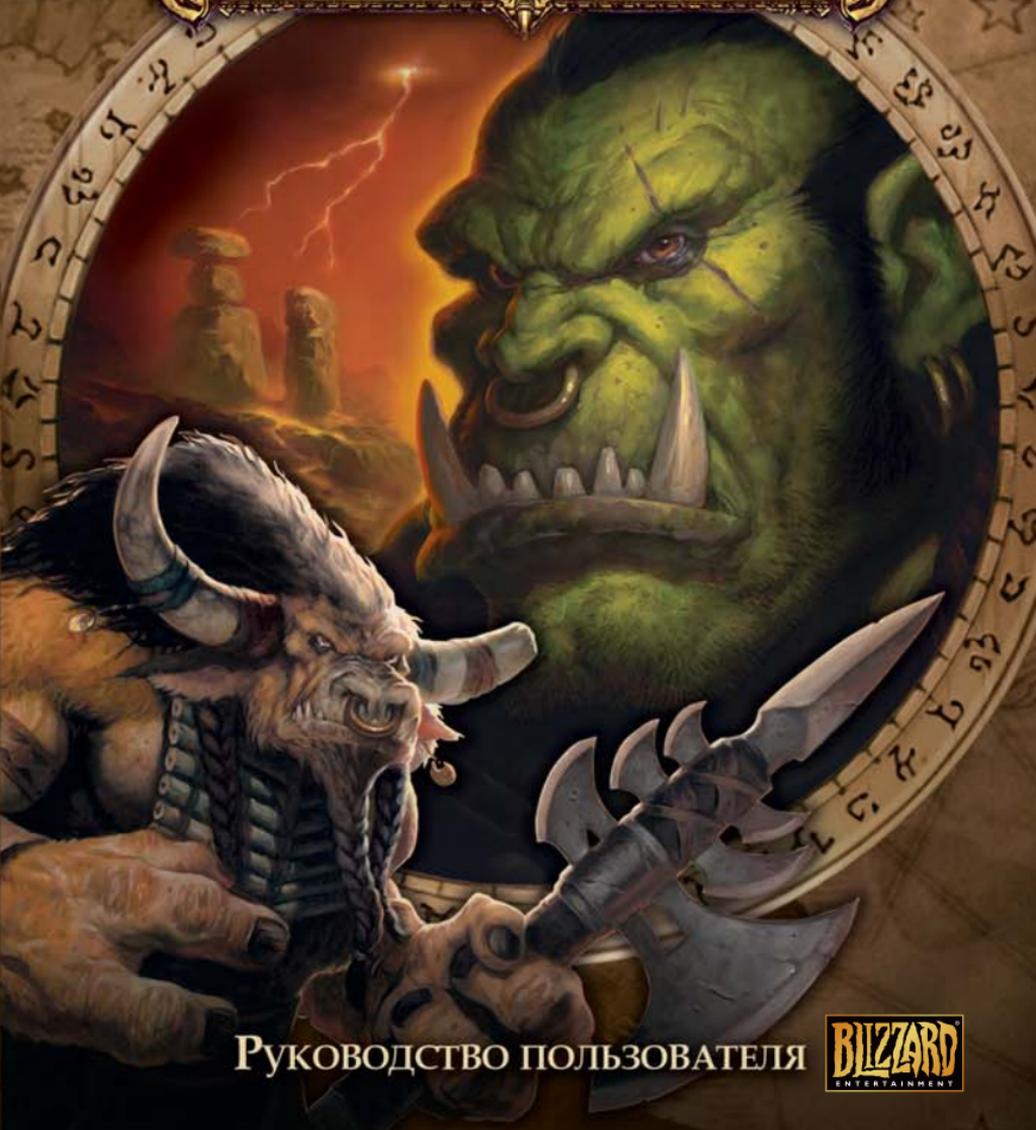


# WORLD OF WARCRAFT®



Руководство пользователя

**BILZARD**  
ENTERTAINMENT

# Ограниченная гарантия

ЛИЦЕНЗИАР отказывается от ответственности за Программу, Редактор и Руководство (Руководства) пользователя. Программа, Редактор и Руководство (Руководства) пользователя поставляются «как таковые», без каких бы то ни было гарантий, прямых или связанных, включая, без ограничений, неявные гарантии коммерческой выгоды, пригодности для определенных целей или патентной чистоты.

Пользователь всецело отвечает за любые риски и ущербы, явно или косвенно связанные с использованием Программы, Редактора и Руководства (Руководств) пользователя.

Однако Лицензиар гарантирует, что носитель, содержащий Программу, не имеет дефектов по качеству материала и исполнения, и при нормальном использовании и обслуживании Программа будет функционировать точно в соответствии с описанием в прилагающихся печатных материалах в течение 2 (двух) лет с момента покупки Программы.

В случае обнаружения дефектов в этот период обратитесь к продавцу, который должен быть извещен о наличии дефекта не позднее чем через два (2) месяца после его обнаружения.

Законодательства некоторых государств не допускают исключения или ограничения гарантии на продукт. Если вы являетесь гражданином такого государства, вышеприведенные ограничения к вам не относятся.

Данная ограниченная гарантия никоим образом не ограничивает и не затрагивает ваших прав, установленных действующим законодательством.

## Предупреждение об эпилепсии

Некоторые люди имеют предрасположенность к приступам эпилепсии и потере сознания под воздействием вспышек света или мелькающих изображений. Приступ может случиться во время просмотра телепередач или во время использования видеоигр, даже если ранее с человеком не случилось ничего подобного и ему не ставили диагноза эпилепсии. Если у вас или ваших родственников когда-либо наблюдались эпилептические симптомы – головокружение, расплывчатое зрение, подергивание глазных или других мышц, потеря сознания, потеря ориентации, судороги и любые непроизвольные движения или конвульсии – под воздействием вспышек света, то, прежде чем приступать к игре, обязательно проконсультируйтесь с врачом. Мы советуем родителям внимательно следить за состоянием ребенка во время игры. Если у вас или вашего ребенка в ходе игры замечен хотя бы один из указанных симптомов, немедленно прервите игру и обратитесь к врачу.



Blizzard Entertainment  
[www.wow-europe.com](http://www.wow-europe.com)

Рейтинг ESRB не  
распространяется на  
поведение игроков.

© Blizzard Entertainment, 2004-2008 гг. Все права защищены.

Использование данного программного продукта регулируется условиями прилагаемого Лицензионного соглашения с конечным пользователем. Вы должны принять Лицензионное соглашение прежде, чем начнете использовать продукт. Использование программы World of Warcraft обуславливается вашим согласием с условиями Соглашения об условиях пользования World of Warcraft™. Название World of Warcraft™ является товарным знаком, а названия Battle.net, Blizzard Entertainment и Warcraft являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Blizzard Entertainment в США и/или других странах. Названия Windows и DirectX являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Microsoft Corporation в США и/или других странах. Название Pentium является зарегистрированным товарным знаком Intel Corporation. Название Power Macintosh является зарегистрированным товарным знаком Apple Computer, Inc. Название Dolby и символ DD являются товарными знаками Dolby Laboratory. Название Monotype является товарным знаком Agfa Monotype Limited, зарегистрированным в Ведомстве по патентам и товарным знакам США.

Название Arial является товарным знаком Monotype Corporation, зарегистрированным в Ведомстве по патентам и товарным знакам США, а также других соответствующих законодательных органах. Название ITC Friz Quadrata является товарным знаком International Typeface Corporation, который может быть зарегистрирован в соответствующих законодательных органах. Все прочие товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.



В программном обеспечении используется высококачественное DivX®-видео.

Логотипы DivX® и DivX® Video являются товарными знаками DivXNetworks, Inc. и используются по лицензии. Все права защищены.

Название и логотип AMD, а также их сочетания являются товарными знаками Advanced Micro Devices, Inc. Все названия и логотипы продукции ATI и ее компонентов, включая названия ATI и RADEON, а также логотип ATI являются товарными знаками и/или зарегистрированными товарными знаками ATI Technologies Inc. Название NVIDIA, логотипы NVIDIA и GeForce являются зарегистрированными товарными знаками или товарными знаками NVIDIA Corporation в США и/или других странах.

В программном обеспечении используется аудиосистема FMOD. © Firelight Technologies Pty Ltd., 2001-2004 г. Все права защищены.

В программном обеспечении используется формат сжатия аудиоданных Ogg Vorbis. © Xiph.Org Foundation, 2004 г. Все права защищены.

В программном обеспечении используется формат сжатия аудиоданных MP3. © Thomson, 2001-2004 г. Все права защищены.

В программном обеспечении используется библиотека программ сжатия общего назначения 'zlib'. © Jean-loup Gailly и Mark Adler (Жан-Луи Гэйи и Марк Адлер), 1995-2002 г. Все права защищены.

В программном обеспечении используется библиотека FreeType 2.0. FreeType Project - © David Turner, Robert Wilhelm и Werner (Дэвид Тернер, Роберт Уилхелм и Вернер Лемберг), 1996-2002 г. Все права защищены.

В программном обеспечении используется шрифт Morphueus TrueType. © Kiwi Media, Inc., 1996 г. Разработка Eric Oehler (Эрика Ойлера). Все права защищены.

В программном обеспечении используется шрифт Folkard TrueType. © Ragnarok Press, 2004 г. Все права защищены.

В программном обеспечении используется Yoonfonts. © YoonDesign Inc., 2004 г. Все права защищены.

Игра World of Warcraft требует доступа к Интернету и согласия с условиями Соглашения об условиях пользования World of Warcraft. Для игры требуется подписка. Требуется подключение к Интернету. Услуги подключения к сети Интернет и все дополнительные услуги оплачивает пользователь.



# СОДЕРЖАНИЕ

<b>Глава 1. Установка игры (PC)</b>	<b>4</b>
Устранение проблем	6
Техническая поддержка	7
<b>Глава 2. Создание учетной записи и оплата</b>	<b>9</b>
<b>Глава 3. Начало игры</b>	<b>11</b>
Выбор игрового мира	12
Создание персонажа	12
Знакомство с интерфейсом	16
Перемещение по миру	20
Ваш первый бой	21
Индикатор опыта	22
Получение добычи	22
Снаряжение вашего персонажа	24
Повышение уровня	24
Настройка панели команд	25
Смерть и возвращение в тело	26
<b>Глава 4. Подробно об интерфейсе пользователя</b>	<b>28</b>
Окно чата	31
Макросы	34
Панель команд питомца	34
Общение	35
Интерфейс	37
Главное меню	40
Помощь	40
<b>Приложение</b>	<b>42</b>
I. Словарь и аббревиатуры	42
II. Поддержка пользователей	45
Список создателей игры	

# Глава 1

## Установка игры (PC)

### Системные требования

**ОС:** Windows 2000/XP

**Процессор:** Intel Pentium 3 (последний пакет обновлений) 800 МГц или AMD Athlon 800 МГц

**Оперативная память:** 512 МБ

### Видеокарта:

**Минимальная конфигурация:** 32 МБ видеопамяти, геометрический сопроцессор (поддержка Transform and Lighting) – например, NVIDIA GeForce 2 или более современная

**Рекомендуемая конфигурация:** 64 МБ видеопамяти, поддержка вершинных и пиксельных шейдеров – например, NVIDIA GeForce FX 5700 или более современная

Полный список поддерживаемых видеокарт смотрите на сайте по адресу: <http://www.wow-europe.com>

**Звуковая карта:** совместимая с DirectX

**Жесткий диск:** 10 ГБ свободного пространства

### Инструкция по установке

Поместите диск с игрой World of Warcraft в DVD-привод.

Если на вашем компьютере включена функция автоматического запуска, на экране появится окно установки. Нажмите кнопку «Установить World of Warcraft» и следуйте указаниям на экране.

Если окно установки не появляется, дважды щелкните по значку «Мой компьютер» и затем по значку дисковода, в котором находится диск с игрой. После этого дважды щелкните по значку установки и следуйте появляющимся на экране указаниям.

### Установка DirectX

Для запуска игры World of Warcraft требуется DirectX 9.0c. Во время установки игры вам будет предложено установить DirectX, если на вашем компьютере еще не установлена последняя версия этой программы.



## Установка игры (Mac)

### Системные требования

**ОС:** MacOS X 10.3.9 или более современная

**Процессор:** G4/G5/Intel 933 МГц

**Оперативная память:** 512 МБ, рекомендуемый тип оперативной памяти – DDR

**Видеокарта:** ATI или NVIDIA с не менее 32 МБ видеопамяти, рекомендуется 64 МБ

**Управление:** клавиатура и мышь. Другие устройства ввода не поддерживаются.

**Жесткий диск:** 10 ГБ свободного пространства

### Инструкция по установке

Поместите диск с игрой в DVD-привод. Два раза щелкните по значку World of Warcraft, затем дважды щелкните по значку приложения «Мастер установки», чтобы скопировать файлы игры на жесткий диск вашего компьютера.

### Однокнопочная мышь

Если у вас однокнопочная мышь, нажмите и удерживайте клавишу «Команда» (z) на клавиатуре и одновременно щелкайте кнопкой мыши, чтобы во время игры имитировать работу правой кнопки мыши.

## Все платформы

### Создание учетной записи

Перед началом игры необходимо создать учетную запись. О создании учетной записи, ее оплате и поддержке рассказано в главе 2.

### Соединение с Интернетом

Для игры в World of Warcraft требуется действующее подключение к Интернету.

**Модем:** 56К или быстрее.

### Мышь

Рекомендуется использовать многокнопочную мышь с колесиком прокрутки.

## Устранение проблем

Если вы испытываете какие-либо трудности при запуске игры World of Warcraft, обязательно прочтите файл readme.txt и описание обновлений. В этих файлах описаны последние изменения в игре и исправления обнаруженных ошибок. Возможно, в этих файлах содержатся способы решения вашей проблемы.

Часто ошибки при запуске игры возникают из-за устаревших версий драйверов. Прежде чем обращаться в службу поддержки Blizzard Entertainment, убедитесь, что на вашем компьютере установлены последние версии драйверов для всех устройств.

## Решение проблем [PC]

### Общие сбои и проблемы с изображением

При возникновении сбоев в работе компьютера, его перезагрузке во время игры, ошибке запуска или искажении изображения убедитесь, что у вас установлена последняя версия драйверов видеокарты. Для обновления драйверов обратитесь к производителю оборудования или посетите соответствующий информационный раздел сайта технической поддержки: <http://www.wow-europe.com/ru/support/technical.html>

### Проблемы со звуком

Если звук искажается, периодически пропадает, резко меняет громкость и частоту, прерывается – убедитесь, что в вашем компьютере установлена последняя версия DirectX. Также проверьте, совместимы ли драйверы вашей звуковой карты с последней версией DirectX. Для обновления драйверов обратитесь к производителю оборудования или посетите соответствующий информационный раздел сайта технической поддержки: <http://www.wow-europe.com/ru/support/technical.html>

### Решение проблем [Mac]

Большая часть проблем с работой компьютера, изображением или звуком решается при установке последних обновлений программного обеспечения Apple. Все последние версии драйверов для видео- и звуковых карт включены в операционную систему и доступны через меню обновлений программного обеспечения Apple.

По всем техническим вопросам обращайтесь, используя веб-форму, представленную в разделе поддержки на сайте:

<http://www.wow-europe.com/ru/support/technical.html>



## Техническая поддержка

### Телефоны службы поддержки

Номера телефонов службы поддержки находятся по следующему адресу:

<http://www.wow-europe.com/ru/support/technical.html>

### Сайт технической поддержки

На сайте технической поддержки Blizzard Entertainment можно найти ответы на наиболее распространенные вопросы, связанные с игрой, и решения наиболее распространенных проблем. Это бесплатная служба, доступная 24 часа в сутки 7 дней в неделю. Наш сайт технической поддержки находится по адресу:

<http://www.wow-europe.com/ru/support/technical.html>

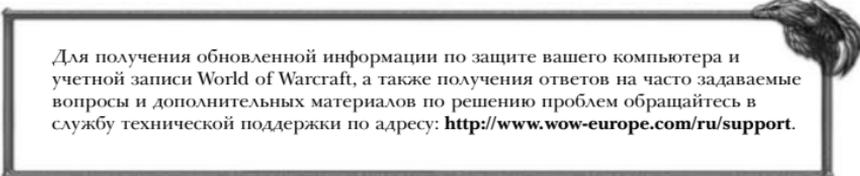
### Поддержка по электронной почте

Раздел технической поддержки находится по адресу:

<http://www.wow-europe.com/ru/support/technical.html>

Обычно вы получаете автоматический ответ с подробным решением наиболее распространенных проблем в течение 15 минут. Второе сообщение с более детальным решением именно вашей проблемы или ответом на ваш вопрос вы получаете, как правило, в течение 24-72 часов.

### Примечание



Для получения обновленной информации по защите вашего компьютера и учетной записи World of Warcraft, а также получения ответов на часто задаваемые вопросы и дополнительных материалов по решению проблем обращайтесь в службу технической поддержки по адресу: <http://www.wow-europe.com/ru/support>.

## Подсказки

Советы, подсказки и дополнительная информация по игре World of Warcraft находятся на сайте по адресу: <http://www.wow-europe.com/ru/info/basics/>

## Производительность игры

При низкой или неравномерной производительности игры попробуйте изменить параметры настройки изображения. Выбор более низкого разрешения, снижение дальности обзора, уровня детализации мира и анимации помогут в решении данной проблемы.



## Глава 2

### Создание учетной записи и оплата

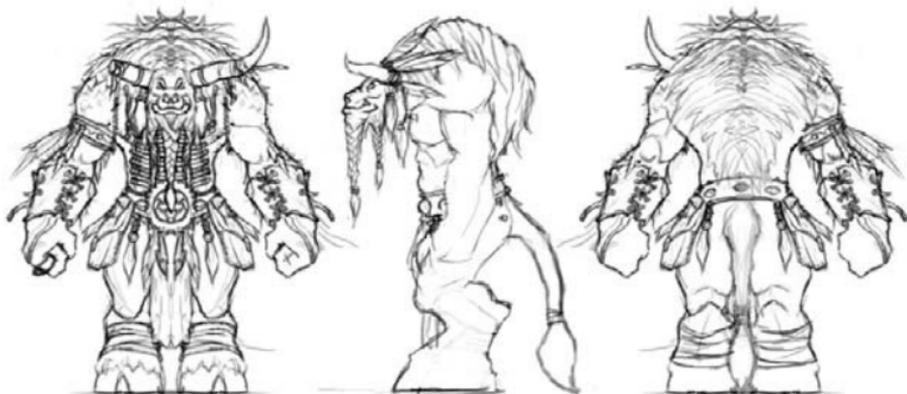
#### Создание учетной записи

После успешной установки World of Warcraft запустите игру, дважды щелкнув по значку World of Warcraft. Игру также можно запустить через меню «Пуск». Приняв условия Соглашения об условиях пользования (см. ниже), вы увидите в центре экрана поле для ввода имени пользователя и пароля. Заполните эти поля и нажмите кнопку «Новая запись».

После этого автоматически запустится браузер и откроется страница создания учетной записи World of Warcraft. Следуйте инструкциям на экране. Когда учетная запись будет создана, вернитесь на экран регистрации, введите свое имя пользователя и пароль в соответствующие поля и нажмите кнопку «Вход». Теперь вы готовы играть в World of Warcraft.

#### Соглашение об условиях пользования

При первом запуске игры World of Warcraft на экране появляется текст Соглашения об условиях пользования и Лицензионного соглашения с конечным пользователем. Перед началом игры внимательно прочтите эти документы и нажмите кнопку «Принять». Кнопка «Принять» появляется при прокрутке документа до конца. Приняв условия Соглашения об условиях пользования и Лицензионного соглашения с конечным пользователем, вы получаете разрешение начать игру. Если вы отказываетесь принять условия одного из этих документов, играть вы не сможете. Каждый раз, когда условия этих двух соглашений изменяются, они будут появляться перед началом игры. Вам придется перечитать их и снова принять перечисленные условия, прежде чем перейти к экрану входа в систему.



## Подключение к Интернету

World of Warcraft – массовая коллективная ролевая интернет-игра. Это означает, что играют в нее только в сети и несетевые компоненты в ней отсутствуют. Для игры требуется действующее подключение к Интернету. Компания Blizzard не имеет отношения к оплате подключения к Интернету, которую вы вносите помимо ежемесячной оплаты за использование игры World of Warcraft.

## Оплата

При покупке игры World of Warcraft в течение некоторого пробного периода вы можете играть бесплатно. По истечении этого периода для продолжения игры необходимо подписаться на ежемесячную оплату.

### Способы оплаты

Во время создания учетной записи следует указать способ оплаты: посредством кредитной карты, игровыми картами, продаваемыми Blizzard Entertainment в сети и в местных магазинах игр, или другими способами в зависимости от вашего места проживания.

### Вопросы по учетной записи и оплате

Если у вас возникают вопросы или сложности с учетной записью или оплатой игры World of Warcraft, обратитесь в службу поддержки по вопросам оплаты. Наши специалисты помогут вам решить многие проблемы, в том числе:

- ◆ Вопросы оплаты
- ◆ Сложности с регистрацией или настройкой учетной записи
- ◆ Восстановление учетной записи или пароля
- ◆ Закрытие учетной записи
- ◆ Повторная активация закрытой учетной записи
- ◆ Любые другие вопросы, касающиеся учетной записи и оплаты

Подробнее о службе поддержки по телефону можно узнать в разделе поддержки на сайте по адресу:

**<http://www.wow-europe.com/ru/support/accountbilling.html>**

Для связи используйте форму, которая находится в разделе поддержки по адресу **<http://www.wow-europe.com/ru/support/accountbilling.html>**

### Родительский контроль

Функция родительского контроля позволяет родителям следить за количеством времени, которое дети проводят за игрой. С помощью этой функции можно создать график, который определяет, когда и на сколько часов может быть задействована учетная запись World of Warcraft.

Дополнительная информация находится на сайте по адресу:

**<http://www.wow-europe.com/ru/info/faq/parentalcontrols.html>**

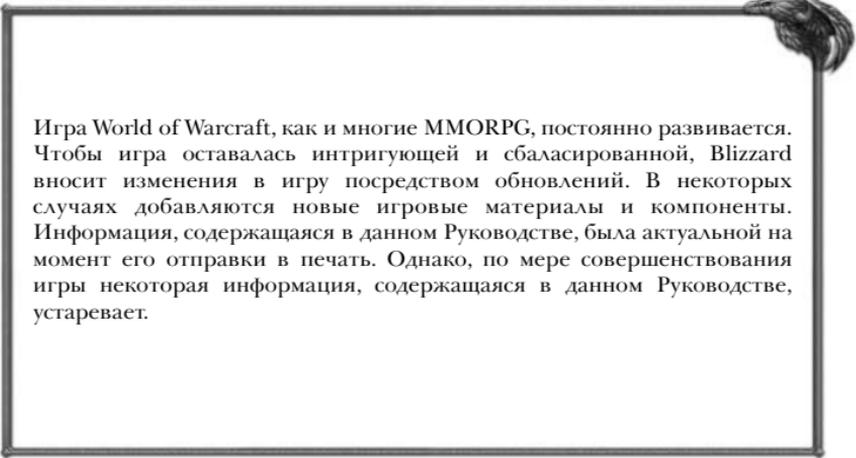


## Глава 3

### Начало игры

Эта глава содержит полезную информацию для тех, кто впервые играет в массовую коллективную ролевую интернет-игру (MMORPG). Вы получите советы по игровому процессу – от создания персонажа до получения нового уровня в игре. Игровая терминология представлена в глоссарии и списке аббревиатур в Приложении I.

#### Примечание



Игра World of Warcraft, как и многие MMORPG, постоянно развивается. Чтобы игра оставалась интригующей и сбалансированной, Blizzard вносит изменения в игру посредством обновлений. В некоторых случаях добавляются новые игровые материалы и компоненты. Информация, содержащаяся в данном Руководстве, была актуальной на момент его отправки в печать. Однако, по мере совершенствования игры некоторая информация, содержащаяся в данном Руководстве, устаревает.

Следите за сообщениями о последних обновлениях на официальном сайте игры World of Warcraft <http://www.wow-europe.com>. Сайт постоянно обновляется, чтобы соответствовать текущей версии игры, и содержит более подробную информацию по вопросам, освещенным в данном Руководстве.

# Выбор игрового мира

## Тип игрового мира

Существуют два типа игровых миров: PvE (игрок против монстров) и PvP (игрок против игрока). Прежде чем создать персонажа, вы должны решить, какой из миров вам подходит больше. От этого решения зависит, насколько доступны вам будут бои с другими игроками в ходе игры. Условия, позволяющие игроку вступить в PvP-бой с другими игроками, различаются в зависимости от того, где вы играете.

## PvE (игрок против монстров)

В мирах данного типа бои между игроками возможны, но только по согласию. Чтобы участвовать в бое «игрок против игрока», вам нужно активировать функцию PvP. Игроки противоположной фракции могут атаковать вас, только если у вас активирована эта функция, или если вы сами первым нападаете на цель с активированной функцией PvP.

## PvP (игрок против игрока)

В PvP-мирах представитель вражеской стороны может напасть на вас почти в любой части мира. Пока вы остаетесь на дружественных территориях, вам не о чем беспокоиться, но, выйдя за пределы территории, контролируемой вашей стороной, вы станете мишенью для врагов.

## Ролевой игровой мир

В ролевых игровых мирах вы сможете полностью погрузиться в атмосферу Азерота. Ролевые миры могут быть как PvE, так и PvP. Более подробную информацию о различных типах игровых миров вы можете найти на странице: <http://www.wow-europe.com/ru/info/basics/realmtypes.html>

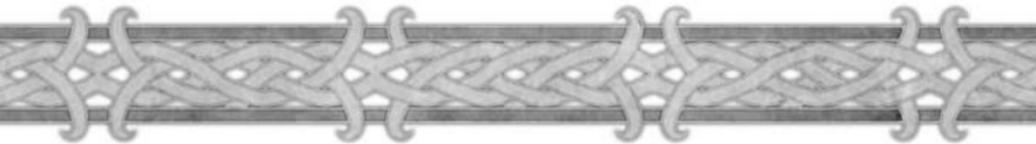
## Создание персонажа

Как только вы создали учетную запись и выбрали тип мира, который больше всего вам подходит, можете приступить к созданию персонажа.

## Выбор расы

В первую очередь выберите расу персонажа. Восемь рас «WoW» делятся на два лагеря – Орда и Альянс. В прошлом Азерота Орда была силой зла, а Альянс – оплотом сил добра. Но сейчас в раздираемом войнами Азероте уже нет четкого разделения на черное и белое. Оба лагеря просто сражаются за то, чтобы сохранить свой образ жизни после Войны Хаоса. В Альянсе состоят гномы, дворфы, люди и ночные эльфы, а в Орде – нежить, орки, таурены и тролли. У каждой расы есть уникальный набор качеств и собственный список доступных для выбора классов. Некоторые расы начинают игру в отдельной стартовой зоне, в то время как другие вступают в игру в зоне, общей для нескольких рас.

**Гномы.** Эксцентричные, часто обладающие блестящим интеллектом гномы – одна из самых своеобразных рас мира. Они просто одержимы страстью к разработкам радикально новых технологий и конструированию мозголомных чудес инженерной мысли. Непонятно, как при всем этом гномы вообще умудряются оставаться в живых и продолжать свой гномий род.



**Дворфы.** Мужественные дворфы Стальгорна – древняя раса, живущая под увенчанными снегами горами Каз Модан. Дворфы всегда были верными союзниками людей. Они одинаково рады и возможности вступить в бой с врагом, и рассказать интересную историю.

**Люди.** Люди Штормграда – жизнелюбивый народ, переживший вторжение свирепых орков во время Первой войны. Во время Второй войны войска Штормграда присоединились к Альянсу, чтобы отстоять свою родину – Азерот.

**Ночные эльфы.** Необщительные ночные эльфы – первая раса, пробудившаяся в мире «World of Warcraft». Эти загадочные бессмертные существа первыми стали изучать магию и распространили ее по всему миру около десяти тысяч лет назад.

**Нежить.** Свергнув тиранию Повелителя Тьмы, группа мятежной нежити жаждет вернуть себе свободу воли, уничтожая всех, кто становится на их пути. Эта нежить, известная как Отрекшиеся, преданно служит своей предводительнице, королеве-банши Сильване Ветрокрылой.

**Орки.** Раса свирепых зеленокожих орков – одна из самых многочисленных в Азероте. Их обычно считают грубыми и тупыми, безжалостными по отношению к другим расам.

**Таурены.** Таурены – громадные звероподобные существа, живущие на травянистых просторах центрального Калимдора. Они служат природе и поддерживают равновесие между фауной этих краев и беспокойными духами стихий.

**Тролли.** Злобные тролли джунглей, населяющие многочисленные острова Южных морей, известны своей жестокостью и темным мистицизмом. Дикие и суеверные, коварные тролли исходят ненавистью ко всем остальным расам.

## Примечание



При выборе расы помните, что осмысленно вы сможете общаться только с представителями своей фракции. При встрече с представителями рас противоположной стороны возможности вашего общения будут сильно ограничены, и иногда общение будет откровенно враждебным. Если вы хотите играть вместе с друзьями, то выбирайте расы, принадлежащие к одной и той же фракции.

## Выбор класса

После выбора расы следует выбрать класс. В игре существует девять классов персонажей, каждый со своим уникальным набором способностей и возможностей. Это воин, друид, жрец, чернокнижник, разбойник, маг, охотник, паладин и шаман. Не каждой расе доступны все классы.

**Воин.** Это самый стойкий из классов персонажей в «World of Warcraft». У воинов самый высокий уровень здоровья, они могут носить самый тяжелый доспех и способны нанести серьезный урон врагам.

**Друид.** Друид – грозный персонаж с хорошими способностями к целительству, мощными атакующими заклинаниями, умеющий накладывать замечательные положительные эффекты и обладающий уникальной способностью оборачиваться животными разного типа. В облике животного друид способен исполнять другие роли – например, воина или разбойника, что делает его очень многосторонним персонажем.

**Жрец.** Жрецы повелевают силами Света и Тьмы, исцеляют союзников и наносят урон врагам. Хотя жрецы могут носить только тканевый доспех, они обладают широким набором заклинаний, позволяющим им и их союзникам остаться в живых перед лицом опасности.

**Чернокнижник.** Эти заклинатели могут призывать себе на помощь демонов, а также поражать врагов мучительными заклинаниями, которые медленно вытягивают из них жизнь. Чернокнижники как класс физически слабы, но компенсируют свою уязвимость мощным набором заклинаний и наличием демонических прислужников.

**Разбойник.** Это наиболее опасный класс персонажей игры. Они могут за короткое время нанести огромный урон. Но, несмотря на бешеную скорость нанесения ударов, разбойник не слишком стоек. Он полагается на скорость и искусство незаметно подкрадываться, а не на доспехи и большой запас здоровья.

**Маг.** Маг повелевает могучими мистическими энергиями и способен использовать магию весьма зрелищно и эффективно. Маги очень уязвимы, они обладают небольшим запасом здоровья и слабой способностью сражаться в ближнем бою. Однако свою физическую уязвимость они компенсируют способностью к творению разрушительных заклинаний.

**Охотник.** Охотники – уникальный класс персонажей в «World of Warcraft», поскольку в первую очередь это бойцы дальнего боя. У этого класса есть два преимущества при дальних атаках: помощь верного питомца и большой набор заклинаний, ограничивающих движение противника.

**Паладин.** Паладины – благочестивые защитники слабых и неутомимые истребители нежити. Паладин сочетает в себе качества воина и жреца, это стойкий боец ближнего боя с большим запасом здоровья, отличным уровнем защиты, умеющий налагать очень сильные положительные эффекты. У него также есть полезный набор целительных и оборонительных заклинаний.

**Шаман.** Этот класс персонажей обладает большой гибкостью и универсальностью, и в группе может играть различные роли. Если остальные классы персонажей – чистые бойцы либо заклинатели, то шаман занимает промежуточное положение. Шаман – эффективный заклинатель, но он также умеет отлично сражаться булавой или посохом.

## Выбор пола персонажа

В «World of Warcraft» вы можете играть как мужским, так и женским персонажем. В Азероте мужчины и женщины равны, так что различие между двумя полами исключительно внешнее.

## Внешний вид

Создавая персонажа, вы можете «собрать» его внешний вид, выбрав цвет кожи, черты лица, стиль прически, цвет волос, наличие или отсутствие бороды и усов. Путем различных комбинаций вы можете создать сотни уникальных образов, но если для вас не имеет особого значения внешность вашего персонажа, вы можете нажать кнопку «Случайный выбор». Чтобы получше рассмотреть персонажа, можно нажимать кнопки со стрелками направо и налево внизу экрана. Стрелки позволяют вам поворачивать персонажа.

## Имя персонажа

Теперь дайте вашему персонажу имя, напечатав его в строке ввода внизу экрана. Ваше имя должно содержать только буквы и иметь длину от 3 до 12 символов. Придумайте несколько вариантов, потому что некоторые имена уже могут быть заняты. Выбирайте имена тщательно, поскольку если ваше имя не соответствует нашей политике, оно может быть изменено. В некоторых случаях может также блокироваться учетная запись. Наша политика именования размещена здесь:

<http://www.wow-europe.com/ru/policy/namingp1.html>.

## Вход в мир

Создав персонажа и дав ему имя, нажмите кнопку «Создать», и, если имя еще не занято, ваш персонаж готов вступить в мир. Когда в следующий раз вы откроете экран персонажа, он уже будет вас ждать. Щелкните по нему мышью и нажмите кнопку «Войти в мир». После просмотра ролика, рассказывающего об истории вашей расы, вы появляетесь в какой-нибудь захолустной деревне.





Ваше имя

Портрет цели/  
окно подсказки

Портрет персонажа

Портреты участников группы

Окно чата/  
журнал боя

Меню общения

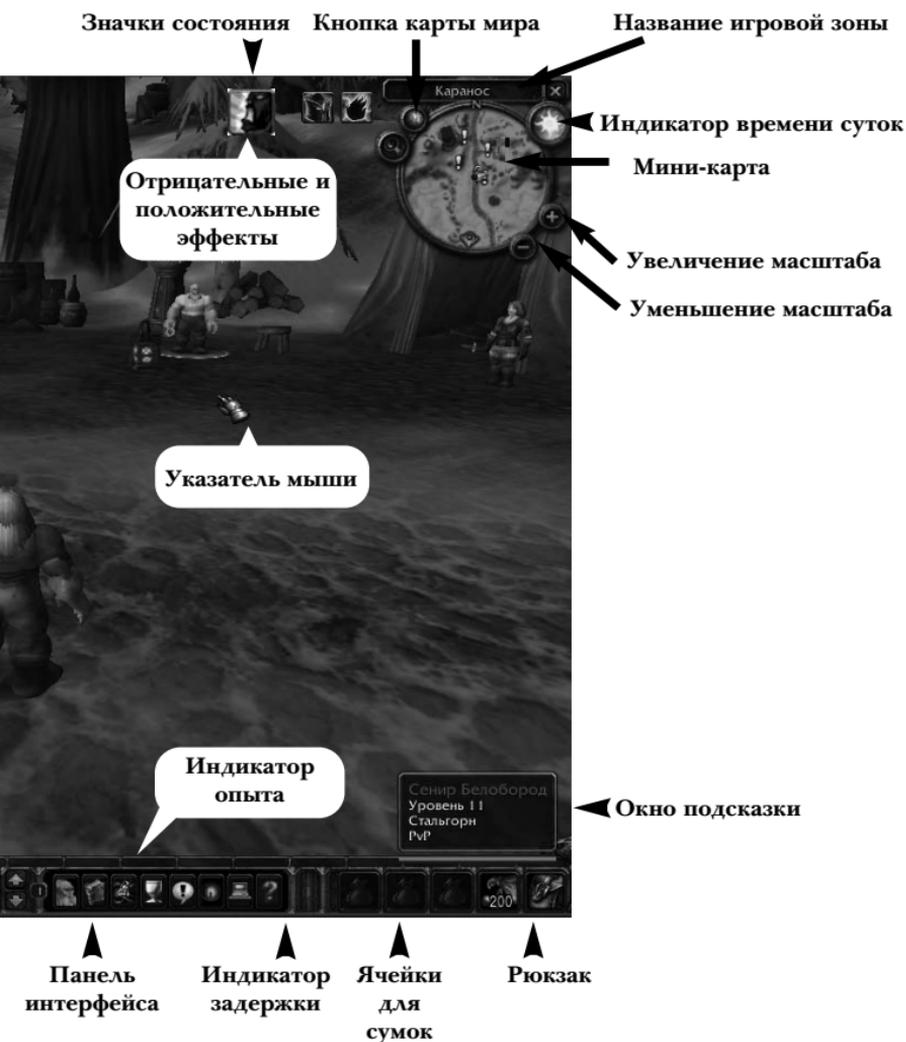
Панель команд



## Знакомство с интерфейсом

Главный экран – первое, что вы видите, входя в мир «World of Warcraft». Посередине экрана находится ваш персонаж, остальное пространство занимает окружающая местность.

Вы можете приближать или отдалять точку обзора при помощи колесика мыши или нажимая клавиши «Home» и «End». Чтобы максимально приблизить вид и смотреть как бы глазами персонажа, поверните колесико мыши вперед.



Чтобы вернуться к виду с высоты птичьего полета, поверните колесико мыши назад. Вы можете медленно поворачивать колесико мыши, чтобы найти удобную вам точку обзора между этими двумя крайними вариантами. Вы можете вращать камеру вокруг своего персонажа, щелкая мышью по свободной части экрана и перемещая мышшь, одновременно удерживая левую кнопку. Таким же образом можете поднимать или опускать камеру.

## Описание элементов интерфейса пользователя

**Панель команд.** Содержит все заклинания или способности из вашего меню заклинаний и способностей, которые вы сюда помещаете. Здесь они могут быть активированы при помощи соответствующей «горячей» клавиши или щелчком мыши.



**Отрицательные эффекты.** Здесь отображаются эффекты заклинаний, негативно воздействующие на вашего персонажа. Как правило, такие отрицательные эффекты ваш персонаж получает во время боев с монстрами.

**Положительные эффекты.** Благотворные заклинания, под воздействием которых находится ваш персонаж.

**Ячейки сумок.** Это ваше игровое имущество. Все предметы, которые не надеты на вашего персонажа, хранятся здесь. Рюкзак дается вам автоматически. Чтобы заполнить остальные четыре ячейки, вы должны купить, найти или изготовить дополнительные сумки.



**Портрет персонажа.** Показывает имя вашего персонажа, его внешность, уровень и индикатор здоровья. В зависимости от класса вашего персонажа, второй индикатор может показывать уровень вашей маны, ярости или энергии.

**Кнопка общения.** Нажмите эту кнопку, чтобы получить доступ к переговорам внутри вашей группы, гильдии, обмену личными посланиями с другими игроками и эмоционально окрашенной или голосовой речи. Многие из этих же функций общения также доступны посредством «горячих» клавиш или команд, которые вы можете напечатать непосредственно в окошке общения.

**Окно чата.** Здесь появляются все реплики в ходе общения, а также сообщения от различных персонажей. Вы можете прокручивать это окно вверх и вниз, нажимая на стрелки, и переходить сразу к последнему сообщению, нажав кнопку внизу.

**Строка чата.** Здесь можно отправлять сообщения в общий канал чата или конкретным игрокам. Для того чтобы открыть эту строку, нажмите клавишу «Enter».

**Журнал боя.** В этом окне появляются все сообщения, касающиеся боя. Следите за ним во время боя, чтобы видеть статистику воздействия ваших ударов или заклинаний на противника и другую информацию.

**Индикатор времени суток.** Если вы наведете указатель мыши на этот индикатор, вы сможете узнать время.

**Индикатор опыта.** Показывает текущее количество единиц опыта, полученного вами на данном уровне, и сколько вам еще надо набрать единиц опыта для достижения следующего уровня.



**Панель интерфейса.** Расположенные на ней кнопки помогут вам получить доступ к информации о вашем персонаже, меню заклинаний и способностей, талантам персонажа, журналу заданий, окну общения, системе поиска группы, главному меню и к представителям службы внутриигровой поддержки.



**Индикатор задержки.** Отображает состояние вашей связи с сервером «World of Warcraft». Зеленый цвет означает, что связь хорошая. Желтый – что могут наблюдаться периодические задержки данных, называемые запаздыванием. Красный цвет указывает, что у вас плохая связь и задержки будут значительными.

**Индикатор отдыха.** Показывает, насколько отдохнул ваш персонаж. Отдохнувший персонаж получает 200 процентов опыта от уничтожения противника. В обычном состоянии он получает 100 процентов опыта. Отдых не влияет на опыт, получаемый в результате выполнения задания или исследования мира.

**Круг выбора цели.** Когда вы выбираете цель, вокруг нее появляется круг. Цвет круга является показателем враждебности. Красный – агрессивный противник. Желтый – нейтральный, пока вы его не атакуете. Зеленый – нейтральная или дружественная цель, которую нельзя атаковать.

**Окно подсказки.** Появляется, когда вы щелкаете мышью по существу или персонажу. В окне появляется название/имя цели, уровень и класс или тип. Цвет окна подсказки является показателем враждебности. Враждебные цели обозначены красным, нейтральные до нападения на них – желтым, те, на которых невозможно напасть – зеленым, а игровые персонажи – белым.

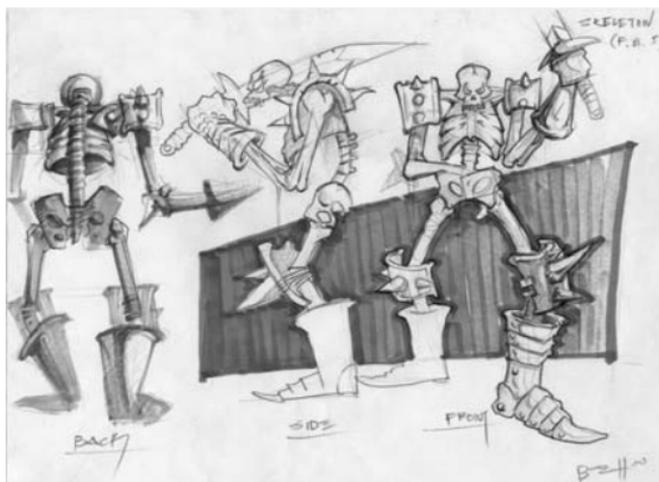


**Мини-карта.** Миниатюрная карта местности. Вы можете увеличить или уменьшить масштаб, используя клавиши «+» и «-». Над мини-картой находится название текущей игровой зоны. Направления на ближайшие поселения отображаются на краю мини-карты в виде стрелочек, а участники группы, питомцы и места нахождения ресурсов – в виде точек.

**Указатель мыши.** Когда указатель вашей мыши устанавливается на объекте или персонаже, с которым вы можете взаимодействовать, он меняет вид, показывая, какое действие вы можете совершить. Более подробную информацию ищите на странице 20.

**Значки состояния.** Здесь отображаются любые положительные состояния или положительные эффекты вашего персонажа. Большинство положительных эффектов налагается на вас вами самими, дружественными игроками или компьютерными персонажами.

**Портрет цели.** Показывает имя, внешний вид и индикатор здоровья любого существа или персонажа в игре, по которому вы щелкнете мышью. В зависимости от класса персонажа, окно также может содержать индикатор маны, ярости или энергии..



## Перемещение по миру

После того как вы ознакомились с интерфейсом, начните исследовать мир. Движение вперед, назад, повороты налево и направо осуществляются клавишами «W», «S», «A» и «D», а также клавишами со стрелками. Поворот направо или налево означает, что ваш персонаж поворачивается вокруг своей оси – то есть меняется угол обзора камеры, но на самом деле персонаж не перемещается вправо или влево. Чтобы переместиться вправо или влево, вы можете пользоваться клавишами «Q» и «E» или, удерживая нажатой правую кнопку мыши, нажимать клавиши «A» или «D». Тогда ваш персонаж начнет двигаться в заданную сторону лицом вперед. Такое перемещение называется «движением вбок». Чтобы переключиться на автоматический режим бега, нажмите клавишу «Num Lock». На бегу вы можете прыгать, нажимая клавишу «Пробел». Чтобы сесть, нажмите клавишу «X». Все ваши команды перемещения, так же, как и остальные команды, можно настроить в меню назначения клавиш главного меню.



## Взаимодействие с NPC



Как только вы встретите неигровых персонажей (NPC), укажите на одного из них мышью, и в окне подсказок в правом нижнем углу экрана вы увидите его имя и занятие. Затем укажите на любого из находящихся рядом NPC и посмотрите, кто остальные. У одного или более NPC над головой будет желтый восклицательный знак. Это означает, что эти персонажи могут дать вам задание. Если вы укажете мышью на других NPC, то увидите, что одни из них – учителя ремесел, другие – торговцы или стражники. Если вы можете взаимодействовать с этим персонажем, указатель мыши превратится в выноску с текстом или значок, символизирующий вид вашего возможного взаимодействия с этим персонажем. Например, учитель, который может продолжить ваше обучение в рамках вашего класса, будет обозначен указателем в виде книги. Торговец будет обозначен указателем в виде сумки. Чтобы поговорить или просто взаимодействовать с любым неигровым персонажем, щелкните по нему правой кнопкой мыши. На экране появится окно с инструкциями или набором возможных действий.

## Как получить задание у NPC

Поговорите с первым попавшимся вам NPC с восклицательным знаком. Вы увидите, что ваш указатель мыши превратился в выноску с текстом. Когда вы щелкнете правой кнопкой мыши по NPC, тот начнет разговаривать с вами посредством диалогового окна. В этом окне вы можете прочесть о задании этого персонажа, что вам надо будет сделать, чтобы выполнить это задание, и какую награду (если она есть) вы получите в случае успеха. Многие задания в стартовой зоне окажутся простыми. Персонаж попросит вас убить несколько не очень опасных зверей, чтобы доказать вашу отвагу, собрать с убитых существ или найти на местности определенные предметы либо передать письмо другому персонажу. Если вы берете задание, то нажмите кнопку «Принять» внизу диалогового окна. Теперь вы увидите, что желтый восклицательный знак над головой персонажа сменился на серый знак вопроса. Эта метка означает, что, выполнив задание, вы должны будете вернуться к этому персонажу. Однако серый цвет означает, что вы пока не можете разговаривать с этим персонажем, поскольку еще не выполнили его задание.



## Отслеживание хода выполнения задания

За какую бы расу или класс вы ни играли, вам придется выполнить ряд заданий после разговоров с различными NPC в вашей стартовой зоне. Чтобы помочь вам следить за ходом выполнения множества заданий, в «World of Warcraft» имеется журнал заданий. Щелкните по значку кубка на панели интерфейса. Во всплывающей подсказке будет сказано, что это журнал заданий. Буква «L», указанная в круглых скобках, является «горячей» клавишей для вызова журнала задания. Щелкните мышью по кубку или нажмите «L», чтобы открыть журнал. Все взятые вами задания будут находиться в этом журнале под заголовком, обозначающим зону. Если щелкнуть мышью по названию задания, появится краткое содержание задания, описание задания и информация о награде за его выполнение. Если вам нужно освежить в памяти информацию, касающуюся задания, загляните в журнал заданий. Зачастую, перечитав журнал, можно найти полезные подсказки.

## Как выполнить ваше первое задание

В одном из первых заданий вам предложат сразиться с определенными монстрами, чтобы проверить вашу отвагу. Тип животных будет зависеть от вашей зоны: гномы и дворфы убивают троггов Каменной Челюсти в Холодной долине, а орки и тролли должны охотиться на пятнистых вепрей в Долине Испытаний. У остальных рас другие задания. Теперь отправляйтесь на охоту за монстрами.

## Как найти монстра

Когда вы видите монстра, которого вам надо убить, щелкните по нему левой кнопкой мыши. При этом в правом нижнем углу экрана возникнет окно подсказки. Как и в случае с NPC, в этой подсказке вы увидите название монстра, его уровень и тип. Цвет окна подсказки также очень важен. Если название монстра написано красным, то этот монстр настроен враждебно и нападет на вас сразу же, как только вы окажетесь на достаточно близком расстоянии. Если цвет желтый, то это существо нейтрально, и, значит, вы можете спокойно пройти мимо него, не спровоцировав его нападения. Но если атаковать такое существо, оно набросится на вас.

## Ваш первый бой

Щелкните левой кнопкой мыши по монстру, чтобы выделить его. Теперь можете броситься к нему и щелкнуть правой кнопкой мыши, чтобы атаковать! Следует заметить, что после того, как вы выбрали монстра, его портрет появляется вверху экрана рядом с вашим собственным, чтобы вы могли наблюдать за уровнем его здоровья во время сражения. Вокруг монстра также появляется круг, показывая, что этот монстр вами выбран. Обратите внимание, что цвет круга соответствует цвету окна подсказок монстра. Теперь монстр приблизился на расстояние ближнего боя. Воин вы или заклинатель – вам придется вступить в ближний бой. Когда начинается бой, загорается значок атаки в первой ячейке вашей панели команд. Это означает, что вы атакуете врага.

## Задержка и прерывание заклинаний

Если вы заклинатель, то вы можете попытаться применять заклинания в ближнем бою, но если вы пропускаете удар, то ваше заклинание может подействовать с задержкой или быть сбито. Кроме того, после того, как вы применили заклинание, следующее заклинание вы сможете применить лишь после небольшой задержки. Внимательно наблюдайте за вашей панелью команд. Любая способность, которой вы воспользовались, становится серой, как только вы ее задействовали. Вам придется подождать, пока эта способность или заклинание снова вспыхнет, и тогда вы сможете снова ей или им воспользоваться. В зависимости от заклинания и способности, ожидание может быть коротким или длительным.

## Как управлять боем при помощи «горячих» клавиш

Хотя вы начали бой, щелкнув правой кнопкой мыши по монстру, можно управлять ходом боя и при помощи «горячих» клавиш. «Горячая» клавиша – клавиша, связанная с конкретным действием. «Горячие» клавиши позволяют вам выполнять любые действия при нажатии на них вместо того, чтобы просматривать интерфейс в поисках нужного значка действия, а затем щелкать по нему мышью. Например, если вы находитесь близко к монстру и готовы его атаковать, вы можете щелкнуть по нему правой кнопкой мыши или нажать клавишу «1», которая соответствует значку атаки в первой ячейке вашей панели действий. Если во второй ячейке находится значок заклинания или способности, нажатие клавиши «2» активирует это заклинание или способность.

## Опыт

Когда монстр убит, он падает на землю, и у вашего персонажа над головой возникает число. Это количество единиц опыта, который вы получили, убив монстра. Эти единицы опыта также указываются в вашем журнале общения и журнале боя.

## Индикатор опыта

В поле индикатора вашего опыта, который находится внизу вашего экрана над панелью команд, появляется лиловая полоска. Укажите на нее мышью, чтобы посмотреть, сколько вы набрали единиц опыта, и сколько вам еще осталось набрать, чтобы достичь следующего уровня. Каждый раз, когда вы убиваете монстра, исследуете новую область или выполняете задание, вы получаете опыт, который увеличивает длину полоски на вашем индикаторе. Когда полоска заполняет все поле индикатора, вы переходите на новый уровень, и индикатор опыта обнуляется. При этом количество опыта, необходимого для получения следующего уровня, увеличивается с каждым переходом.

## Получение добычи

Подойдите к труп монстра. Он мерцает. Это означает, что вы можете его обыскать. Укажите на труп мышью, и указатель мыши превратится в сумку. Щелкните правой кнопкой по трупу, чтобы открыть окно добычи. В окне добычи появятся какие-то предметы. Если вы убиваете монстра-гуманоида, например, кобольда, в окне вы увидите деньги. Если вы убиваете зверя, например, волка, вы можете увидеть в окне добычи части волчьей туши. Запомните, что вы не всегда получите добычу с трупа.



С некоторых монстров нечего взять. Щелкните по предметам в окне добычи правой или левой кнопкой мыши, чтобы взять их. Когда вы забираете последний предмет из окна добычи, оно закрывается, а мерцание прекращается. Как только вы обыскали труп, откройте рюкзак. В одной из ячейек вы увидите предмет, который только что взяли. Разные предметы занимают разные ячейки, а если они одного типа, то складываются в одной ячейке.

## **Восстановление здоровья**

Во время сражения вы теряете какое-то количество единиц здоровья. Теперь, обыскав убитого монстра и взяв добычу, вы можете отдохнуть. Во время боя следите за уровнем своего здоровья, глядя в свой журнал боя и на индикатор здоровья рядом с вашим портретом. Иногда вам придется убежать, чтобы не потерять все единицы здоровья и не погибнуть. Здоровье любого персонажа после боя постепенно восстанавливается. Скорость восстановления увеличивается, если вы садитесь. Если вы, сев, еще и едите, то восстановление здоровья пойдет еще быстрее. Щелкните левой или правой кнопкой мыши по значку еды в последней ячейке вашей панели команд. Ваш персонаж садится и начинает есть. Пока ваш персонаж ест, он быстро восстанавливает здоровье. Закончив есть, ваш персонаж восстанавливает единицы здоровья полностью и готов атаковать очередного монстра.

## **Отчет о выполнении задания**

В задании, которое вы пытаетесь выполнить, от вас требуется убить определенное количество монстров. Когда вы выполнили это требование и уничтожили нужное количество монстров, возвращайтесь к персонажу, который поручил вам задание. Если прежде вы видели над его головой серый вопросительный знак, то теперь он будет желтым. Изменение цвета указывает, что вы выполнили задание и можете теперь отчитаться. Щелкните по персонажу правой кнопкой мыши, чтобы открыть диалоговое окно и поговорить с ним. Нажмите кнопку «Завершить» внизу окна, и это задание исчезнет из вашего журнала заданий, а сообщение в окне чата скажет вам, что вы выполнили задание. После отчета о выполнении задания вы получаете большое количество единиц опыта, которое высвечивается над вашим персонажем, появляется в вашем окне чата и журнале боя. Посмотрите на индикатор вашего опыта, и вы увидите, что полоска индикатора увеличилась. Если за выполнение задания полагается награда в виде определенного предмета, он добавляется в ваш рюкзак. Если награда предлагается на выбор, то вы должны выбрать что-то одно, щелкнув по нему в диалоговом окне прежде, чем нажмете кнопку «Завершить». Более подробная информация о заданиях и советы по управлению ими размещены на странице <http://www.wow-europe.com/ru/info/basics/quests.html>.

## Снаряжение вашего персонажа

Как минимум за одно из ваших первых заданий вам предлагается награда в виде элемента доспеха. Когда вы получите его, вам немедленно захочется его надеть. Откройте окно информации о вашем персонаже, щелкнув мышью по маленькому портрету вашего персонажа внизу экрана, или нажмите «горячую» клавишу «С». Ваш персонаж отображается в центре окна, по обе стороны его находятся ячейки. Пощелкайте мышью по этим ячейкам, и вы увидите, что они соответствуют частям тела, на которых вы можете носить доспех. Вначале большинство ячеек будут пустыми. Откройте ваш рюкзак и щелкните левой кнопкой мыши по элементу доспеха, находящемуся у вас в рюкзаке. Ячейка, в которую его можно поместить, загорится. Наведите указатель мыши на эту пустую ячейку в окне информации о вашем персонаже и щелкните левой кнопкой. Доспех окажется в ячейке, и уровень брони вашего персонажа повысится. Посмотрите на вашего персонажа. Теперь он в новом доспехе. Можно надевать доспехи и другие предметы прямо из рюкзака, щелкая по ним правой кнопкой мыши.

## Повышение уровня

Опыт, который вы получаете, убивая монстров и выполняя задание, постепенно заполняет поле вашего индикатора опыта. Если опыта мало, то убейте еще несколько монстров или попытайтесь выполнить еще одно задание. Когда поле вашего индикатора опыта заполняется, звучит торжественный аккорд, и вспышка света говорит вам о том, что вы только что перешли на новый уровень. В вашем окне чата также появляется поздравление с новым уровнем. Каждый раз, как вы достигаете очередного уровня, ваш персонаж становится сильнее. Вы получаете не только дополнительные единицы здоровья, но также повышается одна из ваших основных характеристик – таких, как ловкость или выносливость. Заклинатели при повышении уровня получают также дополнительные единицы маны.

## Обучение персонажа

Теперь, когда вы получили новый уровень, пора отправиться к учителю вашего класса. Персонажи получают доступ к новым заклинаниям и способностям каждый раз, когда достигают четного уровня (2, 4, 6, и так далее). Чтобы обучиться и получить новые способности, вам надо поговорить с учителем. Щелкните правой кнопкой мыши по учителю, чтобы открыть окно обучения.

Внутри окна находится список всех способностей, которые вы в принципе можете получить после обучения. Те, которые вы можете получить прямо сейчас, обозначены зеленым. Те, которые для вашего уровня пока недоступны, обозначены красным. Вы можете щелкнуть мышью по способности, чтобы узнать, что она вам дает. Если вы еще не можете получить определенную способность, то вы можете узнать, какой минимальный уровень вам потребуется, чтобы ее получить. Если вы видите заклинание или способность, которые можно изучить прямо сейчас, щелкните на ней, а затем нажмите кнопку «Изучить» в нижней части окна обучения. Обучение новым заклинаниям или способностям всегда стоит денег.

## Если вам нужны деньги

Если вам не хватает денег, чтобы заплатить за обучение новым заклинаниям или способностям, продайте какому-нибудь торговцу часть своей добычи. Профессия торговца высвечивается в окне подсказок. Чтобы



купить у него что-нибудь или продать, щелкните по нему правой кнопкой мыши, чтобы открылось окно торговли. Одновременно открывается ваш рюкзак. Щелкните правой кнопкой мыши по предмету, который вы хотите купить или продать, и деньги мгновенно перейдут из рук в руки. Когда у вас будет нужное количество денег, возвращайтесь к учителю. Если вы случайно продали что-то вам нужное, вы можете выкупить этот предмет за ту же сумму, воспользовавшись функцией «Выкупить» в нижней части окна торговца.

## Настройка панели команд

После того как вы выучили новое заклинание или приобрели новую способность, следует добавить ее на вашу панель команд. Это позволит вам легко пользоваться ими во время боя. Нажмите кнопку «Способности» внизу вашего экрана. Эта кнопка выглядит как книга. Также можно воспользоваться «горячей» клавишей «Р». В вашем окне способностей вы увидите значок новой атакующей способности, а также другие, которые имелись у вас и ранее. Способность, которая имеет метку «пассивная», не требует активации и всегда работает. Эти типы способностей никогда не надо выводить на панель команд. Значок способности, которую вы только что приобрели, должен находиться на открытой странице способностей. Если вы выучили заклинание, оно окажется на странице заклинаний. Иногда, чтобы открыть книгу ваших способностей и заклинаний на нужной странице, придется щелкнуть по вкладке заклинаний или способностей в нижней части книги. Щелкните мышью по значку нового заклинания или способности в вашей книге заклинаний или способностей, чтобы посмотреть, что они вам дают. Затем выведите их на вашу панель команд. Щелкните левой кнопкой мыши по значку и удерживайте кнопку. Затем перенесите его в третью ячейку вашей панели команд. Теперь она там появилась. Вы можете воспользоваться этим заклинанием или способностью, щелкнув по нему левой кнопкой мыши или нажав соответствующую «горячую» клавишу – в данном случае это клавиша «З».

## К новым приключениям

Теперь, когда вы хорошо снарядились и стали сильнее, пора отправляться к новым приключениям по городам и весям Азерота.

Выполните оставшиеся задания в вашей стартовой зоне. Поговорите со всеми персонажами в последний раз, и как минимум один из них предложит вам задание, которое уведет вас из родных краев в далекие неизведанные земли.

Не забывайте тех уроков, что вы усвоили, и отважно отправляйтесь в путь. Удачи. Мир «World of Warcraft» ждет вас!



## Гибель персонажа

Каким бы удачливым искателем приключений вы ни были, в конце концов смерть наступит и вашего персонажа. К счастью, в мире «World of Warcraft» смерть – это еще не конец игры.

### Смерть

Когда в бою или в результате несчастного случая ваше здоровье падает до нуля или ниже, вы умираете, и все ваше имущество теряет 10% прочности (если вас убивает другой игрок, ваше имущество не теряет прочности). Над вашим телом появляется окно с кнопкой, нажав которую, вы можете освободить душу из тела. Если вы решаете нажать кнопку «Освободить душу» или ждете дольше пяти минут, ваш дух появляется в виде призрака на ближайшем кладбище. Во всех игровых зонах имеется как минимум одно кладбище, где появляются души убитых персонажей. На кладбище есть так называемый целитель душ. Будучи призраком, вы можете вернуться к жизни, найдя собственное тело или попросив целителя душ воскресить вас. Если вы обращаетесь к целителю душ, то ваше снаряжение потеряет в прочности, и его придется ремонтировать у торговца за деньги, а также вы испытаете временную слабость. Если вы не желаете возрождаться немедленно, то вы должны прибежать к своему труп и вернуться в него. Почти всегда выгоднее вернуться к телу, чем просить воскрешения у целителя душ. Дело в том, что когда вы возвращаетесь к своему телу, вы теряете только время. Кроме этого небольшого неудобства никаких других потерь вы не несете.

### Возвращение в тело

Будучи призраком, вы передвигаетесь гораздо быстрее. Когда вы подходите к своему телу, на экране появляется окно возрождения. Чтобы возродиться сразу, нажмите в окне кнопку «Возродиться». Будьте осторожны при возрождении к жизни. Если вы погибли, сражаясь с монстрами, убедитесь, что они ушли.

Когда вы вернетесь к жизни, призрак на экране сменится вашим новым телом, и поля ваших индикаторов маны и здоровья будут наполовину заполнены.

### Задержка перед возрождением

Если вы за короткий промежуток времени успели погибнуть несколько раз, то каждое последующее возрождение будет происходить после короткой задержки. Однако эта задержка сокращается до нуля, если затем в течение продолжительного времени вы ни разу не погибнете. Если вас воскрешает другой игрок при помощи заклинания, то задержки возрождения не происходит.

## **Заклинания воскрешения**

Вернуться к жизни можно и при помощи магии. Определенные классы персонажей могут вернуть вас к жизни при помощи заклинаний. Заклинания воскрешения есть у жреца, шамана и паладина. Разница в заклинаниях этих классов заключается только в том, что возвращаетесь вы к жизни в разном состоянии здоровья. Ни одному из этих классов в начале их игры недоступны заклинания воскрешения, потому воскрешать могут только персонажи высокого уровня. Когда персонаж одного из этих классов действует на вас заклинанием возрождения, у вас запрашивается согласие на возрождение. Если вы соглашаетесь, вы возрождаетесь рядом с заклинателем с минимальным уровнем здоровья и маны, предусмотренными данным заклинанием.

## **Временная слабость**

Когда вас воскрешает целитель душ, вы возрождаетесь в состоянии так называемой временной слабости. Это состояние длится несколько минут. Все это время характеристики вашего персонажа резко снижены, и максимальный уровень здоровья и маны гораздо ниже обычного. Когда период временной слабости проходит, ваши характеристики, здоровье и мана восстанавливаются до нормального уровня

## **Воскрешение призрака**

Даже если вы уже освободили свою душу и теперь в виде призрака бежите к своему телу, вы все равно можете воспользоваться заклинанием возрождения. В этом случае вы увидите то же самое окно возрождения, где вас спросят о согласии на воскрешение. Если вы согласитесь, то вы появитесь рядом с заклинателем – шаманом, жрецом или паладином – в вашем вновь обретенном теле.



## Глава 4

### Подробно об интерфейсе пользователя

В этой главе, сверх начальной информации, изложенной в Главе 3: «Начало», даются дополнительные подробности и описываются дополнительные функции интерфейса.

#### Экран выбора персонажа

С помощью экрана выбора персонажа вы можете создать себе нового персонажа, выбрать одного из имеющихся персонажей, сменить текущий игровой мир, зайти на официальный сайт WoW, связаться со службой технической поддержки и изменить настройки вашей учетной записи.

##### Новый персонаж

Нажав кнопку «Новый персонаж», вы выходите на экран создания персонажа. Справа на экране выбора персонажа имеется список всех созданных вами персонажей. Если вы еще не создавали персонажа, эта часть экрана будет пуста. Вы можете создавать до десяти персонажей в одном игровом мире. В информации по каждому персонажу содержится его имя, уровень, текущее местоположение.

##### Удаление персонажа

Щелкнув по имени персонажа, вы выводите его изображение в центр экрана. Чтобы удалить персонажа, выберите его и нажмите кнопку «Удаление персонажа».

Вас попросят подтвердить, что вы намерены удалить данного персонажа. Нажмите кнопку «ОК», чтобы окончательно удалить персонажа. Игровые миры – это отдельные игровые вселенные. Вы можете взаимодействовать только с игроками своего игрового мира, но не других миров. Когда вы впервые играете в «World of Warcraft», вам автоматически предлагается один из игровых миров в соответствии с заданными вами параметрами.

##### Выбор мира

Если вы желаете играть в другом мире, нажмите кнопку «Выбор мира». Появляется список всех существующих миров и их текущая загрузка. Выберите тот мир, к которому хотите присоединиться, и нажмите кнопку «ОК».





# Интерфейс

## Оценка цели

Путешествуя по миру «World of Warcraft», вы встретитесь не только с дружелюбными NPC и обычными зверями. Вам встретится много различных существ и персонажей, и вам надо научиться понимать, как интерпретировать информацию, которую можно получить по их внешнему виду

### ДРУЖЕСТВЕННЫЕ ИГРОКИ

У дружественных игроков над головой имя написано синими буквами. Если они состоят в какой-либо гильдии, под именем появляется название гильдии. Когда вы наводите указатель мыши на дружественного игрока или выделяете его, окно подсказок будет зеленым, если у игрока активна функция PvP, и белым, если нет.

### ПРОТИВНИКИ

По умолчанию все имена игровых персонажей отображаются синими буквами. Однако, если игрок включает метку PvP, показывая, что он или она хочет сражаться с другими игроками, тогда имя этого игрока и его окно подсказок для игроков противоположной стороны становится красным, указывая, что игрок настроен враждебно.

### НЕИГРОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ (NPC)

NPC – любой обладающий разумом персонаж, с которым вы можете вступить во взаимодействие. К ним относятся торговцы, хозяева летающих верховых животных и персонажи, у которых можно получить задания. Цвет имени дружественных NPC в окне подсказок – зеленый, NPC враждебной стороны – красный, нейтральных NPC – желтый.

### МОНСТРЫ

Монстрами называются такие NPC, которые не принадлежат ни к одной из враждующих сторон и при нападении будут в ответ атаковать вас. Есть две категории монстров: пассивные и агрессивные. Названия пассивных монстров над их изображением и в окне подсказок – желтые, эти монстры нападут на вас, только если вы нападете первыми. Названия агрессивных монстров – красные, и они атакуют вас, как только заметят. Некоторые монстры живут группами, и в бою могут звать себе на помощь других, находящихся поблизости.

### СУЩЕСТВА

К существам относятся безобидные животные – например, овцы, кролики и коровы. Эти существа не будут отбиваться. Даже если вы на них нападете. Убийство такого зверька не даст вам опыта.

## Дополнительные портреты

### ПОРТРЕТ ПИТОМЦА ИЛИ ПРИСЛУЖНИКА



Некоторые классы персонажей могут приручать питомцев (или призывать прислужников). Если этот персонаж в настоящий момент контролирует питомца, под портретом главного персонажа появляется портрет питомца. Рядом с ним отображается его имя, индикатор здоровья,

энергии, маны или ярости. Указав мышью на индикатор, можно увидеть точное значение всех показателей.

### ПОРТРЕТЫ УЧАСТНИКОВ ГРУППЫ



Если вы играете в группе с другими игроками, под вашим портретом появятся и их портреты. Если у вас есть еще и питомец, то портреты участников группы появятся под портретом вашего питомца. Портрет каждого участника группы показывает имя персонажа, индикатор его здоровья, энергии, маны или ярости. Указав мышью на портрет члена группы, можно увидеть его уровень и класс, а также эффекты заклинаний, которые в настоящий момент воздействуют на этого участника группы.

### Значки заклинаний и способностей

Любое благотворное заклинание, воздействующее на вашего персонажа, или способность появляются в верхнем правом углу экрана в виде значка. Вы можете указать на этот значок мышью и увидеть, какое заклинание или положительный эффект действует в настоящее время на персонажа, и какова его длительность. Вы можете раньше срока прекратить действие любого положительного эффекта, щелкнув правой кнопкой мыши по значку.

### Мини-карта



На вашей мини-карте показаны такие простые географические объекты, как реки, горы и города. Если вы находитесь неподалеку от города, направление к нему указывается белой стрелочкой на краю мини-карты. Если вы действуете в группе с другим игроком или питомцем, то этот игрок или питомец будут показаны на вашей карте большой синей точкой. Если участник вашей группы находится за пределами радиуса вашей мини-карты, то на краю карты покажется желтая стрелочка, которая будет указывать в его/ее сторону. В любом случае, когда вы задействуете способность по поиску ресурсов, например, сбор трав или поиск полезных ископаемых, то любые соответствующие ресурсы, находящиеся поблизости, будут отмечаться на вашей мини-карте желтыми точками. Когда вы указываете мышью на одну из этих точек, вы увидите название соответствующего ресурса. Если его название затемнено, то эта точка нахождения ресурса находится под землей. Вы также можете увеличить или уменьшить масштаб мини-карты, нажав стрелки «+» или «-» на краю мини-карты. Вы можете свернуть мини-карту, нажав знак «x» над картой. Таким образом можно свернуть карту, но название области все равно остается.

## Окно чата

Кроме реплик от других игроков, находящихся рядом с вами, в окне чата отображаются личные сообщения от других игроков, сообщения друзей по гильдии, выкрики других игроков, а также любая информация, которая не относится к общению, но касается развития вашего персонажа – такая, как уведомление, что вы получили новый уровень, заслужили единицу навыка или получили задание. В окне видны только последние восемь строк сообщений, но вы можете прокрутить его наверх, чтобы посмотреть предыдущие сообщения. Чтобы вернуться к последнему сообщению, нажмите кнопку со стрелкой вниз рядом с окном чата.

### КНОПКА ОБЩЕНИЯ

Кнопка общения имеет особое значение, поскольку она объединяет все команды для эффективной связи с остальными игроками «World of Warcraft». Нажав на эту кнопку, вы получаете доступ к переговорам внутри группы и гильдии, обмену личными сообщениями с отдельными игроками, эмоциям и голосовому общению. Многие из этих же самых функций общения доступны посредством клавиш или команд, которые вы можете печатать в строке ввода окна общения.

### СТРОКА ВВОДА ОКНА ЧАТА

Строка ввода появляется под окном чата, когда вы нажимаете клавишу «Enter». В окне чата вы печатаете сообщения другим игрокам. Команды общения, такие, как «крик» или «шепот», также набираются в строке ввода вместо того, чтобы выбирать их при помощи кнопки общения. Для получения более подробной информации об общении и использовании специальных команд общения читайте стр. 35, раздел «Общение», где вы сможете узнать, как взаимодействовать с другими игроками «World of Warcraft».

### ЖУРНАЛ БОЯ

Журнал боя показывает ваши действия, а также действия находящихся рядом игроков, NPC и тварей. Ход боя, покупки, создание предметов, вознаграждение за опыт и прочая деятельность – все это отображается в журнале боя. Действия других игроков и монстров отображаются другим цветом, чтобы отличить их действия от ваших.

Кнопки со стрелками справа от журнала боя дают вам возможность прокручивать сообщения вверх и вниз, чтобы увидеть предыдущие действия. Чтобы вернуться к последнему разделу, нажмите кнопку со стрелкой вниз.

## Панель команд

Внизу экрана находится ваша панель команд: это панель, на которую вы можете вывести значки наиболее часто используемых действий для быстрого и удобного доступа. На панель команд можно вывести значки ваших способностей или предметов из вашего имущества, а затем пользоваться ими, щелкнув по ним мышью или нажав кнопку. Например, вместо того, чтобы открывать сумку с вашим имуществом и щелкать по ломтю хлеба, чтобы восстановить здоровье, вы просто можете щелкнуть по ломтю хлеба на панели команд.





На вашей панели команд имеется 12 ячеек, в каждой из которых может находиться один значок заклинания, способности или полезного предмета. Каждый значок действия имеет клавишу, которая показана в левом верхнем углу значка – это клавиши цифр от 1 до 0 и «-» и «+» вашей клавиатуры. Вы можете совершить действие, указанное в ячейке, щелкнув по его значку или нажав соответствующую клавишу на клавиатуре.

### ЗАПОЛНЕНИЕ ВАШЕЙ ПАНЕЛИ КОМАНД

Чтобы поместить определенное действие в ячейку панели команд, откройте окно, где находится значок этого действия (например, меню заклинаний или рюкзака), щелкните левой кнопкой мыши (или нажмите клавишу «Shift» и щелкните левой кнопкой мыши) и перенесите значок действия в одну из 12 ячеек панели. Чтобы удалить команду с панели команд, зажмите левую кнопку мыши на соответствующем значке и перетащите его на основной экран игры. Это удалит значок с панели команд, хотя сам значок действия останется на панели меню заклинаний и способностей или среди предметов вашего игрового имущества.

Указав мышью на определенную ячейку на панели команд, вы увидите, какая команда находится в этой ячейке. Для действий, требующих применения оружия или жезла, на панель команд нужно вывести способность использовать это оружие или жезл из вашего меню заклинаний и способностей, а не сам предмет.

### УПРАВЛЕНИЕ ПАНЕЛЬЮ КОМАНД

Вы можете настроить панель команд при помощи раздела главного меню «Интерфейс». Вы также можете управлять вашей панелью команд тремя способами:

- ◆ Вы можете прокручивать панели команд вверх или вниз, нажимая кнопки со стрелками вверх и вниз справа от панели команд.
- ◆ Вы можете мгновенно выходить на любую панель команд, удерживая клавишу «Shift» и нажимая клавиши с цифрами от 1 до 6. Так вы выйдете на любую из шести панелей команд.
- ◆ Вы можете прокручивать панели команд, удерживая клавишу «Shift» и прокручивая колесо мыши.



## МАКРОСЫ

Макросы – очень мощный инструмент, который позволяет вам создавать на панели команд «горячие» клавиши, вызывающие заданные текстовые сообщения, действия и заклинания. Например, вы можете «привязать» к определенной кнопке фразу «Привет всем» при помощи макроса. Когда вы захотите поздороваться с участниками вашей гильдии, вам нужно будет только нажать кнопку макроса вместо того, чтобы печатать эту фразу каждый раз. При помощи макросов вы можете даже применять заклинания и способности и добавлять текст к вашему заклинанию. Например, некоторые игроки сопровождают исцеляющие заклинания фразой вроде «Я лечу %t [имя игрока-цели]» нажатием одной кнопки.

Макросы могут сэкономить вам много времени, автоматизируя некоторые из самых обычных и часто повторяющихся игровых действий. Чтобы создать макрос, откройте строку ввода и напечатайте /масто или откройте меню настроек (ESC) и выберите макрос. За более подробными инструкциями по созданию и использованию макросов обращайтесь на страницу сайта «World of Warcraft»:

<http://www.wow-europe.com/ru/info/basics/macros.html>

### Панель команд питомца или прислужника

Если ваш персонаж в силу особенностей своего класса может завести себе питомца, то каждый раз, как вы призываете питомца, над вашей панелью команд появляется еще одна, поменьше. Эта панель команд питомца точно так же заполняется и используется, как и ваша собственная. «Горячая» клавиша для значка панели команд питомца задается как CTRL и клавиша с соответствующей цифрой. Например, комбинация «горячей» клавиши для первого значка панели команд вашего питомца – CTRL+1.





## Общение

В левом нижнем углу вашего экрана над панелью команд расположено окно чата. Сообщения, появляющиеся в вашем окне чата, приходят из всех каналов чата, к которым вы подключены в текущей игровой зоне. Номер и название канала даются в скобках перед каждым сообщением. Название – это канал чата, по которому поступило конкретное сообщение, и номер соответствует этому каналу. По умолчанию, когда вы входите в игровую зону, вы автоматически подключаетесь к общему каналу и каналу торговли. Для общения в канале нажмите «Enter», чтобы открыть окно чата, затем напечатайте '/l ваше сообщение' чтобы отправить его в канал l.

Чтобы увидеть весь список каналов данной игровой зоны, напечатайте /chatlist.

### ВХОД И ВЫХОД ИЗ КАНАЛА ЧАТА

Чтобы войти в канал чата, напечатайте /join и название канала. Например: /join trade. Чтобы выйти из канала чата, напечатайте /leave и название канала, из которого вы хотите выйти. Например: /leave general.

### СОЗДАНИЕ КАНАЛА

Чтобы создать напечатайте /join и название канала, который вы желаете создать. Если канала под таким названием не существует, он будет создан для вас. Другие смогут в него войти при помощи команды «join».

## Режимы общения

Есть три режима общения. Нажмите кнопку «Общение» рядом с окном чата, и появятся три возможных варианта. Просто щелкните по желаемому режиму общения, будь это крик, канал гильдии или шепот. Можно не пользоваться кнопкой «Общение». Нажмите клавишу «Enter», чтобы открыть строку ввода и затем напечатайте / и соответствующую команду общения или «горячую» клавишу.

### РАЗГОВОР

Команда Say (сказать) передает вашу реплику всем игрокам, находящимся поблизости. Это режим общения по умолчанию. Вы также можете напечатать в окне ввода /s, чтобы «сказать» сообщение, если ваша строка ввода настроена на другой режим общения.

### ОБЩЕНИЕ ВНУТРИ ГРУППЫ

Используя этот режим общения, вы говорите с членами вашей группы, не «засоряя» окно общения других игроков. Чтобы отправить сообщение участникам группы, вы можете также напечатать /r и текст сообщения.

### ОБЩЕНИЕ ВНУТРИ ГИЛЬДИИ

При общении внутри гильдии ваше сообщение передается всем участникам вашей гильдии, где бы они ни находились. Чтобы отправить сообщение участникам гильдии, можно также напечатать /g и текст сообщения.

### КРИК

Крик передается всем игрокам, находящимся в вашей игровой зоне. Это сообщение по умолчанию выделяется красным в окне общения каждого игрока. Чтобы «прокричать» сообщение, напечатайте /u и текст сообщения.

## ШЕПОТ

В режиме шепота передаются личные сообщения отдельным игрокам. В отличие от прочих режимов общения, для передачи сообщения в режиме шепота вам надо указать игрока, к которому вы обращаетесь. Щелкнув по команде «Шепот» или напечатав /w в окне ввода, введите имя игрока, к которому вы хотите обратиться. Затем напечатайте текст сообщения. Сообщения в режиме шепота не могут передаваться игрокам противоположной фракции, а также игрокам, не находящимся в игре.

## ОТВЕТ

Если игрок посылает вам сообщение в режиме шепота или разговора, вы можете ответить ему либо при помощи кнопки «Ответить» из меню кнопки общения, либо нажав «R».

## Сохранение режима

По умолчанию, когда вы нажимаете клавишу «Enter» для вызова строки ввода окна общения, ваше сообщение будет в режиме разговора (/say). Однако, если вы хотите вести общение в другом режиме, например, «общение внутри группы» (/party), то когда вы в другой раз вызовете строку ввода, режим общения внутри группы сохранится. Строка ввода запоминает ваш последний режим общения и сохраняет его, пока вы не зададите новый.



## Панель интерфейса



Панель интерфейса представляет собой ряд кнопок в нижней части вашего экрана справа от панели команд. Нажимая кнопки, вы можете

посмотреть на вашего персонажа, открыть меню заклинаний и способностей, выбрать таланты, посмотреть список заданий, общаться с другими игроками, найти участников для своей группы, настроить параметры игры и получить помощь гейм-мастера. Если вы укажете мышью на любую кнопку на панели интерфейса, вы увидите название панели и соответствующую ей «горячую» клавишу.

### Информация о персонаже



Первая кнопка панели интерфейса – это «Информация о персонаже».

Нажатие на эту кнопку открывает окно, в котором возникает ваш персонаж и снаряжение, которое в данный момент на нем надето. Кроме снаряжения вашего персонажа, вы можете посмотреть все его характеристики, навыки, репутацию и статистику PvP- боев.

#### РЕПУТАЦИЯ

Отношения вашего персонажа с различными группами и фракциями мира «World of Warcraft» отражаются во вкладке «Репутация». Когда ваш персонаж входит в контакт с новыми фракциями, они добавляются к списку с информацией о текущем отношении этой фракции к вам. За более подробной информацией о функционировании фракций и о том, какие фракции могут быть наиболее полезны для вашего персонажа, посетите страницу:

<http://www.wow-europe.com/ru/info/basics/factions/index.html>

#### НАВЫКИ

Все навыки вашего персонажа – такие, как владение оружием, умение носить доспехи, профессиональные навыки – находятся во вкладке «Навыки». Вы можете посмотреть, каким навыкам вы обучились и до какого уровня вы их развили.

#### PvP

Эта вкладка показывает, сколько очков чести вы набрали, участвуя в PvP-боях, и количество убитых вами противников за все время существования вашего персонажа и за последние два дня. Если вы состоите хотя бы в одной команде Арены, вы увидите количество набранных очков и текущее положение команды.

## Заклинания и способности



Если щелкнуть по вкладке «Заклинания и способности», открывается меню, содержащее все заклинания и способности вашего персонажа. Большую часть заклинаний и способностей вы покупаете у учителя, но некоторые можно заполучить, только выполнив определенное задание. Любое заклинание или способность появляются в меню, как только вы заплатите за них. Наведя указатель мыши на заклинание или способность в меню, вы увидите, что дает вам это заклинание или способность, как часто вы можете ими пользоваться, а также сколько энергии, маны или ярости на это уходит. Для использования заклинания или способности откройте книгу и щелкните по желаемому значку правой или левой кнопкой мыши. Однако намного проще пользоваться заклинаниями или способностями, если вывести их на панель команд. Ваши заклинания и способности находятся в отдельных секциях. Чтобы переключаться с одной секции на другую, нажимайте на соответствующую вкладку. Если способностей и заклинаний у вас больше, чем может уместиться на одной странице, листайте меню при помощи стрелочек «Далее» и «Назад». Если у вас есть питомец, способный участвовать в бою, внизу появится вторая вкладка со способностями вашего питомца. Вдобавок к способностям и заклинаниям, присущим вашему классу, на панели заклинаний и способностей появляются ваши профессиональные способности. Присущие профессии способности – например, способность «Искать травы», которую вы получаете, изучив травничество – появляются во вкладке «Общие» вашей панели заклинаний и способностей. Вы можете вывести эти профессиональные способности на вашу панель команд и пользоваться ими, как пользуетесь способностями своего класса.

## Таланты



Кнопка «Таланты» открывает окно талантов вашего персонажа. Таланты – это дополнительные возможности, которые вы можете выбрать для своего персонажа. Они не только улучшают уже имеющиеся способности и заклинания, но также модифицируют вашего персонажа. По-разному используя таланты, игроки могут создать персонажей одного и того же класса, сильно отличающихся друг от друга. Страница сайта «World of Warcraft», доступная по адресу <http://www.wow-europe.com/ru/info/basics/>, – ваш лучший источник актуальной информации по талантам.

## Журнал заданий



Когда вы беретесь за выполнение задания, оно добавляется в ваш журнал заданий. В нем собраны все ваши задания на настоящий момент. Окно журнала заданий разделено на две секции: список заданий и окно информации по заданию. Список заданий показывает все задания, которые у вас имеются на настоящий момент, рассортированные по игровым зонам, в которых вы их получили. Название игровой зоны появляется только тогда, когда вы получаете в ней задание. Если вы выбираете задание из списка, в окне информации по заданию появляются все сведения, которые вам необходимы для его выполнения: цель, которой вы должны достигнуть, и имя NPC, с которым вы должны поговорить, чтобы выполнить задание. Ниже находится текст, который вы получили, когда согласились на выполнение этого задания, включающий четкие инструкции и указание места, где вам предстоит задание выполнять, а также любую дополнительную информацию, которую вы получили, когда взялись за это задание. Внизу окна информации о задании под заголовком «Награда» говорится, что вы получите в результате выполнения задания. Помните, что не во всех заданиях указывается возможная награда, и что некоторые задания ведут к выполнению других заданий.



Когда задание выполнено, оно исчезает из вашего журнала заданий. В вашем журнале заданий может одновременно содержаться не более 25 заданий. Если при этом вы попытаетесь взять еще одно задание, то получите сообщение, что ваш журнал заданий полон. В таком случае вы можете выполнить одно из текущих заданий, чтобы освободить место в журнале и взять новое задание, или отказаться от текущего задания и исключить его из вашего журнала. Задание, от которого вы отказались, можно взять снова у того же самого NPC, у которого вы получили его в первый раз.

## Панель общения



На панели общения вы можете наблюдать за вашими друзьями по игре, искать определенных игроков, также в окне отображается список игроков, отсортированный по уровню, игровой зоне, именам или классам. В панели общения имеется четыре секции: друзья, кто, гильдия и рейд. Вы можете переходить от секции к секции, щелкая по вкладкам.

### ДРУЗЬЯ

Вы можете добавлять людей, с которыми вам нравится играть, в список в секции «Друзья». Вы можете обращаться к вашему списку друзей, чтобы увидеть, кто из них сейчас в сети или где они играют. Также вы получаете уведомление, когда ваши друзья входят в сеть или выходят из нее. Вкладка наверху секции «Друзья» также позволяет вам блокировать попытки контакта со стороны других игроков, помещая их в черный список. Игрок из вашего черного списка не сможет общаться с вашим персонажем в режиме разговора или шепота.

### КТО

Эта секция используется для поиска групп или игроков по ключевым словам, таким, как название гильдии, класс персонажа или раса.

### ГИЛЬДИЯ

Секция гильдии доступна вам, только если вы состоите в какой-нибудь гильдии. Эта секция позволяет вам налаживать взаимоотношения внутри гильдии. Она показывает всех участников вашей гильдии и дает основную информацию об их персонажах. Если вы не состоите в гильдии, вкладка этой секции недоступна.

### РЕЙД

Если в настоящий момент вы являетесь участником рейда, во вкладке будут показаны все участвующие в нем группы. Вы сможете увидеть имена и классы других участников рейда, а также узнать, в какой группе они находятся.

## Поиск группы



Система поиска группы (ПГ) позволяет легко найти других игроков-спутников для выполнения задания или похода в зону-инстанс. Нажмите эту кнопку на панели инструментов, и откроется окно, в котором вы можете выбрать либо поиск группы, либо поиск игрока для уже существующей. Вы можете выбрать, ищите ли вы группу для похода в подземелье, выполнения задания или рейда, указать, в какую конкретно зону-инстанс вы собираетесь идти или какое задание намерены выполнять, а также добавить комментарии, каких участников группы вы ищите, или какие навыки вы можете предоставить в распоряжение группы.

Как только вы полностью предоставите эту информацию, вы автоматически будете добавлены в какую-нибудь группу, или, если вы хотите сначала пообщаться по поводу группы, то можете отключить функцию «Автоприсоединение». Воспользовавшись системой поиска группы, вы автоматически подключаетесь к каналу поиска групп, который позволяет вам связаться с другими игроками, которые ищут членов для своих групп.

## Главное меню

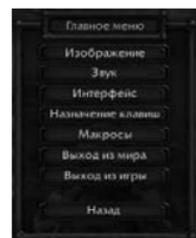


Открыть главное меню можно, щелкнув на соответствующей вкладке. Здесь вы можете настроить параметры изображения и звука, управления, завершение сеанса игры, выход из игры или возвращение в игру. Также главное меню можно открыть нажатием клавиши «Escape».

## ПАРАМЕТРЫ ИЗОБРАЖЕНИЯ И ЗВУКА

Здесь вы найдете набор параметров для настройки визуального и звукового представления игры соответственно техническим требованиям вашего компьютера. Возможно, вам придется попробовать разные настройки, чтобы найти оптимальные параметры для вашей системы.

## НАСТРОЙКИ ИНТЕРФЕЙСА



С помощью меню «Интерфейс» вы можете воспользоваться более широкими возможностями настройки – например, инвертировать мышь, включить индикаторы (журнал боя), показывать урон, нанесенный вашему питомцу в ближнем бою и заклананиями, включить параметр передвижения правым щелчком мыши. Больше информации вы можете найти на сайте «World of Warcraft»: <http://www.wow-europe.com>.

## ПРИВЯЗКА КЛАВИШ

В меню привязки клавиш содержатся все команды «World of Warcraft», которые выполняются посредством нажатия соответствующей «горячей» клавиши. Вы можете настроить все эти «горячие» клавиши по своему вкусу, назначив для выполнения команд другие буквы или кнопки мыши. Если впоследствии вас перестанет удовлетворять ваш вариант привязки клавиш, вы можете восстановить оригинальные настройки Blizzard.

## ЗАВЕРШЕНИЕ СЕАНСА ИГРЫ ИЛИ ВЫХОД ИЗ ИГРЫ

Нажав кнопку «Выход из сети», вы возвращаетесь к экрану выбора персонажа. Кнопка «Выход» закрывает «World of Warcraft», и вы возвращаетесь на рабочий стол.

## ПРОДОЛЖИТЬ

Нажав эту кнопку, вы закрываете главное меню и возвращаетесь в игру.

## Помощь



Нажатие кнопки «Помощь» открывает справочник, где можно найти ответы на самые распространенные вопросы. Вы можете оставить запрос гейм-мастеру. Более подробную информацию по запросам ищите в Приложении II: Поддержка пользователей.

## Карта мира

 Вкладка «Карта мира» (M) разворачивает карту мира на весь экран. Карта мира представляет собой нарисованную от руки карту вашей текущей игровой зоны. На ней обозначены все области, которые вы уже успели обследовать. По мере продолжения ваших исследований на ней будут появляться новые области. Ваш персонаж на карте мира обозначается серой стрелкой. Если вы играете в группе, ваши товарищи будут обозначены синими точками. Чтобы понять, кто есть кто, наведите мышь на точку – и увидите всплывающее окно с именем персонажа. Крупные города уже нанесены на вашу карту, даже если вы в них еще не были. Чтобы увеличить масштаб карты до размеров вашего континента, щелкните по карте правой кнопкой мыши. Щелкните правой кнопкой мыши еще раз, чтобы перед вами развернулась карта мира. Вы можете также настроить масштаб карты, нажав кнопку «Развернуть» в верхней части карты. Название игровой зоны или континента, который вы рассматриваете, появится в верхней части карты мира. Если вы укажете мышью на известное вам место или ориентир, такие как город или горная гряда, их название появится сверху карты. Вы также можете мгновенно переместиться на карту какой-либо игровой зоны, выбрав ее в разворачивающемся меню игровых зон сверху экрана. Щелкните левой кнопкой мыши по стрелке рядом с меню, чтобы открыть его, затем щелкните по названию желаемой игровой зоны. Чтобы переместиться на другой континент, нажмите кнопку со стрелкой влево на разворачивающемся меню континентов. При перемещении на другой континент разворачивающееся меню игровых зон сменится меню игровых зон данного континента.

## Примечание

Карта мира разворачивается на весь экран, закрывая главное окно и панель команд. Лучше не разворачивать карту, когда вы ведете бой или бежите.



# I. Словарь

Ниже указаны общие термины, часто используемые в «World of Warcraft».

## Общие термины

**Агрессивность («агро»)** – уровень враждебности монстра по отношению к вам. Также может называться «ненавистью» или «уровнем угрозы». Инициировать атаку монстра на вас может как простое приближение к нему, так и различные действия. Лечение игроков, нанесение урона монстру или другие действия генерируют различный уровень агрессивности.

**Альтернативный персонаж (alt)** – ваш другой персонаж на той же учетной записи. Как правило, применяется по отношению ко всем вашим персонажам, кроме персонажа с максимальным уровнем.

**Боевой питомец** – контролируемый игроком персонаж, который способен сражаться с монстрами и помогать игроку или участникам его группы.

**Воскрешение** – возвращение игрока к жизни другими игроками с помощью заклинаний или устройств. Также возможно самостоятельное воскрешение на кладбищах и с помощью устройств или способностей.

**Время восстановления** – время, которое необходимо выждать до повторного использования способности, навыка, заклинания или питомца.

**Добыча** – предметы, находящиеся на труп убитого монстра или внутри объекта (например, сундука или ящика). Забирать добычу – снимать ее с трупа или извлекать из объекта.

**Существа** – животные, не отвечающие на вашу атаку. Примеры – кролик, корова, попугай.

**Босс** – наиболее сильный элитный монстр, располагающийся в конце подземелья или его сектора. Имеет собственное имя и почти всегда обладает индивидуальными особенностями (ударами, заклинаниями).

**Монстр** – существо, всегда враждебное игрокам обеих фракций.

**Навык** – возможность владения различными видами оружия и профессиями, а также количественное выражение степени владения ими.

**Неотчуждаемый при использовании** – предмет, который нельзя передать другому игроку или продать с аукциона, как только вы его использовали.

**Неотчуждаемый при получении** – предмет, который нельзя передать другому игроку или продать с аукциона, как только он попадает к вам.

**Неотчуждаемый при надевании** – предмет, который нельзя передать другому игроку или продать с аукциона, как только вы его надели.

**Опыт** – количественное выражение процесса развития вашего персонажа. Получение опыта необходимо для продвижения по уровням. Опыт можно получать за выполнение заданий и за не связанное с заданиями убийство монстров. За убийство существ и игроков опыт не начисляется.

**Группа** – совокупность игроков, собравшихся для совместного выполнения заданий, численностью не более пяти человек.

**Отношение (репутация)** – степень дружелюбия или враждебности к вам со стороны представителей различных фракций. Улучшить отношения с разными фракциями можно, выполняя специальные задания.

**Отрицательный эффект (debuff)** – вредоносное заклинание, наложенное на монстра или игрока, которое ослабляет его. Пример отрицательного эффекта – «Проклятие слабости», налагаемое чернокнижником.

**Питомец (pet)** – существо, контролируемое игроком; различают питомцев, которых нельзя использовать в бою, и боевых питомцев.

**Положительный эффект (buff)** – благотворное заклинание, наложенное на монстра или игрока. Пример положительного эффекта – «Чародейный разум» мага.

**Профессия** дает возможность добывать ресурсы или изготавливать полезные предметы, которые можно использовать самому или продать. Повышая уровень своего мастерства, вы сможете добывать и изготавливать более качественные ресурсы и предметы.

**Раса** – исторически сложившаяся совокупность разумных существ, характеризующаяся общностью физических и языковых особенностей.

**Рейд (боевой)** – крупномасштабная атака на какую-либо зону большой группой игроков.

**Рейдовая группа, также просто «рейд»** – группа игроков, собравшаяся для совместного выполнения рейдовых заданий или для похода в режиме PvP, численностью не менее 5, но не более 40 человек. Ограничение численности рейдовой группы зависит от конкретного подземелья или поля боя. Находясь в составе рейдовой группы, игроки, как правило, не могут выполнять нерейдовые задания.

**Зона-инстанс** – уникальная копия подземелья, создаваемая, когда вы в составе группы входите в него. Только вы и ваша группа будут находиться в этой копии подземелья. Любая другая группа, которая войдет в ту же зону, окажется в другой копии данного подземелья.

**Способность** – вид специфических умений, присущих как игровым, так и неигровым персонажам различных классов и рас.

**Талант** – дополнительные способности или заклинания, которым можно научиться с 10 уровня, используя так называемые очки талантов.

**«Танк»** – персонаж, вступающий в ближний бой с противником и принимающий на себя урон. Лучшие «танки» – воины и паладины.

**Трофей** – предметы, которые можно обнаружить на трупе монстра после его убийства, синоним слова «добыча». Обычно слово «трофей» используется для обозначения добычи с боссов.

**Фракция** – совокупность игроков, играющих за одну из сторон; также словом «фракция» обозначаются объединения NPC, с представителями которых игроки могут взаимодействовать и развивать отношения.

**Характеристика** – основные физические и ментальные атрибуты игрового персонажа. Всего характеристик пять: выносливость, дух, ловкость, интеллект, сила. Характеристики имеют количественное выражение.

# Сокращения и аббревиатуры

PvP	режим игры «игрок против игрока»	NPC	любой персонаж в игре, управляемый компьютером, вне зависимости от его дружелюбия или враждебности. Сокращение термина «неигровой персонаж» или «неподконтрольный игрокам персонаж»
PvE	режим игры «игрок против монстров».		
ГМ	гейм-мастер		
ММО	массовая коллективная интернет-игра		
MMORPG	массовая коллективная ролевая интернет-игра	ПГ	система поиска группы
		ПИ	система поиска игроков

## II. Поддержка пользователей

Если вы столкнулись с проблемой во время игры в «World of Warcraft» или у вас возникают сложности с другими игроками, вы можете связаться с гейм-мастером (ГМ). Гейм-мастера – представители службы поддержки пользователей, которые находятся на связи 24 часа в сутки семь дней в неделю, чтобы помочь вам справиться с любыми трудностями, которые могут возникнуть в ходе игры.

### Как связаться с гейм-мастером

Чтобы связаться с гейм-мастером, нажмите кнопку «Помощь», которая находится в нижней части игрового экрана (большой красный вопросительный знак). Как только откроется справочник, вы сможете найти в нем уже имеющийся ответ на ваш вопрос, введя ключевое слово. Если вы не найдете ответ на ваш вопрос, или вам по-прежнему требуется связаться с гейм-мастером, выберите «Отправить запрос», чтобы отправить ваше сообщение. Гейм-мастер может помочь вам разобраться только с внутренними игровыми проблемами, связанными со снаряжением, игровым процессом и игровым миром. По остальным вопросам следует обращаться к другим отделам поддержки. Более подробную информацию вы можете найти по адресу: <http://www.wow-europe.com/ru/support/>

## Как связаться с гейм-мастером во время игры

Выбрав в меню пункт «Отправить запрос», в открывшемся окне выберите категорию вопроса, которая ближе всего к характеру проблемы, о которой вы хотите сообщить. Вас попросят описать проблему. Постарайтесь сделать это как можно подробнее и яснее. После того как вы описали проблему, нажмите кнопку «Отправить». В правом верхнем углу экрана возникает соответствующий значок. Это будет значить, что ваш запрос отправлен, и с вами свяжется гейм-мастер. Как только гейм-мастер вышел с вами на связь, опишите вашу проблему. Когда проблема будет решена, гейм-мастер удалит значок запроса с вашего экрана.

## Как узнать гейм-мастера



Гейм-мастеров в игре можно узнать по метке «ГМ» перед именем игрока. Например: <ГМ>Таредан. Кроме того, любая реплика гейм-мастера в общем канале чата и любое личное сообщение для вас выделяется меткой «<ГМ>». Например: «<ГМ> Джунко шепчет: Привет...» Гейм-мастеров также можно отличить по внешнему виду, поскольку они носят уникальную форму гейм-мастера – одеяние темно-синего цвета, которое недоступно другим игрокам.

## Вопросы, связанные с качеством работы гейм-мастера

Если у вас возникают сомнения по поводу компетентности гейм-мастера, или если вы хотите подать жалобу или написать положительный отзыв о работе гейм-мастеров, пожалуйста, отправьте письмо на адрес [WoWConcernsEU@blizzard.com](mailto:WoWConcernsEU@blizzard.com)

## Прочая поддержка:

По вопросам технической поддержки, вопросам оплаты и прочим проблемам, не связанным с процессом игры, обращайтесь в соответствующую службу поддержки. Для этого используйте веб-форму, которую можно найти здесь:

<http://www.wow-europe.com/ru/support/>





# Создатели World of Warcraft

**Разработка игры**  
Blizzard Entertainment

**Исполнительный продюсер**  
Mike Morhaime

**Руководитель отдела разработки**  
Mark Kern

**Арт-директор**  
William Petras

**Творческий директор**  
Chris Metzner

**Ведущий аниматор**  
Kevin Beardslee

**Ведущий художник**  
Justin Thavirat

**Ведущий художник по персонажам**  
Brandon Idol

**Ведущие дизайнеры**  
Rob Pardo  
Allen Adham

**Ведущий программист**  
John Cash

**Ведущий технический художник**  
Kyle Harrison

**Продюсеры**  
Shane Dabiri  
Carlos Guerrero

**Ассистент продюсера**  
Chris Sigaty

**Программирование**  
Jesse Blomberg  
Dan Buckler  
Robert Bridenbecker  
Jeff Chow  
Scott Hartin  
Sam Lantinga  
Twain Martin  
Loren McQuade  
Collin Murray  
David Ray  
Joe Rumsey  
Derek Sakamoto  
Tim Truesdale  
Matthew Versluys  
Jeremy Wood

**Дополнительное программирование**  
James Anhalt III  
Andy Bond

Bob Fitch  
Don Grey  
Monte Krol  
Graham Madarasz  
Jay Patel  
Evelyn Smith

**Программисты по установке/обновлениям/распространению**  
Brian Fitzgerald  
John Mikros  
John Stiles  
Tony Tribelli  
Stephen C. Wong

**Продюсер по установке/обновлениям/распространению**  
Derek Simmons

**Программирование Macintosh-версии**  
John Mikros

**Дополнительное программирование Macintosh-версии**  
Rob Barris  
John Stiles

**Аниматоры**  
Adam Byrne  
Jay Hathaway  
Eric Henze  
Solomon Lee

**Художники по подземельям/городам**  
Jose Aello, Jr.  
Roger Eberhart  
Dana Jan  
Aaron Keller  
Jimmy Lo  
Matt Mocariski  
Brian Morrisroe  
Jamin Shoulet  
John Staats

**Художники по игровому контенту**  
Carlo Arellano  
Sam Didier  
Brian Hsu  
Roman Kenney  
Maxx Marshall  
Matt Milizia  
Dan Moore  
Ted Park  
Gary Platner

**Дизайнеры уровней**  
Bo Bell  
James Chadwick  
Mark Downie

Alen Lapidis  
Matt Sanders

**Ассистирующие художники**  
Dave Berggren  
Allen Dilling  
Toph Gorham  
Trevor Jacobs  
Tom Jung  
Cameron Lamprecht  
Rob McNaughton  
Mickey Nielson  
Matt Oursbourn

**Гейм-дизайнеры**  
Tom Chilton  
Eric Dodds  
Michael Heiberg  
Kevin Jordan  
Jeffrey Kaplan  
John Yoo

**Разработчики заданий**  
Alex Afrasiabi  
Michael Backus  
Suzanne Brownell  
Shawn Carnes  
Michael Chu  
Jeffrey Kaplan  
Pat Nagle

**Разработчики игрового мира**  
Geoff Goodman  
Andy Kirton  
Joshua Kurtz  
Steven Pierce

**Дополнительный дизайн**  
Tom Cadwell  
Dave Fried  
Dave Hale  
Eric Maloof  
Scott Mercer  
Matt Morris  
Jennifer Powell  
Dean Shipley

**Режиссер вступительных видеороликов, сценарист**  
Matt Samia

**Режиссер видеоанонсов, сценарист**  
Harley D. Huggins II

**Продюсер видеороликов**  
Scott Abeyta

**Координатор обработки видео**  
Joeyray Hall

**Художники по видеоролика**  
Jonathan Berube  
Nicholas S. Carpenter  
Jeff Chamberlain

Aaron Chan  
Ben Dai  
Fausto DeMartini  
Sheng Jin  
Jeramiah Johnson  
Jon Lanz  
James McCoy  
Matthew Mead  
Joe Peterson  
Dennis "wiz" Price  
Jarett Riva  
Xin Wang  
Kenson Yu

**Технические художники по видеороликам**

John Burnett  
Joe Frayne  
Steeg Haskell  
Jared Keller  
Hung Le  
Nelson Wang

**Система средств визуализации**

Mike Kramer

**Дополнительные художники по видеороликам**

Dan Burke  
John Chalfant  
Ryan Duncan  
Mark Skelton  
Patrick Thomas  
Seth Thompson  
Ru Weerasuriya  
Jason Wen

**Координация работ над звуком видеороликов**

Glenn Stafford

**Звукорежиссер**

Gloria Soto

**Ведущий композитор**

Jason Hayes

**Ведущий дизайнер по звуку**

Brian Farr

**Музыка**

Tracy W. Bush  
Derek Duke  
Jason Hayes  
Glenn Stafford

**Дизайнеры по звуку**

Tracy W. Bush  
Victor Crews  
Brian Farr

**Подбор актеров/звукозапись и монтаж**

Tami Donner Harrison

**Звукорежиссер**

Chris Metzner  
Micky Neilson

**Актеры**

Michele Arko  
Tracy W. Bush  
Joey Cash  
Johnny Cash  
Victor Crews  
Samwise Didier  
Tami Donner Harrison  
Derek Duke  
Michelle Elbert  
Brian Farr  
Ron Frybarger  
Manuel Gonzales  
Carrie Gordon-Lowrey  
Trula Hoosier  
Harley Huggins  
Timothy Ismay  
Monte Krol  
Abe Lasser  
Jon Mankin  
Twain Martin  
Holly Matecki  
Sean McCrea  
Chris Metzner  
Kaeo Milker  
Lani Minella  
Mike Morhaime  
Collin Murray  
Gloria Neely  
Mickey Neilson  
Nicholas Pisani  
Gary Platner  
David Saunders  
Evelyn Smith  
Glenn Stafford  
Snoopy Watkins  
Sunda Zafrin

**Администратор по выпуску продукта на мировой рынок**

Paul Sams

**Менеджеры по выпуску продукции на мировой рынок**

Itzik Ben-Bassat  
Lisa Pearce

**Макет руководства пользователя**

Eli Catalan

**Продюсер руководства пользователя**

Jason Hutchins

**Авторы и редакторы руководства пользователя**

Eli Catalan  
Elliott Chin  
Jason Hutchins  
Mark Kern  
Denise Lopez  
Jonathan Mankin  
Chris Metzner  
Rob Pardo  
Lisa Pearce  
Evelyn Smith

**Оформление руководства пользователя**

Carlo Arellano  
Adam Byrne  
Samwise Didier  
Allen Dilling  
Eric Henze  
Brian Hsu  
Brandon Idol  
Semi Kim  
Chris Metzner  
Ted Park  
Bill Petras  
Glenn Raine  
John Staats  
Justin Thavirat  
Ru Weerasuriya  
Thanks to White Wolf

**Менеджер по контролю качества**

John Lagrave

**Помощники менеджера по контролю качества**

Sean McCrea  
Mark Moser

**Ночная служба отдела контроля качества**

Jonathan Mankin

**Ведущие тестеры отдела контроля качества**

Robert Foote  
Michael Murphy

**Главный ассистент по контролю качества**

Kelly Chun

**Инженеры отдела контроля качества**

Jason Fader  
Evelyn Smith

**Тестирование совместимости**

Omar Gonzalez  
Danny Nguyen  
Taylor Russ

**Руководители команд отдела контроля качества**

Michele Marie Arko  
Scott N. Army  
Ben Brode  
Shane S. Cargilo  
Jamie Chang  
Michael Chen  
Steven Chow  
Dennis Crabtree  
Les W. Douglas  
Michelle Elbert  
Ron Frybarger  
Ed Kang  
Jin Kim  
Ray Laubach  
Chris Manprin  
Justin K. Parker

Lee Sparks  
Craig Steele  
Stan Wang  
Game Testers  
Nicholas Betteker  
Edward Bui  
Jeff Chang  
Jack Chen  
James Cho  
Aaron Contreras  
Brandon Crumpler  
Tim Daniels  
Foster Michael Elmendorf  
Mei Dean Francis  
Jon Graves  
Josh Hilborn  
Timothy Ismay  
Michael Maggard  
Stuart Massie  
Jeff McLean  
Kurtis Paddock  
RA Pearson  
Nicholas M. Pisani  
Anthony Reyes  
Chuck Salzman  
David Sanchez  
Samuel Schrimsher  
Michael Schwan  
Anant Singh  
Brian Stankowitz  
Shawn Su  
Michael Mooteh Sun  
Alex Tsang  
Joseph Vales  
Brandan Vanderpool  
Sean Wang  
Geoffrey Yeh  
Tengying Yu

#### **Дополнительное тестирование игры**

Zach Allen  
Zebulon Batke  
Josh Bertram  
Zach Callanan  
Wesley Campbell  
Greg Cucchisi  
Dustin Chang  
Yuan Cheng  
Jack Cheung  
Joel Clift  
Matt Coalson  
Beni Elgueta  
Dave Eliasberg  
Brian Fattorini  
Gary Gibson  
Manuel Gonzales  
Justin Hamilton  
Jason Thor Hall  
Patrick Henry  
Lyno Hychong  
Jeff Jones  
Stephen Kim  
Jason Liang  
Richard Lin  
Robert Lohaus  
Brian Love  
John Meyers  
Brandon Norton

Haz Novoa  
Wale Oyejide  
David Potts  
Emilio Segura  
Kenneth Shaw  
Steve Shin  
Geordie Swainbank  
Walter Takata  
Joshua Tapley  
Jeffrey Therrien  
Christopher Van Der  
Westhuizen  
David G. Wagner  
Constance Wang  
Ian Welke  
Daniel Westmoreland

#### **Менеджер по технической поддержке**

Thor Biafore

#### **Помощник менеджера по технической поддержке**

Jason Stilwell

#### **Руководство службой оплаты и поддержки учетных записей**

Doug Abel

#### **Программист службы технической поддержки**

David Nguyen

#### **Менеджер отдела внутриигровой поддержки**

Eric Avila

#### **Внутриигровая поддержка**

Mitchell Bricker  
Chris Manley  
Jason Park  
John Schwartz  
Max Whitaker

#### **Продюсер локализации**

Jason Hutchins

#### **Помощник продюсера локализации**

Jonas Laster

#### **ЕВРОПЕЙСКОЕ ОТДЕЛЕНИЕ BLIZZARD Руководитель европейского отделения Blizzard**

Itzik Ben Bassat

#### **Менеджмент европейского отдела Blizzard**

Cedric Marechal  
Jean-Michel Courivaud  
Benoit Dufour  
Anne Berard  
Julia Gastaldi  
Frederic Menou  
Benoit Mechineau  
Delphine Le Corre

#### **Отдел администрирования**

Elodie Dupuis

#### **Отдел разработки**

Mathieu Chauvin  
Laurent Bourcier  
Fanny Hermant  
Philippe Peeters

#### **Отдел сетевых технологий**

Julien Mariani  
Thierry Sudan  
Jean-Claude Krijestorac  
Mourad Kaci

#### **Отдел маркетинга и интернет-маркетинга**

Eric Chauveau  
Matthew Arthur

#### **Веб-отдел**

Guillaume Sartre  
Sebastien Garnault  
Prune Moldawan  
Yann Pallatier  
Martin Leidenfrost  
Pierre Rosenthal

#### **Отдел по связям с обществом**

Gernot "Garry" Leusch  
Jean-Baptiste Pennes

#### **Отдел технической поддержки и поддержки по вопросам оплаты**

Robert Ashby  
Cedryck Poitelon  
Alexandre Vallee  
Lisa Cree  
Christian Czubatinski  
Marie-Helene Atienz

#### **Отдел внутриигровой поддержки**

Christian William Scharling  
Mark Clements  
Gregory Bourgeois  
Owen James Thomas  
Sebastiaan Van Doornspeek  
Kasper Giehm  
Richard Barham  
Sebastian Nachtigall  
Rainer Mayer  
Rinaldo Andreolli  
Alexander Ipfelkofer  
Clemens Krainer  
Heiko Dieregsweiler  
Christian Reshoeft  
Emmanuel Obert  
Sophie Bellegarde  
Jean-Pierre Poulain  
Romain Dijoux  
Yann Dessaude  
Nicolas Guion  
Stephane Perroud  
Gesine Fischer

**ГРУППА ЛОКАЛИЗАЦИИ  
VUG****Генеральный директор**  
Gerry Carty**Менеджер по европейским  
локализациям**  
Barry Kehoe**Менеджер проекта**  
Eithne Hagan**Координация аутсорсинга**  
Annette Lee**Языковой менеджер проекта**  
Laura Casanellas**Языковой координатор**  
Corina Zaha**Технический менеджер**  
Lawrence Moran**Разработка программного  
обеспечения**  
David Doheny**Менеджер отдела контроля  
качества**  
David Hickey**Руководитель отдела  
контроля качества**  
Conor Harlow**Тестеры отдела контроля  
качества – французский язык**  
Maurice Larkin  
Russell Perin  
Dimitry Renardet**Тестеры отдела контроля  
качества – немецкий язык**  
Sandra Rothig  
Henry Ertner  
Hugh Lawton**Координация по вопросам  
графики/звука**  
Bill Sweeney  
David Fleming**Отдел аттестации  
руководства пользователя**  
Philippe Gendreau**BLIZZARD  
ENTERTAINMENT**  
**Директор по развитию  
бизнеса**Paul Sams  
Развитие бизнеса  
Elaine DiIorio  
Denise Lopez  
Isaac Matarasso  
Lisa Pearce  
Sarah Tucker**Менеджер по  
информационным  
технологиям**  
Robert Van Dusen**Информационные  
технологии**  
Edward Hanes  
Brian Hill  
Mike Kramer  
Hung Nguyen  
Mike Pearce  
Mike Schaefer  
Jeremy Smith  
Casey Suyeto  
Stephen T. Wong**Разработка  
информационных и сетевых  
технологий**  
Adrian Luff  
Jeff Berube  
Архивация данных  
Kris Mackey**Управление  
офисом/персоналом/помеще-  
ниями**  
Kacy Dishon  
Jeanette Gullock  
Kao Milker  
Jamie Neveaux  
Hugh Todd  
Talishia Thompson**Финансовый менеджмент**  
David Gee  
Paul Sams**Связи с общественностью**  
Lisa Bucek-Jensen  
Elliott Chin  
Gil Shif  
George Wang**Веб-отдел**  
Lisa Bucek-Jensen  
Mathieu Chauvin  
Geoff Fraizer  
Mike Hein  
Jon Jelinek  
Gil Shif  
Alex Sun  
Blaine Whittle**Отдел по связям с  
сообществом**  
Lisa Bucek-Jensen  
Daniel Chin  
Paul Della Bitta  
Kristen DeMeza  
Gil Shif**Юридический отдел**  
Kevin Crook  
Terri Durham  
Rod Rigole  
Eric Roeder  
Tracy Gibbs-Sargeant  
James Shaw**Глобальный бренд-  
менеджмент**  
Neal Hubbard  
Marc Hutcherson  
Matt Kassan**Продажи в Северной  
Америке**  
Philip O'Neil  
Bruce Slywka  
Lowell Vaughen**Маркетинг: творческий  
отдел**  
Kathy Carter-Humphreys  
Jessica Drossin  
Zachary Hubert  
Steve Parker  
Raul Ramirez  
Hayley Sumner  
Bill Watt**Подбор персонала**  
Jack Sterling**Дизайн упаковки**  
Brom  
William Petras  
Justin Thavirat**Производство**  
Tom Bryan  
Bob Wharton**Партнеры по  
предоставлению хостинга**  
AT&T  
DACOM/KIDC  
Telia**Директор разработки Dunsel**  
Frank Pearce**Специалист по Dunsel**  
Alan Dabiri**Приносим благодарность**  
Chris Sigaty  
Brad Mason  
Don Grey  
Huong Grey  
Kirk Mahony  
Jimmie Nelson  
Donna Anthony  
Beau Yarborough  
Ian Welke  
DJAMES Goddard  
Christophe Ramboz  
Michael Fuller  
Flavie Gufflet  
Stu Rose  
Duane Stinnett  
Brenda Perdion**Особая благодарность**  
Blizzard North  
Bruce Hack  
Jean-Francois Grollemund





# КЛАВИШИ УПРАВЛЕНИЯ

(на Macintosh клавиша «Option» аналогична клавише «Alt» на PC)

## ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

W / Стрелка вверх: движение вперед

S / Стрелка вниз: движение назад

A / Стрелка влево: поворот влево

D / Стрелка вправо: поворот вправо

Q: шаг влево

E: шаг вправо

Пробел / 0 (цифр. клав.): прыжок

X: сесть / встать

Num Lock / Кнопка мыши 4: включить / отключить бег в автоматическом режиме

Insert: камера вверх

Delete: камера вниз

## ПАНЕЛИ КОМАНД

←#→ (0-9, -, +): активировать действие на панели команд

CTRL+F# (1-10): сменить облик / стойку

CTRL+←#→ (0-9): активировать действие на вспомогательной панели команд, расположенной над основной панелью

SHIFT+←#→ (1-6): листать страницы команд

SHIFT+Стрелка вверх / SHIFT+Колесико мыши вверх:

перейти к предыдущей странице команд

SHIFT+Стрелка вниз / SHIFT+ Колесико мыши вниз:

перейти к следующей странице команд

## ВЫБОР ЦЕЛИ

Tab: выбрать следующую цель

SHIFT+Tab: выбрать предыдущую цель

CTRL+Tab: выбрать следующего союзника

CTRL+SHIFT+Tab: выбрать предыдущего союзника

F1: выбрать своего персонажа

F2-F5: выбрать члена группы

SHIFT+F1: выбрать своего питомца / прислужника

SHIFT+F# (2-5): выбрать питомца / прислужника члена группы

G: выбрать последнюю враждебную цель

F: выбрать цель выбранного персонажа / существа

V: отобразить имена и индикаторы здоровья

T: атаковать цель

SHIFT+T: атаковать цель вашим питомцем / прислужником

## ОБЩЕНИЕ

Enter: ввести сообщение в чат

R: ответить на последнее поступившее

личное сообщение

SHIFT+C: включить/отключить

отображение журнала боя

## ИНТЕРФЕЙС

C: информация о персонаже

B / F12: открыть рюкзак

F8-F11: открыть сумки

P: заклинания и способности

SHIFT+I: заклинания и способности

вашего питомца / прислужника

N: таланты

SHIFT+P: информация о питомце / прислужнике

U: репутация

K: навыки

L: журнал заданий

ESC: меню

M: карта мира

O: панель общения

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ФУНКЦИИ

+ (цифр. клав.): увеличить масштаб

мини-карты

- (цифр. клав.): уменьшить масштаб

мини-карты

CTRL+M: включить/отключить музыку

CTRL+S: включить/отключить звук

CTRL++: увеличить общую громкость

CTRL+-: уменьшить общую громкость

ALT+Z: включить/отключить интерфейс пользователя

## УПРАВЛЕНИЕ КАМЕРОЙ

End: выбрать следующий ракурс

Home: выбрать предыдущий ракурс

Колесико мыши вверх: приблизить камеру

Колесико мыши вниз: отдалить камеру