



WILLKOMMEN ZURÜCK IN WORLD OF WARCRAFT

Blizzard Entertainment Europe

TSA 60 001
78143 Vélizy-Villacoublay Cedex
France
www.blizzard-europe.com
www.wow-europe.com

SICHERHEITSWARNUNG PHOTOSENSITIVE ANFÄLLE (ANFÄLLE DURCH LICHTEMPFFINDLICHKEIT)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Falls Sie unter epileptischen Anfällen leiden, sollten Sie Ihren Arzt zu Rate ziehen, bevor Sie dieses Spiel installieren oder spielen. Photosensitive Anfälle können beim Betrachten eines Computerspiels auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen in der Seheistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehender Bewusstseinsverlust. Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztlichen Rat einholen. Eltern oder Aufsichtspersonen sollten Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Falls bei Ihrem Kind ein derartiges Symptom auftritt, muss das Spiel sofort abgebrochen und ärztlicher Rat eingeholt werden.

EINSTIEG

Achtung: *The Burning Crusade* ist ein Erweiterungsset zu *World of Warcraft*. Sie müssen *World of Warcraft* erfolgreich installiert haben, um diese Erweiterung installieren und spielen zu können.

Spielinstallation (PC)

Systemanforderungen

Betriebssystem: Windows 2000 (Service Pack 4); Windows XP (Service Pack 2).

Prozessor: Intel Pentium 3, 800MHz oder AMD Duron, 800MHz.

Speicher: 512 MB RAM, 1 GB RAM wird empfohlen.

Grafik: Mindestens: 3D-Grafikkarte mit 32 MB und Hardware-T&L, wie z.B. NVIDIA GeForce 2 oder besser.

Empfohlen: 3D-Grafikkarte mit 64 MB VRAM und Vertex- und Pixelshaderunterstützung, z. B. NVIDIA GeForce FX 5700 oder besser. Eine vollständige Liste der unterstützten 3D-Karten finden Sie unter folgender Adresse:

<http://www.wow-europe.com/delsupport>

Sound: DirectX-kompatible Soundkarte.

Benötigter Speicher: 10 GB freier Festplattenspeicher.

Installationsanweisung

Legen Sie die CD/DVD von *The Burning Crusade* in Ihr CD- oder DVD-ROM-Laufwerk ein. Wenn Ihr System über eine AutoPlay-Funktion verfügt, erscheint automatisch ein Installationsfenster auf Ihrem Desktop. Klicken Sie auf die Schaltfläche „The Burning Crusade installieren“ und befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm, um *The Burning Crusade* auf Ihrer Festplatte zu installieren.

Sollte das Installationsfenster nicht erscheinen, öffnen Sie Ihren Arbeitsplatz über das Symbol auf dem Desktop und wählen Sie Ihr CD- oder DVD-Laufwerk aus. Doppelklicken Sie im Inhalt der CD-ROM auf das Setup-Symbol und befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm, um *The Burning Crusade* zu installieren.

DirectX installieren

Sie müssen DirectX 9.0c installiert haben, um *The Burning Crusade* ordnungsgemäß ausführen zu können. Während der Installation werden Sie aufgefordert, DirectX zu installieren, falls Sie nicht bereits die aktuellste Version auf Ihrem Computer installiert haben.

Spielinstallation (Mac)

Systemanforderungen

Betriebssystem: Mac OS X 10.3.9 oder neuer.

Prozessor: G4/G5-Prozessor, 933 MHz, 1,8 GHz G5/Intel oder besser empfohlen.

Speicher: 512 MB RAM, 1 GB DDR-RAM empfohlen.

Grafik: ATI- oder NVIDIA-GPU mit 32 MB VRAM, 64 MB VRAM empfohlen.

Steuerung: Sie benötigen Tastatur und Maus. Andere Eingabegeräte als Maus und Tastatur werden nicht unterstützt.

Benötigter Speicher: 10 GB freier Festplattenspeicher.

Installationsanweisung

Legen Sie die *The Burning Crusade*-CD/DVD in Ihr CD- oder DVD-ROM-Laufwerk ein. Doppelklicken Sie auf das *The Burning Crusade*-Symbol. Doppelklicken Sie anschließend auf das Installationsprogramm, damit die benötigten Spieldateien auf Ihre Festplatte kopiert werden.

Alle Plattformen

Verbindung: Sie müssen über eine Breitband-Internetverbindung verfügen, um *The Burning Crusade* spielen zu können.

Maus: Empfohlen wird eine Mehr Tasten-Maus mit Mausrad.

Mehrere CDs einlegen: *World of Warcraft: The Burning Crusade* wird mit mehreren CDs ausgeliefert. Während der Installation werden Sie aufgefordert, weitere CDs einzulegen, um die Installation fortzusetzen.

Öffnen Sie Ihr CD-ROM- oder DVD-ROM-Laufwerk, legen Sie die geforderte CD ein und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um mit der Installation fortzufahren.

Hinweis: Die Systemanforderungen können nach dem Kauf geändert werden.

Problemlösungen

Sollten beim Betrieb von *The Burning Crusade* Probleme auftreten, lesen Sie bitte die jeweils aktuellste „liesmich.txt“-Datei und die Patchnotes. Diese Dateien gehen detailliert auf die aktuellsten Änderungen und alle im Spiel behobenen Fehler ein. Unter Umständen wird Ihr Problem dort bereits erwähnt und es werden Lösungsmöglichkeiten angeboten.

Sehr häufig können Fehler während des Spielbetriebs auf nicht aktualisierte Treiber zurückgeführt werden. Vergewissern Sie sich, dass Sie die aktuellsten Hardwaredreiber installiert haben, bevor Sie sich an den Kundendienst von Blizzard Entertainment wenden.

Allgemeine Problemlösungen (PC)

Allgemeine Abstürze/Grafikprobleme

Wenn Ihr Computer ohne Fehlermeldungen abstürzt, während das Spiel neu startet, gar nicht startet oder defekte Grafiken jeglicher Art anzeigt, stellen Sie bitte zunächst sicher, dass Sie die neuesten Grafikkartentreiber für Ihre Grafikkarte installiert haben. Um die aktuellsten Treiber zu erhalten, setzen Sie sich bitte mit Ihrem Gerätehersteller in Verbindung oder besuchen Sie unsere Informationsseite für Updates von Treibern auf unserer Support-Website:

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

Soundprobleme

Sollte es beim Spiel zu Soundverzerrungen, Aussetzen des Sounds oder Auftreten von Störgeräuschen kommen, stellen Sie bitte zunächst sicher, dass Sie die neueste Version von DirectX auf Ihrem Computer installiert haben. Stellen Sie auch sicher, dass Ihre Soundkartentreiber mit der neuesten Version von DirectX kompatibel sind. Um die aktuellsten Treiber zu erhalten, setzen Sie sich bitte mit Ihrem Gerätehersteller in Verbindung oder besuchen Sie unsere Informationsseite für Updates von Treibern auf unserer Support-Website. Sie finden dort Links zu den Hardwareanbietern der häufigsten Geräte:

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

Allgemeine Problemlösungen (Mac)

Die meisten Abstürze, Sound- oder Grafikprobleme können gelöst werden, indem Sie die neuesten verfügbaren Software-Updates von Apple installieren. Sie finden die neusten Video- und Audioupdates im Apfelmenü. Weitere Informationen finden Sie unter:

<http://faq.wow-europe.com/de/article.php?id=003>



Onlinesupport

Auf der Website des technischen Supports von Blizzard Entertainment finden Sie Lösungen zu den meisten Fragen und Problemen im Zusammenhang mit dem Spiel. Dieser kostenlose Service steht täglich rund um die Uhr zur Verfügung. Sie finden unsere Website des technischen Supports im Internet unter der Adresse:

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

E-Mail-Support

Sie können den technischen Support über unser Webformular unter der folgenden Adresse kontaktieren:

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

In der Regel werden Sie innerhalb von 24 bis 72 Stunden eine E-Mail mit detaillierten Lösungen für Ihr Problem erhalten.

Telefonischer Support

Unser telefonischer Support steht Ihnen Montag bis Donnerstag von 10:30 bis 20:00 (Pariser Zeit) und Freitags von 10:30 Uhr bis 19:00 Uhr (Pariser Zeit) zur Verfügung. Sie finden die Telefonnummern unseres technischen Kundendienstes und des Account- und Rechnungssupports unter der folgenden Adresse:

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

UNTER DIESER NUMMER WERDEN SIE KEINE SPIELTIPPS ERHALTEN.

Bitte überprüfen Sie zunächst, ob Ihr Problem in unseren allgemeinen Problemlösungen behandelt wird, bevor Sie sich an den Kundendienst wenden und halten Sie sich wenn möglich in der Nähe Ihres Computers auf, wenn Sie uns anrufen.

Hinweis

Aktualisierte Informationen zum Schutz Ihres Computers und Ihres Accounts für *World of Warcraft* finden Sie zusammen mit Antworten auf andere häufig gestellte Fragen und zusätzlichen Problemlösungshinweisen im Internet unter der Adresse:

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

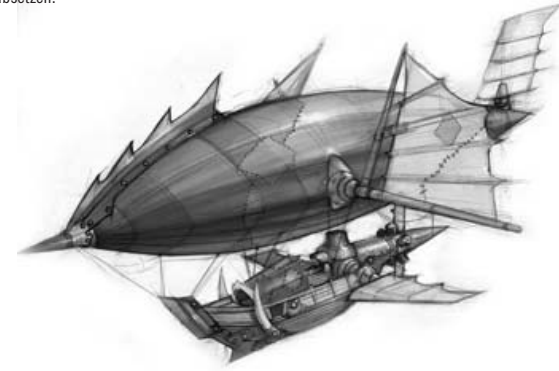
Spieltipps

Wenn Sie Spieltipps, Hinweise oder zusätzliche Spielinformationen zu *World of Warcraft* wünschen, besuchen Sie bitte die Website:

<http://www.wow-europe.com/de>

Spielleistung

Wenn das Spiel nur langsam oder ruckelig läuft, können Sie die Leistung des Spiels über verschiedene Spieloptionen verbessern. Sie erreichen diese Optionen über das Menü **Grafik-Optionen**. Die beste Leistung erreichen Sie, wenn Sie eine niedrigere Auflösung wählen und die Einstellungen für Sichtweite, Welt-Details und Animationen herabsetzen.



ACCOUNT-EINRICHTUNG UND ABRECHNUNG

Account-erweiterung

Um *The Burning Crusade* spielen zu können und Zugriff auf alle neuen Spielinhalte zu erlangen, müssen Sie Ihren bestehenden Account für *World of Warcraft* erweitern.

Ebenso müssen Sie *World of Warcraft* erfolgreich auf Ihrem Computer installiert haben, bevor Sie *The Burning Crusade* installieren. Wenn Sie *World of Warcraft* nicht installiert haben, werden Sie aufgefordert werden, dies zu tun. Es wird Ihnen ein Link angezeigt, unter dem Sie *World of Warcraft* online erwerben können, falls Sie das Spiel noch nicht besitzen.

Sobald Sie die Installation von *The Burning Crusade* begonnen und die Endbenutzerlizenzvereinbarung akzeptiert haben, werden Sie aufgefordert, Ihren Account über das Accounterweiterungsfenster zu erweitern. Sie können Ihren Account sofort erweitern, indem Sie auf die Schaltfläche „Erweitern“ klicken. Wenn Sie es vorziehen, die Erweiterung zu einem späteren Zeitpunkt durchzuführen, klicken Sie bitte auf die Schaltfläche „Überspringen“ und erweitern Sie Ihren Account nach der erfolgreichen Installation des Spiels oder auf unserer Website.

Wenn Sie Ihren Account sofort erweitern, werden Sie aufgefordert, Ihren derzeitigen Account mit Passwort und Ihren Authentifizierungsschlüssel einzugeben. Ihr derzeitiger Account muss aktiv und bezahlt sein. Wenn Sie Ihre Eingaben abgeschlossen haben, klicken Sie bitte auf die Schaltfläche „Erweitern“. Danach werden Sie die Möglichkeit haben, weitere Accounts über die Schaltfläche „Weitere erweitern“ zu erweitern. Sie können das Fenster über die Schaltfläche „OK“ schließen.

Hinweis: *Sie können jeweils nur EINEN Account mit Ihrem Authentifizierungsschlüssel für The Burning Crusade erweitern. Bitte stellen Sie sicher, dass Sie den richtigen Account erweitern, da der Authentifizierungsschlüssel im Falle einer Fehleingabe nicht wieder verwendet werden kann.*

Starten des Spiels

Nachdem Sie *World of Warcraft* erfolgreich auf Ihrem Computer installiert haben, beginnen Sie das Spiel, indem Sie auf das Symbol von *World of Warcraft: The Burning Crusade* auf Ihrem Desktop klicken. Sie können das Spiel auch über das Windows-Startmenü starten (PC).

Sobald Sie das Spiel gestartet haben, wird Ihnen ein Login-Bildschirm angezeigt. Nachdem Sie die Benutzervereinbarung (siehe unten) akzeptiert haben, werden Sie aufgefordert, Ihren Accountnamen und Ihr Passwort in die leeren Felder in der Mitte des Bildschirms einzugeben.

Geben Sie Ihre Daten ein und klicken Sie dann auf die Schaltfläche „Welt betreten“. Nun kann das Spiel beginnen.

Hinweis: *Kein Mitarbeiter von BLIZZARD ENTERTAINMENT wird Sie je nach Ihrem Passwort fragen.*

Benutzervereinbarung

Wenn Sie *World of Warcraft: The Burning Crusade* zum ersten Mal öffnen, erscheint auf Ihrem Bildschirm eine Benutzervereinbarung, noch bevor Sie zum Login-Bildschirm gelangen. Sie müssen diese Vereinbarung vollständig gelesen und Ihre Zustimmung durch Klicken der Schaltfläche „Ja“ gegeben haben, um das Spiel ausführen zu können. Die Schaltfläche wird erst aktiv, wenn Sie den Text der Vereinbarung bis zum Ende gelesen haben. Nachdem Sie die Benutzervereinbarung akzeptiert haben, kann das Spiel gestartet werden. Bitte beachten Sie, dass die Zustimmung der Benutzervereinbarung Voraussetzung ist, um das Spiel spielen zu können. Falls es zu Änderungen oder Aktualisierungen der Benutzervereinbarung kommen sollte, werden Sie beim nächsten Start des Spiels erneut aufgefordert, die Vereinbarung zu akzeptieren. Sobald Sie die Vereinbarung bis zum Ende gelesen und akzeptiert haben, werden Sie zum Login-Bildschirm weitergeleitet.

Internet-Verbindung

World of Warcraft ist ein Massen-Mehrspieler-Online-Rollenspiel. Das heißt, es wird komplett online gespielt und enthält keine Offlinekomponenten. Um das Spiel spielen zu können, müssen Sie über eine aktive Internetverbindung verfügen.

Blizzard kann für eventuelle vom Internetprovider veranschlagte Gebühren, die möglicherweise zusätzlich zur monatlichen Abonnementgebühr von *World of Warcraft* berechnet werden, nicht haftbar gemacht werden.

Zahlungsmethoden

Während der Erstellung Ihres Accounts müssen Sie eine Zahlungsmethode angeben. Sie können die Spielgebühren monatlich per Kreditkarte zahlen, mit Prepaidkarten, die von Blizzard Entertainment online sowie in örtlichen Spielgeschäften verkauft werden, oder mit weiteren Zahlungsmethoden, die von Ihrem Aufenthaltsort abhängen. Weitere Informationen finden Sie unter: <http://www.wow-europe.com/de>

Account- und Abrechnungsfragen

Falls Sie irgendwelche Fragen oder Probleme im Zusammenhang mit Ihrer Abrechnung oder Ihrem Account für *World of Warcraft* haben, wenden Sie sich bitte an den Account- und Rechnungssupport. Unsere Mitarbeiter können Ihnen bei vielen Fragen helfen, wie zum Beispiel:

- Fragen in Bezug auf die Abrechnung
 - Registrierung oder Einrichtung eines Accounts
 - Wiederherstellung eines aufgelösten Accounts
 - Andere Account- oder Abrechnungsprobleme
 - Auflösung Ihres Accounts
 - Wiederherstellung eines aufgelösten Accounts, andere Account- oder Abrechnungsprobleme
- Falls Sie es vorziehen, sich direkt telefonisch mit uns in Verbindung zu setzen, steht Ihnen unser Telefonsupport Montag bis Donnerstag von 10:30 bis 20:00 (Pariser Zeit) und Freitags von 10:30 Uhr bis 19:00 Uhr (Pariser Zeit) zur Verfügung. Sie finden die Telefonnummern unseres technischen Kundendienstes und des Account- und Rechnungssupports unter der folgenden Adresse:

<http://www.wow-europe.com/delsupport>

UNTER DIESER TELEFONNUMMER WERDEN SIE KEINE SPIELTIPPS ERHALTEN.

Alternativ können Sie uns über unser Webformular unter der folgenden Adresse kontaktieren:

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

DAMALS WIE HEUTE: KÄMPFE UND SIEGE IN WORLD OF WARCRAFT

Zwei Jahre sind seit der Gründung von Durotar vergangen...

Obwohl der Waffenstillstand zwischen der mächtigen Horde und der edlen Allianz aufrechterhalten werden konnte, steigt die Spannung zwischen den beiden Fraktionen immer weiter an und droht, in einem alles verschlingenden Krieg zu gipfeln. Immer wieder kommt es zu Kämpfen auf den strategischen Schlachtfeldern im Alteractal, der Kriegshymnenschlucht und dem Arathibecken, sowie in jüngster Zeit auch in den östlichen Pestländern und in Silithus.

Doch während die Erzfeinde ihre Streitigkeiten wiederaufleben ließen, fanden auch uralte Bedrohungen ihren Weg zurück an die Oberfläche, um die ohnehin schon gebeutelten Bewohner von Azeroth erneut heimzusuchen. Wie von unsichtbaren Kräften getrieben haben die Handlanger der Dunkelheit ihr Bestes getan, um die Welt ein Stück näher an den Rand des Abgrunds zu drängen.

Nefarian trat in die verachtenswerten Fußstapfen seines Vaters und trug so das Erbe des schwarzen Drachens Todesschwinge in der Schwarzfels Spitze weiter. Mithilfe seiner Schwester Onyxia und ihren menschlichen Instrumenten arbeitete Nefarian daran, den Schwarzdrachenschwarm wieder zu seiner alten Stärke zurückzuführen. Dazu erschuf er chromatische Drachen, entsetzliche Mischwesen aus roten und schwarzen Drachen.

In der Zwischenzeit haben die Priester von Hakkar primitive Rituale für ihren teuflischen Blutgott entwickelt. Zuerst gelang es den Priestern im Tempel von Atal'Hakkar, den Avatar des Gottes zu erwecken.

Dann riefen die Priester in den verfallenen Ruinen von Zul'Gurub den Körper des blutdürstigen, teuflischen Seelenschinders selbst nach Azeroth.

Doch die Ausbreitung des Bösen beschränkte sich nicht nur auf die greifbare Welt alleine. Mehrere grüne Drachen, einst treue Offiziere von Ysera, wurden vom Smaragdgrünen Alptraum korrumpiert und strömen nun durch die Traumportale der Welt, um das Leben zu bedrohen, das sie einst beschützt haben.

In ganz Silithus schlüpfen Schwärme von Insekten, als wären sie von einer uralten, bössartigen Intelligenz dazu verleitet worden. Hinter den Toren des Skarabäuswalls erwachten die unbarmherzigen Qiraji zu neuem Leben.

Im Namen ihres alten Gottes C'Thun bereiteten die Qiraji ihre Legionen für einen weltweiten Angriff vor, um sich für die bittere Niederlage, die sie vor tausend Jahren gegen die Nachtelfen hinnehmen mussten, zu rächen.

Und die wahrscheinlich schlimmste Bedrohung von allen: die Geißel nahm ihre Angriffe auf Lebende sowie Untote erneut auf, und mit jedem Sieg schloss sich der eisige Griff des Lichkönigs enger um Azeroth. Unheil verheißende Nekropolen erschienen in jüngster Zeit über vielen Hauptstädten. Streitkräfte der Allianz und der Horde setzten sich in Bewegung und trieben die Geißel zurück.

Und doch bleiben Fragen offen. Bedeutete der Sieg über die Geißel tatsächlich eine Niederlage für den Lichkönig? Oder verfolgte die Geißel mit diesem ersten Angriff ein anderes Ziel? Was auch immer der Fall sein mag, es steht außer Frage, dass Kel'Thuzad alles für eine groß angelegte, apokalyptische Invasion von seinem Sitz in Naxxramas aus plant.

Die Helden der Welt haben sich diesen und weiteren Gefahren tapfer in den Weg gestellt, um das Fortbestehen ihrer Völker zu sichern. Die stärksten Bedrohungen bleiben jedoch unsichtbar. Viele dieser neuen Gefahren lassen die Bewohner der Welt zweifeln, ob jemals Friede in Azeroth Einzug halten wird.

DIE SCHATTEN KEHREN ZURÜCK

Tief im Gebirgspass der Totenwinde schweben Geister durch die dunklen Hallen von Karazhan, wo der von Dämonen besessene Medivh seine letzten Tage verbracht hatte. Von den Geschichten über längst vergessene Geheimnisse, die im Inneren schlummern sollen, angelockt, haben Abenteurer begonnen, in den Geisterturm einzudringen. In den geheimen Gängen der magischen Festung sind schreckliche Alptraumgestalten zum Leben erwacht.

Und an einem anderen Ort regt sich der brütende Drache Nozdormu. Der Zeitlose spürte eine Gefahr für die Seinen in der Zeit. Handlanger der Schatten sind in die Höhlen der Zeit eingedrungen, um drei entscheidende historische Ereignisse zu verändern: Thralls Flucht aus Durnholde, die monumentale Schlacht von Hyjal und die Erschaffung des Dunklen Portals durch Medivh. Angesichts dieser enormen Bedrohung ist Nozdormu auf der Suche nach Helden, die ihm helfen zu verhindern, dass das Gewebe der Zeit sich für immer auflöst.

Jetzt, da die Zukunft in Gefahr schwebt, ist ein Relikt aus der Vergangenheit wieder aufgetaucht, das neue Energie verströmt. Dieses Relikt ermöglichte Lord Kazzak die Tore des Dunklen Portals zu öffnen und einen Weg zu schaffen in...

DIE ZERSCHLAGENEN WEITEN DER SCHERBENWELT

Einst lebten die Orcs und die Draenei hier in Frieden, bevor Draenor von Ner'zhuls Portalen zerrissen wurde. Jetzt wird dieses öde Land von dem einzigartigen Verteidiger der Nachtelfen, dem machtbesessenen Verräter Illidan Sturmgrimm kontrolliert.

Zusammen mit Prinz Kael'thas Sonnenwanderers Blutelfen und den hinterlistigen, schlangenartigen Naga hält Illidan die Scherbenwelt mit ihren vielen Portalen fest im Griff. Die Brennende Legion hat ebenfalls ihren Blick auf die Scherbenwelt gerichtet, in der Hoffnung, durch die Portale Zugang zu neuen, unberührten Welten zu erlangen. Sollte dies den Dämonen gelingen, gäbe es keinen Weg mehr, ihrem alles zerstörenden Kreuzzug zu entfliehen.

Des Weiteren hat der Dämonenfürst Kil'jaeden nicht vergessen, dass Illidan bei der Aufgabe, den Lichkönig zu töten, versagt hat. Obwohl Illidan immer noch die Kontrolle über den mächtigen schwarzen Tempel innehat, erwartet er die Rückkehr der Brennenden Legion und bereitet sich entsprechend darauf vor. Er und seine Verbündeten geben alles, um sicherzustellen, dass die Portale der Scherbenwelt sicher verschlossen bleiben, während die Macht ihrer Basis weiter ausgebaut wird.

Und doch sind Illidans Streitkräfte nicht die Einzigen in der Scherbenwelt. Verschiedene andere Fraktionen wandeln ebenfalls über die verwüsteten Weiten.

Noch immer sind einige Draenei anwesend, auch wenn die meisten sich zu zerschlagenen, verzerrten Hüllen ihrer früheren Ichs zurückentwickelt haben. Ohne das Licht kämpfen diese Zerschlagenen um ihren Verstand und ihr Leben.

Dazu haben, sehr zum Entsetzen von Kriegshäuptling Thrall, einige orcische Flüchtlinge eine neue Quelle dämonischer Verderbnis entdeckt und angenommen. Eine neue Brut von Höllenorcs strömte vor an langer Zeit aus der Höllenfeuerzitadelle, der ehemaligen Basis der Horde im Ersten und Zweiten Krieg. Auch wenn diese wilden Orcs kein Geheimnis um ihre Existenz in der Scherbenwelt machen, bleibt der Ursprung ihrer neuen Verderbnis ein Rätsel.

Mit Hilfe ihrer dimensionalen Festung der Stürme sind auch die Naaru vor kurzem in der Scherbenwelt angekommen. Die Energiewesen erkannten sofort die strategische Bedeutung der verwüsteten Einöde und haben geschworen, ihren Erzfeind – die Legion – koste es, was es wolle, zu besiegen. Als jedoch die meisten Naaru sich in die Scherbenwelt aufgemacht hatten, nutzte Kael'thas die Gelegenheit, zuzuschlagen.

Die Blutelfen griffen die Festung an, umgingen die automatischen Verteidigungsanlagen und erlangten Kontrolle über die Satelliten der Festung. Nun hat Kael'thas begonnen, die außerirdische Technologie der Festung zu nutzen, um die chaotischen Energien des Nethersturms selbst zu bändigen.

Trotz Illidans Versuchen, die Portale der Scherbenwelt geschlossen zu halten, haben sowohl die Allianz als auch die Horde die Rolle der Scherbenwelt in den erneut entflammten Feindseligkeiten und noch gefährlicheren Bedrohungen erkannt. Die Einwohner von Azeroth bereiten sich nicht nur auf eine Schlacht vor, sondern auch auf einen unvermeidbaren Angriff der Brennenden Legion. Dafür haben die Horde und die Allianz sich auf die Suche nach neuen Verbündeten gemacht.

Zwei neue kühne Völker folgten dem Ruf. Am Boden zerstört über den letzten Angriff der Geißel auf Quel'Thalas haben die erfindungsreichen, magiesüchtigen Blutelfen sich zusammengerafft, um ihr Königreich so gut es geht wiederaufzubauen, und sich der Horde angeschlossen. Währenddessen sind die Draenei, die einst in Frieden mit den schamanistischen Orcs lebten, der Allianz beigetreten, um die Brennende Legion zu bekämpfen und sich für die Grausamkeiten der Orcs in der Vergangenheit zu rächen...



DIE FLUCHT DER DRAENEI

Vor langer Zeit erregte das intelligente und magiebegabte Volk der Eredar auf der Welt Argus die Aufmerksamkeit von Sargeras, dem Verwüster der Welten. Als Gegenleistung für ihre uneingeschränkte Loyalität bot er den drei Anführern der Eredar, Kil'jaeden, Archimonde und Velen, unermessliche Kräfte. Doch Velen hatte eine beunruhigende Vision, in der er sah, wie die Eredar zu schrecklichen Dämonen wurden und zudem die ersten empfindungsfähigen Mitglieder der Legion werden sollten, - einer Legion, die zu außerordentlicher Größe anwachsen und alles Leben zerstören würde.

Trotz Velens Warnung nahmen Kil'jaeden und Archimonde Sargeras Angebot an.

Velen war verzweifelt über die Entscheidung seiner ehemaligen Freunde, und betete um Hilfe. Zu seiner Überraschung und Erleichterung wurde sein Beten von einem der gütigen Naaru erhört. Genau wie Velen hatten die Energiewesen die Entstehung der Brennenden Legion vorausgesehen.

Die Naaru boten Velen und seinen Gleichgesinnten an, sie zu einem sicheren Ort zu geleiten. Im Stillen versammelte Velen die Eredar, die er für vertrauenswürdig hielt, und taufte sie auf den Namen Draenei oder „die Heimatlosen“. Als Sargeras nach Argus zurückkehrte und viele willige Eredar in Dämonen verwandelte, schafften es die Draenei knapp, aus ihrer Heimat zu fliehen. Der erzürnte Kil'jaeden schwor sich, Velen und die anderen Draenei bis ans Ende des Kosmos zu jagen.

Obgleich die Brennende Legion die Draenei durch den gesamten Weltraum jagte, brachten die Naaru den Heimatlosen den Weg des Lichts bei. Tief beeindruckt schworen die Draenei, das heilige Licht zu ehren und die selbstlosen Ideale der Naaru aufrechtzuerhalten.

Dann ließen sich die Draenei endlich auf einer abgelegenen Welt nieder, wo sie auf die schamanistischen Orcs trafen. Sie nannten ihr neues Zuhause Draenor, oder auch „die Zuflucht“.

Kil'jaeden verfolgte die Heimatlosen jedoch weiter, und zufällig erfuhr er von der idyllischen Welt und ihren nichts ahnenden Einwohnern.

Mittels des Schamanen Ner'zhul begann Kil'jaeden mit der Korruption der Orcs. Als Ner'zhul sich weigerte, die Pläne der Legion ab einem gewissen Punkt zu unterstützen, wandte sich Kil'jaeden an dessen Lehrling, Gul'dan machte aus den Orcs eine Bande von Blutdurstigen, und diese neu formierte Horde begann, die friedlichen Draenei abzuschlachten.

Die orcischen Bemühungen waren sehr erfolgreich. Über 80 Prozent der Draenei wurden ausgelöscht, und nur eine kleine Gruppe, darunter der ehrwürdige Velen, blieb übrig.

Die Orcs fielen mit Hilfe von Medivhs Portal in Azeroth ein. Jahre später, nach dem zweiten Krieg, rissen Ner'zhuls weitere Portale Draenor in Stücke.

Vor kurzem erlangten Velen und die verbleibenden Draenei Kontrolle über einen der Satelliten der Festung der Stürme, und konnten mit dessen Hilfe nach Azeroth fliehen. Dort sind sie nun auf der Suche nach Verbündeten in der nie enden wollenden Schlacht gegen den Brennenden Kreuzzug.



DAS ERBE DER BLUTELFEN

Vor vielen tausend Jahren erreichten die verbannten Hochgeborenen die Küste von Lordaeron. Sie zogen los, um ein neues Zuhause zu finden, und nach vielen Schlachten mit den Trollen gründeten sie das Königreich Quel'Thalas.

Sie benutzten eine Phiole geheiligten Wassers, das sie aus dem Brunnen der Ewigkeit gestohlen hatten, um an einer Ansammlung von machtvollen magischen Energien in Quel'Thalas eine Quelle mystischer Macht zu erschaffen. Sie nannten diese Quelle den Sonnenbrunnen und seine potente arkane Magie nährte und stärkte alle Hochelfen in Azeroth. Und so wurde die Stadt Silbermond gegründet.

Von einem magischen Schild geschützt lebten die Hochelfen für fast viertausend Jahre in Frieden, doch dieser Frieden sollte nicht von Dauer sein. Die Amanitrolle hoben ein riesiges Heer aus und griffen das elfische Königreich an. Deutlich in der Unterzahl schlossen die Elfen rasch ein Bündnis mit dem Menschenreich Arathor. Die Elfen brachten einer kleinen Anzahl von Menschen den Umgang mit der Magie bei. Im Gegenzug halfen die Menschen den Elfen dabei, den Sitz der Macht des Trollimperiums für alle Zeiten zu zerstören.

Im Laufe der folgenden Jahre kehrten die Hochelfen zu ihrer zurückgezogenen Lebensweise zurück. Doch im Dritten Krieg brachte der teuflische Prinz Arthas Menethil wieder Unheil über die Elfen. Arthas dürstete nach der Macht des Sonnenbrunnens, und jedes Mittel war ihm Recht, um diese Macht in seinen Besitz zu bekommen. Er fiel in Quel'Thalas ein und löschte fast die ganze Bevölkerung aus. Am Ende musste sogar König Anasterian Sonnenwanderer sein Leben lassen.

Zudem stellte sich heraus, dass die Hochelfen von den arkanen Energien des Sonnenbrunnens abhängig geworden waren. Nun, da ihre Magiequelle versiegt war, wurden die wenigen Überlebenden krank und apathisch.

Als Prinz Kael'thas, der letzte Erbe des Königsgeschlechts, von seinen Studien in Dalaran zurückkehrte, war von Quel'Thalas nur noch Schutt und Asche übrig. Nach Rache dürstend versammelte er die Überlebenden, nannte sie Blutelfen, und schloss sich zusammen mit seinen stärksten Kämpfern dem Feldzug gegen die Geißel in Lordaeron an.

Wegen der Vorbehalte der Menschen gegen die Elfen sah sich Kael'thas gezwungen, die Hilfe von Lady Vashj und ihren Naga anzunehmen. Als die Menschen herausfanden, dass die Blutelfen mit den Naga zusammenarbeiteten, ließen sie Kael'thas und die anderen einsperren und zum Tode verurteilen. Lady Vashj kam jedoch bald, um sie zu befreien, und schickte sie durch ein Portal in die verwüsteten Lande der Scherbenwelt.



Dort trafen die Elfen das eine Wesen, das ihren schmerzlichen Hunger stillen konnte: den abtrünnigen Dämonen Illidan Sturmgrimm. Überzeugt davon, dass die Blutelfen nicht ohne Illidans Hilfe überleben könnten, willigte Kael'thas ein, dem Verräter zu dienen. Rommath wurde jedoch zurückgeschickt, um den in Quel'Thalas verbleibenden Hochelfen eine Nachricht der Hoffnung zu überbringen, nämlich dass Kael'thas eines Tages zurückkehren würde, um sein Volk ins Paradies zu führen.

Rommath gelang es, den Blutelfen fortgeschrittene Technologien zur Beeinflussung von arkanen Energien zu lehren. Mit einem neuen Ziel vor Augen haben die Blutelfen die Stadt Silbermond wieder aufgebaut, auch wenn sie nun von instabilen Energien gespeist wird. Bestärkt durch das Versprechen von Kael'thas Rückkehr, konzentrieren die ermüdeten Einwohner von Quel'Thalas sich nun darauf, ihre Stärke wiederzuerlangen, während sie auf ihrem ungewissen Pfad in die Zukunft wandeln.



NEUER BERUF: JUWELENSCHLEIFEN

Eines der spannenden neuen Features von *World of Warcraft: The Burning Crusade* ist der neue Beruf des Juwenschleifers.

Juwenschleifer erlernen die Kunst der Herstellung von Schmuckstücken und Kleinoden aus Metallen und seltenen Edelsteinen. Indem sie das rohe Erz, das aus den verschiedenen Erzvorkommen gewonnen wird, weiterverarbeiten, erhalten sie die Edelsteine, die sie für ihr Handwerk benötigen.

Juwenschleifer verfügen über mehrere Möglichkeiten, Edelsteine zu benutzen. Wenn ein Juwenschleifer Schmuckstücke herstellt, benötigt er zumeist nur die rohen, ungeschliffenen Steine für seine Arbeit. Diese Ringe, Amulette und Kleinode funktionieren genau so, wie es bisher der Fall war. Allerdings gibt es Ausnahmen: Juwenschleifer können mit Juwelen besetzte Figuren herstellen, die sie als Schmuck tragen können. Diese Figuren geben passive Boni, können den Spieler aber zusätzlich mit einem kurzen Stärkungszauber versehen, wie beispielsweise einem kleinen Schadensbonus oder zusätzlicher Heilkraft in kritischen Situationen.

Juwenschleifer können auch Edelsteine für gesockelte Gegenstände schleifen. Die Edelsteine gibt es in verschiedenen Farben und Formen. Verschiedene Edelsteine haben unterschiedliche Eigenschaften und der Schliff eines Edelsteins hat ebenfalls Einfluss auf die Attribute des Steins.

Wird ein geschliffener Stein in einen gesockelten Gegenstand eingesetzt, erhält der Gegenstand diese Eigenschaften und bietet dem Spieler die Möglichkeit, die Ausrüstung an die persönlichen Wünsche anzupassen.



GESOCKELTE GEGENSTÄNDE

Auf den höheren Stufen werden gesockelte Gegenstände und geschliffene Edelsteine wichtiger Bestandteil der Ausrüstung eines Abenteurers. Sowohl Waffen wie auch Rüstungen können gesockelt werden. Gesockelte Gegenstände können in den Dungeons gefunden werden, allerdings werden mit der Erweiterung auch Rezepte eingeführt, die Schmiede, Lederer und Schneider dazu verwenden können, gesockelte Gegenstände herzustellen.

Gesockelte Gegenstände können in der Qualität von selten bis episch reichen. Die Sockel eines Gegenstandes können eine bestimmte Farbe haben; wenn ein Edelstein gleicher Farbe eingesetzt wird, so erzeugt dies einen zusätzlichen Bonuseffekt. Es ist allerdings auch möglich, einen Edelstein anderer Farbe einzusetzen, wenn man dessen Eigenschaften bevorzugt und bereit ist, auf den zusätzlichen Bonus zu verzichten.

Jeder Charakter kann Edelsteine in Gegenstände einsetzen, hierzu ist es nicht erforderlich, selbst Juwenschleifer zu sein. Jedoch wird man nicht darum herumkommen, sich an einen Juwenschleifer zu wenden, um die meisten Edelsteine zu erhalten. Eine andere Quelle für Edelsteine sind die Endgegner der neuen hochstufigen Instanzen. Gerüchteweise besitzen einige der Monster Edelsteine, deren Macht weit über das normale hinausreicht.

Um mehr über Juwenschleifen und gesockelte Gegenstände zu erfahren, besuchen Sie bitte unsere Website unter:

<http://www.wow-europe.com/de/burningcrusade/townhall/jewelcrafting.html>

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



DIE REISE GEHT WEITER: MAXIMALSTUFE ERHÖHT

Millionen von unerschrockenen Abenteurern haben atemberaubende Herausforderungen überstanden, um an die Spitze des Erreichbaren in *World of Warcraft* zu gelangen: Stufe 60.

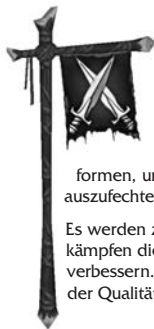
Diese kühnen Helden, sowie alle anderen, die auf diesen entscheidenden Meilenstein hinarbeiten, werden sich freuen, dass die Maximalstufe in *World of Warcraft: The Burning Crusade* auf 70 angehoben wurde.

Eine ganz neue Welt voller Gefahren und Herausforderungen wartet auf hochstufige Spieler. Für Abenteurer ab Stufe 60 stehen fantastische neue Fertigkeiten, Talente und Fähigkeiten zur Verfügung.

Also holt Eure Rüstung aus dem Schrank, sattelt das Reittier und ölt Eure Klingen.

Das Abenteuer hat gerade erst angefangen.

SPIELER GEGEN SPIELER



PvP (oder Spieler gegen Spieler) wird in *World of Warcraft: The Burning Crusade* auf ein ganz neues Level gehoben. In der Erweiterung werden ein gänzlich neues PvP-System sowie einige Änderungen zum bestehenden Ehrensysteem eingeführt.

In *The Burning Crusade* werden zum ersten Mal Gladiatorenarenen vorhanden sein. In dieser aufregenden Neuerung können Spieler nun Teams formen, um in Gruppen Duelle nach dem Muster 2 gegen 2, 3 gegen 3 oder 5 gegen 5 auszuzufechten.

Es werden zwei unterschiedliche Spielarten für die Arena vorgestellt. Im „Übungsmodus“ kämpfen die Spieler aus Spaß und um ihre Fertigkeiten (oder die des Teams) zu verbessern. Es gibt keine Belohnungen. Die Spieler werden entsprechend ihrer Stufe und der Qualität ihrer Ausrüstung für das Duell ausgewählt.

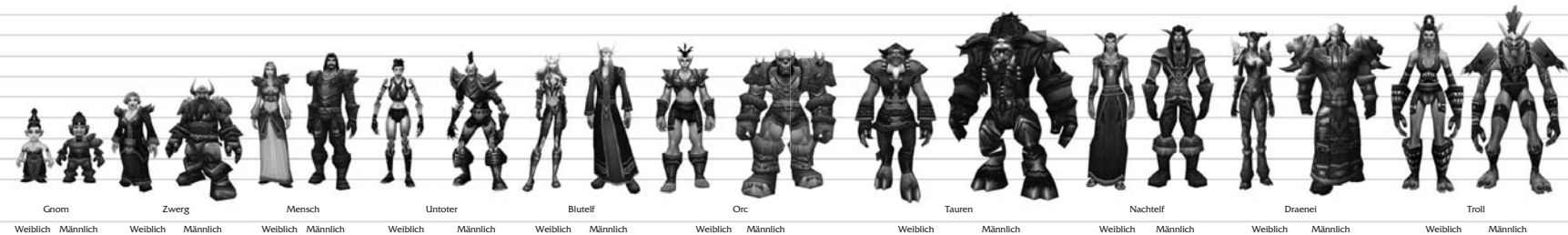
Im zweiten Modus können Spieler der Stufe 70 in den Gladiatorenkämpfen des Dampfdruckkartells als „registriertes Team“ gegeneinander antreten. Dieser Modus basiert auf einem Leittersystem auf Saisonbasis, wobei eine Saison 3 Monate dauert. Am Ende jeder Woche wird die Leistung des Spielers bewertet und mit Arenapunkten belohnt. Diese Punkte können für Gegenstände wie Rüstung, Ringe, Schmuck oder sogar Waffen ausgegeben werden.

In *World of Warcraft: The Burning Crusade* wurden wichtige Änderungen des bestehenden Ehrensystems vorgenommen. Im Ehrensysteem erhalten Spieler jeden Tag Ehrenpunkte für das Bezwingen von Gegnern oder Siege auf den Schlachtfeldern sowie für andere PvP-Ereignisse. Spieler können nun ihre Ehrenpunkte direkt für Rüstung, Waffen und andere Belohnungen bei den Rüstmeistern der Allianz und der Horde ausgeben. Zusätzlich verfallen Ehrenpunkte zukünftig nicht mehr.

Die Spieler haben nun vielfältige Möglichkeiten, sich mit den Änderungen im PvP in *World of Warcraft: The Burning Crusade* vertraut zu machen. In den meisten Zonen in der Scherbenwelt zum Beispiel gibt es genügend PvP-Ziele, die ein breites Spektrum an abwechslungsreichen und einzigartigen Spielmöglichkeiten bieten.

Um weitere Informationen über die spannenden Änderungen des Ehrensystems und dem brandneuen Gladiatorenarenasystem zu erhalten, besuchen Sie bitte unsere Website unter:

<http://www.wow-europe.com/de/infobasics/arenal/index.html>



ÜBER DEN STÜRMISCHEN HORIZONT HINAUS: FLIEGENDE REITTIERE

Vor weniger als 20 Jahren wurde Draenor von den gewaltigen Energien mehrerer Dimensionsportale zerrissen. Bis zum heutigen Tag sind einige Teile der Scherbenwelt weder zu Fuß noch mit einem Boot zu erreichen. Doch die Bewohner der Scherbenwelt haben gelernt, verschiedene Lebewesen als fliegende Reittiere einzusetzen, um so den Abenteurern zu ermöglichen auch die entlegensten und gefährlichsten Gebiete dieser ungezähmten Welt zu erreichen.

Eines der spannenden neuen Features in *World of Warcraft: The Burning Crusade* ist die Möglichkeit, mit einer neuen Art von Reittier die Scherbenwelt aus einer ganz neuen Perspektive zu erforschen. Ab Stufe 70 können Spieler ein fliegendes Reittier bekommen. Sowohl die Allianz als auch die Horde werden ihre eigenen besonderen Reittierarten erhalten, zu dem jeder Spieler der entsprechenden Fraktion Zugang hat. Es gibt auch einige legendäre fliegende Reittiere, die sogar unter erfahrenen Spielern sehr selten sein werden.

Die Spieler haben die volle Kontrolle über das Tier und somit die absolute Freiheit, die Himmel über der gesamten Scherbenwelt zu erforschen.

Um mehr über fliegende Reittiere zu erfahren, besuchen Sie bitte unsere Website unter:

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



MITWIRKENDE

Spieldesign

Blizzard Entertainment

Ausführender Produzent

Frank Pearce

Künstlerische Leitung

Justin Thavirat

Kreative Leitung

Chris Metzen

Spieleprogrammierung (Leitung)

John Cash

Serverprogrammierung (Leitung)

Joe Rumsey

Design (Leitung)

Tom Chilton, Jeffrey Kaplan,

Rob Pardo

Leitender Produzent

Shane Dabiri

Charakterdesign (Leitung)

Chris Robinson

Außendesign (Leitung)

Gary Platner

Innendesign (Leitung)

Brian Morrisroe

Leveldesign (Leitung)

Cory Stockton

Questdesign (Leitung)

Alex Afrasiabi

Produzenten

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

Programmierung

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

Zusätzliche Programmierung

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

Programmierung Macintosh

Rob Barris, John Mikros, Daniel Pageau, John Stiles

Animation

Steve Aguilár, Carman Cheung, Bryan Gillingham, Mauricio Hoffman, Chris Luckenbach, Corey Pelton, Jason Zirpolo

Dungeon-/Städtedesign

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

Außenweltdesign

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

Charakterdesign

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

Zusätzliches Design

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, Rob Shoberg, Brian Silva

Konzeptdesign

Trent Kaniuga

Technisches Design

Thomas Blue, Jon Jelinek, Rob McNaughton

Leveldesign

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

Spieldesigner

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

Zusätzliches Design

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

Produzent Lokalisierung

Andrew Vestal

Programmierung

Installation/Patch/Vertrieb (Leitung)
Brian Fitzgerald

Programmierung

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

Produzent

Installation/Patch/Vertrieb
Melissa Meyer

Weitweite Onlinetechnologien (Direktion)

Robert Bredenbecker

Onlinetechnologien (Produktion)

Jason Leu, Kim Phan

Onlinetechnologien (Softwareingenieure)

Neil Chopra, Chulwoong Choi, David Nguyen, Teddy Pao

Web Team (Leitung)

Mike Hein, Ali Vatani

Web Team

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

Battle.net (Leitung)

Matthew Versluis

Battle.net (Programmierung)

Bryan Cleveland, Jeff Mears, Brian Morin, Hanlong Wang

Battle.net (Forschung)

Micah Caldwell, Norman Harms

Regie (Introsequenzen)

Jeff Chamberlain

Ausführender Produzent (Videosequenzen)

Matt Samia

Kreative Leitung (Videosequenzen)

Nick Carpenter

Produzenten (Videosequenzen)

Scott Abeyta, Taka Yasuda, Angela Young

Buch (Videosequenzen)

Jeff Chamberlain, Chris Metzen, Matt Samia

Editor (Videosequenzen)

Matthew Mead

Animation (Videosequenzen, Leitung)

James McCoy

Finale Bearbeitung (Videosequenzen, Leitung)

Jeff Chamberlain

Modellierung (Videosequenzen, Leitung)

Fausto De Martini

Technisches Design (Videosequenzen, Leitung)

Jared Keller

Design (Videosequenzen)

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, Kenson Yu

Technisches Design (Videosequenzen)

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

Studiotechnik (Videosequenzen)

Mike Kramer, Sean Laverty

Zusätzliches Design (Hintergrund)

Alp Altiner, Dylan Cole

Zusätzliches Design (Trailer)

John Burnett, Harley Huggins, Peter Lee, Joe Peterson

Regie Audios

Russell Brower

Sounddesign (Leitung)

Brian Farr

Produzent Audios

Keith Landes

Sounddesign

Jonas Laster, Joseph Lawrence

Musik

Russell Brower, Derek Duke, Matt Uelmen

Zusätzliche Musik

Brian Farr, David Arkenstone

Casting Sprecher

Bill Black

Stimmenregie

Micky Neilson

Feldaufnahmen Spezialeffekte

Bill Black, Joseph Lawrence, John Fasal

Kreative Entwicklung (Produktion)

Ben Brode, Joanna Cleland, Gloria Soto

Kreative Entwicklung (Historiker)

Evelyn Fredericksen

Kreative Entwicklung (Illustration)

Peter C. Lee, Glenn Rane, Wang Wei

Videoproduktion (Management)

Joeyray Hall

Team Videoproduktion

Terran Gregory, Tristan Pope, Brandon Vanderpool

Qualitätssicherung (Management)

Michael Gilmartin

Qualitätssicherung (Managementassistent)

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

QS (Erweiterung, Testleitung)

Shawn Su

QS (Liveversion, Testleitung)

Michele Arko

QS (Erweiterung, Leitungsassistent)

Timothy Ismay, Michael Schwan Jr., Clint Walls

QS (Liveversion, Leitungsassistent)

Paul Carver, Clayton Dubin, Sean Wang

QS (Automatisierung, Leitung)

Shane S. Cargilo

QS (Automatisierung, Techniker)

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

QS (Kompatibilitätstest)

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

QS (Inhaltsspezialisten)

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, David Sanchez, Michael M. Sun, Don Vu, Tengying Yu

QS Lokalisierung (Leitung)

Jin Kim

QS Lokalisierungstest

Steven Chow, Mike Euseison Kim, Dean Yang

QS Technischer Test

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

Spieletester

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

Community Management

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

Weltweiter Kundensupport (Direktion)

Thor Biafore

Technischer Support (Management)

John Hsieh

Technischer Support (Managementassistent)

Kyle Williams

Technischer Support (Leitung)

Adam Slack

Technischer Support (Vertreter)

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, Marly Tande, Darian Vorlick, Mataio Wilson

Rechnungs- und Accountservice (Management)

Jason Stilwell

Rechnungs- und Accountservice (Managementassistent)

Charlie Areson

Rechnungswesen (Leitung)

Mike R. Pierce, Alan Marti

Rechnungswesen (Vertreter)

Anne Marie Belland, Marcus Bishop, Eryn 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

Support im Spiel (Management)

Bill Galey

Support im Spiel (Managementassistent)

Richard Barham, Justin Guthrie

Support im Spiel (Leitung)

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

Internationaler Support (Leitung)

Pierre Braude, Peiji Guo, Joong Kim, Michael Pierce

Support im Spiel

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 Money maker, 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

Präsident Blizzard Entertainment

Mike Morhaime

Leitender Geschäftsführer

Paul Sams

Generaldirektor (Korea)

Jungwon Hahn

Management (Korea)

Richard Choi, Yungjoo Ko, Jungho Kwon, Jinho Oh, Changuk Park, Youngmok Park, Yun Ho Rhee

Generaldirektor (Chinesisches Festland)

Michael Fong

Projektkoordination (Chinesisches Festland)

Stan Wang

Geschäftsentwicklung und Lizenzierung

Jon Dvorak, Brian Hsieh, Denise Lopez, Brianna Messina, Steven Price, BrisAnne Scheller, Sarah Tucker

Weltweite Informationstechnologie (Direktion)

Isaac Matarasso

Weltweite Informationstechnologie (Management)

Robert Van Dusen

Globale Netzwerkoperationen (Management)

Chris Glover

Netzwerkoperationen (Management)

Changko Lee, Hung Nguyen, Duffy Squier, Gary Yeh

Netzwerkoperationen (Techniker)

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

Netzwerkoperationen (Verwaltung)

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

Netzwerkoperationen

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

Informationstechnologie (Management)

Weonseok Choi, Chris Fajardo, Yong Yoon

Informationstechnologie

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

Informationstechnologie (Einkauf)

Greg Faltersack

Weltweites Personalwesen (Direktion)

Denise Dunlap

Personalwesen

Erika Neuhauser, Michelle Secrest, Daniela Shani, Lisa Pearce

Weltweite Finanzen

David Gee

Finanzberatung

Andrew Amadi, Shien Chang

Büroverwaltung

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

Anlagenwartung

Samuel Schrimsher, Brandon Shephard, Henry Szekely

Weltweite Werbeabteilung (Direktion)

Lisa Jensen

Weltweite Werbeabteilung und Events

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

Rechtsberatung

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

Vizepräsident weltweites Marketing

Neal Hubbard

Weltweites Marketing

John Heinecke, Tomas Melian

Regionales Marketing

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

Kreatives Marketing

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

Recruiting

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

SVP Global Operations, VG
Robert Wharton

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

Liveaufnahmen und Orchestrierung:
Edo Guidotti

**Duduk, Bansuri, Tunisian Midjwiz,
Shakuhachi und Flöten:**
Pedro Eustache

Handtrommeln:
John Bergamo

Sounddesign (Introsequenz)
David Farmer (EAD),
Paul Menichini (EAD)

Musik (Introsequenz)
Neal Acree

**Musik (Introsequenz) aufgenommen
von Northwest Sinfonia and Chorus,
unter Vertrag genommen von:**
Simon James & David Sabee

Audiomischung (Introsequenz)
Tom Brewer (Source sound)

Projektmanagement (Handbuch)
Jason Hutchins, Gloria Soto

Redaktion (Handbuch)
Micky Neilson

Handbuch Design und Layout
Anomaly Creative
Raul Ramirez, Bill Watt

Dunsel Management (Leitung)
Keith Lee, Chris Sigaty

Allgemeines Management
Blizzard Europe
Itzik Ben Bassat

**Geschäftsentwicklungsmanagement
(Europa)**
Delphine Le Corre

Finanzielles Management (Europa)
Benoit Dufour

Plattformmanagement (Europa)
Jean-Michel Courivaud

Web- und Onlinedirektor (Europa)
Anne Bérard

**Direktion Kommunikation und
Community (Europa)**
Julia Gastaldi

Direktion Supportservice (Europa)
Frédéric Menou

**Ausführende Direktion Marketing
(Europa)**
Cédric Maréchal

Kundensupport (Management)
Emmanuel Obert, Christian
Scharling, Rainer Mayer, Robert
Ashby, Ernst ten Bosch

**Kundensupport
(Managementassistenten)**
Sophie Bellegarde, Cédric Galins,
Erin Johanson, Linus Flink,
Nikolaj Wendt, Rinaldo Andreoli,
Alexis Guariguata, Jan Gräber,
Hansjörg Brandt, Thomas Lenglet,
Cédryck Poitelon, Marie-Hélène
Atienz, Luca Zucconelli

Senior Game Master
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
singhwahla; Huw Gower; Iwan de
Kleine; Jean-Christophe Bouchet;
Kasper Glehm; 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

Game Master
Alexander Otto, Alexander Bentchev,
Andreas Jablonowski, Anne Staudt,
Are Granhaug, Arnaud Amele, Artur
Strak, Asbjørn 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 Zealous, Jean-Claude Cipriani,
Jon Kenny, Jonathan Horrocks, Kai
Moosmann, Kim Chang, Leo
McKewan, Lucas Christophe, Magalie
Blaziot, Marc Johnson, Marco Manig,
Mario Janus, Mark Bentley,
Mark Furniss, Markus Grafie,
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
Enjalbert, Stian Skjøndal, Sylvain
Grantham, Thomas Chabrier, Thomas
Flöter, Thomas Hemmingway, Torsten
Duer, Ugo Croci, Zhong Yi Sun

**Senior technischer und
Rechnungssupport**
Alexandre Vallee; Ana Manso;
Andreas Unger; Claus Schumacher;
Eric Modolin; Gerd Berghoff; Gregoire
Bonnafox; Matteo Spataro

Technischer und Rechnungssupport
Aidan McLoughlin, Alexis Terrasse,
Alisdair Comb, Andre Linnenmann,
Christoph Grix, David Odier, David
Remy Zephir, Denis Courtin, Elodie
Bastide, François Medaerts, Frederic
Krone, Gregoire Bonnafox, Jessica
Schleder, Jihene Khessouma, John
Alkarp, Johnny Ahlgren, Matteo
Spataro, Neil Whelan, Oliver
Jackenroll, Olivier Grassini, Raul
Burgos, Stefanie Beier, Stefanie
Traichel, Thomas Jauneault

**Senior Qualitätskontrolle und
Accountverwaltung**
Antonio Achucarro; Clemens Krainer;
Craig Pratt; Guillaume Richard;
Stefan Mai; Laurence Aerden

**Qualitätskontrolle und
Accountverwaltung**
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 Roincin,
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

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

Netzwerkoperationen (Verwaltung)
Julien Mariani, Dustin Koupal,
Thierry Sudan, Anthony Williams,
Erik Karlsson, Gandalf Brahm,
Mourad Kaci

IT

Yan Kahle, Francois Noel,
Chris Eckert, Ryan Dean

Personalwesen und Büroverwaltung
Anne-Sophie Buiet, Marije Korver,
Elodie Dupuis, Peter Guibert, Inma
García, Lara Machado, Christopher
Kopetschek, Juliette Durand

Finanzkontrolle
Sergio Vitaliti

**Kommunikation und Community
Management**
Christian Vestoel, Thomas Johnsen,
Per Bonomi, Jean Baptiste Penness,
Nicolas Guion, Marc Olbertz,
Sebastian Schulz, Tobias Jah, Antonio
Moreno, Bo Selmer Hansen, Benedikt
Oehmen, Alexander Rickardsson, José
Ignacio de Andrés Alas-Salgado, Emma
Jones

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

Webdesign
Bao Tran, Prune Moldawan,
Sören Geier, Sebastian Garnault

Brand Manager Europe
Eric Chauveau

**Lokalisierung und QS Europa
(Management)**
Frédéric Baudet

**Lokalisierung und QS Französisch
(Leitung)**
Tristan Lhomme

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

Senior QS Tester Französisch
Laetitia Georges, Marc Ho,
Frédéric Vasseur

**Lokalisierung und QS Deutsch
(Leitung)**
Alexander Ipfelkofer

Lokalisierung Deutsch
Björn Brodrück, Christian Decomain,
Joanne Stephan, Edna Weissflog

Senior QS Tester Deutsch
Ben Choi, Jörg Frey, Peter Schneider

**Lokalisierung und QS Spanisch
(Leitung)**
Ivo Garcia

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

Senior QS Tester Spanisch
José Luis Bóveda Suárez, Alba Pérez

Besondere Danksagung
Bruce Hack
Bob & Jan Davidson

DANK GEHT AUCH AN...

Gina MacGregor
Alan Dabiri
Celeste Aviva, bunches.
Trudy, Gary, Daniel und Dominic
Sparks
Len „Pops“ und Irene Sparks
Jean und George Matthews
Kacy <3
Mrs. Karen Barris
Julia Barris
Benedikt Oehmen, Alexander
Rickardsson, José Ignacio de Andrés
Alas-Salgado, Emma Jones
Redaktionsteam Web
Yann Pallatier, Mark Clements, Kelly
Lopez, Ramon Hermann, Stefanie
Gwinner, Pierre Rosenthal, Stephane
Perroud, Francisco Bolanos
Wendy und Cooper Aello
Angelista, Colin, und Emi
Die Kaplan Familie
Grace und Mehley
Hoiyang „Tracy“ To
Daifet
Jen, Ben, und Mykenna
Foundation
Pooka, für ihren Rat und ihre
Unterstützung
Claudia und Alanna Guerrero
Stephanie Rainwater
Izabel Rainwater
Yasmin Wood
Robin Wood
Rainey
The Great Rob Chacko
Meine wundervolle Frau, Shelley
Beverly und Shangreaux Lagrave
Vielen Dank an meine Freundin Diana
und meinen Bruder Morgan, ich liebe
Euch beide.
Ein besonderer Dank an meine Eltern,
dass sie mich immer ermutigt haben,
meinem Traum zu folgen.
Anna Hartwell
Agapito Barriga
Brynda De Arte
Seamus De Arte
Ji Yeon Han „my gopher“
Der koreanischen
Fußballnationalmannschaft
Chad Verrall
Rob Beatie
Stephanie Keefer
Amber Ray
Nigel, Linne, Sarah und Lucy
Der Familie Vestal
John und Hiroko
Makishi „Cocco“ Satoko
Nhu Quynh „Queenie“ Ly
The M of O team
J. „Nicknamer“ Jina
Lana Lee
Abra Chouinard
Margaret und Tina Brower
i und o
Don Simpson und Matt Householder
Greg Landes
Andrea Landes
Yulia und Jasper Duke
Tracy und Garrett Farr
Dr. Edgar Charles Lawrence
Kazue Blackwell
Karen und Tiggeria
Mark Day
Phillip Bossant
Kevin Ken Lee
Frances Lin und Familie
Oma und Opa Mencer
Linda Chen
JEND
Randy Jones
Brian Jones
Min Chu
David Chu
Tina und Melissa Maloof
Ron und Judi Maloof
Eric Bigelow
Mike Davis
Katherine, Penelope und unseren
Zwillingen.
Andrea Morrisroe
Der Familie Morrisroe
Mary, Johnny, und Joey Cash
Jedem Gnom, den ich je getötet habe
Mindi Johnson
Dem Foote Klan
Silvia Van Dusen
Kai Van Dusen
Kiana Van Dusen
Astrid Macias
Mandi Stiles
VJ Army
Laurien Squier
Karlee Chadwick
Paige Chadwick
An Catherine, Steven und Elizabeth,
für alles. Einfach alles.
An' alle' die Verrückten da draußen...
ohne euch wäre Azeroth nur
halb so schön.

Danke an meinen Ehemann Mike und meine Familie für ihre Liebe und ihre Unterstützung.

Anissa – Danke, dass du mir erlaubst hast, meinen Traum zu verwirklichen.

JDB – Danke für das Vertrauen und die Unterstützung!

Aimee Della Bitta
California DMV
Caffeine

WIR MÖCHTEN INSBESONDERE UNSEREN FAMILIEN DANKEN. EURE UNERSCHÖPFLICHE GEDULD UND EUER VERSTÄNDNIS HABEN ALL DIES MÖGLICH GEMACHT. WIR LIEBEN EUCH!

LESEN SIE DIE FOLGENDE ENDBENUTZERLIZENZVEREINBARUNG BITTE SORGFÄLTIG DURCH, BEVOR SIE DIESES SOFTWARE-PROGRAMM INSTALLIEREN. FALLS SIE MIT DEN BEDINGUNGEN DIESER VEREINBARUNG NICHT EINVERSTANDEN SIND, LÖSCHEN SIE DAS SOFTWARE-PROGRAMM UMGEHEND UND GEBEN SIE DAS SOFTWARE-PROGRAMM UMGEHEND AN IHREN HÄNDLER ZURÜCK.

ENDBENUTZERLIZENZVEREINBARUNG

Dieses Software-Programm auf CD-ROM sowie alle Dateien, die Ihnen zur Verfügung gestellt werden (mittels Online-Übertragung oder anderweitig), um das Software-Programm zu „patchen“, zu aktualisieren oder in sonstiger Weise zu modifizieren, sowie alle gedruckten oder online oder in elektronischer Form vorliegenden Dokumentationen (das „Handbuch“) und sämtliche von diesem Software-Programm und diesen Materialien abgeleiteten Arbeiten und Kopien (in ihrer Gesamtheit einschließlich des unten genannten Spielclients das „Spiel“ genannt), sind urheberrechtlich geschützte Werke. Jede Nutzung des Spiels unterliegt den Bedingungen dieser Endbenutzerlizenzvereinbarung (der „Lizenzvereinbarung“ oder „Vereinbarung“). Das Spiel darf nur über den von Blizzard zur Verfügung gestellten Zugang zum Massen-Multiplayer-Online-Rollenspiel-Service für **WORLD OF WARCRAFT** (dem „Service“) gespielt werden, der Gegenstand separater Nutzungsbestimmungen (der „Nutzungsbestimmungen“) ist. Blizzard Entertainment Inc. ist Ihr Vertragspartner für die Erbringung des Services. Falls zum Lieferumfang des von Ihnen gekauften Spiels „freier Zugang“ für eine gewisse Zeit gehört, gelten die Bestimmungen der Nutzungsbestimmungen auch für Ihren Zugang zu dem Service während der Dauer dieses „freien Zugangs“. Das Spiel wird ausschließlich zur Benutzung durch autorisierte Endbenutzer gemäß den Bedingungen der Lizenzvereinbarung vertrieben. Jede Nutzung, Vervielfältigung oder Weitergabe des Spiels, die von den Bedingungen der Lizenzvereinbarung nicht ausdrücklich gestattet wird, ist ausdrücklich untersagt.

1. Gewährung einer eingeschränkten Benutzerlizenz

Das Spiel installiert die Computer-Software (nachfolgend „Spielclient“ genannt) auf Ihrem Computer, um Ihnen zu ermöglichen, das Spiel über Ihren Account des Services (Ihren „Account“) zu spielen. Blizzard Entertainment Europe SAS (in dieser Vereinbarung als „Blizzard“ bezeichnet) gewährt Ihnen, und durch die Installation des Spielclients erklären Sie sich damit einverstanden, eine begrenzte, nicht-exklusive Lizenz und das Recht, den Spielclient zu Ihrem persönlichen Gebrauch auf einem (1) oder mehreren Computern, die in Ihrem Besitz sind, oder über die Sie die persönliche Kontrolle haben, zu installieren. Jegliche Nutzung des Spielclients unterliegt dieser Lizenzvereinbarung und den Nutzungsbestimmungen, mit denen Sie sich einverstanden erklären müssen, bevor Sie Ihren Account nutzen können, um mit Hilfe des Zugriffs auf den Service das Spiel zu spielen. Blizzard behält sich das Recht vor, die Nutzungsbestimmungen unter den in Ziffer 7 genannten Voraussetzungen zu aktualisieren, zu modifizieren oder abzuändern. Die Bekanntgabe und das Inkrafttreten der geänderten Nutzungsbestimmungen richten sich nach Ziffer 12.

2. Service und Nutzungsbestimmungen

Wie oben bereits erwähnt, müssen Sie sich mit den Nutzungsbestimmungen einverstanden erklären, damit Sie den Service benutzen dürfen, um zu spielen. Die Nutzungsbestimmungen regeln alle Aspekte des Spiels. Sie können sich die Nutzungsbestimmungen auf folgender Website ansehen: <http://www.wow-europe.com/de/legal/termsfuse.html>. Falls Sie mit den Nutzungsbestimmungen nicht einverstanden sind, sollten Sie (i) sich nicht für einen Account für das Spielen des Spiels registrieren und (ii) innerhalb von dreißig (30) Tagen nach dem ursprünglichen Kaufdatum die Rückgabe des Spiels zu dem Händler, bei welchem Sie das Spiel gekauft haben, arrangieren.

3. Eigentum

A. Alle geistigen Eigentumsrechte an dem Spiel und allen Kopien davon (einschließlich, aber nicht darauf beschränkt, aller Titel, Computercodes, Themen, Objekte, Charaktere, Charakternamen, Stors, Dialoge, Slogans, Orte, Konzepte, Bildmaterialien, Charakterinventare, strukturellen oder landschaftlichen Entwürfe, Animationen, Geräusche, musikalischen Kompositionen, audio-visuellen Effekte, Handlungsabläufe, Charakterkonterfeis, Bedienungsmethoden, moralischen Rechte, damit in Zusammenhang stehenden Dokumentationen und in das Spiel eingebauten „Applets“ [spezielle Anwendungen]) sind Eigentum von Blizzard oder ausdrücklich vom Lizenzgeber lizenziert. Das Spiel ist durch die Copyright-Gesetze (Urheberrechtsgesetze) der Vereinigten Staaten, internationale Copyright-Verträge und -Konventionen sowie andere Gesetze geschützt. Alle Rechte vorbehalten. Das Spiel kann bestimmte lizenzierte Materialien enthalten und die Lizenzgeber dieser Materialien können ihre Schutzrechte im Fall eines Verstoßes gegen diese Lizenzvereinbarung geltend machen.

B. Um *World of Warcraft* spielen zu können, müssen Sie, wie in den Nutzungsbestimmungen beschrieben, einen Benutzeraccount (den „Account“) erstellen, der auf Sie beschränkt und nicht übertragbar ist. Um den Account zu erstellen, werden Sie aufgefordert werden, Blizzard einen Authentifizierungsschlüssel des Spiels mitzuteilen, der ausschließlich dem Account zugeordnet ist, den Sie mit dem Authentifizierungsschlüssel erstellt haben. Daher erlaubt Blizzard es Ihnen nicht, Ihr Eigentum an dem Spielclient an Dritte zu übertragen.

4. Verpflichtungen des Endbenutzers

A. An die vorstehende Lizenzgewährung gebunden, dürfen Sie weder Kopien, Fotokopien, Reproduktionen, Übersetzungen, Rückentwicklungen, Herleitungen von Quellcode, Modifikationen, Disassemblierungen, Dekompilationen oder abgeleitete Arbeiten herstellen, die auf dem Spiel basieren, noch irgendwelche Eigentumsanzeigen oder Eigentumsetiketten von dem Spiel entfernen. Die Missachtung der in dieser Ziffer 4 enthaltenen Einschränkungen und Restriktionen führt zur sofortigen und automatischen Beendigung der hier gewährten Lizenz und kann für Sie zivil- und/oder strafrechtliche Konsequenzen haben. Ungeachtet des Vorstehenden dürfen Sie eine (1) Kopie des Spielclients und der Handbücher ausschließlich zu Archivierungszwecken anfertigen.

B. Sie stimmen zu, dass Sie unter keinen Umständen

(i) ohne ausdrückliche Erlaubnis dazu Reproduktionen des Spiels in irgendeiner Weise an Dritte verkaufen, übergeben oder gegenüber Dritten zur Sicherung von Forderungen verwenden oder das Spiel an Dritte vermieten, leasen oder die Lizenz daran erteilen;

(ii) ohne die vorherige ausdrückliche schriftliche Genehmigung von Blizzard mit dem Spiel oder irgendeinem Teil davon, einschließlich des Spielclients, aber nicht auf ihn beschränkt, einen kommerziellen Zweck verfolgen (abgesehen von der Übertragung gemäß Ziffer 3 B.), wozu gehört, aber nicht darauf beschränkt, seine Verwendung in einem Internet-Café, in einem Center für Computerspiele oder an irgendeinem anderen ortsgebundenen Standort;

(iii) als Spielleiter (Host) für das Spiel fungieren oder für dieses Dienste anbieten oder entwickeln, die der Initiierung von Spielen dienen, oder Kommunikationsprotokolle abfangen, emulieren oder weiterleiten, die in irgendeiner Weise von Blizzard verwendet werden, und dazu Methoden verwenden, aber nicht auf diese beschränkt, wie Protokollemlation, Tunneling, das Ausspionieren von Paketen, die Modifizierung oder Hinzufügung von Komponenten zum Spiel, ein Utility-Programm oder irgendeine andere schon bekannte oder zukünftig entwickelte Technik. Dies gilt für jeden Zweck, einschließlich, aber nicht darauf beschränkt, nicht-autorisierte Netzwerke über das Internet, Netzwerke, die kommerzielle oder nicht-kommerzielle Gaming-Netzwerke verwenden oder die zu Content-Aggregation-Netzwerken gehören; oder (iv) irgendwelche nicht-autorisierte Verbindungen zum Spiel oder dem Service herstellen oder aufrechterhalten. Alle Verbindungen zu dem Spiel und/oder dem Service, ob über den Spielclient oder durch andere Werkzeuge und Hilfsprogramme aufgebaut, dürfen nur mit Methoden und Mitteln hergestellt werden, die von Blizzard ausdrücklich genehmigt worden sind. Unter keinen Umständen dürfen Sie eine Verbindung zur spieleigenen Schnittstelle oder anderen Schnittstellen als denen, die von Blizzard ausdrücklich für die öffentliche Benutzung zur Verfügung gestellt werden, herstellen oder Werkzeuge entwickeln, die Ihnen oder anderen eine solche Verbindung ermöglichen.

5. Beendigung

Diese Lizenzvereinbarung gilt, bis sie beendet wird. Sie können die Lizenzvereinbarung jederzeit beenden, indem Sie kumulativ (i) das Spiel vernichten; und (ii) den Spielclient von Ihrer Festplatte entfernen; und (iii) Blizzard von Ihrer Absicht, diese Lizenzvereinbarung zu beenden, schriftlich in Kenntnis setzen, adressiert an den Beauftragten für den Kundendienst: Vivendi Universal Games International S.A., TSA 60 001, 78143 Vélizy-Villacoublay Cedex, Frankreich. Blizzard kann nach eigenem Ermessen diese Lizenzvereinbarung in dem Fall beenden, dass Sie eine wesentliche Verletzung der Lizenzvereinbarung oder der Nutzungsbestimmungen begehen. In diesem Fall müssen Sie das Spiel unverzüglich vernichten und den Spielclient von Ihrer Festplatte entfernen. Mit Beendigung dieser Vereinbarung, aus welchem Grund auch immer, gelten alle hierin gewährten Lizenzen als sofort beendet.

6. Exportbeschränkungen

Das Spiel darf nicht reexportiert, heruntergeladen oder in anderer Weise in irgendein Land (oder an einen seiner Staatsbürger oder Einwohner) exportiert werden, das von den USA mit einem Embargo für Güter belegt worden ist, oder an jemanden, der sich auf der Liste der „Specially Designated Nationals“ des U.S. Treasury Department oder der „Table of Denial Orders“ des U.S. Commerce Department befindet. Mit der Installation des Spiels stimmen Sie dem Vorstehenden zu, und Sie erklären und garantieren, dass Sie sich nicht in einem solchen Land befinden, kein Staatsbürger oder Einwohner eines solchen sind und nicht der Kontrolle irgendeiner solchen Liste unterliegen.

7. Patches und Updates

Blizzard hat das Recht, Patches, Updates und Modifikationen zum Spiel bereitzustellen oder zu liefern, wenn diese erforderlich oder nützlich sind, um (i) das Spielerlebnis durch das Hinzufügen neuer Inhalte zu verbessern, (ii) neue Features in das Spiel einzufügen, (iii) bereits im Spiel vorhandene Inhalte oder Features zu verbessern, (iv) Programmierfehler [„bugs“], die das Spiel verändern können, zu beheben, (v) festzulegen, wie Sie und andere Spieler das Spiel verwenden, um das Spielvergnügen der Spieler zu erhöhen, (vi) Sie und andere Spieler gegen Spielbetrug („Cheating“) zu schützen, und (vii) die Spielumgebung sicherer für Sie zu gestalten. Diese Patches, Updates und Modifikationen zum Spiel muss der Spieler installieren, um das Spiel weiterhin nutzen zu können. Zu dem vorgenannten Zweck kann Blizzard das Spiel durch Fernzugriff aktualisieren, einschließlich, aber nicht darauf beschränkt, des auf dem Computer des Benutzers installierten Spielclients, ohne dass der Benutzer davon Kenntnis hat oder dem zustimmt. Sie erteilen hiermit Blizzard die Erlaubnis, solche Patches, Updates und Modifikationen an dem Spiel vorzunehmen.

8. Dauer der „Online“-Komponente des Spiels

Dieses Spiel ist ein „Online“-Spiel, das über das Internet via den Service, wie von Blizzard bereitgestellt, gespielt werden muss. Die Sicherung einer Internetverbindung unterliegt Ihrer alleinigen Verantwortung, und Sie allein kommen für alle dadurch anfallenden Kosten auf. Blizzard berührt sich, den Online-Service ununterbrochen aufrecht zu erhalten. Blizzard kann jedoch den Service für Wartung, Tests, Ersatz und Instandsetzung der mit *World of Warcraft* verbundenen Telekommunikationseinrichtungen oder aus anderen betriebs- oder systembedingten Erfordernissen vorübergehend aussetzen.

9. Zusätzliche Herstellergarantie

Wenn Sie die CD-ROMs mit dem Spielclient in der Europäischen Union gekauft haben und sich herausstellt, dass diese Medien defekt sind und vorausgesetzt, Sie informieren Blizzard innerhalb von (i) zwei (2) Monaten nach Ihrer Entdeckung des Defekts und (ii) innerhalb von zwei (2) Jahren nach dem Kauf des Spiels über diesen Defekt, dann wird Blizzard bei Vorlage des Kaufbelegs und der defekten Medien nach eigener Wahl 1) den Mangel beheben, 2) das Spiel ersetzen oder 3) Ihr Geld zurückerstatten. Diese Garantie berührt oder beschränkt nicht die gesetzlichen Gewährleistungsrechte, die Sie möglicherweise gegen den Händler des Spielclients haben.

10. Haftungsbeschränkung

Hinsichtlich des von Blizzard zur Verfügung gestellten Online-Services gelten für Schadensersatz oder Ersatz verborgener Aufwendungen, gleich aus welchem Rechtsgrund einschließlich unerlaubter Handlung, die folgenden Regelungen: Blizzard haftet bei festgestelltem (i) Vorsatz, (ii) grober Fahrlässigkeit, und/oder (iii) Ansprüchen nach dem Produkthaftungsgesetz nach den gesetzlichen Vorschriften. Wenn Sie die CD-ROMs mit dem Spielclient in Deutschland oder Österreich erworben haben oder wenn Sie von Deutschland oder Österreich oder anderen Ländern, deren nationales Recht eine entsprechende Regelung enthält, auf die Realms von *World of Warcraft* zugreifen, haftet Blizzard auch bei Verletzung von Leben, Körper oder Gesundheit nach den gesetzlichen Vorschriften, soweit die Verantwortlichkeit von Blizzard festgelegt ist. Blizzard haftet nicht für leichte Fahrlässigkeit. Wenn Sie die CD-ROMs mit dem Spielclient jedoch in Deutschland oder Österreich erworben haben oder wenn Sie von Deutschland oder Österreich auf die Realms von *World of Warcraft* zugreifen, haftet Blizzard auch für leichte Fahrlässigkeit, wenn festgestellt ist, dass Blizzard eine wesentliche Vertragspflicht verletzt hat. In diesem Fall ist die Haftung von Blizzard auf typische und vorhersehbare Schäden beschränkt. In allen anderen Fällen haftet Blizzard nicht für leichte Fahrlässigkeit.

11. Rechte bei Vertragsbruch

Das Spiel, der Spielclient, Markenrechte und urheberrechtlich geschützte Inhalte, die in dem Spiel enthalten sind oder mit dem Spiel zusammenhängen, sind rechtlich geschütztes Eigentum von Blizzard und haben durch die Leistung von Blizzard beträchtlichen Goodwill und Ansehen gewonnen. Blizzard wird alle rechtlichen Schritte, die dem Lizenzgeber zum Schutz seines geistigen Eigentums nach dem Gesetz zustehen, ergreifen, um ihr geistiges Eigentum zu schützen. Sollte Blizzard in irgendeinem solchen Rechtsstreit obsiegen, wird Blizzard alle ihr gesetzlich zustehenden Rechte auf Zahlung von Schadensersatz sowie auf Erstattung von Gerichts- und Anwaltskosten verfolgen.

12. Änderungen der Lizenzvereinbarung

Unter den in Ziffer 7 genannten Voraussetzungen kann Blizzard von Zeit zu Zeit Änderungen dieser Lizenzvereinbarung und die überarbeitete Version der Lizenzvereinbarung auf der **World of Warcraft**-Website bekannt geben. Blizzard kann zusätzlich andere Mittel der Benachrichtigung wählen, zum Beispiel E-Mail, Briefpost oder Popup-Bildschirme. Mit der Bekanntgabe wird Blizzard Sie darüber informieren, dass die Lizenzvereinbarung geändert wurde und wird Sie darauf hinweisen, dass Ihre Installation oder Nutzung des Spiels nach Ablauf eines Monats nach Bekanntgabe der Änderung als Genehmigung der Änderung oder Ergänzung gilt. Falls Sie irgendwelchen zukünftigen Änderungen dieser Lizenzvereinbarung nicht zustimmen oder diese zur Folge haben, dass Sie mit der Lizenzvereinbarung nicht mehr übereinstimmen, können Sie diese Lizenzvereinbarung wie in Abschnitt 5 beschrieben beenden. Die geänderte Version der Lizenzvereinbarung tritt mit Beginn des zweiten Monats nach Bekanntgabe in Kraft, wenn Blizzard bis zu diesem Zeitpunkt keine Beendigungsnachricht von Ihnen erhalten hat.

13. Verschiedenes

Sollte irgendeine Bestimmung dieser Lizenzvereinbarung von einem Gericht oder einem Schiedsgericht, in dessen Zuständigkeit der Rechtsstreit fällt, für ungültig erklärt werden, so bleiben die übrigen Bestimmungen dieser Lizenzvereinbarung davon unberührt. Diese Lizenzvereinbarung begründet und enthält alle rechtlichen Vereinbarungen zwischen den Parteien in Bezug auf ihren Vertragsgegenstand und hebt alle früheren mündlichen oder schriftlichen Vereinbarungen auf, wobei als vorausgesetzt gilt, dass diese Vereinbarung parallel zu den Nutzungsbestimmungen existiert und diese nicht ersetzt. Dort, wo die Bestimmungen dieser Vereinbarung den Bestimmungen der Nutzungsbestimmungen widersprechen, gelten die Bestimmungen der Nutzungsbestimmungen. Die Ziffern 9, 10, 11, 12, und 13 dieser Vereinbarung gelten über die Beendigung dieser Vereinbarung hinaus.

Ich bestätige hiermit, die vorstehende Lizenzvereinbarung gelesen zu haben, sie zu verstehen und damit einverstanden zu sein, dass die Installation des Spielclients eine Bestätigung meines Einverständnisses darstellt, an die Bedingungen gebunden zu sein, die in der Lizenzvereinbarung enthalten sind.

© 2004 - 2006 Blizzard Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. *World of Warcraft* ist eine Marke, Warcraft und Blizzard Entertainment sind in den USA und/oder in anderen Ländern Marken oder eingetragene Marken von Blizzard Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Diese Lizenzvereinbarung kann unter folgender Webseite angesehen und ausgedruckt werden:

<http://www.wow-europe.com/de/legal/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:



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>