



STARCRAFT : BROOD WAR

Blizzard (1999)



guide par Asthalis



asthalis@free.fr
asthalis.fr



SOMMAIRE

1. A PROPOS DE CE DOCUMENT.....	3
En bref.....	3
Découpage du jeu.....	3
Orientation.....	3
Conditions d'utilisation.....	3
2. PARCOURS DETAILLE.....	4
EPISODE IV - CAMPAGNE PROTOSS : "L'EPREUVE DE FORCE".....	4
mission 1 : LA FUITE.....	4
mission 2 : LES DUNES DE SHAKURAS.....	4
mission 3 : L'HERITAGE DES XEL'NAGA.....	4
mission 4 : A LA RECHERCHE D'URAJ.....	5
mission 5 : LA BATAILLE DE BRAXIS.....	5
mission 6 : RETOUR SUR CHAR.....	6
mission 7 : L'INSURGE.....	6
mission 8 : COMPTE A REBOURS.....	7
cinématique : LA FUREUR DES XEL'NAGA.....	7
EPISODE V - CAMPAGNE TERRAN : "LA MAIN DE FER".....	8
mission 1 : COUP D'ENVOI.....	8
mission 2 : LES CHANTIERS DE DYLANIAN.....	8
mission 3 : LES RUINES DE TARSONIS.....	9
mission 4 : ASSAUT SUR KORHAL.....	9
mission 5a : LA CHUTE DE L'EMPEREUR (NIVEAU ZERO).....	10
mission 5b : LA CHUTE DE L'EMPEREUR (LES VAUTOURS).....	10
mission 6 : LA FUITE DE L'EMPEREUR.....	11
mission 7 : LE SANG DES PATRIOTES.....	11
mission 8 : MAITRISER LA BETE.....	12
cinématique : LA VICTOIRE DU DIRECTOIRE.....	12
EPISODE VI - CAMPAGNE ZERG : "LA REINE DES NUEES".....	13
mission 1 : BOULEVERSEMENT.....	13
mission 2 : REGNE DE FEU.....	13
prochaines missions : à suivre !.....	14



1. A PROPOS DE CE DOCUMENT

En bref

Ce document s'adresse aux joueurs ayant un minimum de pratique sur **Starcraft** et **Starcraft : Brood War**. Son but est de les guider étape par étape et **selon les règles** vers la fin du jeu.

Il détaille les actions à mener pour remporter chaque mission. Je l'ai créé à partir de mon expérience personnelle du jeu et non d'autres sources. Il est donc possible d'adopter d'autres stratégies que celles que j'indique pour réussir une mission.

N.B. : Les 2 flèches cliquables à droite dans l'en-tête de ce document permettent de rejoindre respectivement son sommaire et sa fin.

Découpage du jeu

Starcraft : Brood War comprend 3 épisodes (épisodes IV, V et VI). Chacun correspond à une campagne solo mettant successivement le joueur dans le camp de l'une des 3 espèces disponibles : Protoss, Terran puis Zerg si l'on respecte la chronologie suggérée dans le jeu.

Chaque épisode est subdivisé en missions et terminé par une séquence cinématique. J'ai repris la même chronologie dans ce document et je rappelle pour chaque mission :

- la taille et le type de décor de la carte correspondante
- les héros éventuels (unités à garder en vie pour éviter que la mission ne se solde par un échec) et sous quelle apparence ils se présentent
- les alliés éventuels (espèces dont certaines unités sont initialement passives mais rejoignent vos rangs si vous parvenez à les rejoindre)
- les espèces de vos adversaires

Ce guide reprend couvre actuellement les épisodes IV et V du jeu et les 2 premières missions de l'épisode VI. Je le compléterai dès que possible, en fonction de ma progression dans le jeu.

Orientation

A de nombreuses reprises dans ce guide, j'utilise les 4 points cardinaux (Nord, Sud, Est, Ouest) pour situer un emplacement sur la carte. Je les mentionnerai systématiquement sous la forme de leurs initiales (N, S, NO, SSE, etc.).

Conditions d'utilisation

Ce document peut être copié et diffusé en l'état (ce fichier PDF). Toute autre utilisation reste à la discrétion de l'auteur.

Sa dernière version est téléchargeable sur le site **asthalis.free.fr** en suivant le chemin suivant depuis le sommaire :

[JEUX PC / STARCRAFT : BROOD WAR / DOCUMENTS](#)

La vignette du jeu (à gauche dans l'en-tête de ce document) est un autre lien cliquable vers cette page.



2. PARCOURS DETAILLE

EPISODE IV - CAMPAGNE PROTOSS : "L'EPREUVE DE FORCE"



EPISODE IV - CAMPAGNE PROTOSS
mission 1 : LA FUITE

carte : 128x96, monde de jungle
héros : Zeratul (templier noir)
alliés : PROTOSS
adversaires : ZERGS

Objectifs :

- Zeratul doit traverser le portail
- Zeratul doit survivre

A la surface d'Aiur, dévastée par les combats contre les Zergs, Zeratul conseille à Aldaris d'utiliser le dernier portail encore opérationnel pour mettre les Protoss en sécurité sur Shakuras, la planète d'exil des templiers noirs. Le jugeur hésite mais finit par accepter et un groupe guidé par Zeratul se lance à la recherche du portail.

En utilisant la faculté d'invisibilité de Zeratul pour surprendre les Zergs ennemis, progressez vers le S en détruisant les canaux nydus pour éviter l'arrivée de renforts. A l'approche de la rive au SO, suivez les disciples alliés en route vers le front contre les zergs et concentrez-vous sur les canaux nydus.

Un peu plus loin à l'E, retrouvez 2 dragons dans les restes d'une base Protoss et prendre le passage suivante pour détruire le canal nydus suivant et remonter vers le N en détruisant les colonies Zergs. Vers le centre de la carte, éliminez 2 ultralisks. Au NE, aidez 4 disciples rescapés à combattre un ultralisk.

Près du coin NE de la carte un groupe allié Protoss vous informe qu'il a repéré le portail au SE mais de nombreux Zergs le protègent. Détruisez le canal nydus du coin NE, aidé par les attaques psioniques des templiers et le camouflage fourni par l'arbitre. Plus bas, détruisez les colonies et éliminer les zerglings dans la région des grottes avant de rejoindre le portail et d'organiser la fuite par le portail, à l'aide de Raynor et Fenix venus vous aider.



EPISODE IV - CAMPAGNE PROTOSS

mission 2 : LES DUNES DE SHAKURAS

carte : 96x96, ombre
adversaires : ZERGS

Objectifs :

- établissez une base et retrouver les templiers noirs

En sûreté sur Shakuras, vous avez perdu le contact avec Raynor et Zeratul. Le nouveau préteur Artanis ordonne d'établir un campement avant de se lancer à la recherche des templiers noirs. Soudain, des zerglings attaquent : les Zergs sont présents sur Shakuras !

Commencez la construction d'une base au NE. Vous êtes bientôt rejoints par un groupe de templiers noirs qui vous débarrassent d'un groupe d'hydralisks et vous souhaitent la bienvenue.

Nouveaux objectifs :

- détruisez la base Zerg

Développez la base en la protégeant par des canons à ions et créez un groupe de dragons. Envoyez les templiers noirs au SO détruire des colonies zergs isolées de l'autre côté du pont puis vers le centre de la carte où d'autres colonies se sont installées autour du portail par lequel vous êtes arrivés.

Une fois la zone sécurisée, conduisez les templiers noirs et un groupe de dragons de l'autre côté du pont au NE. Sur les hauteurs, éliminer les colonies une à une en vous méfiant des colonies de spores, qui détectent les templiers noirs.



EPISODE IV - CAMPAGNE PROTOSS
mission 3 : L'HERITAGE DES XEL'NAGA

carte : 96x96, ombre
adversaires : ZERGS

Objectifs :

- détruisez les cerebrates Zergs

Raszagal, la matriarche des templiers noirs vous souhaite la bienvenue et vous révèle l'existence d'un mystérieux temple dont, selon la légende, la puissance cachée pourrait être libérée par 2 cristaux, Uraj et Khalis, pour repousser les ennemis des Protoss. Artanis veut partir immédiatement à la recherche de ces cristaux mais avant, vous devez détruire des cerebrates qui se sont déjà installés autour du temple.

Vous commencez la mission avec une base située à l'E. Peu de temps après, Zeratul envoie des corsaires neutraliser des colonies zergs sur l'île au NO pour organiser un débarquement sur place et fonder une nouvelle base près des gisements voisins. Protégez les 2 bases avec des canons à photon et produisez des templiers noirs indétectables par l'ennemi.



Construisez des observateurs pour repérer les contours des défenses de l'île SO où se trouve le temple Xel'Naga puis construisez des navettes transportant des dragons et des templiers noirs. Avec l'aide des corsaires, organisez un débarquement sur la rive N de l'île. Progressez ensuite vers le centre de l'île en détruisant les cerebrates Zergs et tous les autres bâtiments entourant le temple.

Lorsque la base est détruite, Kerrigan se rend sur les lieux et, contre toute attente, propose son aide aux Protoss. Zeratul est sceptique mais Raszagal est prête à entendre Kerrigan.



EPISODE IV - CAMPAGNE PROTOSS
mission 4 : A LA RECHERCHE D'URAJ

carte : 96x128, monde de glace
héros : Kerrigan (Terran infesté)
adversaires : TERRANS

Objectifs :

- amenez Kerrigan au cristal Uraj
- Kerrigan doit survivre

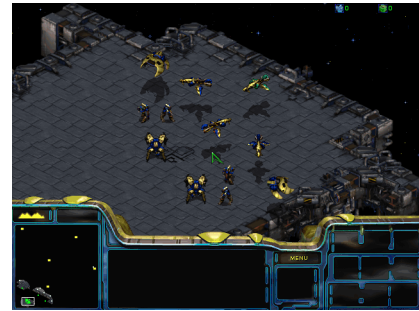
A la surprise des Protoss, Kerrigan leur apprend qu'un nouvel Overmind se développe sur Char. Aldaris est persuadé que Kerrigan ment mais Raszagal veut écouter Kerrigan. Kerrigan poursuit en expliquant que la mort du premier Overmind lui a rendu son contrôle d'elle-même et que les choses tourneront mal si les Protoss laissent le nouvel Overmind parvenir à maturité. Zeratul rappelle que la quête initiale des Protoss n'est pas de vaincre le nouvel Overmind mais de retrouver les cristaux Uraj et Khalis. Kerrigan se propose alors d'aider les Protoss. Raszagal décide d'une expédition sur la planète Braxis, où se trouve le cristal Uraj.

Au début de la mission, les Protoss débarquent au NO au milieu d'une colonie Terran. Détruisez la base ennemie et installez la vôtre à la place. Artanis vous informe que dans l'impossibilité de construire une porte spatiale, aucun renfort aérien ne sera disponible sur la planète. Fortifiez la base et développez toutes les unités terrestres, en protégeant les destructeurs.

Après avoir repéré la base Terran au SO de votre base à l'aide d'un observateur, formez un groupe de dragons appuyé par Kerrigan et des templiers noirs. Détruisez ces bâtiments Terran et installez une nouvelle base sur place. Progressez ensuite vers le SE en empruntant la rampe montante vers les hauteurs. Quelques défenses Terrans sont placées à l'E et au NE de l'autre côté du lac gelé mais leur destruction n'est pas essentielle pour la réussite de cette mission.

La base Terran principale se situe au SE et ses premiers bâtiments sont visibles lorsque la neige se raréfie. Un tank en mode siège défend les lieux. Avec l'aide de Kerrigan, rejoignez le cristal Uraj, à proximité d'une balise au SE. Agréablement surpris par cette

coopération inattendue, Zeratul remercie sincèrement Kerrigan pour son aide.



EPISODE IV - CAMPAGNE PROTOSS
mission 5 : LA BATAILLE DE BRAXIS

carte : 128x128, plateforme spatiale
héros : Artanis (scout)
alliés : PROTOSS
adversaires : TERRANS

Objectifs :

- détruisez tous les générateurs pour traverser le blocus du Directoire
- Artanis doit survivre

Artanis vous informe qu'il vient de détecter une flotte importante de vaisseaux Terrans. Mais leur conformation est inhabituelle : il s'agit en réalité d'une force terrienne, le Directoire, venue prendre le contrôle du secteur, avec à leur tête l'amiral Stukov. Artanis décide de tester les défenses terriennes en s'attaquant à une plateforme du Directoire.

Cette plateforme est équipée de 5 générateurs (repérés dès le départ sur la carte) alimentant chacun les tourelles lance-missile d'une partie de la plateforme. Votre mission est donc de les détruire pour neutraliser l'ensemble des défenses terrestres. L'utilisation des observateurs est cruciale pour la réussite de la mission.

Pour détruire le plus proche générateur, concentrez les tirs de plusieurs scouts sur une seule tourelle puis débarquez des dragons pour détruire sans danger les tourelles voisines. La portée des dragons est suffisante depuis la zone de débarquement pour détruire ce générateur. Une fois le bâtiment détruit, les tourelles apparaissant en violet sur la carte sont neutralisées et des unités alliées (dragons, templiers noirs, navettes) viennent renforcer vos troupes.

A l'aide d'un observateur, scrutez le secteur au SE et débarquez des templiers noirs et des dragons sur place pour détruire les tourelles proches et empêcher toute détection des templiers noirs face aux bunkers ennemis. Progressez en direction du générateur le plus à l'E et détruisez-le en prenant garde au tank en mode siège stationné dans la fosse au centre la carte. De nouveaux renforts arrivent.

Larguez un nouveau groupe de dragons et de templiers noirs sur une plateforme grise à l'O sur la carte et faites-les progresser vers l'E, en contournant le générateur proche et en détruisant les tourelles sur leur passage. Envoyez ensuite un groupe de scouts détruire le générateur. De nouveaux renforts arrivent (dragons, templiers, destructeurs, navettes, observateurs).

La cible suivante est le générateur au NE. Débarquez des troupes au sol au N du générateur précédent et progressez vers le NE en détruisant les tourelles sur votre chemin. La zone autour de la plateforme qui supporte le générateur est truffée de mines



déTECTABLES par les observateurs, et gardée par 1 fantôme posté à chaque coin de la plateforme. 2 tanks en mode siège et des goliaths protègent également le générateur. Éliminez les mines en priorité puis les tourelles à distance avec les destructeurs, pour éviter les attaques des tanks. Une fois que l'approche est possible, concentrez les tirs des scouts sur les fantômes, puis les goliaths et débarquez des templiers noirs au centre pour en finir avec les tanks et le générateur. De nouveaux renforts arrivent (disciples, scouts, corsaires, navettes, arbitre).

La dernière cible est le générateur NO. Débarquer des troupes au N de la carte, à l'extrémité E de la plateforme et utilisez l'arbitre pour camoufler les unités (en particulier les destructeurs) et les corsaires pour neutraliser les tourelles. Un croiseur garde le dernier générateur. En combinant les forces de vos unités, détruisez cette dernière cible.



EPISODE IV - CAMPAGNE PROTOSS
mission 6 : RETOUR SUR CHAR

carte : 128x128, monde de cendres
alliés : ZERGS
adversaires : ZERGS

Objectifs :

- retrouvez le cristal Khalis avec une sonde ou un drone
- OU
- endommagez suffisamment l'Overmind pour le faire régresser

Les forces terriennes ne représentant plus une menace, Artanis retourne sur Char, où Zeratul a ressenti la présence du cristal Khalis. Kerrigan est certaine que les émanations que Zeratul a captées proviennent du nouvel Overmind lui-même, sans doute installé tout près du cristal avec d'importantes défenses. Elle propose un passage en force pour récupérer le cristal. Artanis, lui, pense que l'Overmind n'est pas encore suffisamment mature pour résister efficacement et se propose de l'attaquer pour neutraliser les défenses zergs et recueillir plus facilement le cristal. Vous avez donc le choix entre ces 2 stratégies.

Au début de la mission, vous dirigez une base Protoss au N, secondée par une base Zerg au NE constituée des forces de Kerrigan. L'Overmind se trouve au SO et le cristal Khalis au SE. Les observateurs sont importants dans cette mission car les Zergs ennemis peuvent s'enterrer et disposent de sapeurs dans leurs rangs. Protégez les 2 bases des zergs qui arrivent par les rampes au S et explorez la carte avec les observateurs.

À l'exception de la petite base zerg au NO, le chemin aérien vers l'Overmind est relativement désert en longeant le bord O de la carte tandis que plusieurs rangées horizontales de colonies sur des hauteurs barrent la route vers le Khalis à l'E. Une base avancée peut être construite au S de la base de Kerrigan

choix 1 : Vous souhaitez récupérer directement le Khalis

Produisez des dragons et/ou des hydalisks pour atteindre depuis le sol les colonies de spores placées sur les hauteurs à l'E. Construisez plusieurs porte-nefs pour faciliter l'avancée vers le S et détruire les colonies noyées en limitant les risques. Alternez ainsi les attaques au sol ou aériennes en fonction des colonies rencontrées, jusqu'à atteindre le Khalis.



EPISODE IV - CAMPAGNE PROTOSS
mission 7 : L'INSURGE

carte : 128x128, ombre
adversaires : PROTOSS

Objectifs :

- éliminez Aldaris

Alors que la sort semble sourire aux Protoss, Raszagal informe Artanis qu'Aldaris a subitement changé de position face aux templiers noirs et qu'il s'apprête à les attaquer, sans doute rattrapé par les principes de l'ex-Conclave. Devant la menace et bien qu'elle le regrette, Raszagal vous ordonne d'éliminer Aldaris. Ayant depuis toujours loué la bienveillance de la matriarche, Zeratul ne comprend pas cette décision mais décide d'obéir malgré tout à ses ordres.

Votre base initiale est installée au SE de la carte, derrière une enceinte de protection. Artanis vous informe que les tous templiers sont sous le contrôle d'Aldaris. Zeratul vous rappelle que vous disposez toujours des archons et que plusieurs templiers noirs peuvent fusionner en archons noirs pour aider vos troupes. En pratique, les archons noirs sont essentiels au succès de cette mission, en particulier une fois qu'ils ont développé la capacité de contrôle mental, permettant de subtiliser des unités à l'adversaire. Initialement, la carte découvre dans les rangs ennemis 3 judicateurs pouvant chacun être Aldaris. En pratique, le véritable Aldaris est le plus proche du coin NO de la carte, les 2 autres étant de simples hologrammes.

Développez rapidement la faculté contrôle mental des archons noirs et produisez-en un nombre important, tout en protégeant les entrées de votre base avec des canons à photon et plusieurs templiers noirs en renfort. Envoyez des observateurs sonder les régions de la carte pour repérer les zones vides. 2 gisements importants au N et à l'E de votre base permettent de construire des bases avancées. Déployez vos archons noirs au maximum pour convertir les unités ennemies les plus puissantes (par exemples, des destructeurs) et construisez un grand nombre de porte-nefs pour approcher de votre objectif et le détruire.

Une fois le judicateur cerné, Zeratul le supplie d'abandonner son projet d'attaque contre les templiers noirs mais Aldaris refuse en parlant d'un terrible secret concernant Raszagal, la matriarche des



templiers noirs. Il n'a pas le temps d'en dire plus car Kerrigan, surgissant de nulle part, élimine Aldaris sous les yeux médusés des autres Protoss. Zeratul regrette de lui avoir fait confiance et la renvoie aussitôt, elle qui s'est servie des Protoss pour renforcer sa puissance à la tête des zergs.



EPISODE IV - CAMPAGNE PROTOSS
mission 8 : COMPTE A REBOURS

carte : 192x192, ombre

héros : Artanis (scout), Zeratul (templier noir)

adversaires : PROTOSS

Objectifs :

- amenez Artanis et Zeratul au temple
- protégez le temple contre les Zergs
- Artanis et Zeratul doivent survivre

Artanis et Zeratul n'en reviennent pas d'avoir été à ce point manipulés par Kerrigan. Raszagal leur assure qu'elle n'est plus sous influence de Kerrigan et que l'heure du salut des Protoss a sonné. Elle vous ordonne donc de vous rendre au temple Xel'Naga pour libérer l'énergie des cristaux Uraj et Khalis et libérer ainsi la planète de la menace Zerg.

Au début de la mission, Zeratul est dans une base à l'O tandis qu'Artanis se trouve dans la base S, le temple Xel'Naga étant proche du centre de la carte. Pour préparer plus efficacement l'attaque, vous devez libérer un chemin terrestre reliant vos 2 bases. Pour ça, attaquez la base Zerg au SO, à égale distance de vos 2 bases. Attention, l'ennemi utilise des saboteurs, redoutables contre les groupes serrés, et des gardiens, que vous pouvez avantageusement récupérer pour votre propre usage grâce aux archons noirs. Fabriquez également un grand nombre de porte-nefs et installez une 4ème base à l'E, sur la rive opposée à celle de la base Zerg proche.

Lorsque vos forces sont suffisantes, approchez-vous du temple sans toucher la balise (cela déclencherait le compte à rebours). Construisez le maximum de canons à photons autour de temple, construisez des batteries de boucliers, placez toutes vos unités dans la meilleure position de défense et activez le compte à rebours. Artanis et Zeratul ont besoin de 15 minutes pour canaliser les énergies du temple, pendant que vous repoussez les Zergs pour les empêcher de détruire la construction. Convertissez le maximum de gardiens pour renforcer vos défenses à moindre coût.



EPISODE IV - CAMPAGNE PROTOSS
cinématique : LA FUREUR DES XEL'NAGA

Alors que le combat fait rage autour du temple sur Shakuras, Artanis et Zeratul parviennent à mettre en place les 2 cristaux. Une explosion gigantesque s'ensuit mais, à sa grande surprise, Artanis se réveille vivant au centre du temple, sur une planète où toute trace des Zergs semble avoir disparu.



EPISODE V - CAMPAGNE TERRAN : "LA MAIN DE FER"



EPISODE V - CAMPAGNE TERRAN mission 1 : COUP D'ENVOI

carte : 96x96, monde de glace
adversaires : TERRANS

Objectifs :

- détruisez le centre de commandement ennemi

Vous avez établi votre base sur Braxis, non loin d'une forteresse Terran dont vous devez détruire le centre de commandement. Votre site ne dispose pas de gaz, ce qui limite vos possibilités en début de mission (pas de tanks supplémentaires, pas d'améliorations disponibles).

Entraînez des marines et installez-les dans des bunkers au N (près de la rampe) et à l'E de votre base. Créer également un grand nombre de vautours. Quelques tourelles sont installées au N de votre base.

Lancez ensuite un groupe de vautours et vos tanks détruire le baraquement au SE. En restant éloigné du centre de la carte, remontez ensuite vers le N jusqu'à une base alliée. Samir Duran, un résistant, vous propose son aide, en l'échange d'une amnistie. Il indique une route permettant de contourner les défenses principales de la base ennemie (au NO) et Stukov accepte.

La base de Duran dispose d'un gisement de gaz, qui vous permet de développer le mode siège des tanks. Créez un groupe de tanks en mode siège et suivez la route indiquée par Duran pour arriver à l'arrière de la base, dans le coin NO de la carte. Détruisez le centre de commandement proche pour conclure la mission.



EPISODE V - CAMPAGNE TERRAN mission 2 : LES CHANTIERS DE DYLIARIAN

carte : 196x128, plateforme spatiale
adversaires : TERRANS

Objectifs :

- volez les cuirassés

• repoussez les forces de l'Empire

L'amiral Dugalle vous informe qu'il a repéré les chantiers de Dylarian, une plateforme de ravitaillement de croiseurs Terrans. Votre objectif est de voler le maximum de ces croiseurs en parfait état pour la besoins du Directoire.

Sur la 1ère plateforme, au SE, vous disposez de 8 marines et de 4 officiers médicaux. En protégeant les 3 pilotes, attaquez un par un les bunkers avec les marines soutenus par les officiers médicaux. 2 bunkers protègent des croiseurs sur la gauche de la plateforme et un 3ème situé en hauteur et accessible par une rampe protège le dernier croiseur, du côté droit. Lorsque la voie est libre, amenez chaque pilote à un croiseur pour le libérer.

Sur la 2ème plateforme, au NE, vous commandez 3 fantômes et 3 officiers médicaux, initialement séparés. Avec l'un des officiers médicaux, approchez de l'extrémité NO de la hauteur et aveugler le tank en mode siège installé un peu plus loin au NO. Faire descendre les officiers médicaux et longer la passerelle du bas pour éviter les tirs du tank. Au bout de la passerelle, aveuglez un autre tank posté sur une passerelle au NO, puis amener les 4 pilotes aux croiseurs.

Sur la 3ème plateforme, au SO, vous disposez de 4 fantômes et d'autant de missiles nucléaires prêts à l'emploi, plus 3 goliaths et 2 officiers médicaux. Au N, un vaisseau laboratoire bloque la route, appuyé par un tank. Larguez une bombe nucléaire derrière le vaisseau pour dégager la route et libérez les 2 premiers croiseurs. En passant par la hauteur au centre de la plateforme, larguez une nouvelle bombe sur le groupe de tanks près des bunkers au NO et éliminez les survivants avec des fantômes camouflés. Libérez un nouveau croiseur puis larguez une dernière bombe sur les bunkers installés en hauteur au N et éliminez les survivants avant de libérer le dernier croiseur.

Sur la dernière plateforme, vous dirigez 2 marines, 4 fantômes, 4 officiers médicaux et 2 tanks. Vos troupes se font attaquer par un tank mais les officiers médicaux les assistent pendant qu'ils répliquent. Vos tanks se font « verrouiller » par un fantôme ennemi que les vôtres peuvent éliminer à distance depuis le sol. Envoyez un fantôme camouflé « verrouiller » le tank dans la fosse au NE puis détruisez-le avec les fantômes au complet. Faites monter les pilotes vers les tanks et guidez l'un d'eux vers le premier croiseur au SE. Plus loin au NO, « verrouillez » puis détruisez un autre tank sur la hauteur suivante. A l'extrémité NE de cette hauteur, « verrouillez » le vaisseau laboratoire avec un fantôme camouflé pour vous rendre indétectable par le tank qui vous attend un peu plus loin. Détruisez ces 2 unités puis avancez vos 2 tanks et détruisez en mode siège 2 bunkers un peu plus loin au N. Reprenez votre groupe de fantômes et descendez l'escalier puis la rampe pour monter une nouvelle rampe. Plus loin au NE, neutralisez un autre vaisseau laboratoire puis faites monter vos fantômes camouflés sur la passerelle pour détruire le bunker. 2 nouveaux pilotes peuvent rejoindre leur croiseurs. Au bout de la passerelle, détruisez le bunker et le tank en mode siège et éliminez les survivants. Neutralisez le dernier tank de la plateforme au NO et les 2 derniers pilotes peuvent rejoindre leur croiseur.

Les 18 cuirassés se retrouvent au centre de la carte lorsque vous recevez un appel de Duke, qui vous somme de vous rendre. Stukov lui répond qu'il n'en est pas question et vous disposez de 30 secondes pour préparer vos croiseurs au combat face à une autre armada de croiseurs. En concentrant tous les tirs sur un croiseur ennemi à la fois, il est facile de venir à bout de la flotte ennemie.



EPISODE V - CAMPAGNE TERRAN
mission 3 : LES RUINES DE TARSONIS

carte : 96x128, désertique
héros : Duran (fantôme)
adversaires : TERRANS

Objectifs :

- amenez Duran jusqu'au perturbateur
- Duran doit survivre

Duran vous apprend que la Confédération avait conçu des émetteurs psi pour perturber les zergs. Il vous révèle aussi que Mengsk avait entendu parler d'un émetteur très spécial, beaucoup plus puissant, mais n'avait jamais réussi à s'en emparer au cours de la rébellion contre la Confédération. Devant le risque que l'ennemi s'en empare, Duran vous suggère de le trouver et de le détruire.

Stukov, en revanche, ne voit pas les choses de la même façon : une fois en votre possession, cet émetteur pourrait constituer une arme de choix contre les zergs. Dugalle coupe court à la discussion en rappelant les priorités de la mission terrestre. Contre l'avis de Stukov, vous voilà en route vers Tarsonis pour localiser l'émetteur.

4 bases zergs sont rapidement repérées par vos services, de même que l'émetteur, au N de la carte. Vous devez détruire les ruches de chacune des bases pour désorganiser les zergs. Un groupe de tanks en mode sièges, appuyé par des goliaths et des ombres, permet d'atteindre votre objectif, en commençant par la base au SE. Il suffit de concentrer vos tirs sur la ruche et tous les zergs de la base deviennent inoffensifs. A noter que vos ombres disposent dès le départ de la faculté de camouflage et que l'ennemi utilise des gardiens et des saboteurs.

En protégeant bien votre base initiale et en utilisant bien les aptitudes complémentaires des unités de votre groupe, vous n'aurez pas de mal à détruire les 4 ruches. Une fois que les zergs sont neutralisés, il vous reste à conduire Duran au perturbateur. Des fantômes alliés viennent relever Duran sur place, au moment où celui-ci s'apprêtait à détruire l'installation.

Postez des mutalisks à l'O de la nouvelle base puis remontez peu à peu vers le N le long de la bordure de la base Terran du NO et détruisez les tourelles les plus au S et les tanks en mode siège placés au bord de la falaise pour frapper les unités terrestres en contrebas.



EPISODE V - CAMPAGNE TERRAN
mission 4 : ASSAUT SUR KORHAL

carte : 128x128, désert
adversaires : TERRANS

Objectifs :

- détruisez tous les labos physiques ennemis
- OU**
- détruisez tous les silos nucléaires ennemis

Dugalle se réjouit du succès de votre mission depuis que Stukov l'a informé de la neutralisation du perturbateur psi. Il vous informe qu'il va lancer l'assaut sur Korhal, la planète depuis laquelle Mengsk dirige l'empire. Duran vous précise que Mengsk dispose de silos nucléaires qu'il utilisera à coup sûr pour repousser une attaque. Stukov, lui, préférerait neutraliser les croiseurs de Mengsk, une autre menace pour le directoire. Dugalle vous laisse le choix entre les 2 objectifs, sachant que le temps n'est pas suffisant pour espérer les atteindre tous les 2.

Dans cette mission, la balayage scanner est opérationnel dès le départ et il vous permet de situer les 2 objectifs : les silos nucléaires sont protégées dans une base au SE tandis que les labos de physique sont au coeur de la base située au NE de la carte. L'ennemi dispose de fantômes capables de « verrouiller » vos unités mécaniques.

sachant que les 2 objectifs sont sur le bord E de la carte et que les gisements de votre base ne sont pas très importants, le plus simple consiste à rejoindre les gisements à l'E et d'en faire une base avancée avant l'assaut final vers le N (un pont à traverser) ou le S (une zone de désert à parcourir). Protégez bien votre base avec des tourelles, des bunkers et des tanks car l'ennemi utilise également des tanks en mode siège.

Lorsque vos forces sont suffisamment importantes, lancez l'assaut en vous focalisant sur les silos ou les laboratoires, seuls bâtiments à détruire pour réussir la mission. Selon l'objectif choisi, le scénario de la prochaine mission sera différent.

- la destruction des laboratoires conduit à la mission 5a
- la destruction des silos nucléaires conduit à la mission 5b



EPISODE V - CAMPAGNE TERRAN

mission 5a : LA CHUTE DE L'EMPEREUR (NIVEAU ZERO)

carte : 128x128, désert
adversaires : TERRANS

Objectifs :

- détruisez le centre de commandement de Mengsk

Dugalle vous annonce qu'il est temps de lancer l'assaut contre Augustgrade, la ville fortifiée où se trouve Mengsk. Etant donné que vous avez détruit ses laboratoires dans la mission précédente, Mengsk ne peut pas effectuer de croiseurs contre vous mais dispose toujours de ses silos nucléaires pour effectuer des bombardements.

Au début de la mission, Mengsk bombarde des dépôts de ravitaillement isolés de votre base. D'importants renforts arrivent à votre base mais ils sont aussitôt détruits par un bombardement massif. Finalement, un nouvel arrivage de marines et de VCS vous permet de reconstruire et de développer votre base. Développez rapidement le nécessaire pour contrer les fantômes camouflés susceptibles de bombarder à nouveau votre base : tourelles, tanks en mode siège et vaisseaux laboratoires.

Lorsque vos forces le permettent, rejoignez les gisements de minerai et de gaz au N de votre base initiale pour en construire une nouvelle. placez des tourelles sur le relief en « croissant » à droite des gisements et laissez des tanks à proximité pour repousser les fantômes arrivant à intervalles réguliers.

Construisez alors des croiseurs et préparez un groupe de tanks et de goliaths à l'offensive en rejoignant le pont au centre de la carte, appuyé par un vaisseau laboratoire pour détecter les nombreuses mines du secteur. Progressez alors vers l'objectif au NE avec les croiseurs en utilisant les capacités complémentaires des tanks et des goliaths. Lorsque vous parvenez au pied de la dernière hauteur avant le centre de commandement de Mengsk, lancez vos croiseurs sur l'objectif en utilisant le canon yamato.

Mengsk est alors repéré en train de battre en retraite à bord du croiseur Norad III. Une discussion s'engage entre Mengsk et Dugalle, au terme de laquelle ce dernier l'informe de sa mise en détention avant son exécution. Soudain, Raynor rejoint les lieux à bord du Norad II, escorté par une puissante flotte Protoss. Contre toute attente, il vient sauver Mengsk à l'aide d'un portail de saut Protoss. Dugalle fulmine en voyant disparaître un par un chaque appareil ennemi.



EPISODE V - CAMPAGNE TERRAN

mission 5b : LA CHUTE DE L'EMPEREUR (LES VAUTOURS)

carte : 128x128, désert
adversaires : TERRANS

Objectifs :

- détruisez le centre de commandement de Mengsk

Le briefing commence comme celui de la mission 5a (niveau zéro) mais le contexte est différent : vous avez cette fois détruit les silos nucléaires de Mengsk au cours de la mission précédente et l'empire utilisera donc ses croiseurs contre vous.

Au début de la mission, Mengsk détruit rapidement des tourelles avancées de votre base à l'aide de ses croiseurs. Des renforts de troupes sont envoyés à votre base, SO. Construisez des bunkers pour abriter les marines et les fantômes pendant le court délai avant la première offensive de Mengsk. Vos fantômes possèdent dès le début la capacité de « verrouiller » les unités mécaniques ennemies. Servez-vous en, c'est la seule façon de sauver votre base à la première attaque des croiseurs.

Fortifiez votre base en prévoyant de larges défenses anti-aériennes. Fabriquez un grand nombre de goliaths, assistés de quelques tanks en mode siège. Développez aussi des vaisseaux laboratoires équipés de l'onde VDE pour neutraliser le canon yamato des croiseurs ennemis, attaquant en formation serrée.

Lorsque vos forces le permettent, rejoignez les gisements de minerai et de gaz au N de votre base initiale pour en construire une nouvelle. Construisez alors des croiseurs et préparez un groupe de tanks et de goliaths à l'offensive en rejoignant le pont au centre de la carte, appuyé par un vaisseau laboratoire pour détecter les nombreuses mines du secteur. Progressez alors vers l'objectif au NE avec les croiseurs en utilisant les capacités complémentaires des tanks et des goliaths. Lorsque vous parvenez au pied de la dernière hauteur avant le centre de commandement de Mengsk, lancez vos croiseurs sur l'objectif en utilisant le canon yamato.

Mengsk est alors repéré en train de battre en retraite à bord du croiseur Norad III. Une discussion s'engage entre Mengsk et Dugalle, au terme de laquelle ce dernier l'informe de sa mise en détention avant son exécution. Soudain, Raynor rejoint les lieux à bord du Norad II, escorté par une puissante flotte Protoss. Contre toute attente, il vient sauver Mengsk à l'aide d'un portail de saut Protoss. Dugalle fulmine en voyant disparaître un par un chaque appareil ennemi.



EPISODE V - CAMPAGNE TERRAN
mission 6 : LA FUITE DE L'EMPEREUR

carte : 128x128, désertique
adversaires : PROTOSS, ZERGS

Objectifs :

- détruisez le centre de commandement de Raynor

En fuite sur Aiur, Mengsk et Raynor semblent sous la protection des Protoss, non loin d'un portail opérationnel autour duquel la bataille fait rage entre Protoss et Zergs. Dugalle vous ordonne de concentrer vos forces sur le centre de commandement des fugitifs en écartant les défenses Protoss et en ignorant les Zergs.

En début de mission, une armada de vakyries vous permet de libérer une zone où installer tous vos bâtiments, initialement en transit. Organisez les défenses de votre base en implantant de nombreuses tourelles sur les reliefs à l'E et à l'O et des bunkers, secondés par des tanks. Construisez ensuite des croiseurs et emparez-vous des gisements à l'O sur la carte.

En évitant d'approcher les bases Zergs et les alentours du portail, attaquez le groupe de Protoss au centre de la carte puis lancez votre groupe de croiseurs contre la base Protoss au NE, jusqu'à atteindre le centre de commandement de Raynor. Un fois celui-ci détruit, vous apercevez un vaisseau prenant la fuite via la portail Protoss.

Soudain, Stukov détecte une arrivée massive de Zergs sur la base Protoss, là où Duran est censé se trouver. Il contacte Duran d'urgence mais ce dernier prétend ne pas détecter l'ennemi et la liaison est bientôt coupée. Stukov comprend qu'il a été trompé et vous ordonne de rejoindre la flotte pendant qu'il règle lui-même cette affaire. Vous apercevez alors un vaisseau traversant le portail Protoss, peu de temps avant sa destruction.



EPISODE V - CAMPAGNE TERRAN
mission 7 : LE SANG DES PATRIOTES

carte : 128x96, installation
adversaires : TERRANS

Objectifs :

- trouvez et éliminez l'amiral Stukov
- Duran doit survivre

Dugalle ne comprend pas la désertion de Stukov sur Aiur mais Duran suggère qu'il n'est peut-être pas digne de confiance. Soudain, l'alerte est donnée suite à la découverte d'un perturbateur psi non loin de vos forces, celui que Stukov était censé démanteler. Déchiré entre son amitié ancienne pour Stukov ami et sa conduite incompréhensible mettant en péril le directoire, Dugalle ordonne finalement à Duran de détruire le perturbateur et d'éliminer Stukov.

Après l'entrée en force dans le complexe, utilisez les médecins pour soigner les unités. L'ordinateur au sud déclenche des tourelles. Des civils dans l'allée au nord refusent de dire où se cachent Stukov et fuient vers des marines en embuscade et des tourelles camouflées. Après la porte suivante, la pièce au nord-est abrite des civils protégés par une tourelle et un ordinateur. Activez l'ordinateur pour détecter la baie d'entretien des Goliaths. Prendre la sortie E de la pièce. Au NE, le passage se termine en cul-de-sac dans une salle où attendent des flammeurs. Retourner au passage SE après la salle de l'ordinateur.

Une tourelle et plusieurs marines montent la garde après la porte suivante. Approchez de l'ordinateur verrouillé. Des civils alertés arrivent de la salle SO en cul-de-sac. Le dernier survivant finit par vous fournir le code d'accès. Une caméra montre l'emplacement de Stukov sur la carte et la porte au NO s'ouvre. Suivez ce passage pour rejoindre la baie d'entretien des Goliaths. Détruisez le canon au bas de l'escalier puis éliminez les civils qui donnent l'alerte et emparez-vous des Goliaths (6 en tout, un marine du groupe au commandement de chacun). Sortir de la baie par le couloir SO (qui cache un canon mural) puis dépasser la pièce vide et rejoindre la porte suivante. Dans la grande salle, rejoignez le civil au NO qui accepte de coopérer en rejoignant le VCS abandonné puis poursuivez au SO.

De nombreux marines et un Goliath protègent les 2 salles suivantes. Poursuivez votre route jusqu'à un couloir étroit protégé par des canons à ses 2 extrémités. Abritez-vous au centre du secteur suivant pour éviter d'être touché par des tirs provenant des hauteurs (l'escalier au bout du passage permet de rejoindre un fantôme ennemi). Suivez ensuite le large couloir au SO pour rejoindre une pièce protégée par des flammeurs et un canon mural. Monter l'escalier et détruisez les 3 tourelles camouflées derrière la porte suivante, puis éliminez les marines derrière une nouvelle porte.

Finalement, le passage aboutit à la pièce où se trouve Stukov. Duran entre le premier et tire sur Stukov avant de disparaître aussitôt grâce à ses capacités de fantôme. Avant de mourir, Stukov dernier révèle à Dugalle qu'il était venu ici pour activer le perturbateur Psi, seule arme capable de vaincre les Zergs et que Duran est un traître qui les a trahis tous les deux, car il sert les Zergs en tant que Terran infesté. Sans doute à la suite d'une intervention de Duran, une procédure d'auto-destruction du réacteur alimentant s'engage, ne laissant que 15 minutes avant l'explosion. Furieux d'avoir tué son ancien ami à cause de Duran, Dugalle vous ordonne de rejoindre le terminal permettant de stopper le compte à rebours.

Prenez la sortie au NE pour rejoindre des marines alliés. Activez les caméras de surveillance vers la balise pour situer le terminal. Plus loin, vous apprenez que de nombreux Zergs sont présents à proximité du perturbateur et vous devez repousser une attaque massive de zerglings à proximité d'un escalier. Au pied des marches, poursuivez votre chemin jusqu'à un autre escalier. Une fois en haut, repoussez une attaque de zerglings au NO qui gardent une cellule où se trouvent



des marines et flammeurs alliés. Ensemble, reprenez le couloir menant au SE.

Dans la salle suivante qui abrite un ordinateur, éliminez les zerglings dans le coin N puis activez les caméras de sécurité. Elles vous montrent une concentration inquiétante de zerglings au NE de la carte. A la sortie de la salle, la salle au SE abrite des médecins et marines alliés. Ensemble, prenez le couloir NO après avoir éliminé des zerglings provenant du SO. Le couloir suivant est gardé par des zerglings et aboutit à 2 fosses où sont prisonniers des ultralisks et un zergling. Éliminez les 2 ultralisks qui débouchent de la porte au NE puis suivre ce passage.

Plus loin, après une salle vide, un long couloir aboutit au secteur infesté de zerglings. Mais il est équipé de tourelles automatiques capables de tirer sur eux. Allez ouvrir la porte vers le local infesté au NE puis faites retraite pour laisser les tourelles s'occuper d'eux. Plus loin dans le couloir, éliminer des hydralisks. Encore plus loin, préparez-vous à l'assaut par le S de 2 Terrans infestés lorsque vous entendez « longue vie à la ruche ! ».

Éliminez d'autres zerglings sur votre chemin avant de trouver 2 marines alliés, qui courent aider d'autres marines alliés vers un escalier au SO contre une nuée de zerglings et d'hydralisks. Rapatriez vite le groupe pour attirer les Zergs dans une embuscade puis descendre l'escalier et avancer rapidement en direction du terminal du Perturbateur. Un saboteur est enterré dans la 2ème pièce qui suit le long couloir et un groupe important de zerglings est installé dans le couloir suivant.

Une fois la dernière porte passée, Éliminez un groupe important de zerglings au pied de la plateforme du terminal puis monter rapidement l'escalier pour accéder aux commandes manuelles d'arrêt du réacteur. Dugalle savoure votre victoire et annonce le départ imminent du Directoire pour Char, la planète-mère de l'Overmind.



EPISODE V - CAMPAGNE TERRAN
mission 8 : MAITRISER LA BETE

carte : 196x196, monde de cendres
adversaires : ZERGS

Objectifs :

- un officier médical doit se trouver à chacune des balises de l'Overmind
- éliminez les Cérébrates pour affaiblir l'Overmind

Installée sur le sol de Char non loin de l'Overmind, votre base occupe le coin SO de la carte. L'Overmind (repéré en jaune) est encadré par 3 Cerebrates, l'un à l'O (repéré en rouge), l'autre à l'E (repéré en marron) et le dernier tout proche de lui (repéré en orange). Dès le début de la mission, les marines enfermés dans les bunkers au S s'aperçoivent que leurs armes sont impuissantes face aux colonies

noyées de l'essaim rouge. Evacuez ces marines pour les placer hors d'atteinte des tentacules. L'invulnérabilité des colonies est assurée par le Cerebrate situé à l'O.

Régulièrement, des ultralisks viennent attaquer la base par l'E. Ces zergs sont générés à intervalles réguliers par le Cerebrate basé à l'E. Au début de la partie, multipliez les bunkers autour de la base pour les repousser. Le dernier Cerebrate, dans le voisinage immédiat de l'Overmind, produit des Terrans infestés par l'intermédiaire de 3 centres de commandement.

La tactique principale à adopter dans cette mission consiste à renforcer les défenses tout autour de la base et à produire le maximum de cuirassés afin de frapper les colonies et les ennemis au sol. La neutralisation du Cerebrate O rend les colonies vulnérables et celle du Cerebrate E stoppe la prolifération des ultralisks (envoyer un groupe de cuirassés suivre le canyon par lequel arrivent les ultralisks).

Une fois les défenses ennemies affaiblies, envoyer une navette avec 4 médecins pour encercler l'Overmind. Lorsque celui-ci est vaincu, Duran apparaît au NE de la carte et s'adresse à Dugalle en prétendant lui présenter quelqu'un. Kerrigan arrive sur les lieux peu après et défie Dugalle de conserver longtemps le contrôle du perturbateur psi pour la suite du conflit. Les 2 protagonistes repartent chacun de leur côté en laissant leurs troupes poursuivre le combat.



EPISODE V - CAMPAGNE TERRAN
cinématique : LA VICTOIRE DU DIRECTOIRE

Le Directoire annonce sa victoire par un flash spécial qui résume les principaux événements de la bataille contre les zerg : les lourdes pertes ennemies, la neutralisation sur Char de l'Overmind grâce à des drogues spéciales et la cérémonie d'adieu en l'honneur du vice-amiral Stukov à bord de l'Alexander, vaisseau de l'amiral Dugalle.



EPISODE VI - CAMPAGNE ZERG : "LA REINE DES NUEES"



EPISODE VI - CAMPAGNE ZERG
mission 1 : BOULEVERSEMENT

carte : 96x128, désertique
alliés : ZERGS
adversaires : ZERGS

Objectifs :

- protégez les ruches

Alors que Kerrigan a fait venir Raynor et Fenix pour leur demander leur aide face au Directoire qui vient de neutraliser l'Overmind sur Char, Duran l'informe que le signal du perturbateur psi a atteint Tarsonis et commencé à désorganiser ses forces. Les Zergs sont devenus fous et s'attaquent entre eux. Kerrigan vous ordonne d'aller protéger les ruches restantes avec quelques chasseurs tueurs et zerglings encore sous son contrôle.

En début de mission, les 7 ruches locales sont visibles puis des signaux vous avertissent du lieu des attaques successives. La ruche NO est attaquée la première par des zerglings. Une fois les assaillants neutralisés, des zerglings alliés sortent de terre et rejoignent vos rangs. C'est ensuite au tour de la ruche NE d'être attaquée par des hydralisks. Des hydralisks alliés refont surface à la fin de l'attaque. La ruche E est ensuite assiégée par des zerglings. Des masses vous prêtent main forte une fois la zone protégée. La ruche centrale est ensuite attaquée par des gardiens. Eliminez-les avec les masses (2 par gardien). De nombreux hydralisks attaquent alors le secteur par l'O. De nouveaux alliés sortent du sol et les colonies noyées repoussent les envahisseurs, qui lancent une nouvelle attaque par le N.

La ruche E est attaquée à son tour par des hydralisks. Une fois la première attaque stoppée, des reines alliées apparaissent. Utilisez leurs facultés pour vaincre des ultralisks attaquant par le S. Les colonies au SO sont alors attaquées par d'autres ultralisks. Combinez vos forces pour les repousser puis attaquez les mutalisks qui s'en prennent à la ruche SO. Des saboteurs alliés refont surface en fin d'attaque. Finalement, la base SE est victime d'une attaque massive (zerglings, hydralisks, gardiens). Utilisez les canaux Nydus pour rejoindre les lieux et servez-vous des facultés des saboteurs pour affaiblir les assaillants. La mission se termine une fois la dernière ruche en sécurité.



EPISODE VI - CAMPAGNE ZERG
mission 2 : REGNE DE FEU

carte : 128x128, monde de glace
alliés : ZERGS
adversaires : TERRANS

Objectifs :

- détruisez le perturbateur

Kerrigan reprend contact avec Raynor et convie Mengsk, alors prisonnier dans une cellule, à la conversation. Kerrigan lui propose un marché : Arcturus lui fournit des émetteurs psi pour attirer les zergs hors de contrôle vers les défenses du Directoire et détruire le perturbateur psi sur Braxis et elle l'aide à reprendre Korhal, sa planète natale, également occupée par le Directoire. Mengsk accepte et une expédition débarque sur Braxis. Les générateurs d'énergie du Perturbateur sont rapidement détruits et un drone est envoyé sur place avec l'émetteur Psi permettant de « convertir » par contact les quelques zergs éparpillés dans le secteur (drones et zerglings).

Etablissez une base à proximité du minerai et du gaz local, placez des défenses terrestres et aériennes tout autour et fortifiez votre armée. Lorsque le moment s'y prête, convertissez 3 chasseurs tueurs isolés à l'aide du VCS près du bas de la rampe au SO. Un peu plus au N, enrôlez 3 dévoreurs à proximité d'un bunker ennemi défendu par quelques marines. Un torrasque est isolé encore plus au N, près des berges du lac, non loin d'un autre bunker.

Tout en assurant la défense terrestre et aérienne de la base, constituez un large groupe d'hydralisks et améliorez leurs capacités. Faites de même avec des mutalisks. Une fois les 2 types d'unités en nombre, faites progresser les hydralisks appuyés par quelques chasseurs-tueurs en contournant la base dans le sens horaire jusqu'au lac gelé au N (3 autres chasseurs-tueurs attendent sur la rive au NE). Utilisez les mutalisks pour contrer les tanks ennemis et laissez vos unités récupérer des forces entre 2 assauts.

Pour compléter les ressources initiales, 2 autres gisements de minerai/gaz sont disponibles sur la rive S du lac : près du bord O de la carte à proximité d'un détachement de Terrans et près du bord E, au-dessus du quart SE totalement désert. Tout en se méfiant des nombreuses unités ennemies sillonnant la carte, rassemblez vos unités au centre du lac pour préparer un assaut vers le N (le perturbateur psi est placé au sommet de la carte, légèrement décalé sur la droite, au sein d'une forteresse Terran).

Utilisez les mutalisks en nombre pour détruire une par une les tourelles qui bloquent le chemin jusqu'à la base ennemie puis transportez par petits groupes et par étapes vos hydralisks et chasseurs-tueurs au sommet des hauteurs délimitant le camp. Progressiez jusqu'au sommet de la carte en alternant attaques terrestres et aériennes sans vous disperser puis concentrez-vous



exclusivement sur le perturbateur psi dès que possible pour ne pas être débordé par l'ennemi.

prochaines missions : à suivre !