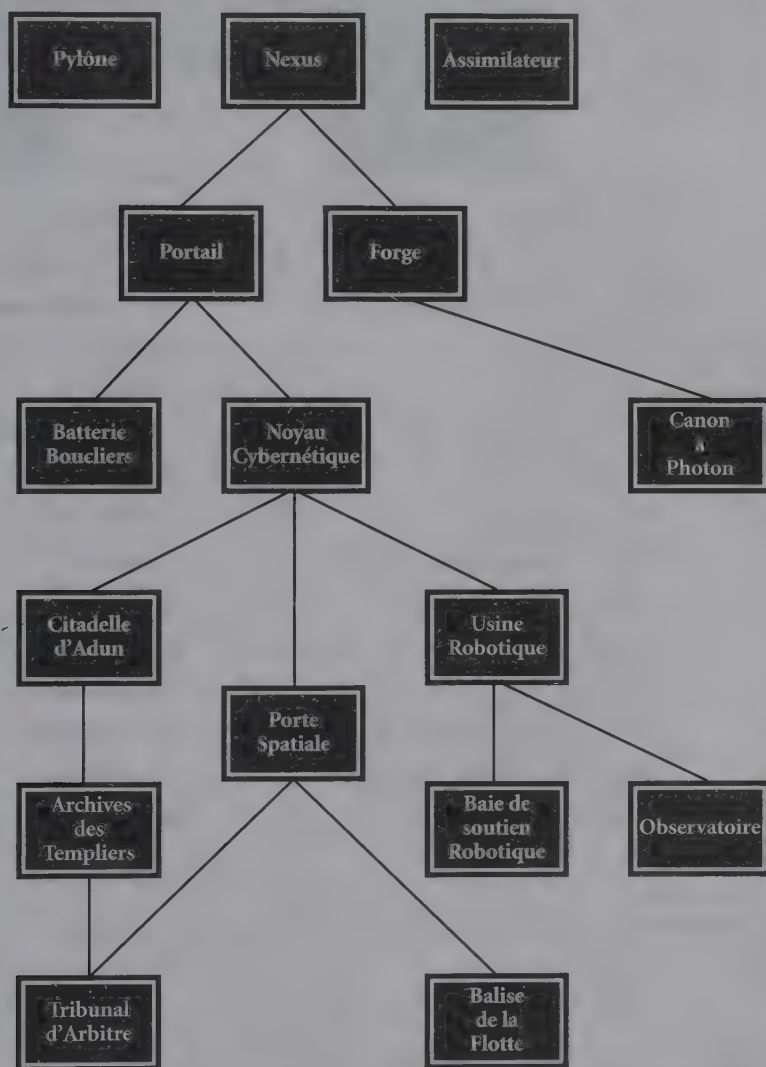


Fig. C-1 :

## CHEAT CODES

Quand vous avez terminé *StarCraft*, vous aurez peut-être envie d'utiliser ces cheat codes pour approfondir votre connaissance du jeu. Quand vous les saisissez, n'oubliez pas les espaces sinon cela ne fonctionnera pas. Pour saisir ces cheats, pressez Entrée, tapez le cheat, et pressez Entrée de nouveau. Tapez les cheats toujours en anglais que vous utilisiez la version originale ou la version française superbement adaptée par l'équipe d'Ubi Soft

|                                                 |                             |
|-------------------------------------------------|-----------------------------|
| Gagner la Mission                               | there is no cow level       |
| Perdre la Mission                               | game over man               |
| Mode Dieu                                       | power overwhelming          |
| Minerai et Vespene illimités                    | show me the money           |
| Minerai Illimité                                | whats mine is mine          |
| Vespene Illimité                                | breathe deep                |
| Tous les Upgrades sont disponibles              | something for nothing       |
| Voir toutes les cartes                          | black sheep wall            |
| Construire plus vite                            | operation cwal              |
| Continuer à jouer après la victoire             | staying alive               |
| Tous les Upgrades des Unités                    | medieval man                |
| Possibilité de Construite toutes les Structures | modify the phase variance   |
| Supprimer le brouillard                         | war aint what it used to be |
| Toutes les unités sans limite de Ravitaillement | food for thought            |
| Upgrades sans dépense d'énergie                 | the gathering               |
| Passer à n'importe quel niveau                  | ophelia*                    |

\*Tapez "ophelia", pressez Entrée. Tapez le n° de la mission que vous souhaitez.

### NOTE

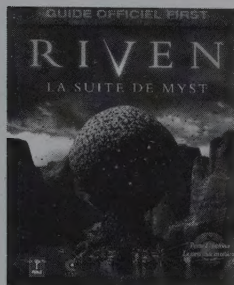
Ces Cheats ne fonctionnent qu'en jeu solo et non en multijoueur.



# FIRST INTERACTIVE

Découvrez en exclusivité nos prochaines parutions sur Internet

<http://www.efirst.com>



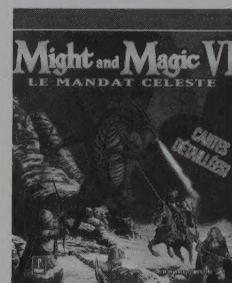
65 0016 9

99 F



65 0017 7

99 F



65 0015 1

99 F

## Mon opinion sur ce livre :

- ☐ Excellent ☐ Moyen  
☐ Satisfaisant ☐ Insuffisant

## J'aime :

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## Mes suggestions pour l'améliorer :

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## En informatique, je me considère comme :

- ☐ Débutant ☐ Expérimenté  
☐ Initié ☐ Professionnel

## J'utilise mon ordinateur :

- ☐ Au bureau ☐ À l'école  
☐ À la maison ☐ Autre : \_\_\_\_\_

## Je joue sur :

- ☐ PC ☐ Playstation  
☐ Mac ☐ Nitendo  
☐ Autre : \_\_\_\_\_

## Mes jeux favoris :

- ☐ Action  
☐ Aventure  
☐ Simulation  
☐ Sport  
☐ Stratégie  
☐ Autre : \_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_  
Prénom \_\_\_\_\_  
Adresse \_\_\_\_\_  
Rue \_\_\_\_\_  
Ville \_\_\_\_\_ Code postal \_\_\_\_\_  
Pays \_\_\_\_\_

**J'ai vraiment adoré ce livre !** Vous pouvez citer mon témoignage dans vos documents promotionnels. Voici mon numéro de téléphone en journée : \_\_\_\_\_

Fiche Lecteur à découper ou à photocopier.  
Adresse au verso.

Achévé d'imprimé en août 1998  
dans les ateliers de Normadie Roto Impression s.a.  
61250 Lonrai  
n° d'imprimeur : 981888  
dépôt légal : septembre 1998

Éditions First Interactive  
13-15, rue Buffon  
75005 Paris  
France





# ALERTE!

## UNE SEULE ISSUE: LA GUERRE INTERSTELLAIRE

-  TOUTES LES CARACTERISTIQUES DES  
ESPECES TERRAN, PROTOSS ET ZERG
-  LES MEILLEURES TACTIQUES POUR  
L'UTILISATION OPTIMALE DE TOUTES  
LES UNITES
-  LES STRATEGIES MULTIJOUeurs  
POUR ECRASER VOS ADVERSAIRES
-  LES CARTES DETAILLEES DES 30 MISSIONS
-  LES STRATEGIES POUR GERER VOS  
RESSOURCES ET CONSTRUIRE  
VOTRE EMPIRE

ARBRES GENEALOGIQUES  
DES TERRAN, PROTOSS ET ZERG

DES CONSEILS POUR CREER  
VOS PROPRES MISSIONS

StarCraft et Blizzard Entertainments sont des marques  
déposées de Davidson & Associates, Inc.



9782844270214



Le logo Prima  
est une marque  
déposée de  
Prima Publishing

**First**  
Interactive

[www.efirst.com](http://www.efirst.com)

Pour obtenir gratuitement  
le catalogue composez

**KO-816-535**

me: PC  
atalogue  
3\*First

**99 F**

0017 7  
ISBN 2-84427-021-12  
VIII-98