



BON RETOUR DANS LE MONDE DE WARCRAFT

Blizzard Entertainment Europe

TSA 60 001

78143 Vélizy-Villacoublay Cedex France

<http://www.blizzard-europe.com>

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

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

- I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo
Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque que vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.
- II. Avertissement sur l'épilepsie
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.
Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

POUR COMMENCER

Note importante : *The Burning Crusade* est une extension à *World of Warcraft*. Pour l'installer et l'utiliser, vous devez avoir un exemplaire de *World of Warcraft* correctement installé.

Installation du jeu (PC)

Configuration requise :

Système d'exploitation : Windows 2000 (Service Pack 4) ; Windows XP (Service Pack 2).

Processeur : Intel Pentium 3 800MHz, ou AMD Duron 800MHz.

Mémoire : 512 Mo RAM, 1 Go RAM conseillé.

Vidéo : Minimum : Carte graphique 3D 32 Mo compatible Transform & Lighting en matériel, par exemple une carte graphique NVIDIA GeForce 2 ou plus récente.

Recommandé : Carte graphique 3D 64 Mo compatible Vertex & Pixel Shader, par exemple une carte graphique NVIDIA GeForce FX 5700 ou plus récente.

Pour une liste complète des cartes graphiques 3D compatibles, allez sur :

<http://faq.wow-europe.com/fr/article.php?id=024>

Son : Carte son compatible DirectX.

Espace libre pour l'installation : 10 Go d'espace libre sur le disque dur.

Instructions d'installation

Insérez le CD de "*The Burning Crusade*" dans votre lecteur de CD-Rom ou de DVD-Rom. Si la fonction d'exécution automatique est activée, une fenêtre d'installation va s'afficher automatiquement sur le bureau de Windows. Cliquez sur « Installer Burning Crusade » et suivez les instructions qui s'affichent à l'écran pour installer *The Burning Crusade* sur votre disque dur. Si la fenêtre d'installation ne s'affiche pas, ouvrez le Poste de travail et double-cliquez sur le lecteur de CD-Rom ou de DVD-Rom pour afficher le contenu du CD-Rom. Double-cliquez sur l'icône Install.exe et suivez les instructions affichées à l'écran pour installer *The Burning Crusade*.

Installation de DirectX

Vous devez installer DirectX 9.0c pour utiliser *The Burning Crusade*. Lors de l'installation, il vous sera proposé d'installer DirectX si votre version n'est pas à jour.

Installation du jeu (Mac)

Configuration requise

Système d'exploitation : Mac OS X 10.3.9 ou plus récent.

Processeur : G4/G5 933MHz, 1,8GHz G5/intel ou plus récent recommandé.

RAM : 512 Mo de RAM, 1 Go RAM DDR recommandé.

Vidéo : Processeur graphique ATI ou NVIDIA avec 32 Mo de VRAM, 64 Mo recommandé.

Contrôles : Un clavier et une souris sont nécessaires. Les périphériques d'entrée autres que souris et claviers ne sont pas compatibles.

Espace libre pour l'installation : 10 Go d'espace libre sur le disque dur.

Instructions d'installation

Insérez le CD de *The Burning Crusade* dans votre lecteur de CD-Rom ou de DVD-Rom. Double-cliquez sur l'icône du CD *The Burning Crusade*. Double-cliquez ensuite sur l'application « Installer » pour copier les fichiers de jeu nécessaires sur le disque dur.

Quel que soit votre ordinateur

Connexion : Pour jouer à *World of Warcraft*, vous devez disposer d'une connexion Internet à haut débit.

Souris : Il est conseillé d'utiliser une souris à plusieurs boutons et dotée d'une molette.

Insertion des CD-Rom : *World of Warcraft: The Burning Crusade* est livré sur plusieurs CD.

Lors de l'installation, il vous sera demandé d'insérer les CD au fur et à mesure. Ouvrez alors le lecteur de CD-Rom ou de DVD-Rom, insérez le CD demandé, puis cliquez sur OK pour continuer l'installation.

Note : La configuration minimum est susceptible de changer après l'achat.

En cas de problème

Si vous rencontrez des difficultés à lancer Burning Crusade, commencez par lire le fichier readme.txt le plus récent et les notes de mise à jour. Ces fichiers détaillent les dernières modifications et corrections apportées au jeu. Votre problème est peut-être déjà connu et une solution y sera peut-être proposée. Très souvent, les problèmes pour lancer le jeu sont liés à des pilotes trop anciens. Vérifiez que tous vos pilotes sont à jour avant de contacter Blizzard Entertainment pour demander une assistance technique.

En cas de problème : général (PC)

Plantages/Problèmes graphiques

Si votre ordinateur plante sans afficher de message d'erreur, redémarre en cours de partie, refuse de démarrer ou présente des problèmes graphiques, vérifiez que vous disposez des pilotes les plus récents pour votre carte graphique. Contactez le fabricant de votre matériel pour télécharger et installer les pilotes les plus récents, ou référez-vous à la page Information sur les mises à jour des pilotes de notre site Internet d'assistance technique, pour y trouver des liens vers les fabricants de cartes graphiques les plus populaires.

<http://faq.wow-europe.com/fr/article.php?id=024>

Problèmes de son

Si vous rencontrez des problèmes audio (distorsion du son, pertes inopinées du son, craquements, sifflements, bruits étranges), vérifiez que vous avez installé la version la plus récente de DirectX. Vérifiez également que les pilotes de votre carte son sont compatibles avec la version la plus récente de DirectX. Contactez le fabricant de votre matériel pour télécharger et installer les pilotes les plus récents, ou référez-vous à la page Information sur les mises à jour des pilotes de notre site Internet d'assistance technique, pour y trouver des liens vers les fabricants de cartes son les plus populaires.

<http://faq.wow-europe.com/fr/article.php?id=721>

En cas de problème : général (Mac)

La plupart des plantages, des problèmes graphiques ou de son peuvent être résolus en installant les mises à jour logicielles les plus récentes proposées par Apple. Tous les pilotes graphiques et son les plus récents sont inclus dans le système d'exploitation, via la Mise à jour de logiciels proposée dans le menu Apple.

Vous pouvez trouver des informations en cas de problème supplémentaire à l'adresse suivante :

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



Assistance technique

Assistance par Internet

Le site Internet d'assistance technique de Blizzard Entertainment propose des solutions à la plupart des questions ou problèmes rencontrés. Vous pouvez accéder au site Internet d'assistance technique à l'adresse suivante :

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

Assistance par e-mail

Vous pouvez contacter le service d'assistance technique par e-mail à toute heure, à l'adresse <http://www.wow-europe.com/support/webform/techform.Default.html?lan=fr>. Vous recevrez normalement une réponse détaillée à vos questions ou problèmes dans les 24 ou 72 heures suivant l'envoi de votre message.

Assistance téléphonique

Notre assistance téléphonique est à votre disposition du lundi au jeudi de 10h30 à 20h00, et le vendredi de 10h30 à 19h00. Vous trouverez les numéros de téléphone de l'Assistance technique et du service Facturation : <http://www.wow-europe.com/fr/support/>

Notez bien que ces services NE PROPOSENT PAS DE CONSEILS POUR LE JEU lui-même.

Merci de bien consulter la section « En cas de problème » et notre assistance en ligne avant tout appel, et de vous trouver si possible à portée de votre ordinateur lorsque vous appelez.

Remarque

Pour obtenir plus de renseignements sur la façon de protéger votre ordinateur et votre compte *World of Warcraft*, ainsi que pour trouver des réponses aux questions fréquemment posées et d'autres problèmes classiques, allez sur : <http://www.wow-europe.com/fr/support/>

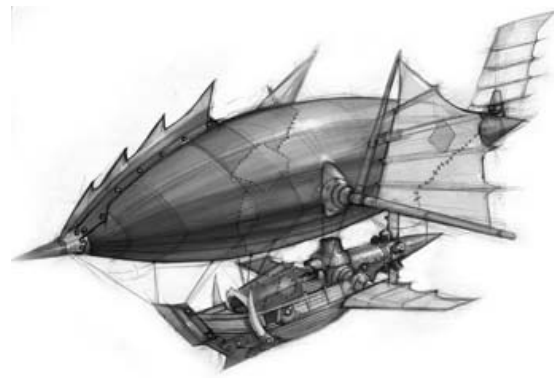
Conseils de jeu

Si vous cherchez des conseils de jeu, des astuces ou des informations supplémentaires sur le jeu *World of Warcraft*, allez sur : <http://www.wow-europe.com/fr/info/basics/>

Performances du jeu

Si vous rencontrez des problèmes de fluidité ou de performance dans le jeu, plusieurs options vous permettent d'améliorer les performances générales.

Ces options sont accessibles via le menu des Options vidéo. Sélectionnez une résolution plus faible, réduisez la distance d'affichage, le niveau de détail et des animations pour améliorer les performances de manière manifeste.



CRÉATION DE COMPTE ET FACTURATION

Mise à niveau d'un compte

Pour jouer à *The Burning Crusade* et accéder au nouveau contenu, il vous faudra mettre à niveau votre compte actuel de *World of Warcraft*.

World of Warcraft doit également être installé sur votre ordinateur. S'il ne l'est pas, il vous sera demandé de l'installer.

Une fois l'installation de *The Burning Crusade* lancée et les conditions d'utilisation acceptées, une fenêtre vous proposant de mettre votre compte à niveau apparaîtra. Vous pouvez choisir de le faire immédiatement en cliquant sur le bouton « Mettre à niveau ». Si vous préférez attendre, vous pouvez cliquer sur « Passer » et procéder à la modification plus tard sur le site Internet.

Si vous choisissez de mettre votre compte à niveau immédiatement, il vous sera demandé d'en indiquer le nom, le mot de passe et la clé d'authentification. Votre compte doit être actif et fonctionnel. Cliquez sur « Mettre à niveau » une fois les informations saisies, et vous aurez la possibilité d'en convertir un autre en utilisant « Mettre à niveau un autre compte ». Vous pouvez fermer la fenêtre en cliquant sur « Ok ».

Note : Vous ne pourrez mettre à niveau qu'UN SEUL compte *World of Warcraft* avec votre clé d'authentification *The Burning Crusade*. Merci de bien vous assurer de convertir le bon compte, car votre clé ne pourra pas servir une seconde fois, même en cas d'erreur.

Lancer le jeu

Une fois *World of Warcraft* correctement installé, lancez une partie en cliquant sur l'icône *World of Warcraft: The Burning Crusade* sur votre bureau. Vous pouvez également utiliser le raccourci du menu Démarrer (sur PC).

Après avoir lancé le jeu, vous accéderez à l'écran d'inscription. Une fois les conditions d'utilisation acceptées, des champs « Nom de compte » et « Mot de passe » vierges apparaîtront à l'écran.

Saisissez votre nom de compte et votre mot de passe dans les champs appropriés, et cliquez sur « Connexion ». Vous pouvez maintenant jouer à *World of Warcraft*.

Note : Un employé de Blizzard Entertainment Europe ne vous demandera jamais votre mot de passe.

Conditions d'utilisation

La première fois que vous lancez *World of Warcraft*, vous verrez un écran présentant les Conditions d'Utilisation du jeu avant de pouvoir accéder à l'écran d'Inscription. Pour jouer, vous devez lire et accepter ces termes en cliquant sur le bouton « J'accepte ». Ce bouton est initialement grisé et ne deviendra actif que lorsque vous aurez fait défiler le texte jusqu'au bout. Si vous acceptez les Conditions d'Utilisation, vous pouvez jouer. Si vous les refusez, vous ne pourrez pas jouer. À chaque fois que les Conditions d'Utilisation sont modifiées ou mises à jour, elles seront de nouveau affichées lorsque vous lancerez le jeu. Vous devrez les lire et les accepter à nouveau pour jouer.

Connexion Internet

World of Warcraft est un jeu de rôle massivement multijoueur sur Internet. Cela signifie que vous ne pouvez jouer qu'en ligne et qu'il ne comporte aucun composant hors-ligne. Vous devez être connecté pour jouer. Blizzard ne prend pas à sa charge les coûts de connexion à Internet, qui sont en sus de votre abonnement mensuel à *World of Warcraft*.

Méthodes de paiement

À la création de votre compte, vous devez indiquer la méthode de paiement que vous utiliserez. Vous pouvez payer votre abonnement par carte bancaire ou cartes prépayées achetées chez votre revendeur habituel. Selon votre pays de résidence, certains autres moyens de paiement peuvent être disponibles. Vous trouverez plus d'informations sur <http://www.wow-europe.com>

Problèmes de compte et facturation

Si vous avez la moindre question concernant votre compte ou abonnement à *World of Warcraft*, contactez notre service Comptes et facturation. Nous vous aiderons à résoudre tout problème rencontré, et notamment :

- Questions à propos de la facturation
- Enregistrer ou gérer un compte
- Récupérer votre compte ou mot de passe
- Annuler votre compte
- Réactiver un compte annulé
- Tout autre problème relatif à un compte ou sa facturation.

Une assistance téléphonique est à votre disposition du lundi au jeudi de 10h30 à 20h00 (heure de Paris) et le vendredi de 10h30 à 19h00. Vous trouverez nos numéros de téléphone à l'adresse :

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

Ce service NE PROPOSE PAS DE CONSEIL POUR LE JEU lui-même.

Vous pouvez joindre l'assistance par e-mail à l'adresse

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

PASSÉ ET PRÉSENT : CONFLITS ET TRIOMPHE DANS LE MONDE DE WARCRAFT

Deux ans ont passé depuis la fondation de Durotar...

Bien que l'armistice entre la puissante Horde et la noble Alliance tienne encore, les tensions entre les deux camps s'accumulent. Partout dans le monde, les conflits menacent de dégénérer en déclaration de guerre. De nouveaux affrontements font rage sur les champs de bataille stratégiques de la vallée d'Alterac, du goulet des Chanteguerres et du bassin d'Arathi, et plus récemment encore dans les Maletterres de l'est et Silithus.

Alors que ces vieux ennemis retrouvent leurs rivalités, de nombreux périls resurgissent du passé et viennent menacer les peuples d'Azeroth. Comme mus par des forces invisibles, les agents des ténèbres s'efforcent de plonger le monde dans le chaos.

Au pic Rochenoire, l'héritage du dragon noir continue de se développer, alors que Nefarian marche sur les sinistres traces de son père, l'Aile de mort. Avec l'aide de sa sœur Onyxia et grâce aux manigances de leurs avatars humains, Nefarian œuvre au renouveau du Vol noir. À cette fin, il a créé les dragons chromatiques, inconcevables hybrides des dragons rouges et noirs.

Pendant ce temps, les prêtres d'Hakkar conduisent des rituels primitifs au nom de leur monstrueux dieu sanglant. Les sacrificateurs du temple d'Atal'Hakkar avaient tout d'abord réussi à en ramener l'avatar. Par la suite, au sein des ruines croulantes de Zul'Gurub, les prêtres du diabolique et sanguinaire Écorcheur d'âmes l'ont physiquement invoqué en Azeroth.

Mais l'avancée du mal ne se limite pas au monde physique. Plusieurs dragons verts, autrefois fidèles lieutenants d'Ysera, subissent la corruption du Cauchemar d'émeraude. Tout autour du monde, ils ont franchi les portails du Rêve et menacent ces vies qu'ils protégeaient jadis.

Comme guidées par une intelligence ancestrale et maléfique, des nuées d'insectes ont fait irruption dans tout Silithus. À l'abri du Mur du scarabée, les impitoyables Qiraji se sont éveillés. Habités par la puissance divine de C'Thun le Très Ancien, les Qiraji ont amassé leurs légions et préparé un assaut pour se venger de la cuisante défaite infligée par les elfes de la nuit un millier d'années auparavant.

Pire encore, l'emprise glacée du roi-liche s'est à nouveau étendue sur Azeroth lorsque le Fléau a renouvelé son assaut contre vivants et morts-vivants. Porteuses de sombres présages, des nécropoles ont fait leur apparition au-dessus de plusieurs villes. Les forces de l'Alliance et de la Horde se sont mobilisées pour repousser le Fléau, mais bien des questions demeurent. Cette défaite fut-elle vraiment un revers pour le roi-liche ? Cette première attaque a-t-elle permis au Fléau d'atteindre un autre but ? Quelle que soit la réponse, Kel'Thuzad prépare manifestement le terrain pour une invasion apocalyptique lancée de son fief de Naxxramas.

Des héros ont courageusement relevé ces défis, et bien d'autres encore. Ils ont lutté pour la survie de leurs peuples. Les plus grands dangers restent cependant à venir. Face à ces nouveaux périls, les habitants du monde se demandent si la paix trouvera un jour sa place en Azeroth...

LE RETOUR DES TÉNÈBRES

Au fin fond du défilé de Deuillevent, des fantômes tourmentés hantent maintenant les sombres couloirs de Karazhan où Medivh le sorcier, possédé par le démon, vécut ses dernières heures. Attirés par les histoires de secrets immémoriaux gardés par ces murs, des aventuriers ont pénétré dans la tour hantée. Et, tapis dans les recoins secrets de la forteresse des arcanes, de terrifiants cauchemars s'éveillent.

Ailleurs, le dragon Nozdormu sort de son recueillement. L'Intemporel sent une menace planer sur ses précieuses voies temporelles. Les envoyés des ténèbres ont pénétré dans les Grottes du temps pour tenter d'y altérer trois événements historiques majeurs : l'évasion de Thrall de Fort-de-Durn, la titanique bataille du mont Hyjal et la création par Medivh de la Porte des ténèbres.

Cette menace pesant sur l'avenir voit également ressurgir une relique du passé, animée d'une énergie retrouvée. Cette relique a permis au seigneur Kazzak d'activer la Porte des ténèbres, et d'ainsi rouvrir un accès vers...

L'OUTRETERRE, UN ROYAUME DÉVASTÉ

Avant que les portails de Ner'zhul ne ravagent Draenor, les orcs et les draeneï y vivaient en paix. C'est désormais l'ancien défenseur des elfes de la nuit, le Traître ivre de puissance, Illidan Hurlorage, qui règne sur ces terres désolées.

Rejoint par les elfes de sang de Kael'thas Haut-soleil et les perfides et reptiliens nagas, Illidan règne d'une main de fer sur l'Outreterre et ses nombreux portails. La Légion ardente, qui espère les utiliser pour atteindre de nombreux mondes encore préservés, la convoite également. Si les démons mènent leur plan à bien, nul ne sera plus à l'abri de leur croisade exterminatrice.

Le seigneur démon Kil'jaeden n'oublie pas non plus l'échec d'Illidan à détruire le roi-liche. Bien qu'Illidan contrôle toujours le puissant Temple noir, il s'attend au retour de la Légion ardente et se prépare en conséquence. Lui et ses alliés luttent pour maintenir les nombreux portails de l'Outreterre fermés pendant qu'il renforce ses positions.

Mais les forces d'Illidan ne sont pas les seules présentes en Outreterre. Plusieurs autres factions errent également sur ces terres perdues.

Il y reste des groupes de draeneï, bien que nombre d'entre eux aient dégénéré en Roués, pâles parodies de leur forme d'antan. Coupés de la Lumière, ils luttent contre la folie et pour leur survie.

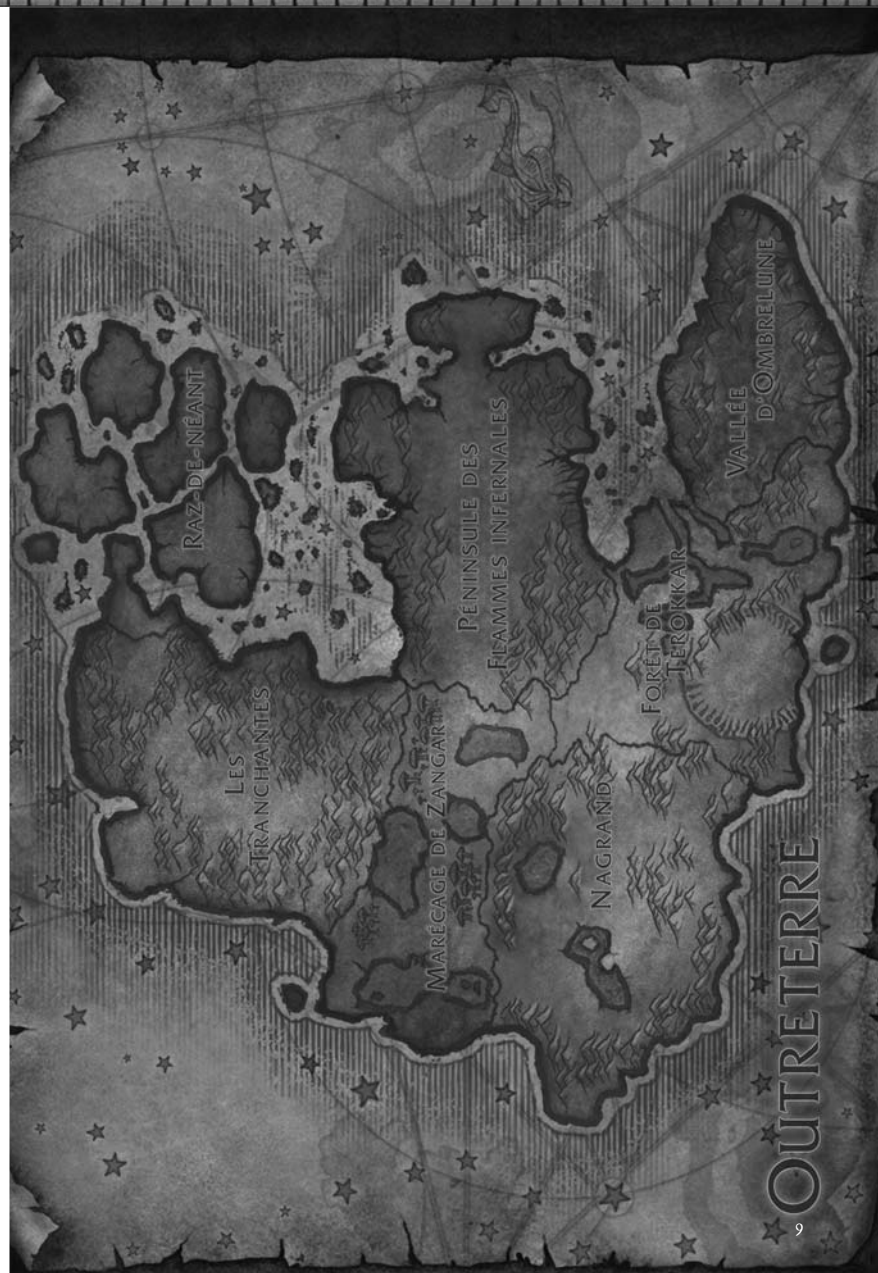
De plus, à la grande horreur du chef de guerre Thrall, les orcs réfugiés dans ces terres perdues ont découvert et fait leur une nouvelle source de corruption démoniaque. Des grangr'orcs d'une nouvelle espèce affluent désormais de la citadelle des Flammes infernales, la base d'opération de la Horde pendant les Première et Deuxième guerres. Bien que ces orcs, dans leur sauvagerie, ne fassent aucun mystère de leur présence en Outreterre, la source de cette nouvelle corruption reste une énigme.

Grâce à leur forteresse dimensionnelle, le donjon de la Tempête, les naaru sont également arrivés en Outreterre il y a peu. Ces êtres d'énergie perçoivent bien l'importance stratégique des terres désolées et ont fait le serment de triompher de leurs ennemis jurés, la Légion ardente, quel qu'en soit le prix. Mais la plupart d'entre eux étant partis explorer les territoires dévastés de l'Outreterre, Kael'thas a saisi l'occasion de frapper.

Les elfes de sang ont assailli la forteresse et, triomphant de ses défenses automatisées, pris le contrôle du réseau satellitaire du donjon. Kael'thas utilise maintenant ces technologies venues d'un autre monde pour domestiquer les énergies chaotiques du Raz-de-Néant.

Malgré les efforts d'Illidan pour maintenir les portails fermés, la Horde et l'Alliance ont anticipé le rôle de l'Outreterre dans les conflits qui les opposent et les périls plus grands encore qui s'annoncent. Les habitants d'Azeroth se préparent ainsi non seulement à un affrontement mutuel, mais également à l'inévitable assaut de la Légion ardente. C'est à cette fin que la Horde et l'Alliance ont toutes deux mobilisé de nouveaux alliés.

Deux nouvelles races se sont fièrement avancées en réponse à l'appel. Décimés par la récente invasion de Quel'Thalas par le Fléau, les elfes de sang, toujours pleins de ressources malgré leur dépendance à la magie, se sont rassemblés pour reconstruire leur royaume et rallier la cause de la Horde. Les draeneï, qui cohabitaient jadis pacifiquement avec les chamans orcs, ont rejoint l'Alliance pour combattre la Légion ardente et se venger des crimes atroces commis par les orcs...



LA FUITE DES DRAENEÏ

Il y a bien longtemps, sur le monde d'Argus, vivait le peuple érédar. Brillant, doué d'une affinité naturelle pour la magie, il attira l'attention de Sargeras, le Destructeur de mondes. Sargeras offrit un pouvoir incommensurable aux trois chefs érédars, Kil'jaeden, Archimonde et Velen, en échange de leur loyauté inconditionnelle. Velen eut alors une vision troublante de son peuple transformé en ignobles démons : les premiers membres doués de raison de la Légion, destinée à grandir immensément et anéantir toute vie.

Malgré les avertissements de Velen, Kil'jaeden et Archimonde décidèrent d'accepter l'offre de Sargeras. Velen, désespéré par la décision de ses anciens compagnons, se tourna vers la prière. À sa surprise et son soulagement, un envoyé des bienveillants naaru lui répondit. Ces êtres d'énergie avaient tout comme lui eut une vision de la naissance de la Légion ardente.

Les naaru offrirent de conduire Velen et d'autres fidèles en sécurité. Velen rassembla secrètement ceux de ses semblables qui lui semblaient dignes de confiance et leur donna le nom de draeneï, ou « exilés ». À son retour sur Argus, Sargeras transforma de nombreux érédars volontaires en démons, et les draeneï ne s'échappèrent que de peu de leur monde natal. Furieux, Kil'jaeden jura de traquer Velen jusqu'aux tréfonds du cosmos.

Alors que la Légion ardente poursuivait les draeneï dans tout l'univers, les naaru guidèrent les exilés sur les voies de la Lumière. Profondément touchés, les draeneï jurèrent alors d'honorer la Lumière et de défendre les idéaux de leurs sauveurs.

Par la suite, les draeneï s'établirent sur un monde éloigné et y rencontrèrent les créatures chamaniques qui l'habitaient, les orcs. Ils donnèrent à leur nouvelle terre le nom de Draenor, ou « Refuge des exilés ». Kil'jaeden ne renonçait cependant pas à les traquer, et il eut finalement vent de ce monde paradisiaque et de ses innocents habitants.

Par l'entremise du chaman Ner'zhul, le seigneur démon commença à corrompre progressivement les orcs. Quand Ner'zhul finit par refuser de servir les desseins de la Légion au-delà d'un certain point, Kil'jaeden se tourna vers son disciple, Gul'dan, qui éveilla chez les orcs une soif de sang frénétique. La Horde était née, et elle commença à massacrer les pacifiques draeneï.

La campagne menée par les orcs contre les draeneï fut d'une brutale efficacité. Leur race fut décimée à plus de quatre-vingts pour cent. Malgré cela, un petit groupe survécut, dont le noble Velen.

Les orcs se lancèrent alors dans l'invasion d'Azeroth par la Porte des ténèbres ouverte par Ner'zhul. Ce fut bien des années plus tard, après la Deuxième guerre, que ses portails dévastèrent Draenor.

Il y a peu, Velen et les draeneï survivants ont pris le contrôle de l'une des structures satellites du donjon de la Tempête, et ont ainsi pu s'échapper vers Azeroth. Ils sont désormais à la recherche d'alliés dans leur combat éternel contre la Légion ardente.



L'HÉRITAGE DES ELFES DE SANG

Il y a bien longtemps, les hauts-elfes en exil arrivèrent sur les rives de Lordaeron. Ils partirent en quête d'une nouvelle terre et, après bien des batailles contre les trolls, fondèrent le royaume de Quel'Thalas.

Grâce à une fiole d'eau sacrée volée au premier Puits d'éternité, les hauts-elfes créèrent une fontaine d'énergie mystique à un point de convergence des énergies telluriques en Quel'Thalas. Ils la nommèrent Puits de soleil. La puissante magie des arcanes qui s'en dégageait leur apporta substance et force, et la merveilleuse cité de Lune-d'argent fut bientôt érigée.

À l'abri d'une barrière magique, les hauts-elfes vécurent en paix pendant près de quatre millénaires. Mais cette paix était éphémère. Les trolls Amani rassemblèrent une gigantesque armée et se lancèrent à l'assaut du royaume des elfes. Très inférieurs en nombre, les hauts-elfes se hâtèrent de conclure une alliance avec la nation humaine d'Arathor. Ils apprirent à certains de leurs nouveaux alliés à manipuler la magie, en échange de quoi les humains les aidèrent à anéantir définitivement la puissance des trolls.

Les années qui suivirent, les hauts-elfes retournèrent à leur isolement. Mais durant la Troisième guerre, le diabolique prince Arthas Menethil porta à nouveau la guerre à leurs frontières. Arthas convoitait le pouvoir du Puits de soleil et voulait s'en emparer à tout prix. Il envahit Quel'Thalas et en décima la population. Le roi Anasterian Haut-soleil lui-même finit par trouver la mort.

La dépendance des hauts-elfes aux énergies des arcanes du Puits de soleil devint évidente. Leur source de magie désormais perdue, les quelques survivants furent rapidement gagnés par le malaise et l'apathie.

Le prince Kael'thas, dernier survivant de la lignée royale, trouva au retour de ses études à Dalaran son royaume de Quel'Thalas en ruines. Assoiffé de vengeance, il rassembla les rescapés et les rebaptisa « elfes de sang ». Accompagné de ses plus farouches combattants, il rallia la campagne de Lordaeron contre le Fléau.



Peu considéré par les humains, Kael'thas fut forcé d'accepter l'aide de dame Vashj et de ses créatures reptiliennes, les nagas. Quand les humains eurent vent de la collaboration entre les elfes de sang et les nagas, Kael'thas et les siens furent emprisonnés et condamnés à mort. Dame Vashj vint alors les libérer en les menant par un portail vers les paysages ravagés de l'Outreterre.

Là, les elfes rencontrèrent le seul être capable de faire taire la faim qui les rongeaient : le démon renégat, Illidan Hurlorage. Persuadé que ses semblables ne pourraient pas survivre sans l'aide d'Illidan, Kael'thas accepta de se mettre au service du Traître. Un émissaire nommé Rommath fut renvoyé en Azeroth, porteur d'un message d'espoir destiné aux elfes de sang restés en Quel'Thalas : un jour, Kael'thas reviendrait pour mener son peuple jusqu'au paradis.

Rommath enseigne désormais aux elfes de sang l'art supérieur de manipuler les énergies des arcanes, et ses résultats sont spectaculaires. Habités par une volonté nouvelle, ceux-ci ont achevé la reconstruction de la cité de Lune-d'argent, même si les magies qui l'animent restent instables. Encouragés par la promesse du retour de Kael'thas, les citoyens épuisés de Quel'Thalas se consacrent maintenant à la reconstitution de leurs forces et ouvrent le chemin vers un avenir incertain.



UN NOUVEAU MÉTIER : LA JOAILLERIE

L'une des intéressantes nouveautés apportées par *World of Warcraft: The Burning Crusade* est la profession de joaillier.

Les joailliers apprennent à travailler le métal et de rares pierres précieuses pour confectionner de magnifiques ornements et bijoux. Ils peuvent extraire les gemmes qui serviront à leurs œuvres en traitant le minerai brut, miné sur divers gisements ou veines.

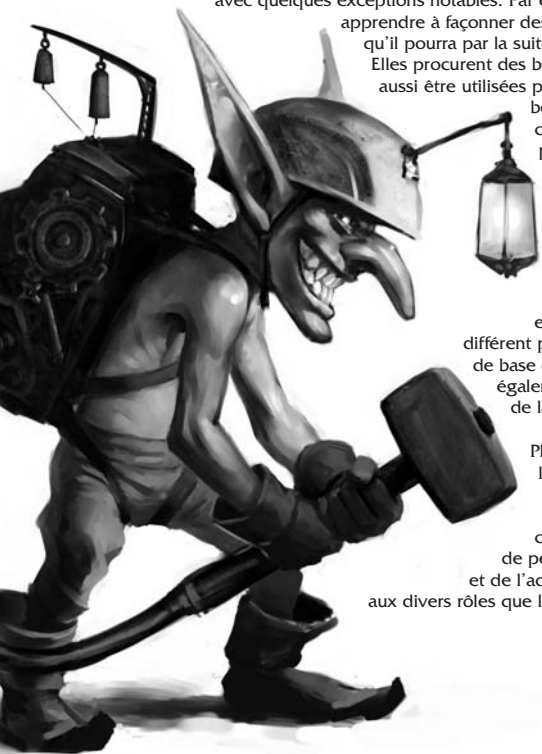
Le travail des pierres précieuses peut prendre de nombreux aspects. Il sera possible de créer des bagues, amulettes et bijoux similaires à ceux qui existent déjà dans le jeu, avec quelques exceptions notables. Par exemple, un joaillier peut

apprendre à façonner des figurines ornées de gemmes qu'il pourra par la suite équiper comme un bijou.

Elles procurent des bénéfices passifs, mais peuvent aussi être utilisées pour donner à l'artisan un bonus de combat temporaire, comme une amélioration de la puissance d'attaque ou des sorts de soins.

Les joailliers peuvent également tailler les pierres précieuses pour en servir divers objets. On trouve des gemmes de diverses formes et couleurs, et chaque type différent possèdera des propriétés de base différentes. La taille influera également sur les propriétés de la pierre.

Placer une gemme taillée sur l'emplacement prévu à cet effet d'un objet sertissable (la chasse) ajoutera ses bonus, ce qui permettra aux joueurs de personnaliser leur équipement et de l'adapter à leur style de jeu ou aux divers rôles que leur classe peut tenir.



OBJETS SERTISSABLES

À haut niveau, les objets sertissables et les gemmes taillées prendront une grande importance. Divers objets sertissables, dont des armes et armures, pourront être trouvés dans les donjons, mais l'extension verra également apparaître de nombreuses nouvelles recettes pour toutes les professions. Elles permettront aux travailleurs du cuir, forgerons et tailleurs de créer de tels objets.

Il existe des objets sertissables de qualités diverses : inhabituelle, rare ou même épique. Chacune des chasses d'un objet peut également avoir une couleur spécifique. Il sera possible de placer dans chaque chasse une gemme de la couleur correspondante, ce qui donnera à l'objet un bonus de caractéristique supplémentaire. Vous pourrez toutefois y mettre des pierres de couleurs différentes si vous préférez l'effet d'une gemme précise au bonus de couleurs assorties.

N'importe quel personnage peut servir une pierre dans une chasse, il n'y a pas besoin d'être joaillier pour cela. Il faudra cependant faire appel à un joaillier ou le devenir vous-même pour vous procurer la plupart des pierres. Un boss de haut niveau pourra également se révéler une bonne source de gemmes taillées. Il est des rumeurs qui disent que certains d'entre eux possèdent des pierres d'une puissance incommensurable.

Pour en savoir plus sur la joaillerie et les objets sertissables, rendez-vous aux adresses suivantes :

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

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



L'AVENTURE CONTINUE : LIMITE DE NIVEAU AUGMENTÉE

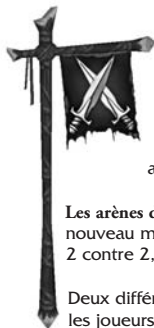
Des millions d'intrépides aventuriers ont triomphé de périls extraordinaires pour atteindre le stade ultime de progression dans World of Warcraft : le niveau 60.

Ces courageux héros, tout comme ceux qui approchent de cette étape capitale, auront le plaisir de découvrir que la limite de niveau de *World of Warcraft: The Burning Crusade* a été augmentée jusqu'à 70.

C'est un nouveau monde de danger et de découvertes qui attend les joueurs au plus haut niveau. Ceux qui tenteront l'aventure au-delà du niveau 60 pourront y acquérir de fantastiques nouveaux talents, compétences et techniques.

Alors dépoussiérez votre armure, harnachez votre monture et fourbissez vos armes...

Que l'aventure commence.



JOUEUR CONTRE JOUEUR

Les affrontements joueur contre joueur (JcJ) découverts dans *World of Warcraft* prennent une toute nouvelle dimension dans *World of Warcraft: The Burning Crusade*. L'extension introduit un tout nouveau système JcJ, ainsi qu'une modification du système d'honneur actuel.

Les arènes de gladiateur seront accessibles pour la première fois. Ce passionnant nouveau mode de combat JcJ permettra aux joueurs de se rencontrer en groupes de 2 contre 2, 3 contre 3 ou 5 contre 5 pour des affrontements directs.

Deux différents types de combat en arène sont disponibles. En mode entraînement, les joueurs s'affrontent pour le plaisir et pour améliorer leur jeu individuel ou en équipe. Il n'y a pas de récompense, et les matches sont composés en fonction du niveau des joueurs et de leur équipement.

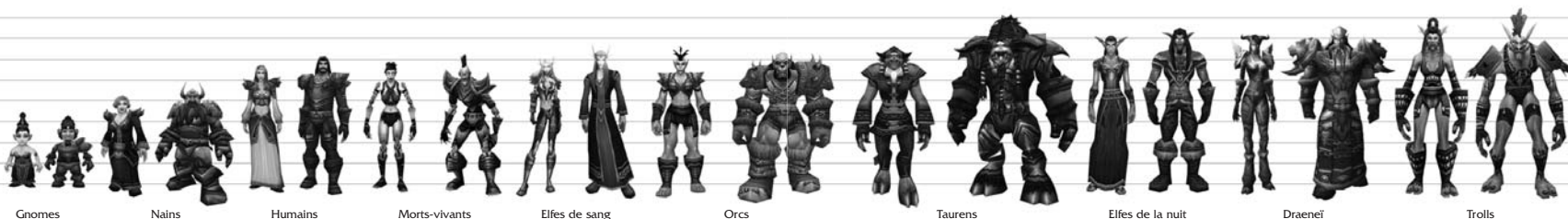
Dans le second mode, les joueurs de niveau 70 peuvent s'inscrire par équipes pour prendre part aux combats de gladiateurs du cartel Gentepression. Ce mode fonctionne sur un système de classement par saisons, chaque saison durant un trimestre. A la fin de chaque semaine, des points d'arène sont distribués en fonction de la performance évaluée de chacun. Ils peuvent être dépensés pour acquérir des objets comme des pièces d'armure, de la joaillerie, des bijoux ou même des armes.

World of Warcraft: The Burning Crusade introduit également d'importants changements pour le système d'honneur. Les joueurs reçoivent chaque jour des points d'honneur pour leurs victoires sur des adversaires, ou leurs succès en champs de bataille ou sur les objectifs stratégiques extérieurs. Les joueurs peuvent désormais échanger ces points contre des pièces d'armure, des armes et autres récompenses offertes par les intendants de l'Alliance et de la Horde. De plus, on ne perdra plus de points d'honneur avec le temps.

World of Warcraft: The Burning Crusade offrira aux joueurs de nombreuses occasions de découvrir les modifications apportées au jeu JcJ. La plupart des zones de l'Outreterre, par exemple, présentent des objectifs extérieurs stratégiques qui sont autant d'expériences de jeu uniques et variées.

Pour plus d'informations sur les changements apportés au système d'honneur et sur le tout nouveau système d'arène de gladiateurs, rendez-vous à l'adresse suivante :

<http://www.wow-europe.com/fr/info/basics/arenal/index.html>



JUSQU'AU-DELÀ DE L'HORIZON : LES MONTURES VOLANTES

Il y a moins de vingt ans, Draenor fut dévastée par les énergies de portails interdimensionnels. De nos jours, certaines régions de l'Outreterre ne sont pas accessibles par voie terrestre ou maritime. Mais ses habitants ont pour s'y adapter appris à domestiquer diverses créatures pour en faire des montures volantes, qui permettent aux aventuriers d'atteindre même les régions les plus éloignées et hostiles de ce monde farouche.

L'une des innovations introduites par *World of Warcraft: The Burning Crusade* est un nouveau type de monture qui offre aux joueurs une liberté sans précédent et une nouvelle perspective dans l'exploration de l'Outreterre. Au niveau 70, les joueurs pourront acquérir une monture volante. La Horde et L'Alliance disposeront chacune de leur propre type de monture, disponible pour tous les joueurs de chaque faction. Il existera également quelques montures volantes spéciales, extrêmement rares même pour les personnages les plus puissants.

Les joueurs ont un contrôle total de leur monture volante, et sont donc libres de sillonner les lieux et d'explorer tous les régions de l'Outreterre.

Pour en apprendre plus sur les montures volantes, rendez-vous à l'adresse suivante :

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



CRÉDITS

Conception du jeu
Blizzard Entertainment

Producteur exécutif
Frank Pearce

Directeur artistique
Justin Thavirat

Directeur de la création
Chris Metzen

Responsable de la programmation du jeu
John Cash

Responsable de la programmation des serveurs
Joe Rumsey

Responsables de la conception
Tom Chilton, Jeffrey Kaplan, Rob Pardo

Responsable de la production
Shane Dabiri

Responsable de la création des personnages
Chris Robinson

Responsable de la conception graphique des extérieurs
Gary Platner

Responsable de la conception graphique des intérieurs
Brian Morrisroe

Responsable de la conception des niveaux
Cory Stockton

Responsable de la conception des quêtes
Alex Afrasiabi

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

Programmation
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

Programmation supplémentaire
Russell Bernau, Jeremy Chernobief, Mike Elliott, Bob Fitch, Monte Krol, John Lafleur, Chris MacDonald, Pat MacKellar, Nate Miller, Kyle Radue, Dan Reed, Pete Sandrene, Michael Starich, Tom Thompson

Programmation Macintosh
Rob Barris, John Mikros, Daniel Pageau, John Stiles

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

Conception graphique des donjons/villes
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

Conception graphique de l'environnement extérieur
Dave Berggren, Terrie Denman, Justin Kunz, Dan Moore, Jason Morris, Dion Rogers, Jamin Shoulet

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

Conception graphique supplémentaire
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

Artiste conceptuel
Trent Kaniuga

Conception graphique technique
Thomas Blue, Jon Jelinek, Rob McNaughton

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

Conception du jeu
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

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

Producteur de la localisation
Andrew Vestal

Responsable de la programmation Installation/Mise à jour/Distribution
Brian Fitzgerald

Programmation Installation/Mise à jour/Distribution
Jay Baxter, Travis Chen, Huang Grey, Nate Gross, Randall Hyde, Robert Lin, JC Park, Tony Tribelli, Casey Yelland

Producteur Installation/Mise à jour/Distribution
Melissa Meyer

Directeur des technologies en ligne mondiales
Robert Bridenbecker

Production technologies en ligne
Jason Leu, Kim Phan

Ingénieurs logiciels de technologies en ligne
Neil Chopra, Chulwoong Choi, David Nguyen, Teddy Pao

Responsables de l'équipe web
Mike Hein, Ali Vatani

Équipe web
Qi Ming Chen, Randal Dumoret, Geoff Frazer, Victor Gonzalez, Jr., Martin Leidenfrost, Jeff Liu, Steve McGarrity, Michael Schweitzer, Alex Sun, Blaine Whittle

Responsable Battle.net
Matthew Versluis

Programmation Battle.net
Bryan Cleveland, Jeff Mears, Brian Morin, Hanlong Wang

Recherche Battle.net
Micah Caldwell, Norman Harms

Cinématique d'introduction, réalisateur
Jeff Chamberlain

Producteur exécutif des cinématiques
Matt Samia

Directeur créatif des cinématiques
Nick Carpenter

Production des cinématiques
Scott Abeyta, Taka Yasuda, Angela Young

Scénaristes des cinématiques
Jeff Chamberlain, Chris Metzen, Matt Samia

Montage des cinématiques
Matthew Mead

Responsable de l'animation des cinématiques
James McCoy

Responsable de la finition des cinématiques
Jeff Chamberlain

Responsable de la modélisation des cinématiques
Fausto De Martini

Responsable de la conception graphique technique des cinématiques
Jared Keller

Conception graphique des cinématiques
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, Jarrett Riva, Chris Rock, Seth Thompson, Chris Thunig, Graven Tung, Xin Wang, Kenyon Yu

Conception graphique technique des cinématiques
Scott Goffman, Steeg Haskell, Sean Lavery, Hung Le, Wei Qiao, Eric A. Soulvie, Nelson Wang

Ingénieurs techniques studio des cinématiques
Mike Kramer, Sean Lavery
Matte Painting additionnel
Alp Altiner, Dylan Cole

Conception graphique additionnelle des cinématiques
John Burnett, Harley Huggins, Peter Lee, Joe Peterson

Direction audio
Russell Brower

Responsable de la conception du son
Brian Farr

Producteur audio
Keith Landes

Assistant de production audio
Dennis Crabtree

Conception du son
Jonas Laster, Joseph Lawrence

Musique
Russell Brower, Derek Duke, Matt Uelmen

Musique additionnelle
Brian Farr, David Arkenstone

Distribution des voix
Bill Black

Direction des acteurs
Micky Neilson

Enregistrement de terrain, effets spéciaux
Bill Black, Joseph Lawrence, John Fasal

Production du développement créatif
Ben Brode, Joanna Cleland, Gloria Soto

Historienne du développement créatif
Evelyn Fredericksen

Illustrateurs du développement créatif
Peter C. Lee, Glenn Rane, Wang Wei

Manager de la production vidéo
Joeyray Hall

Équipe de production vidéo
Terran Gregory, Tristan Pope, Brandon Vanderpool

Manager de l'assurance qualité (AQ)
Michael Gilmartin

Assistants managers assurance qualité (AQ)
Kelly Chun, John Herndon, Edward Kang, Jonathan Mankin, Mark Moser, Nicholas Pisani

Responsable des tests AQ (Extension)
Shawn Su

Responsable des tests AQ (Live)
Michele Arko

Responsables assistants AQ (Extension)
Timothy Ismay, Michael Schwan Jr., Clint Walls

Responsables assistants AQ (Live)
Paul Carver, Clayton Dubin, Sean Wang

Responsable de l'automatisation AQ
Shane S. Cargilo

Ingénieurs des tests automatisés AQ
Evan Calder, Patrick Elia, Marius Jivan, Justin Klinchuch, Michael Murphy, Craig Steele

Testeurs de la compatibilité AQ
Jason Kwan, Ray Laubach, Hector Melendres, Brice Petibias, William Roseman, Elaine Fu Yang

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

Responsable AQ de la localisation
Jin Kim

Testeurs AQ de la localisation
Steven Chow, Mike Euseung Kim, Dean Yang

Équipe de test des technologies AQ
Michael C. Chen, Steve McClory, Ian S. Nelson, Anthony Suh, Anant Singh

Tests
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 Lazaro, James R. Leaman, Brian Lee, Asher Yonah Litwin, Michael V. Liu, Nicholas A. Louie, Anthony Lowery, John Lynch, Joe Magdalena, Robert T. Martin Jr., Jonathan K. Mason, Lewis Mendez, Jason Messinger, Christopher J. Mountain, Mark Nelson, Alec Nevers, Anthony Notti, Serban Mihai Opreescu, Kurtis Paddock, Justin K. Parker, Bryan Pendleton, Art Peshkov, Albert Portillo, Mike Powell, Dustin Rimmel, Anthony Reyes, Sean Reyes, Bob Richardson, Andreas Komma Rounds, Andrew Rowe, Joseph Ryan, Paul Sardis, Michael Sassone, William Edward Smith IV, Simon Thai, Enrico Tolentino, Rian Trost, Jimmy Truong, Rodney Tsing, Chuck Valek, Ryan Vance, Don Vu, James Walton, Taylor Westfall, Jason Weng, Dean Yang, Ronny Yoon

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

Direction du service clientèle mondial
Thor Biafore

Manager de l'assistance technique
John Hsieh

Assistant manager de l'assistance technique
Kyle Williams

Responsable de l'assistance technique
Adam Slack

Assistance technique
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

Manager des services comptes & facturation
Jason Stilwell

Assistant manager des services comptes & facturation
Charlie Areson

Responsables de la facturation
Mike R. Pierce, Alan Marti

Facturation
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

Manager de l'assistance en jeu
Bill Gale

Assistants managers de l'assistance en jeu
Richard Barham, Justin Guthrie

Responsables de l'assistance en jeu
Greg Ashe, Michael Burghart, Josh Downs, James Drosche, Keith Duncan, Pat Feinauer, Matt Martin, Robert Perugini, Kyle Riesling, Brian Smith, Alyson Turner

Responsables de l'assistance internationale
Pierre Braude, Peiji Guo, Joong Kim, Michael Pierce

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

Président de Blizzard Entertainment
Mike Morhaime

Directeur des opérations
Paul Sans

Vice-président du développement commercial mondial et opérations internationales
Itzik Ben Bassat

Directeur général, Corée
Jungwon Hahn

Équipe de direction, Corée
Richard Choi, Yungjoo Ko, Junggho Kwon, Jinho Oh, Changuk Park, Youngmok Park, Yun Ho Rhee

Directeur général, Grande Chine
Michael Fong

Coordinateur de projet, Grande Chine
Stan Wang

Développement commercial et gestion des licences
Jon Dvorak, Brian Hsieh, Denise Lopez, Brianne Messina, Steven Price, Brisanne Scheller, Sarah Tucker

Direction de l'informatique mondiale
Isaac Matarasso

Manager de l'informatique mondiale
Robert Van Dusen

Manager des opérations réseau mondiales
Chris Glover

Managers des opérations réseau
Changkoo Lee, Hung Nguyen, Duffy Squier, Gary Yeh

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

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

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

Managers informatique
Weonseok Choi, Chris Fajardo, Yong Yoon

Informatique
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

Achats informatiques
Greg Faltersack

Direction des ressources humaines mondiales
Denise Dunlap

Ressources humaines
Erika Neuhauser, Michelle Secrest, Daniela Shani, Lisa Pearce

Finances mondiales
David Gee

Analystes recherche financière
Andrew Amadi, Shien Chang

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

Gestion des installations
Samuel Schrimsher, Brandon Shephard, Henry Szekely

Direction des relations publiques mondiales
Lisa Jensen

Équipe des relations publiques et événements mondiaux
Elisha Factor Cabrera, Bob Colayco, Shon Damron, Kacy Dishon, Gil Shif, Christy Um

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

Vice-président marketing mondial
Neal Hubbard

Marketing mondial
John Heinecke, Tomas Melian

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

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

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

Vice-président senior opérations mondiales, VG
Robert Wharton

Fabrication

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

Prises de son et orchestrations produites par :

Edo Guidotti
Duduk, bansuri, mijwiz tunisien, shakuhachi et flûtes :
Pedro Eustache

Percussions :

John Bergamo

Conception du son de la

cinématique d'introduction

David Farmer (EAD), Paul Menichini (EAD)

Musique de la cinématique

d'introduction

Neal Acree

Musique de la cinématique

d'introduction enregistrée par le

Northwest Sinfonia and Chorus ;

régisseurs :

Simon James & David Sabee

Mixage audio de la cinématique

d'introduction

Tom Brewer (Source sound)

Gestion de projet du manuel

Jason Hutchins, Gloria Soto

Rédaction du manuel

Micky Neilson

Conception du manuel

Anomaly Creative
Raul Ramirez, Bill Watt

Co-responsables gestion Dunsel

Keith Lee, Chris Sigaty

Direction générale Blizzard Europe

Itzik Ben Bassat

Manager développement

commercial Europe

Delphine Le Corre

Manager finances Europe

Benoît Dufour

Direction de la gestion de la

plate-forme Europe

Jean-Michel Courivaud

Direction du web & publication en

ligne Europe

Anne Béard

Direction de la communication &

communauté Europe

Julia Gastaldi

Direction du service clientèle Europe

Frédéric Menou

Direction exécutive du marketing

Europe

Cécile Marchal

Managers de l'assistance clientèle

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

Assistants managers de l'assistance clientèle

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

Maîtres de jeu seniors

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 Giehm, Kim Jensen, Martin Tegner, Ronnie Hansson, Shane Fitzhenry, Sverre Rasmussen, Sylvan Lynn Andre Schickhoff, Anthony Beels, Christian Brueckner, Christian Gutjahr, Falk Schwieler, Florian Mentl, Frank Mecke, Markus Schill, Mirko Bayer, Patrick Seidler, Philipp Thiede, Robin Hoese, Sascha Giese, Silvio Clausen

Maîtres de jeu

Alexander Otto, Alexander Bentchev, Andreas Jablonowski, Anne Staudt, Are Granhaug, Arnaud Ameelle, 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 Lilekvis, 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 Miguët, Rémi Aumeunier, Rob Kuczynski, Robert 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, Tosten Duer, Ugo Croci, Zhong Yi Sun

Seniors de l'assistance technique et facturation

Alexandre Vallee, Ana Manso, Andreas Unger, Claus Schumacher, Eric Modolin, Gerd Berghoff, Gregoire Bonnafoux, Matteo Spataro

Assistance technique et facturation

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

Seniors du contrôle qualité et de l'administration de compte

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

Contrôle qualité et administration de compte

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 Wozniak, Manuel Keusch, Manuel Zuercher, Marco Baier, Marios Aziz, Pascale Roncin, Patrik Knoll, Paul Oltmanns, Sara Gissot, Bastiaan Van Doornspeek, Sebastian Mottschall, Simon Taljaard, Stefan Frei, Timothy Legge, Tommy Sabri, William Geng, Wouter Van Der Veer

Équipe du développement web

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

Administration des opérations réseau

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

Informatique

Yan Kahlé, François Noel, Chris Eckert, Ryan Dean

Ressources humaines et administration

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

Contrôle financier

Sergio Vitaliti

Gestion de la communication et de la communauté

Christian Vestol, 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

Équipe éditoriale web

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

Équipe de conception web

Gao Tran, Prune Moldawan, Soren Geier, Sebastian Garnaut

Gestion de la marque Europe

Eric Chauveau

Manager de la localisation &

FR Europe

Frédéric Baudet

Responsable de la localisation &

AQ françaises

Tristan Lhomme

Traduction française

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

Seniors AQ français

Laetitia Georges, Marc Ho, Frédéric Vasseur

Responsable localisation &

AQ allemandes

Alexander Ipfelkofer

Traduction allemande

Björn Brodrück, Christian Decomain, Joanne Stephan, Edna Weissflog

Seniors de l'AQ allemande

Ben Choi, Jörg Frey, Peter Schneider

Responsable localisation &

AQ espagnoles

Ivo Garcia

Traduction espagnole

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

Seniors de l'AQ espagnole

Lois Bóveda, Alba Pérez

Remerciements spéciaux

Bruce Hack

Bob & Jan Davidson

REMERCIEMENTS SUPPLÉMENTAIRES

Kaeo Milker
Theo Sanders
Gina MacGregor
Alan Dabiri
Celeste Aviva, bunches
Trudy, Gary, Daniel & Dominic Sparks
Len « Pops » et Irene Sparks
Jean et George Matthews
Kacy <3
Mrs. Karen Barris
Julia Barris
Helkat
Mr. Bojangles
Sandra Webb
Paul (Mr.) Young
Ferre Akbarpour
À M.A. Afrasiabi, qui nous manquera toujours
Wendy et Cooper Aello
Angelista, Colin et Emi
La famille Kaplan
Grace et Mehley
Hoivan « Tracy » To
Daifei
Jen, Ben et Mykenna
Foundation
Pooka, pour tous ses conseils et son soutien
Claudia et Alanna Guerrero
Stephanie Rainwater
Izabel Rainwater
Yasmin Wood
Robin Wood
Rainey
The Great Rob Chacko
Ma merveilleuse épouse, Shelley
Beverly et Shangreaux Lagrave
Merci à ma petite amie Diana et à mon frère Morgan, je vous aime tous les deux
Tous mes remerciements à mes parents pour m'avoir toujours encouragé à suivre mes rêves.
Anna Hartwell
Agapito Barriga
Brynda De Arte
Seamus De Arte
Ji Yeon Han « my gopher »
L'équipe nationale de football coréenne
Chad Verrall
Rob Beattie
Stephanie Keefer
Amber Ray
Nigel, Linne, Sarah et Lucy
La famille Vestal
John et Hiroko
Makishi « Cocco » Satoko
Nhu Quynh « Queenie » Ly
The M of O team
J. « Nicknamer » Jina
Lana Lee
Abra Chouinard
Margaret et Tina Brower
i et o

Don Simpson et Matt Householder
Greg Landes
Andrea Landes
Yulia et Jasper Duke
Tracy et Garrett Farr
Dr. Edgar Charles Lawrence
Kazue Blackwell
Karen et Tiggeria
Mark Day
Phillip Bossant
Meeshe Chan
Kevin Ken Lee
Frances Lin et la famille
« Grandma » et « Grandpa » Mencer
Linda Chen
JEND
Randy Jones
Brian Jones
Min Chu
David Chu
Tina et Melissa Maloof
Ron et Judi Maloof
Eric Bigelow
Mike Davis
Katherine, Penelope et nos jumelles
Andrea Morrisroe
La famille Morrisroe
Mary, Johnny et Joey Cash
Tous les gnomes que j'ai tués
Mindi Johnson
Le clan Foote
Silvia Van Dusen
Kai Van Dusen
Kiana Van Dusen
Astrid Macias
Mandi Stiles
VJ Army
Lauren Squier
Karlee Chadwick
Paige Chadwick
À Catherine, Steven et Elizabeth, pour tout. Tout simplement tout.
Aux « Loons »... sans vous, Azeroth serait bien vide
Merci à mon mari Mike et à ma famille pour leur amour et leur soutien
Anissa – Merci de me permettre de réaliser mon rêve
JDB – Merci pour ta foi et ton soutien !
Aimee Della Bitta
California DMV
La caféine
Cairenn et Iriel
Heather Cheng
Hannah Cheng
Daniel Peters
Brandee Prugh
Rhonda Blue
Ruth Blue
Max Blue
Leslie et Patricia Hoffman
Alan et Leslie Rostenberg
Janna Zirlopo – Le véritable oracle de ma vie.

Colin Day – Impossible d'avoir un meilleur ami.
 Jamie Avins – sans tes fulminations et ton amitié ce jeu serait moins bien. :)
 Roy Orichio – Un véritable ami.
 Geoff Herbst – Un homme qui sait et comprend.
 John Coppersmith
 Derek Charles Glass
 Rhenn Derek Ramirez
 Remerciements spéciaux à la famille Afrasiabi.
 Remerciements spéciaux à la famille Akbarpour.
 Elizabeth Victorian
 Don Puls
 Teresa Shawn
 La famille Richard pour m'avoir adopté pendant que j'essayais de trouver ma voie.
 Pike Highschool Art Department pour m'avoir permis de me retrouver chez Blizz.
 Dave Chappelle
 Dane Cook
 Tenacious D
 Kandice Murray
 Amethyst Shade
 Queens of the Stone Age
 Metroid Metal
 Merci à toutes les guildes dont j'ai fait partie, Insomnia, Ascension, Tussle, Hidden Dragon, Torch the Bridge, Neo Leviathan et Robot Kitten
 Happy Train. « Tichondrius represent! »
 Luke Morgan
 Bill Dyess
 Luke Freiler
 John Lynch
 Lydia Barriga
 Meeshe Chan – Merci pour tout.
 Tarnjit Gill
 Ravi Boghan
 Tracey et Maeve McNaughton
 Jen et Athena Maldonado
 Frank et Pat Maldonado
 Robert E. Howard
 Slacks Lizard.
 Bart
 Giulia Carcione Lawrence
 Grant « Bunny »
 La famille Davis unt Vetter
 Merci à maman, papa et ma sœur, c'est à vous que je dois cela !
 Merci à mon épouse, sans ton amour et ton soutien ceci ne serait pas possible.
 Clyde Kunz
 Claudia Kunz
 Jared Kunz
 Andrew Dick
 Demond Rogers
 In Young Yang
 Choua Her
 Soua Her

Lisa Pearce
 Lou Adesso
 La famille DeMeza
 The Spirit Healer
 Mountain Dew
 Heidi Kunz
 Monica Adams
 Maximus Adams
 Maisie Adams
 Margaret Shen
 Dena Fitzgerald
 Jennifer, Jane et Kate
 Mr. Wilson
 Maman, Grace, Mehley et le reste de ma famille pour tout son soutien
 Kelly Aguilar
 Dylan Rae Aguilar
 Chris Moeller
 Nici et Billie Morris
 Layla, Wally, Lois, Ben et 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 le voleur
 Mon épouse Margie et mes deux merveilleux enfants Taylor et Cody
 La guilda Vigilance sur Proudmoore pour les bons moments passés
 Jimmy Buffett pour la bonne musique
 Bombur, Hildebrand, Ettibby,
 Personperson et Leannagrace sur Proudmoore
 Philadelphie
 New York
 Nicole Bartlett
 Kisu Kang
 Ernie Chen
 Rob Sandberg
 Genesis Prado pour avoir été là pour moi.
 Debbie Tomoguchi
 Upper Deck Entertainment
 Ogami Itto
 Darth Wardo et Duffi-wan Kenobi
 Rick Kennedy
 George Broussard
 Les familles Duke et Shyshkina
 Susie et Luigi
 Doug Stone
 Dana Judd Curfman
 Sydney Rainwater
 Charles Rainwater
 Dave Pricz
 Greg Seyranian
 Dawn Radue
 Remerciements spéciaux à Christi pour avoir supporté mes longues heures de travail et les nuits

tardives. Sans toi je n'y serais jamais arrivé !
 Susie, Joel et Regina
 Eric To
 Runetusk (« SoC for life! »)
 Sky et Matthew
 Les responsables de la communauté du monde
 Katrina Spoor
 Elysabete Greyrose
 Deana Matarasso, Dacy Matarasso...
 Harminder Brar, Emilya Svadjian,
 Clay Bogott
 Jonathan « Trix » Revah
 Ken Ham - AiG
 Remerciements spéciaux à Aiden
 Michael qui est si facile à porter et qui attend jusqu'après la sortie du jeu pour nous faire l'honneur de sa présence.
 Insufficient Light sur Silver Hand (qui n'a pas retiré son nom du manuel.)

**NOUS TENONS À
 REMERCIER PLUS
 PARTICULIÈREMENT
 NOS FAMILLES.**

**SANS VOTRE
 PATIENCE ET VOTRE
 COMPRÉHENSION
 INFINIES, RIEN DE
 TOUT CELA N'AURAIT
 ÉTÉ POSSIBLE.**

ON VOUS AIME !

LISEZ ATTENTIVEMENT CE CONTRAT DE LICENCE DE L'UTILISATEUR FINAL DE **WORLD OF WARCRAFT** AVANT DE TÉLÉCHARGER OU D'INSTALLER CE LOGICIEL. SI VOUS N'ACCEPTEZ PAS LES TERMES DE CE CONTRAT DE LICENCE, EFFACEZ IMMÉDIATEMENT LE LOGICIEL ET RETOURNEZ-LE À L'ENDROIT OÙ VOUS VOUS L'ÊTES PROCURÉ.

CONTRAT DE LICENCE DE L'UTILISATEUR FINAL

Ce logiciel sur CD-ROM, DVD ou autre support, et tous les fichiers qui vous sont fournis (par téléchargement en ligne ou d'une autre façon) pour "patcher", mettre à jour ou modifier le logiciel, ainsi que toute la documentation imprimée, en ligne ou électronique (collectivement, le "Manuel") et toutes les copies ou œuvres dérivées de ce logiciel et de ces documents (collectivement définis, avec le "Client du Jeu" tel que défini ci-dessous, le "Jeu") sont la propriété de Blizzard Entertainment Inc., une entreprise relevant du droit de l'Etat du Delaware, de ses sociétés apparentées, notamment Blizzard Entertainment Europe SAS., et/ou de ses fournisseurs et concédants (collectivement "Blizzard"). Toute utilisation du Jeu est soumise à l'acceptation des termes du présent Contrat de Licence de l'Utilisateur Final ("le Contrat de Licence" ou "la Licence").

Il n'est possible de jouer au Jeu qu'en ayant obtenu de la part de Blizzard un accès au Service de Jeu de rôle massivement multijoueur **World of Warcraft** (le "Service"), qui est soumis à l'acceptation des Conditions d'Utilisation séparées (les "Conditions d'Utilisation"). Si votre achat du jeu inclut une période d'"accès gratuit" au Service, les Conditions d'Utilisation gouvernement également votre accès au Service pendant cette période d'"accès gratuit". Le Jeu est distribué dans le but d'être utilisé exclusivement par des individus autorisés à jouer dans le respect des termes de ce Contrat de Licence. Toute utilisation, reproduction ou redistribution du Jeu qui n'est pas expressément autorisée par les termes du Contrat de Licence est strictement interdite.

1. Accord de Licence d'Utilisation Limitée

Le Jeu installe un logiciel informatique (défini ci-après par le terme de "Client du Jeu") sur votre ordinateur afin de vous permettre de jouer au Jeu via un Compte enregistré auprès du Service (votre "Compte"). Blizzard vous confère par la présente, et vous l'acceptez en installant le Client du Jeu, une licence limitée, non exclusive, et le droit d'installer et d'utiliser le Client du Jeu pour votre usage personnel sur un (1) ou plusieurs ordinateurs que vous possédez ou qui sont sous votre responsabilité personnelle. Tout usage du Client du Jeu est soumis au Contrat de Licence et aux Conditions d'Utilisation que vous devez accepter avant de créer votre Compte pour jouer au Jeu par l'intermédiaire d'un accès au Service. Blizzard se réserve le droit de mettre à jour, modifier ou changer les Conditions d'Utilisation à tout moment conformément aux conditions déterminées par ce document.

2. Service et Conditions d'Utilisation

Comme mentionné ci-dessus, vous devez accepter les Conditions d'Utilisation pour accéder au Service et jouer au Jeu. Les Conditions d'Utilisation gouvernement tous les aspects du Jeu ("game play"). Vous pouvez lire les Conditions d'Utilisation en vous rendant à l'adresse suivante : www.world-europe.com/fr/legal/. Si vous n'êtes pas d'accord avec les Conditions d'Utilisation, alors (i) vous ne devez pas créer de Compte pour jouer au Jeu et (ii) vous devez vous organiser pour renvoyer le Jeu à l'endroit où vous l'avez acheté dans les trente (30) jours de la date d'achat originelle.

3. Propriété

A. Tous les titres, droits de propriété et droits de propriété intellectuelle sur le Jeu et toutes les copies du Jeu (y compris, mais sans s'y limiter, tous les titres, codes informatiques, thèmes, objets, personnages, noms de personnage, histoires, dialogues, slogans, lieux, concepts, images graphiques, inventaires des personnages, conception des paysages et bâtiments, animations, sons, compositions musicales, effets audiovisuels, méthodes d'opération, droits moraux, toute documentation associée, scénarios, traits des personnages et "applets" intégrés dans le Jeu) appartiennent à, ou sont expressément licenciés par Blizzard. Le Jeu est protégé par les lois sur la propriété intellectuelle des États-Unis d'Amérique, les conventions et traités internationaux sur la propriété intellectuelle et autres lois. Tous les droits sont réservés. Le Jeu peut contenir certains éléments sous licence et les ayants droit de ces éléments ont la possibilité de faire exercer leurs droits dans le cas d'une violation du présent Contrat de Licence.

B. Pour pouvoir jouer à *World of Warcraft*, vous devez créer un compte utilisateur (le "Compte") tel que décrit dans les Conditions d'Utilisation, qui est personnel et non transférable. Pour créer un Compte, vous devez fournir à Blizzard une Clé d'Authentification du Jeu qui est exclusivement liée à votre Compte. Par conséquent, Blizzard Entertainment Europe ne vous autorise pas à transférer la propriété du Compte. Si vous décidez de procéder malgré tout à ce transfert, vous seriez en violation avec le présent Contrat de Licence et ce transfert ne pourra être opposable à Blizzard Entertainment Europe.

4. Responsabilités de l'Utilisateur final.

A. Conformément à l'accord de licence ci-dessus, vous n'avez pas l'autorisation, en tout ou partie, de copier, reproduire, photocopier, traduire, décompiler, dériver du code source, modifier, désassembler ou créer des œuvres dérivées inspirées du Jeu, ou effacer toute notice légale ou labels du Jeu. Le non-respect des limitations et conditions prévues dans cette section 4, mettra immédiatement et automatiquement fin à la licence qui vous est accordée et engagera votre responsabilité civile et/ou pénale. Toutefois, et nonobstant ce qui précède, vous êtes autorisé à faire une (1) copie du Client du Jeu et des Manuels exclusivement à des fins d'archive personnelle.

B. En aucun cas, vous ne vous livrez aux actions suivantes :

- (i) vendre, proposer ou transférer des reproductions du Jeu à des tiers de quelque manière que ce soit sauf autorisation expresse par le présent Contrat de Licence, ni louer le Jeu, le proposer en location ou sous licence à d'autres ;
- (ii) exploiter commercialement le Jeu en tout ou partie, y compris mais sans s'y limiter le Client du Jeu, de quelque façon que ce soit, y compris, mais sans s'y limiter, dans un cyber café, un centre de jeu informatique ou tout autre site, sans l'autorisation préalable et écrite de Blizzard ;
- (iii) héberger, fournir ou développer des services de création de partie pour le Jeu, ou intercepter, émuler ou rediriger les protocoles de communication utilisés par Blizzard en aucune façon, y compris, mais sans s'y limiter, à travers une émulation de protocole, le tunneling, le packet sniffing, la modification ou l'ajout de composants au Jeu, l'utilisation d'un logiciel utilitaire ou toute autre technique connue ou inconnue à ce jour, permettant mais sans s'y limiter, de créer des réseaux de jeu non autorisés sur Internet, de jouer en réseau en utilisant des réseaux de Jeu commerciaux ou non, ou faisant partie d'une agrégation de réseaux; ou
- (iv) créer ou maintenir, quelles que soient les circonstances, une connexion non autorisée au Jeu ou au Service. Toutes les connexions au Jeu et/ou au Service qu'elles soient créées via le Client du Jeu ou d'autres outils et utilitaires, ne doivent se faire qu'au travers de méthodes et moyens expressément approuvés par Blizzard. En aucun cas, vous n'avez l'autorisation de vous connecter ou de créer des outils qui vous permettraient, à vous ou à d'autres, de vous connecter à l'interface propriétaire du Jeu ou à des interfaces autres que celles expressément fournies par Blizzard pour une utilisation publique.

5. Résiliation

Ce Contrat de Licence est valable jusqu'à sa résiliation. Vous pouvez mettre fin à ce Contrat de Licence à tout moment en : (i) détruisant le Jeu, (ii) en effaçant le Client du Jeu de votre disque dur, et (iii) en notifiant à Blizzard de votre intention de mettre fin à ce Contrat de Licence en envoyant un courrier à l'adresse suivante : Blizzard Entertainment Europe - Assistance clientèle - 32, avenue de l'Europe, Bât. Energy 1, Porte A. 78143 Vélizy-Villacoublay, France. Blizzard peut résilier à tout moment et à sa seule discrétion, le Contrat de Licence, en cas de violation des présents termes et conditions. Dans ce cas, vous devez immédiatement détruire le Jeu et effacer le Client du Jeu de votre disque dur. En cas de résiliation de ce Contrat, et pour quelque raison que ce soit, toutes les licences qui peuvent avoir été concédées dans ce document prendront fin de manière immédiate.

6. Contrôles des exportations

Il est interdit de réexporter, de télécharger ou d'exporter *World of Warcraft*, de quelque manière que ce soit, à destination d'un pays (ou d'un ressortissant ou d'un résident d'un tel pays) à l'égard duquel les États-Unis d'Amérique ont imposé un embargo commercial, ou de toute personne figurant sur la liste des nationaux spécifiquement désignés par le Département des Finances Américain (U.S. Treasury Department's list of Specially Designated National) ou de la Table of Denial Orders du Département du Commerce Américain (U.S. Commerce Department). En installant *World of Warcraft*, vous acceptez la disposition qui précède et vous déclarez et garantissez que vous ne résidez pas, que vous ne dépendez pas, que vous n'êtes ni un ressortissant ni un résident d'un tel pays ou figurant sur une telle liste.

7. Mises à jour et "patches"

Blizzard Entertainment peut mettre en place ou fournir des mises à jour et des modifications du jeu qui devront être installées par l'utilisateur pour continuer à jouer au Jeu, par nécessité ou aux fins utiles pour : (i) améliorer l'expérience de jeu en ajoutant un nouveau contenu au jeu ; (ii) ajouter de nouvelles fonctionnalités dans le jeu ; (iii) améliorer le contenu ou les caractéristiques présents dans le jeu ; (iv) corriger les "bogues" qui peuvent altérer le jeu ; (v) déterminer comment vous et les autres joueurs utilisez le jeu afin d'améliorer le jeu en conséquence pour tous les utilisateurs ; (vi) vous protéger et protéger les autres joueurs contre la triche ; et (vii) rendre l'environnement de jeu plus sûr. Blizzard Entertainment Europe peut choisir de mettre le Jeu à jour à distance, y compris et sans limitation, le Client du Jeu installé sur l'ordinateur de l'utilisateur, sans que l'utilisateur en soit prévenu ou donne son accord, et vous donnez par la présente votre accord à Blizzard Entertainment Europe pour lui permettre de déployer et d'appliquer de telles mises à jour ou modifications du Jeu.

8. Durée du composant "en ligne" du Jeu

Ce jeu est un jeu "en ligne" qui se joue uniquement via Internet et le Service proposé par Blizzard Entertainment. Il est de votre seule responsabilité d'obtenir et de maintenir votre connexion Internet et d'en payer toutes les charges afférentes. Vous comprenez et acceptez que le Service est proposé à l'entière discrétion de Blizzard Entertainment et qu'il peut être suspendu temporairement pour maintenance, test, remplacement ou réparation des équipements de télécommunication relatifs à *World of Warcraft*, ainsi que pour des interruptions de transmission ou toute autre nécessité opérationnelle du système.

9. Limitation de Garantie

Blizzard exclut expressément toute garantie concernant le Jeu, y compris concernant le Client du Jeu et le Manuel. LE JEU, LE CLIENT DU JEU ET LE(S) MANUEL(S) SONT FOURNIS "EN L'ÉTAT", SANS GARANTIE D'AUCUNE SORTIE, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS, MAIS SANS S'Y LIMITER, TOUTE GARANTIE IMPLICITE DE COMMERCIALISATION, D'ADÉQUATION À UNE DESTINATION OU USAGE PARTICULIER, OU D'ABSENCE DE CONTREFAÇON. La totalité du risque découlant de l'usage ou de la performance du Jeu, du Client du Jeu et du (des) Manuel(s) reste à la charge de l'Utilisateur. Nonobstant ce qui suit et conformément à la Directive Européenne 99/44/EC, dans le cas où un de ces supports serait défectueux, et si vous informez Blizzard de ce défaut dans un délai de (i) deux (2) mois suivant la date du jour où vous avez découvert ce défaut et dans un délai de (ii) deux (2) ans suivant la date de l'achat du Jeu, Blizzard pourra, sur présentation de la preuve de l'achat du support défectueux, soit, et à sa seule option, (i) corriger le défaut, (ii) remplacer le Jeu, ou (iii) vous rembourser. CECI EST VOTRE SEUL ET EXCLUSIF RECOURS AU TITRE DE LA GARANTIE EXPRESSE FIGURANT DANS CETTE SECTION. CERTAINS ÉTATS NE PERMETTENT PAS L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DE GARANTIE IMPLICITE, AUQUEL CAS LES LIMITATIONS CI-DESSUS PEUVENT NE PAS S'APPLIQUER À VOUS.

10. Exonération de responsabilité.

NI BLIZZARD ENTERTAINMENT, NI SA MAISON MÈRE, NI SES FILIALES, SES AFFILIÉS, SES CONCEDANTS, NE SAURAIENT DE QUELQUE MANIÈRE QUE CE SOIT ÊTRE TENUS RESPONSABLES POUR LES PERTES ET LES DOMMAGES, DE QUELQUE NATURE QU'ILS SOIENT, RÉSULTANT DE L'UTILISATION DU JEU ET NOTAMMENT, SANS QUE CETTE LISTE SOIT EXHAUSTIVE, LES PERTES DE PROFIT, LES INTERRUPTIONS DE TRAVAIL, LES ÉCHECS ET DYSFONCTIONNEMENTS INFORMATIQUES OU DE TOUT AUTRE DOMMAGE OU PERTE DE NATURE QUELLE QU'ELLE SOIT. DE PLUS, BLIZZARD NE POURRA ÊTRE TENU RESPONSABLE EN AUCUNE FAÇON POUR LA PERTE OU LES DOMMAGES CONCERNANT LES PERSONNAGES DES JOUEURS, LES COMPTES, STATISTIQUES OU INFORMATIONS SUR LE PROFIL DES UTILISATEURS STOCKÉES PAR LE JEU ET/OU LE SERVICE. BLIZZARD ENTERTAINMENT NE SAURAIT EN AUCUN CAS ÊTRE TENU POUR RESPONSABLE DES INTERRUPTIONS DE SERVICE Y COMPRIS, MAIS SANS S'Y LIMITER, LES PROBLÈMES ENGENDRÉS PAR LES FOURNISSEURS D'ACCÈS INTERNET, LES PANNES DE LOGICIELS OU DE MATÉRIEL OU TOUT ÉVÉNEMENT QUI POURRAIT ENTRAÎNER LA PERTE DE DONNÉES OU LA PERTURBATION DU SERVICE. EN AUCUN CAS BLIZZARD ENTERTAINMENT NE POURRA ÊTRE TENU RESPONSABLE DES DOMMAGES INDIRECTS, INCIDENTS, SPÉCIAUX, EXEMPLAIRES OU CONSÉCUTIFS. Certains États ne permettent pas l'exclusion ou la limitation de dommages incidents ou consécutifs, auquel cas les limitations ci-dessus peuvent ne pas s'appliquer à vous.

11. Mesures équitables

Par la présente, vous comprenez que le non-respect des termes de Contrat entraînerait un préjudice irrémédiable pour Blizzard et en conséquence, vous acceptez que Blizzard soit habilitée, sans obligation, garantie ou preuve de dommages, à mettre en œuvre les mesures équitables prévues aux termes des clauses de rupture de la Licence, en plus des autres recours que peut avoir Blizzard en vertu du droit applicable. Dans le cas où une des parties engagerait une procédure judiciaire en rapport avec ce Contrat, la partie gagnante sera fondée à recouvrer de la part de l'autre partie tous les frais, honoraires d'avocats et autres dépenses encourues du fait du litige.

12. Modifications de la Licence

Blizzard Entertainment se réserve le droit, à sa seule discrétion, de changer, modifier, ajouter, compléter ou effacer tout terme ou toute condition du Contrat de Licence lors des mises à jour du Client du Jeu et ceci avec un préavis de un (1) mois annoncé de la manière suivante : Blizzard Entertainment Europe publiera toute modification du Contrat de Licence sur le site Internet de *World of Warcraft* et publiera la version révisée sur ledit site et pourra également vous en informer à sa seule discrétion par email, par courrier ou par un écran "pop-up". Par le biais de cette notification, Blizzard Entertainment vous informera du fait que le Contrat de Licence a été modifié et rappellera qu'à l'expiration du délai d'un mois à compter de la publication de ces modifications, l'installation ou l'utilisation du jeu vaudront acceptation de ces modifications. Si une modification ultérieure de la Licence vous semble inacceptable, vous pourrez mettre fin à la licence comme indiquée section 5. Si vous continuez à utiliser le Jeu après qu'une modification de ce Contrat de Licence ait été notifiée, il sera considéré que vous avez accepté tous les changements. La version modifiée du Contrat de Licence entrera en vigueur au début du second mois suivant la publication des modifications à moins que Blizzard Entertainment n'ait reçu votre notification de résiliation dans ce délai.

13. Divers

Ce Contrat de Licence est réputé avoir été conclu et exécuté dans votre pays de résidence et tout conflit s'y rapportant devra être résolu conformément au droit de ce pays, y compris les règles de conflit de lois applicables. Dans le cas où certaines provisions de ce Contrat de Licence seraient jugées inapplicables par une cour ou une juridiction compétente, ces provisions resteront applicables dans la limite maximale de la loi. Les autres dispositions conserveront toute leur force légale. Ce Contrat de Licence constitue et représente l'accord complet des parties et remplace et annule tout accord préalable, oral ou écrit. Toutefois, cette Licence coexiste avec, mais ne remplace pas, les Conditions d'Utilisation. Dans la mesure où certaines dispositions de cette Licence entraîneraient en conflit avec certaines dispositions des Conditions d'Utilisation, les dispositions des Conditions d'Utilisation prévaudront. Les sections 9, 10, 12 et 13 de cette Licence resteront en vigueur même après résiliation de la Licence.

Je reconnais par la présente avoir lu et compris les termes de ce Contrat de Licence et je suis conscient qu'en installant le Client du Jeu, j'accepte d'être lié par les termes et conditions de ce Contrat de Licence.

© 2004-2006 Blizzard Entertainment. Tous droits réservés. *World of Warcraft* est une marque, Warcraft et Blizzard Entertainment Europe sont des marques commerciales ou déposées de Blizzard Entertainment Europe aux USA et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés.

Ce Contrat de Licence peut être vu et imprimé sur le site Internet suivant :

<http://www.wow-europe.com/fr/legal/cula.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>