

WORLD OF WARCRAFT

THE BURNING CRUSADE

¡BIENVENIDO DE NUEVO A
WORLD OF WARCRAFT!

Blizzard Entertainment

Blizzard Entertainment Europe
TSA 60 001
78143 VélizyVillacoublay Cedex France
<http://www.blizzard-europe.com>
<http://www.wow-europe.com>

ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

Un pequeño porcentaje de gente puede experimentar un ataque o desvanecimiento provocado por patrones de luz, luces repetitivas u otras imágenes que aparezcan en los videojuegos. Si sufres de epilepsia, consulta con tu médico antes de instalar o jugar a este juego. Incluso personas sin un historial de epilepsia pueden experimentar un ataque mientras miran un videojuego. Un ataque puede venir acompañado por cualquiera de los siguientes síntomas:

Visión alterada, convulsiones, falta de orientación, picor de ojos o de músculos, movimientos involuntarios o pérdida de movimiento. Si experimentas cualquiera de estos síntomas, deja de jugar inmediatamente y consulta con un médico. Los padres o tutores de niños que jueguen a este juego deberían vigilar a sus niños de cerca. Si tu hijo sufre cualquiera de estos síntomas, haz que deje de jugar inmediatamente y consulta con un médico.

EMPEZANDO

Nota importante: *The Burning Crusade* es una expansión para *World of Warcraft*. Debes poseer una copia de *World of Warcraft* correctamente instalada para poder instalar y jugar esta expansión.

Instalando el juego (PC)

Requisitos de sistema: SO: Windows 2000 (Service Pack 4); Windows XP (Service Pack 2).
Procesador: Intel Pentium3 800MHz, o AMD Duron 800MHz. **Memoria:** 512 MB RAM, 1 GB RAM recomendado. **Tarjeta gráfica:** **Mínimo:** tarjeta con procesador gráfico 3D de 32 MB con Transformador de hardware e iluminación, como una tarjeta de clase NVIDIA GeForce 2 o superior. **Recomendado:** procesador gráfico 64MB VRAM 3D con Vertex y función Pixel Shader, como una tarjeta de clase NVIDIA GeForce FX 5700 o superior. Para una lista completa de tarjetas 3D válidas, por favor visita:

<http://faq.wow-europe.com/es/article.php?id=394>

Sonido: tarjeta compatible con DirectX.

Tamaño de instalación: 10 gigabytes de espacio libre en el disco duro.

Instrucciones de instalación

Coloca el CD o DVD de *The Burning Crusade* en tu lector de CD-ROM o DVD-ROM. Si tu ordenador tiene el arranque automático habilitado, una ventana de instalación aparecerá automáticamente en tu escritorio. Haz clic en el botón de instalar *Burning Crusade* y sigue las instrucciones de la pantalla para instalar *The Burning Crusade* en tu disco duro. Si la ventana de instalación no aparece, abre el icono de Mi PC de tu escritorio y haz doble clic sobre la letra de la unidad que corresponda a tu unidad de CD-ROM o DVD-ROM para abrirla. Haz doble clic sobre el icono Install.exe en los contenidos del CD-ROM y sigue los pasos de la pantalla para instalar *The Burning Crusade*.

Instalando DirectX

Necesitarás instalar DirectX 9.0c para poder ejecutar apropiadamente *The Burning Crusade*. Durante la instalación se te pedirá instalar DirectX si no tienes la última versión instalada en tu ordenador.

Instalando el juego (Mac)

Requisitos del sistema: SO: Mac OS X 10.3.9 o más reciente. **Procesador:** procesador 933MHz G4/G5, G5/Intel 1.8GHz recomendado. **RAM:** 512 MB RAM, se recomienda tener 1GB DDR RAM. **Vídeo:** procesador gráfico ATI o NVIDIA con 32MB VRAM, se recomienda 64MB VRAM. **Controles:** se necesitan un teclado y un ratón. Otros dispositivos de control no se admiten. **Tamaño de instalación:** 10 gigabytes de espacio libre en el disco duro.

Instrucciones de instalación

Coloca el CD o DVD de *The Burning Crusade* en tu unidad de CD-ROM o DVD-ROM. Haz doble clic en el icono del CD de *The Burning Crusade*. Después haz doble clic en la aplicación de instalación para copiar los archivos requeridos en tu disco duro.

Todas las plataformas

Conectividad

Debes poseer una línea de Internet de banda ancha para jugar a *World of Warcraft*.

Ratón

Se recomienda un ratón con varios botones y rueda.

Introduciendo varios CD

World of Warcraft: The Burning Crusade viene en varios CD. Durante la instalación, se te pedirá que insertes CD adicionales para continuar con la instalación. Abre tu unidad de CD-ROM o DVD-ROM, inserta el CD requerido y sigue las instrucciones en pantalla para continuar con la instalación. **Nota:** los requisitos del sistema pueden variar después de la compra.

Solución de problemas

Si sufres cualquier problema ejecutando *The Burning Crusade*, asegúrate de leer el archivo readme.txt más reciente, así como los archivos de las notas de los parches. Estos archivos detallan los últimos cambios y cualquier corrección hecha al juego. Tu problema puede estar ya reflejado ahí, junto con posibles soluciones. Muchas veces, los errores al ejecutar el juego pueden ser atribuidos a la falta de controladores actualizados. Asegúrate de que los controladores para tu hardware están al día antes de contactar con Blizzard Entertainment para asistencia técnica.

Solución de problemas generales (PC)

Bloqueo y errores generales/Problemas de vídeo

Si tu ordenador se bloquea sin mensajes de error, se reinicia durante el juego, no arranca o tiene gráficos distorsionados de alguna forma, por favor asegúrate de que tienes los últimos controladores para tu tarjeta de vídeo. Contacta con tu fabricante de hardware para encontrar los últimos controladores disponibles, o comprueba nuestra página de actualización de controladores en nuestro sitio web de asistencia:

<http://faq.wow-europe.com/es/article.php?id=394>

Problemas de sonido

Si sufres distorsiones en el sonido, pérdidas periódicas de sonido, chasquidos fuertes, pitidos o ruidos, confirma que tienes la última versión de DirectX instalada en tu sistema. También comprueba que tus controladores de sonido son compatibles con la última versión de DirectX. Contacta con tu fabricante de hardware para encontrar los últimos controladores disponibles, o comprueba nuestra página de actualización de controladores en nuestro sitio web de asistencia para obtener enlaces a los principales fabricantes de hardware en:

<http://faq.wow-europe.com/es/article.php?id=729>

Solución de problemas (Mac)

La mayoría de bloqueos y errores generales, problemas de vídeo o problemas de sonido pueden solucionarse instalando la última actualización de software disponible de Apple. Todos los últimos controladores de vídeo y sonido están incluidos en el SO disponible en Actualización de Software en el menú Apple. Puedes encontrar más instrucciones para solucionar problemas en:

<http://faq.wow-europe.com/es/category.php?id=5>



Asistencia técnica

Asistencia Web

La web de asistencia técnica de Blizzard Entertainment tiene soluciones para las preguntas y problemas más comunes sobre el juego. Puedes encontrar nuestra web de asistencia técnica en: <http://faq.wow-europe.com/es/category.php?id=5>

Asistencia por e-mail

Puedes enviar e-mails al departamento de Asistencia técnica en cualquier momento en <http://www.wow-europe.com/support/webform/techformDefault.html?lan=es> o <http://www.wow-europe.com/support/webform/billingDefault.html?lan=es>. Bajo circunstancias normales recibirás una respuesta automatizada en 15 minutos, detallando soluciones a los problemas más comunes. Recibirás un segundo e-mail enviado entre 24 y 72 horas más tarde, incluyendo una solución más detallada para tu problema o pregunta en particular.

Asistencia telefónica

Ofrecemos asistencia telefónica de lunes a jueves de 10:30am a 08:00pm (hora de París) y los viernes de 10:30am a 07:00pm (hora de París). (Excepto en vacaciones).

Contacta con nuestro personal del servicio de asistencia técnica en

<http://www.wow-europe.com/support/webform/techformDefault.html?lan=es> o

<http://www.wow-europe.com/support/webform/billingDefault.html?lan=es>.

NO SE DARÁN CONSEJOS DEL JUEGO A TRAVÉS DE ESTE NÚMERO.

Por favor asegúrate de consultar nuestra sección de solución de problemas antes de llamar al número de asistencia técnica, y ten a mano tu ordenador si es posible cuando llames.

Nota

Para obtener información actualizada sobre cómo proteger tu ordenador y tu cuenta de *World of Warcraft*, así como las respuestas a las preguntas más comunes y material adicional para la solución de problemas, consulta a:

<http://faq.wow-europe.com/es/category.php?id=5>

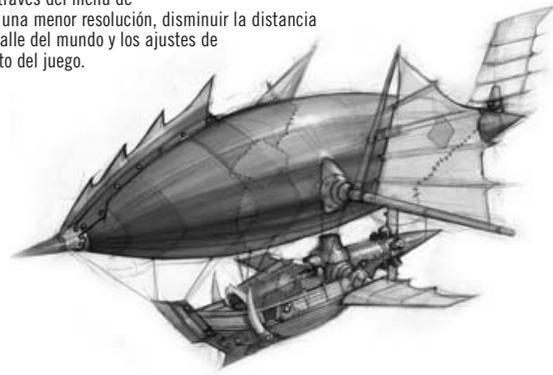
Consejos sobre el juego

Si buscas un consejo, pista o información adicional sobre *World of Warcraft*, por favor visita: <http://www.wow-europe.com/es/>

Rendimiento del juego

Si encuentras que el juego va lento o a saltos, hay muchas opciones que pueden ajustarse para mejorar el rendimiento.

Estas opciones son accesibles a través del menú de opciones de vídeo. Al seleccionar una menor resolución, disminuir la distancia de representación, el nivel de detalle del mundo y los ajustes de animación mejorará el rendimiento del juego.



ADMINISTRACIÓN DE LA CUENTA Y PAGO

Mejorar una cuenta

Para poder jugar a *The Burning Crusade* y tener acceso al contenido nuevo del juego, debes mejorar tu cuenta existente de *World of Warcraft*.

Debes tener *World of Warcraft* instalado antes de poder instalar *The Burning Crusade*. Si no tienes *World of Warcraft* instalado, se te pedirá que lo instales. Se te ofrecerá un vínculo para comprar el juego en línea si no posees una copia.

Una vez comiences a instalar *The Burning Crusade* y hayas aceptado el acuerdo de licencia de usuario final, se te pedirá que mejores tu cuenta mediante la ventana de Mejora de Cuentas. Si prefieres esperar, puedes pulsar el botón "Saltar" y hacer esto más tarde mediante el proceso de instalación o (una vez la instalación haya finalizado) la página web.

Si eliges mejorar inmediatamente, se te pedirá el nombre de cuenta, contraseña, y clave de activación. Pulsa el botón "Mejorar" cuando hayas terminado, y se te dará la oportunidad de mejorar otra cuenta pulsando el botón "Mejorar otra cuenta". Puedes cerrar la ventana pulsando el botón "Vale".

Nota: sólo puedes mejorar UNA cuenta de *World of Warcraft* con tu clave de CD de *The Burning Crusade*. Por favor asegúrate de estar mejorando la cuenta correcta, ya que tu clave de autenticación no puede ser reutilizada si ocurre algún fallo de este tipo.

Comenzando el juego

Después de haber instalado *World of Warcraft* satisfactoriamente, comienza el juego haciendo doble clic en el icono de *World of Warcraft: The Burning Crusade* en el escritorio. También puedes iniciarlo desde el menú inicio (PC). Una vez dentro, verás la pantalla de conexión. Después de aceptar los Términos de uso (ver más abajo) verás un campo de identificación vacío y un campo de contraseña vacío en medio de la pantalla.

Introduce tu nombre de usuario y contraseña en los campos apropiados, y pulsa el botón "Entrar en el mundo". Estás listo para jugar a *World of Warcraft*.

Nota: los empleados de BLIZZARD ENTERTAINMENT nunca preguntarán tu contraseña.

Acuerdo de términos de uso

Si es la primera vez que cargas *World of Warcraft: The Burning Crusade*, un acuerdo de Términos de uso aparecerá en tu pantalla antes de que puedas acceder a la pantalla de conexión. Para poder jugar, debes leer el acuerdo en su integridad y hacer clic en el botón Aceptar. Este botón aparecerá gris al comienzo, pero se activa cuando alcanzas el final del acuerdo. Tras aceptar estos términos, se te permitirá jugar al juego. Si rechazas los términos de uso, no puedes jugar al juego. Cada vez que se actualicen los términos de uso, reaparecerán cuando reinicies el juego la próxima vez. Debes leerlo de nuevo y hacer clic en el botón aceptar para continuar a la pantalla de conexión.

Conexión a Internet

Siendo un juego de rol masivo multijugador en línea, *World of Warcraft* se juega por Internet en su totalidad y no posee ningún componente desconectado. Blizzard no se hace responsable por cualquier cuota que tu proveedor de Internet te pueda cobrar en adición a la cuota mensual de *World of Warcraft*.

Métodos de pago

Durante la creación de la cuenta, debes especificar tu método de pago. Puedes pagar la cuota mensual con tarjeta de crédito, tarjetas de previo pago a la venta en tiendas de juegos o en línea por Blizzard Entertainment, o por otros medios dependiendo de tu localización.

Problemas de Cuenta y pagos

Si tienes cualquier pregunta o problemas relacionados con la facturación o tu cuenta de *World of Warcraft*, por favor contacta con el servicio de Cuentas y Facturación. Nuestros representantes pueden ayudarte con muchos problemas, los cuales incluyen:

- Preguntas sobre la facturación
- Registro o preparación de una cuenta
- Recuperar tu cuenta o contraseña
- Cancelar tu cuenta
- Reactivar una cuenta cancelada
- Cualquier otro problema relacionado con tu cuenta y facturación de la misma

Ofrecemos asistencia telefónica de lunes a jueves de 10:30am a 08:00pm (hora de París) y los viernes de 10:30am a 07:00pm (hora de París) (Puede ser que estas horas se extiendan debido a la cantidad de trabajo.)

NO SE DARÁN CONSEJOS PARA EL JUEGO

Puedes contactar con nosotros en

<http://www.wow-europe.com/support/webform/techformDefault.html?lan=es>
<http://www.wow-europe.com/support/webform/billingDefault.html?lan=es>

ANTES Y DESPUÉS: CONFLICTO Y TRIUNFO EN WORLD OF WARCRAFT

Han pasado dos años desde la fundación de Durotar...

Aunque la paz entre la poderosa Horda y la noble Alianza se mantiene, la tensión entre ambos bandos empeora día a día, ya que los conflictos abiertos a lo largo y ancho de Azeroth los llevan a una guerra abierta. La lucha culmina en los campos de batalla estratégicos del Valle de Alterac, la Garganta Grito de Guerra, la Cuenca de Arathi y más recientemente, en Silithus y en las Tierras de la Peste del Este.

Además de las renovadas escaramuzas entre estos viejos enemigos, muchas amenazas antiguas han resurgido para acabar con las razas unidas de Azeroth. Impulsadas por fuerzas desconocidas, enviados oscuros trabajan para empujar al mundo aún más cerca del caos total.

En las profundidades de la Cumbre de Roca Negra, el legado del dragón negro Alamuerte continúa gracias a su hijo, Nefarian, quien sigue los pasos de su padre. Con la ayuda de su hermana Onyxia, y las manifestaciones de sus personas humanas, Nefarian continúa trabajando en hacer que el resplandor del Vuelo Negro vuelva a ser como lo era antes. Para ello, creó dragones cromáticos: abominaciones híbridas entre dragones negros y rojos.

Mientras tanto, los sacerdotes de Hakkar comenzaron rituales primitivos para poder llamar a su dios de la sangre. Primero, los sacerdotes en el templo de Atal'Hakkar consiguieron llamar el avatar del dios. Entonces, entre las despedazadas ruinas de Zul'Gurub, estos sacerdotes invocaron al diabólico Cazador de almas físicamente en Azeroth. Y su sed de sangre es mayor que nunca.

Pero la plaga del mal no se extendió únicamente al reino físico. Varios dragones verdes, una vez leales a Ysera, han sufrido la corrupción de la Pesadilla Esmeralda, y han emergido de los portales del Sueño a lo largo del mundo, mostrando ser una amenaza para las vidas que una vez protegieron.

Silithus se llenó de insectos como si fueran guiados por una inteligencia maligna y antigua. Tras las puertas del Muro del Escarabajo, los despiadados qiraji despertaron una vez más. Potenciados por el Viejo Dios, C'Thun, los qiraji preparan sus legiones para vengar la ácida derrota que sufrieron contra los Elfos de la noche hace mil años.

Pero lo peor de todo esto es que la mano helada del rey Exánime descendió sobre Azeroth y renovó su asalto tanto contra los vivos y los no muertos. Escalofríos necrópolis aparecieron recientemente sobre las capitales principales, pero las fuerzas de la Horda y la Alianza se movilizaron y consiguieron repeler la invasión. Aun así, quedan preguntas sin contestar... ¿Ha afectado esta derrota al rey Exánime? ¿O ha ayudado a algún otro oscuro propósito de la Plaga? Sea como sea, Kel'Thuzad obviamente se está preparando para comenzar un ataque apocalíptico a gran escala desde su trono en Naxxramas.

Los héroes del mundo se han encarado valientemente contra estos desafíos y más, luchando día a día por la supervivencia de su raza. Pero los peores peligros están aún por descubrir. Muchas de estas nuevas amenazas hacen que los habitantes de Azeroth se preguntan si su mundo encontrará por fin la paz algún día...

LAS SOMBRAS HAN REGRESADO

En las profundidades del Paso de la Muerte, fantasmas sin descanso merodean los oscurecidos pasillos de Karazahn, donde Medivh, poseído por fuerzas demoníacas, pasó sus últimos días. Tentados por los rumores de que hay secretos olvidados encerrados en la torre, los aventureros han comenzado a infiltrarse en la torre encantada. Horribles pesadillas han despertado en el interior de la fortaleza Arcana.

En algún otro lugar, Nozdormu está agitado. El Atemporal ha sentido una amenaza a sus amados flujos del tiempo. Agentes oscuros se han infiltrado en las Cavernas del Tiempo, tratando de sabotear tres acontecimientos históricos clave: el escape de Thrall de Durnholde, la monumental batalla del Monte Hyjal, y la creación del Portal Oscuro por parte de Medivh. Con tal amenaza entre manos, Nozdormu está reclutando héroes para impedir que la fábrica del tiempo se desgarre para siempre.

Con el futuro en peligro, una reliquia del pasado ha emergido, irradiando una energía renovada. Esta reliquia ha permitido a Lord Kazzak reactivar el Portal Oscuro, consiguiendo abrir la puerta hacia...

EL DESPEDAZADO REINO DE TERRALLENDE

Aquí, antes de que Draenor quedara resquebrajado por los portales de Ner'Zhu, los orcos y los draenei vivieron en paz. Ahora, este desguace está controlado por el que una vez fue defensor de los elfos de la noche: el traidor sediento de poder, Illidan Tempestira.

Junto con los elfos Caminante del Sol del príncipe Kael'thas y las insidiosas nagas serpenteantes, Illidan mantiene Terrallende y sus portales bien atados. La Legión Ardiente mantiene su mirada sobre Terrallende y espera poder utilizar los portales para conseguir acceso a nuevos mundos por descubrir y conquistar. Si los demonios consiguen su objetivo, no quedaría refugio contra su horrible cruzada...

Para continuar, el señor demoníaco Kil'jaeden no ha olvidado el fallo de Illidan: no consiguió destruir al rey Exánime. Aunque Illidan aún controla el poderoso Templo Negro, se anticipa al regreso de la Legión Ardiente y se está preparando para ello. Él y sus aliados luchan para asegurarse que los portales de Terrallende quedan bien cerrados mientras fortalece su poder.

Incluso así, las fuerzas de Illidan no son la única presencia en Terrallende. Muchas otras facciones se encuentran dispersas por el terreno destruido.

Aún quedan algunos grupos de draenei, pero la mayor parte han dado un paso atrás en la evolución y se han convertido en Los Quebrados, carcasas vacías de lo que una vez fueron. Abandonados por la Luz, estos, Los Quebrados, luchan por sus vidas y su salud mental.

Además, para sorpresa y disgusto de Thrall, los orcos refugiados en la región desolada han encontrado y adoptado una nueva fuente de corrupción demoníaca. Recientemente, una nueva raza de orcos inferi comenzaron a salir de la ciudadela Fuego Infernal, la base de operaciones de la Horda durante la Primera y Segunda Guerra. Aunque estos orcos no han mantenido en secreto su presencia en Terrallende, el origen de su corrupción sigue siendo un misterio.

Utilizando su fortaleza dimensional, El Castillo de la Tempestad, los naaru recientemente fueron capaces de llegar a Terrallende. Estos seres de pura energía se percataron de la importancia estratégica que suponían esta tierra damnificada y juraron aniquilar a sus enemigos ancestrales -la Legión- a toda costa. En el momento en que la mayoría de los naaru emprendieron viajes para explorar las tierras arruinadas de Terrallende, Kael'thas aprovechó la oportunidad para lanzar su ataque.

Los elfos de sangre asaltaron la fortaleza, vencieron sus defensas automáticas y se hicieron con el control de los satélites de la fortificación. Kael'thas comenzó a manipular las tecnologías alienígenas de la fortaleza, explotándolos para gozar de las energías caóticas de la mismísima Tormenta Abisal.

A pesar de los esfuerzos de Illidan para mantener sellados los portales, la Horda y la Alianza anticiparon las nuevas hostilidades y las graves amenazas que supondría un conflicto con Terrallende. En consecuencia, los habitantes de Azeroth no solo se preparan para combatir entre ellos, sino también para enfrentarse a la inevitable invasión de la Legión Ardiente. Para este fin, tanto la Horda como la Alianza han aumentado sus filas con nuevos aliados.

Dos nuevas razas audaces se han sumado valerosamente a la batalla. Devastados por la reciente invasión de la Plaga sobre Quel'Thalas, los elfos de sangre, hábiles y adictos a la magia, se agruparon para reconstruir la mayoría de su reino desolado y adoptaron la causa de la Horda. Mientras tanto, los draenei, que en el pasado coexistieron pacíficamente con los chamanísticos orcos, se han sumado a la Alianza para enfrentarse a la Legión Ardiente y vengarse de las atrocidades cometidas por los orcos en el pasado...



LA FUGA DE LOS DRAENEI

Hace mucho tiempo, en el lejano mundo de Argus, la brillante y mágicamente dotada raza eredar llamó la atención de Sargeras, el Destructor de Mundos. Sargeras ofreció un poder inimaginable a los tres líderes de los eredar -Kil'jaeden, Archimonde y Velen- a cambio de su incuestionable lealtad. Velen fue testigo de una visión desoladora, donde pudo ver a los eredar transformados en horripilantes demonios: convertidos en los primeros agentes de la Legión Ardiente, que alcanzaban un inmenso tamaño y destruían toda vida que se antepusiese en su camino.

A pesar de las advertencias de Velen, Kil'jaeden y Archimonde se inclinaron a aceptar el ofrecimiento de Sargeras. Velen quedó desolado ante la posición de sus antiguos compañeros y rezó para que alguien le ofreciese ayuda. Sorprendido y aliviado estuvo al ser respondido por uno de los benevolentes naaru. Al igual que Velen, estos seres de pura energía anticiparon la formación de la Legión Ardiente.

Los naaru se ofrecieron para guiar a Velen y otros seguidores hacia un lugar seguro. Velen agrupó silenciosamente a aquellos eredar que parecían de fiar y los bendijo con el nombre de draenei o "exiliados". En el momento en que Sargeras regresó a Argus y dio comienzo a la transformación de los eredar en demonios, los draenei consiguieron escapar de su tierra natal a pesar de las dificultades. Furioso, Kil'jaeden juró dar caza a Velen hasta los confines de toda creación.

A medida que la Legión Ardiente persiguió vehementemente a los draenei a lo largo del cosmos, los naaru procedieron con la instrucción de los exiliados en todo lo relacionado con la Luz. Profundamente conmovidos, los draenei juraron respetar la Luz y preservar los ideales de los naaru.

Al cabo de un tiempo, los draenei se asentaron sobre un remoto planeta y conocieron a sus habitantes, los chamanísticos orcos. Los draenei bendijeron su nuevo hogar con el nombre de Draenor o "Refugio de los Exiliados." Sin embargo, Kil'jaeden se apresuró en su búsqueda de los exiliados, y al cabo de un tiempo se percató de este mundo idílico y de sus desprevenidos habitantes.

Manipulando y usando al chaman Ner'zhul, el señor demoníaco gradualmente comenzó a extender su corrupción entre los orcos. Cuando Ner'zhul rechazó seguir con los planes de la Legión pasado cierto punto, Kil'jaeden decidió ir en busca de su aprendiz. Gul'dan encaminó los orcos a un estado de locura y ansia de sangre, así pues, la ahora conocida Horda irrumpió con la aniquilación de los pacíficos draenei.

La embestida de los orcos contra los draenei fue brutalmente efectiva. Más allá del ochenta por ciento de la raza draenei fue masacrada, sin embargo aún perduró un pequeño grupo de supervivientes, incluyendo al noble Velen.



Los orcos fijaron su atención en la invasión de Azeroth a través de El Portal Oscuro de Medivh. Años después, pasada la Segunda Guerra, los portales adicionales de Ner'zhul hicieron temblar las tierras de Draenor hasta que ésta quedó quebrada.

Recientemente, Velen y los supervivientes draenei tomaron el control de uno de los satélites de El Castillo de la Tempestad y la usaron para darse a la fuga hacia Azeroth. Se encuentran ahora desesperadamente en busca de aliados para combatir en un conflicto sin fin contra la Cruzada Ardiente.



EL LEGADO DE LOS ELFOS DE SANGRE

Tiempo ha los exiliados elfos nobles desembarcaron en las costas de Lordaeron. Se adentraron para encontrar un nuevo hogar, y después de numerosas batallas contra los trols, establecieron el reino de Quel'Thalas.

Usando un vial de agua sagrada extraída del primigenio Pozo de la Eternidad, los elfos nobles crearon una fuente de poder mágico en un punto de convergencia de energías místicas en Quel'Thalas. La llamaron La Fuente del Sol. Su potente magia Arcana colmó y fortaleció a los altos elfos y pronto la magnífica ciudad de Lunargenta se estableció.

Protegidos por una mágica barrera, los elfos nobles disfrutaron de un largo periodo de paz por casi cuatro mil años, pero la paz no estaba destinada a durar. Los trols Amani reunieron un inmenso ejército y asaltaron el reino élfico. Enormemente superados en número, los altos elfos rápidamente formaron una alianza con la nación humana de Arathor. Los elfos enseñaron a un pequeño grupo de humanos como manejar la magia. A cambio los humanos auxiliaron a los elfos en su lucha por destruir el origen del poder de los trols para siempre.

Durante los siguientes años los elfos nobles retornaron a sus costumbres eremitañas, pero durante la Tercera Guerra, el diabólico Príncipe Arthas Menethil llevo la batalla una vez más a sus puertas. Arthas ansiaba el poder de La Fuente del Sol y no cesaría ante nada ni nadie hasta conseguirlo. Invadió Quel'Thalas y aniquiló a la mayoría de la población. Al final, incluso el Anasterian Caminante del Sol yacía muerto.

Quedó de manifiesto la adicción que los altos elfos tenían por las energías Arcanas de La Fuente del Sol. Ahora que el origen de su poder mágico había desaparecido, los remanentes elfos nobles pronto cayeron enfermos y apáticos.

El Príncipe Kael'thas, el último del linaje real, regresó de sus estudios en Dalaran para encontrar Quel'Thalas en ruinas. Sediento de venganza, reunió a los supervivientes, les llamó elfos de sangre y tomó a un grupo de los más bravos luchadores para unirse a la batalla contra la Plaga en Lordaeron.



Debido al prejuicio de los humanos, Kael'thas se vio forzado a aceptar la ayuda de Lady Vashj y sus elfos de sangre. Cuando los humanos descubrieron que los elfos de sangre habían estado trabajando con los naga, Kael'thas y su grupo fueron hechos prisioneros y condenados a muerte. Lady Vashj pronto llegó para liberarlos, conduciéndoles a través de un portal las quebradas tierras baldías de Terrallende.

Allí, los elfos conocieron el único ser capaz de poner fin a su hambre: el demonio renegado Illidan Tempestira. Con toda seguridad los elfos de sangre morirían sin la ayuda de Illidan, Kael'thas acordó servir al traidor. Un solo representante, Rommath, fue enviado de vuelta a Azeroth con un mensaje de esperanza para los restantes elfos de sangre en Quel'Thalas: un día Kaen'thas regresaría para conducir a su gente al paraíso.

Rommath ha hecho grandes progresos adiestrando a los elfos de sangre en avanzadas técnicas para manipular las energías Arcanas. Con renovada determinación, los elfos de sangre reconstruyeron Lunargenta, por medio de energías volátiles. Espoleados por la promesa del retorno de Kael'thas, los fatigados habitantes de Quel'Thalas se centran en recuperar sus fuerzas, incluso mientras forjan un nuevo camino a un incierto futuro.



NUEVA PROFESIÓN: JOYERÍA

Una de las nuevas características de *World of Warcraft: The Burning Crusade* es la profesión de joyería.

Los joyeros aprenden el arte de crear bellas piezas de joyería y abalorios a partir de metales y raras gemas. Tratando los minerales en bruto extraídos de varios filones y vetas de mineral, los joyeros extraen gemas para usarlas en sus creaciones.

Los joyeros trabajan con las gemas de muchas maneras diferentes. Un joyero puede crear anillos, amuletos y abalorios que funcionan tal y como lo hacen otros cualquiera encontrados en el juego, con algunas diferencias apreciables. Por ejemplo, los joyeros pueden aprender a crear figuritas con gemas incrustadas que se

pueden llevar en las casillas para abalorios. Dichas figuritas proporcionan beneficios pasivos, pero también pueden ser usadas para otorgar al joyero un bono temporal durante el combate, como un aumento en el daño o poder extra para sanar.



Los joyeros pueden también tallar las gemas para incrustarlas en objetos engarzados. Estas gemas se pueden encontrar en una gama de diferentes colores y formas. Los diferentes tipos de gemas tienen diferentes propiedades básicas, y la talla de una gema determina el efecto que tiene la gema.

Colocando la gema en los huecos de un objeto añadirá los beneficios de la gema a los del objeto, permitiendo a los jugadores personalizar su equipamiento para ajustarse a su estilo de juego o a los diferentes papeles que su clase pueda adoptar.

OBJETOS ENGARZADOS

A altos niveles, los objetos engarzados y especialmente las gemas talladas cobran una importancia relevante. Varios objetos engarzados, incluyendo armaduras y armas, se pueden encontrar en mazmorras, pero la expansión también proporciona nuevas recetas para todas las profesiones. Estas recetas permiten a los peleteros, herreros y sastres crear objetos engarzados.

Los objetos engarzados pueden ser poco frecuentes, raros o incluso de calidad épica. Cada uno de los huecos de estos objetos puede tener un color específico. Puedes incrustar una gema en un hueco que coincida con su color. Si colocas gemas que coincidan con el color de cada uno de los huecos, el objeto adquiere un bono especial a sus estadísticas más allá de las bonificaciones proporcionadas por cada gema individualmente. Sin embargo, puedes también colocar gemas de diferente color al de los huecos si prefieres una gema específica en lugar de una gema acorde con el color del hueco.

Cualquier jugador puede incrustar gemas en los huecos de un objeto: no necesitas ser joyero para hacerlo. De todos modos, necesitarás pedirle a un joyero, o hacerte joyero tú mismo, para obtener la mayoría de las gemas que puedes engazar. Diversos líderes de mazmorras de alto nivel de la expansión pueden ser también una fuente de gemas talladas. Hay rumores que estos líderes poseen piedras fantásticas, de incalculable poder.

Para aprender más acerca de la joyería y los objetos engarzados, por favor visita:

<http://www.wow-europe.com/es/burningcrusade/tombhall/jewelcrafting.html>

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



EL CAMINO POR DELANTE: LIMITACIÓN DE NIVEL AUMENTADA

Millones de intrépidos aventureros han superado temibles desafíos para alcanzar el mayor de los méritos en *World of Warcraft*: el nivel 60.

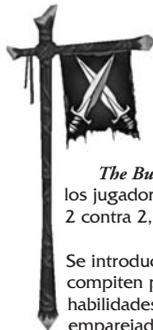
Estos audaces héroes, conjuntamente con los que se acercan a este hito, se alegrarán al descubrir que el límite de nivel para *World of Warcraft: Burning Crusade* se ha aumentado a 70.

Un nuevo mundo de peligros y hallazgos espera a los jugadores del nivel más alto. Los beneficios para estos aventureros más allá de nivel 60 incluyen fantásticos nuevos talentos, facultades y habilidades.

Desempolva tu armadura, prepara tu montura y engrasa tus armas.

La aventura acaba de comenzar.

JUGADOR CONTRA JUGADOR



El juego JcJ (o jugador contra jugador) ha sido conducido a un nuevo nivel en *World of Warcraft: The Burning Crusade*. La expansión introduce un sistema de JcJ totalmente nuevo, con alteraciones al actual sistema de honor.

Las arenas de gladiadores están disponibles por primera vez en *The Burning Crusade*. En esta emocionante nueva característica del combate JcJ, los jugadores pueden establecer equipos por primera vez, organizando grupos de 2 contra 2, 3 contra 3, o 5 contra 5 para competir en una batalla a muerte.

Se introducen dos nuevos modos de arena. En el modo de "práctica", los jugadores compiten por diversión, con el propósito de mejorar sus habilidades (o las habilidades de su equipo). No se ofrecen recompensas y los jugadores son emparejados según su nivel y calidad de sus objetos.

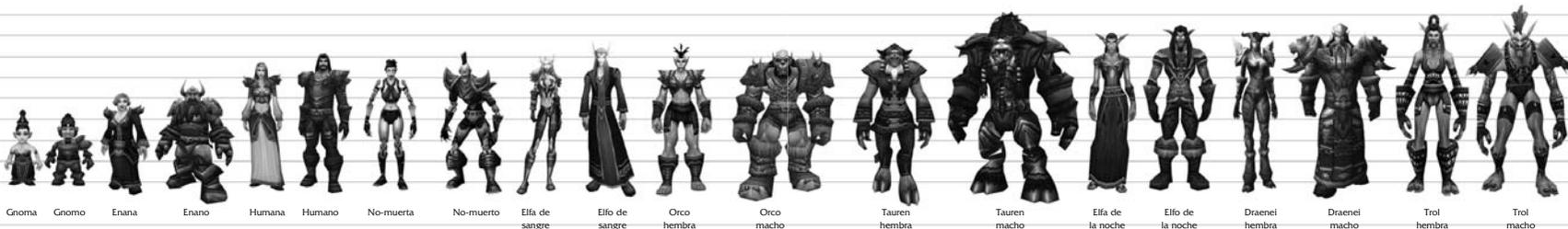
En el segundo modo, los jugadores de nivel 70 pueden competir en los juegos de gladiadores del Cártel de Bonvapor como un "equipo registrado". Este modo está basado en un sistema escalonado por temporadas. Al final de cada semana, se otorgan puntos de arena según el rendimiento de los jugadores. Estos puntos se pueden gastar en objetos, como armaduras, joyas, abalorios e incluso armas.

En *World of Warcraft: The Burning Crusade*, se han introducido cambios significantes en el sistema de honor actual. En el sistema de honor, los jugadores reciben puntos de honor cada día al derrotar oponentes o vencer en campos de batalla y objetivos de JcJ campo abierto. Ahora los jugadores pueden gastar sus puntos de honor directamente en armadura, armas y otras recompensas ofrecidas por los intendentes de la Horda y Alianza. Adicionalmente, los puntos de honor no decaerán con el tiempo.

Los jugadores tendrán un amplio abanico de oportunidades para experimentar todos los cambios hechos en el estilo de juego JcJ en *World of Warcraft: The Burning Crusade*. La mayoría de las zonas en Terrallende, por ejemplo, tienen objetivos JcJ asociados, ofreciendo una amplia selección de únicas y variadas experiencias.

Para más detalles relacionados con los apasionantes cambios hechos al sistema de honor y para más información sobre el nuevo sistema de arena de gladiadores, visita la siguiente página:

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



MÁS ALLÁ DEL INDÓMITO HORIZONTE: MONTURAS VOLADORAS.

Hace menos de veinte años, Draenor quedó resquebrajado por las implacables energías de varios portales dimensionales. Hasta este día, ciertas partes de Terrallende son inaccesibles a pie o con embarcación. Sin embargo los moradores de Terrallende se adaptaron a las condiciones y aprendieron a domar varias especies como monturas voladoras, permitiendo a los aventureros alcanzar las regiones más remotas y peligrosas de este mundo salvaje.

Una de las características más apasionantes de *World of Warcraft: The Burning Crusade* es la introducción de un nuevo tipo de montura que ofrece a los jugadores una libertad sin precedentes para explorar el mundo de Terrallende desde una perspectiva totalmente nueva. Al alcanzar el nivel 70, los jugadores pueden obtener una montura voladora. Horda y Alianza tendrán su propia montura voladora especial, a la cual cada jugador de la misma facción podrá acceder. Además, existen unas monturas voladoras legendarias extremadamente raras de conseguir incluso para los jugadores más dedicados.

Los jugadores tendrán un control total sobre sus monturas y por lo tanto serán libres de cabalgar por los cielos y explorar todas las inhóspitas regiones de Terrallende.

Para aprender más sobre las monturas voladoras visita:
<http://www.wow-europe.com/es/info/basics/mounts/flyingmounts.html>



CRÉDITOS

Diseño de juego
Blizzard Entertainment

Productor ejecutivo
Frank Pearce

Director artístico
Justin Thavirat

Director creativo
Chris Metzén

Jefe de programación de juego
John Cash

Jefe de programación de servidor
Joe Rumsey

Diseñadores principales
Tom Chilton, Jeffrey Kaplan,
Rob Pardo

Productor principal
Shane Dabiri

Artista de personajes principal
Chris Robinson

Artista de exteriores principal
Gary Platner

Artista de interiores principal
Brian Morrisroe

Diseñador de niveles principal
Cory Stockton

Diseñador de misiones principal
Alex Afrasiabi

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

Programación
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

Programación adicional
Russell Bernau, Jeremy Chernobief, Mike Elliott, Bob Fitch, Monte Krol, John Laffleur, Chris MacDonald, Pat MacKellar, Nate Miller, Kyle Radue, Dan Reed, Pete Sandrene, Michael Starich, Tom Thompson
Rob Barris, John Mikros, Daniel Pageau, John Stiles

Animadores
Steve Aguilar, Carman Cheung, Bryan Gillingham, Mauricio Hoffman, Chris Luckenbach, Corey Peltón, Jason Zirpolo

Artistas de mazmorras/ciudades

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

Artistas de entorno exterior

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

Artistas de personajes

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

Artistas adicionales

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

Artista de conceptos

Trent Kaniuga

Artistas técnicos

Thomas Blue, Jon Jelinek, Rob McNaughton

Diseñadores de niveles

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

Diseñadores de juego

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

Diseñadores adicionales

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

Productor de localización

Andrew Vestal

Programador principal de instalación/parche/distribución
Brian Fitzgerald

Programación de instalación/parche/distribución
Jay Baxter, Travis Chen, Huong Grey, Nate Cross, Randall Hyde, Robert Lin, JC Park, Tony Tribelli, Casey Yelland

Productor de instalación/parche/distribución
Melissa Meyer

Director de tecnología en línea global
Robert Bridenbecker

Productores de tecnologías en línea
Jason Leu, Kim Phan

Ingenieros de software de tecnologías en línea

Neil Chopra, Chulwoong Choi, David Nguyen, Teddy Pao

Jefes del equipo web
Mike Hein, Ali Vatani

Equipo web

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

Jefe de Battle.net
Matthew Versluis

Programación de Battle.net

Bryan Cleveland, Jeff Mears, Brian Morin, Hanlong Wang

Investigación de Battle.net

Micah Caldwell, Norman Harms

Director de video introductorio

Jeff Chamberlain

Productor ejecutivo de video

Matt Samia

Director creativo de video

Nick Carpenter

Productores de video

Scott Abeysa, Taka Yasuda,

Angela Young

Guionistas de video

Jeff Chamberlain, Chris Metzén,

Matt Samia

Editor de video

Matthew Mead

Animador de video principal

James McCoy

Retocador de video principal

Jeff Chamberlain

Modelador de video principal

Fausto De Martini

Artista técnico de video principal

Jared Keller

Artistas de video adicionales

Jonathan Berube, Aaron Chan, Ben Dai, Joe Frayne, Hunter Grant, Jason Hill, Brian Huang, Tyler Hunter, Sheng Jin, Jeremiah Johnson, Chung Kan, Bernie Kang, Ronny Kim, Yonghyun Kim, Mark Lai,

Jon Lanz, Ting Lo, Matthew Mead, Tuan Ngo, Reo Andrew Prendergast, Dennis Price, Jarett Riva, Chris Rock, Seth Thompson, Chris Thunig, Graven Tung, Xin Wang, Kenyon Yu

Artistas técnicos de video

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

Ingenieros técnicos de estudio de video

Mike Kramer, Sean Laverty

Fondos adicionales

Alp Altiner, Dylan Cole

Artistas adicionales de video

John Burnett, Harley Huggins, Peter Lee, Joe Peterson

Director de audio

Russell Brower

Diseñador de sonido principal

Brian Farr

Productor de audio

Keith Landes

Productor adjunto de sonido

Dennis Crabtree

Diseñadores de sonido

Jonas Laster, Joseph Lawrence

Música

Russell Brower, Derek Duke, Matt Uelmen

Música adicional

Brian Farr, David Arkenstone

Reparto de voces

Bill Black

Director de doblaje

Micky Neilson

Grabación de efectos especiales

Bill Black, Joseph Lawrence, John Fasal

Productores de desarrollo creativo

Ben Brode, Joanna Cleland, Gloria Soto

Historiador de desarrollo creativo

Evelyn Fredericksen

Ilustradores de desarrollo creativo

Peter C. Lee, Glenn Rane, Wang Wei

Jefe de producción de video

Joeyray Hall

Equipo de producción de video

Terran Gregory, Tristan Pope, Brandon Vanderpool

Jefe de control de calidad

Michael Gilmartin

Directores adjuntos de control de calidad

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

Jefe de control de calidad principal (expansión)

Shawn Su

Jefe de control de calidad principal (live)

Michele Arko

Jefes de control de calidad adjuntos (expansión)

Timothy Ismay, Michael Schwan Jr., Clint Walls

Jefes de control de calidad adjuntos (live)

Paul Carver, Clayton Dubin, Sean Wang

Jefe de automatización de control de calidad

Shane S. Cargilo

Ingenieros de pruebas automatizadas de control de calidad

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

Probadores de compatibilidad de control de calidad

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

Especialistas de contenido de control de calidad

Daniel Bendt, Robert Boxeth, Jack Chen, James Cho, Ian Combs, Tim Daniels, Morgan Day, Foster M. Elmendorf, Edgar Flores, Mei Dean Francis, Daniel Dake Luo, Stuart Massie, RA Pearson, Daniel Percy Polcari, Anthony Reyes, David Sanchez, Michael M. Sun, Don Vu, Tengying Yu

Jefe de localización de control de calidad

Jin Kim

Probadores de localización de control de calidad

Steven Chow, Mike Euseiving Kim, Dean Yang

Equipo de prueba de tecnologías de control de calidad

Michael C. Chen, Steve McClory, Ian S. Nelson, Anthony Suh, Anant Singh

Probadores del juego

Rie Arai, Scott Army, Michael Bedernik, Justin Boehm, Sean Copeland, Michael Corpora, Joel Gregory Clift, 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 Lazar, James R. Leaman, Brian Lee, Asher Yonah Litwin,

Michael V. Liu, Nicholas A. Louie, Anthony Lowery, John Lynch,

Joe Magdalena, Robert T. Martin Jr., Jonathon K. Mason, Lewis Mendez, Jason Messinger, Christopher J. Mountain, Mark Nelson, Alec Nevers, Anthony Notti, Serban Mihai Oprescu, Kurtis Paddock, Justin K. Parker, Bryan Pendleton, Art Peshkov, Albert Portillo, Mike Powell, Dustin Remmel, 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

Dirección de la comunidad

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

Director de atención al cliente global

Thor Biafore

Director de asistencia técnica

John Hsieh

Director adjunto de asistencia técnica

Kyle Williams

Jefe de asistencia técnica

Adam Slack

Representantes de asistencia técnica

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

Director de facturación y cuentas

Jason Stilwell

Director adjunto de facturación y cuentas

Charlie Areson

Representantes principales de facturación

Mike R. Pierce, Alan Marti

Representantes de facturación

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 Puertas, Regina Ramirez, Ryan Reddick, Christian Reynolds, Jesse Romo, Mark Slater, Ann Vanderhelm, Matthew Vineyard, Ted Wang, Jason White, Rory Wood, Ian Wynne

Director de asistencia de juego

Bill Galey

Directores adjuntos de asistencia de juego

Richard Barham, Justin Guthrie

Encargados de asistencia de juego

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

Encargados de asistencia internacional

Pierre Braude, Peiji Guo, Joong Kim, Michael Pierce

Asistencia de juego

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 Tj, Brian Udarbe, Aaron Uesugi, Matt Wheeler, Matt Worcester, Brian Wright

Presidente de Blizzard Entertainment

Mike Morhaime

Oficial de operaciones principal

Paul Sams

Vicepresidente de desarrollo de negocio global y operaciones internacionales

Itzik Ben Bassat

Equipo de dirección, Europa

Anne Berard, Julia Gastaldi, Delphine Le Corre, Frédéric Menou, Jean-Michel Courvaud, Benoit Dufour, Cédric Maréchal

Director de gestión, Corea

Jungwon Hahn

Equipo de gestión, Corea
Richard Choi, Yungjoo Ko, Jungho Kwon, Jinho Oh, Changuk Park, Youngmok Park, Yun Ho Rhee

Director de gestión, China

Michael Fong

Coordinador de proyectos, China

Stan Wang

Desarrollo de negocios y licencias

Jon Dvorak, Brian Hsieh,

Denise Lopez, Brianne Messina, Steven Price, BrisAnne Scheller, Sarah Tucker

Director de tecnología de información global

Isaac Matarasso

Gerente de tecnologías de información globales

Robert Van Dusen

Gerente de funcionamiento de redes globales

Chris Glover

Gerentes de funcionamiento de redes

Changkoo Lee, Julien Mariani, Hung Nguyen, Duffy Squier, Gary Yeh

Ingenieros de funcionamiento de redes

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

Administradores de funcionamiento de redes

Gandalf Brahm, Nick Downs, Maciej Drobný, Ryan Gunst, Tom Hicks, Joseph Holley, Gichang Hong, Mourad Kaci, Erik Karlsson, Minhong Kim, Dustin Koupal, Jay Lee, Matt McEligot, Kai Noetzel, Gary Reeb, Mike Schaefer, Andrew Spiering, Thierry Sudan, Casey Suyoeto, Stephen T. Wong, Hugh Todd, Anthony Williams, Ty Williams

Funcionamiento de redes

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

Gerentes de tecnología de la información

Weonseok Choi, Chris Fajardo, Yong Yoon

Tecnologías de la información

Forrest Bowling, Edward Bui, Robert Bustamante, Hyungsuk Choi, Ryan Dean, John Dos Santos, Chris Eckert, Stanley Fu, Justin Goad, Don Grey, Scott Harrison, Brian Hill, Matthew

Jordan, Yan Kahlé, Rick Kennedy, JungHoon Kim, Jaemin Ko, Mike Kramer, Randy Lovin, Bryan Ludwig, Zak Meekins, Danny Nguyen, François Noel, Mike Pearce, John Robertson, Taylor Russ, Bill Tubbs

Compra de tecnologías de la información

Greg Faltersack

Director de recursos humanos globales

Denise Dunlap

Recursos humanos

Erika Neuhauser, Michelle Secrest, Daniela Shani, Lisa Pearce

Finanzas globales

David Gee

Analistas de investigación financiera

Andrew Amadi, Shien Chang

Administrativos

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

Gestión de instalaciones

Samuel Schrimsher, Brandon Shephard, Henry Szekely

Director de relaciones públicas globales

Lisa Jensen

Equipo de relaciones públicas globales y acontecimientos

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

Consejeros legales

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

Vicepresidente de marketing global

Neal Hubbard

Marketing global

John Heinecke, Tomas Melian

Marketing regional

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

Servicios de marketing creativo

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

Contratación de personal

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

Vicepresidente senior de operaciones globales, VG

Robert Wharton

Fabricación

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

Sesiones e instrumentación producidas por:

Edo Guidotti

Duduk, bansuri, midjwiz tunesino, shakuhachi y flautas por:

Pedro Eustache

Tambores por:

John Bergamo

Diseñadores de sonido de secuencia introductoria

David Farmer (EAD), Paul Menichini (EAD)

Música de secuencia introductoria

Neal Acree

Música de secuencia introductoria grabada por la sinfonia y coro de Northwest, contratados por

Simon James & David Sabeo

Mezclador de audio de la secuencia introductoria

Tom Brewer (Source sound)

Gestión de proyecto del manual

Jason Hutchins, Gloria Soto

Redacción del manual

Micky Neilson

Diseño y composición del manual

Anomaly Creative

Raul Ramirez, Bill Watt

Gerentes co-responsables Dunsel

Keith Lee, Chris Sigaty

Gerente de Blizzard Europe

Itzik Ben Bassat

Gerente de desarrollo de negocio de Europa

Delphine Le Corre

Gerente de finanzas de Europa

Benoit Dufour

Director de gestión de plataforma de Europa

Jean-Michel Courivaud

Director de web/online de Europa

Anne Bérard

Director de comunicación y comunidad de Europa

Julia Gastaldi

Director de servicio de apoyo de Europa

Frédéric Menuou

Director ejecutivo de marketing de Europa

Cédric Maréchal

Responsables de asistencia al cliente

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

Responsables adjuntos de asistencia al cliente

Sophie Bellegarde, Cédric Galins, Erin Johanson, Linus Flink, Nikolaj Wendt, Rinaldo Andreolli, Alexis Guariguata, Jan Gräber, Hansjörg Brandt, Thomas Lenglet, Cédryck Poitelon, Marie-Hélène Aтиez, Luca Zucconelli

Maestros de juego senior

Elodie Cholière; Jean-Pierre Poulain; Romain Dijoux; Serge Pinçon; Vincent Kaufmann; Gael Comany, Peter Rothlisberger; Alexander Bradburn; Bastiaan van Dijk; Daniel Kennedy; Eetu Heiska; Eric Enhus; Fredrik Svantes; Gaetan Martens; Gurpreet singhwahla; 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 Schwiwert; Florian Mentl; Frank Mecke; Markus Schill; Mirko Bayer; Patrick Seidler; Philipp Thiede; Robin Hoese; Sascha Giese; Silvio Clausen

Maestros de juego

Alexander Otto, Alexander Bentshev, Andreas Jablonowski, Anne Staudt, Are Granhaug, Arnaud Ameele, 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, Erik Bakke, Emma Stott, Gareth Patterson, Gary Davidson, Georg Hirschauer, Göran Gauruder, Grégory Sévin, Hannah McArthur, Heiko Diergesweiler, 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 Miguet,

Rémi Aumeunier , Rob Kuczynski
Robbert Groeneveld, Roman Häusler, Ryan Campbell, Scott Mackenzie, Sebastian Magnus, Sebastian Schedlbauer, Sébastien Hoareau, Sébastien Musquin, Stephen Grantham, Stian Skjoldal, Sylvain Enjalbert, Thomas Chabrier, Thomas Flöter, Thomas Hemmingway, Torsten Duer, Ugo Croci, Zhong Yi Sun

Responsables senior de asistencia técnica y facturación

Alexandre Vallee; Ana Manso; Andreas Unger; Claus Schumacher; Eric Modolin; Gard Berghoff; Gregoire Bonnafoux; Matteo Spataro

Asistencia técnica y facturación

Aidan McLoughlin, Alexis Terrasse, Alisdair Comb, Andre Linnemann, Christoph Grix, David Odiot, 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

Control de calidad y administración de cuentas (senior)

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

Control de calidad y administración de cuentas

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 Veer

Desarrollo web

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

Administradores de funcionamiento de redes

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

Tecnología de la información

Yan Kahle, Francois Noel, Chris Eckert, Ryan Dean

Recursos humanos y administración

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

Control financiero

Sergio Vitaliti

Gestión de la comunicación y la comunidad

Christian Vestoel, Thomas Johnsen, Per Bonomi, Jean Baptiste Pennes, Nicolas Guion, Marc Olbertz, Sebastian Schulz, Tobias Jahn, Antonio Moreno, Bo Selmer Hansen, Benedikt Oehmen, Alexander Rickardsson, José Ignacio de Andrés Arias-Salgado, Emma Jones

Equipo editorial web

Yann Pallatier, Mark Clements, Kelly Lopez, Ramon Hermann, Stefanie Gwinner, Pierre Rosenthal, Stephane Perroud, Francisco Bolaños

Diseño web

Bao Tran, Prune Moldawan, Soren Geier, Sebastian Garnault

Gestión de marca de Europa

Eric Chauveau

Responsable de localización y control de calidad de Europa

Frédéric Baudet

Responsable de localización y control de calidad francés

Tristan Lhomme

Traducción al francés

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

Control de calidad francés (senior)

Laetitia Georges, Marc Ho, Frédéric Vasseur

Responsable de localización y control de calidad alemán

Alexander Ipfelkofer

Traducción al alemán

Björn Bodrück, Christian Decomain, Joanne Stephan, Edna Weissflog

Control de calidad alemán (senior)

Ben Choi, Jörg Frey, Peter Schneider

Responsable de localización y control de calidad español

Ivo Garcia

Traducción al español

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

Control de calidad español (senior)

José Luis Bóveda Suárez, Alba Pérez

Agredamiento especial

Bruce Hack

Bob y Jan Davidson

Bob y Jan Davidson

Otros agradecimientos

Gina MacGregor
Alan Dabiri
Celeste Aviva, bunches
Trudy, Gary, Daniel y Dominic Sparks
Len "Pops" y Irene Sparks
Jean y George Matthews
Kacy <3
Mrs. Karen Barris
Julia Barris
Helkat
Mr. Bojangles
Sandra Webb
Paul (Mr.) Young
Ferre Akbarpour
A M.A. Afrasiabi, te echaremos de menos
Wendy y Cooper Aello
Angelista, Colin, y Emi
The Kaplan Family
Grace y Mehley
Hoivan "Tracy" A
Darfei
Jen, Ben, y Mykenna
Foundation
Pooka, por sus consejos y apoyo
Claudia y Alanna Guerrero
Stephanie Rainwater
Izabel Rainwater
Yasmin Wood
Robin Wood
Railey
Al gran rob Chacko
Mi increíble mujer, Shelley
Beverly y Shangreoux Lagrave
A mi novia Diana y hermano Morgan, os quiero.
Gracias a mis padres por haberme apoyado siempre para seguir mis sueños.
Anna Hartwell
Agapito Barriga
Brynda De Arte
Seamus De Arte
Ji Yeon Han "my gopher"
La selección de fútbol de Corea
Chad Verrall
Rob Beatie
Stephanie Keefer
Amber Ray
Nigel, Linne, Sarah y Lucy
La familia Vestal
John y Hiroko
Makishi "Cocco" Satoko
Nhu Quynh "Queenie" Ly
El equipo M of O
J. "Nickname" Jina
Lana Lee
Abra Chouinard
Margaret y Tina Brower
i y o
Don Simpson y Matt Householder
Greg Landes
Andrea Landes
Yulia y Jasper Duke
Tracy y Garrett Farr
Dr. Edgar Charles Lawrence
Kazue Blackwell

Karen y Tiggeria
Mark Day
Phillip Bossant
Kevin Ken Lee
Frances Lin y familia
Abuelos Mencer
Linda Chen
JEND
Randy Jones
Brian Jones
Min Chu
David Chu
Tina y Melissa Maloof
Ron y Judi Maloof
Eric Bigelow
Mike Davis
Katherine, Penelope y nuestras gemelas.
Andrea Morrisroe
La familia Morrisroe
Mary, Johnny, y Joey Cash
A los gnomos que haya matado
Mindi Johnson
El Clan Foote
Silvia Van Dusen
Kai Van Dusen
Kiana Van Dusen
Astrid Macias
Mandi Stiles
VJ Ardy
Lauren Squier
Karlee Chadwick
Paige Chadwick
A Catherine, Steven y Elizabeth, Por todo. Simplemente todo
A los Loons... sin vosotros, Azeroth estaría vacío
Gracias a mi marido Mike y a mi familia por su amor y su apoyo
Anissa – Gracias por permitirme hacer mi sueño realidad
JDB – ¡Gracias por la fe y el apoyo!
Aimee Della Bitta
California DMV
Caffeine
Caireen y Iriel
Heather Cheng
Hannah Cheng
Daniel Peters
Brandee Prugh
Rhonda Blue
Ruth Blue
Max Blue
Leslie y Patricia Hoffman
Alan y Leslie Rostenberg
Janna Zirpola – El verdadero oráculo de mi vida.
Colin Day – El mejor amigo que se puede tener.
Jamie Avins – Sin tu amistad este juego sería peor. :)
Roy Oricho – Un amigo de verdad.
Geoff Herbst – Un hombre que sabe lo que quiero.
John Coppersmith
Derek Charles Glass
Rhenn Derek Ramirez

Gracias en especial a la familia Afrasabi.
Gracias en especial a la familia Akbarpour.
Elizabeth Victorian
Don Puls
Teresa Shawn
A la familia Richard por adoptarme cuando buscaba mi camino.
A Pike Highschool por darme las habilidades para acabar en Blizz.
Dave Chappelle
Dane Cook
Tenacious D
Kandice Murray
Amethyst Shade
Queens of the Stone Age
Metroid Metal
A todas las hermandades en las que he estado, Insomnia, Ascension, Tussle, Hidden Dragon, Torch the Bridge, Neo Leviathan, y Robot Kitten
Happy Train. Tichondrius represent!
Luke Morgan
Bill Dyess
Luke Freiler
John Lynch
Lydia Barriga
Meeshe Chan – Gracias por todo.
Tarnjit Gill
Ravi Boghan
Tracey y Maeve McNaughton
Jen y Athena Maldonado
Frank y Pat Maldonado
Robert E. Howard
Slacks Lizard.
Bart
Giulia Carcione Lawrence
Grant "Bunny"
La familia Davis unt Vetter
Gracias mamá, papá y hermana. ¡Os lo debo todo a vosotros!
Gracias a mi amada esposa, si tu apoyo esto no sería posible.
Clyde Kunz
Claudia Kunz
Jared Kunz
Andrew Dick
Demond Rogers
In Young Yang
Choua Her
Soua Her
Lisa Pearce
Lou Adesso
La familia DeMeza
The Spirit Healer
Mountain Dew
Heidi Kunz
Monica Adams
Maximus Adams
Maisie Adams
Margaret Shen
Dena Fitzgerald
Jennifer, Jane y Kate
Mr. Wilson

Mamá, Grace, Mehley y el resto de mi familia por todo el apoyo
Kelly Aguilar
Dylan Rae Aguilar
Chris Moeller
Nici y Billie Morris
Layla, Wally, Lois, Ben, y Sam sine909
Bunnies of Chaos
RBRBRB!
Samantha LeCraft
Jake the Jackalope
Meridian59
Scott Weeks
SnowFish
The Pageant House
Brandy Ann Hall
Bonnie @ McClures Pub
Karaoke Thursdays
Cel the Rogue
Mi amada esposa Margie y mis niños
Taylor y Cody
La hermandad Vigilance en Proudmoore por los buenos ratos
Jimmy Buffett por los grandes temas
Bombur, Hildebrand, Ettibby, Personperson y Leannagrace en Proudmoore
Philadelphia
New York City
Nicole Bartlett
Kisu Kang
Ernie Chen
Rob Sandberg
Genesis Prado por estar ahí.
Debbie Tomoguchi
Upper Deck Entertainment
Ogami Itto
Darth Wardo y Duffi-wan Kenobi
Rick Kennedy
George Broussard
Las familias Duke y Shyshkina
Susie y Luigi
Doug Stone
Dana Judd Curfman
Sydney Rainwater
Charles Rainwater
Dave Pricz
Greg Seyranian
Dawn Radue
Gracias a Christi por aguantar mis interminables horas de trabajo por la noche. ¡Sin ti no lo habría conseguido!
Susie, Joel, y Regina
Eric To
Runetusk ("SoC for life!")
Sky y Matthew
A los chicos de la comunidad internacional
Katrina Spoor
Elysabete Greyrose
Deana Matarasso, Dacy Matarasso...
Harmander Brar, Emilia Svadjian,
Clay Bogott

Jonathan "Trix" Revah
Ken Ham - AiG
En especial a Aiden Michael por el largo camino y esperar a que enviemos los juegos para honrarnos con su presencia.

Insufficient Light en Silver Hand
(Quien no sacó su nombre del manual, señor.)

QUEREMOS DARLES LAS GRACIAS DE MANERA ESPECIAL A NUESTRAS FAMILIAS. ¡VUESTRA INFINITA PACIENCIA Y COMPENSIÓN HACE QUE TODO SEA POSIBLE!
¡OS QUEREMOS!

LEA ATENTAMENTE EL SIGUIENTE ACUERDO DE LICENCIA PARA EL USUARIO FINAL ANTES DE INSTALAR EL PROGRAMA. LA INSTALACIÓN, COPIA O USO DEL MISMO SUPONE LA ACEPTACIÓN DE LOS TÉRMINOS DE ESTE CONTRATO. EN CASO DE NO ESTAR DE ACUERDO CON ELLOS, DEVUELVA EL SOFTWARE AL LUGAR DONDE LO COMPRÓ ANTES DE UTILIZARLO.

CONTRATO DE LICENCIA PARA EL USUARIO FINAL

El software contenido en el CD-ROM, y todos los archivos que le sean enviados por Blizzard Entertainment Inc., con sede en Delaware (vía Internet o por cualquier otro medio) para completar, actualizar o modificar de alguna manera este programa, así como la totalidad del material impreso y todo tipo de documentación en línea o electrónica (el "Manual"), más las copias y obras derivadas del programa y otros materiales (junto con el "Software Cliente" abajo definido como el "Juego"), son una marca registrada de Blizzard Entertainment Inc., SAS o sus proveedores o licenciantes, sus "empresas asociadas", incluyendo específicamente a Blizzard Entertainment Europe, SAS, y/o de sus proveedores o licenciantes (en adelante, "Blizzard"). El uso del Juego se supedita a los términos de este Contrato de Licencia para el Usuario Final ("Acuerdo de Licencia" o "Acuerdo").

Este Juego sólo puede utilizarse obteniendo acceso, a través de Blizzard, a *World of Warcraft*, servicio de juego de rol masivo multijugador en línea ("Servicio"), sujeto a un acuerdo de Condiciones de uso independiente ("Condiciones de uso"). Si la compra del Juego incluye un período de "acceso gratuito" al Servicio, el acceso al Servicio estará regido por las Condiciones de uso durante ese período de tiempo. El Juego se distribuye únicamente a usuarios autorizados de acuerdo con las condiciones del Acuerdo de Licencia. Queda terminantemente prohibido cualquier uso, reproducción o redistribución del Juego no autorizado expresamente en las condiciones del Acuerdo de Licencia.

1. Concesión de Licencia de uso limitado

Para poder hacer uso del Servicio y jugar utilizando una Cuenta, el Juego instala un software en su ordenador ("Software Cliente"). Por el presente, Blizzard concede, e instalando el Software Cliente, usted acepta una licencia limitada y no exclusiva, así como los derechos a instalar el Software Cliente para su uso personal en uno (1) o más ordenadores de su propiedad o utilizados personalmente por usted. El uso del Software Cliente queda sujeto a este Acuerdo de Licencia y al acuerdo de Condiciones de uso, el cual debe aceptar antes de usar su Cuenta para utilizar el Juego a través del acceso al Servicio. Blizzard se reserva el derecho a actualizar, modificar o cambiar las Condiciones de uso siempre que lo considere oportuno.

2. Servicio y Condiciones de uso

Como se ha expuesto, usted debe aceptar las Condiciones de uso para poder acceder al Servicio y jugar. El acuerdo de Condiciones de uso rige cada uno de los aspectos de juego. Puede ver las Condiciones de uso visitando la siguiente página web: <http://www.wow-europe.com/es/legal/>. Si no está de acuerdo con las Condiciones de uso, entonces (i) no debe abrir una Cuenta para utilizar el Juego y (ii) debe devolver el Juego al lugar donde lo adquirió dentro de los treinta (30) días posteriores a la compra.

3. Propiedad

A.- Todos los derechos de titularidad y propiedad, así como los derechos de propiedad intelectual sobre el Juego y copias (incluyendo, pero sin limitarse a ellos, títulos, código fuente, temas, objetos, personajes, sus nombres, aspecto e inventario, historias, diálogos, esloganes, lugares, conceptos, creaciones artísticas, diseños estructurales o paisajísticos, animaciones, sonidos, composiciones musicales, efectos audiovisuales, argumentos, similitudes con los personajes, métodos de operación, derechos morales, toda documentación relacionada y "applets" incorporados al Juego) son propiedad o se conceden expresamente como licencia de Blizzard. El Juego está protegido por las leyes de propiedad intelectual de los Estados Unidos, por los tratados y convenios internacionales y por otras leyes. Se reservan todos los derechos. El Juego puede incluir material bajo licencia; en caso de cualquier violación de este Acuerdo, los licenciantes de dicho material podrán hacer valer sus derechos.

B.- Para jugar a *World of Warcraft* es preciso, como se describe en las Condiciones de uso, crear una cuenta de usuario ("Cuenta") que es personal e intransferible. Al crear la Cuenta, se pedirá la "Clave de Autenticación" que se encuentra en el paquete de *World of Warcraft*. Dicha Clave quedará asociada exclusivamente a su Cuenta y no podrá utilizarse con ninguna otra. Blizzard, no autoriza el traspaso de Cuentas entre individuos, por lo que no deben venderse ni intercambiarse. Del mismo modo, se prohíbe la venta e intercambio del software de *World of Warcraft*.

4. Responsabilidades del usuario final

A. Sujeto a la Concesión de Licencia anteriormente citada, usted no puede, ni en su totalidad ni parcialmente, copiar, fotocopiar, reproducir, traducir, usar ingeniería inversa, reutilizar el código fuente, modificar, extraer, descompilar, crear obras derivadas del Juego, ni eliminar avisos ni etiquetas de propiedad. Si no sigue al pie de la letra las restricciones y limitaciones contenidas en esta Sección 4, la licencia concedida bajo el acuerdo quedará anulada automáticamente y podría verse obligado a asumir su responsabilidad civil y/o penal. No obstante, tiene derecho a realizar una (1) copia del Software Cliente y de los Manuales en concepto de copia de seguridad como único propósito.

B. Usted se compromete, bajo cualquier circunstancia, a:

(i) no vender, permitir el acceso, ni transferir copias del Juego a terceros sin una autorización expresa recogida en el presente, al igual que queda prohibido el alquiler, traspaso o cesión de licencia del Juego;

(ii) no beneficiarse del Juego ni de ninguna de sus partes, como por ejemplo, el Software Cliente, pero sin limitarse a éste, para propósitos comerciales (uso en cibercafé, centros de ocio, etc.) sin el consentimiento expreso y por escrito de Blizzard;

(iii) no brindar alojamiento, proveer o desarrollar servicios relacionados con el Juego o interceptar, emular o redireccionar los protocolos de comunicación utilizados por Blizzard en modo alguno, por ejemplo, a través de emulación de protocolos, tunneling, rastreo de paquetes, modificación o adición de componentes al Juego, etc.; no usar programas o técnicas conocidas o por desarrollar para ningún tipo de propósito, como por ejemplo, un juego en red no autorizado en Internet, juego en red mediante redes de juego comerciales o no comerciales, etc., o como parte de redes de agrupación de contenidos, pero sin limitarse a estos;

(iv) no crear o mantener, en ningún caso, conexiones no autorizadas al Juego o al Servicio. Toda conexión al Juego y/o al Servicio, a través del Software Cliente u otras herramientas o utilidades, puede establecerse únicamente a través de los métodos y medios aprobados expresamente por Blizzard. Está prohibido conectarse o crear herramientas que permitan conectarse a cualquier otra interfaz o interfaces que no sean las proporcionadas por Blizzard para uso público.

5. Rescisión

Este Acuerdo de Licencia se mantiene vigente mientras no sea rescindido. Puede rescindir el Acuerdo en cualquier momento cumpliendo estos tres requisitos: (i) destruir el Juego; (ii) desinstalar el Software Cliente de su disco duro; (iii) notificar por correo a Blizzard su intención de rescindir el Acuerdo a la siguiente dirección: Vivendi Universal Games S.A. - Support Clients - TSA 60 001, 78143 Vélizy-Villacoublay Cedex, Francia. Blizzard puede, motu proprio, rescindir el Acuerdo de Licencia en caso de que usted no cumpla con los términos y condiciones aquí descritos, o con las cláusulas que se recogen en las Condiciones de uso. Llegada esta circunstancia, usted deberá destruir inmediatamente el Juego y desinstalar el Software Cliente de su disco duro. Tras la rescisión del presente Acuerdo, por la razón que fuere, quedarán canceladas, asimismo, el resto de licencias concedidas.

6. Control de exportación

El Juego no puede ser re-exportado, descargado o enviado a ningún país (ni ciudadano o residente del mismo) sobre el que pese un embargo de los Estados Unidos, ni a nadie incluido en la lista de residentes designados expresamente por el departamento de hacienda de Estados Unidos (U.S. Treasury Department's list of Specially Designated Nationals), o en el Listado de órdenes de revocación del departamento de comercio de los Estados Unidos (U.S. Commerce Department's Table of Denial Orders). La instalación del Juego supone la aceptación de estas normas y, por tanto, que usted afirma y garantiza no encontrarse, depender, ser ciudadano o residente de tales países, y no figurar en ninguna de las listas citadas.

7. Parches y actualizaciones

Blizzard Entertainment tiene el derecho a distribuir o suministrar parches, actualizaciones y modificaciones del Juego, necesarios o útiles para: (i) mejorar la experiencia de los jugadores añadiendo nuevos contenidos al Juego, (ii) incorporar nuevas características al Juego, (iii) mejorar el contenido o las características ya existentes, (iv) arreglar fallos que puedan perjudicar el desarrollo del Juego; (v) determinar cómo los usuarios utilizan el Juego para maximizar la diversión; (vi) proteger a los usuarios de fraudes; y (vii) hacer el entorno del Juego más seguro. Para que el usuario pueda continuar jugando, los parches, actualizaciones y modificaciones del Juego se deben instalar. Para tal propósito, el Licenciente puede actualizar el Juego de forma remota, el Software Cliente residente en el ordenador del usuario, pero sin limitarse a estos ejemplos, sin conocimiento o consentimiento del mismo. Así, por el presente, usted concede al Licenciente su consentimiento para que distribuya y aplique los parches, actualizaciones y modificaciones del Juego.

8. Duración del componente "en línea" del Juego.

Éste es un juego en línea para jugar en Internet mediante el Servicio suministrado por Blizzard Entertainment. Usted es responsable de tener una conexión segura a Internet y se hará cargo de las cuotas derivadas de la misma. Blizzard Entertainment tratará de mantener el Servicio activo todos los días, 24 horas. Sin embargo, se reserva el derecho a suspenderlo temporalmente por razones de mantenimiento, pruebas, sustituciones y reparaciones del equipo de telecomunicaciones de *World of Warcraft*, así como a interrumpir la transmisión o a llevar a cabo cualquier otro requerimiento operacional del sistema.

9. Garantía limitada.

Blizzard no tiene responsabilidad sobre la garantía del Juego, incluyendo el Software Cliente y Manual(es). EL JUEGO, SOFTWARE CLIENTE Y MANUAL(ES) SE SUMINISTRAN "TAL CUAL", SIN GARANTÍA DE NINGUN TIPO, EXPRESA O IMPLÍCITA, INCLUYENDO, PERO SIN LIMITARSE A ELLAS, GARANTÍAS IMPLÍCITAS DE CONDICIONES, DEFECTOS, USO, COMERCIALIZACIÓN, ADECUACIÓN PARA PROPÓSITOS O USOS PARTICULARES O DE PLAGIO. El riesgo derivado del uso o funcionamiento del Juego, Software Cliente y Manual(es) recae sobre el usuario. Pese a ello, y conforme a la Directiva Europea 99/44/CE, Blizzard ofrece una garantía de que el Software Cliente no presenta defectos materiales ni de fabricación de hasta 60 días desde la detección del defecto y 2 años desde la compra del Juego. En caso de percibir fallos dentro de ese período de tiempo y tras presentar a Blizzard una prueba de compra de la unidad defectuosa, Blizzard podrá, a su elección, 1) reparar los daños, 2) facilitarle un producto de igual o inferior valor, ó 3) rembolsar el dinero. LO ANTERIOR ES SU ÚNICA REFERENCIA A LA GARANTÍA EXPRESA EXPUESTA EN ESTA SECCIÓN. ALGUNOS ESTADOS NO PERMITEN LA EXCLUSIÓN O LIMITACIÓN DE GARANTÍAS IMPLÍCITAS O DE RESPONSABILIDAD POR DAÑOS FORTUITOS, DE MODO QUE LAS LIMITACIONES CITADAS ANTERIORMENTE PUEDEN NO SER APLICABLES EN SU CASO.

10. Limitación de responsabilidad.

EN NINGÚN CASO, EL LICENCIANTE, NI SU SOCIEDAD MATRIZ, FILIALES O SOCIOS, SE HARÁN RESPONSABLES DE PÉRDIDAS O DE CUALQUIER TIPO DE DAÑO DERIVADO DEL USO DEL JUEGO, INCLUYENDO, PERO SIN LIMITARSE A ELLOS, PÉRDIDA DE INFORMACIÓN, PÉRDIDAS DE BENEFICIOS, INTERRUPTIÓN DEL FUNCIONAMIENTO, ERRORES O PROBLEMAS INFORMÁTICOS, NI DE CUALQUIER OTRA PÉRDIDA O DAÑO. CUALQUIER GARANTÍA CONTRA UNA INFRACCIÓN RECOGIDA EN LA SECCIÓN 2-312(3) DEL CÓDIGO DE COMERCIO UNIFORME (UNIFORM COMMERCIAL CODE) Y/O EN CUALQUIER OTRO ESTATUTO SIMILAR QUEDA EXPRESAMENTE RECHAZADO. ADEMÁS, Blizzard NO RESPONDERÁ EN NINGÚN CASO POR LA PÉRDIDA O DAÑOS DE PERSONAJES DE JUGADORES, CUENTAS, ESTADÍSTICAS, PERFILES DE USUARIOS, NI DE NINGUNA INFORMACIÓN ALMACENADA POR EL JUEGO Y/O POR EL SERVICIO. EL LICENCIANTE NO SE HARÁ RESPONSABLE DE NINGUNA INTERRUPTIÓN DEL SERVICIO, INCLUYENDO, PERO SIN LIMITARSE A ELLOS, PROBLEMAS CON EL PROVEEDOR DE INTERNET, FALLOS DE HARDWARE O SOFTWARE, NI DE NINGÚN OTRO CASO QUE PUEDA CONLLEVAR PÉRDIDA DE DATOS O LA INTERRUPTIÓN DEL SERVICIO. EN NINGÚN CASO EL LICENCIANTE SE HARÁ CARGO DE DAÑOS INDIRECTOS, EXTRAORDINARIOS, PROTOTÍPICOS O DERIVADOS O DE CUALQUIER OTRO TIPO DE INCIDENTES. Algunos Estados no permiten la exclusión o limitación de daños derivados u otros incidentes, o permiten limitaciones de duración de las garantías implícitas, por lo que las limitaciones anteriormente citadas podrían no ser aplicables en su caso.

11. Compensación equitativa.

Por el presente, en caso de que las condiciones de esta Licencia no se aplicaran de forma exhaustiva, usted entiende que Blizzard sufriría perjuicios irreparables y, por ello, acepta el derecho de Blizzard, sin obligación, garantía o prueba de daños, a solicitar una compensación equitativa en función del incumplimiento de esta Licencia, además de cualquier otra compensación que pueda corresponderle según la legislación vigente. En caso de que una de las partes presente una demanda judicial relacionada con este Acuerdo de Licencia, la parte que resulte ganadora de dicho proceso tendrá derecho a solicitar a la parte contraria todos los costes, honorarios de los abogados y cualquier otro gasto realizado por la parte ganadora en el proceso.

12. Cambios del Acuerdo.

Blizzard Entertainment puede, cada cierto tiempo, notificar cambios realizados a este Acuerdo de Licencia en la web de *World of Warcraft*, donde exhibirá la versión revisada del mismo. También podrá emitir comunicados vía correo electrónico, correo postal o mediante anuncios en pantalla. Los avisos de Blizzard Entertainment le informarán sobre cualquier variación en el Acuerdo de Licencia y establecerán que, transcurrido un mes desde la notificación, la instalación o uso del Juego se considerará prueba de su consentimiento para la modificación introducida. Si usted no está conforme con algún cambio futuro de este Acuerdo de Licencia, puede poner fin al mismo de conformidad con la Sección 5. La versión revisada del Acuerdo de Licencia entrará en vigor al iniciarse el segundo mes posterior a la modificación, a menos que para entonces Blizzard Entertainment haya recibido su aviso de cancelación.

13. Otros.

Se considera que este Acuerdo de Licencia ha sido realizado y llevado a cabo en su país de residencia, sin tener en cuenta los conflictos derivados de las disposiciones legales vigentes, de forma que cualquier proceso judicial derivado se resolverá en conformidad con la legislación de ese país. Si los tribunales competentes encontraran inviable, bajo su jurisdicción, cualquier estipulación del Acuerdo, el resto de los epígrafes se mantendrían, no obstante, plenamente en vigor y efecto. Este Acuerdo de Licencia constituye y representa el la totalidad del acuerdo entre las partes, y su validez está por encima de previos convenios orales o escritos. Sin embargo, este coexiste con, y no reemplaza, las Condiciones de uso. En caso de encontrar estipulaciones en el Acuerdo que entren en conflicto con las de las Condiciones de uso, prevalecerán las de las Condiciones de uso. Por el presente, reconozco haber leído y comprendido los términos de este Acuerdo de Licencia y soy consciente de que instalando el Software Cliente acepto mi vinculación al mismo y me comprometo a cumplir todas las normas y condiciones expuestas en él.

© 2004 Blizzard Entertainment. Todos los derechos reservados. *World of Warcraft* es una marca registrada de Blizzard Entertainment en los EE.UU. y/u otros países. Todos los derechos reservados.

El acuerdo de contrato puede leerse e imprimirse a través de la siguiente dirección:

<http://www.wow-europe.com/es/eula.html>

The PEGI age rating system:

Le système de classification PEGI

El sistema de clasificación por edad PEGI:

Il sistema di classificazione PEGI

Das PEGI Alterseinstufungssystem

Age Rating categories:

Les catégories de tranche d'âge :

Categorías de edad:

Categorie relative all'età:

Altersklassen:



www.pegi.info

www.pegi.info

www.pegi.info

www.pegi.info

www.pegi.info

Note: There are some local variations!

Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Nota: ¡Variará en función del país!

Nota: Può variare a seconda del paese!

Achtung: Länderspezifische Unterschiede können vorkommen!

Content Descriptors:

Description du contenu :

Descripciones del contenido:

Descrizioni del contenuto:

Inhaltsbeschreibung:



BAD LANGUAGE
LA FAMILIARITÉ DE LANGAGE
LENGUAJE INAPROPIADO
CATTIVO LINGUAGGIO
VULGÄRE SPRACHE



DISCRIMINATION
LA DISCRIMINATION
DISCRIMINACIÓN
DISCRIMINAZIONE
DISKRIMINIERUNG



DRUGS
LES DROGUES
DROGAS
DROGHE
DROGEN



FEAR
LA PEUR
TERROR
PAURA
ANGST UND SCHRECKEN



SEXUAL CONTENT
LE CONTENU SEXUEL
CONTENIDO SEXUAL
SESSO
SEXUELLER INHALT



VIOLENCE
LA VIOLENCE
VIOLENCIA
VIOLENZA
GEWALT

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter :

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

<http://www.pegi.info>