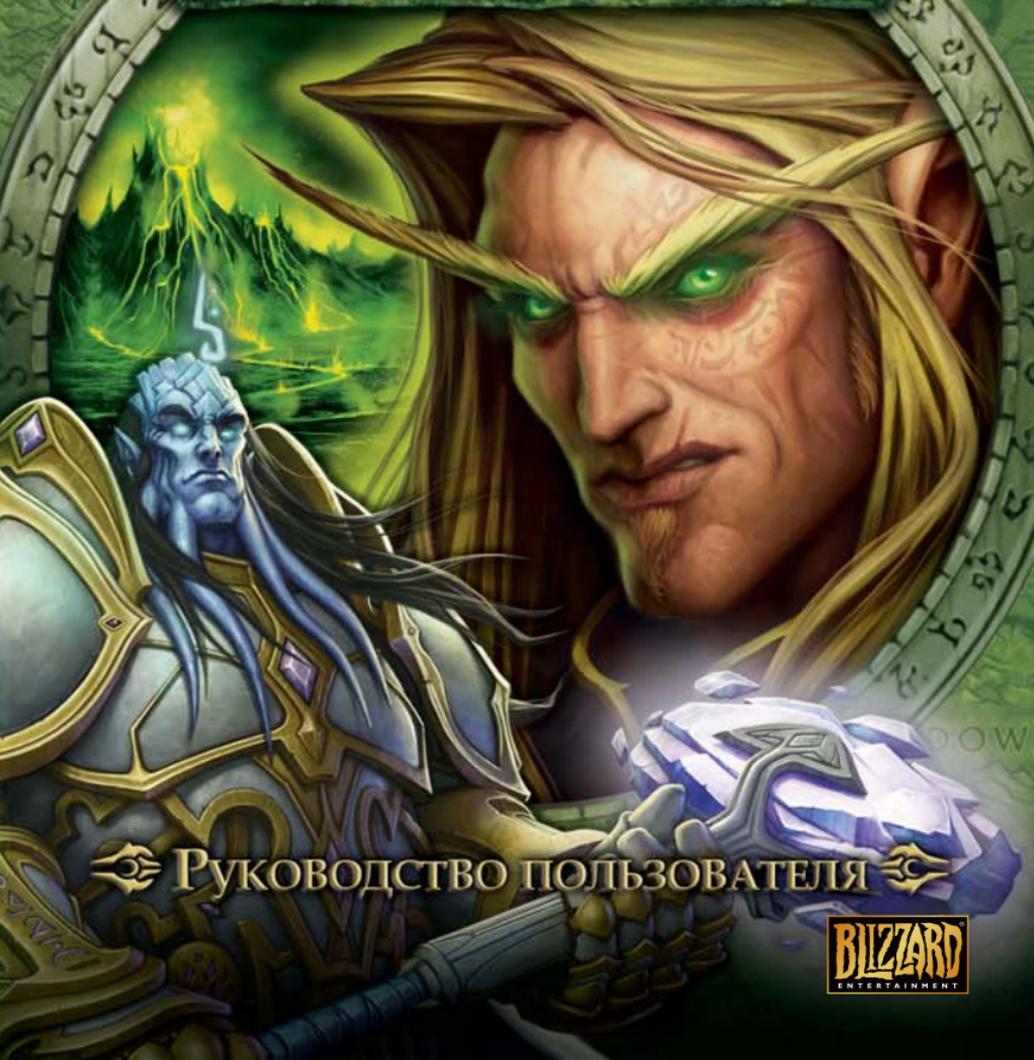


Д О П О Л Н Е Н И Е

# WORLD OF WARCRAFT

THE BURNING CRUSADE™



Руководство пользователя

**BILZARD**  
ENTERTAINMENT

# WORLD OF WARCRAFT

## THE BURNING CRUSADE

С возвращением в мир Warcraft!

### 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 приступить 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.

# Подготовка к игре

Важное замечание: The Burning Crusade является дополнением к игре World of Warcraft. Для использования этого дополнения требуется установленная версия игры World of Warcraft.

## Установка игры (PC)

### Системные требования

**ОС:** Windows 2000 (пакет обновлений SP4); Windows XP (пакет обновлений SP2).

**Процессор:** Intel Pentium III 800 МГц или AMD Duron 800 МГц.

**Оперативная память:** 512 МБ, рекомендуется 1 Гб.

### 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 вы можете найти по адресу:

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

Звуковая карта: совместимая с DirectX.

Жесткий диск: 10 Гб свободного пространства.

### Инструкция по установке

Поместите диск с дополнением **The Burning Crusade** в привод DVD-ROM. Если на вашем компьютере включена функция автоматического запуска, на экране появится окно установки. Нажмите кнопку «Установить Burning Crusade» и следуйте указаниям на экране. Если окно установки не появляется, дважды щелкните по значку «Мой компьютер», затем по значку дисковода, в котором находится диск с игрой. После этого дважды щелкните по значку установки и следуйте указаниям на экране.

### 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 не будет обнаружена требуемая версия этого пакета.

## Установка игры (Mac)

### Системные требования

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

**Процессор:** G4/G5 933 МГц, G5/Intel 1,8 ГГц или более производительный.

**Оперативная память:** 512 МБ, рекомендуется 1 Гб DDR.

**Видеокарта:** ATI или NVIDIA с 32 или более 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 дополнением **The Burning Crusade** в привод DVD-ROM. Дважды щелкните сначала по значку **The Burning Crusade**, а затем по значку приложения «Мастер установки», чтобы скопировать файлы игры на жесткий диск вашего компьютера.

### Все платформы

Подключение к Интернету

Для игры в **World of Warcraft** требуется широкополосное подключение к Интернету.

### Мышь

Рекомендуется использовать многокнопочную мышь с колесиком прокрутки.

Примечание: минимальные системные требования могут измениться.

## Устранение проблем

Если вы испытываете какие-либо трудности при запуске дополнения *The Burning Crusade*, обязательно прочтите файл `readme.txt` и описание обновлений. В этих файлах приведена информация о последних изменениях в игре и исправлении обнаруженных ошибок. Возможно, в этих файлах содержатся инструкции по решению вашей проблемы. Зачастую 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.

## Устранение 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://faq.wow-europe.com/ru/article.php?id=024>

### Проблемы со звуком

Если звук искажается, периодически пропадает, резко меняет громкость и частоту или 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://faq.wow-europe.com/ru/article.php?id=721>

## Устранение проблем (Mac)

Большая часть проблем с работой компьютера, изображением или звуком решается путем обновления программного обеспечения Apple. Последние версии всех 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://faq.wow-europe.com/ru/category.php?id=5>



## Техническая поддержка

### Сайт технической поддержки

На сайте технической поддержки Blizzard Entertainment можно найти ответы на наиболее распространенные вопросы, связанные с игрой, и решения наиболее распространенных проблем. Наш сайт технической поддержки находится по адресу:

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

### Поддержка по электронной почте

Страница технической поддержки по электронной почте находится по адресу:

<http://www.wow-europe.com/support/webform/techformDefault.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.

### Служба поддержки по телефону

Служба поддержки работает с понедельника по четверг с 10:30 до 20:00, по пятницам – с 10:30 до 19:00. Номера телефонов службы поддержки находятся по следующему адресу: <http://www.wow-europe.com/ru/support/>

### СЛУЖБА ТЕХНИЧЕСКОЙ ПОДДЕРЖКИ НЕ ДАЕТ СОВЕТОВ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ ИГРЫ.

Прежде чем обращаться в службу поддержки, прочитайте раздел «Устранение проблем».

### 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, страница которой находится по адресу:

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

### Подсказки

Советы, подсказки и дополнительная информация по игре World of Warcraft опубликованы 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. Уменьшение разрешения экрана, дальности обзора и детализации различных объектов помогут в решении данной проблемы.



# Обновление учетной записи и оплата

## Обновление учетной записи

Чтобы получить доступ к новым материалам дополнения **The Burning Crusade**, вы должны обновить свою учетную запись **World of Warcraft**.

Для установки дополнения необходима установленная игра **World of Warcraft**. Если на вашем компьютере не установлена игра **World of Warcraft**, вам будет предложено ее установить. Также вам будет предоставлена ссылка на сайт, где вы можете приобрести игру, если у вас ее еще нет.

Во время установки дополнения **The Burning Crusade** вы должны принять условия Лицензионного соглашения с конечным пользователем, после чего вам будет предложено обновить существующую учетную запись. Чтобы сделать это сразу, нажмите кнопку «Обновить», либо кнопку «Пропустить», чтобы обновить учетную запись позже.

Для обновления существующей учетной записи требуется ввести ее название, пароль и ключ авторизации, а затем нажать кнопку «Обновить». Учетная запись должна быть действующей и без нарушений. Вы можете обновить еще одну учетную запись, нажав кнопку «Обновить еще». Чтобы закрыть окно обновления, нажмите «ОК».

**Примечание:** ключ авторизации **The Burning Crusade** позволяет обновить только **ОДНУ** учетную запись **World of Warcraft**. Повторное использование ключа авторизации не допускается.

## Начало игры

После успешной установки дополнения запустите игру, дважды щелкнув по значку **World of Warcraft: The Burning Crusade**. Игру также можно запустить с помощью меню «Пуск». Приняв Соглашение об условиях пользования (см. ниже), вы увидите в центре экрана поля для ввода имени пользователя и пароля. Заполните эти поля и нажмите кнопку «Вход». После этого вы сможете приступить к игре.

**Примечание:** сотрудники **BLIZZARD ENTERTAINMENT** никогда не попросят вас сообщить пароль.



## Подключение к Интернету

**World of Warcraft** – массовая коллективная ролевая интернет-игра (MMORPG). Это означает, что играть в нее можно только через Интернет – компоненты одиночной игры в ней не предусмотрены. Для игры требуется действующее подключение к Интернету. Компания **Blizzard** не имеет отношения к оплате подключения к Интернету, которую вы вносите сверх ежемесячной платы за доступ к игре.

## Соглашения

При первом запуске дополнения **World of Warcraft: The Burning Crusade** на экране появляется текст документов – Соглашения об условиях пользования и Лицензионного соглашения с конечным пользователем. Перед началом игры внимательно прочтите эти документы и подтвердите свое согласие с их условиями, нажав соответствующую кнопку. Эта кнопка становится доступной при прокрутке документа до конца. Приняв условия Соглашения об условиях пользования и Лицензионного соглашения с конечным пользователем, вы получите разрешение начать игру. Если вы откажетесь принять условия одного из этих документов, играть вы не сможете. При каждом изменении этих соглашений их новый текст отображается перед началом игры. В таком случае вы должны будете повторно принять их условия, чтобы перейти на экран входа в систему.

## Способы оплаты

В процессе создания учетной записи вам будет предложено выбрать способ оплаты: с помощью банковской карты, карт оплаты игрового времени, продаваемых **Blizzard Entertainment** через Интернет и в магазинах видеоигр, либо другими способами, доступными в зависимости от места вашего проживания. Дополнительная информация о способах оплаты опубликована на сайте <http://www.wow-europe.com/>.

## Вопросы по учетной записи и оплате

Если у вас возникают вопросы или сложности с учетной записью или оплатой игрового времени, обратитесь в службу поддержки по вопросам оплаты. Наши специалисты помогут вам решить многие проблемы, в число которых входят:

- 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 на сайте:

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

**СЛУЖБА ТЕХНИЧЕСКОЙ ПОДДЕРЖКИ НЕ ДАЕТ СОВЕТОВ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ ИГРЫ.**

Для связи используйте веб-форму, опубликованную на странице:

<http://www.wow-europe.com/support/webform/billingDefault.html>



# Прошлое и настоящее: победы и поражения в мире Warcraft

Два года прошло с момента основания Дуротара...

Хотя перемирие между могучей Ордой и благородным Альянсом пока сохраняется, напряженность между ними продолжает нарастать. Мир стоит на грани всеобщей войны. Продолжаются бои в Альтракской долине, ущелье Боевого Клича и ущелье Арати, а с недавних пор – в Восточном Лихоземье и Силитусе.

Пока старые враги вспоминали былые обиды, давно забытые кошмарные порождения древних времен вернулись на землю, угрожая всем расам Азерота. Словно направляемые незримой рукой, приспешники темных сил увлекают мир к краю гибели.

В пещерах Пика Черной горы плодятся отпрыски Смертокрыла – черного дракона. Нефариан пошел по стопам своего презренного родителя. Пользуясь помощью своей сестры Ониксии и возможностью принимать человеческий облик, Нефариан начал восстанавливать численность черных драконов. Для этого он создал хроматических драконов – неопишьюемые красно-черные гибриды.

В это же время адепты Хаккара совершают примитивные обряды во славу кровавого бога. Сначала жрецы храма Атал'Хаккара призвали аватару своего покровителя. Затем на древних развалинах Зул'Гуруба служители помогли явиться жестокому Свежевателю Душ в Азерот уже во плоти.

Зло распространилось не только по материальному миру. Несколько зеленых драконов, когда-то бывших верными помощниками Изеры, попали под влияние Изумрудного Кошмара, проникли в Азерот через порталы сна и стали угрозой для тех, чьи жизни они некогда защищали.

Силитус захлестнуло нашествие насекомых, которыми, похоже, управляет некий древний злой разум. За вратами Стены Скарабея снова зашевелились безжалостные киражи. Питаемые силой древнего бога К'Туна, легионы киражей готовы вторгнуться в мир, чтобы отомстить за сокрушительное поражение, которое нанесли им тысячу лет назад ночные эльфы.

Но страшнее всего то, что Король-лич протянул свою ледяную длань к Азероту, и Плеть вновь угрожает как живым, так и нежити. В нескольких крупных городах появились зловещие некрополи. Силы Альянса и Орды сумели остановить натиск Плети, но остались неразгаданные тайны. Действительно ли Король-лич потерпел поражение? А может быть, нападение и последующее отступление Плети имело совсем другую цель? Как бы то ни было, Кел'Тузад в своем оплоте в Наксрамасе явно готовит почву для полномасштабного чудовищного вторжения в Азерот.

Герои Азерота отважно противостоят этим и другим опасностям, защищая свои народы от истребления. Однако самые серьезные опасности подкрались незаметно. Теперь обитатели Азерота уже не уверены, воцарится ли когда-нибудь покой в этом мире...

# Возвращение теней

Далеко за перевалом Мертвого Ветра неупокоенные духи блуждают по мрачным залам Каражана, где провел свои последние дни одержимый демонами волшебник Медив. Искатели приключений, привлеченные слухами о древних тайнах, хранящихся там, не раз проникали в проклятую башню. В потайных ходах этой чародейской твердыни пробудились жуткие кошмары.

От забытья пробудился дракон Ноздорму. Хозяин Времени почувствовал угрозу, нависшую над устоявшимся ходом времени, который он так ревностно оберегает. Таинственные лазутчики проникли в пещеры Времени, намереваясь помешать трем историческим событиям: побегу Тралла из крепости Дарнхольд, эпической битве за гору Хиджал и открытию Медивом Темного портала. Перед лицом страшной опасности Ноздорму созывает на помощь героев, дабы не допустить разрыва временной материи.

Когда будущее оказалось под угрозой, в мир вернулась наполненная новой силой давно утраченная реликвия прошлого. Эта реликвия помогла Владыке Судеб Каззаку вновь открыть Темный портал в...

# Расколотый мир Запределья

Задолго до того, как Дренор был разорван на части порталами Нер'Зула, здесь мирно жили орки и дренеи. Теперь этими опустошенными землями правит тот, кто некогда был защитником ночных эльфов: обезумевший от магической энергии Отступник, Иллидан Ярость Бури.

Вместе с эльфами крови, подданными принца Келя Солнечного Скитальца, и коварными змееподобными нагами Иллидан крепко держит в своей хватке и Запределье, и многочисленные порталы. Пылающий Легион также не прочь завладеть Запредельем, надеясь проникнуть в другие, еще не разоренные миры. Если демоны добьются своего, нигде не будет спасения от их опустошительной власти.

Более того, владыка демонов Кил'джеден не забыл, что Иллидану не удалось уничтожить Короля-лича. Хотя Иллидан до сих пор держит в своей власти Черный Храм, он ждет возвращения Пылающего Легиона и готовится к этому. Он и его союзники борются за то, чтобы порталы Запределья были закрыты, пока он не упрочит свое положение.

Но Иллидан и его подданные – не единственная сила в Запределье. Много кто еще бродит по пустынным землям расколотого мира.

Здесь до сих пор живут дренеи, хотя многие из них деградировали и стали Сломленными, сохранив лишь жалкие остатки прежней личности. Отрезанные от Света, Сломленные борются за выживание и пытаются сохранить остатки разума.

Кроме того, к великому ужасу вождя Тралла, беглые орки этих пустынных краев обнаружили новый источник демонического влияния – и попали под его власть. Недавно новая порода орков Скверны начала появляться из цитадели Адского Пламени, которая была главной базой Орды во время Первой и Второй войн. Хотя эти жестокие орки не делают тайны из своего присутствия, источник, поразивший их скверной, остается неизвестным.

Наару прибыли в Запределье на межпространственной цитадели – Крепости Бурь. Эти существа, состоящие из чистой энергии, поняли стратегическое значение расколотого мира и поклялись уничтожить своих заклятых врагов – демонов Легиона – любой ценой. Но когда большая часть наару отправилась исследовать Запределье, Кель Тас воспользовался этой возможностью, чтобы нанести удар. Эльфы крови напали на крепость, преодолели ее автоматизированную защиту и захватили власть над ее спутниками. Кель начал осваивать неизвестные технологии, чтобы с их помощью укротить силы самой Круговерти Пустоты. Несмотря на стремление Иллидана держать порталы закрытыми, Орда с Альянсом восприняли Запределье как новую опасную угрозу. Обитатели Азерота теперь готовятся не только к битве друг с другом, но и к неизбежному вторжению Пылающего Легиона. И для этого и Орда, и Альянс привлекли новых союзников. Две отважные новые расы ответили на их зов. Ожесточенные недавним вторжением Плети в Кель Талас, пристрастившиеся к магии эльфы крови объединились, чтобы восстановить свое королевство, и встали на сторону Орды. Тем временем дренеи, которые некогда мирно сосуществовали с орками-шаманами, присоединились к Альянсу, дабы сражаться с Пылающим Легионом и отомстить оркам за их былые злодеяния...



ПУСТОВЕРТЬ

ОСТРОГОРЬЕ

ЗАНГАРТОЛЬ

ПОЛУОСТРОВ  
АДСКОГО ПЛАМЕНИ

НАГРАНД

ЛЕС  
ТЕРОККАР

ДОЛИНА  
ПРИЗРАЧНОЙ ЛУНЫ

ЗАПРЕДЕЛЬЕ

## Бегство дрениеев

Давным-давно в мире Аргус процветала мудрая и одаренная магическими способностями раса эредаров. Она привлекла внимание Саргераса. Саргерас предложил трем предводителям эредаров – Кил’джедену, Архимонду и Велену – неслыханную силу в обмен на беспрекословное подчинение. Но вскоре Велену было явлено тревожное видение: он увидел эредаров, обращенных в жутких демонов – первых разумных приспешников Пылающего Легиона. Он увидел, как полчища Легиона разрастаются до необъятных размеров, уничтожая на своем пути все живое.

Но, несмотря на предупреждения Велена, Кил’джеден и Архимонд приняли предложение Саргераса. Решение бывших друзей повергло Велена в отчаяние, и он взмолился о помощи. К его изумлению и радости, ему ответил один из великодушных наару. Эти существа, состоящие из чистой энергии, предвидели, как и Велен, возникновение Пылающего Легиона.

Наару предложили Велену и его последователям отправиться в безопасное место. Велен тайно собрал тех эредаров, которые казались ему достойными доверия, и нарек их дрениеями – «изгнанниками». Когда Саргерас вернулся в Аргус и превратил множество поверивших ему эредаров в демонов, дрениеи едва успели покинуть родной мир. В бешенстве Кил’джеден поклялся преследовать Велена до скончания веков.

Пока Легион разыскивал дрениеев по всему космосу, наару наставляли изгнанников на путь Света. Благодарные дрениеи поклялись чтить Свет и отстаивать идеалы наару.

Со временем дрениеи нашли приют в одном из далеких миров, где повстречались с населявшим его народом орков-шаманов. Дрениеи нарекли свой новый дом Дренором, «Приютом изгнанников».

Но Кил’джеден продолжал преследовать беглецов и однажды обнаружил их идиллический мир с ничего не подозревавшими обитателями.

При помощи шамана Нер’Зула владыка демонов постепенно подчинил себе орков. Когда Нер’Зул отказался переступить последнюю черту и служить Легиону, Кил’джеден взялся за его ученика Гул’Дана. Тот поверг орков в кроваваджное безумие, и новая Орда начала истреблять мирных дрениеев. Удар оказался жестоким и сокрушительным. Более четырех пятых всех дрениеев было уничтожено, но небольшая их группа все же уцелела, в том числе и благородный Велен.

Орки отправились через Темный портал Медива навстречу новым завоеваниям. Много лет спустя, после Второй войны, новые порталы Нер’Зула разорвали Дренор на части.

Недавно Велен и уцелевшие дрениеи взяли под контроль один из спутников Крепости Бурь и спаслись, бежав на нем в Азерот. Теперь они ищут союзников в нескончаемой битве с Пылающим Легионом.





# Наследие эльфов крови

Много лет назад высшие эльфы-изгнанники высадились на берегах Лордерона, стремясь обрести новый дом. После долгих войн с троллями они основали королевство Кель-Талас.

При помощи сосуда со священной водой, похищенной из первого Колодца Вечности, высшие эльфы сотворили магический источник в точке пересечения энергетических лучей. Они назвали этот источник Солнечным Колодцем. Его мощная тайная магия питала и наделяла силой высших эльфов, и вскоре они возвели прекрасный город Луносвет.

Защищенные магическим барьером, высшие эльфы наслаждались миром около четырех тысяч лет, но счастье не могло продолжаться вечно. Тролли Амани собрали огромное войско и напали на эльфийское королевство. Поскольку тролли многократно превосходили числом высших эльфов, те поспешили заключить союз с народом людей Аратора. Эльфы обучили небольшое число людей искусству магии, и за это люди помогли эльфам одержать решающую победу над троллями. В последующие годы эльфы снова вернулись к своему уединенному образу жизни, но во время Третьей войны жестокий принц Артас вновь нарушил их покой. Артас жаждал обладать силой Солнечного Колодца. Он вторгся в Кель-Талас и уничтожил большую часть его населения. Погиб и король Анастериан Солнечный Скиталец. К тому же стало понятно, что высшие эльфы не могут жить без магической энергии Солнечного Колодца. Теперь, когда источник их магии исчез, немногочисленные уцелевшие эльфы стали слабеть и терять волю к жизни.

Принц Кель-Тас, последний из королевского рода, вернулся из Даларана, где он обучался, и увидел, что Кель-Талас лежит в руинах. Охваченный жаждой мести, он собрал уцелевших соплеменников и нарек их эльфами крови. Сильнейших из них он повел в Лордерон, чтобы выступить войском против Плети.

Не найдя помощи у людей, Кель был вынужден вступить в союз с леди Вайш и ее змееподобными нагами. Когда люди узнали, что эльфы крови объединились с нагами, Келя и его воинов схватили, бросили в темницу и приговорили к смерти. Но леди Вайш поспешила к ним на помощь и увела их сквозь портал в Запределье. Там эльфы встретили того, кто мог избавить их от неутолимой жажды магии – демона-отступника Иллидана. Уверенный в том, что без помощи Иллидана эльфы крови вымрут, Кель согласился служить Отступнику. На Азерот был отправлен вестник Роммат со счастливым посланием для всех эльфов крови, оставшихся в Кель-Таласе: настанет день, и Кель вернется к своему народу, дабы повести его к вечному процветанию.



Роммат достиг больших успехов, обучая эльфов крови методам обращения с тайными магическими энергиями. Обретя цель существования, эльфы крови подняли Луносвет из руин, хотя магия, питавшая его, все еще была неустойчива. Воодушевленные обещанием Келя вернуться, измученные жители Кель-Таласа ныне сосредоточились на восстановлении своих сил, дабы проложить новый путь в туманное будущее.



## Новая профессия: ювелирное дело

Одним из замечательных нововведений **World of Warcraft: The Burning Crusade** является новая профессия – ювелирное дело.

Ювелиры создают великолепные украшения и аксессуары из металлов и редких камней. Перебирая руду, добытую из различных месторождений и жил, ювелиры добывают камни для своего ремесла.

Ювелир может делать кольца, амулеты и аксессуары, которые действуют как другие подобные предметы, уже существующие в игре, но с несколькими важными исключениями. Например, ювелир может научиться изготавливать усыпанные драгоценными камнями статуэтки, которые можно помещать в ячейки для аксессуаров. Такие статуэтки дают постоянно действующий эффект, но также они могут использоваться для получения ювелиром временного преимущества в бою – например, увеличения наносимого урона или улучшения целительских способностей.

Ювелиры также умеют огранять камни для инкрустируемых изделий.

Драгоценные камни бывают разного цвета и величины. Разные типы драгоценных камней имеют разные базовые свойства, а огранка определяет эффект, который

может оказывать камень. Вставляя ограненные камни в гнезда, ювелир может улучшать свойства предметов, позволяя игроку модифицировать снаряжение для своего стиля игры или различных ролей своего класса.



# Инкрустируемые изделия

На высоких уровнях игры инкрустируемые изделия и специально ограненные камни приобретают особое значение. Доспехи, оружие и другие инкрустируемые предметы можно найти в подземельях или создать по чертежам и выкройкам, доступным для всех профессий в дополнении. Эти выкройки и чертежи позволяют кожевникам, кузнецам и портным создавать инкрустируемые изделия.

Встречаются необычные, редкие и эпические изделия с гнездами. Каждое из гнезд может обладать собственным цветом. Вставив подходящие по цвету камни во все гнезда предмета, вы получите дополнительный положительный эффект.

Однако в гнезда можно вставлять и неподходящие по цвету камни. Это пригодится, если вам нужен эффект от определенного камня, а не от совпадения цветов.

Вставлять камни в гнезда может любой персонаж, даже не являющийся ювелиром, однако для получения большинства камней требуется знание ювелирного дела. У некоторых боссов высокого уровня, доступных в новом дополнении, также могут найтись ограненные камни. Ходят слухи, что среди них есть самоцветы фантастической, невообразимой мощи!

Узнать больше о ювелирном деле и инкрустируемых изделиях вы можете на страницах:

<http://www.wow-europe.com/ru/info/professions/jewelcrafting.html>

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



# Путешествие продолжается: повышение максимального уровня

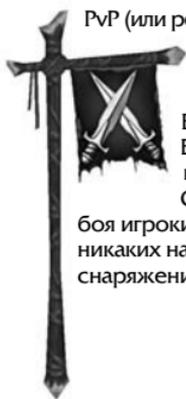
Миллионы бесстрашных искателей приключений преодолевали невероятные трудности, чтобы достичь предела совершенства в **World of Warcraft** – 60-го уровня.

Эти отважные герои, как и все остальные игроки, будут счастливы узнать, что максимально достижимый уровень в **World of Warcraft: The Burning Crusade** повышен до 70-го.

На высоких уровнях игроков ожидает целый новый мир, полный опасностей и открытий. Перейдя рубеж 60-го уровня, искатель приключений получает в награду новые фантастические навыки, таланты и способности.

Итак, доставайте доспехи из пыльных чуланов, седлайте скакунов и точите мечи! Приключения только начинаются!

## PvP



PvP (или режим «Игрок против игрока») в **World of Warcraft: The Burning Crusade** выходит на совершенно новый уровень. В новом дополнении введена новая система PvP, а также изменена существующая система чести.

В **The Burning Crusade** впервые появляются гладиаторские арены. Благодаря этому важному добавлению игроки могут участвовать в командных боях 2 на 2, 3 на 3 или 5 на 5.

Существует два разных режима боев на арене. В режиме учебного боя игроки состязаются ради забавы и тренировки. За это не полагается никаких наград, а игроки подбираются по уровню персонажа и качеству снаряжения.



Гномы

Дворфы

Люди

Нежить

Эльфы  
крови

Орки

Во втором режиме игроки 70-го уровня могут состязаться в гладиаторских боях картеля «Хитрая Шестеренка» уже в составе постоянных команд арены. Состязания проводятся по рейтинговой системе с учетом «сезонов». Каждый сезон длится три месяца. В конце каждой недели определяется рейтинг игроков, в соответствии с которым им начисляются особые очки. Эти очки могут быть потрачены на приобретение доспехов, ювелирных изделий, аксессуаров и даже оружия. Также в дополнении **World of Warcraft: The Burning Crusade** введены значительные изменения существующей системы чести. Согласно этой системе игроки получают очки чести ежедневно за каждую победу над противником или на поле боя, а также за выполнение заданий, связанных с PvP. Игроки теперь могут потратить набранные очки на приобретение доспехов, оружия и других товаров, предлагаемых интендантами Орды или Альянса. Очки чести теперь не «сгорают» с течением времени.

Игрокам предоставляются разнообразные возможности опробовать новую систему PvP. К примеру, в большинстве игровых зон Запределья предусмотрены задания, связанные с PvP.

Подробности, касающиеся изменений в системе чести, а также информацию о новой системе гладиаторских боев на арене вы можете найти на странице:

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



Таурены

Ночные  
эльфы

Дренеи

Тролли

# Покорение небес: Воздушные средства передвижения

Минуло менее двадцати лет с тех пор, как Дренор разорвало на части энергией пространственных порталов. До некоторых уголков Запределья стало невозможно добраться ни пешком, ни на лодке. Однако обитатели Запределья уже привыкли к этому и сумели приручить некоторых летающих животных, так что теперь искатели приключений могут добраться даже в самые труднодоступные места мира.

Одним из самых замечательных нововведений дополнения World of Warcraft: The Burning Crusade является новый тип средств передвижения, позволяющий игроку взглянуть на Запределье с высоты. По достижении 70-го уровня каждый персонаж может купить воздушное средство передвижения Орды или Альянса. Существуют и легендарные воздушные средства передвижения, которые чрезвычайно редко встречаются даже самым активным участникам рейдовых групп. Игроки могут свободно управлять своими средствами передвижения, имея возможность беспрепятственно исследовать все уголки Запределья. Более подробная информация о воздушных средствах передвижения размещена на странице:



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



## Создатели игры

### Разработка игры

Blizzard Entertainment

### Исполнительный продюсер

Frank Pearce

### Арт-директор

Justin Thavirat

### Творческий руководитель

Chris Metzen

### Ведущий программист игровой части

John Cash

### Ведущий программист серверной части

Joe Rumsey

### Ведущие дизайнеры

Tom Chilton, Jeffrey Kaplan,  
Rob Pardo

### Главный продюсер

Shane Dabiri

### Ведущий художник по персонажам

Chris Robinson

### Ведущий художник по ландшафту

Gary Platner

### Ведущий художник по интерьерам

Brian Morrisroe

### Ведущий дизайнер уровней

Cory Stockton

### Ведущий разработчик заданий

Alex Afrasiabi

### Продюсеры

J. Allen Brack, Robert Foote, Carlos Guerrero, Jason Hutchins, John Lagrave, Alex Mayberry, John Schwartz, Lee Sparks, Alex Tsang

### Программирование

Brian Birmingham, Wesley Bigelow, Jesse Blomberg, Patrick Dawson, Jason De Arte, Tony Garcia, Bryan Gibson-Winge, Omar Gonzalez, Scott Hartin, Sam Lantinga, Patrick Magruder, Collin Murray, Ron Nakada, Irena Pereira, David Ray, Derek Sakamoto, Jeremy Wood

### Дополнительное программирование

Russell Bernau, Jeremy Chernobieff, Mike Elliot, Bob Fitch, Monte Krol, John Laffleur, Chris MacDonald, Pat MacKellar, Nate Miller, Kyle Radue, Dan Reed, Tom Thompson

### Программирование для Macintosh

Rob Barris, John Mikros, Daniel Pageau, John Stiles

### Аниматоры

Steve Aguilar, Carman Cheung,

Bryan Gillingham, Mauricio Hoffman, Chris Luckenbach, Corey Pelton, Jason Zirpolo

### Художники по подземельям и городам

Jose Aello, Jr., Jamie Chang, Jeff Chang, Wendy Davis, Rutherford Gong, Jeremy Graves, Kevin Griffith, Kevin K. Griffith, Jimmy Lo, Andrew Matthews, Tiffany Sirignano, Rhett «Stash» Torgoley, Holly Wilson

### Художники по ландшафту

Dave Berggren, Terrie Denman, Justin Kunz, Dan Moore, Jason Morris, Dion Rodgers, Jamin Shoulet

### Художники по персонажам

Roman Kenney, Hun Kevin Lee, Kevin Maginnis, Eddie Rainwater, Danny Saint-Hilaire, Robert Sevilla

### Художники

Stephen Crow, Samwise Didier, Allen Dilling, Brett Dixon, Roger Eberhart, Sam Fung, Phill Gonzales, Jay Hathaway, Brian Hsu, Trevor Jacobs, Dana Jan, Aaron Keller, Michael McInerney, Matt Milizia, Ted Park, Bill Petras, Robb Shoberg, Brian Silva

### Концепт-арт

Trent Kaniuga

### Технические художники

Thomas Blue, Jon Jelinek, Rob McNaughton

### Дизайн уровней

Sarah Boulian, James Chadwick, Victor Chong, Matt Gotcher, Ed Hanes, Jesse McCree, Julian Morris, Matt Morris, John Staats

### Дизайн игры

Luis Barriga, Alexander Brazie, Shawn Carnes, Paul Cazarez, Travis Day, Kristen DeMeza, Eric Dodds, Geoff Goodman, Kevin Jordan, Jonathan LeCraft, Eric Maloof, Scott Mercer, Pat Nagle, Steven Pierce, Brianna Schneider, Joe Shely, Kris Zierhut

### Дополнительный дизайн

Dave Adams, Justin Bartlett, Dustin Browder, Ely Cannon, Michael Chu, Dave Hale, Michael Heiberg, Dave Maldonado, Matt Sanders, Dean Shipley, Wyatt Cheng

### Продюсер локализации

Andrew Vestal

### Ведущий программист по

### установке/обновлениям/распространению

Brian Fitzgerald

### Программисты по установке/обновлениям/распространению

Jay Baxter, Travis Chen, Huong Grey, Nate Gross, Randall Hyde, Robert Lin, JC Park, Tony Tribelli, Casey Yelland

### Продюсер по установке/обновлениям/распространению

Melissa Meyer

### Директор отдела глобальных онлайн-технологий

Robert Bridenbecker

### Продюсеры отдела онлайн-технологий

Jason Leu, Kim Phan

### Инженеры отдела онлайн-технологий

Neil Chopra, Chulwoong Choi, David Nguyen, Teddy Pao

### Руководители веб-отделов

Mike Hein, Ali Vatani

### Специалисты веб-отделов

Qi Ming Chen, Randal Dumoret, Geoff Fraizer, Victor Gonzalez, Jr., Martin Leidenfrost, Jeff Liu, Steve McGarrity, Alex Sun, Blaine Whittle

### Руководитель Battle.net

Matthew Versluis

### Программисты Battle.net

Bryan Cleveland, Jeff Mears, Brian Morin, Hanlong Wang

### Исследователи Battle.net

Micah Caldwell, Norman Harms

### Режиссер вступительных видеороликов

Jeff Chamberlain

### Исполнительный продюсер видеороликов

Matt Samia

### Творческий руководитель видеороликов

Nick Carpenter

**Продюсеры видеороликов**

Scott Abeyta, Taka Yasuda, Angela Young

**Авторы текстов видеороликов**

Jeff Chamberlain, Chris Metzen, Matt Samia

**Редактор видеороликов**

Matthew Mead

**Ведущий аниматор видеороликов**

James McCoy

**Обработка и компоновка изображения**

Jeff Chamberlain

**Ведущий художник по моделям для видеороликов**

Fausto De Martini

**Ведущий технический художник по видеороликам**

Jared Keller

**Художники по видеороликам**

Jonathan Berube, Aaron Chan, Ben Dai, Joe Frayme, Hunter Grant, Jason Hill, Brian Huang, Tyler Hunter, Sheng Jin, Jeramiah Johnson, Chung Kan, Bernie Kang, Ronny Kim, Yonghyun Kim, Mark Lai, Jon Lanz, Ting Lo, Matthew Mead, Tuan Ngo, Reo Andrew Prendergast, Dennis Price, Jarrett Riva, Chris Rock, Seth Thompson, Chris Thunig, Graven Tung, Xin Wang, Kenson Yu

**Технические художники по видеороликам**

Scott Goffman, Steeg Haskell, Sean Laverty, Hung Le, Wei Qiao, Eric A. Soulvie, Nelson Wang

**Инженеры студии разработки видеороликов**

Mike Kramer, Sean Laverty

**Художники по цвету**

Alp Altiner, Dylan Cole

**Ассистенты художников по видеороликам**

John Burnett, Harley Huggins, Peter Lee, Joe Peterson

**Директор звукозаписи**

Russell Brower

**Ведущий дизайнер звука**

Brian Farr

**Продюсер звука**

Keith Landes

**Дизайнеры звука**

Jonas Laster, Joseph Lawrence

**Музыка**

Russell Brower, Derek Duke, Matt Uelman

**Дополнительная музыка**

Brian Farr, David Arkenstone

**Подбор актеров**

Bill Black

**Руководитель озвучания**

Micky Neilson

**Запись спецэффектов**

Bill Black, Joseph Lawrence, John Fasal

**Творческая разработка: продюсеры**

Ben Brode, Joanna Cleland, Gloria Soto

**Творческая разработка: историк**

Evelyn Fredericksen

**Творческая разработка: иллюстраторы**

Peter C. Lee, Glenn Rane, Wang Wei

**Менеджер производства видеороликов**

Joejray Hall

**Отдел по производству видеороликов**

Terran Gregory, Tristan Pope, Brandon Vanderpool

**Менеджер по контролю качества**

Michael Gilmartin

**Ассистенты менеджера по контролю качества**

Kelly Chun, John Herndon, Edward Kang, Jonathan Mankin, Mark Moser, Nicholas Pisani

**Руководитель отдела контроля качества (дополнение)**

Shawn Su

**Руководитель отдела контроля качества (live-версия)**

Michele Arko

**Ассистенты руководителя отдела контроля качества (дополнение)**

Timothy Ismay, Michael Schwan Jr., Clint Walls

**Ассистенты руководителя отдела контроля качества (live-версия)**

Paul Carver, Clayton Dubin, Sean Wang

**Руководитель автоматизации контроля качества**

Shane S. Cargilo

**Инженеры по тестированию автоматизации контроля качества**

Evan Calder, Patrick Elia, Marius Jivan, Justin Klinchuch, Michael Murphy, Craig Steele

**Тестирование совместимости**

Jason Kwan, Ray Laubach, Hector Melendres, Brice Petibas, William Roseman, Elaine Fu Yang

**Специалисты по контролю качества игрового контента**

Daniel Bendt, Robert Boxeth, Jack Chen, James Cho, Ian Combs, Tim Daniels,

Morgan Day, Foster M. Imendorf,

Edgar Flores, Mei Dean

Francis, Daniel Dake Luo, Stuart

Massie, RA Pearson, Daniel Percy

Polcari, David Sanchez, Michael M.

Sun, Don Vu, Tengying Yu

**Руководитель отдела контроля качества локализации**

Jin Kim

**Тестирование локализованных версий**

Steven Chow, Mike Euisseung Kim,

Dean Yang

**Тестирование технологий контроля качества**

Michael C. Chen, Steve McClory, Ian

S. Nelson, Anthony Suh, Anant Singh

**Тестеры**

Rie Arai, Scott Army, Michael Bedernik, Justin Boehm, Sean Copeland, Michael Corpora, Joel Gregory Cliff, Matt Dabrowski, Christopher Davila, Meghan Dawson, Drew Dobernecker, Matt Dupree, Beni Elgueta, Victor Esquivias, Casey Fulton, Jon Graves, Josh Hilborn, Xing Jin, Kevin M. Kelly, Steve Ketterer, Alicia Kim, Daniel Kramer, Paul Kubit, Jared Lazaro, James R. Leaman, Brian Lee, Asher Yonah Litwin, Michael V. Liu, Nicholas A. Louie, Anthony Lowery, John Lynch, Joe Magdalena, Robert T. Martin Jr., Jonathan K. Mason, Lewis Mendez, Jason Messinger, Christopher J. Mountain, Mark Nelson, Alec Nevers, Anthony Notti, Serban Mihai Opreescu, Kurtis Paddock, Justin K. Parker, Bryan Pendleton, Art Peshkov, Albert Portillo, Mike Powell, Dustin Rimmel, Anthony Reyes, Sean Reyes, Bob Richardson, Andreas Komma Rounds, Andrew Rowe, Joseph Ryan, Paul Sardis, Michael Sassone, William Edward Smith IV, Simon Thai, Enrico Tolentino, Rian Trost, Jimmy Truong, Rodney Tsing, Chuck Valek, Ryan Vance, Don Vu, James Walton, Taylor Westfall, Jason Weng, Dean Yang, Ronny Yoon

**Связи с сообществом**

Paul Della Bitta, Daniel Chin, Nathan Erickson, Andrew Hsu, Chad Jones, William Kielar, Emily Scherping, Danielle Vanderlip, Micah Whipple, Jerome Wu, Kenny Zigler

**Директор службы технической поддержки**

Thor Biafore

**Менеджер службы технической поддержки**

John Hsieh

**Ассистент менеджера службы технической поддержки**

Kyle Williams

**Руководитель службы технической поддержки**

Adam Slack

**Сотрудники службы технической поддержки**

Zach Bogatz, Nathan Brown, Joshua Burnett, David Chan, Evan Crawford, Jon Day, Jamal Davis, Kenneth DePalo, Travis Hall, Dat Ho, Anton Hsin, Justin Kato, Adam Koch, James Kompare, Michael Lim, Tommy Newcomer, Michael Nguyen, Peter Nott, Matt Panepinto, Chris Roberts, Chuck Salzman, John Shin, Ed Silveira, Matthew Simmons, Nick Solano, Fritz Stegmann, Eric Szymaszek, Marty Tande, Darian Vorlick, Mataio Wilson

**Менеджер службы оплаты и поддержки учетных записей**

Jason Stilwell

**Ассистент менеджера службы оплаты и поддержки учетных записей**

Charlie Areson

**Ведущие представители службы оплаты**

Mike R. Pierce, Alan Marti

**Представители службы оплаты**

Anne Marie Belland, Marcus Bishop, Erynn Caldwell, Jennifer Calzada, Nicole Campbell, Jason Crewse, Quy Diep, Stephen Gagnon, James Garner, Leah Garner, Iain Gill, Keith Hall, William Harber, Adam Hector, Michael Horning, Jason Justice, April Kelly, Liam Knapp, Christy Kondo, Owen Kuhn, Sang Kwon, Laura Lam, Luis C. Lucero, Geri Kate Macalino, Tim Maggio, Josh Olivo, Evan Peterson, Melissa Pinkard, Megan Pertas, Regina Ramirez, Ryan Reddick, Christian Reynolds, Jesse Romo, Mark Slater, Ann Vanderhelm, Matthew Vineyard, Ted Wang, Jason White, Rory Wood, Ian Wynne

**Менеджер службы внутриигровой поддержки**

Bill Gale

**Ассистенты менеджера службы внутриигровой поддержки**

Richard Barham, Justin Guthrie

**Руководители отделов службы внутриигровой поддержки**

Greg Ashe, Michael Burghart, Josh Downs, James Drosche, Keith Duncan, Pat Feinauer, Matt Martin, Robert Perugini, Kyle Riseling, Brian Smith, Alyson Turner

**Руководители отделов международной поддержки**

Pierre Braude, Peiji Guo, Joong Kim, Michael Pierce

**Сотрудники службы внутриигровой поддержки**

Mike Aversa, Al Baello, Amber Bittenbender, David Carey, Sam Carne, Stephen Chang, Angelo Conception, Peter Drummond, Richard Evans, Bejan Fozdar, Tim Garfin, Luis Gomez, Sean Greenroyd, Josh Hertz, Jacob Hofeldt, Adam Hughes, Peter Hsu, Jessica Johnson, Antonio Kontokanis, David LaVallee, Terence Lindsey, Jeff Luckman, Jeremy Masker, Ryan Mills, Julio Miranda, Mike MoneyMaker, Josh Owyang, Alfredo Padron, Thomas Pieracci, Nick Ray, Trevor Rothman, Dean Sheldon, Nicole Susanto, Duane Than, Jason Throop, Miles Trumble, Peter Ty, Brian Udarbe, Aaron Uesugi, Matt Wheeler, Matt Worcester, Brian Wright  
Президент Blizzard Entertainment  
Mike Morhaime

**Главный операционный директор**

Paul Sams

**Управляющий директор, Корея**

Jungwon Hahn

**Менеджеры, Корея**

Richard Choi, Yungjoo Ko, Jung-ho Kwon, Jinho Oh, Changuk Park, Youngmok Park, Yun Ho Rhee

**Управляющий директор, Китай**

Michael Fong

**Координатор проекта, Китай**

Stan Wang

**Развитие бизнеса и лицензирование**

Jon Dvorak, Brian Hsieh, Denise Lopez, Brianne Messina,

Steven Price, BrisAnne Scheller, Sarah Tucker

**Генеральный директор по информационным технологиям**

Isaac Matarasso

**Генеральный менеджер по информационным технологиям**

Robert Van Dusen

**Генеральный менеджер по сетевым технологиям**

Chris Glover

**Менеджеры по сетевым технологиям**

Changkoo Lee, Hung Nguyen, Duffy Squier, Gary Yeh

**Инженеры по сетевым технологиям**

Armando Abanilla, Andy Barcinski, Jeff Berube, Joseph Cochran, Alexander Dauriskikh, Matt Eagleson, Dwight Harvey, Adrian Luff, Dat Nguyen, Stefan Ward, Albert Wong, Jaime Wood, Ryan Zapanta

**Администраторы по сетевым технологиям**

Nick Downs, Maciej Drobny, Ryan Gunst, Tom Hicks, Joseph Holley, Gichang Hong, Minhong Kim, Jay Lee, Matt McEligot, Kai Noetzel, Gary Reeb, Mike Schaefer, Andrew Spiering, Casey Suyeto, Stephen T. Wong, Hugh Todd, Ty Williams

**Специалисты отдела сетевых технологий**

Charlie Berman, Carl Brumm, Michael Chizewski, Corey Louie, Mycah Mason, Olam Ng, Dan Scauzillo, Matt Smiley, James T. Yen, Dave Wareham

**Менеджеры по информационным технологиям**

Weonseok Choi, Chris Fajardo, Yong Yoon

**Специалисты отдела информационных технологий**

Forrest Bowling, Edward Bui, Robert Bustamante, Hyungsuk Choi, John Dos Santos, Stanley Fu, Justin Goad, Don Grey, Scott Harrison, Brian Hill, Matthew Jordan, Rick Kennedy, JungHoon Kim, Jaemin Ko, Mike Kramer, Randy Lovin, Bryan Ludwig, Zak Meekins, Danny Nguyen, Mike Pearce, John Robertson, Taylor Russ, Bill Tubbs

**Приобретение информационных технологий**

Greg Faltersack

**Директор по персоналу**

Denise Dunlap

**Подбор кадров**

Erika Neuhauser,  
Michelle Secrest, Daniela Shani, Lisa Pearce

**Финансирование**

David Gee

**Финансовые аналитики**

Andrew Amadi, Shien Chang

**Управление офисом**

Jamie Crooks, Heather Foreman,  
Janet Garcia, KC Ross, Calvin Williams

**Управление помещениями**

Samuel Schrimsher, Brandon Shephard, Henry Szekeley

**Генеральный директор по связям с общественностью**

Lisa Jensen

**Связи с общественностью**

Elisha Factor Cabrera, Bob Colayco,  
Shon Damron, Kacy Dishon, Gil Shif,  
Christy Um

**Юридический отдел**

Kevin Crook, Terri Durham, Satoru Hamada, Eddy Meng, Rod Rigole, Eric Roeder, James Shaw

**Вице-президент по глобальному маркетингу**

Neal Hubbard

**Глобальный маркетинг**

John Heinecke, Tomas Melian

**Региональный маркетинг**

Qimin Ding, Ellen Hsu, Marc Hutcheson, Matt Kassan, Donghyun Kim, Richard Kwon, Patrick Lee, Amanda Wang, Maggie Xiao

**Творческая служба маркетинга**

Kathy Carter, Michael Freeth, Zachary Hubert, Henry Pan, Steve Parker, Pete Tran, Caroline Wu

**Подбор персонала**

Choua Her, Adam Mutchler, Sunshine Saint Onge, Jack Sterling, Asheesh Thukral

**Вице-президент по деловым операциям**

Robert Wharton

**Производство**

Simon Berriochoa, Donna Damrow,  
Gary Rogers, Rodger Shaw, Ralph Speicher, Soui Ho, Steve Voorma, Bob Wilson

**Продюсер записи музыки**

Edo Guidotti

**Духовые инструменты (дудук, бансури, тунисский миджвиз, шакухачи и флейты)**

Pedro Eustache

**Ударные инструменты**

John Bergamo

**Звукорежиссеры вступительного видеоролика**

David Farmer (EAD), Paul Menichini (EAD)

**Музыка вступительного видеоролика**

Neal Acree

**Запись музыки к вступительному видеоролику – Northwest Sinfonia и Chorus, по контракту с**

Simon James и David Sabee

**Сведение звука вступительного видеоролика**

Tom Brewer (Source sound)

**Руководство проектом разработки руководства пользователя**

Jason Hutchins, Gloria Soto

**Автор текста руководства пользователя**

Micky Neilson

**Макет и дизайн руководства пользователя**

Anomaly Creative  
Raul Ramirez, Bill Watt

**Менеджеры Dunsel**

Keith Lee, Chris Sigaty

**Управляющий Blizzard Europe**

Itzik Ben Bassat

**Менеджер по развитию бизнеса (Европа)**

Delphine Le Corre

**Финансовый менеджер (Европа)**

Benoit Dufour

**Директор по менеджменту платформ (Европа)**

Jean-Michel Courivaud

**Директор по веб- и онлайн-технологиям (Европа)**

Anne Berard

**Директор по PR и связям с сообществом (Европа)**

Julia Gastaldi

**Директор службы технической поддержки (Европа)**

Frédéric Menou

**Исполнительный директор по маркетингу (Европа)**

Cédric Maréchal

**Менеджеры службы технической поддержки**

Emmanuel Obert, Christian Scharling, Rainer Mayer, Robert Ashby, Ernst ten Bosch

**Ассистенты менеджеров службы поддержки**

Sophie Bellegarde, Cedric Galins, Erin Johanson, Linus Flink, Nikolaj Wendt, Rinaldo Andreoli, Alexis Guariguata, Jan Gräber, Hansjörg Brandt, Thomas Lenglet, Cedryck Poitelon, Marie-Hélène Atienz, Luca Zucconelli

**Старшие гейм-мастера**

Elodie Cholière, Jean-Pierre Poulain, Romain Dijoux, Serge Pinçon, Vincent Kaufmann, Gael Company, Peter Rothlisberger, Alexander Bradburn, Bastiaan van Dijk, Daniel Kennedy, Eetu Heiska, Eric Enhus, Fredrik Svantes, Gaetan Martens, Gurpreet Singhwaha, Huw Gower, Iwan de Kleine, Jean-Christophe Bouchet, Kasper Giehm, Kim Jensen, Martin Tegner, Ronnie Hansson, Shane Fitzhenry, Sverre Rasmussen, Sylvan Lynn Andre Schickhoff, Anthony Beels, Christian Brueckner, Christian Gutjahr, Falk Schwiefert, Florian Mentl, Frank Mecke, Markus Schill, Mirko Bayer, Patrick Seidler, Philipp Thiede, Robin Hoese, Sascha Giese, Silvio Clausen

**Гейм-мастера**

Alexander Otto, Alexander Bentshev, Andreas Jablonowski, Anne Staudt, Are Granhaug, Arnaud Ameenle, Artur Strak, Asbjorn Jensen, Barry Murphy, Bartholomeus van Spaendonck, Bruno Loncke, Carl McNeill, Cédric David, Christian Guest, Christian Kotzan, Christian Schilling, Christine Clausen, Craig Bland, David Dölker, David Potter, Dirk Bömelburg, Dominik Bartell, Douglas Liljekvist, Douglas Midgley, Eirik Bakke, Emma Stott, Gareth Patterson, Gary Davidson, Georg Hirschauer, Göran Gauruder, Grégory Sévin, Hannah McArthur, Heiko Dieregsweller, Isabelle Soupault, James O'Connor,

Janet Wörner, Jason Courtney, Jay Xealous, Jean-Claude Cipriani, Jon Kenny, Jonathan Horrocks, Kai Moosmann, Kim Chang, Leo McKewan, Lucas Christophe, Magalie Blaizot, Marc Johnson, Marco Manig, Mario Janus, Mark Bentley, Mark Furniss, Markus Graffe, Martin Dammers, Mathias Bayer, Maurice Mostard, Michael Broek, Michael Hoffmann, Minh (Chris) Nguyen, Mirko Kleimann, Patrick Metzger, Paul Mazur, Philippe Miguët, Rémi Aumeunier, Rob Kuczynski Robbert Groeneveld, Roman Häusler, Ryan Campbell, Scott Mackenzie, Sebastian Magnus, Sebastian Schedlbauer, Sébastien Hoareau, Sébastien Musquin, Stephen Grantham, Stian Skjøndal, Sylvain Enjalbert, Thomas Chabrier, Thomas Flöter, Thomas Hemmingway, Torsten Duer, Ugo Croci, Zhong Yi Sun

**Ведущие сотрудники службы технической поддержки и поддержки по вопросам оплаты**  
Alexandre Vallee; Ana Manso; Andreas Unger; Claus Schumacher; Eric Modolin; Gerd Berghoff; Gregoire Bonnafoux; Matteo Spataro

**Группа технической поддержки и поддержки по вопросам оплаты**  
Aidan McLoughlin, Alexis Terrasse, Alisdair Comb, Andre Linnenmann, Christoph Grix, David Odier, David Remy Zephir, Denis Courtin, Elodie Bastide, François Medaerts, Frederic Krone, Gregoire Bonnafoux, Jessica Schleder, Jihene Khessouma, Johan Alkarp, Johnny Ahlgren, Matteo Spataro, Neil Whelan, Oliver Jackenkroll, Olivier Grassini, Raul Burgos, Stefanie Beier, Stefanie Traichel, Thomas Jauneault, Ian Polianskii, Romain Mardot

**Ведущие сотрудники отдела контроля качества и управления учетными записями**

Antonio Achucarro; Clemens Krainer; Craig Pratt; Guillaume Richard; Stefan Mai; Laurence Aerden

**Контроль качества и управление учетными записями**

Amanda Kate Harris, Andrea Della Noce, Andreas Andreou, Antoine Guyard, Avril Cater, Bernd Gottsmann, Bo Mejdahl, Britta Riess,

Carine Fiorani, Carsten Baatz, Céline Etcheberry, Christoph Thann, Dean Jones, Dwayne Cort, Hansa Sawami, John Harry De Lara, John Pombo, Laurent Cuvier, Lukas WozniakManuel Keusch, Manuel Zuercher, Marco Baier, Marios Aziz, Pascale Roncin, Patrik Knoll, Paul Oltmanns, Sara Gissot, Sebastiaan Van Doornspeek, Sebastian Mottschall, Simon Taljaard, Stefan Frei, Timothy Legge, Tommy Sabri, William Geng, Wouter Van Der Veen

**Отдел веб-разработок**

Mathieu Chauvin, Laurent Bourcier, Fanny Hermant, Philippe Peeters, Daniel Dieling

**Администрирование сетевых технологий**

Julien Mariani, Dustin Koupal, Thierry Sudan, Anthony Williams, Erik Karlsson, Gandalf Brahm, Mourad Kaci

**Информационные технологии**

Yan Kahle, Francois Noel, Chris Eckert, Ryan Dean

**Управление офисом и персоналом**

Anne-Sophie Buiet, Marije Korver, Elodie Dupuis, Peter Guibert, Inma Garcia, Lara Machado, Christopher Kopetschek, Juliette Durand

**Финансовый менеджмент**

Sergio Vitaliti

**Менеджеры по связям с**

**общественностью и сообществом**

Christian Vestool, Thomas Johnsen, Per Bonomi, Jean Baptiste Pennes, Nicolas Guion, Marc Olbertz, Sebastian Schulz, Tobias Jahn, Antonio Moreno, Bo Selmer Hansen, Benedikt Ohmen, Alexander Rickardsson, José Ignacio de Andrés Arias-Salgado, Emma Jones, Денис Ананьев  
**Отдел веб-редактирования**  
Yann Pallatier, Mark Clements, Kelly Lopez, Ramon Hermann, Stefanie Gwinner, Pierre Rosenthal, Stephane Perroud, Francisco Bolanos, Ирина Кнеллер, Элина Быцкевич

**Отдел веб-дизайна**

Bao Tran, Prune Moldawan, Soren Geier, Sebastien Garnault

**Бренд-менеджмент в Европе**

Eric Chauveau

**Отдел по операциям в Европе**

Bob Wharton, Erika Thiong-soui-ho, Fabien Tisle, Loic Nef, Matthieu Anquetil

**Менеджер по локализации и контролю качества в Европе**  
Frédéric Baudet

**Руководитель отдела локализации и контроля качества, Франция**  
Tristan Lhomme

**Перевод на французский язык**

Bruno Cailloux, Alexis Roy-Petit, Anne Studer, Anne Vétillard

**Старшие тестеры, Франция**

Laetitia Georges, Marc Ho, Frédéric Vasseur

**Руководитель отдела локализации и контроля качества, Германия**  
Alexander Ipfelkofer

**Перевод на немецкий язык**

Björn Bodrűck, Christian Decomain, Joanne Stephan, Edna Weissflog

**Старшие тестеры, Германия**

Ben Choi, Jörg Frey, Peter Schneider

**Руководитель отдела локализации и контроля качества, Испания**  
Ivo Garcia

**Перевод на испанский язык**

Rodrigo Mencía, Carmen Priego, Inés Rubio, Ignacio Urrutia, Elena Otero

**Старшие тестеры, Испания**

José Luis Bóveda Suárez, Alba Pérez

**Руководитель отдела локализации и контроля качества, Россия**

Александр Любов

**Перевод на русский язык**

Евгений Макаревич, Максим Мизин, Мария Кокова, Мария Шурухина

**Старшие тестеры**

Андрей Кузьмин, Даниил Соколов, Николай Быцкевич

**Softclub - Менеджер проекта**  
Михаил Захаров

**Softclub - Переводчики**

Марина Авдоница, Евгения Алексеева, Татьяна Апраксина, Наталья Васильева, Наталья Веселова, Полина Зам, Наталья Некрасова, Кира Непочатова, Татьяна Низова, Елизавета Муравьева, Марина Рыжкова, Анна Хромова, Дарья Шапиро, Елена Шестакова

**Softclub – Редактор проекта**

Василий Фирсов

**Softclub – Редакторы**

Полина Зам, Алия Рослова

**Softclub – Корректоры**

Надежда Мартынова, Елена Силаева

**Студия звукозаписи**

Russian World Studio

**Softclub – Тестировщики**

Сергей Егоров, Евгений Кучигин,

Анна Никитина, Олег Смагин

**Особая благодарность**

Bruce Hack

Bob и Jan Davidson

**ТАКЖЕ БЛАГОДАРИМ**

Kaео Milker

Theo Sanders

Gina MacGregor

Alan Dabiri

Celeste Aviva, bunches

Trudy, Gary, Daniel и

Dominic Sparks

Len “Pops” и Irene Sparks

Jean и George Matthews

Касу <3

Mrs. Karen Barris

Julia Barris

Helkat

Mr. Bojangles

Sandra Webb

Paul (Mr.) Young

Ferre Akbarpour

M.A. Afrasiabi, нам будет вас не хватать

Wendy и Cooper Aello

Angelista, Colin и Emi

Семейство Kaplan

Grace и Mehley

Noiyan “Tracy” To

Daifei

Jen, Ben и Muckenpa

Foundation

Pooka, за советы и поддержку

Claudia и Alanna Guerrero

Stephanie Rainwater

Izabel Rainwater

Yasmin Wood

Robin Wood

Rainey

The Great Rob Chacko

Мою потрясающую жену Shelley

Beverly и Shangreaux Lagrave

Спасибо моей подружке Diana и

брату Morgan, я люблю вас обоих

Anna Hartwell

Agapito Barriga

Brynda De Arte

Seamus De Arte

Ji Yeon Han “my gopher”

Сборную Кореи по футболу

Chad Verrall

Rob Beatie

Stephanie Keefer

Amber Ray

Семейство Vestal

Nigel, Linne, Sarah и Lucy

John и Hiroko

Nhu Quynh “Queenie” Ly

М из отдела «0»

Abra Chouinard

Margie, Taylor и Cody

Гильдию Vigilance

Margaret и Tina Brower

и о

Don Simpson и Matt Householder

Greg Landes

Andrea Landes

Yulia и Jasper Duke

Tracy и Garrett Farr

Dr. Edgar Charles Lawrence

Kazue Blackwell

Karen и Tiggeria

Mark Day

Phillip Bossant

Meeshe Chan

Kevin Ken Lee

Frances Lin и ее семью

Бабушку и дедушку Mencer

Linda Chen

JEND

Randy Jones

Brian Jones

Min Chu

David Chu

Tina и Melissa Maloof

Ron и Judi Maloof

Eric Bigelow

Mike Davis

Katherine, Penelope и наших

дочек-близнецов

Andrea Morrisroe

Семейство Morrisroe

Mary, Johnny и Joey Cash

Всех гномов, что я убью

Mindi Johnson

Клан Foote

Silvia Van Dusen

Kai Van Dusen

Kiana Van Dusen

Astrid Macias

Mandi Stiles

VJ Army

Lauren Squier

Karlee Chadwick

Paige Chadwick

Catherine, Steven и Elizabeth, за все. Просто за все!

Loons... ты очень нужен в Азероте

Спасибо моему мужу Mike и моей

семье за любовь и поддержку

Anissa – спасибо, что помогла

мне обрести мою мечту!

JDB – спасибо за верность и

поддержку!

Aimee Della Bitta

California DMV

Caffeine

Deana и Dacy Matarasso

Cairenn и Iriel

Insufficient Light (да, они так

и оставили свое название в

документации)

**МЫ ТАКЖЕ ХОТИМ ВЫРАЗИТЬ**

**СЕРДЕЧНУЮ БЛАГОДАРНОСТЬ**

**НАШИМ РОДНЫМ И БЛИЗКИМ.**

**БЕЗ ВАШЕГО БЕСКОНЕЧНОГО**

**ТЕРПЕНИЯ И ПОНИМАНИЯ ВСЕ**

**ЭТО БЫЛО БЫ СОВЕРШЕННО**

**НЕВОЗМОЖНО. МЫ ВАС ЛЮБИМ!**

ПРЕЖДЕ ЧЕМ ЗАГРУЖАТЬ ИЛИ УСТАНОВЛИВАТЬ НАСТОЯЩЕЕ ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ, ВНИМАТЕЛЬНО ПРОЧТИТЕ СЛЕДУЮЩЕЕ ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ КОНЕЧНОГО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ ИГРЫ WORLD OF WARCRAFT. В СЛУЧАЕ НЕСОГЛАСИЯ С КАКИМИ-ЛИБО ИЗ ЕГО УСЛОВИЙ НЕОБХОДИМО НЕМЕДЛЕННО УДАЛИТЬ УЖЕ УСТАНОВЛЕННОЕ ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ И ВЕРНУТЬ ИГРУ ПРОДАВЦУ.

## ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ КОНЕЧНОГО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ ИГРЫ WORLD OF WARCRAFT™

Настоящая программа, записанная на DVD-диске, любые другие файлы, полученные по сети или иным способом и предназначенные для исправления, обновления или внесения иных изменений в настоящую программу, а также любые печатные материалы и электронная документация («Руководство пользователя»), вместе со всеми копиями и производными продуктами, основанными на таком ПО и материалах (собираемое, вместе с «Клиентским компонентом игры», определение которого дано ниже, называемые «Игра») представляют собой объект интеллектуальной собственности. Всякое использование Игры регулируется положениями настоящего Лицензионного соглашения конечного пользователя («Лицензионного соглашения», или «Соглашения»). Играть в Игру можно только через интернет-сервис ролевых игр с большим числом участников World of Warcraft («Сервис»), доступ к которому предоставляется Blizzard Entertainment на основе отдельного Соглашения об условиях пользования («Условия пользования»). Сервис использует технологию voice over Internet protocol для устного общения между игроками с помощью определенного средства выбора собеседника (компонент «Клиент голосовой связи»). Доступ к Сервису предоставляется по контракту с Blizzard Entertainment, Inc. Игра может продаваться с периодом «бесплатного доступа» к Сервису; доступ к Сервису в такой период также регулируется Условиями пользования. Игра распространяется исключительно для использования авторизованными конечными пользователями в соответствии с положениями Лицензионного соглашения. Любое использование, воспроизведение или дальнейшее распространение Игры, за исключением явным образом допущенного положениями Лицензионного соглашения, явным образом запрещается.

1. Предоставление Лицензии на ограниченное использование. Игра устанавливает на аппаратное обеспечение пользователя программное обеспечение (далее называемое «Клиентский компонент игры»), необходимое, чтобы играть в Игру с использованием учетной записи в системе Сервиса («Учетная запись»). Корпорация Blizzard Entertainment, Inc. (далее называемая «Blizzard Entertainment») настоящим предоставляет, а пользователь установкой Клиентского компонента игры принимает ограниченную неисключительную лицензию и право на установку Клиентского компонента игры для персонального использования на 1 (один) или несколько компьютеров, принадлежащих пользователю либо находящихся в его персональном распоряжении. Всякое использование Клиентского компонента игры регулируется настоящим Лицензионным соглашением и Условиями пользования, которые необходимо принять до начала использования Сервиса и Учетной записи для игры в Игру. Blizzard Entertainment оставляет за собой право обновлять, изменять или модифицировать Условия пользования по основаниям, изложенным в Разделе 8 ниже. Порядок уведомления о внесении и вступлении в действие изменений в Условия пользования описан в Разделе 13 ниже.

2. Лицензионное вознаграждение выплачивается Пользователем в форме фиксированного разового платежа в размере 100 (сто) рублей, включенного в розничную цену товара.

3. Сервис и Условия пользования. Как уже говорилось выше, доступ к Сервису для игры в Игру возможен только после принятия пользователем Условий пользования. Условия пользования регулируют все аспекты игры в Игру. Полный текст Условий пользования содержится на странице <http://www.wow-europe.com/ru/legal/termsfuse.html>. В случае несогласия с Условиями пользования необходимо, а) не регистрируя Учетную запись для игры в Игру, б) вернуть Игру по месту покупки в течение тридцати (30) дней после покупки.

### 4. Право собственности.

A. Все права собственности на Игру и все ее копии (включая без ограничения любые учетные записи, мультимедиа-материалы, программный код, темы оформления, объекты, персонажи, имена персонажей, сюжеты, диалоги, запоминающиеся фразы, топографические объекты, концепции, художественные объекты, используемый персонажами инвентарь, образы строений и ландшафтов, анимационные последовательности, звуки, музыкальные композиции, аудиовизуальные эффекты, сюжетные линии, портретные черты и привычки персонажей, объекты моральных прав, а также всю связанную документацию и встроенные в Игру «приложения») принадлежат Blizzard Entertainment либо явным образом предоставлены ей по лицензии. Игра защищена законами США об авторских и смежных правах, международными договорами и конвенциями в области авторских и смежных прав, а также другими законами. Все права охраняются. Игра может содержать некоторые лицензионные материалы, и лицензиары этих материалов могут защищать свои права в случае каких-либо нарушений настоящего Лицензионного соглашения.

B. Чтобы играть в World of Warcraft, необходимо в соответствии с Условиями пользования создать уникальную пользовательскую учетную запись («Учетная запись»), которая не подлежит передаче другим лицам. В процессе создания Учетной записи потребуются указать Код авторизации для Игры, с которым она будет связана взаимно однозначным образом. Таким образом, Blizzard Entertainment не предоставляет пользователям права передачи прав собственности на Клиентский компонент игры другим лицам.

### 5. Обязательства Конечного пользователя.

A. Согласно условиям Предоставления лицензии, изложенным выше в настоящем документе, пользователь не имеет права копировать, фотокопировать, воспроизводить, переводить, использовать для восстановления или создания исходного программного текста, модифицировать, диссемблировать, декомпилировать или использовать для создания производных продуктов Игру или какие-либо ее компоненты, а также удалять какие-либо связанные с Игрой фирменные уведомления и ярлычки. Нарушение этих запретов или ограничений, изложенных в Разделе 4, автоматически ведет к немедленному прекращению действия лицензии, предоставленной по настоящему соглашению, и, возможно, гражданской и/или уголовной ответственности. Без ущерба для вышележающего, пользователю предоставляется право изготовления 1 (одной) резервной копии Клиентского компонента игры и Руководства.

В. Пользователь принимает на себя обязательство ни при каких обстоятельствах

1) не продавать, не использовать в качестве залога и не передавать копии Игры другим лицам каким бы то ни было способом иначе как с явным образом предоставленного разрешения, а также не сдавать в аренду, не передавать в лизинг и не лицензировать Игру другим;

2) не использовать Игру или какие-либо ее компоненты, включая без ограничения Клиентский компонент игры, ни для каких коммерческих целей, включая без ограничения использование в компьютерных клубах, центрах компьютерных игр или иных подобных заведениях, иначе как с предварительного полученного прямого письменного согласия Blizzard Entertainment;

3) не размещать на своих серверах, не разрабатывать и не предоставлять услуги подбора партнеров по игре, а также не перехватывать, не эмулировать и не перенаправлять трафик коммуникационных протоколов, используемых Blizzard Entertainment, никаким способом, включая без ограничения эмуляцию протокола, туннелирование, анализ пакетов, модификацию Игры или добавление в нее новых компонентов, использование специальных утилит или иных специальных методов, как существующих в настоящий момент, так и тех, что еще будут созданы, для каких бы то ни было целей, включая без ограничения неавторизованный доступ к Игре через Интернет, организацию сетевой игры в коммерческой или некоммерческой игровой сети, включение в состав информационного наполнения агрегированных сетей;

4) не создавать и не поддерживать никаких неавторизованных подключений к Игре или Сервису. Все подключения к Игре и/или Сервису, будь то с использованием Клиентского компонента игры или иного инструментария и утилит, могут устанавливаться только с использованием средств и методов, явным образом одобренных Blizzard Entertainment. Ни при каких обстоятельствах не допускается подключение к фирменному интерфейсу или интерфейсам Игры кроме явно предоставленных Blizzard Entertainment для широкого доступа или создание средств такого подключения для использования другими.

5) не использовать Клиент голосовой связи никаким противозаконным образом. В частности, не допускается а) прослушивание, перехват или мониторинг каких-либо сообщений, не адресованных пользователю, б) использование «пауков», «роботов», вирусов, «червей», «троянских коней» или иного программного кода и инструментальных средств какого бы то ни было типа, предназначенных для внесения искажений либо иного вмешательства в передаваемые сообщения, в) использование Клиента голосовой связи для передачи каких-либо сообщений в коммерческих целях, г) организации получения другими пользователями сообщений, носящих оскорбительный, неподходящий для несовершеннолетних, непристойный или предосудительный по иным основаниям характер.

6. Родительский контроль. Родителям предоставляется возможность ограничивать использование Сервиса детьми с помощью системы родительского контроля. Подробные сведения — на странице [HYPERLINK -> https://www.wow-europe.com/account/parental-control-schedule.html](https://www.wow-europe.com/account/parental-control-schedule.html)

7. Рассторжение. Срок действия настоящего Лицензионного соглашения — до расторжения. Для расторжения настоящего Лицензионного соглашения необходимо: а) уничтожить Игру; б) удалить Клиентский компонент игры с жесткого диска; в) уведомить Blizzard Entertainment о намерении расторгнуть настоящее Лицензионное соглашение по почте по адресу: Blizzard Entertainment S.A.S., TSA 00 001, 78143 Velizy-Villacoublay Cedex, France. Blizzard Entertainment сохраняет за собой право расторгнуть настоящее Лицензионное соглашение по собственному усмотрению в случае существенного нарушения его положений и условий либо положений и условий Условий пользования. В таком случае пользователь обязан немедленно уничтожить Игру и удалить с жесткого диска Клиентский компонент игры. При расторжении настоящего Лицензионного соглашения по какой бы то ни было причине действие всех лицензий, предоставленных в его рамках, немедленно прекращается.

8. Экспортные ограничения. Запрещается реэкспорт, загрузка по сети и экспорт иными способами Игры в страны, в отношении которых США применяется торговое эмбарго (включая передачу гражданину или резиденту такой страны), а также передача лицам, включенным в Список граждан особых категорий и запрещенных лиц Казначейства США или в Перечень запретов Министерства торговли США. Установкой Игры пользователь принимает на себя вышеописанные обязательства и заявляет и гарантирует, что не находится ни в какой такой стране, не является гражданином или резидентом никакой такой страны, не включен ни в какой такой список и не находится под контролем властей таких стран или таких лиц.

9. Исправления и обновления. Blizzard Entertainment сохраняет за собой право устанавливать или предоставлять пользователям исправления, обновления и изменения Игры по мере необходимости или в интересах: а) улучшения Игры за счет пополнения ее информационного наполнения, б) встраивания в Игру новых возможностей, в) обогащения имеющегося информационного наполнения или возможностей Игры; г) устранения ошибок, возможно, влияющих на функционирование Игры; д) исследования характера использования Игры с целью ее улучшения с точки зрения игроков; е) защиты игроков от игрового мошенничества; ж) повышения уровня безопасности игровой среды. Установка этих исправлений, обновлений и модификаций Игры — необходимое условие дальнейшего пользования Игр. В изложенных выше целях Лицензиар оставляет за собой право дистанционно осуществлять обновление Игры, включая без ограничения установленный на машине пользователя Клиентский компонент игры, без уведомления и согласия пользователя, и настоящим пользователь дает Лицензиару согласие на установку и активацию таких исправлений, обновлений и модификаций Игры.

10. Работоспособность Интернет-компонента игры и Клиента голосовой связи. Настоящая Игра представляет собой сетевую игру, доступ к которой осуществляется через Интернет с использованием Сервиса, предоставляемого Blizzard Entertainment. Обеспечение пользователя доступом в Интернет и оплата такого доступа полностью ложатся на самого пользователя. Blizzard Entertainment обязуется прилагать все разумные усилия для обеспечения работоспособности Сервиса каждый день в течение всего дня. Однако Blizzard Entertainment оставляет за собой право временно приостанавливать работу Сервиса для целей технического обслуживания, тестирования, ремонта и замены телекоммуникационного оборудования, обеспечивающего функционирование World of Warcraft, а также при возникновении перебоев связи или по иной производственной необходимости.

Blizzard Entertainment не может гарантировать постоянное наличие связи между пользователями как и функционирование этой связи без перерывов, задержек или иных недостатков. Blizzard Entertainment не несет ответственности ни за какие такие перерывы, задержки или иные недостатки, проявляющиеся при использовании Клиента голосовой связи.

Blizzard Entertainment соглашается поддерживать функционирование серверов и необходимого программного обеспечения для доступа к Сервису до момента «Прекращения распространения» World of Warcraft. Состояние Прекращения распространения игры World of Warcraft наступит после даты прекращения ее производства и/или распространения Blizzard Entertainment либо аффилированными с ней лицами. После такой даты Blizzard Entertainment может по собственному усмотрению продолжить предоставление Сервиса или предоставить другим сторонам лицензии на предоставление Сервиса. Однако никакие положения настоящего документа не

могут рассматриваться как обязательство Blizzard Entertainment предоставлять Сервис после Прекращения распространения World of Warcraft. В случае принятия решения о прекращении предоставления Сервиса либо о предоставлении лицензии на предоставление Сервиса другой стороне Blizzard Entertainment обязуется уведомить пользователя не менее чем за 3 (месяца). Ни предоставление Сервиса, ни обязательство Blizzard Entertainment предоставлять доступ к Сервису не могут рассматриваться как соглашение об аренде или о покупке машинного времени или ресурсов на серверах или иных технологических объектах Blizzard Entertainment.

11. Отказ от ответственности за содержание личных сообщений. Пользователь признает, что ответственность за содержание сообщений, передаваемых пользователями через Клиент голосовой связи, лежит целиком и полностью на отправителях. Таким образом оказывается возможным получение пользователем сообщений, носящих оскорбительный, неподходящий для несовершеннолетних, непристойный или предосудительный по иным основаниям характер. Blizzard Entertainment не несет ответственности на за какие такие сообщения, полученные от других пользователей через Клиент голосовой связи.

12. Срок службы программного обеспечения составляет 5 (Пять) лет со дня передачи (продажи) товара пользователю. Вред, причиненный жизни, здоровью или имуществу пользователя не подлежит возмещению, если он причинен после истечения срока службы программного обеспечения.

13. Ограничение ответственности. В отношении компенсации на каком бы то ни было юридическом основании, включая административное нарушение, ущерб или напрасные расходы, связанные с интернет-сервисом, предоставляемым Blizzard Entertainment, действуют следующие правила: Blizzard Entertainment может нести ответственность только в случае признания в законном порядке того, что Blizzard: а) намерено осуществила действия, ставшие причиной ущерба; б) проявила грубую халатность и/или в) нарушила требования Закона об ответственности за качество продукции в соответствии с нормами закона.

14. Права в случае нарушения. Игра, Клиентский компонент игры, товарные знаки и их информационное наполнение, связанное с игрой и защищенное авторскими и смежными правами, входят в состав собственности Blizzard Entertainment, защищенной авторскими и смежными правами, для которой Blizzard Entertainment добилась своими усилиями существенного признания и репутации. В случае существенного нарушения положений настоящего Соглашения Blizzard Entertainment сохраняет за собой право принять все законные меры, имеющиеся в распоряжении лицензиара интеллектуальной собственности в соответствии с законом, для защиты своих прав. В случае победы в таком юридическом споре Blizzard Entertainment воспользуется всеми и любыми правами, которые будут предоставлены ей по закону, для взыскания ущерба, судебных издержек и расходов на гонорары адвокатам.

15. Сохранение конфиденциальности персональных данных пользователей. Blizzard Entertainment соблюдает политику конфиденциальности в отношении полученных персональных данных пользователей, подразумевающую недопустимость распространения персональных данных пользователей без их согласия. Blizzard Entertainment будет обязан раскрыть персональные данные пользователей только в случаях, определенных законодательством, например, по запросам судебных, правоохранительных органов, органов государственной безопасности и иных уполномоченных органов.

16. Внесение изменений в Соглашение. Blizzard Entertainment сохраняет за собой право вносить изменения в настоящее Лицензионное соглашение, публикуя соответствующие уведомления вместе с обновленной версией Лицензионного соглашения на сайте World of Warcraft, а кроме того, дополнительные уведомления могут распространяться по электронной почте, обычной почте или через экранные сообщения. Такими уведомлениями Blizzard Entertainment будет информировать пользователей о факте внесения изменений в Лицензионное соглашение и о том, что продолжение использования Игры по истечении месяца после получения такого уведомления означает согласие с внесенным изменением или дополнением. Если измененный вариант настоящего Лицензионного соглашения окажется неприемлемым для пользователя либо пользователь не сможет выполнять предъявляемые к нему новые требования, он может расторгнуть Лицензионное соглашение в соответствии с Разделом 6 настоящего документа. Измененная версия Лицензионного соглашения вступает в силу с началом второго месяца со дня выдачи уведомления, если только к этому моменту Blizzard Entertainment не будет получено от пользователя уведомление о расторжении.

17. Разное. В случае признания судом или иным компетентным органом соответствующей юрисдикции какого-либо положения настоящего Лицензионного соглашения недействительным остальные части Лицензионного соглашения сохраняют полную силу и действие. Настоящее Лицензионное соглашение составляет и заключает в себе полное соглашение между сторонами в отношении его предмета и заменяет собой все ранее заключенные устные и письменные соглашения за исключением Условий пользования, действующие и применяемые совместно с настоящим Соглашением. В случае противоречия положений настоящего Соглашения с положениями Условий пользования преимущество имеют Условия пользования. Разделы 10, 11, 12, 13, 14 и 15 настоящего Соглашения сохраняют силу и после его расторжения.

Настоящим я подтверждаю, что прочел и понял (прочла и поняла) изложенное выше Соглашение и что факт установки Клиентского компонента игры означает согласие с положениями и условиями Лицензионного соглашения, изложенными в настоящем документе.

© Blizzard Entertainment, Inc., 2005-2008 гг. Все права защищены. World of Warcraft — товарный знак, а Warcraft и Blizzard Entertainment — товарные знаки либо зарегистрированные товарные знаки Blizzard Entertainment, Inc. в США и/или других странах. Все права защищены.



© Blizzard Entertainment, 2004-2008 гг. Все права защищены. Названия World of Warcraft, Blizzard Entertainment и Warcraft являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Blizzard Entertainment в США и/или других странах. Название Windows является зарегистрированным товарным знаком Microsoft Corporation в США и/или других странах. Название Macintosh является зарегистрированным товарным знаком Apple Computer, Inc. Название Dolby и символ DD являются товарными знаками Dolby Laboratory. Все прочие товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.