

광과민성 반응에 대하여

극소수의 사람들은 비디오 게임 등에서 볼 수 있는 번쩍이는 빛이나 무늬 같은 시각적 이미지에 노출될 경우 발작을 일으킬 수 있습니다. 발작 또는 간질 병력이 있는 분은 이 게임을 설치하거나 플레이하기 전에 의사와 상의하십시오. 발작 증세나 간질 병력이 없던 사람도 비디오 게임을 하는 동안 이러한 광과민성 간질 발작을 일으킬 수 있습니다. 광과민성 간질 발작은 현기증, 흔각, 눈이나 얼굴의 경련, 팔이나 다리의 경련이나 떨림, 방향 감각 상실, 정신 혼란, 일시적인 의식 상실 등과 같은 여러 가지 증상으로 나타날 수 있습니다. 이러한 증상 중 한 가지라도 경험하게 되면 즉시 게임을 중단하고 의사와 상의하십시오. 이 게임을 플레이하는 어린이나 청소년의 부모님이나 보호자께서는 자녀가 이러한 증상을 보이지 않나 살펴보시고 자녀에게 위와 같은 증상이 나타나면 즉시 게임을 중단시키고 의사와 상의하십시오.

Copyright ©2004 Blizzard Entertainment. All rights reserved.

이 소프트웨어 제품의 사용은 최종 사용자 사용권 계약의 적용을 받습니다. 제품을 사용하기 위해서는 최종 사용자 라이센스 계약에 동의해야 하며, 월드 오브 웍크래프트의 사용은 월드 오브 웍크래프트™ 사용 약관에 대한 동의를 전제로 합니다.

World of Warcraft™, Blizzard Entertainment 및 Warcraft는 미국 및 다른 국가에서 Blizzard Entertainment의 상표 또는 등록 상표입니다.

Windows 및 DirectX는 미국 및 다른 국가에서 Microsoft Corporation의 상표 또는 등록 상표입니다. Pentium은 Intel Corporation의 등록 상표입니다. Power Macintosh는 Apple Computer, Inc.의 등록 상표입니다. Dolby 및 Double-D 기호는 Dolby Laboratory의 상표입니다.

Monotype은 미국 및 다른 국가에서 특허청에 등록된 Agfa Monotype Limited의 상표입니다. Aria는 미국 및 다른 국가에서 특허청에 등록된 The Monotype Corporation의 상표입니다. ITC Friz Quadrata는 The International Typeface Corporation의 상표이며 다른 국가에서 등록되었을 수 있는 상표입니다. 기타 모든 상표는 해당 상표권자의 소유입니다.



고품질 DivX® Video 사용. DivX® 및 DivX® Video 로고는 DivXNetworks, Inc.의 상표이며 사용권 계약 하에 사용되었습니다. All rights reserved.

AMD, AMD 로고 및 그 조합은 Advanced Micro Devices, Inc의 상표입니다. ATI, ATI 로고 및 RADEON 등 모든 ATI 제품, 제품 기능명 및 로고는 ATI Technologies Inc.의 등록 상표 또는 상표입니다. NVIDIA, NVIDIA 로고, GeForce는 미국 및 다른 국가에서 NVIDIA Corporation의 등록 상표 또는 상표입니다.

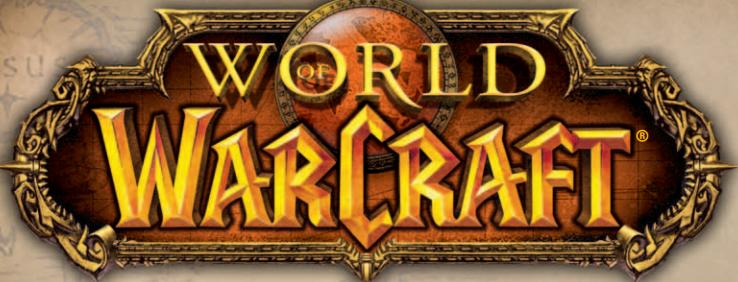
FMOD SoundSystem 사용. Copyright ©2001-2004 Firelight Technologies Pty Ltd. All rights reserved.

Ogg Vorbis 오디오 압축 형식 사용. Copyright ©2004 Xiph.Org Foundation. All rights reserved.

MP3 오디오 압축 형식 사용. Copyright©2001-2004 Thomson. All rights reserved.
'zlib' 일반용 압축 라이브러리 사용. Copyright ©1995-2002 Jean-loup Gailly and Mark Adler. All rights reserved.

FreeType 2.0 라이브러리 사용. ©1996-2002 by David Turner, Robert Wilhelm, Werner Lemberg. All rights reserved. Morpheus TrueType 폰트 사용. Copyright © 1996 Kiwi Media, Inc. Eric Oehler 디자인. All rights reserved. Folkard TrueType 폰트 사용. Copyright ©2004 Ragnarok Press. All rights reserved. 윤서체 사용. Copyright © 2004 (주)윤디자인연구소. All rights reserved.

월드 오브 웍크래프트를 사용하기 위해서는 인터넷 연결과 월드 오브 웍크래프트 사용 약관에 대한 동의가 필요하며 인터넷 연결 비용은 사용자의 부담입니다.



목 차

1부: 월드 오브 웍크래프트의 세계로

1. 설치하기	5
시스템 요구 사항	5
클라이언트 프로그램 설치	6
DirectX 설치	6
비디오 카드 드라이버 설치 안내	7
2. 계정 만들기	7
처음 실행하기	7
사용 약관	7
계정 만들기	8
3. 접속하기	8

2부: 월드 오브 웍크래프트 시작 가이드

1. 서버 선택하기	11
2. 캐릭터 만들기	11
종족	11

직업	12
성별 및 외모	18
이름	18
3. 기본 인터페이스	19
주요 인터페이스 구성 요소	20
4. 이동하기	27
키보드만을 이용한 이동 방식	27
키보드와 마우스를 동시에 이용하는 이동 방식	27
마우스만을 이용한 이동 방식	28
5. 쿠스트 수행과 전투	28
NPC와 대화하기	28
NPC로부터 쿠스트 받기	29
쿠스트 내용 확인	29
첫번째 전투	30
첫번째 쿠스트 완료	31
장비 착용	32
6. 캐릭터의 성장	33
레벨 상승	33
새로운 능력과 마법 배우기	33
아이템 판매	34
7. 죽음에 대하여	35
8. 더 큰 모험의 세계로	36
9. 더 알아야 할 것들	36
3부: 웍크래프트 세계의 과거와 현재	
월드 오브 웍크래프트 고객지원 서비스	55



PART : 1

월드 오브 웍크래프트의 세계로

월드 오브 웍크래프트는 웍크래프트 세계를 무대로 하는 온라인 롤플레잉 게임입니다. 당신은 웍크래프트의 영웅 중 한 명이 되어 세계를 탐험하고 드넓은 디지털 편에 펼쳐진 각종 임무를 수행하게 됩니다. 대규모 멀티플레이어 게임인 월드 오브 웍크래프트는 같은 세계 안에서 동시에 수천 명의 플레이어와 게임을 즐길 수 있습니다. 함께 모험하기도 하고 대규모 전투에서 참가하여 함께 싸우기도 하면서, 플레이어는 우정을 쌓아가고 동맹을 형성하며 권력과 명예를 위해서 적과 싸우게 될 것입니다.

1부에서는 월드 오브 웍크래프트 클라이언트를 설치하는 방법과 계정을 생성하는 방법. 그리고 게임에 접속하는 과정에 대해 설명합니다.

1. 설치하기
2. 계정 만들기
3. 접속하기



1. 설치하기

● 시스템 요구 사항

월드 오브 웍크래프트는 블리자드가 자체 제작한 뛰어난 게임 엔진을 바탕으로 비교적 낮은 컴퓨터 사양에서도 수준 높은 그래픽과 사운드를 경험할 수 있지만, 게임의 원활한 설치와 실행을 위해서는 아래 시스템 이상의 요구 사항이 필요합니다. 월드 오브 웍크래프트를 설치하기 전에 자신의 PC가 아래 요구 사항을 만족하는지 확인하시기 바랍니다.

운영 체제	Windows 98 / ME / 2000 / XP
CPU	인텔 펜티엄 III 800MHz 또는 AMD 듀론 MHz
메모리	256MB 이상
비디오	최소 : 하드웨어 TnL을 지원하는 32MB 3D 그래픽 카드 (예: NVIDIA GeForce 2급 카드) 권장 : 버텍스 및 픽셀 세이딩 기능을 지원하는 64MB 3D 그래픽 카드(예: NVIDIA GeForce FX 5700급 카드)
사운드	DirectX 지원 사운드 카드
필요 하드 디스크 공간	클라이언트 CD로 설치하는 경우: 4GB 클라이언트 다운로드 후 설치하는 경우: 6GB

▲ 주의

시스템이 위의 요구 사항을 만족하지 못하는 경우 게임이 전혀 실행되지 않거나 실행되더라도 제대로 작동하지 않을 수 있습니다. 또한 요구 사항과 비슷한 사양의 PC에서는 게임을 설치하고 실행할 수는 있지만 원활한 작동을 위해서는 그래픽 옵션을 낮게 설정하는 것이 좋습니다.

● 클라이언트 프로그램 설치

월드 오브 웍크래프트 클라이언트는 CD 4장의 클라이언트 패키지 형태로 제공됩니다. 월드 오브 웍크래프트 1번 CD를 CD-ROM 또는 DVD-ROM 드라이브에 넣으면 자동으로 설치 메뉴가 나타나며, 메뉴에서 월드 오브 웍크래프트 설치 버튼을 누른 다음 화면에 표시되는 안내에 따라 설치 과정을 진행하십시오.

참고 : 1번 CD를 드라이브에 넣은 후 자동으로 설치 메뉴가 나타나지 않는 경우에는 바탕 화면의 내 컴퓨터를 두 번 클릭하고, 월드 오브 웍크래프트 CD가 들어 있는 드라이브를 두 번 클릭한 다음 Setup 또는 Setup.exe라고 표시되어 있는 아이콘을 두 번 클릭하면 설치 메뉴 화면에 표시됩니다.

참고 : 클라이언트 CD가 없는 경우 월드 오브 웍크래프트 공식 사이트에서 최신 클라이언트를 다운로드할 수 있습니다. 클라이언트 다운로드에 대한 자세한 내용은 월드 오브 웍크래프트 공식 사이트 (<http://www.worldofwarcraft.co.kr>)를 참조하시기 바랍니다.

● DirectX 설치

월드 오브 웍크래프트를 실행하기 위해서는 DirectX 9.0c가 설치되어 있어야 합니다. 시스템에 DirectX 9.0c가 설치되어 있지 않은 경우 클라이언트 프로그램 설치 과정에서 DirectX 설치에 대한 안내가 화면에 표시될 것입니다. 예를 선택하여 DirectX 9.0c를 설치하십시오.

참고 : DirectX 9.0c의 설치에는 약 60MB 정도의 하드 디스크 여유 공간이 필요합니다.

● 비디오 카드 드라이버 설치 안내

오래된 비디오 카드 드라이버를 사용하는 경우 월드 오브 웍크래프트가 올바로 실행되지 않거나 그래픽과 관련된 문제가 발생할 수 있는 반면, 최신 버전의 드라이버를 사용하면 구버전의 드라이버에 비해 안정성과 속도가 향상되는 경우가 많습니다. 가급적 게임을 실행하기 전에 현재 사용 중인 비디오 카드 드라이버가 최신 버전인지 확인하신 다음, 그렇지 않은 경우 최신 드라이버로 교체하시기 바랍니다.



2. 계정 만들기

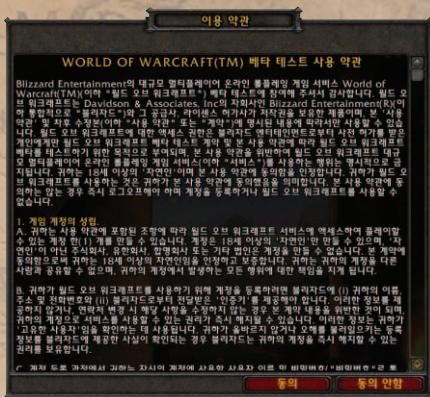
처음 실행하기

월드 오브 웍크래프트가 성공적으로 설치되었으면 바탕 화면에 만들어진 월드 오브 웍크래프트 아이콘을 두 번 클릭하여 게임을 실행할 수 있습니다. 또는 시작 메뉴를 통해서도 게임을 시작할 수 있습니다.



사용 약관

게임을 처음 실행하면 로그인 화면과 함께 사용 약관이 표시됩니다. 월드 오브 웍크래프트를 사용하기 위해서는 사용 약관의 내용을 끝까지 읽고 동의해야 합니다. 동의 버튼은 처음에는 회색으로 표시되어 선택할 수 없지만 창 오른쪽의 스크롤 바를 맨 아래로 내리면 선택할 수 있는 상태가 됩니다.



계정 만들기

사용 약관에 동의하면 비어 있는 계정과 비밀번호 입력란이 표시되고 그 아래에 계정 만들기라는 버튼이 표시됩니다. 이 버튼을 클릭하면 게임 밖으로 이동하여 자동으로 월드 오브 웍크래프트 계정 생성 웹 페이지가 표시됩니다. 안내에 따라 계정을 생성하시기 바랍니다.

3. 접속하기

계정을 만든 후에는 월드 오브 웍크래프트 로그인 화면으로 돌아온 다음 계정 및 비밀번호란에 방금 생성한 계정과 비밀번호를 입력하고 접속을 클릭하십시오.





PART : 2

월드 오브 웍크래프트 시작 가이드

2부에서는 웍크래프트 세계에 처음으로 접속하여 시작 마을에 도착한 캐릭터에게 주어지는 모험과 임무를 함께 진행하면서 월드 오브 웍크래프트를 즐기기 위해 꼭 알아두어야 할 기본적인 개념과 사용법에 대해 설명합니다.

1. 서버 선택하기
2. 캐릭터 만들기
3. 기본 인터페이스
4. 이동하기
5. 쿠스터 수행과 전투
6. 캐릭터의 성장
7. 죽음에 대하여
8. 더 큰 모험의 세계로
9. 더 알아야 할 것들



▲ 주의

월드 오브 웍크래프트는 다른 대규모 멀티플레이어 온라인 게임들과 마찬가지로, 출시 상태에서 고정되어 있는 게임이 아니라 지속적으로 진화하고 발전하는 게임입니다. 보다 흥미롭고 균형잡힌 게임을 만들기 위한 노력의 일환으로 블리자드는 종종 패치라는 형태를 통해 게임에 변경 사항을 적용하게 되며, 경우에 따라서는 새로운 콘텐츠와 게임 시스템을 추가하기도 합니다. 이 매뉴얼에 설명되어 있는 내용은 매뉴얼 인쇄 시점에서는 적절하고 정확한 내용을 담고 있으나, 앞서 설명한 대로 게임이 변경되고 조정되는 과정을 거치면서 일부 내용이 실제 게임과 달라질 수 있습니다. 매뉴얼 인쇄 시점 이후 변경 사항을 확인하려면 CD에 포함되어 있는 *readme.txt*를 확인하시기 바랍니다. 또한 월드 오브 웍크래프트 공식 사이트 (www.worldofwarcraft.co.kr)에서는 최신 패치 변경 사항과 게임 관련 정보를 얻을 수 있습니다. 공식 사이트는 지속적으로 업데이트되며 이 매뉴얼에서 다루지 못한 주제에 대한 정보도 얻을 수 있습니다.

1. 서버 선택하기

계정 이름과 비밀번호를 입력하고 처음으로 로그인한 후에는 자신이 플레이할 서버를 선택해야 합니다. 월드 오브 웍크래프트에서 하나의 서버는 다른 서버와는 독립된 세계가 되며, 특정 서버에서 만든 캐릭터는 다른 서버에서 사용할 수 없습니다. 친구들과 같은 세계에서 함께 게임을 플레이하기 위해서는 모두 동일한 서버를 선택해야 합니다.

2. 캐릭터 만들기

서버를 선택한 다음에는 자신의 첫번째 캐릭터를 만들게 됩니다. 캐릭터의 종족과 직업, 성별, 외모를 선택하고 이름을 부여함으로써 하나의 캐릭터가 만들어지게 됩니다.

● 종족

가장 먼저 선택해야 할 것은 캐릭터의 종족입니다. 월드 오브 웍크래프트에는 8종류의 플레이 가능 종족이 있으며 이들은 호드와 얼라이언스, 두 개의 연합으로 나뉘어 있습니다. 아제로스의 과거에는 호드는 악의 무리이고 얼라이언스는 선을 대표한다는 분명한 구분이 있었으나 지금은 그러한 이분법적인 구분은 사라지고, 양 연합 모두 혼란의 시대에 그들의 삶의 방식을 지켜나

가기 위해 투쟁을 벌이고 있습니다. 각 연합은 4개의 종족으로 이루어집니다. 얼라이언스는 드워프, 노움, 인간, 나이트 엘프로 구성되어 있으며, 호드는 오크, 타우렌, 트롤, 언데드로 이루어져 있습니다. 종족별로 서로 구분되는 특징이 있으며 선택할 수 있는 직업도 서로 다릅니다. 대부분의 종족은 서로 다른 시작 위치를 가지지만 다른 종족과 시작 지역을 공유하는 종족도 있습니다.

참고: 같은 연합의 종족끼리는 다양한 교류가 가능한 반면, 다른 연합의 종족과는 매우 제한된 교류만 가능합니다. 친구와 함께 플레이하는 경우에는 같은 연합의 종족을 선택하는 것이 좋습니다.

● 직업

종족을 선택한 다음에는 직업을 선택하게 됩니다. 월드 오브 웍크래프트에는 9가지 직업이 존재하며, 직업에 따라 다른 직업과 구분되는 능력과 기술을 가지게 됩니다. 선택한 종족에 따라 선택할 수 있는 직업의 종류가 달라지게 되며, 모든 직업을 선택할 수 있는 종족은 존재하지 않습니다.

● 직업 소개

전사

전사는 근접전을 위주로 하는 직업입니다. 전사는 매우 강인하고 무기 사용이나 전술에 능통하며, 이들의 특수 능력은 대부분 효과적인 근접전을 수행하기 위한 것입니다. 월드 오브 웍크래프트의 전사는 다른 게임과는 달리 전투 중에 사용할 수 있는 특수 능력과 기술이 매우 다양합니다.



장점

- 대부분의 무기와 방어구를 장착할 수 있음
- 적의 공격에 가장 오래 버틸 수 있음
- 위협적인 근접 공격 기술
- 다양한 장비 선택

단점

- 자체 치유 능력이 없기 때문에 음식이나 다른 플레이어의 치유 능력에 의존해야 함
- 어떠한 장비를 장착했느냐에 따라 능력의 차이가 매우 큼

성기사

성스러운 빛의 승배자이자 얼라이언스의 수호자인 성기사들은 티리스팔 숲 북부에서 저주받은 땅 남부에 이르기까지 포세이큰의 위협과 어둠의 문 너머의 힘과 맞서 자신의 임무를 다하고 있습니다. 강력한 망치와 빛의 힘을 휘두르는 이 성스러운 전사들은 전장에서 병력을 지휘하며 치열한 전투가 벌어지는 곳이라면 어디든지 나타나 헌신적으로 싸웁니다.



성기사는 근접전 위주의 전사와 주문을 사용하는 사제의 복합형 직업입니다. 성기사는 치유나 문장, 오라 등의 특수 능력을 사용하여 파티에서 자신의 능력을 발휘합니다. 성기사들은 파티 내에서 하나씩의 오라만을 사용할 수 있으며 각 플레이어에게 하나의 특정 문장만을 사용할 수 있습니다. 성기사는 방어와 관련된 특수 능력을 갖추고 있기 때문에 쉽게 죽지 않으며 다른 전투 직업과는 달리 성스러운 빛을 사용하여 치유 능력을 사용할 수 있습니다. 또한 성기사의 대부분의 능력은 언데드에 특화되어 있어 언데드를 상대로 효과적으로 전투를 벌일 수 있습니다.

장점

- 중갑옷을 입을 수 있음
- 치유가 가능한 근접 전투형 직업
- 다른 플레이어를 부활시킬 수 있음
- 오라를 사용하여 파티원에게 도움을 줄 수 있음

단점

- 전사만큼 다양한 전투 기술이 없음
- 전사만큼 다양한 무기를 사용하지 못함
- 장비 의존도가 높음

마법사



워크래프트의 마법사는 한 때 그들의 힘을 달라란의 마법학회에 집중 시켰습니다. 하지만 불타는 군단에 의해 왕국이 파괴된 이후 신비로운 마법들은 세계 각지로 퍼져나갔습니다.

마법사의 가장 강력한 능력 중 하나는 몬스터를 양으로 변이시키는 것입니다. 이렇게 하면 너무 많은 몬스터들이 팀을 공격할 경우 몬스터 중 하나를 무력화 시켜 팀이 훨씬 수월하게 몬스터들을 처리하도록 할 수 있습니다. 마법사는 순간 이동을 통하여 전 세계를 빠르게 이동할 수도 있습니다. 또한 음식을 창조할 수도 있으므로 모든 파티원이 전투에서 보다 빨리 회복할 수 있게 해줍니다.

장점

- 변이 능력 보유
- 음식 창조 가능
- 일정 범위에 피해를 주는 강력한 마법 주문 보유
- 순간 이동 가능
- 투명화 가능

단점

- 마법 주문에 저항하는 몬스터와 싸우기 어려움
- 약하고 특정 상황에서 쉽게 목숨을 잃을 수 있음
- 천 방어구만 착용 가능

도적

어둠속을 마음껏 누비고 은신술에 뛰어난 아제로스의 도적은 눈에 띄지 않는 곳에서 활동하길 좋아합니다. 상황을 자신에게 유리하게 끌고 가면서 가장 유리한 위치에 있을 때만 공격을 감행하는 것이 도적의 특기입니다. 이들은 교묘한 속임수에 능하고 신체적 조건이 뛰어나며 은신술과 위장술이 탁월하기 때문에 도둑, 자객, 밀정 및 암살자로 고용되어 활동하곤 합니다.



도적은 매우 복잡하지만 재미있는 직업입니다. 도적의 특징과 기술 등을 얼마나 잘 익히느냐에 따라 게임의 성패가 달려 있습니다. 도적을 선택한 플레이어는 많은 것을 배우고 익혀야 하지만 지식과 경험만 있으면 쉽게 통달할 수 있는 것도 도적의 특징입니다.

장점

- 은신술을 이용하여 다른 직업보다 쉽게 원하는 장소로 갈 수 있음
- 다른 직업에 비해 자물쇠를 따는 기술이 아주 우수
- 전력질주 능력을 이용하여 전투에서 쉽게 탈출할 수 있으며 이동 중 에너지를 소비하지 않고도 짧은 시간 동안 순간적으로 속력을 높일 수 있음

단점

- 천이나 가죽만 착용할 수 있기 때문에 공격을 받을 경우 성기사/전사에 비해 입는 피해가 큼



**사제**

사제는 치유 마법과 몬스터 제어 등에 탁월한 능력을 발휘합니다. 주술사나 드루이드, 성기사도 치료는 가능하지만 그 위력은 사제의 마법에 못 미칩니다. 사제는 주술사나 성기사와 마찬가지로 죽은 사람을 부활시킬 수 있습니다. 흑마법사의 경우는 영혼 석을 통해 부활을 시킬 수 있습니다. 사제는 파티원에 도움을 줄 수 있는 강화 마법을 가지고 있으며 고레벨 사제는 인간형 몬스터를 조종할 수도 있습니다.

장점

- 가장 강력한 치유 직업
- 다른 플레이어 부활 가능
- 강력한 강화 마법
- 인간형 유혹 가능
- 파티를 구하기 쉬움

단점

- 천 방어구만 착용 가능
- 매우 약해서 특정 상황에서 죽기 쉬움

사냥꾼

아제로스는 다양한 종의 동물들에게 고향과 같은 곳입니다. 로데론의 신대륙에서부터 칼림도어의 구대륙을 탐험하는 동안, 온갖 동물을 찾아 볼 수 있습니다. 순하거나 사납건 간에 이들에게는 한 가지 공통점이 있는데, 모두 사냥꾼과 특정한 관계를 맺는다는 점입니다. 사냥꾼은 들판에서 발견한 모든 동물을 길들이거나 추적하고, 사냥할 수 있습니다. 사냥꾼은 활이나 소총 등 여러 무기를 쓸 수 있으며, 오직 무기와 펫만이 자신의 진정한 친구라고 생각합니다. 아래는 사냥꾼이 사용할 수 있는 기술이 몇 가지 소개되어 있습니다.

장점

- 다양한 애수를 길들여서 제어할 수 있음
- 치타의 상을 이용하여 이동 속도를 빠르게 할 수 있고, 치타 무리의 상으로 파티원의 이동 속도를 빠르게 해 줄 수 있음
- 애수에 대항할 수 있는 특정 능력을 지님
- 여러 애수의 특수 능력 사용

단점

- 초기에는 가죽 갑옷만 착용 가능하기 때문에 성기사와 전사에 비해 방어력이 약함
- 판금 갑옷은 착용할 수 없음
- 근거리에서 사용 가능한 능력이 별로 없음. 원거리 전투에서 더 유리함

흑마법사

흑마법사는 마력의 근원을 매우 깊숙히 탐구한 마법사입니다. 어둠의 지식에 대한 욕망에 사로잡힌 그들은 세상 저편에 있는 혼돈의 마법에 접근하였습니다. 불타는 군단은 자신들의 힘을 이용해 흑마법사들이 파괴적인 에너지를 사용하게 하여 악마 군단장의 강력한 밀사들을 끌어들이게 만들고 있습니다.



흑마법사는 가장 복합적인 직업입니다. 흑마법사는 펫을 부리고 특정한 마법 재료가 필요한 일부 마법도 있어 일반적인 다른 직업과 차별됩니다. 또한 흑마법사는 킬로그의 눈이나 공포 등 여러가지 신기하고 재미있는 능력이 있습니다. 흑마법사로 게임을 플레이하게 되면 얼마나 재미있는 직업인지 경험하게 되실 것입니다.

장점

- 소환수를 이용해 적 유인
- 부활이 가능한 영혼석을 나눠줄 수 있음
- 치유 물약과 같은 효과를 지니는 생명석
- 창조 가능
- 소환 의식으로 다른 플레이어 소환 가능
- 악마의 숨결을 이용해서 수중 호흡 가능
- 탈것으로 나이트메어 이용 가능
- 킬로그의 눈으로 정찰 가능
- 짧은 시간 동안 악마를 지배할 수 있음
- 생명 흡수를 사용하여 생명력 회복 가능
- 소환수를 이용하여 쉽게 혼자 사냥이 가능

단점

- 천 방어구만 착용 가능
- 매우 허약하고 특정 상황에서 쉽게 목숨을 잃음
- 영혼의 조각이 소지품 공간을 차지함

주술사

주술사는 그들의 부족과 일족의 정신적 지주입니다. 그들은 미래를 예견하는 영혼과 교류를 나누어 자신들의 백성이 어둠의 시대를 헤쳐나갈 수 있도록 이끌어 줍니다. 대부분은 그들의 지혜와 평화를 바라는 마음에서 나오는 고요함을 주변에 대한 무관심이라고 오해합니다. 그렇다고 해도 누군가의 위협을 받으면 주술사는 자연의 섭리를 거스르는 위협과 맞서 싸울 수 있는 힘을 발휘하게 됩니다.



주술사는 보조 치료사(사제 다음으로)로서 다양한 마법과 특수 능력을 가지고 있습니다. 주술사는 파티원을 치유해주고 유용한 토템을 만들 수 있어 파티에서 인기가 좋습니다. 주술사는 대지와 불, 물의 세 가지 토템을 가지고 있습니다. 주술사의 중요한 역할 중 하나는 전투 상황에

가장 적절한 토템을 사용하는 일입니다. 주술사는 방어적인 면을 제외하면 성기사와 여려모로 비슷합니다.

장점

- 자기 자신과 다른 플레이어 치유 가능
- 다른 플레이어 부활 가능
- 초반에 능대 정령을 배워 빠른 속도로 여행 가능
- 영혼의 귀환을 배워 자신이 머무르는 지역으로 귀환 가능
- 수중 호흡이 가능한 주문 사용 가능

단점

- 사슬 방어구까지만 착용 가능하여 전사나 성기사에 비해 피해 흡수가 용이하지 않음

드루이드



이들은 수십 년간 잠들어 있다가 최근 침략한 불타는 군단의 위협에 대항하기 위해 깨어났습니다. 아기몬드 패배 후 드루이드는 세상에 남아 폐허가 된 나라의 재건을 돋기로 했습니다. 불타는 군단의 공격으로 자연의 질서가 심각하게 훼손되었기 때문에 드루이드는 이 무너진 자연의 질서를 회복시키려 노력하고 있습니다.

드루이드를 선택한 플레이어는 여러 가지 게임 스타일을 선택할 수 있습니다. 일반적인 모습의 드루이드는 마법을 사용하거나 근접 전투로 싸울 수 있는 마법 사이고 곰 변신을 한 드루이드는 분노를 사용하는 전사이며 표범 변신을 한 드루이드는 기력과 은신술을 이용하는 도적입니다. 드루이드는 빛의 권능: 보호막과 부활 주문이 없어 사제만큼 다재 다능하지는 않지만 파티내의 유능한 치유사 역할을 충분히 해냅니다.

장점

- 다양한 플레이 스타일
- 멋진 동물로 변신해 다른 플레이어에게 깊은 인상을 남김
- 다양한 무기
- 바다표범 변신이나 치타 변신으로 빠르게 이동
- 모든 직업 중에서 가장 강력한 강화 마법 사용

단점

- 천과 가족만 이용 가능
- 변신했을 때의 능력이 같은 등급의 도적이나 전사만큼 다양하지 않지만 강력할 수는 있음
- 짐승의 모습으로 변신한 상태에서는 아이템 사용이나 드루이드 마법 시전 불가능

성별 및 외모

월드 오브 웍크래프트에서 여러분의 캐릭터는 현실에서처럼 남자 혹은 여자가 될 수 있습니다. 아제로스 세계에서 남자와 여자는 원전히 평등하며, 유일한 차이점은 외모 뿐입니다. 성별을 결정했다면 성별에 따라 피부색, 얼굴, 머리 모양, 머리색 등의 옵션을 조정하여 캐릭터의 외모를 자신의 취향에 맞게 만들어 보십시오. 화면 아래쪽 중간에 왼쪽/오른쪽 화살표 버튼을 클릭하면 캐릭터를 360° 회전시키면서 외모를 확인할 수 있습니다.

이름

이제 캐릭터의 이름을 지어줄 차례입니다. 화면 아래쪽에 있는 빈칸에 원하는 이름을 입력하십시오. 이름은 한글 또는 영문으로만 지을 수 있으며, 한글과 영문을 혼합하거나 숫자 및 특수 문자를 사용할 수 없습니다. 이름의 길이는 영문 2~12자, 한글 2~8자 사이여야 합니다. 게임에서 자신의 분신과도 같은 캐릭터의 이름은 신중하게 만드시기 바랍니다. 예를 들어, 비속어를 사용한 이름이나 유명 상표 등을 흉내낸 이름 등의 경우 월드 오브 웍크래프트 캐릭터 이름 정책에 따라 제재를 받을 수 있습니다.

3. 기본 인터페이스

캐릭터를 만든 후 접속하기 버튼을 클릭하여 게임에 들어가면 월드 오브 웍크래프트의 주 게임 화면을 만나게 됩니다. 화면 가운데에는 여러분의 캐릭터가 서 있고, 화면의 나머지 부분은 여러분을 둘러싼 환경을 보여줍니다. 마우스 휠을 돌려보십시오. 카메라의 위치가 확대/축소되면서 시점이 변경됩니다. 또한 **[Home]**, **[End]** 키를 눌러 미리 정해져 있는 5가지 시점 중 하나를 선택할 수도 있습니다. 다음으로 기본 인터페이스에 대해 알아볼 차례입니다. 게임 화면을 구성하는 각 부분의 명칭과 기능은 다음과 같습니다.



① 주요 인터페이스 구성 요소

① 캐릭터 초상

캐릭터 이름, 얼굴, 레벨, 생명력, 그리고 직업에 따라 마나, 분노 또는 기력이 표시됩니다.

② 대상 캐릭터/NPC/몬스터 초상

대상으로 선택된 캐릭터, NPC 또는 몬스터의 이름, 얼굴, 레벨, 생명력, 그리고 대상에 따라 마나, 분노 또는 기력이 표시됩니다. 대상의 레벨이 플레이어보다 현저히 낮으면 레벨 대신 백곰 얼굴 모양의 아이콘이 표시되며, 플레이어보다 현저히 높으면 해골 모양 또는 물음표 아이콘이 표시됩니다.

③ 대화 메시지 창

각종 채널의 대화 내용과 캐릭터 관련 메시지가 표시되는 곳입니다. 왼쪽에 있는 위쪽, 아래쪽 화살표 버튼을 클릭하거나 **[Page Up]**, **[Page Down]** 키를 누르면 대화 내용을 위아래로 스크롤할 수 있습니다. 맨 아래에 있는 화살표 버튼을 클릭하면 가장 마지막에 표시된 메시지로 즉시 이동합니다.

④ 전투 메시지 창

전투에 관련된 모든 메시지가 표시되는 곳입니다. 전투가 벌어지는 동안 적에게 가한 피해, 적으로부터 입은 피해 등의 정보가 표시됩니다.

⑤ 대화 메뉴

말풍선 모양의 버튼을 클릭하면 파티 대화, 길드 대화, 깃속말 등의 대화를 선택할 수 있으며, 각종 감정 표현이나 음성 대화 등을 사용할 수 있습니다. 이 곳에 있는 대화 옵션은 대화 입력란에서 직접 단축키나 명령을 통해 사용할 수도 있습니다.

대화	/s
파티 대화	/p
길드 대화	/g
외침	/y
깃속말	/w
감정 표현	/e
답신	/r
언어	
음성 대화	
매크로	/매크로

⑥ 대화 입력란



Enter키를 누르면 대화 입력란이 표시됩니다. 이 곳을 통해 다른 플레이어나 공개 채널에 전달할 메시지를 입력할 수 있습니다.

⑦ 단축 아이콘 바

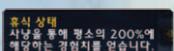
각종 기술이나 마법, 아이템, 매크로를 쉽고 빠르게 사용할 수 있게 해주는 도구 모음입니다. 하나의 단축 아이콘 바 세트는 12개의 슬롯으로 이루어져 있으며, 마우스 또는 키보드의 [1]부터 [6] 키를 눌러 사용할 수 있습니다. 또한 오른쪽에 있는 위쪽, 아래쪽 화살표 버튼을 클릭하여 총 6세트의 단축 아이콘 바를 사용할 수 있습니다. 특정 슬롯에 기술, 마법, 아이템 또는 매크로를 설정하려면, 해당 행동이 들어 있는 창(마법책 또는 가방)을 연 다음 원하는 행동을 클릭하여 슬롯으로 끌어서 놓으면 됩니다.

⑧ 경험치 바

현재 경험치 점수와 다음 레벨까지 필요한 경험치 점수를 보여줍니다.

⑨ 휴식 상태 표시

경험치 바에 마우스를 가져가면 현재 캐릭터가 일반 상태에 있는지 휴식 상태에 있는지를 보여주는 메시지가 표시됩니다. 휴식 상태에서는 사냥을 통해 얻게 되는 경험치가 일반 상태의 200%로 증가합니다. 이와 같이 휴식 상태에서 추가적으로 받을 수 있는 경험치에는 한계가 있으며, 이 한계는 여관이나 대도시에서 휴식을 취한 시간에 비례하여 늘어나므로 게임을 플레이하지 않을 때는 캐릭터를 여관에 머물게 하는 것이 좋습니다.



⑩ 대상 캐릭터/NPC/몬스터 정보

캐릭터, NPC 또는 몬스터를 클릭하거나 그 위로 마우스 커서를 가져대면 표시되며, 대상의 이름, 레벨, 직업 또는 종류를 알려줍니다. 대상의 선공 여부에 따라 사각형의 색깔은 다음과 같이 달라집니다.

- **빨강** : 플레이어를 발견하자마자 공격하는 대상
- **노랑** : 플레이어가 공격할 때까지는 공격하지 않는 대상
- **녹색** : 플레이어를 절대로 공격하지 않는 대상
- **흰색** : 다른 플레이어 캐릭터

⑪ 소형 지도

캐릭터 주변의 환경을 보여주는 작은 지도입니다. 키보드의 [W] 와 [E] 키를 누르면 지도가 확대/축소되며, 지도 위쪽에는 캐릭터가 위치한 지역이나 위치의 이름이 표시됩니다. 지도 주변부의 화살표는 근처에 있는 마을의 방향을 보여주며, 지도 안에는 파티원, 펫의 위치가 점으로 표시됩니다.

⑫ 낮/밤 표시

낮 또는 밤을 보여주는 아이콘이 표시되며 그 위로 마우스를 가져대면 게임 내 현재 시간이 표시됩니다.

⑬ 강화 효과 아이콘

캐릭터에게 이로운 영향을 미치는 상태를 나타내는 아이콘이 표시됩니다. 대부분의 경우 강화 효과는 캐릭터 자신, 아군 플레이어 및 NPC에 의해 시전됩니다. 이 아이콘을 통해 현재 캐릭터에게 걸려 있는 강화 효과의 종류를 알 수 있으며, 효능과 지속 시간 등에 대한 정보를 얻을 수 있습니다.

⑭ 약화 효과 아이콘

캐릭터에게 해로운 영향을 미치는 상태를 나타내는 아이콘이 표시됩니다. 대부분의 경우 약화 효과는 전투의 대상이 되는 NPC, 몬스터 또는 적군 플레이어에 의해 시전됩니다.

⑮ 캐릭터 정보 (단축키: [C])

• 캐릭터 탭

현재 착용 중인 장비와 각종 능력치를 보여줍니다.



• 평판 탭

각 진영에서 플레이어에 대해 느끼는 우호도를 보여줍니다. 매우 적대적, 적대적, 약간 적대적, 중립적, 약간 우호적, 우호적, 매우 우호적 등 7단계의 우호도가 있으며, 특정 진영에서 요청한 퀘스트를 수행하거나 해당 진영에 이로운 일을 하면 평판이 우호적인 쪽으로 증가합니다. 반대로 해당 진영의 NPC를 죽이거나 해로운 일을 하면 평판은 적대적인 쪽으로 증가합니다. 예를 들어, 무법형과 같은 중립 지역에서 NPC를 지속적으로 죽이면 더 이상 무법형에서는 매매 활동을 할 수 없게 될 뿐만 아니라 더 심해지면 무법형의 경비병들이 플레이어를 공격해 올 수도 있습니다.



• 숙련 탭

캐릭터의 직업 기술, 전문 기술, 보조 기술, 무기 기술, 방어구, 언어 등에 대한 숙련도를 보여줍니다.

• 펫 탭

사냥꾼이 펫을 소환하는 경우 캐릭터 창에 펫 탭이 추가됩니다. 펫 탭에는 펫의 이름, 레벨, 충성도, 능력, 저항력, 훈련도 등에 대한 정보가 표시됩니다.

⑯ 능력/마법(단축키: I)

이 버튼을 누르면 종족 특성, 직업 기술 및 마법, 전문 기술 및 보조 기술 등 캐릭터가 가진 모든 능력과 마법이 들어 있는 책이 표시됩니다. 능력과 마법에는 아이콘을 클릭하거나 단축 아이콘 바로 복사하여 사용하는 것이 대부분이지만, 특별히 클릭하지 않아도 지속적으로 캐릭터에게 영향을 주는 지속 효과도 있습니다.



⑰ 특성(단축키: N)

캐릭터의 직업별 특성을 보여줍니다. 특성은 이미 가지고 있는 직업 기술과 마법을 향상시키는 역할을 할 뿐만 아니라 캐릭터를 같은 직업의 다른 캐릭터들과 구분짓는 중요한 요소가 됩니다. 모든 캐릭터는 10레벨 이후 1레벨이 오를 때마다 특성 포인트 1점을 부여받게 되며, 이 포인트를 특성 창에 표시된 다양한 특성에 투자할 수 있습니다. 모든 직업에서 특성은 서로 다른 성격의 3가지 탭으로 구분되어 있으며, 어떤 성격을 가진 특성에 포인트를 사용하는가에 따라 같은 직업의 캐릭터라도 서로 다른 특징을 가지게 됩니다.



⑯ 쿠스터(단축키: L)

퀘스트 창은 쿠스터 목록과 쿠스터 정보의 두 부분으로 구성되어 있습니다. 쿠스터 목록에는 지금까지 받은 쿠스터 제목이 쿠스터를 받은 지역별로 정리되어 있습니다. 쿠스터 제목을 클릭하면 쿠스터 정보란에 쿠스터 제목, 완료 조건, 쿠스터 내용, 보상 등 해당 쿠스터에 대한 상세한 내용이 나타나며, 쿠스터를 완료하면 해당 쿠스터는 목록에서 사라집니다.

쿠스터 목록에는 최대 20개의 쿠스터만 담을 수 있으며, 쿠스터 목록이 가득찬 상태에서 쿠스터를 추가로 받으려고 하면 더 이상 쿠스터를 받을 수 없다는 메시지가 출력됩니다. 이런 경우에는 목록에 있는 쿠스터를 포기하거나 기존 쿠스터를 수행하여 목록에 여분이 남게 해야 합니다.



⑯ 커뮤니티(단축키: O)

• 친구

친한 플레이어를 친구 목록에 등록하면 접속 여부와 현재 레벨, 현재 위치 등에 대한 정보를 볼 수 있습니다. 친구 목록에 있는 플레이어가 접속하거나 게임을 종료하면 이를 알리는 메시지가 표시됩니다.

• 차단

대화나 교류를 원하지 않는 플레이어를 등록하는 것입니다. 차단 목록에 등록되면 해당 플레이어가 하는 말이 전달되지 않습니다.

• 누구

이 곳에서는 캐릭터 또는 길드 이름, 직업, 종족 등 다양한 키워드를 사용하여 원하는 조건의 플레이어를 검색 할 수 있습니다. 대화 입력란에 누구를 입력하면 자동으로 자신과 같은 지역에 있는 비슷한 레벨대의 플레이어들이 검색됩니다.

이름	Lv	직업	파티
아하박	35	장사사	개
길드원	42	전사	개
파워풀한 힘기사	42	전사	개
자연 특수형	2.4	도적	아이오
Gom.Dol	2.6	전사	아이오
티고리 뱃살	29	장사사	개
장사사 뱃살	30	장사사	개
아우스	30	장사사	개
페리드	28	장사사	개
던 모로	39	드루이드	아이오
아우스의 친설	43	마법사	아이오
myneet	55	장사사	개
박정민	55	장사사	개
보리지는 김	55	장사사	개
풀른행복	55	장사사	개
오한민아이	17	전사	아이오
darksword	47	도적	개
마법의 달인	49	마법사	개
715명 조건 충족 (50명 표시)			

• 길드

플레이어가 길드에 가입되어 있다면 커뮤니티 창에 길드 탭이 추가로 활성화됩니다. 모든 길드원 목록과 접속 여부 및 기본적인 캐릭터 정보가 표시되며 다양한 길드 관리 작업을 할 수 있습니다. 길드에 속해 있지 않은 경우 이 탭은 선택할 수 없는 회색 상태로 표시됩니다.

② 세계 지도 (단축키: M)

세계 지도를 전체 화면으로 보여줍니다. 세계 지도를 열면 기본적으로 플레이어가 현재 위치한 지역의 지도가 표시되며, 플레이어가 탐험한 곳들이 손으로 그린 듯한 지도에 그려지게 됩니다. 아직 발견하지 못한 곳들은 표시되지 않으므로 지역 단위로 완성된 지도를 보기 위해서는 플레이어가 지역 내의 모든 위치를 발견해야 합니다.



지역 지도에서 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하면 지도가 축소되어 해당 대륙의 지도가 표시되며, 한 번 더 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하면 세계 지도가 나타납니다. 다시 대륙 지도로 돌아가려면 해당 대륙을 마우스 왼쪽 버튼으로 클릭하면 되며 마찬가지로 특정 지역을 마우스 왼쪽 버튼으로 클릭하면 해당 지역 지도가 표시됩니다. 또한 지도 화면 위쪽에 있는 대륙과 지역 풀다운 메뉴를 클릭하면 표시되는 지역 목록에서 원하는 지역을 선택할 수도 있습니다.

지도에는 플레이어의 위치가 초록색 점으로 표시되므로 자신이 현재 어디에 있는지 쉽게 알 수 있습니다. 또한 파티에 속해 있을 경우 파티원들의 위치가 노란색 점으로 표시됩니다. 위치를 표시하는 점 위에 커서를 가져대면 해당 캐릭터의 이름이 표시됩니다.

주의

세계 지도는 화면 전체를 차지하므로 게임 화면이 보이지 않게 됩니다. 전투 중이나 달리는 도중 세계 지도를 열 때는 주의하시기 바랍니다.

③ 주 메뉴 (단축키: Esc)

• 그래픽 설정/소리 설정

그래픽 설정에서는 화면 해상도와 밝기, 각종 디테일 수준 및 그래픽 효과 등을 설정할 수 있으며, 사운드 설정에서는 배경 음악, 환경 소리, 캐릭터 소리를 켜고 끄거나 불륨을 조절할 수 있습니다. 높은 사양의 컴퓨터에서는 모든 항목을 최고 옵션으로 설정하면 최상의 그래픽 및 사운드를 즐길 수 있으며, 비교적 낮은 사양의 컴퓨터에서는 그래픽 및 사운드 옵션을 낮춰 게임 성능을 향상 시킬 수 있습니다.



• 게임 설정

게임 설정에서는 마우스 반전, 상태바 숫자 표시, 마우스 이동, 비속어 필터 등 게임과 관련된 각종 옵션을 설정할 수 있습니다.

• 단축기 설정

단축기 설정 메뉴에서는 월드 오브 웍크래프트의 모든 명령과 기본적으로 배정되어 있는 단축기 목록이 표시됩니다. 각 항목을 선택하고 원하는 키를 누르거나 마우스 버튼을 클릭하여 자신의 취향에 맞게 변경할 수 있으며, 초기 설정으로 되돌리려면 기본값 복원 버튼을 클릭하면 됩니다.

• 접속 종료

접속 종료를 선택하면 20초 후에 캐릭터 선택 화면으로 이동합니다.

• 게임 종료

게임 종료를 선택한 다음 지금 종료 버튼을 클릭하면 즉시 게임을 종료하고 바탕 화면으로 이동하게 됩니다. 그러나 실제로 여러분의 캐릭터는 20초 정도의 시간이 지난 후에 다시 선택할 수 있는 상태가 되므로 게임 종료를 선택한 후 게임에 다시 접속하려면 충분히 여유를 두시기 바랍니다.

④ 도움 요청

이 버튼을 클릭하면 제안하기, 버그 보내기, GM 요청 메뉴가 표시됩니다. 이 메뉴를 통해 버그를 신고하거나, 보다 나은 게임을 만들기 위한 여러분의 의견을 제안할 수 있습니다. 또한 게임 플레이 도중 발생한 문제로 인해 도움이 필요한 상황에 처했을 경우 GM 요청 창에 문제를 적어주시면 잠시 후 게임 내에서 게임마스터와 상담하실 수 있습니다.

⑤ 지역 시간

월드 오브 웍크래프트 서버와의 연결 속도를 보여줍니다. 녹색 표시줄은 원활한 속도로 연결되어 있음을 나타내며, 노란색 표시줄은 일시적인 지역 현상이 발생할 수 있음을 나타냅니다. 반면, 빨간색 표시줄은 연결 속도에 문제가 있어 현저한 지역 현상이 발생할 수 있음을 의미합니다.



⑥ 가방 슬롯(단축키: S)

게임 내에서 물품을 보관하는 곳입니다. 현재 착용하고 있지 않은 모든 아이템은 이 곳에 보관됩니다. 기본적으로 16개의 물건을 담을 수 있는 가방이 주어지며, 이후 가방을 구입하거나 제작하거나 사냥을 통해 가방을 획득하여 추가로 물건을 담을 수 있습니다.



4. 이동하기

기본적인 인터페이스에 대해 이해한 후에는 캐릭터를 이동하는 방법을 익혀야 합니다. 월드 오브 웍크래프트는 키보드만을 이용한 이동 방식, 키보드와 마우스를 동시에 이용하는 이동 방식, 그리고 마우스만으로 이동하는 방식을 모두 지원하며, 이 세 가지 이동 방식을 동시에 사용할 수도 있습니다. 상황과 취향에 따라 적절한 이동 방식을 사용하시기 바랍니다.

● 키보드만을 이용한 이동 방식

마우스 오른쪽 버튼을 클릭하고 마우스를 위/아래/왼쪽/오른쪽으로 움직이면 해당 방향으로 캐릭터의 방향이 전환됩니다. 이러한 마우스를 통한 방향 전환을 위에서 설명한 키보드 키와 함께 사용하면 원하는 방향으로 편리하게 이동할 수 있습니다. 또는 마우스 오른쪽 버튼을 클릭한 상태에서 왼쪽 버튼을 클릭하고 있으면 캐릭터가 현재 바라보고 있는 방향으로 이동합니다.

[W]	앞으로 이동
[S]	뒤로 이동
[A]	왼쪽으로 방향 전환
[D]	오른쪽으로 방향 전환
[Q]	왼쪽으로 이동

[E]	오른쪽으로 이동
[X]	앉기
[NumLock]	자동 달리기
[Space bar]	점프

● 키보드와 마우스를 동시에 이용하는 이동 방식

마우스 오른쪽 버튼을 클릭하고 마우스를 위/아래/왼쪽/오른쪽으로 움직이면 해당 방향으로 캐릭터의 방향이 전환됩니다. 이러한 마우스를 통한 방향 전환을 위에서 설명한 키보드 키와 함께 사용하면 원하는 방향으로 편리하게 이동할 수 있습니다. 또는 마우스 오른쪽 버튼을 클릭한 상태에서 왼쪽 버튼을 클릭하고 있으면 캐릭터가 현재 바라보고 있는 방향으로 이동합니다.

참고: 주 메뉴의 단축키 설정에서 키를 변경할 수도 있습니다.

● 마우스만을 이용한 이동 방식

주 메뉴의 게임 설정에서 마우스 이동을 선택한 경우, 지형 상의 특정 지점이나 NPC, 몬스터 등을 클릭하면 해당 지점까지 자동으로 이동합니다.

5. 쿼스트 수행과 전투

● NPC와 대화하기

처음으로 월드 오브 웍크래프트의 세계에 들어와 시작 마을에서 있는 여러분의 캐릭터 주변에는 여러 명의 NPC들이 보일 것입니다. NPC 위에 커서를 옮겨놓으면 화면 오른쪽 아래에 각 NPC의 이름과 직업이 표시됩니다. 그 중 머리 위에 노란색 느낌표가 띠 있는 NPC들이 있으며, 이 노란색 느낌표의 의미는 해당 NPC가 플레이어에게 맡길 임무(퀘스트)가 있다는 의미입니다. 퀘스트 NPC 외에도 시작 마을에는 상인, 직업 상급자, 경비병 등의 NPC들도 존재합니다. 이들과 대화를 나누기 위해서는 해당 NPC에 커서를 위치시킨 다음 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하면 됩니다.





NPC로부터 쿠스트 받기

머리 위에 노란색 느낌표가 떠 있는 NPC에게 다가가 마우스 오른쪽 버튼을 클릭해 보십시오. 대화 상자가 표시되고 NPC는 플레이어에게 맡기려는 임무에 대해 이야기해 줄 것입니다. 이야기를 모두 읽고 수락 버튼을 누르면 쿠스트 목록에 쿠스트가 추가되어 해당 임무를 진행할 수 있는 상태가 됩니다. 또한 쿠스트를 수락하면 NPC의 머리 위에 있던 느낌표가 회색 물음표로 바뀌는 것을 볼 수 있습니다. 쿠스트 NPC의 머리에 나타나는 표시의 의미는 다음과 같습니다.

	해당 NPC가 플레이어에게 맡길 쿠스트가 있으며, 플레이어가 해당 쿠스트를 받을 수 있는 상태입니다.
	해당 NPC가 플레이어에게 맡길 쿠스트가 있지만, 레벨 조건 등의 이유로 플레이어가 해당 쿠스트를 받을 수 없는 상태입니다.
	해당 NPC가 플레이어에게 맡긴 쿠스트가 있으며, 플레이어가 해당 쿠스트의 완료에 필요한 조건을 달성한 상태입니다. NPC를 오른쪽 클릭하여 쿠스트를 완료하고 보상을 받을 수 있습니다.
	해당 NPC가 플레이어에게 맡긴 쿠스트가 있으며, 플레이어가 현재 해당 쿠스트를 수행 중입니다. 쿠스트 목록에서 해당 쿠스트를 찾아 무엇을 해야 하는지 살펴 보십시오.

쿠스트 내용 확인

종족과 직업에 상관 없이 시작 마을에서 쿠스트를 받고 몇몇 NPC와 대화를 나누고 나면 이미 한두 개의 쿠스트를 수락한 상태가 되어 있을 것입니다. 여러 개의 쿠스트를 손쉽게 확인하기 위해서는 쿠스트 목록을 사용하시기 바랍니다. **L** 키를 누르면 쿠스트 목록 창이 표시되며 지금 까지 받은 쿠스트 목록이 나타납니다. 그 중 쿠스트 내용을 확인하고 싶은 쿠스트의 제목을 클릭하면 쿠스트 목록 아래에 해당 쿠스트의 내용이 나타납니다. 대부분의 쿠스트는 완료 조건, 쿠스트 내용, 보상 등의 내용을 담고 있습니다. 해당 쿠스트를 완료하기 위해서는 무슨 일을 해야 하는지 잘 보아두셔야 합니다.

첫번째 전투

처음으로 받게 되는 쿠스트 중에는 여러분의 능력을 증명하기 위해 몬스터를 처치해야 하는 임무가 있을 것입니다. 이제 시작 마을 근처에 몬스터들이 있는 곳으로 가서 이들과 전투를 벌일 차례입니다.

상대해야 할 몬스터를 찾았다면 커서를 몬스터 위로 가져가 보십시오. 그러면 오른쪽 아래에 몬스터의 이름, 레벨 및 종류가 표시되며, 색깔을 통해 몬스터의 선공/비선공 여부를 알 수 있습니다. 선공 몬스터(빨간색으로 표시됨)는 플레이어가 주변에 다가가면 즉시 공격해 오는 반면, 비선공 몬스터(노란색으로 표시됨)는 플레이어가 공격할 때까지는 먼저 플레이어를 공격하지 않습니다. 공격할 몬스터를 마우스 왼쪽 버튼을 클릭하여 대상을 선택하십시오.

• 근접 공격

캐릭터가 착용하고 있는 무기로 적을 공격하려면, 근접 무기의 공격 범위 안으로 들어가기 위해 먼저 대상 몬스터에게 접근해야 합니다. 그런 다음 단축 아이콘 바에 기본적으로 설정되어 있는 공격 아이콘을 활성화하기 위해 키보드의 1 키를 누르거나 공격 아이콘을 마우스로 클릭하십시오. 그러면 아이콘이 반짝거리면서 캐릭터는 자신의 무기를 사용해서 몬스터를 공격하기 시작합니다.

• 마법 공격

마법을 사용할 수 있는 직업의 경우, 근접 공격 대신 마법을 통해 몬스터를 공격할 수도 있습니다. 이를 위해서는 사용하려는 마법의 사정거리 안으로 들어와서 마법 아이콘의 단축키를 누르거나 해당 아이콘을 마우스로 클릭하면 됩니다. 몬스터가 사정거리보다 멀리 있으면 목표가 사정거리를 벗어났다는 메시지가 출력되며, 이 때는 몬스터쪽으로 조금 더 접근하여 마법을 다시 시전해 보시기 바랍니다.

• 마법 방해와 재사용 대기 시간

시전 시간이 있는 마법을 시전하는 동안 몬스터의 근접 공격을 받으면 마법이 취소되거나 지연될 수 있습니다. 또한, 마법이나 기술에 따라 한 번 사용하고 나면 일정 시간 동안 기다려야 다시 사용할 수 있는 것이 있습니다. 재사용 대기 시간 동안 해당 마법/기술은 행동 아이콘 바에서 회색으로 표시되어 재사용이 가능해지는 순간 밝게 빛나게 됩니다.

• 경험치

몬스터를 처치하면 캐릭터의 머리 위에 숫자가 표시됩니다. 이 숫자는 몬스터를 처치함으로써 얻은 경험치입니다. 화면 아래쪽의 경험치 바에서도 보라색으로 표시된 부분이 늘어나게 되며, 이 곳에 커서를 가져대면 다음 레벨에 이르는 데 필요한 경험치와 현재 레벨에서 지금까지 얻은 경험치가 표시됩니다. 몬스터를 처치하거나 새로운 지역을 발견하거나 쿠스트를 완료하면 경험치를 얻게 되며, 경험치가 표시줄 맨 오른쪽에 다다르면 캐릭터의 레벨이 한 단계 상승하게 됩니다.



• 몬스터로부터 아이템 얻기

몬스터를 처치하면 시체에서 번쩍거리는 빛이 날 것입니다. 이 빛은 시체에서 아이템을 주울 수 있다는 것을 의미합니다. 커서를 시체에 가져대고 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하면 아이템 창이 표시됩니다. 아이템 창에 있는 아이템을 클릭하면 해당 아이템은 캐릭터의 가방으로 들어오게 됩니다.

• 생명력 회복

전투를 수행하다보면 필수적으로 생명력이 줄어드는 것을 경험하게 되며, 생명력이 0에 다다르면 캐릭터가 죽게 됩니다. 전투 중에는 항상 캐릭터 초상화 옆에 있는 생명력 표시줄을 잘 살펴보아야 하며, 경우에 따라서는 전투 도중 몬스터로부터 도망쳐야 할 수도 있습니다.

생명력은 시간이 지남에 따라 자동으로 조금씩 회복되며, 캐릭터가 애아 있으면 회복 속도가 약간 증가합니다. 빠른 시간 내에 생명력을 회복하려면 음식을 섭취하면 됩니다. 행동 단축바 맨 오른쪽에는 기본적으로 음식 아이콘이 설정되어 있으며 이 아이콘을 누르면 캐릭터가 음식을 섭취하게 됩니다.

• 첫번째 퀘스트 완료



수행 중인 퀘스트가 일정한 숫자의 몬스터를 처치하라는 퀘스트였고 이를 완료했다면, 퀘스트를 부여한 NPC에게 돌아가 보십시오. 머리 위에 있던 회색 물음표가 노란색 물음표로 바뀌어 있을 것입니다. NPC에 커서를 가져대고 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭해서 NPC와 대화를 나눈 다음 퀘스트를 완료할 수 있습니다. 퀘스트를 완료하면 높은 경험치와 함께 퀘스트에 따라 돈이나 아이템 등의 물리적인 보상을 얻게 됩니다. 퀘스트의 보상이 몇 가지 아이템 중 하나를 선택해야 하는 것이라면 퀘스트 완료 버튼을 클릭하기 전에 원하는 아이템을 선택해야 합니다.

• 장비 착용

초기 퀘스트들을 수행하다보면 임무 수행에 대한 보상으로 현재 캐릭터가 가지고 있는 무기나 방어구보다 더 좋은 아이템을 획득할 수 있습니다. 아이템을 교체하거나 장착하기 위해서는 먼저 캐릭터 창(단축키 : [C])과 소지품 창(단축키 : [S])을 연 다음 소지품 창에 있는 아이템을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하십시오. 만약 해당 슬롯에 이미 착용 중인 아이템이 있는 경우에는 자동으로 새로운 아이템으로 교체되고 착용 중이던 아이템은 가방으로 자동으로 이동하게 됩니다.



참고: 월드 오브 웍크래프트에는 다양한 종류의 아이템이 있으며 아이템의 능력과 희소성에 따라 몇 가지 단계로 등급이 구분됩니다. 이러한 등급은 아이템 이름의 색깔로 파악할 수 있습니다. 그러나 월드 오브 웍크래프트에는 여기에 소개된 아이템들보다 더 강력한 아이템들도 존재한다는 소문이 있습니다.

아이템 등급	설명
<input type="checkbox"/> 회색	하급 아이템. 특별한 속성이 없습니다.
<input type="checkbox"/> 흰색	일반 아이템. 고레벨의 흰색 아이템은 특별한 속성을 지니기도 하며, 상점에서 판매하는 아이템은 대부분 여기에 속합니다.



■ 녹색	고급 아이템. 흰색 아이템에 비해 구하기 어려우며 일반 아이템에 비해 강력한 속성을 지닙니다. 녹색 아이템은 전문 기술 중의 하나인 마법부여 기술을 통해 마법 재료들로 분해할 수 있으며, 이렇게 분해된 재료로 다른 아이템에 마법 부여할 수 있습니다. 녹색 아이템은 대부분 몬스터 사냥의 전리품으로 얻게 되거나 전문 기술을 통해 제조됩니다.
■ 파란색	희귀 아이템. 파란색 아이템은 항상 특별한 속성을 지니고 있으며 고급단계의 전문 기술을 익혀야만 몇 가지의 파란색 아이템을 제조할 수 있으며, 매우 희귀한 재료가 필요한 경우가 많습니다.
■ 보라색	영웅 아이템. 보라색 아이템은 월등히 강력한 속성을 지니고 있으며 매우 구하기 어려운 아이템입니다.

6. 캐릭터의 성장

● 레벨 상승

레벨이 오르면 캐릭터의 능력도 함께 상승하여, 생명력 뿐만 아니라 민첩성이나 체력 등 캐릭터의 주요 능력치가 증가합니다. 마법을 사용하는 직업의 경우 사용할 수 있는 마나도 증가하게 됩니다.

● 새로운 능력과 마법 배우기

레벨이 상승하여 캐릭터가 성장하면 자신의 직업에 맞는 직업 상급자를 찾아가 새로운 능력과 마법을 배울 수 있습니다. 현재 배울 수 있는 능력이나 마법은 초록색으로 표시되는 반면, 현재 레벨에서는 배울 수 없는 능력이나 마법은 빨간색으로 표시됩니다. 트레이너에게서 새로운 기술을 배우는 데는 항상 비용을 지불해야 합니다. 트레이너에게 배운 능력과 마법은 **마법과 능력 책**(단축키: **I**)에 등록되며, 새로운 능력과 마법 아이콘을 행동 아이콘 바에 등록할 수 있습니다.



● 아이템 판매

새로운 능력과 마법을 배우는 데 필요한 비용이 모자라는 경우에는 몬스터를 처치하고 얻은 아이템 일부를 상인에게 판매하시기 바랍니다. NPC 이름 아래 표시된 직업 설명을 보고 상인을 구분할 수 있으며, 상인에 커서를 가져대고 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하면 상인이 판매하는 아이템 목록을 보여주는 창과 캐릭터의 소지품 창이 동시에 열립니다. 사거나 팔고자 하는 아이템을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하면 자동으로 거래가 이루어집니다.



7. 죽음에 대하여

아무리 강하고 뛰어난 모험가라 해도 때로는 생명력이 다해 죽음을 맞는 일을 피해야 할 수는 없습니다. 하지만 다행히 월드 오브 웍크래프트의 세계에서 죽음은 영구적인 것이 아닙니다.

전투 수행 도중 또는 사고로 인해 캐릭터의 생명력이 0이 되면 죽음을 맞게 됩니다. 캐릭터가 죽으면 5분 후 유령이 되어 마을로 이동한다는 메시지가 표시됩니다. 이 경우 다음 중 한 가지를 선택할 수 있습니다.



● 주변에 플레이어를 부활시킬 수 있는 캐릭터가 존재하지 않는 경우

지금 이동 버튼을 클릭하거나 죽은 지 5분이 지나면, 플레이어는 가장 가까운 묘지에서 유령 상태로 나타나게 됩니다. 유령 상태에서는 다음 중 한 가지를 선택할 수 있습니다.

- 유령 상태로 시체가 있는 곳까지 달려가면 경험치 손실 없이 부활할 수 있습니다.
- 묘지에 있는 영혼의 치유사에게 소생을 부탁하면 일정한 경험치를 잃고 묘지에서 부활할 수 있습니다.

● 주변에 플레이어를 부활시킬 수 있는 캐릭터가 존재하는 경우

직업이 사제나 주술사, 성기사인 캐릭터 중에는 죽은 자를 부활시키는 능력이나 마법을 지닌 캐릭터가 있습니다. 주변에 소생을 부탁할 캐릭터가 있는 경우에는 부활 마법을 사용하도록 요청할 수 있습니다.

8. 더 큰 모험의 세계로

지금까지 여러분은 월드 오브 웍크래프트의 세계에 처음 접속하여 시작 마을 주변의 몇 가지 퀘스트를 수행하고 보다 강한 장비를 갖추며 새로운 능력과 기술을 배우면서 이 세계를 이루는 가장 기본적인 질서와 법칙을 배웠을 것입니다. 이제 더 큰 모험을 펼쳐 나갈 차례입니다. 시작 마을에 있는 퀘스트를 모두 완료하고 마지막으로 시작 마을 주변에서 찾을 수 있는 모든 NPC들과 대화를 나누다 보면 시작 마을을 떠나 더 큰 마을에서 모험을 계속하도록 유도하는 퀘스트를 부여하는 NPC를 발견하게 될 것입니다.

지금까지 배우고 익힌 것들을 잘 기억하고 보다 용기를 내서 여행을 계속하시기 바랍니다. 광활한 월드 오브 웍크래프트의 세계가 여러분을 기다리고 있습니다. 행운을 빕니다!

9. 더 알아야 할 것들

월드 오브 웍크래프트에서 모험을 해나가기 위해서는 지금까지 설명한 내용 외에도 보다 많은 지식과 정보가 필요합니다. 아래에는 2부에서 설명되어 있지 않지만 게임을 진행하기 위해 꼭 알아두어야 할 내용의 예가 나열되어 있습니다. 월드 오브 웍크래프트 공식 사이트를 방문하시면 이러한 내용에 대한 설명을 찾아보실 수 있으며, 이외에도 공식 사이트에는 항상 게임과 관련된 보다 자세하고 다양한 정보가 제공됩니다.

- 전문 기술과 보조 기술
- 파티 플레이와 길드 활동
- 경매장 이용하기
- 공중 및 지상 이동 수단
- 인스턴스 던전 탐험
- 연합 전투





PART : 3

워크래프트 세계의 과거와 현재

3부에서는 현재 워크래프트 세계에서 중요한 위치를 차지하고 있는 여덟 종족의 간략한 역사와 근황, 그리고 각 종족의 수도와 주요 인물을 소개합니다. 이를 통해 현재 각 종족이 겪고 있는 문제와 혼란의 시대에 종족의 미래를 짚어진 당신에게 요구되는 일무와 역할을 파악하시기 바랍니다. 고대부터 현재까지 워크래프트 세계의 보다 자세한 역사를 알 이보시려면 월드 오브 워크래프트 공식 사이트를 방문하시기 바랍니다.



● 인간

스톰윈드의 고귀한 인간들은 높은 궁지와 강한 단결력을 지닌 종족이다. 이들은 위대한 얼라이언스의 수호자로서 수 세기 동안 오크 호드에 맞서 용감히 싸워 왔다. 오랜 전쟁으로 황폐해진 왕국에 마침내 평화가 찾아왔다고 생각했을 바로 그때, 더욱 사악한 그림자가 아제로스에 드리워지고 있었다. 언데드 스컬지가 인간 마을에 역겨운 죽음의 역병을 풀어 북부 인간 왕국인 로데론의 백성들의 수 많은 목숨을 앗아간 것이다. 몇 안 되는 생존자들은 스톰윈드의 보호를 받기 위해 남쪽으로 대피하였다. 언데드의 공격이 임자마자 불타는 군단의 악마들은 아제로스의 땅에 대재앙과도 같은 침략을 개시하였다.

인간 왕국의 전사들은 불타는 군단에 대항하여 군세에 버텼으며 파멸에 직면한 세계를 구하는 데 지원을 아끼지 않았다.

4년이 흐른 지금, 스톰윈드의 수비군은 자신들의 땅을 더럽히는 악마들에게 한시도 경계를 늦추지 않고 있다. 엘вин 숲의 언덕에 자리잡은 스톰윈드는 이 세상에 남은

인류의 마지막 보루이다.
스톰윈드의 백성들은 어린 왕 안두인 린의 통치 아래 위대한

얼라이언스를 구축하기 위한 그들의 의무를 확고히 해 나가고 있다. 지금 스톰윈드의 군대는 포악한 호드와 맞서 싸우기 위해 동맹군들과 먼 전방으로 원정을 떠나있다. 이제 스톰윈드를 지켜 낼 임무는 자랑스러운 시민들의 손에 달려 있는 것이다. 당신은 왕국을 위협하는 사악한 외부 세력에 맞서 스톰윈드를 지켜내야 하며 안으로는 왕국을 몰락시키려는 반역자들을 처단해야만 한다. 영웅의 시간이 다가왔다. 이제 여기 인류의 장대한 역사가 펼쳐진다.

● 스톰윈드

스톰윈드는 동부 왕국 대륙에서 인간의 권력을 나타내는 마지막 보루로서의 위용하고 있다. 제2차 전쟁 이후 건립된 스톰윈드는 인간의 의장술과 공학기술의 경이로움을 자랑한다. 강대한 요새에서는 어린 왕 안두인이 스톰윈드를 통치하며 스톰윈드의 수비대는 요새의 성벽 안의 평화를 지키고 있다. 스톰윈드의 상업 지구는 대륙을 건너온 상인들로 북적이고 있으며 구시가지는 여러 부류의 전사들이 거리를 배회하고 있다. 북쪽의 스컬지의 전염병에 오염되지 않은 스톰윈드 도시는 여전히 외부와 내부의 위협에 맞서고 있다.

● 인간 주요 인물

국왕 안두인 린 - 국왕 안두인은 비록 10살의 어린 나이지만 누구 뭇지 않은 스톰윈드의 현명한 통치자이다. 최근 그의 부친, 국왕 바리안 린이 테라모어 섬에서 열린 수뇌급 회담에 참석 하러 가던 중 불의의 사고를 당해 행방 불명되었다. 귀족 평의원 여군주 프레슬루의 요청에 따라 어린 안두인은 왕위에 오르게 되어 스톰윈드 왕국의 질서가 유지될 수 있었다. 자신들의 왕이 오랫동안 행방 불명 중이라는 사실을 알고 있는 백성은 거의 없지만 안두인은 백성들이 불안에 떨지 않도록 최선을 다했다. 백성들은 언젠가는 이 소년이 자라 현명한 지도자가 될 것으로 믿고 있다.

대주교 베네딕투스 - 인정이 많았던 베네딕투스는 젊은 시절에 로데론의 종교적 지도자, 대주교 알론수스 파울의 밑에서 신학을 공부하였다. 베네딕투스는 여러 해 동안 신앙심이 깊은 스승 밑에서 가르침을 받으며 빛의 교단을 도와 기념비적인 건축물인 스톰윈드 대성당을 건설하는 일을 도왔다. 베네딕투스는 파울이 죽은 후 교단을 이어받아, 자신의 스승이 수 년 전에 그랬던 것처럼 선행을 베푸는 일을 이어나갈 것을 맹세했다.

제이나 프라우드무어 - 제이나 프라우드무어는 세상에서 가장 강력한 인간 여마술사이다. 한 때 아서스 왕자와 동맹을 맺은 제이나는 로데론의 멸망을 눈 앞에서 목격했다. 칼림도어로 떠난 제이나는 자신의 힘을 다 바쳐 불타는 군단과 그의 사악한 앞잡이들을 처단할 것을 맹세했다. 엘프 군대, 그리고 심지어 오크 호드와도 동맹을 맺은 제이나는 악마 아카몬드를 무찌르고 불타는 군단을 영원히 소멸시키는 데 도움을 주었다. 그런 후 그녀는 칼림도어에서 생존한 인간들을 규합하여 항구 도시 테라모어를 세웠다. 그녀는 전쟁으로 치친 얼라이언스의 생존자들을 통치하며 다시 한번 저 멀리 인간 왕국과 재결합할 것을 염원하고 있다.



드워프

아주 오랜 세월 동안 아이언포지의 드워프들은 땅 속 깊은 곳의 광물을 발굴하는 일에 심혈을 기울여왔다. 그들은 난공불락의 요새인 아이언포지에 은둔한 채, 던 모로의 눈 덮인 봉우리 너머로는 좀처럼 모습을 드러내지 않았다. 하지만 오크가 인간과 엘프, 드워프의 땅을 정복하기 위해 아제로스를 침략했을 때, 드워프는 위대한 얼라이언스의 일원이 될 것을 제안하였다. 꽤 활하고 영리한 드워프들은 얼라이언스군의 주력임을 증명하였고 승리에 승리를 거듭하는 데 일조하였다.

최근 드워프들은 자신들의 기원에 대한 비밀을 간직한 여러 유물들을 발견하였다. 이에 드워프 국왕 마그니 브론즈비어드는 드워프의 기원에 대한 진실을 밝히고자 왕국의 모든 힘을 유적 발굴에 기울일 것을 명령하게 된다. 마그니 국왕은 전적으로 고대 세계의 비밀을 혼신적으로 조사하고 드워프의 전설의 실체를 규명할 아이언포지의 유명한 탐험가 연맹의 창설을 도왔다.

지금 강인한 드워프 군대는 위대한 얼라이언스의 일원으로서 무자비한 호드와의 전쟁을 위해 먼 원정을 떠나 있다. 이 위험한 시대에 강대한 왕국의 수호는 당신과 같은 용맹한 드워프에게 달려 있다. 고대 왕들의 정신이 당신을 수호할 것이다. 거대한 산은 당신의 힘이 될 것이다. 드워프 백성들의 미래는 바로 당신의 손에 달려 있다.



아이언포지

제 2차 전쟁에서 드워프의 여러 요새가 파괴되었지만 던 모로의 눈 덮인 산꼭대기에 자리 잡은 강대한 도시 아이언포지는 지금까지 단 한번도 호드의 침략에 파괴되지 않았다. 아이언포지는 바위와 돌을 제련하는 드워프의 경이로운 기술로 수공업자와 탐험가, 광부, 전사들의 광활한 지하 도시가 산 자체의 심장부에 건설되어 있다. 비록 얼라이언스가 최근의 사건들로 인해 약해져 있으나 마그니 브론즈비어드 왕이 이끄는 아이언포지의 드워프들은 이 땅에 새로운 미래를 세워나가고 있다.

드워프 주요 인물

국왕 마그니 브론즈비어드 - 브론즈비어드 삼형제 중 큰 형인 마그니는 아이언포지 산을 다스리는 왕이 될 운명이었다. 강인한 팔과 강렬한 정신의 소유자인 마그니는 그 무엇보다 자신의 두 형제를 사랑했다. 최근 로데론이 멸망했을 때 그의 둘째 동생인 무라딘이 죽음의 기사 아서스 왕자에게 살해되었다. 마그니는 무라딘의 서거 소식에 비통해 했지만 그와 막내 동생인 브란과 함께 드워프 백성들을 위한 헌신을 지속한다는 확고한 의지에는 변함이 없었다. 유명한 탐험가인 브란은 수 개월 전에 실종되었고 마그니 국왕은 브란이 살아 있을 거라는 희망을 버리게 되었다. 마그니는 현명하고 강한 지도자이지만 그의 고통과 슬픔이 그를 무겁게 짓누르고 있다. 많은 드워프 백성들은 아이언포지의 높은 왕좌에 또 다른 브론즈비어드가 앉게 될 수 있을 것인지 궁금해하고 있다.

브란 브론즈비어드 - 아제로스 세계에서 최고의 탐험가 중의 한 명으로 알려져 있는 브란 브론즈비어드는 세상 어느 곳에서나 활영과 인정을 받는 인물이었다. 인정 많고 용기 있는 드워프인 그는 많은 친구들을 사귀었고 지도에 나와 있지 않은 지역까지 면밀하게 도표화하였다. 브란은 수년 동안 자신이 아끼는 탐험가 연맹을 위해 멀리 동부 왕국의 감춰진 지역과 오지의 지도를 그리는데 시간을 보냈다. 최근 칼림도어의 발견으로 브란은 알려지지 않은 고대의 길을 개척하는 첫번째 드워프의 일원이 되었다. 브란이 그의 형인 무라딘의 죽음을 조사하기 위해 노스렌드의 대륙으로 향했던 사실 이외에 브란의 최근 실종에 대해서 알려져 있는 것은 거의 없다. 그가 노스렌드 땅의 얼음으로 덮인 해안에 무사히 도착했는지 아닌지는 여전히 의문으로 남겨져 있다.

선임탐험가 마겔라스 - 무닌 마겔라스는 어릴 때부터 역사와 신비술에 관한 그칠 줄 모르는 호기심의 소유였다. 탐험가 연맹의 후원자로 일하고 있는 그는 자신의 유년시절 소망을 이루었다. 마겔라스는 후세를 위해서 다양한 종, 유물과 보물들을 목록화하고 세계를 지도화하는 책임을 맡고 있다. 발굴조사단장들의 소규모 군대를 고용한 마겔라스는 드워프 백성들을 위한 지식을 수집하기 위해 전 세계에 그의 대리인들을 보냈다. 마그니 국왕과 마찬가지로 마겔라스는 브란의 실종 소식을 접하고 몹시 슬퍼하였다. 그럼에도 불구하고 탐험가 연맹을 이끄는 일을 맡고 있으며 과거의 실수에서 귀중한 교훈을 얻기 원하고 있다.



노움

엉뚱하지만 영리한 노움은 세계에서 가장 유별난 종족 중 하나이다. 일생을 새로운 기술을 개발하거나 기상천외한 물건을 만들어내는 데 보내는 노움이 지금껏 번창할 수 있었다는 사실은 놀랄만한 일이다. 오랫동안 노움은 뛰어난 무기를 제작해 호드와 치열한 전투를 벌이고 있는 얼라이언스를 지원해 왔다.

경이로운 기계 도시 놈리건에 살고 있던 노움은 드워프와 던 모로 산맥에 있는 자원을 공유해 왔다. 하지만 최근 땅 속 깊숙한 곳으로부터 미개한 생물들의 위협이 시작되었고 그 위협은 놈리건에까지 미치게 되었다. 게다가 트로그들이 울다만 발굴현장에서부터 놈리건까지 땅굴을 판 다음 기습적으로 모든 노움들을 학살하기 시작했다. 놈리건 방어군이 최후까지 용맹스럽게 싸웠지만 그들의 고향을 지켜낼 수는 없었다.

이에 땡장이왕 맥카토크는 노움들에게 명령하여 거대한 분쇄 기계의 압력 밸브를 열었고, 유독한 방사능이 놈리건에 흘러 넘치게 되었다. 방사능으로 트로그들은 막아낼 수 있었지만 자신들의 몸에도 치명적인 영향을 미쳐 수일 내 죽음에 이른다는 것을 깨달았을 때는 이미 종족의 80%가량이 희생되고 난 후였다. 살아남은 노움들은 고향 놈리건을 탈출하여 아이언포지의 드워프 요새로 대피했다.

이제 노움들은 안전한 아이언포지 안에서 자신들의 도시를 탈환하기 위한 기회를 노리고 있다. 자랑스러운 노움의 일원인 당신의 손에 노움 백성들의 밝은 미래가 달려있다.

노움 주요 인물

땡장이왕 맥카토크 – 수백 년간 노움들은 이렇다 할만한 국왕이나 여왕을 내세운 적이 없었다. 대신 자신들의 손으로 선출한 수상에게 정해진 임기 동안 통치를 맡기는 쪽을 선호했다. 지난 7년 동안 재주 많은 젤빈 맥카토크가 놈리건 수상인 땡장이왕의 자리를 맡고 있다. 맥카토크는 놈리건에서 가장 유능한 빌명가 중 한 명으로 공정하고 유능한 지도자로서의 명성을 쌓아왔다. 그러나 트로그들이 놈리건을 침략하기 시작할 무렵 뚜렷한 대비책을 준비하지 못했던 맥카토크는 이들을 저지해내는 데 실패했다. 맥카토크는 자신의 오른팔격인 맥기니어 텔마플러그의 조언을 듣고 놈리건에 유독성 방사능을 유출시켰다. 이로써 트로그들의 침략은 간신히 막아낼 수 있었지만 처치한 트로그들의 수 보다 많은 노움들이 유출된 방사능에 오염되어 처참히 희생됐다. 이제 이 비극의 땡장이왕은 무거운 책임을 떠안고 잃어버린 고향 놈리건을 되찾아 무고하게 희생된 동족들의 한을 풀 기회를 노리고 있다.

맥기니어 텔마플러그 – 시코 텔마플러그는 수년간 땡장이왕 맥카토크의 수석 고문 자리를 차지하고 그의 오른팔 노릇을 해 왔다. 항상 생각에 잡기 있는 표정이지만 넘치는 상상력의 소유자인 이 기술자는 내심 땡장이왕의 자리를 탐내고 있었다. 풍문에 의하면 텔마플러그가 사실은 트로그들의 침략을 미리 알고 있었음에도 불구하고 입을 다물고 있었을 뿐만 아니라 노움 종족을 몰살시킬 수도 있는 전략을 트로그들을 성공적으로 해치울 수 있는 전략이라고 땡장이왕에게 조언했다고 한다. 이것이 사실인지는 누구도 알 수 없으나 땡장이왕 맥카토크는 그것이 사실일 수도 있다고 믿고 있다. 맥기니어 텔마플러그는 오염된 놈리건에서 탈출한 직후 사라져 아무도 그를 보지 못했다고 한다. 하지만 혹자들은 그가 아직도 오염된 놈리건을 빠져 나오지 않고 깊숙한 은신처에서 살고 있을지도 모른다고 말한다.



나이트 엘프

불멸의 종족인 나이트 엘프는 지난 만여 년 동안 잿빛 골짜기의 어두운 숲 속에서 드루이드들을 중심으로 자연친화적인 사회를 개척해 왔으나, 불타는 군단의 침입으로 인해 평온했던 그들의 고대 문명은 산산이 부서지게 된다. 대드루이드 말퓨리온 스톰레이지와 여사제 티란데 위스퍼원드가 이끄는 강력한 나이트 엘프 군대는 악마 군단의 침입에 용감히 대항했고 나중에 도착한 오크와 인간 종족의 도움으로 군단의 전진을 막아내고 우두머리인 악의 군주 아키몬드를 처치하는데 성공하게 된다. 비록 전쟁에서 승리하기 했지만 나이트 엘프는 영생을 포기해야만 했고, 그들이 아끼고 사랑했던 숲이 한 줌의 재로 변해버리는 것을 지켜봐야만 했다.

끔찍한 전쟁이 끝난 후 말퓨리온과 티란데는 동족들과 함께 파괴된 마을의 재건에 힘을 기울였고, 서서히 나이트 엘프는 자신들이 더 이상 영생의 존재가 아니라는 사실을 받아들이기 시작했다. 하지만 모든 나이트 엘프들이 이러한 사실을 쉽게 받아들이지는 못했고, 노화 및 질병과 싸워야 하는 필사의 운명을 받아들이지 못하는 나이트 엘프들이 생겨나기 시작했다. 다시 영생을 찾고자 하는 한 무리의 드루이드들은 자신들의 영혼을 영원의 세계에 연결할 특별한 나무를 심으려는 음모를 꾸몄고, 그들의 계획을 듣게 된 말퓨리온은 대자연이 그러한 이기적인 행동에 축복을 내리지 않을 것이라 경고했다.

그로부터 얼마 후 말퓨리온의 영혼은 에메랄드의 꿈 깊은 곳 어딘가에서 갑자기 행방이 사라졌다. 그를 따르던 드루이드들이 실종된 그의 영혼을 찾으려 시도했지만, 잠든 그의 육체만이 그의 지하굴에서 발견되었을 뿐이었다. 말퓨리온이 실종되자 새로운 세계수를 심고자 했던 드루이드들의 우두머리였던 판드랄 스태그헬름이 대드루이드의 자리에 오르게 되고, 그와 그의 추종자들은 즉시 북부 칼림도어의 폭풍이 몰아치는 바다 근처에 텔드랏실이라는 거대한 나무를 심었다. 그들의 보호 하에 세계수는 끝없이 자라 구름 위까지 솟아올랐고, 이 거대한 나무의 그늘진 가지 속에 신비한 도시 다르나서스가 뿌리를 내리게 되었다. 하지만 자연의 축복을 받지 못한 세계수는 곧 불타는 군단의 희생물이 되고 말았고, 이제 그 안에서 자라나는 동식물뿐만 아니라 세계수 자신마저 점점 커져가는 어둠의 힘에 의해 타락해가고 있다.

세상에 얼마 남지 않은 나이트 엘프의 후예로서, 불타는 군단의 악의 손길로부터 대자연과 다르나서스를 수호하는 것은 당신의 손에 달려 있다.

다르나서스

거대한 세계수 텔드랏실의 높은 정상에 자리잡은 위대한 도시 다르나서스는 운둔한 나이트 엘프의 새로운 피난처이다. 드루이드와 사냥꾼, 전사할 것 없이 모든 이들은 한 줄로 늘어선 오두막집과 섬세하게 이루어진 작은 숲을 함께 일궈내며 그들의 도시를 만들었다. 달의 신전은 대지 수호의 책임을 맡은 파수꾼들이 모여 있는 정의의 회관을 끼고 나무 위에 빛나는 등불처럼 솟아

올라 있다. 대사제 티란데 위스퍼원드가 통치하는 다르나서스는 나이트 엘프가 수호하는 모든 신념의 평화로운 성전이다. 자연의 흐름과 조화를 이루는 다르나서스는 수정처럼 투명한 물 위로 우아한 다리가 있는 거대한 호수의 기슭을 따라 건설되었으며 나무에서 떨어진 낙엽들은 이 도시의 평온한 오솔길들을 뒤덮고 있다.

나이트 엘프 주요 인물

티란데 위스퍼원드 - 티란데는 달의 여신 엘룬의 대사제이다. 그녀는 만여 년이라는 오랜 세월동안 나이트 엘프 파수꾼 부대를 이끌어 왔으며, 그녀가 적으로 간주하는 자들에게는 어떠한 자비도 허용하지 않는다. 그녀는 두려움을 모르는 타고난 전사이며 역사상 최고의 영웅 중 한 명으로 평가받고 있다. 불타는 군단의 대재앙 이후에는 그녀의 배필인 대드루이드 말퓨리온 스톰레이지를 도와 종족의 통치를 도왔으나, 말퓨리온이 에메랄드의 꿈에서 실종된 후 다시 한 번 통치자의 역할을 혼자 맡게 되었다.

말퓨리온의 부재로 인해 많은 어려움을 느끼고 있긴 하지만, 티란데는 과거의 실수들을 반복하지 않기 위해 여전히 혼신의 힘을 기울이고 있다.

말퓨리온 스톰레이지 - 역사상 가장 훌륭한 드루이드이자 강력한 힘의 소유자인 말퓨리온 스톰레이지는 백성들에게 예언자이자 동시에 구원자이다. 티란데와 말퓨리온이 이끄는 나이트 엘프 군대는 두 번의 걸친 불타는 군단의 침입을 무찔렀다. 말퓨리온은 힘을 회복하기 위해 정기적으로 에메랄드의 꿈이라는 영혼의 세계로 들어가 동면을 취하고 한다. 그런데 최근 말퓨리온의 동면에 원가 문제가 생겼고, 결국 녹색용들의 영역이지만 그들조차 접근할 수 없는 에메랄드의 꿈 어딘가에 갇히게 되었다. 말퓨리온의 실종으로 인해 나이트 엘프는 태고 이후 계속 되어온 어둠의 시기를 다시 겪게 될지 모른다.





판드랄 스테그렐름 - 말퓨리온의 최고위 부관 중 한 명인 판드랄은 세대를 거쳐 아생 드루이드들의 훈련을 담당해온 유능한 드루이드이다. 그의 불같은 성격은 절제적인 말퓨리온과 종종 충돌을 일으키기도 한다. 판드랄은 나이트 엘프의 미래를 위해 보다 확대지향적인 군사 계획이 필요하다고 믿고 있다. 급진적이고 적극적인 신념과 행동 때문에 대사제 티란데와 공공연히 언쟁을 벌이기도 하지만, 그럼에도 불구하고 판드랄은 실종된 말퓨리온의 역할을 대신할 만한 가장 유력한 인물로 평가받고 있다.

● 오크

오래 전 오크 종족은 불타는 군단에 의해 타락하여 포악하고 파괴적인 종족으로 변하게 된다. 차원의 문을 넘어 아제로스의 세계에 넘어 온 오크는 스톰윈드와 로데론의 인간 왕국들과 끊임없는 전쟁을 벌이게 된다. 호드는 인류 밀실에 거의 성공할 뻔 했으나 결국 내부의 혼란으로 붕괴되기에 이르렀다. 패배한 오크는 감옥에 갇혀 많은 시간을 보내게 되었고 정복과 전쟁에 대한 의지를 잃고 점점 무기력해졌다. 많은 시간이 지나고 이상을 꿈꾸던 한 젊은 족장이 암흑의 시대에 전사들을 이끌고 봉기하였다. 이 젊은 오크의 이름은 스랄이었다. 스랄의 지휘 아래 오크는 스스로 악마의 굴레에서 벗어나 부족의 오랜 유산인 주술 신앙을 다시 받아들이게 되었다.

낯선 예언자의 조언으로 스랄은 오래된 땅 칼림도어에 정착하여 그들의 왕국을 건설하였다. 칼림도어에서 스랄과 호드는 오랜 숙적인 불타는 군단과 다시 맞서게 되었다. 인간과 나이트 엘프의 도움으로 오크는 불타는 군단을 무찔러 칼림도어에서 자신들의 길을 찾기 위한 발판을 마련하게 되었고 오크는 칼림도어의 거친 홍무지인 드루오타를 자신들의 왕국으로 선포하게 된다.

전사의 도시 오그리마를 기반으로 오크 백성들은 밝은 미래에 대한 희망을 갖고 있다. 오크는 더 이상 정복의 꿈을 꾸고 있지 않지만 자신들의 주권과 권위에 도전하는 모든 것들을 파괴할 준비를 하고 있다. 긍지를 가진 드루오타의 수호자로서 아직도 이 땅을 방황하는 ‘불타는 군단’의 사악한 하수인을 처단해야 할 사명은 바로 당신의 몫이다.

● 오그리마

전설적인 오그리임 둠해머의 영광스런 이름을 따 지어진 오그리마는 오크 종족의 새로운 수도이다. 오그리마는 드루오타의 황량한 땅과 굽이진 거대한 협곡에 건설되었으며 세계에서 가장 강력한 전사의 도시 중 하나이다. 오그리마의 헤아릴 수 없는 성벽 뒤에서 원로 주술사들은 꾸준히 호드의 새로운 세대의 지도자와 함께 그들의 지식을 공유하고 있으며 전사들은 검투사의 투기장에서 수련하고 그들의 기술을 연마하면서 이 위험한 땅에서 다가올 시련에 대비하고 있다.

● 오크 주요 인물

스랄 - 스랄은 드루탄의 아들로 현존하는 가장 강한 오크 중 하나이다. 강력한 둠해머의 갑옷으로 무장한 스랄은 두려움을 모르는 전사이자 강력한 주술사이다. 그는 호드 전체를 통치하는 대족장이며 검은창 부족 트롤과 타우렌에 대한 통치권도 가지고 있다. 스랄은 자신의 명성과 교활함, 동정심으로 오랜기간 동안 많은 동맹들을 끌어 들일 수 있었고 심지어는 인간과 나이트 엘프의 도움까지도 얻을 수 있었다. 스랄은 호드 백성들의 자유와 안전을 수호하기 위해 헌신하고 있다.

나즈그렐 - 나즈그렐은 한 때 스랄의 아버지가 통치하던 서리늑대 부족의 뛰어난 전사였다. 스랄이 이 부족에 합세하려고 했을 때 나즈그렐은 그를 받아들이려 하지 않았으나 스랄이 전투에서 자신의 능력을 증명한 이후 나즈그렐은 이 젊은 오크 전사를 인정하게 되었다. 그 이후로 나즈그렐은 스랄 휘하의 장군이자 치안 담당으로 일하게 되었다. 내부의 위협과 혼란으로부터 드루오타를 수호하는 것이 나즈그렐의 임무이다. 나즈그렐은 엄격하고 겁이 없는 오크로 대족장과 호드의 영광을 위해 혼신의 노력을 기울이고 있다.

드렉타르 - 서리늑대 부족의 원로 주술사인 드렉타르는 오래 전 스랄의 스승이었다. 태어날 때부터 눈이 멀었던 드렉타르는 호드의 암흑기에 자신의 능력을 증명해야 했다. 드렉타르는 정령의 영혼과 가까워졌으며 주술 신앙이 그에게 힘을 불어 넣어 주게 되었다. 정령에 대한 지배력을 가지고 있음에도 불구하고 드렉타르는 항상 자신의 온유함과 지혜를 유지했다. 드렉타르는 자신의 부족의 오랜 전통 안에서 호드의 젊은 주술사들을 가르치고 있다.





타우렌

오랜 세월 동안 타우렌은 강력한 코도를 잡으며 불모의 땅 평원을 떠돌며 그들의 영원한 신인 대지모신의 지혜를 찾아 다녔다. 이곳 저곳 흘러져 있던 타우렌 종족이 유일하게 단결될 수 있었던 것은 그들의 공통된 적인 켄타우로스 종족에 대한 증오심이었다. 타우렌 족장 케른 블러드후프는 켄타우로스에 맞서기 위한 지원 세력을 찾던 중 최근에 칼림도어 대륙에 정착한 오크의 대족장 스랄과 다른 오크들에게 도움을 청하게 된다.

오크의 도움으로 케른과 그의 부족은 켄타우로스를 몰아낼 수 있었으며 멀고어 초원을 자신들의 땅으로 선언하였다. 수 백년 만에 처음으로 그들만의 땅을 갖게 된 것이었다. 케른은 썬더 블러프의 바람이 휘몰아치는 절벽에 백성들을 위한 피난처를 건설하였고 모든 타우렌 부족들을 받아들였다. 오랜 시간이 흘러 흘러졌던 부족들은 케른의 휘하에 통일될 수 있었다. 몇몇 부족이 이처럼 새롭게 형성된 국가가 가지고 하는 방향에 동의하지 않았지만 모두 케른이 가장 현명하고 타우렌의 미래를 이끄는데 필요한 적임자라는 것은 인정했다.

고결한 타우렌은 자연과 평화를 사랑하는 종족이지만 수렵을 숭배하는 문화 역시 그들의 정신 세계의 근간을 이루고 있다. 전사를 포함한 모든 타우렌은 수렵과 대지모신의 후손으로서의 동일성을 찾고 있다. 성숙하게 성장한 당신은 야생에서 자신을 시험하고 위대한 수렵을 통해 자신의 능력을 증명해야 한다.

썬더 블러프

장대한 도시 썬더 블러프는 멀고어의 푸른 초원이 내려다 보이는 절벽의 정상에 위치하고 있다. 한때 유목 민족이었던 타우렌은 최근 썬더 블러프를 세계를 탐험하는 여행자들과 상인, 행상, 장인, 기술자들을 위한 주요 거점으로 만들었다. 또한 이 자랑스러운 도시는 멀고어 평원과 그 주위의 지역을 누비며 위험한 먹이를 추적하는 용감한 사냥꾼의 피난처의 역할을 담당하고 있다. 천막과 다채로운 색으로 칠해진 토템상이 있는 절벽 사이에는 빛줄과 나무로 이루어진 긴 다리가 연결되어 있다. 강력한 족장 케른 블러드후프는 분주한 도시를 내려다보며 새로 연합한 타우렌 부족의 평화와 안전을 지켜주고 있다.

타우렌 주요 인물

케른 블러드후프 – 케른은 그의 백성들을 위해 일하고 암흑이 드리워진 세계에서 그들의 안전을 지키는데 헌신하고 있다. 뛰어난 전사인 케른은 살아있는 가장 영향력 있는 존재로 여겨지고 있다. 그는 강한 힘과 용기를 가졌지만 탁 트인 평원의 고요함과 평화를 열망하는 부드러운 영혼의 소유자다. 만일 케른이 자신의 족장으로서의 의무를 다른 타우렌에게 넘겨 줄

수 있다면 바로 썬더 블러프를 떠나 야생으로 돌 아갈 것이라는 소문도 있다. 많은 이들이 그가 자신의 아들인 바인을 자신을 대신할 족장으로 교육시키고 있다고 믿고 있다.

마가타 그림토템 – 마가타는 강력한 그림토템 부족의 원로 의원이다. 어렸을 때 주술사의 축복을 받은 그녀는 그녀의 삶 대부분 기간 동안 힘과 명예를 추구해 왔다. 많은 익심을 받은 정략 결혼을 통해 그림토템 부족의 여족장이 되었지만 예기치 못한 등반 사고로 짹을 잊게 된다. 한 그림토템 전사들을 지휘하게 된다.

그림토템 부족은 마가타가 칼림도어에서 약한 경쟁자들을 물어내고 바다 건너편에 과거 타우렌 조상들의 땅을 회복하는데 자신들을 인도해 줄 것으로 믿고 있다. 마가타는 케른 블러드후프와 타우렌이 앞으로 나아갈 방향에 대해 서로 공방을 하고 있으며 그녀 자신만이 백성을 통치 할 수 있는 최적임자로 여기고 있다.



하율 룬토템 –

케른 블러드후프와

어릴 적 친구인 하율은

썬더블러프의 원로 드루이드이다. 하율은 최근 불타는 군단의 침략 기간 동안 강력한 나이트 엘프인 말퓨리온 스톰레이저와 친분을 맺게 되었다. 대드루이드인 말퓨리온은 하율에게 야생의 많은 비밀들을 가르치고 자연과의 교감을 축복으로 내려주었다. 그 이후로 하율은 대부분의 회원이 나이트 엘프로 구성되어 있는 세나리온 의회의 명예 회원이 되었고 이는 최근 이십 세대 동안 최초의 타우렌 드루이드 회원인 셈이다. 하율은 케른 블러드후프의 열렬한 지지자이며 명예스런 동지들에게 드루이드가 가야할 길을 가르치고 있다.



트롤

정글로 뒤덮인 남해의 수많은 섬에서 살던 흉악한 트롤들은 잔인함과 사악한 신비주의를 숭배하는 것으로 널리 알려졌다. 야만적이며 미신을 숭배하는 그들은 다른 모든 종족에 대해 끊어오르는 증오심을 가지고 있다. 구루바시 제국의 전성기 때, 정글 트롤들은 동부 왕국 대륙의 가시덤불 골짜기에서부터 칼림도어 대륙의 메아리 섬 까지를 자신들의 지배하에 두었다. 그러나 그들의 번영이 최고점에 달했을 때 구루바시 트롤들은 여러 호전적인 부족으로 갈라섰다. 자신들의 고향에서 쫓겨나 가시덤불 골짜기의 수많은 정글 종족으로부터 자신을 지켜내야 했던 검은창부족 역시 그 중 하나였다.

자신들보다 더 큰 규모지만 고결하지 못한 부족에게 패배하고 지배당하기를 수 세대에 이르자 검은창부족은 멀망의 위기

에 직면하게 되었다. 검은창부족의 전사들은 지금 까지의 어떤 전사들보다도 용맹했지만 구루바시 부족들의 끊임없는 검은창부족 말살 정책을 막을 수는 없었다. 엎친데 덮친 격으로, 인간들이 가시덤불 골짜기에 자신들의 정착지를 건설하기 시작했다. 이러한 암울한 시기는 검은창부족이 대족장 스랄과 호드의 오크 전사들을 만나는 순간까지 계속되었다.

나이든 주술사 센진이 이끄는 검은창부족은 인간의 침략에 대항하기 위해 스랄과 그가 이끄는 호드에 도움을 요청했다. 트롤과 오크가 힘을 합쳐 인간을 몰아냈지만 그 것은 짧은 승리였

다. 멀록들이 트롤과 오크들을 납치하여 바다마녀에게 비칠 제물로 삼으려고 했던 것이다. 검은창부족은 호드와 함께 멀록에 대항하여 싸웠으나 고귀한 센진은 멀록과의 마지막 싸움에서 목숨을 잃고 말았다.

센진의 고귀한 희생을 기리며 대족장 스랄은 호드는 언제나 검은창부족과 함께할 것을 맹세했다. 스랄은 자신과 자신이 이끄는 오크들이 바다 건너에 세우고자 하는 새로운 왕국에 트롤의 안식처를 제공할 것임을 약속했다. 검은창부족의 족장 자리를 이어받은 센진의 아들 볼진은 스랄에게 잠시간의 작별을 고했다. 그리고 약 1년 후, 볼진은 자신의 부족을 이끌고 칼림도어로 옮겨와 드루이디의 험난한 해안선 끝의 메아리 섬에 그들의 새로운 보금자리를 건설했다. 검은창부족의 후예로서 부족의 영광을 되찾는 것은 당신 손에 달려있다.

센진 마을

검은창부족이 맨 처음 정착했던 곳은 메아리 섬이었지만 미친 의술사 잘라제인의 배반으로 인하여 섬을 포기해야만 했다. 검은창부족은 드루이디 해안에 센진이라는 어촌을 세웠다. 이 작은 마을에서 검은창부족과 그들의 연합은 메아리 섬에 있는 잘라제인의 거점을 공략하며 정글 속 자신들의 고향을 반드시 되찾을 것을 다짐하고 있다.

트롤 주요 인물

볼진 – 볼진은 강력한 어둠사냥꾼이며 가장 교활한 트롤 중 한 명이다. 그의 아버지인 센진은 스랄과 호드를 돋기 위한 전투에서 사망하였으며 볼진은 자신이 가지고 있는 모든 능력과 지혜를 자신의 아버지가 그려하였듯 검은창부족을 이끄는데 쓰기로 맹세하였다. 볼진은 자신의 교활한 군사 전략과 빠른 판단력으로 수년간 스랄을 보좌해왔다. 그는 거의 대부분의 시간을 오크의 도시 오그리마에서 스랄의 자문역으로 칼림도어에서의 호드의 영향력을 확고히 하는데 보내고 있다.

장로 가드린 – 가드린은 볼진이 가장 신뢰하는 조언자 중 한 명이다. 가드린은 젊은 의술사 잘라제인을 비롯한 많은 검은창부족의 사제와 마법사를 길러냈다. 하지만 잘라제인은 자신이 해방시킨 신비한 힘에 의해 실성하게 된다. 이 미쳐버린 의술사는 메아리 섬에 저주를 걸어 가드린과 그의 동포들을 쫓아내게 된다. 현재 가드린은 잘라제인의 광기를 종식시키고 저주받은 동포들에게 안식을 가져다 줄 방법을 찾고 있다.



언데드

폭군 리치왕의 지배를 받는 스컬지라 불리는 거대한 언데드 군대는 아제로스의 모든 생명을 전멸시키기 위한 음모를 꾸미고 있었다. 밴시 여왕 실바나스 원드러너가 이끄는 한 무리의 언데드 저항 세력은 스컬지에 등지고 리치 왕의 지배에서 벗어나 자신들의 길을 걷게 된다. 포세이큰이라 알려진 이 집단은 스컬지에 맞서 자유를 위한 투쟁을 벌이고 있을 뿐만 아니라 자신들을 괴물로 취급하는 자들과 맞서 싸우고 있다.

밴시 여왕 실바나스를 중심으로 포세이큰은 인간 왕국의 폐허인 로데론에 어둠의 요새를 건설하였다. 티리스팔 숲의 음산한 나무 그늘 아래 은밀히 자리 잡은 ‘언더시티’는 덩굴과도 같은 미궁을 이루고 있다. 한편 붉은십자군의 광신도들은 저주 받은 자신들의 땅에서 언데드를 몰아내어 고향을 되찾으려는 끊임 없는 집착을 보이고 있다.

포세이큰은 미개한 호드의 종족들이 자신들의 전쟁을 승리로 이끄는데 도움이 될 수 있다고 확신하여 포악한 오크와 자금 심 높은 타우렌과 손을 잡게 된다. 이들은 새로이 맞이한 동료들에겐 아무런 우정도 가지고 있지 않으며 자신들의 사악한 계획을 이루기 위해서라면 무슨 짓이든 마다 하지 않는다.

포세이큰의 일원으로서, 인간, 언데드, 또는 다른 어떤 종족이라도 포세이큰의 새로운 질서를 위협하는 무리들을 제거해야 할 사명은 바로 당신의 몫이다.



언더시티

폐허가 된 로데론의 수도 깊숙한 곳에 자리잡은 왕궁 지하실은 악마와 언데드의 성채로 변하였다. 원래 언더시티는 아서스 왕자가 스컬지의 권력의 옥좌로 사용하려 했으나 리치 왕이 먼 노스 렌드로 아서스를 불러들였을 때 버려지게 되었다. 아서스가 자리를 비우자 어둠의 여왕 실바나스 원드러너는 반란 세력 포세이큰을 언더시티로 이끌고 가서 자신들의 소유로 선언했다. 거처를 마련한 포세이큰은 지하 묘지의 복잡한 미로와 무덤, 아서스가 계획하던 던전을 건설하며 언더시티를 완성해 나가기 위해 노력하고 있다.

언데드(포세이큰) 주요 인물

실바나스 원드러너 - 역병이 퍼지기 전까지 실바나스 원드러너는 실버문의 용감한 순찰대 사령관이었다. 제 3차 전쟁 때 아서스 왕자는 쿠엘탈라스의 엘프 왕국을 침공했다. 실바나스는 언데드 스컬지에 맞서 격렬한 투쟁을 했지만 아서스는 결국 하이 엘프를 무찔렀고 실바나스를 밴시 노예 중 하나로 만들어 버렸다. 불사의 저주를 받게 된 실바나스는 리치 왕의 힘이 쇠퇴하자 자신의 의지를 회복하게 되었다. 결국 실바나스는 스컬지에서 벗어나 포세이큰으로 알려진 반란 세력과 함께 도피하게 된다. 지금 실바나스는 로데론의 언더시티에서 포세이큰을 통치하고 있다. 그녀의 목표는 언젠가 아서스에게 복수하는 것이며 저주 받은 자신의 백성들에게 영원한 자유를 되찾아 주는 것이다.

바리마트라스 - 공포의군주 바리마트라스는 불타는 군단을 대표해 역병지대를 통치하는 임무를 부여 받은 세 악마 중 하나였다. 세 공포의군주들은 죽음의 기사 아서스를 권좌에서 물러나게 하여 언데드 스컬지의 힘을 쇠퇴시키려고 하였다. 이들은 아서스를 무너뜨리고 로데론을 되찾기 위해 밴시 여왕 실바나스 원드러너와 손을 잡게 된다. 그들의 계략은 계획대로 진행되었으나 실바나스는 다음 차례로 공포의군주들에게 눈을 돌리게 된다. 자신의 생명을 구하기 위해 바리마트라스는 실바나스와 포세이큰 전시들에게 충성을 맹세하게 된다. 지금 바리마트라스는 실바나스의 부관으로서 모든 위험으로부터 언더시티를 지키기 위해 끊임없이 노력하고 있다.

수석 연금술사 파라넬 - 살아 있을 때 파라넬은 매우 유명한 연금술사였으며 대부분의 일생을 달라란의 학식이 높은 마법사들과 함께 연구를 하며 보냈다. 파라넬은 다양한 혼합물의 실험을 통해 물약과 해독제를 만드는 일을 즐겨 했다. 역병으로 죽은 이후 포세이큰으로 다시 부활한 파라넬은 자신의 끊임없는 호기심으로 인해 천박한 가학증에 빠지게 되었다. 현재 파라넬은 실바나스 여왕을 위해 연금술로 괴물을 만들거나 더욱 파괴적인 역병과 독을 고안하는 일에 자신의 능력을 사용하고 있다.

본 소프트웨어 프로그램을 설치하기 전에 다음의 사용자 라이센스 계약서를 주의 깊게 읽으셔야 합니다. 본 소프트웨어 프로그램을 설치하거나 복사하거나 사용함으로써 귀하는 이 계약서의 조건에 의해 구속될 것에 동의하는 것입니다. 이 계약서의 조건에 동의하지 않는다면 본 소프트웨어 프로그램을 설치하지 마십시오.

● 사용자 라이센스 계약서

사용자에게 CD-ROM이나 온라인 전송 혹은 그 밖의 어떤 방법으로 제공되었든지 간에 이 소프트웨어 프로그램과, 이 소프트웨어 프로그램에 덧붙이거나 업데이트 시키거나 기타 다른 모양으로 수정하기 위해 Blizzard Entertainment, Ltd.에 의해 귀하에게 전달된 모든 파일과, 이러한 소프트웨어 프로그램과 자재의 사본과 거기서 파생된 상품(집합적으로, 아래에 설명된 게임 클라이언트와 함께 본 게임이라 부름)과, 모든 인쇄된 자료와 온라인 또는 전자 문서(매뉴얼)는 Blizzard Entertainment, Ltd., 제조업자, 면허인, 그 산하 회사(집합적으로 면허인이라 부름)가 저작권을 가지고 있는 상품이다. 본 게임의 모든 사용은 사용자 라이센스 계약서(라이센스 계약서 또는 계약서 라 부름)에 명시된 조건의 규제를 받는다. 면허인로부터, 또 다른 사용 조건 계약서에 의해 규제되는, World of Warcraft 대량 다수-이용자를 플레이하는 서비스(서비스라 부름)에 대한 이용권을 취득함으로써만 본 게임을 이용할 수 있으며 이는 면허인에 의해 제공된 서비스의 무료 이용 기간을 포함한다. 본 게임은 본 계약의 조건에 의거하여 인터넷 게임룸 운영자(PC방 운영자)를 포함하는 허락된 이용자에 의한 사용만을 목적으로 배포된다. 본 라이센스 계약서의 조건에 의해 명백히 허락되지 않은 어떠한 본 게임의 사용이나 재생산, 재배포도 분명하게 금지된다.

1. 제한적 용도의 라이센스 수여 - 사용자

본 게임은 귀하의 컴퓨터 하드웨어에 컴퓨터 소프트웨어(이하 게임 클라이언트라 칭함)를 설치함으로써 귀하가 서비스에 만든 구좌(사용자 구좌)를 통해 게임을 하도록 한다. 이에 면허인은 귀하에게 귀하가 소유하거나 귀하의 개인적 통제 하에 있는 한 대 이상의 컴퓨터에 개인적인 용도로 게임 클라이언트를 설치할 수 있는 제한적이고 비베태적인 라이센스와 권리를 부여하며, 사용자는 게임 클라이언트를 설치함으로써 이를 수락한다. 게임 클라이언트의 모든 사용은 이 라이센스 계약서와 사용 조건 계약서에 의해 규제되며, 사용자는 이를 반드시 수락해야만 서비스에 진입함으로써 게임을 하는 구좌를 사용할 수 있게 된다.

2. 제한적 용도의 라이센스 수여 - 인터넷 게임룸 운영자

상기 1조에서 제공된 권리에 더하여, 여기 제시된 조건 하에서, 면허인은 이에 피면허인에게 본계약의 기간 동안, 사용자가 관리하는 대한민국내의 영업 장소(사이트)에서만 컴퓨터 시스템에 게임 클라이언트를 설치할 수 있도록 비베태적인 라이센스(하도 면허 없이)를 수여하며 이 장소에서 사용자의 고객들은 "플레이 당 지불" 하는 방식으로 게임 클라이언트를 사용하는 시간에 따른 요금을 사용자에게 지불하게 된다. 귀하는 귀하가 게임에의 원격 접근을 제공할 권리가 없고 고객이 사이트에 물리적으로 존재하는 컴퓨터 시스템에서 본 게임을 하도록 하는 것 이외에는 본 게임을 배

포하거나 사용하게 할 권리가 없음을 인정하고 이에 동의한다. 여기에 명확하게 제공된 권리 외에 금반언이나 그 밖의 방법으로 어떤 권리나 라이센스도 암시되어서는 안되며, 여기에 명확하게 사용자에게 제공되지 않은 모든 권리는 면허인이 유보한다.

3. 인터넷 게임룸에서의 게임 클라이언트의 사용에 관련된 피면허인의 의무

사용자가 전술한 라이센스 수여에 의거하여 인터넷 게임룸에서 게임 클라이언트를 활용하게 될 경우, 사용자는 다음 사항을 항상 준수할 것에 동의한다. (a) 본 게임의 사용과 사용자의 권리 행사, 사용자의 의무이행에 해당되는 모든 법규를 준수한다. (b) 항상 본 게임과 면허인의 명예, 선의와 평판에 유익을 끼치도록 사업을 운영한다. (c) 면허인, 게임, 공중에 해가 되거나 될 수 있는 기만적이고 오도하는 비윤리적인 행태나 광고는 피한다. (d) 기만적이고 오도하는 광고 물을 발간하거나 사용하거나 이에 협조하지 않는다. (e) 게임의 사용에 관해 귀하의 직원에게 적절한 훈련을 시킨다. (f) 게임을 사용하는데 있어 고객을 지원한다. (g) 이곳에 적힌 제한적 보장, 부인표명 진술, 기타 조건의 범위와 다르거나 이를 벗어나는 게임에 대한 주장이나 장담을 하지 않으며, (h) 피면허인이 게임 클라이언트를 사용하는 것을 검사하고 본 라이센스의 조건을 준수하고 있는지의 여부를 검사하기 위해 면허인에게 사이트에 접근할 수 있는 권한을 부여한다.

4. 서비스와 사용 조건 계약서

상기 언급된 바와 같이 피면허인은 서비스를 활용하여 게임을 하기 위해서는 사용 조건 계약서를 수락하여야 한다. 사용 조건 계약서는 게임 플레이의 모든 측면을 통제한다. 아래의 웹사이트를 방문함으로써 사용 조건 계약서를 볼 수 있다: <http://www.worldofwarcraft.co.kr/termservice.shtml>. 만약 피면허인이 사용 조건 계약서에 동의하지 않을 경우에는 (i) 피면허인은 게임을 하기 위한 구좌에 등록을 하지 말아야 하고 (ii) 게임 클라이언트를 설치한 어떠한 컴퓨터에서라도 게임 클라이언트를 삭제하여야 한다.

5. 소유권

A. 게임의 모든 명의, 소유권, 지적재산권 및 그 사본(제목, 컴퓨터번호, 주제, 물체, 주인공, 주인공 이름, 이야기, 대사, 표어, 장소, 개념, 예술작품, 인물목록, 구조 및 배경 디자인, 애니메이션, 음향, 음악구성, 시청각 효과, 줄거리, 인물 화상, 작동법, 도덕적 권리, 기타 관련문서, 게임에 내포되어 있는 애플렛 등을 포함하여 여기에 국한하지 않는 범위)은 면허인이 소유하거나 명시적인 라이센스가 있다. 게임은 미국저작권법을 비롯하여 국제저작권 조약과 협약 및 기타 법규에 의해 보호된다. 모든 권한은 유보된다. 게임은 어떤 라이센스된 소재를 포함할 수 있고 그러한 소재의 면허인은 본 라이센스 계약에 대한 위반인 있는 경우 권한을 행사할 수 있다.

B. 피면허인은 수취인이 이 라이센스 계약의 준수사항에 합의함을 전제 하에 게임이나 게임의 모든 부분의 소유권과 이 라이센스 계약 하의 모든 권한 및 의무를 타인에게 CD-ROM, 원상태의 모든 포장물, 모든 사용설명서나 게임에 관련된 모든 문서를 물리적으로 양도하고, 피면허인의 집이나 직장의 컴퓨터나/혹은 사이트에서 삭제하거나, 피면허인의 소유나 관할 내에 있는 게임의 나머지 소재를 파괴함으로써 게임의 소유권을 영구적으로 양도 할 수 있다.

6. 최종 사용자의 책임

A. 상기 라이센스 수여 하에 피면허인은 게임에 입각하여 도출된 작품을 전체로건 부분적으로건 복사하거나, 청사진화하거나, 재생산하거나, 번역하거나, 역 설계하거나, 근거 코드를 추론하거나, 정정하거나, 분해하거나, 분산시키거나, 만들어서는 안되며 게임의 상표나 재산통지문을 제거해서는 안된다. 6조에 포함되어 있는 제한사항과 한계 범위를 준수하지 않을 경우에는 이하 수여된 라이센스는 즉각적이고 자동적으로 종료되며 피면 허인은 민법이나 형법상 책임을 질 수 있다.

전술사항에도 불구하고, 보관만을 목적으로 게임 클라이언트와 매뉴얼의 복사본 1부를 만드는 것은 허용된다.

B. 피면허인은 어떠한 상황에서라도 다음과 같은 것을 해서는 아니된다.

- (i) 이에 명시적으로 승인되지 않은 어떠한 방식이라도 게임의 재생산품을 팔거나 보안이익을 수여하거나 양도하면 안되고, 게임을 타인에게 판매하거나, 대여하거나, 임대하거나, 라이센스 해서도 안된다.
- (ii) 이 라이센스계약의 조건에 의해 사이트에서 게임 클라이언트를 사용하는것을 제외한 그 어떠한 상업적 목적으로라도 게임이나 게임의 일부분을 게임 클라이언트를 포함하나 이것에 국한되지 않는 범위에서 블리자드의 명시적인 서면동의 없이 부당하게 이용해서는 안된다.
- (iii) 게임과 유사한 서비스를 주최하거나 제공하거나 개발하거나, 통신규약의 모방이나 관통이나 포장조작이나 변경이나 게임의 부품에 참가하는 것을 포함하며 이에 국한하지 않는 범위에서 그 어떠한 방법으로건 면허인의 통신규약의 방향을 재설정하거나 모방하거나, 방해하거나 집합 네트워크의 정보의 일부분이거나, 상업적 혹은 비상업적 게임 네트워크등을 활용하는 네트워크 작동이나, 승인받지 못한 인터넷상의 네트워크의 작동 등을 포함하되 제한하지 않는 범위에서 어떠한 목적이던 유틸리티 프로그램이나 현재 알려져 있거나 차후에 개발될 다른 기술을 사용하거나
- (iv) 어떠한 상황을 막론하고 게임이나 서비스에 허가되지 않은 접속을 만들거나 유지해서는 안된다. 게임이나 서비스에 연결된 모든 접속은 그것이 게임 클라이언트에 의해서건 다른 틀이나 유틸리티에 의해 만들어졌건 면허인이 명확히 승인한 방법과 경로를 통해서만 만들어질 수 있다.

어떤 상황이라도 피면허인은 면허인이 명시적으로 제공하는 것을 제외한 인터페이스나 게임의 고유재산의 인터 페이스에 접속하거나 혹은 자신이나 타인에게 접속을 허락하는 툴을 만들어서는 안된다.

7. 계약종료

이 라이센스 계약서는 종료 시까지 유효하다. 피면허인은 이 라이센스 계약서를 (i) 게임을 파괴하거나 (ii) 피면허인의 하드드라이브에서 게임 클라이언트를 제거하거나 (iii) 면허인에게 피면허인의 계약을 파기하고자하는 의도를 통보함으로써 언제든지 종료할수 있다: 면허인은 피면허인이 이 계약에 포함되어있는 사항과 조건을 불이행했다고 여겨지거나 사용 준수사항에 기록되어있는 조건을 어겼다고 생각될 때 자신의 재량에 따라 이 라이센스 계약서를 파기할 수 있다. 그러할 경우에

는 피면허인은 게임을 즉각 파괴하고 게임클라이언트를 자신이 설치한 모든 컴퓨터 하드드라이브에서 게임 클라이언트를 제거하여야한다. 어떠한 이유에 의해서 건 이 라이센스 계약이 종료되었을 경우, 이 계약에서 수여된 모든 라이센스은 즉각 종료되게 된다.

8. 무역규제

미국에서의 수출이 금지되어 있는 국가나 미국 재무부의 특별 지정 국적자나 미국 상무부의 주문 거부표에 기록되어 있는 국가 (혹은 그 국가의 시민이나 거주자)에게 게임을 재수출하거나 다운로드하거나 수출해서는 안 된다. 게임을 설치함으로써 피면허인은 위의 사항에 동의하며 자신이 그러한 국가의 시민이거나 거주자이거나 혹은 그러한 명단에 올리있거나 그러한 국가의 권한 하에 있거나 위치하고 있지 않다는 것을 주장하고 보증하는 것이다.

9. 오류수정과 갱신

면허인은 사용자가 계속해서 게임을 하기 위해 반드시 게임에 설치되어야 하는 오류수정, 갱신이나 변경을 제공할 수 있다. 면허인은 사용자의 기계 내에 설치되어있는 게임을 원격적으로 갱신할 수 있으며 이는 사용자의 기계 안에 있는 게임클라이언트를 무제한 포함하고 사용자의 동의나 지식이 없는 상태라도 할 수 있다. 그리고 피면허인은 그러한 오류수정, 갱신 및 변경사항을 적용 할 수 있도록 면허인에게 이에 동의를 준다.

10. 게임의 온라인 부분의 지속도

이 게임은 면허인이 제공하는 서비스를 통해 인터넷상으로 하는 온라인 게임이다. 피면허인은 서비스가 면허인과 면허인의 재량에 의해 제공되고 있고 사용자 준수사항에 종료되거나 정지될수 있다는것을 이해하고 동의한다.

11. 제한된 보증

면허인은 게임 클라이언트와 사용설명서를 포함한 게임에 대한 보증을 명시적으로 부인한다. 게임과 게임 클라이언트 및 사용설명서는 어떠한 암시적인조건이나, 하자, 사용도, 상품성, 특정사용목적의 맞춤성 및 침 해행위에 대한 보증을 포함하고 이에 국한되지 않는 범위에서 어떤 명시적 암시적 보증도 없이 상태 그대로 제공된다.

게임과 게임 클라이언트 및 사용설명서의 사용이나 작동에서 비롯된 모든 위험부담은 사용자에게 있다. 이에 불구하고, 면허인은 피면허인이 게임을 구입한 날부터 90일이내에 게임 클라이언트를 담고 있는 매체가 자재나 완성도의 하자가 없음을 보증한다.

이 기간동안에 그러한 매체에 하자가 있다는 것이 증명됐을 경우, 면허인에게 하자가 있는 매체의 구입증명을 제시하고, 1) 하자를 정정하거나 2) 하자가 있는 상품과 동등하거나 그 이하의 가치의 물품을 피면허인에게 제공하거나 3) 피면허인에게 환불을 하는 것 중에 선택을 하게된다. 이상 언급한 것이 본조에서 명시된 보증에 관련한 유일하고 독점적인 구제책이다. 어떠한 사법관찰지역에서는 부수적인 피해에 대한 책무나 암시된 보증의 제한이나 독점성을 허가하지 않기 때문에 상기 제한 사항은 피면허인에게는 적용되지 않을 수도 있다.

12. 책임의 한계

면허인이나 면허인의 본사, 지사, 계열사는 게임의 사용으로 말미암은 어떠한 종류의 피해나 손실에 대한 책임을 어떠한 방식으로도 지지 않으며 이것은 데이터의 손실, 선의의 불실, 작업중단, 컴퓨터고장 혹은 역기능, 혹은 여타 모든 손해와 손실을 포함하고 이에 국한되지 않는다. 더욱더 나아가, 면허인은 게임이나 혹은 서비스에 의해 저장된 플레이어 주인공들, 구좌, 통계, 사용자 프로파일 정보의 손실이나 손상에 대해 어떤 식으로도 책임을 지지 않는다. 면허인은 어떠한 서비스의 중단에 대해서도 책임을 지지 아니하며 이것은 ISP 교란, 소프트웨어 혹은 하드웨어 고장 혹은 데이터의 손실이나 서비스의 중단을 가져 올 수 있는 여하한 사건도 포함하고 또 이에 제한되지 않는다. 여하한 경우에도 면허인은 여하한 간접적이고, 우연적이고, 특별하고, 상계적이거나 결과적인 손해에 대해 피면허인에게 책임을 지지 않는다. 어떤 사법관할권은 우연적이거나 결과적인 손해에 대한 배제나 제한을 허용하지 않으며, 함축된 보증이 얼마나 지속되는가에 대한 제한을 허용하지 않으므로, 상기 제한사항은 피면허인에게는 해당되지 않을 수 있다.

13. 평형적 구제

피면허인은 만약 본 라이센스 계약의 조건이 구체적으로 집행되지 않는다면 면허인이 돌이킬 수 없이 손해를 입는다는 사실에 동의하며 따라서 본 계약의 위반에 관련하여, 면허인이 적용 가능한 법 하에서 면허인에게 가용할 수 있는 기타 구제책에 더하여 채권, 기타 담보, 손해 증명 없이 적절한 평형적 구제책에의 권리가 있다는 것에 동의한다. 본 계약과 관련하여 일방에 의해 소송이 제기되는 경우, 승소하는 일방은 모든 비용, 변호사 비용, 기타 법적비용 지출에 대해 상대방으로부터 회수할 권리가 있다.

14. 계약의 변경

면허인이 게임 클라이언트를 업그레이드할 때 면허인은 단독재량에 의해 본 계약의 조건을 변경, 수정, 첨가, 보충, 혹은 삭제할 권리를 유보한다. 이는 다음과 같이 사전 통지에 의거하여 효력을 발생한다. 면허인은 이 라이센스 계약의 어떠한 변경이건 World of Warcraft 웹사이트에 게시해야 하며 본 라이센스 계약의 수정본을 본 장소에 게시하고, 면허인이 자유재량으로 선택하는 이메일, 우편 또는 팝업 스크린을 포함하는 다른 방법을 통해 통지를 할 수 있다. 만약 피면허인이 본 라이센스 계약의 어떠한 변경사항에 대해 수락할 수 없거나 본 라이센스 계약을 더 이상 준수할 수 없게 된다면, 피면허인은 이에 7조에 의거하여 본 라이센스 계약을 종료할 수 있다. 게임의 설치, 업그레이드되거나 수정본을 사용하거나 상기한 바와 같은 본 계약에 대한 변경의 통보 이후에도 계속 게임을 하는 것은 피면허인이 이 모든 변경을 받아들인다는 것을 의미한다. 면허인은 언제라도 게임의 여하한 측면이라도 변경, 수정, 중단, 또는 중지할 수 있다. 면허인은 또한 어떤 특징에 제한을 부가하거나 통지나 책임없이 게임의 일부분 혹은 전체에 피면허인이 접근하는 것을 제한할 수 있다. 게임이 수록된 어떠한 특징이나 내용에 대해 피면허인은 금전적이거나 기타 여하한 이해관계도 없다.

15. 기타

본 라이센스 계약은 대한민국에서 법조항의 갈등에 상관없이 만들어지고 집행된 것으로 간주될 것이며 이에 야기되는 여하한 분쟁도 대한민국 법에 의하여 해결될 것이다. 피면허인은 어떠한 법절차에서 일방이 상대방에 대해 주장하는 어떠한 주장이건 당사자간의 분쟁에 관련하여 주제에 대한 관할권이 있는 대한민국의 지방, 고등 혹은 대법원에서 시작되고 유지되어야 한다는 것에 동의한다. 본 라이센스 계약의 여하한 조항이 법원이나 기타 유능한 관할권의 법원에서 집행불능한 것으로 판결되는 경우, 이러한 조항은 허용가능한 최대 정도로 집행될 것이며 본 라이센스 계약의 잔여 부분은 완전한 효력을 발휘할 것이다. 본 라이센스 계약은 주제 문제에 관련한 당사자간의 모든 계약 전체를 구성하고 포함 하며 본 계약이 사용 조건 계약서를 대체해서는 안되고 공존해야 한다는 조건으로 여하한 이전의 구두 혹은 서면 계약을 대체한다. 본 계약의 조항이 사용 조건 계약서의 조항과 갈등이 있는 경우, 사용 조건 계약서의 갈등조항이 우선한다.

본인은 이에 본인이 전술한 라이센스 계약을 읽고 이해하였으며 게임 클라이언트를 설치하는 행위가 여기 포함된 라이센스 계약의 조건에 의해 구속되도록 동의한다는 사실을 인정하는 것에 동의한다.

판권 2004 블리자드 엔터테인먼트. 모든 판권 보유. World of Warcraft, Warcraft and Blizzard Entertainment는 상표이며 미국 및/혹은 기타 국가의 블리자드 엔터테인먼트의 등록 상표이다. 모든 권리 보유.

● 월드 오브 웍크래프트 고객지원 서비스

"고객지원 서비스"는 월드 오브 웍크래프트 게임 플레이어께서 당사의 게임을 즐기시는데 도움을 드릴 수 있도록 하는 "모든 도움 서비스"를 총칭합니다. 여기에는 'In-Game 서비스(게임 내 도움 요청)', '웹 상담 서비스'와 '전화 상담 서비스'가 있습니다.

1. 게임 내 도움 요청 서비스(GM 서비스)

게임 내 도움 요청 서비스(GM 서비스)란 게임을 플레이하는 과정에서 생기는 문제점을 해결하기 쉽도록, 게임 내에서 플레이가 처한 상황을 정확히 판단하고 이를 신속히 해결하여 최상의 게임을 즐길 수 있도록 하는 상시 채팅 상담 서비스입니다. 월드 오브 웍크래프트에는 게임 플레이 중 발생한 문제 또는 도움이 필요한 플레이어의 문의 사항에 대해 최선의 해결책을 제공하는 GM이 존재합니다.

■ GM 서비스 내용

- 게임 플레이와 관련된 문의 및 게임 플레이어가 처한 문제점 해결 지원
- 게임 모니터링
- 버그/제안 신고 접수
- 게임 내 의도되지 않은 이상 현상 발생 시 문제점 해결

2. 웹 상담 서비스

웹 상담 서비스란 게임에 대해 홈페이지 상에서 이루어지는 고객지원 형태로 서비스는 이 원칙에 따라 제공됩니다. 웹 상담 서비스는 이메일과 게시판을 통해 테스터의 폭넓은 의견을 수렴하고 관리합니다.

■ 웹 상담 서비스 내용

- 1:1 게시판 상담
- 게시판 상담
- 각종 신고/제안 (해킹 신고, 불법 프로그램 신고, 버그/제안 등)

■ 웹 상담 서비스 URL: www.worldofwarcraft.co.kr

3. 전화 상담 서비스 (콜센터 서비스)

"전화 상담 서비스"란 월드 오브 웍크래프트를 이용하는 데 있어 궁금한 사항이나 불편한 사항에 대해 전화 상담을 통하여 문제를 해결하는 서비스입니다.

■ 전화 상담 서비스 내용

- 회원 가입/탈퇴 등 계정 관련 상담
- 요금 상담
- 기술 상담
- 기타 게임 이용과 관련된 문의에 대한 상담
- ARS를 통한 정보 이용 (24시간 서비스)

■ 전화 상담 대표전화: 1577-3031

NOTE

NOTE

RASSUS

KALIMDOR

DOKOTAR

MULGORE

NOTE

UNDERCITY

LORDAIRON

KHAZ MODAN

IRONFORGE

AZEROOTH

STORMWIND

