

CONJUNTO DE EXPANSÃO

WORLD WARCRAFT

CATAclysm



◆ MANUAL DO JOGO ◆







Blizzard Entertainment

P.O. Box 18979, Irvine, CA 92623

<http://www.battle.net/support> Suporte Técnico via web

<http://www.blizzard.com>

AVISO — CRISES EPILÉPTICAS

Uma pequena parcela da população pode sofrer crises epiléticas ou desmaios provocados por luzes intermitentes, certos padrões luminosos ou outras imagens exibidas em jogos para computador. Caso você sofra de epilepsia, consulte o médico antes de instalar ou jogar este jogo. Mesmo pessoas sem qualquer histórico de epilepsia podem sofrer crises epiléticas ao assistir jogos de computador. A crise pode vir acompanhada dos seguintes sintomas: alterações na visão; convulsões, desorientação, espasmos oculares e musculares em geral, movimentos involuntários ou perda de movimento. Se você apresentar algum desses sintomas, pare de jogar imediatamente e procure um médico. Menores de idade, ao jogarem, devem ser supervisionados pelos pais ou responsáveis. Caso o menor de idade sinta alguns dos sintomas descritos acima, interrompa o jogo imediatamente e consulte um médico.

Primeiros passos

Requisitos de sistema - PC

- SO:** Mínimo: Windows® XP/Windows Vista®/Windows® 7 (Pacote de atualizações mais recente)
Recomendado: Windows Vista®/Windows® 7 de 64 bits
- Processador:** Mínimo: Intel Pentium® 4 1.3 GHZ ou AMD Athlon™ XP 1500+
Recomendado: processador Dual Core
- Memória:** Mínimo: 1 GB de RAM
Recomendado: 2 GB de RAM
- Vídeo:** Mínimo: Placa de vídeo NVIDIA® GeForce® FX ou ATI Radeon™ 9500 ou superior
Recomendado: NVIDIA® GeForce® 8600 256 MB ou ATI Radeon™ HD 2600 ou superior

Instruções de instalação

Insira o DVD do *World of Warcraft: Cataclysm* na unidade de DVD-ROM. Se o computador estiver configurado para reprodução automática, a janela de instalação aparecerá na área de trabalho automaticamente.

Clique no botão “Instalar *World of Warcraft: Cataclysm*” e siga as instruções da tela para instalar World of Warcraft: Cataclysm no disco rígido. Caso a janela de instalação não abra automaticamente, abra o ícone Meu Computador da área de trabalho e clique duas vezes na letra correspondente à unidade de DVD-ROM para abri-la. Clique duas vezes no ícone Install.exe do DVD-ROM e siga as instruções que aparecem na tela para instalar *World of Warcraft: Cataclysm*.

Requisitos de sistema para Mac®

- SO:** Mínimo: Mac® OS X 10.5.8, 10.6.4 ou mais recente
Recomendado: Mac® OS X 10.6.4 ou mais recente
- Processador:** Mínimo: Processador Intel®
Recomendado: Processador Intel® Core™ 2 Duo
- Memória:** Mínimo: 2 GB de RAM
Recomendado: 4 GB de RAM
- Vídeo:** Recomendado: NVIDIA® GeForce® 9600M GT ou ATI Radeon™ HD 4670 ou superior

Instruções de instalação

Insira o DVD do *Cataclysm* na unidade de DVD-ROM. Clique duas vezes no ícone do DVD do *World of Warcraft: Cataclysm*. Em seguida, clique duas vezes no aplicativo de instalação para copiar os arquivos de *World of Warcraft: Cataclysm* para o disco rígido.

Todas as plataformas

Controles: são necessários um teclado e um mouse. Outros dispositivos de entrada não são suportados.

Internet: é necessária uma conexão de banda larga ativa para jogar.

Mouse: recomenda-se um mouse de múltiplos botões e roda de rolagem

DVD: unidade de DVD-ROM 4X

Disco rígido: 25 GB de espaço disponível

Vídeo: para consultar a lista completa de placas 3D suportadas, acesse <http://www.blizzard.com/support/article/WoWsupportedvideo>

Obs.: Devido a possíveis mudanças de programação, os requisitos mínimos de sistema podem mudar.

Solução de problemas

Caso haja problemas com a execução de *World of Warcraft: Cataclysm*, leia o arquivo readme.txt e as Informações de Patch mais recentes. Esses arquivos descrevem as últimas alterações e quaisquer correções de erros feitas ao jogo. O seu problema pode estar listado nesses arquivos, junto à respectiva solução. É comum que erros na execução do jogo sejam causados por drivers desatualizados. Verifique se todos os drivers relativos ao equipamento estejam atualizados antes de entrar em contato com o suporte técnico da Blizzard Entertainment.

Solução de problemas gerais [PC]

Travamentos gerais/ Problemas de vídeo

Se o computador travar sem que apareçam mensagens de erro, reiniciar durante o jogo, não iniciar ou apresentar gráficos distorcidos, verifique se os drivers da placa de vídeo estão atualizados. Entre em contato com o fabricante do equipamento para obter mais informações sobre os drivers mais recentes ou pesquise os links dos fabricantes mais conhecidos em nossa página de Informações sobre placas de vídeo no nosso Website de suporte: <http://www.blizzard.com/support/article/driverupdates>.

Problemas de áudio

Se você perceber distorções ou diminuição periódica de áudio, ruídos altos, chiados ou estalos, verifique se a versão mais recente do DirectX está instalada no computador e se os drivers de áudio são compatíveis com essa versão. Entre em contato com o fabricante do equipamento para obter mais informações sobre os drivers mais recentes ou pesquise os links dos fabricantes mais conhecidos em nossa página de Informações sobre atualizações de drivers no nosso Website de suporte: <http://www.blizzard.com/support/article/driverupdates>.

Solução de problemas gerais [Mac]

A maioria dos problemas de travamento, de vídeo ou de áudio pode ser resolvida com a instalação das atualizações para aplicativos da Apple. Todos os drivers de vídeo e áudio mais recentes estão incluídos no Sistema Operacional disponível no menu da Apple. Para mais informações sobre solução de problemas, acesse <http://www.blizzard.com/support>.

Suporte técnico

Suporte via Web

O site de suporte da Blizzard Entertainment, localizado em <http://www.blizzard.com/support>, possui soluções para a maioria das dúvidas e problemas sobre o jogo. Além disso, é possível se comunicar com nosso serviço de suporte através de um formulário web localizado em <http://www.battle.net/support>

Suporte por telefone

Nosso suporte por telefone está disponível todos os dias da semana, das 7h00 às 20h00 (horário Padrão do Pacífico), exceto em feriados nos EUA, pelo número 0800-892-1630. O atendimento pelo telefone pode contar com taxas adicionais equivalentes às tarifas regulares de ligação de longa distância da sua operadora de telefonia.

NÃO FORNECEMOS DICAS SOBRE O JOGO POR TELEFONE.

Certifique-se de consultar a nossa seção de Solução de problemas antes de telefonar para o Suporte Técnico. Se possível, esteja próximo ao computador quando entrar em contato com o Suporte.

Para saber mais sobre como proteger o seu computador e a sua conta de World of Warcraft, bem como para consultar as respostas para as dúvidas mais comuns e material adicional sobre solução de problemas, acesse <http://www.blizzard.com/support>

Dicas de jogo

Se você quiser alguma dica ou mais informações sobre World of Warcraft, acesse <http://www.battle.net/wow>

Desempenho do jogo

Caso o jogo esteja lento ou com jogabilidade irregular, é possível melhorar o desempenho ajustando-se as opções do jogo pelo menu Opções de vídeo. Selecione uma resolução menor e reduza a Distância de Visão, a Densidade de Partículas, a Qualidade das Sombras e os Detalhes do Ambiente para um melhor desempenho.

Configurações de conta e cobrança

Atualização de conta

Para jogar *World of Warcraft: Cataclysm* e ter acesso ao conteúdo novo, é preciso atualizar a assinatura preexistente de *World of Warcraft: Wrath of the Lich King* na conta na Battle.net. Ao começar a instalação de *World of Warcraft: Cataclysm* e concordar com o Contrato de Licença de Usuário Final, será solicitada a atualização da conta pela janela de Upgrade de Conta (Atualizar). É possível fazer o upgrade imediatamente ao clicar no botão “Atualizar”. Caso prefira esperar, clique no botão “Atualizar depois” para fazer a atualização mais tarde no processo de instalação ou pelo Website, caso a instalação tenha terminado. Se você escolher fazer a atualização imediatamente, será solicitada a conta Battle.net, senha e chave de autenticação. Exige-se que a conta esteja ativa e regularizada. Clique no botão “Atualizar” quando terminar. É possível atualizar outra conta clicando-se no botão “Atualizar outra”, e fechar a janela clicando-se no botão “OK”.

Observação: *só é possível atualizar UMA conta do World of Warcraft: Wrath of the Lich King com a chave de autenticação do World of Warcraft: Cataclysm. Cuidado para não atualizar a conta errada, pois a chave de autenticação não poderá ser reutilizada caso haja algum engano. O processo de atualização não acrescenta tempo de jogo à conta de World of Warcraft.*

Começando a jogar

Após instalar *World of Warcraft: Cataclysm*, inicie o jogo clicando duas vezes no ícone do *World of Warcraft: Cataclysm* da área de trabalho ou a partir do menu Iniciar (PC). Com isso, será aberta uma tela com o campo Nome da Conta. Após concordar com os Termos de Uso (v. abaixo), você verá os campos Nome da Conta e Senha em branco, no meio da tela. Digite o nome da conta e a senha nos respectivos campos e clique no botão “Login”. Pronto! Você já pode jogar *World of Warcraft: Cataclysm*.

Observação: *funcionários da BLIZZARD ENTERTAINMENT nunca pedirão a sua senha.*

Conexão de Internet

Por ser um jogo de interpretação de personagens online para múltiplos jogadores (MMORPG, ou Massive Multiplayer Online Role-Playing Game), o *World of Warcraft* é jogado totalmente on-line e não possui nenhum componente off-line. É necessária uma conexão de Internet ativa para jogar. A Blizzard só responde pela taxa de assinatura mensal de *World of Warcraft*, e não se responsabiliza por quaisquer taxas adicionais cobradas pelo seu provedor de Internet.

Contrato de Termos de Uso

Na primeira vez em que você abrir o *World of Warcraft: Cataclysm*, o Contrato de Termos de Uso aparecerá na tela antes que você avance para a tela do campo Nome da Conta. Para jogar *World of Warcraft: Cataclysm*, é preciso ler o contrato por inteiro e clicar no botão “Concordo”. O botão “Concordo” permanecerá esmaecido até que você desça toda a barra de rolagem. Somente após a concordância com os Termos de Uso é possível jogar. Caso você não concorde com os Termos de Uso, não lhe será permitido jogar. Sempre que for atualizado, o Contrato de Termos de Uso aparecerá na tela quando você abrir o jogo. Será preciso lê-lo novamente e clicar no botão “Concordo” para avançar à tela de Login.

Formas de pagamento

Durante a criação da conta, você deverá especificar a forma de pagamento de sua preferência. É possível efetuar o pagamento via cobranças mensais em cartão de crédito, via cartões pré-pagos vendidos pela Blizzard Entertainment on-line e em lojas de jogos locais ou por outras formas de pagamento, conforme a sua localidade. Para obter mais informações, acesse <http://www.battle.net/wow>

Dúvidas sobre contas e cobrança

Caso você tenha quaisquer dúvidas ou problemas quanto a sua conta de *World of Warcraft*, entre em contato com o nosso Departamento de Cobrança e Serviços Técnicos. Nossos representantes poderão ajudar em muitas questões, entre elas:

- Dúvidas sobre cobrança
- Registro ou configuração de contas
- Recuperação de contas ou senhas
- Cancelamento de contas
- Reativação de contas canceladas
- Ou quaisquer outras questões relacionadas a Contas e Cobrança

O site de suporte da Blizzard Entertainment, localizado em <http://www.blizzard.com/support>, possui soluções para a maioria das dúvidas e problemas sobre o jogo. Além disso, é possível se comunicar com nosso serviço de suporte através de um formulário web localizado em <http://www.battle.net/support>





Asa da Morte: o retorno do destruidor

O nome Asa da Morte é sinônimo de traição e crueldade há mais de dez mil anos. Em tempos ainda mais remotos, no entanto, o Destruidor era conhecido apenas como Neltharion, o Guardião da Terra — o corajoso líder da Revoadas Negras, símbolo da força do mundo.

Tendo recebido do titã Khaz'goroth a guarda das vastas terras do planeta, Neltharion detinha enorme poder sobre os domínios que lhe foram confiados. Por incontáveis milênios, ele protegeu as criações titânicas ao lado dos demais Aspectos Dragônicos: Alexstrasza, Ysera, Malygos e Nozdormu.

Com o passar do tempo, vozes sombrias começaram a falar a Neltharion, arrancando sua sanidade. Durante a Guerra dos Antigos revelaram-se as profundezas da insânia do Dragão Negro, que lançou contra seus aliados a Alma Dragônica, um poderoso artefato infundido na essência dos demais Aspectos. Com essa incrível arma, Neltharion aniquilou quase toda a Revoadas Azuis, o que lhe valeu a infame alcunha de Asa da Morte.

Empunhar a Alma Dragônica, no entanto, custou-lhe um preço: as energias da arma arrasaram o Aspecto Dragônico Negro. Apenas placas de adamantio soldadas ao dorso foram capazes de evitar a completa desintegração do corpo de Asa da Morte.

O maligno artefato foi destruído antes que Asa da Morte pudesse cumprir o objetivo de erradicar todas as Revoadas ancestrais, e o corrompido Aspecto Negro fugiu após ser duramente perseguido por Alexstrasza, Ysera, Malygos e Nozdormu. Nesta ausência, seus laçaios deram início a experiências com o sangue de várias revoadas dragônicas, na tentativa de criar uma nova e mais forte linhagem, capaz de dominar o mundo.

Nos anos seguintes, o paradeiro de Asa da Morte permaneceu desconhecido, e por entre todos os povos correu a notícia de que o mundo finalmente livrara-se daquela presença maligna. Não esperavam que, recentemente, todas as esperanças caíam por terra...

Após o longo isolamento no seio do Geodomo, no Plano Elemental, Asa da Morte irrompeu sobre Azeroth, arrasando as fronteiras que separam os reinos elementais do restante do planeta. Esse evento catastrófico disseminou grande destruição e alterou a paisagem de Azeroth.

Agora, aparentemente aliado ao nefasto culto do Martelo do Crepúsculo e cercado pelos caóticos elementais recém libertos de seus reinos, Asa da Morte está preparado para concretizar seus perversos objetivos e estabelecer o domínio sobre toda Azeroth.

Azeroth: à beira da extinção

Ao fim da custosa guerra contra o Lich Rei e seu Flagelo de mortos-vivos, vencida pela Horda e pela Aliança, muitos esperaram pela tão ansiada paz. Entretanto, enquanto os cidadãos de Azeroth ainda mal começavam a se recuperar de anos de dor e sofrimento provocados pelo Flagelo, as fundações do mundo ruíram.

Asa da Morte, o perverso Aspecto Dragônico Negro, irrompeu de seus domínios no ventre do Geodomo, no Plano Elemental. Na esteira desse evento catastrófico, a face de Azeroth transformou-se irremediavelmente. Terremotos arrasadores rasgaram o solo; vulcões furiosos levantaram-se; ondas gigantescas arrasaram a costa. E o mais preocupante: as anteriormente seguras fronteiras das regiões do Plano Elemental — o Oceano Abissal, o Geodomo, a Muralha Celeste e as Terras do Fogo — abriram-se sobre Azeroth. Livres, os espíritos elementais destrutivos e seus senhores implacáveis agora pululam em Azeroth. Os servos de Ragnaros, o Senhor do Fogo, varrem os contrafortes do Monte Hyjal buscando reduzir a cinzas a lendária Árvore da Vida. Mais ao sul, em Uldum, os lacaios de Al'Akir, o Senhor do Vento, sitiaram as misteriosas construções titânicas dos desertos.

Entrementes, o Martelo do Crepúsculo, uma seita devotada aos malévolos Deuses Antigos e supostamente aliada ao Asa da Morte, aproveitou-se da convulsão e começou a escravizar elementais para fomentar seus propósitos sinistros.

Consciente da situação, o sábio xamã Thrall decidiu investigar a crescente instabilidade dos elementos em Azeroth. Renunciando temporariamente ao posto de Chefe Guerreiro da Horda, o xamã transferiu seu cajado para Garrosh Grito Infernal, filho de Grom, o lendário herói orc. Sob novo comando, a hostilidade da Horda contra a Aliança cresce sem obstáculos. Recentemente, o jovem e obstinado chefe guerreiro tomou de assalto o vizinho Vale Gris e reclamou grande porção do que um dia foram terras dos Elfos Noturnos.

O rei Varian Wrynn não recuou diante da agressão de Garrosh, e tampouco o fez o restante da Aliança. Varian e seus aliados conquistaram os Sertões Meridionais, antigo território da Horda, e mobilizam-se para retomar parte do Vale Gris. A tensão cresce perigosamente, e as duas facções estão à beira de uma guerra declarada.

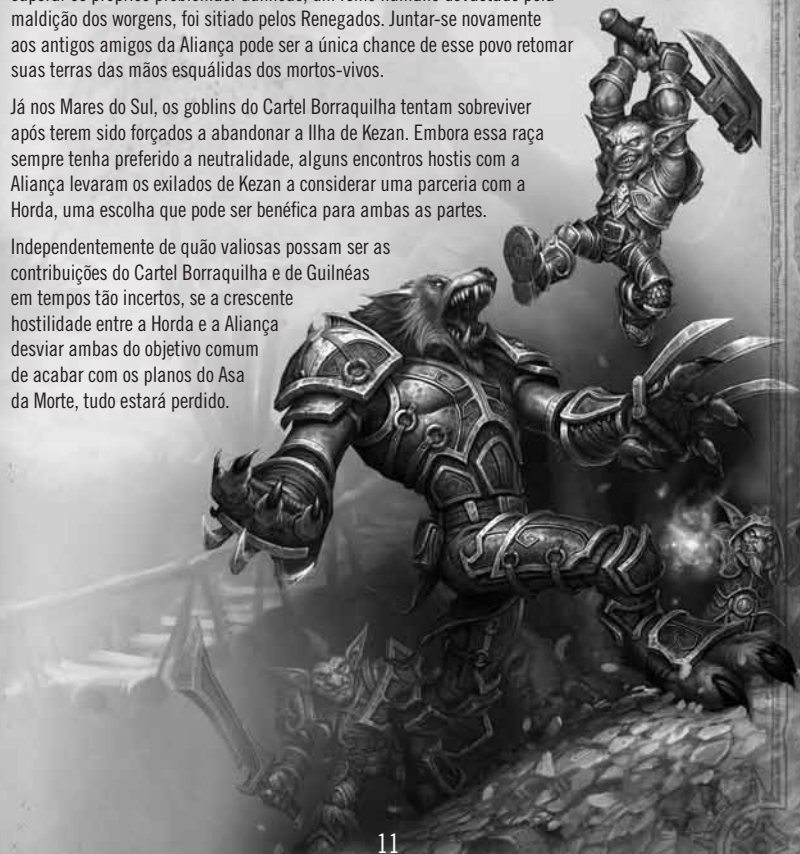
Rivalidades internas, no entanto, também ameaçam o equilíbrio de poder entre as principais raças de Azeroth. No Penhasco do Trovão, Baine Casco Sangrento conquistou a liderança dos taurens após a morte do pai, Cairne, em um duelo com Garrosh. O jovem Casco Sangrento também organizou um ataque brilhante sobre a tribo tauren Temível Totem e sua matriarca, Magatha, que havia ocupado o Penhasco do Trovão após a morte de Cairne.

Enquanto isso, no outro extremo do Grande Oceano, em Khaz Modan, o futuro de Altaforja corre perigo. Em um malfadado ritual terrano, o rei Magni Barabronze foi acidentalmente transformado em diamante, deixando vago o trono da capital dos anões. Assim, os Martelo Feroz, Barabronze e Ferro Negro concordaram em reinar juntos sobre Altaforja, mas ainda é um mistério se os clãs conseguirão superar rivalidades arraigadas e governar em conjunto.

Entre o caos disseminado pelo planeta, dois grupos independentes lutam para superar os próprios problemas. Guinéas, um reino humano devastado pela maldição dos worgens, foi sitiado pelos Renegados. Juntar-se novamente aos antigos amigos da Aliança pode ser a única chance de esse povo retomar suas terras das mãos esqueléticas dos mortos-vivos.

Já nos Mares do Sul, os goblins do Cartel Borraquilha tentam sobreviver após terem sido forçados a abandonar a Ilha de Kezan. Embora essa raça sempre tenha preferido a neutralidade, alguns encontros hostis com a Aliança levaram os exilados de Kezan a considerar uma parceria com a Horda, uma escolha que pode ser benéfica para ambas as partes.

Independentemente de quão valiosas possam ser as contribuições do Cartel Borraquilha e de Guinéas em tempos tão incertos, se a crescente hostilidade entre a Horda e a Aliança desviar ambas do objetivo comum de acabar com os planos do Asa da Morte, tudo estará perdido.





Worgens: a fúria de Goldrinn

Embora os selvagens worgens tenham aparecido em Guilnéas apenas recentemente, o legado violento dessas feras estende-se até o passado remoto de Kalimdor.

Após a Guerra dos Antigos, há dez mil anos, alguns druidas começaram a assumir uma nova forma instável, inspirada pela fúria do Ancião-lobo, Goldrinn. Os Druidas da Matilha, como ficaram conhecidos, conquistaram assim imenso poder, mas tornaram-se escravos da própria ira: ferozes criaturas orientadas primordialmente por instintos primais, e não pela racionalidade.

Percebendo os perigos desta forma incontrolável, Malfurion Tempestúria proibiu seus seguidores de praticá-la. No entanto, Ralaar Feralúmen, um dos druidas de Malfurion, opôs-se veementemente à decisão do mestre. Ralaar compreendia os riscos da fúria de Goldrinn, mas acreditava ser essa a solução final para a guerra feroz travada então entre os elfos noturnos e os demoníacos sátiros.

Assim, visando conter a inabalável fúria da Forma da Matilha, Ralaar criou, junto com Belysra, a sacerdotisa de Eluna, um artefato mágico: a Foice de Eluna. Infelizmente, a foice não só foi inútil para controlar a fúria de Goldrinn, como transformou Ralaar e seus seguidores nos primeiros worgens a vagar por Azeroth, monstruosidades fronteiriças entre lobo e elfo noturno.

Durante a guerra contra os sátiros, as feras-lobo esfaquearam indiscriminadamente tanto aliados como inimigos. Os elfos noturnos mordidos pelos soldados de Ralaar contraíram a terrível maldição e também se tornaram worgens. Não lhe restando opção, Malfurion, a contragosto, banuiu os worgens para o Sonho Esmeralda, obrigando-os a um adormecimento pacífico que duraria até o final dos tempos.

Milênios depois, quando o Flagelo varreu os Reinos do Leste, o arquimago Arugal conseguiu despertar os exilados do Sonho Esmeralda, a fim de lançar a fúria worgen contra os mortos-vivos. Os elfos-lobo, no entanto, logo se lançaram sobre os aliados de Arugal e disseminaram a maldição por entre os humanos da Floresta de Pinhaprata. A praga começou a afetar os soldados que lutavam além da Muralha Greymane, uma gigantesca barreira erigida pelo povo de Guilnéas para isolar-se do mundo. Quando a maldição enfim transpôs as muralhas de Guilnéas, o rei Greymane ainda conseguiu conter o avanço da contaminação por algum tempo, poupando seu povo de tornar-se worgen. Contudo, recentemente a virulenta maldição voltou ainda mais forte, ameaçando a nação a partir do próprio seio. Para agravar ainda mais o infortúnio de Guilnéas, a poderosa Muralha Greymane foi sitiada pelos Renegados. Agora, a nação une-se para conter os mortos-vivos enquanto luta para impedir que seus últimos vestígios de humanidade esvaia-se para sempre.





Goblins: os exilados de Kezan

Como outras organizações goblínicas em Azeroth, o Cartel Borraquilha há muito é reconhecido pela impressionante habilidade de obter lucro em qualquer situação. Até recentemente, o Borraquilha prosperava na Ilha de Kezan, usando a força bruta de trolls escravos para extrair o minério de jakamita das entranhas no Monte Jakaro.

Ironicamente, os hoje escravizadores já foram escravizados pelos trolls. Como faltavam-lhes a inteligência e a habilidade engenheira pelas quais são conhecidos, os goblins sofriam em jornadas extenuantes extraindo jakamita para abastecer os rituais vodu dos selvagens trolls.

O minério, no entanto, provocou um efeito colateral inesperado: aumentou a inteligência dos goblins para níveis sem precedentes. Logo depois, os oprimidos trabalhadores subjugaram os cruéis feitores e tomaram a ilha.

Com o recém-descoberto intelecto, os goblins tornaram-se famosos por inúmeras criações engenhosas. Porém, as jazidas de jakamita começaram a se esgotar, e conforme a genialidade goblínica decaía, suas invenções ficavam cada vez menos confiáveis. A saída encontrada pelos goblins foi o comércio, e Kezan transformou-se em um rentável centro mercantil. Logo subiram ao poder os Príncipes Mercadores, que acreditavam que a neutralidade era a política mais lucrativa em uma Azeroth instável. Mais tarde, o Cartel Borraquilha descobriria, contudo, que a neutralidade nem sempre garante a sobrevivência.

A vida dos habitantes de Kezan nunca mais foi a mesma desde que o Monte Jakaro, a fonte da inestimável jakamita, entrou em erupção repentinamente.

O vulcão expeliu lava e cinzas, destruindo as fábricas e as cidades goblínicas.

Forçados a fugir da ilha a bordo do iate do príncipe mercador Gallywix, os goblins viram-se em conflito com a Aliança nas águas dos Mares do Sul.

Sem lar e confrontados pela hostilidade injustificada da Aliança, a única chance de sobrevivência para o Cartel Borraquilha pode ser a Horda. Embora alguns goblins relutem em abandonar a neutralidade, outros acreditam que escolher um lado não apenas lhes garante segurança como também proporciona novas oportunidades de negócios.

Até agora, worgens e goblins vêm conseguindo superar duras provações em busca de paz e estabilidade. E, apesar dessas vitórias, os maiores desafios ainda os aguardam.

Sobrevivendo ao novo perfil de Azeroth: o nível 85

Recém-saído da vitória sobre o Rei Lich e o exército do Flagelo, você parte dos desertos congelados de Nortúndria e descobre um mundo devastado e irreconhecível. Asa da Morte, o Destruidor, voltou a Azeroth, deixando um rastro de destruição e desgraça.

O Cataclismo não só arrasou Kalimdor e os Reinos do Leste como também arrebatou o véu que separava o Plano Elemental e Azeroth. As forças elementais do Fogo, da Água, da Terra e do Ar voltaram do exílio e agora varrem furiosamente o planeta, sob o comando do sinistro Martelo do Crepúsculo.

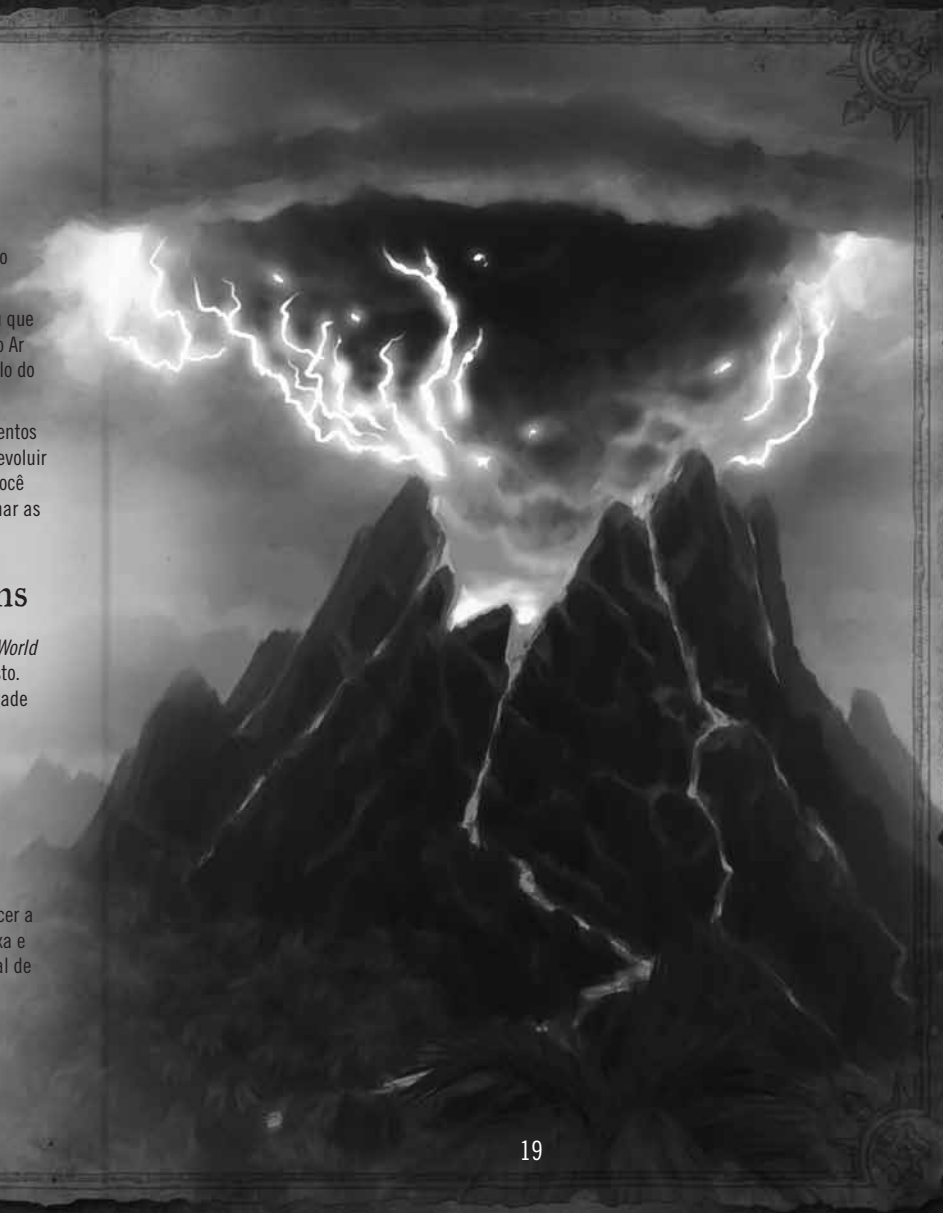
Como campeão inquestionável da Aliança ou da Horda, é seu dever conter o caos dos Elementos e repelir as forças do Asa da Morte. Para sobreviver à batalha que se seguirá, você deverá evoluir do nível 80 para um novo limite, o nível 85. Os novos talentos, habilidades e perícias que você aprenderá ao conquistar esses níveis o ajudarão a combater as forças das trevas e a retomar as terras em poder dos elementais.

Personalize seu equipamento: reforja de itens

A reforja abre um novo nível de personalização de itens. Agora, os jogadores que possuem *World of Warcraft: Cataclysm* podem alterar permanentemente os atributos de um item, a um custo. Para reforjar armas, armaduras ou joias, basta levá-las a um Taumaturgo em qualquer cidade grande. Não é preciso ganhar pontos de perícia em alguma habilidade, aprender uma nova profissão, utilizar instruções ou gastar reagentes. Você só precisa de dinheiro.

Com a reforja, é possível reduzir um atributo de um item em uma porcentagem predeterminada e então transferir os pontos reduzidos para um atributo secundário novo. Isso permite que você modifique itens para adequá-los melhor aos seus personagens. Por exemplo, se um personagem já tiver atingido o máximo em Taxa de Acerto ou de Aptidão e conseguir um item com muitos pontos nessas mesmas taxas, é possível retirar uma parte dessa pontuação e transferi-la para Proficiência ou Acerto Crítico. Se o personagem pertencer a uma classe para a qual o Acerto Crítico não seja tão importante, é possível reduzir essa taxa e transferir os pontos retirados para outra habilidade, como Aceleração. Cada item do arsenal de um personagem agora tem possibilidades infinitas com a reforja!

Para saber mais sobre a reforja e como isso pode ajudar você a otimizar os itens dos seus personagens, acesse <http://www.battle.net/wow>





Nova profissão secundária: Arqueologia

O Cataclismo provocou convulsões profundas: continentes racharam e regiões inteiras se abriram. Toda essa destruição desenterrou ruínas de civilizações antigas e vestígios de sítios titânicos há muito perdidos. Esses achados despertaram o interesse dos mais curiosos cidadãos de Azeroth. E os jogadores que forem ousados o bastante para procurar respostas no passado agora podem aprender uma nova profissão secundária: a Arqueologia, disponível para todos que possuam *World of Warcraft: Cataclysm*.

A Arqueologia permite que você viaje pelo mundo à procura de fragmentos de artefatos em sítios arqueológicos, sempre em busca de remontar o artefato completo a partir de cada achado. Os artefatos que você reconstitui proporcionam recompensas como itens melhores e mascotes, e cada um deles ajuda a revelar uma página da história de *World of Warcraft: Cataclysm*. Em cada tipo de sítio arqueológico encontra-se um tipo de fragmento diferente: ao explorar ruínas de templos tróicos, fortalezas enânicas abandonadas ou cidadelas noctílicas assombradas, você descobrirá fragmentos respectivos a cada uma dessas civilizações.

Os artefatos de Arqueologia ficam guardados no Diário Arqueológico, não no inventário. O diário registra todos os fragmentos que você encontra, permite que você monte artefatos e contém a história de cada peça.

Para saber mais sobre a Arqueologia e como isso pode ajudar você a revelar os mistérios de *World of Warcraft: Cataclysm*, acesse <http://www.battle.net/wow>

Estamos juntos nessa: sistema de guildas melhorado

Nunca foi tão divertido e instigante participar de guildas como agora. Os membros das guildas agora recebem recompensas simplesmente por aceitar missões, participar de masmorras e encontros com chefes difíceis ao lado dos companheiros. O tipo de recompensa que você recebe é determinado pelo nível de participação na guilda. Quanto mais você participa, melhores são as recompensas, que podem ajudar você a deixar seus personagens mais eficazes e com mais prestígio dentro da guilda.

Os níveis das guildas agora vão de 1 a 25. O grupo avança conforme recebe mais Experiência da Guilda com atividades, como completar missões, vencer Campos de Batalha, matar chefes e conseguir Conquistas de Guilda. A cada nível alcançado, recebe-se um benefício de guilda. Estes benefícios são similares aos talentos de jogadores: alguns concedem bônus passivos e outros permitem aprender novos feitiços exclusivos de guildas.

E mais: as guildas podem receber Conquistas de Guilda. Por certas Conquistas você recebe apenas recompensas de prestígio, mas por outras é possível destravar recompensas que podem ser compradas. A reputação junto à guilda aumenta conforme você contribui para os pontos de Experiência da Guilda. Com a reputação conquistada, são destravadas recompensas especiais que você pode adquirir.

A reputação também permite que os jogadores recebam títulos de guilda. Como membro, você pode comprar vários tipos de recompensas da guilda, destravadas por uma combinação de Conquistas de Guilda e reputação junto a facções: heranças, banco da guilda, instruções profissionais e itens de prestígio como montarias, estandartes e mascotes. Com as recompensas destravadas, qualquer membro pode comprá-las em troca de ouro em qualquer capital.

Agora, as heranças também são recompensas de guilda, ou seja, você recebe heranças ao participar ativamente da guilda. Todas as heranças dos personagens param de evoluir a partir do nível 80.

A interface da guilda está mais informativa e útil com o novo feed de notícias da guilda, que registra todos os feitos significativos conquistados por cada membro em um período determinado de tempo e os informa na interface. Se você pegar um item épico, ganhar uma Conquista ou matar um Chefe, tudo isso será informado a todos os seus companheiros por meio da interface de guilda, e todas as informações virão acompanhadas dos respectivos hot links. Por exemplo, se um membro obtém um item de missão raro, é possível clicar no respectivo hot link, exibido nas notícias da guilda, e as informações sobre o item aparecerão dentro do jogo.

Para saber mais sobre como as guildas podem enriquecer a sua experiência de jogo, acesse <http://www.battle.net/wow>

JxJ competitivo: campos de batalha ranqueados

Agora, é possível jogar em campos de batalha em um nível mais competitivo com os novos campos de batalha ranqueados. Uma alternativa às arenas JxJ e aos campos de batalha regulares, os campos ranqueados permitem que jogadores organizados em grupos lutem entre si, disputando recompensas de alto nível. Os campos de batalha ranqueados não substituem os regulares.

Cada jogador que participa dos novos campos recebe uma pontuação de campo de batalha que reflete o desempenho em campos ranqueados e quantas disputas foram vencidas.

A cada vitória em campos ou arenas ranqueados, você recebe pontos de dominação que podem ser usados para comprar os melhores equipamentos JxJ do jogo. Quanto maior a pontuação em campos de batalha, mais rápido você recebe pontos de dominação. No entanto, a quantidade de pontos de dominação que você pode ganhar por semana é limitada.

Em campos de batalha ranqueados, você será requisitado a participar de grupos cujo tamanho varia semanalmente: 10x10, 15x15 e 25x25 jogadores.

Os campos de batalha ranqueados têm temporadas JxJ tal qual as arenas. Ao final de uma temporada de campos de batalha ranqueados, os jogadores recebem títulos e recompensas, como montarias, conforme o desempenho pessoal na temporada, que é determinado pela sua pontuação.

Para saber mais sobre como participar de disputas JxJ de grande escala ou de campos de batalha ranqueados, acesse <http://www.battle.net/wow>

WORLD OF WARCRAFT CONTRATO DE LICENÇA DE USUÁRIO FINAL IMPORTANTE! LEIA COM ATENÇÃO.

Contrato redigido em 29 de junho de 2011

VOCÊ DEVE LER COM ATENÇÃO CONTRATO DE LICENÇA DE USUÁRIO FINAL A SEGUIR APRESENTADO. ESTE SOFTWARE É LICENCIADO E NÃO É VENDIDO. AO INSTALAR, COPIAR OU DE OUTRA FORMA UTILIZAR O JOGO (ABAIXO DEFINIDO), VOCÊ CONCORDA EM ESTAR VINCULADO COM OS TERMOS DESTE CONTRATO. CASO VOCÊ NÃO CONCORDA COM TODOS OS TERMOS DESTE CONTRATO, É PRECISO CLICAR EM "REJEITAR" E DEVOLVER A CÓPIA DO WORLD OF WARCRAFT AO REVENDEDOR DO QUAL FOI ADQUIRIDO O JOGO PARA OBTER UM REEMBOLSO.

Este programa de software e quaisquer arquivos que lhe são entregues pela Blizzard (através de transmissão on-line ou outro meio) para "corrigir," atualizar ou de outra forma modificar o programa de software e todas as cópias ou trabalhos derivados de tal programa de software (coletivamente com o "Jogo Cliente" abaixo definido, o "Jogo"), são protegidos com um trabalho com direito autoral da Blizzard Entertainment, Inc. ("Blizzard Entertainment"), que licenciou seus direitos para explorar o Jogo no Brasil para a Blizzard Entertainment International, uma divisão da Coöperatie Activision Blizzard International U.A. Blizzard que é seu parceiro contratual. (coletivamente aqui referenciado como "Blizzard"). Toda e qualquer utilização do Jogo é regida pelos termos deste Contrato de Licença de Usuário Final (o "Contrato de Licença" ou "Contrato") e os Termos de Utilização do WoW (abaixo referenciados). Para jogar o Jogo, é preciso (a) instalar o software de computador (aqui referido como "Jogo Cliente") em seu computador, (b) obter junto a Blizzard o acesso ao serviço de jogo on-line de múltiplos jogadores massivos do World of Warcraft (o "Serviço"), que está sujeito ao contrato separado de Termos de Utilização (os "Termos de Utilização do WoW") disponível em http://us.blizzard.com/pt-br/company/legal/wow_tou.html e aqui incorporado à este Contrato por esta referência; e (c) registrar uma conta no serviço de jogos Battle.net® da Blizzard (a "Conta"), que está sujeita ao contrato de Termos de Utilização da Battle.net disponível em <http://us.blizzard.com/pt-br/company/about/termsfuse.html>. O Jogo é distribuído somente para utilização por usuários finais autorizados e de acordo com os termos deste Contrato de Licença. Qualquer uso, reprodução, modificação ou distribuição do Jogo não expressamente autorizado pelos termos do Contrato de Licença é expressamente proibido.

1. Concessão de uma Licença de Uso Limitado. Sujeito ao seu contrato e com a continuidade de conformidade com este Contrato de Licença, a Blizzard aqui concede, e você aqui aceita, uma licença limitada e não-exclusiva para (a) instalar o software de computador (aqui referido como o "Jogo Cliente") em um ou mais computadores de sua propriedade ou sob seu legítimo controle, e (b) usar o Jogo Cliente em conjunto com o Serviço para fins somente de entretenimento não-comercial, com a única exceção de que você pode instalar o Jogo Cliente não-modificado em um número ilimitado de computadores localizados em um cybercafé de boa fé ou em um centro de jogos de computador de sua propriedade ou sob seu legítimo controle para utilização por usuários que tenham uma Conta registrada. Toda e qualquer utilização do Jogo Cliente está sujeita ao Contrato de Licença que você precisa aceitar antes de poder jogar o Jogo.

2. Limitações Adicionais da Licença. A licença que lhe é concedida na Seção 1 esta sujeita às limitações definidas nas Seções 1 e 2 (coletivamente as "Limitações da Licença"). Qualquer uso do Jogo em violação às Limitações da Licença será considerado como uma infração do direito autoral da Blizzard no e para o Jogo. Você concorda que não irá, sob nenhuma circunstância:

A. no todo ou em parte, copiar, fotocopiar, reproduzir, traduzir, efetuar a engenharia reversa, derivar código-fonte do mesmo, modificar, desmontar, descompilar ou criar trabalhos derivados com base no Jogo; desde que, portanto, você faça 1 (uma) cópia do Jogo Cliente e dos manuais que o acompanham somente para fins de arquivamento;

B. usar trapagões, software de automação (bots), hacks, mods ou qualquer software de terceiro não-autorizado projetado para modificar a experiência com o World of Warcraft;

C. explorar o Jogo ou quaisquer de suas partes, incluindo sem limitação ao Jogo Cliente, para qualquer propósito comercial não de outra forma expressamente aqui definido, incluindo sem limitação (a) (a) para coletar moeda no jogo, itens ou recursos para venda fora do Jogo; ou (b) executar serviços no jogo em troca de pagamento fora do Jogo, ou seja, nivelamento de poder;

D. usar qualquer software de terceiro não-autorizado que intercepte, "venha a minar" ou de outra forma venha a coletar informações de ou através do Jogo ou Serviço, incluindo sem limitação qualquer software que leia áreas da RAM usada pelo Jogo para armazenar informações sobre um personagem ou do ambiente do jogo; desde que, no entanto, a Blizzard possa por sua única e absoluta discrição permitir o uso de determinadas interfaces de usuário de terceiros;

E. modificar ou causar uma modificação em quaisquer arquivos que façam parte do Jogo Cliente de qualquer formato não expressamente autorizado pela Blizzard;

F. hospedar, fornecer ou desenvolver serviços de encontro de jogadores para o Jogo ou interceptar, emular ou redirecionar os protocolos de comunicação usados pela Blizzard em qualquer forma, para qualquer propósito, incluindo sem limitação o ato de jogar através da Internet ou como parte de redes de agregação de conteúdo;

G. facilitar, criar ou manter qualquer conexão não-autorizada ao Jogo ou Serviço, incluindo sem limitação (a) qualquer conexão a um servidor não-autorizado que possa emular ou tente emular o Serviço, e (b) qualquer conexão que use programas ou ferramentas não expressamente aprovados pela Blizzard; ou

H. vender, conceder um interesse de segurança ou transferir reproduções do Jogo para outras pessoas de uma forma não expressamente aqui autorizada, ou alugar, locar ou licenciar o Jogo para outras pessoas.

3. Propriedade. Toda a titularidade, direitos de propriedade e direitos de propriedade intelectual no e para o Jogo e todas as cópias do mesmo (incluindo sem limitação, quaisquer titularidades, código de computador, temas, objetos, personagens, nomes de personagens, histórias, diálogos, frases de efeito, localizações, conceitos, trabalho artístico, inventários de personagens, projetos estruturais ou paisagens, efeitos áudio-visuais, roteiros, animações, sons, composições musicais e gravações, semelhanças de personagens, métodos de operação, direitos morais e qualquer documentação relacionada) são de propriedade ou licenciada pela Blizzard. O Jogo é protegido pelas leis de direito autoral dos Estados Unidos, tratados e convenções internacionais e por outras leis. O Jogo pode conter materiais licenciados por terceiros, e os licenciadores destes materiais podem obrigar seus direitos no caso de qualquer violação deste Contrato de Licença. Você pode permanentemente transferir todos os seus direitos e obrigações sob o Contrato de Licença para outra pessoa, somente ao transferir de forma física a mídia original (ou seja, o CD-ROM ou DVD que adquiriu), toda a embalagem original e todos os manuais ou outra documentação distribuída com o Jogo; desde que, no entanto, você exclua permanentemente todas as cópias e instalações do Jogo em seu poder ou controle e, o que o destinatário concorde com os termos deste Contrato de Licença. A pessoa que efetua a transferência (ou seja, você) e não a Blizzard, concorda em ser a única responsável por quaisquer impostos, taxas, encargos, retenções, avaliações, e assemelhados, junto com qualquer taxa de juro, multas e adições impostas em conexão a esta transferência. Você reconhece e concorda que não tem nenhum interesse, monetário ou de outra forma, sobre qualquer recurso ou conteúdo no Jogo.

4. Software Pré-Carregado. A mídia com a qual o Jogo Cliente é distribuído pode conter software e/ou conteúdo adicional para o qual você não tem uma licença ("Software Bloqueado") e concorda que a Blizzard pode instalar o Software Bloqueado em seu disco rígido durante o processo de instalação do Jogo Cliente. Você também concorda que não irá acessar, usar, distribuir, copiar, exibir, efetuar engenharia reversa, derivar código-fonte de, modificar, desmontar, descompilar qualquer Software Bloqueado, ou criar qualquer trabalho derivativo com base no Software Bloqueado, até que ou a não ser que receba da Blizzard (a) uma licença para usar aquele software; (b) uma chave alfanumérica válida para desbloquear o mesmo. Se você receber uma licença e uma chave da Blizzard, somente poderá desbloquear estas partes de uma cópia única do Software Bloqueado para o qual recebeu uma licença. Os termos do Contrato de Licença de Usuário Final exibidos após o desbloqueio do Software Bloqueado irão substituir e repor este Contrato, mas somente em relação ao Software Bloqueado para o qual você recebe uma licença. A não ser por qualquer assertiva em contrário aqui contida, você pode fazer 1 (uma) cópia do Software Bloqueado somente para fins de arquivamento.

5. Consentimento para Monitorar. AO ESTAR EM EXECUÇÃO, O JOGO PODERÁ MONITORAR O ACESSO RANDÔMICO DA MEMÓRIA (RAM) DE SEU COMPUTADOR PARA VERIFICAR SE NÃO HÁ NENHUM PROGRAMA DE TERCEIRO NÃO AUTORIZADO SENDO EXECUTADO CONCORRENTEMENTE COM O JOGO. UM "PROGRAMA DE TERCEIRO NÃO-AUTORIZADO" COMO AQUI UTILIZADO DEVERÁ SER DEFINIDO COMO QUALQUER SOFTWARE DE TERCEIRO PROIBIDO PELA SEÇÃO 2. CASO O JOGO VENHA A DETECTAR UM PROGRAMA DE TERCEIRO NÃO-AUTORIZADO, O JOGO PODERÁ (a) COMUNICAR ESTA INFORMAÇÃO DE VOLTA À BLIZZARD, INCLUINDO SEM LIMITAÇÃO SEU NOME DE CONTA, DETALHES SOBRE O PROGRAMA DE TERCEIRO NÃO-AUTORIZADO DETECTADO, E A HORA E DATA; E/OU (b) EXERCER QUALQUER E TODO SEU DIREITO SOB ESTE CONTRATO, COM OU SEM PRÉVIO AVISO AO USUÁRIO.

6. Rescisão. Este Contrato de Licença permanece em vigor até sua rescisão. Você pode rescindir o Contrato de Licença a qualquer momento ao (i) destruir permanentemente todas as cópias do Jogo em seu poder ou controle; (ii) remover o Jogo Cliente de seu disco rígido; (iii) notificar à Blizzard de sua intenção de rescindir este Contrato de Licença. Sujeito a conformidade da Blizzard com as leis Brasileiras, esta poderá rescindir este Contrato a qualquer momento por qualquer motivo ou sem motivo. Na rescisão por qualquer motivo, todas as licenças aqui concedidas devem ser imediatamente terminadas e você precisa imediatamente e permanentemente destruir todas as cópias do Jogo em seu poder e controle e remover o Jogo Cliente de seu disco rígido.

7. Controles de Exportação. O Jogo não pode ser reexportado, baixado ou de outra forma exportado para (ou para uma pessoa de nacionalidade ou residente) para qualquer país para o qual os EUA tenham decretado o embargo de mercadorias ou para qualquer pessoa constante da lista do Departamento do Tesouro dos EUA de Nacionalidade Especialmente Designada ou na Tabela de Negação de Pedidos do Departamento de Comércio dos EUA. Você representa e garante que não está localizado em, sob o controle de, ou de uma nacionalidade ou residente em qualquer destes países ou em qualquer destas listas.

8. Correções e Atualizações. A Blizzard poderá implementar ou fornecer correções, atualizações e modificações para o Jogo, que precisam ser instaladas para que o usuário possa continuar a jogar o Jogo. A Blizzard poderá atualizar o Jogo de forma remota, incluindo sem limitação, o Jogo Cliente residente na máquina do usuário, sem o conhecimento do usuário, e você aqui concede seu consentimento para que a Blizzard implemente e aplique tais correções, atualizações e modificações.

9. Duração do Componente "On-line" do Jogo. O Jogo é um jogo "on-line" que precisa ser jogado através da Internet e através do Serviço como fornecido pela Blizzard. Você compreende e concorda que o Serviço é fornecido pela Blizzard a seu critério e pode ser terminado ou de descontinuado de qualquer forma pela Blizzard consoante os Termos de Uso do WoW.

10. Garantia Limitada. O JOGO (INCLUINDO SEM LIMITAÇÃO O JOGO CLIENTE E OS MANUAIS) É FORNECIDO "NO ESTADO EM QUE SE ENCONTRA" SEM A GARANTIA DE QUALQUER TIPO, SEJA EXPRESSA OU IMPLÍCITA, INCLUINDO SEM LIMITAÇÃO QUAISQUER GARANTIAS IMPLÍCITAS DE CONDIÇÃO, USO ININTERRUPTO, COMERCIALIZABILIDADE, ADEQUAÇÃO PARA UM DETERMINADO PROPÓSITO OU NÃO-INFRAÇÃO. Todo o risco resultante do uso ou desempenho do Jogo (incluindo sem limitação o Jogo Cliente e os Manuais) permanecem com o usuário. Apesar do acima, a Blizzard fornece a garantia de até e incluindo 180 dias, a partir da data de sua compra do Jogo,

de que a mídia que contém o Jogo Cliente estará livre de defeitos em termos de material e industrialização. Caso seja provado que tal mídia tenha defeito durante este período de tempo, e com a apresentação de prova de compra da mídia defeituosa a Blizzard, esta a sua opção (a) irá corrigir qualquer defeito, (b) fornecer-lhe um produto similar de valor similar ou (c) reembolsar o valor de sua compra. O ACIMA DISPOSTO É SUA SOLUÇÃO ÚNICA E EXCLUSIVA PARA A GARANTIA EXPRESSA DEFINIDA NESTA SEÇÃO. Alguns estados não permitem a exclusão ou limitação de garantias implícitas, portanto, as limitações acima podem não ser aplicáveis no seu caso.

11. Limitação de Responsabilidade, Indenização. NA EXTENSÃO PERMITIDA PELA LEI APLICÁVEL, AS PARTES AQUI CONCORDAM QUE NEM A BLIZZARD NEM SUA HOLDING, SUBSIDIÁRIAS OU AFILIADAS SERÃO RESPONSÁVEIS SOB NENHUMA FORMA POR QUALQUER PERDA OU DANO DE QUALQUER TIPO RESULTANTE DO QUALQUER USO DO JOGO, INCLUINDO SEM LIMITAÇÃO, A PERDA DE DADOS, PERDA DE ATIVOS, INTERRUPÇÃO DE TRABALHO, FALHA OU MAL FUNCIONAMENTO DO COMPUTADOR, OU POR QUALQUER OUTRO DANO OU PERDA. MAIS AINDA, NEM A BLIZZARD, NEM SUA HOLDING, SUBSIDIÁRIAS OU AFILIADAS SERÃO RESPONSÁVEIS POR QUALQUER FORMA DE QUALQUER PERDA OU DANO PARA PERSONAGENS DO JOGO, MERCADORIAS VIRTUAIS (OU SEJA, ARMADURAS, POÇÕES, ARMAS, ETC.) OU POR MOEDAS, CONTAS, ESTATÍSTICAS OU CLASSIFICAÇÃO DO USUÁRIO, RANKING OU INFORMAÇÕES DE PERFIL ARMAZENADAS PELO JOGO E/OU O SERVIÇO. A BLIZZARD NÃO SERÁ RESPONSÁVEL POR QUAISQUER INTERRUPÇÕES DO SERVIÇO, INCLUINDO SEM LIMITAÇÃO, A INTERRUPÇÕES DO PSI, FALHAS DE SOFTWARE OU HARDWARE, OU QUALQUER OUTRO EVENTO QUE POSSA RESULTAR EM UMA PERDA DE DADOS OU NA INTERRUPÇÃO DO SERVIÇO. SOB NENHUMA HIPÓTESE A BLIZZARD SERÁ RESPONSÁVEL POR QUAISQUER DANOS INDIRETOS, INCIDENTAIS, ESPECIAIS, EXEMPLÁRES OU DE CONSEQUÊNCIA. Sob nenhuma hipótese a responsabilidade da Blizzard deverá, seja resultante de contrato, delito, responsabilidade estrita ou de outra forma, exceder (no agregado) as taxas totais pagas por você à Blizzard durante os 6 (seis) meses imediatamente anteriores ao momento do surgimento de tal reclamação. Você aqui concorda em defender e indenizar e manter a Blizzard não responsável por qualquer reclamação, responsabilidade, perda, prejuízo, dano, custo ou despesa (incluindo despesas razoáveis de advogado) que a Blizzard possa ter e para seu uso do Jogo. Alguns estados não permitem a exclusão ou limitação de danos incidentais ou de consequência, portanto, as limitações acima podem não ser aplicáveis no seu caso.

12. Soluções Justas. Você aqui concorda que a Blizzard teria danos irreparáveis se os termos deste Contrato de Licença não fossem especificamente obrigados e, portanto, concorda que a Blizzard terá o direito, sem fiança, outras garantias, ou prova de danos, de se apropriar de soluções justas em relação as quebras deste Contrato de Licença, adicionalmente a que tais soluções que a Blizzard possa e outra forma ter disponível para si sob as leis aplicáveis. Caso qualquer juízo seja impretado por qualquer das partes em relação a este Contrato de Licença, a parte vencedora de tal juízo terá o direito de recuperar da outra parte todos os custos, honorários de advogado e outros gastos incorridos por tal parte vencedora no juízo.

13. Alterações do Contrato. A Blizzard poderá substituir este Contrato por novas versões (cada uma sendo um Novo EULA) ao longo do tempo consoante com a evolução do Jogo e das Leis. Este Contrato será imediatamente rescindido na introdução do Novo EULA, e você terá a oportunidade de rever e aceitar o Novo EULA. Caso você aceite o Novo EULA, e se a Conta registrada permanece em vigor, você será capaz de continuar a jogar o Jogo sujeito aos termos do Novo EULA. Caso você decline em aceitar o Novo EULA ou se não puder estar em conformidade com os termos do Novo EULA por qualquer motivo, não mais terá a permissão de jogar o Jogo. Os Novos EULAs não serão aplicados retroativamente. A Blizzard poderá alterar, modificar, suspender ou descontinuar qualquer aspecto do Jogo a qualquer momento. A Blizzard também poderá impor limites em determinados recursos ou restringir seu acesso à partes ou todo o Jogo sem prévio aviso ou responsabilidade.

14. Legislação. Este Contrato será regido por e em conformidade com as leis do Brasil, ante uma corte de jurisdição competente no Brasil. Aqueles de escolherem acessar o Serviço fora de localidades do Brasil, o fazem por sua própria iniciativa e são responsáveis pela conformidade com leis locais se e na extensão de as leis locais sejam aplicáveis.

15. Diversos. Este Contrato de Licença constitui e contém todo o acordo entre as partes com relação ao assunto de matéria aqui contido e substitui quaisquer acordos anteriores orais ou por escrito, desde que, no entanto, de que este Contrato deva coexistir com e não deverá substituir os Termos de Uso. Na extensão que as provisões deste Contrato estejam em conflito com as provisões dos Termos de Uso, as provisões conflitantes nos Termos de Uso deverão prevalecer. As provisões nas Seções 3, 4, 10-12, 14 e 15 devem permanecer em vigor após a rescisão deste Contrato, seja qual for o motivo. Se qualquer provisão deste Contrato seja observada como não-obrigável, aquela provisão será desconsiderada e o restante do Contrato permanecerá em total vigor e efeito.

©2011 Blizzard Entertainment, Inc. Todos os direitos reservados. Cataklysm é marca de titularidade e World of Warcraft, Battle.net, Blizzard Entertainment e Warcraft são marcas registradas ou de titularidade de Blizzard Entertainment, Inc., nos EUA e/ou outros países. Windows, DirectX e Windows Vista são marcas registradas ou de titularidade de Microsoft Corporation nos EUA e/ou outros países. Macintosh é marca registrada de Apple, Inc. Pentium é marca registrada de Intel Corporation. Dolby, Pro Logic e o símbolo do duplo D são marcas de Dolby Laboratories. Todas as demais marcas citadas pertencem aos respectivos proprietários.

THE MAELSTROM

THE UNDER
MULGO

KALI