

STARCRAFT / STARCRAFT : BROOD WAR

Blizzard (1998)



document par Asthalis



asthalis.fr
asthalis@free.fr

SOMMAIRE

1. A PROPOS DE CE DOCUMENT.....	2
En bref.....	2
Précisions.....	2
Conditions d'utilisation.....	2
2. ORGANIGRAMMES TECHNOLOGIQUES.....	3
Organigramme technologique TERRAN (fr).....	3
Organigramme technologique ZERG (fr).....	4
Organigramme technologique PROTOSS (fr).....	5
TERRAN Tech Tree (en).....	6
ZERG Tech Tree (en).....	7
PROTOSS Tech Tree (en).....	8



STARCRAFT
Blizzard (1998)

ORGANIGRAMMES TECHNOLOGIQUES

révision 1
15/03/26



STARCRAFT : BROOD WAR
Blizzard (1998)

TECH TREES

1. A PROPOS DE CE DOCUMENT

En bref

Ce document s'adresse à tous les joueurs de **Starcraft**. Son but est d'illustrer la logique de développement des 3 civilisations intervenant dans le jeu original et son extension officielle **Starcraft : Brood War (Terrans, Zergs et Protoss)**. L'organigramme technologique de chaque espèce couvre le développement hiérarchique de ses bâtiments, ses unités, ses facultés spéciales et ses améliorations.

N.B. :

Les 2 flèches cliquables (à droite dans l'en-tête de chaque page) permettent de rejoindre respectivement le sommaire et la fin de ce document.

Précisions

Pour des raisons pratiques, chaque élément d'un organigramme est repéré par une abréviation à 3 caractères (dont la signification est rappelée dans la légende sur la droite). Ecrite à l'horizontale, cette abréviation désigne simplement un élément de l'organigramme. Ecrite à la verticale, elle indique quel bâtiment est nécessaire au développement de cette unité/faculté spéciale/amélioration ou à quelle unité s'applique cette faculté spéciale/amélioration.

Chaque unité est rapidement repérable par un symbole à dominante jaune. Les autres symboles (bâtiments, facultés spéciales, améliorations) désignent des bâtiments, des facultés spéciales ou des améliorations.

Ce document propose les organigrammes des 3 civilisations du jeu en français et en anglais (seules les abréviations désignant les mêmes éléments sont différentes dans les 2 langues).

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.fr** en suivant les chemins suivants (au choix) depuis le sommaire :

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

N.B. :

Les icônes des 2 jeux (à gauche dans l'en-tête de chaque page) sont d'autres liens cliquables vers ce document.



STARCRAFT
Blizzard (1998)

ORGANIGRAMMES TECHNOLOGIQUES

révision 1
15/03/26

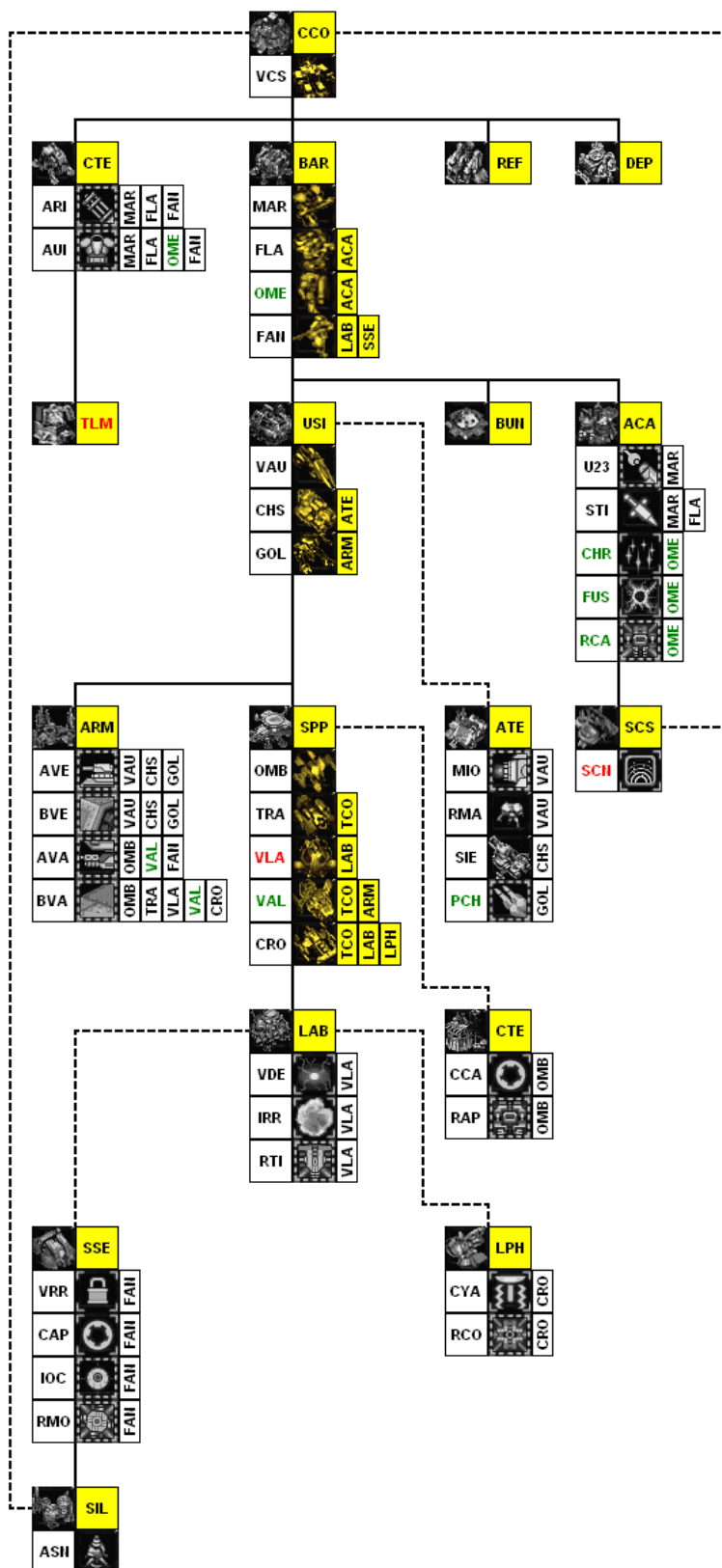


STARCRAFT : BROOD WAR
Blizzard (1998)

TECH TREES

2. ORGANIGRAMMES TECHNOLOGIQUES

Organigramme technologique TERRAN (fr)



BATIMENTS

ACA	académie
ARM	armurerie
ATE	atelier
BAR	barraquements
BUN	bunker
CCO	centre de commandement
CTE	centre technique
DEP	dépôt de ravitaillement
LAB	laboratoire
LPH	laboratoire physique
RAF	raffinerie
SCS	station comsat
SIL	silo nucléaire
SPP	spatioport
SSE	services secrets
TCO	tour de contrôle
TLM	tourelle lance-missiles
USI	usine

UNITES

CHS	char de siège
CRO	croiseur
FAN	fantôme
FLA	flammeur
GOL	goliath
MAR	marine
OMB	ombre
OME	officier médical
TRA	transport
VAL	valkyrie
VAU	vautour
VCS	VCS
VLA	vaisseau laboratoire

ACTIONS ET RECHERCHE

ARI	armes infanterie
ASN	armer silo nucléaire
AUI	armure infanterie
AVA	armement vaisseaux
AVE	armement véhicules
BVA	blindage vaisseaux
BVE	blindage véhicules
CAP	camouflage personnel
CCA	champ de camouflage
CHR	chirurgie
CYA	canon yamato
FUS	fusée aveuglante
IOC	implants oculaires
IRR	irradiation
MIO	moteurs à ions
PCH	propulseurs charon
RAP	réacteur apollo
RCA	réacteur caduceus
RCO	réacteur colossus
RMA	mines araignées
RMO	réacteur moebius
RTI	réacteur titan
SCN	scanner
SIE	technologie siège
STI	stimulants
U23	balles U-238
VDE	onde de choc VDE
VRR	verrou

DIVERS

rouge	détecte les ennemis cachés
vert	uniquement disponible dans Brood War



STARCRAFT
Blizzard (1998)

ORGANIGRAMMES TECHNOLOGIQUES

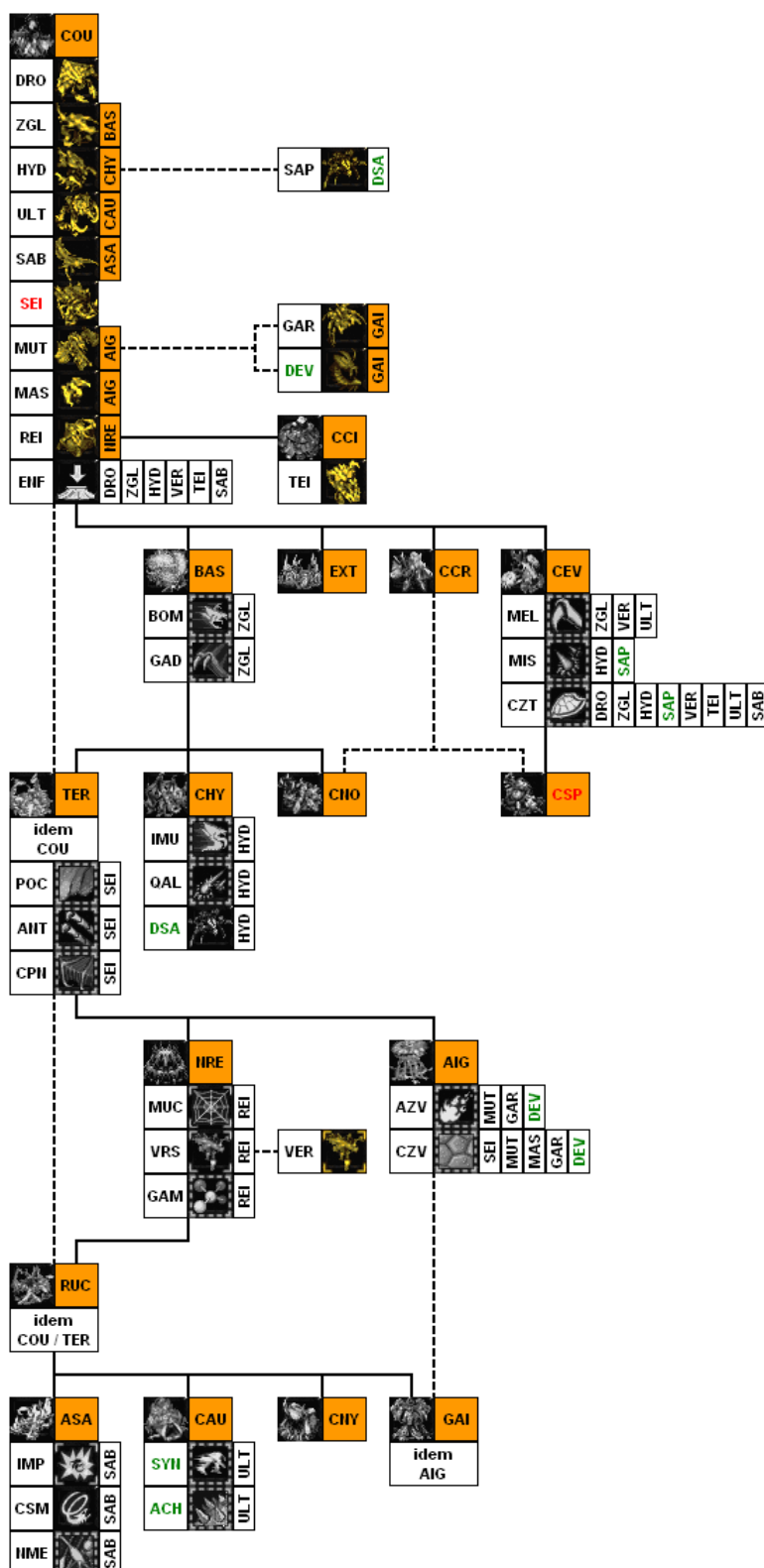
révision 1
15/03/26



STARCRAFT : BROOD WAR
Blizzard (1998)

TECH TREES

Organigramme technologique ZERG (fr)



BATIMENTS

AIG	aiguille
ASA	antre saboteur
BAS	bassin génétique
CAU	caverne ultralisk
CCI	centre de commandement infesté
CCR	colonie de creep
CEV	chambre d'évolution
CHY	cave hydralisk
CNO	colonie noyée
CNY	canal nydus
COU	couveuse
CSP	colonie de spores
EXT	extracteur
GAI	grande aiguille
NRE	nid de reine
RUC	ruche
TER	terrier

UNITES

DEV	dévoreur
DRO	drone
GAR	gardien
HYD	hydralisk
MAS	masse
MUT	mutalisk
REI	reine
SAB	saboteur
SAP	sapeur
SEI	seigneur
TEI	terran infesté
ULT	ultralisk
VER	ver
ZGL	zergling

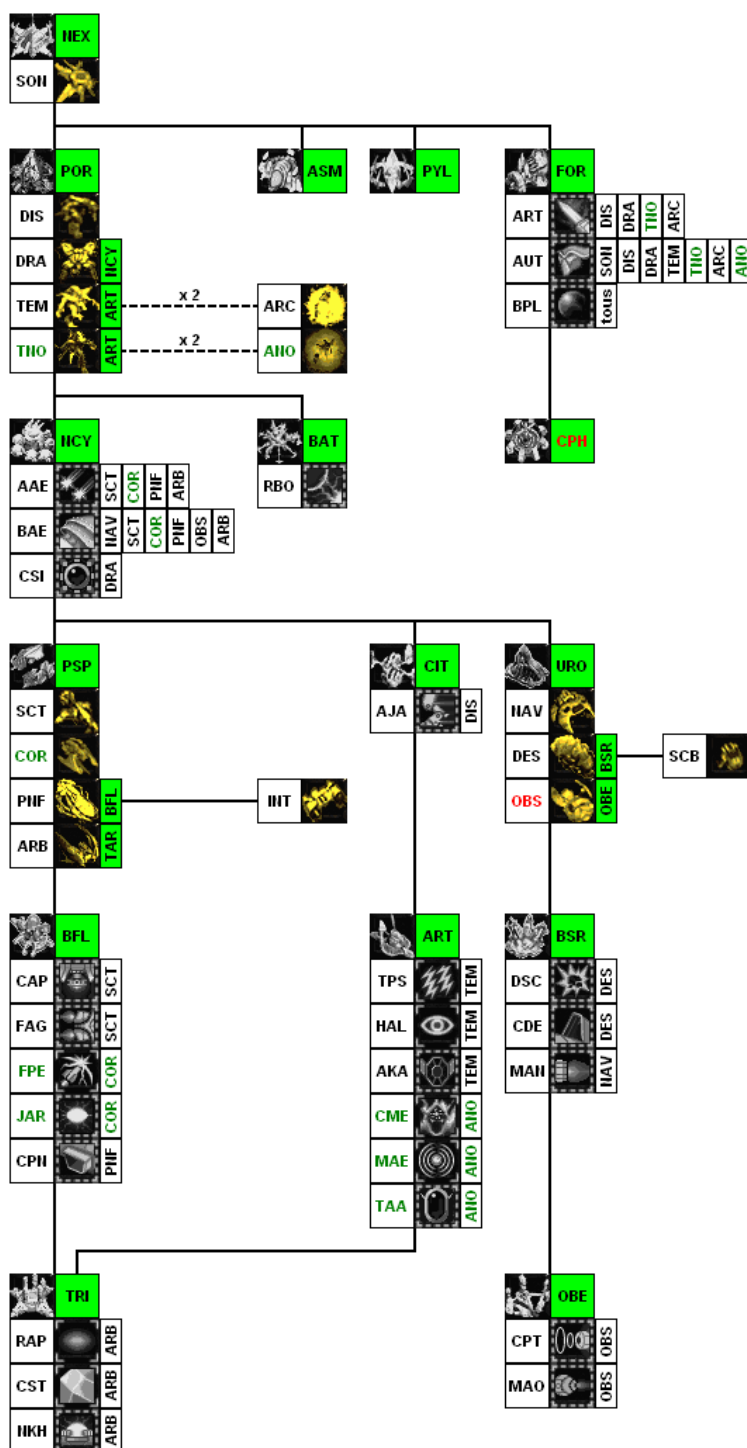
ACTIONS ET RECHERCHE

ACH	armure chitineuse
ANT	antennes
AZV	attaque zergs volants
BOM	boost métabolique
CPN	carapace pneumatique
CSM	consomme
CZT	carapace zergs terrestres
CZV	carapace zergs volants
DSA	sapeur
ENF	enfouissage
GAD	glandes adrénalines
GAM	gamète méiosis
IMP	implosion
IMU	implants musculaires
MEL	mêlée
MIS	missiles
MUC	mucus
NME	node métasynaptique
POC	poche ventrale
QAL	queue allongée
SYN	synthèse anabolique
VRS	vers

DIVERS

rouge	détecte les ennemis cachés
vert	uniquement disponible dans Brood War

Organigramme technologique PROTOSS (fr)



BATIMENTS

ART	archives des templiers
ASM	assimilateur
BAT	batterie de boucliers
BFL	balise de la flotte
BSR	baie de soutien robotique
CIT	citadelle d'Adun
CPH	canon à photon
FOR	forge
NCY	noyau cybernétique
NEX	nexus
OBE	observatoire
POR	portail
PSP	porte spatiale
PYL	pylône
TAR	tribunal d'arbitre
URO	usine robotique

UNITES

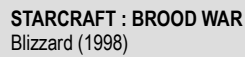
ANO	archon noir
ARB	arbitre
ARC	archon
COR	corsaire
DES	destructeur
DIS	disciple
DRA	dragon
INT	intercepteur
NAV	navette
OBS	observateur
PNF	porte-nefs
SCB	scarabée
SCT	scout
SON	sonde
TEM	templier
TNO	templier noir

ACTIONS ET RECHERCHE

AAE	armement aérien
AJA	amélioration jambes
AKA	amulette khaydarin
ATE	armement terrestre
AUT	armure terrestre
BAE	blindage aérien
BPL	boucliers plasma
CAP	capteurs apial
CDE	capacité destructeur
CME	contrôle mental
CPN	capacité porte-nefs
CPT	capteurs
CSI	charge de singularité
CST	champ de stase
DSC	dégâts scarabées
FAG	fusées anti-gravité
FPE	filet de perturbations
HAL	hallucination
JAR	joyau argus
MAE	maelström
MAN	moteur antigrav (NAV)
MAO	moteur antigrav (OBS)
NKH	noyau khaydarin
RAP	rappel
RBO	recharger boucliers
TAA	talisman argus
TPS	tempête psionique

DIVERS

rouge	détecte les ennemis cachés
vert	uniquement disponible dans Brood War

révision 1
15/03/26

TECH
TREES

[illegible]

ACA	academy
ARM	armory
BAR	barracks
BUN	bunker
COM	command center
COP	covert ops
CST	comsat station
CTO	control tower
ENG	engineering bay
FAC	factory
MSH	machine shop
MTU	missile turret
NSI	nuclear silo
PHL	physics lab
REF	refinery
SFA	science facility
STP	starport
SUP	supply depot

BAT	battlecruiser
DSH	dropship
FIR	firebat
GHO	ghost
GOL	goliath
MAR	marine
MED	medic
SCV	SCV
SVE	science vessel
TAN	siege tank
VAL	valkyrie
VUL	vulture
WRA	wraith

ANS	arm nuclear silo
APO	apollo reactor
CAD	caduceus reactor
CHB	charon boosters
CLF	cloaking field
COL	colossus reactor
EMP	EMP shockwave
IAR	infantry armor
IRR	irradiate
ITH	ion thrusters
IWE	infantry weapons
LOC	lockdown
MOE	moebius reactor
OCU	ocular implants
OPT	optical flare
PCL	personal cloaking
RES	restoration
RSM	spider mines
SIE	siege tech
SPL	ship plating
SSW	scanner sweep
STI	stimpack tech
WE	ship weapons
TIT	titan reactor
U23	U-238 shells
VPL	vehicle plating
VWE	vehicle weapons
YAM	yamato gun

red	detects hidden enemies
green	only available in Brood War



STARCRAFT
Blizzard (1998)

ORGANIGRAMMES TECHNOLOGIQUES

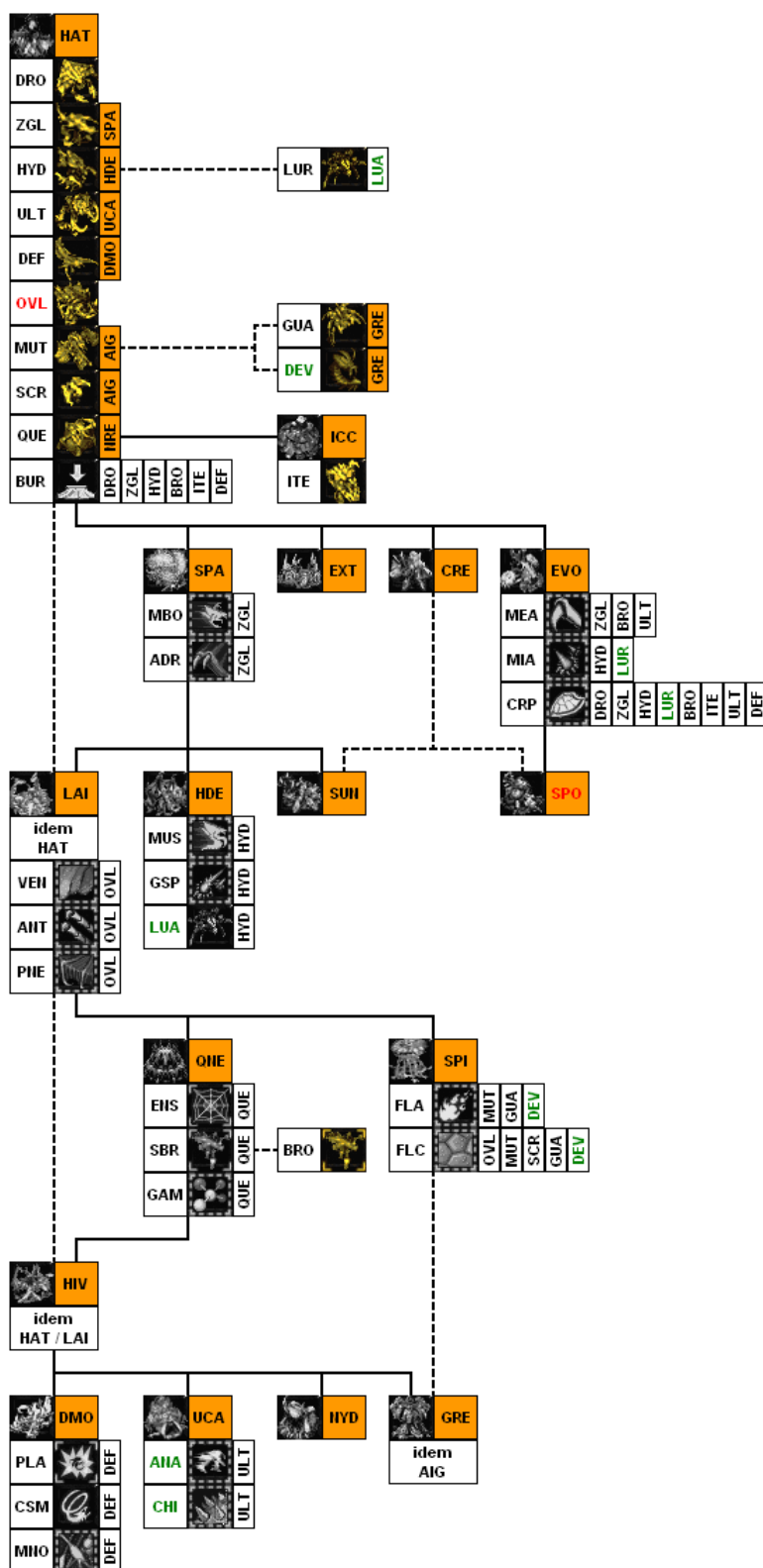
révision 1
15/03/26



STARCRAFT : BROOD WAR
Blizzard (1998)

TECH TREES

ZERG Tech Tree (en)



BUILDINGS

CRE	creep colony
DMO	defiler mound
EVO	evolution chamber
EXT	extractor
GRE	greater spire
HAT	hatchery
HDE	hydralisk den
HIV	hive
ICC	infested command center
LAI	lair
NYD	nydus canal
QNE	queen's nest
SPA	spawning pool
SPI	spire
SPO	spore colony
SUN	sunken colony
UCA	ultralisk cavern

UNITS

BRO	broodling
DEF	defiler
DEV	devourer
DRO	drone
GUA	guardian
HYD	hydralisk
ITE	infested terran
LUR	lurker
MUT	mutalisk
OVL	overlord
QUE	queen
SCR	scourge
ULT	ultralisk
ZGL	zergling

ACTIONS AND RESEARCH

ADR	adrenal glands
ANA	anabolic synthesis
ANT	antennas
BUR	burrow
CRP	carapace
CSM	consume
CHI	chitinous armor
ENS	ensnare
FLA	flyer attacks
FLC	flyer carapace
GAM	gamete meiosis
GSP	grooved spines
LUA	lurker aspect
MBO	metabolic boost
MEA	melee attack
MIA	missile attack
MNO	metasynaptic node
MUS	muscular augments
PLA	plague
PNE	pneumatized carapace
SBR	spawn broodlings
VEN	ventral sacs

MISC

red	detects hidden enemies
green	only available in Brood War



STARCRAFT
Blizzard (1998)

ORGANIGRAMMES TECHNOLOGIQUES

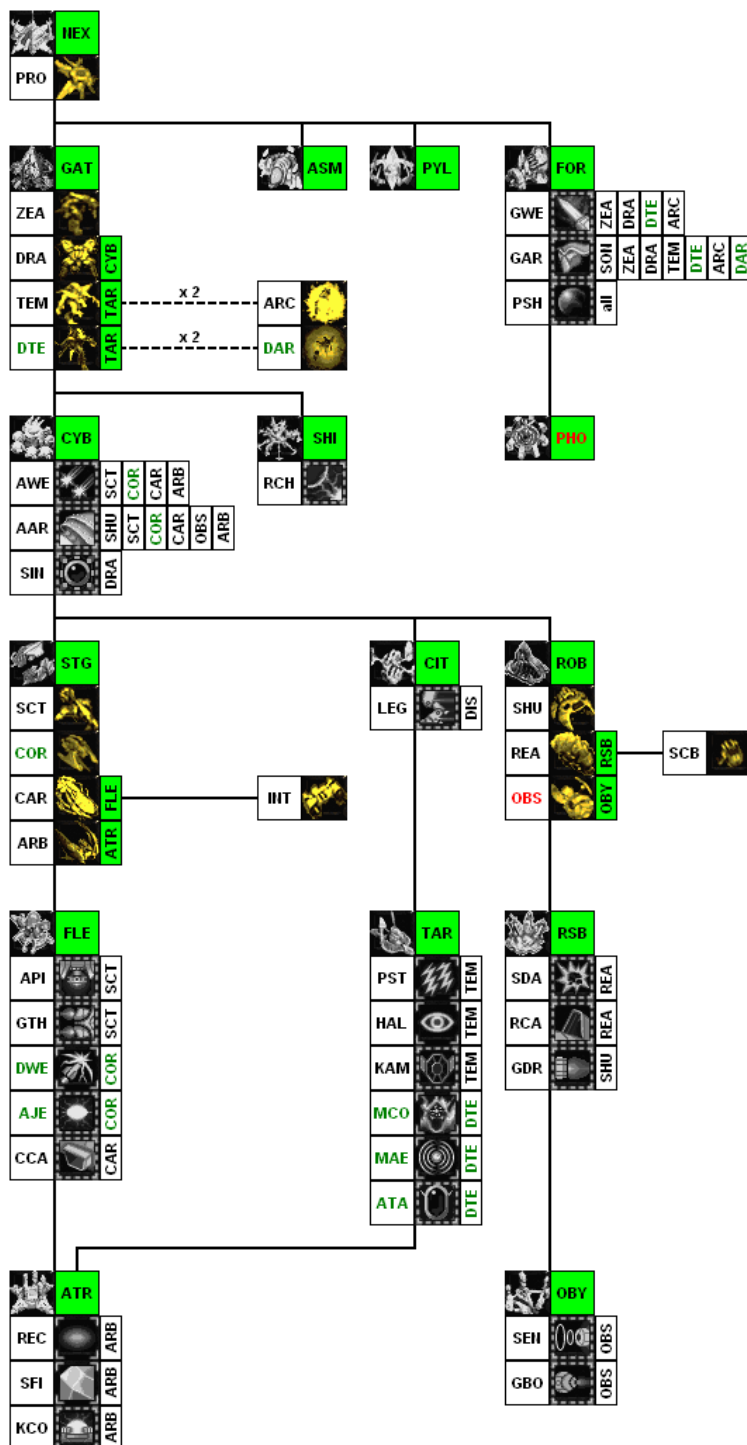
révision 1
15/03/26



STARCRAFT : BROOD WAR
Blizzard (1998)

TECH TREES

PROTOSS Tech Tree (en)



BUILDINGS

ASM	assimilator
ATR	arbiter tribunal
CIT	citadel of Adun
CYB	cybernetic core
FLE	fleet beacon
FOR	forge
GAT	gateway
NEX	nexus
OBY	observatory
PHO	photon cannon
PYL	pylon
ROB	robotic facility
RSB	robotic support bay
SHI	shield battery
STG	stargate
TAR	templar archives

UNITS

ARB	arbiter
ARC	archon
CAR	carrier
COR	corsair
DAR	dark archon
DRA	dragoon
DTE	dark templar
INT	interceptor
OBS	observer
PRO	probe
REA	reaver
SCB	scarab
SCT	scout
SHU	shuttle
TEM	templar
ZEA	zealot

ACTIONS AND RESEARCH

AAR	air armor
AJE	argus jewel
API	apial sensors
ATA	argus talisman
AWE	air weapons
CCA	carrier capacity
DWE	disruption web
GAR	ground armor
GBO	gravitic boosters
GDR	gravitic drive
GTH	gravitic thrusters
GWE	ground weapons
HAL	hallucinate
KAM	khaydarin amulet
KCO	khaydarin core
LEG	leg enhancements
MAE	maelstrom
MCO	mind control
PSH	plasma shields
PST	psionic storm
RCA	reaver capacity
RCH	recharge shields
REC	recall
SDA	scarab damage
SEN	sensor array
SFI	stasis field
SIN	singularity charge

MISC

red	detects hidden enemies
green	only available in Brood War