КАБАН ВЫДАЛ ТИР-1. БЕТУ УДАЛИЛИ.



ФИНАЛЬНЫЙ БАТХЕРТ БЕТЫ

СУТЬ ЗА 24 ЧАСА

Каззак, Хоггер и эпики даже с кабанов. На прощание Blizzard устроила конец света, а игроки успели поспорить, можно ли считать зомби нарушением PvE. Ещё в номере: рейды, геймпад и слухи о заговоре против опыта в подземельях. Заговор, кажется, тоже пошёл на вайп.

01 / ГЛАВНОЕ ЗА СУТКИ

Кабан выдал тир-1. Каззак пришёл за сдачей

22 октября Blizzard объявила 24-часовые проводы беты. Семь стартовых зон, от Элвиннского леса до Тирисфаля, превратились в маленький конец света. На головы игроков посыпались элементали, демоны и мировые боссы. Разработчики назвали происходящее праздничным хаосом. Подробных правил нет: всё равно через сутки удалять.

Из обычных мобов начали падать эпики. В добыче находили вещи из Огненных Недр и комплекты первого тира с уменьшенными под бета-уровни характеристиками. На форуме уже описывали фиолетовые вещи с волка. Когда

кабан даёт рейдовый лут, окончательно ясно: у него были связи с Рагнаросом.

В официальном предупреждении есть важная деталь: праздничные предметы и события, скорее всего, **не появятся на релизе**. Это не новая система добычи и не обещание раздать «Громовую Ярость» каждому охотнику. Одноразовый аттракцион перед вайпом.

По наблюдениям нашего журналиста, ночь дошла до четырёх утра. Он видел Хоггера, Каззака и воздушного элементаля, похожего на Ал’Акира. Каззака ковыряли примерно сорок человек, элементали были около 30-го уровня. Слои в этой сессии работали, заметных лагов не было.

Это репортаж одного участника, а не итоговый отчёт о стабильности серверов.

Забавно, что ветераны двадцать лет фармили Огненные Недра ради фиолетового. Blizzard потребовалось двадцать лет, чтобы наконец сообщить им: можно было просто убить кабана. Серьёзное философское открытие, но применять его к релизу не следует.

ИСТОЧНИКИ · Blizzard: программа прощания · Репортаж о луте и боссах · Отзывы участников

02 / ИЗ ПЕРВЫХ УСТ

В рейдах будет меньше людей. Вопросов — больше

22 октября вышел пятый официальный подкаст Forever — полуторачасовое прощание с бетой и разговор с разработчиками. Самое предметное обещание: **в каждом контентном патче планируют рейды на 10 и 20 игроков**. На запуске также будет сорокачеловечья Ониксия. Порог в 60 уровней поднимать не собираются.

Первый рейдовый этап заявлен на 9 декабря: Barrow Deeps для десяти, Hyjal Summit для двадцати и логово Ониксии для сорока. Бета

остановилась на 30-м уровне намеренно: остальное, по словам команды, тестировалось внутри студии. То есть главный босс первого месяца после релиза — не дракон, а фраза «на внутреннем тесте работало».

Отдельно объяснили мир без привычного выбора конкретного сервера. Жёсткие границы — регион и набор правил. Предпочитаемый язык учитывается при подборе соседей, но не превращается в отдельный русскоязычный реалм. Задача разработчиков — показывать знакомые лица и одновременно подбрасывать новых. Насколько хорошо это совместится со слоями, выяснит уже населённый Азерот.

Неожиданная звезда разговора — геймпад. Ведущий инженер призналась, что сначала не верила в управление с контроллера, а теперь даже тестирует рейды с ним. Помогали коллеги из Diablo. У владельцев Steam Deck появляется веская причина ещё раз не доставать клавиатуру.

И бонус для любителей абсолютно честного PvP: разработчики вспомнили, как тестировщики умудрялись **убивать друг друга кострами**. На вопрос «зачем?» ответ кулинарный: хорошо прожаренный противник не требует дополнительной механики.

ИСТОЧНИКИ · Официальный подкаст Blizzard · Видео, выпуск 5 · Сводка с таймкодами

03 / ТИХИЕ ИЗМЕНЕНИЯ

Паладину перед закрытием вернули угрозу. На шесть уровней раньше

23 октября игроки обратили внимание на изменения, которых нет в отдельном официальном патчноуте. Независимый проект, сравнивающий данные клиента, сообщает: «Праведное неистовство» теперь изучается с 10-го уровня, а не с 16-го. Для раннего танкования это существеннее косметического бонуса: угроза нужна ещё до первых походов в подземелья.

Но важная оговорка: речь о **неофициально обнаруженном хотфиксе в данных беты**. Blizzard

пока не подтвердила отдельным сообщением ни эту правку, ни её итоговое состояние на запуске. И нет, сборка 70532 от 22 октября сама по себе не стала новым гигантским баланс-патчем: сравнение указывает на прежние данные заклинаний и талантов.

Самый смешной график патчей — когда правку находят за несколько часов до удаления персонажа. Тестировщик получил угрозу. Теперь угрожает только календарю.

ИСТОЧНИКИ · Сравнение клиентских данных · Обсуждение находки на Reddit

04 / ДРАМА ДНЯ

Зомби пришли на PvE. PvE этого не заказывал

23 октября на официальном форуме разгорелся вполне конкретный спор. Игрок пожаловался, что зомби во время прощального ивента убивают его сразу после появления. По его словам, на PvE-мире получилось принудительное PvP, которого он не выбирал. Эпический лут ему понравился, а вот необходимость снова и снова воскресать — нет.

Оппоненты отвечали: бета заканчивается, это одноразовая вечеринка, а похожие претензии звучали ещё во время зомби-ивента 2008 года. Некоторые поддержали жалобу. Один участник вообще

предположил, что событие сделано ради просмотров стримеров; **доказательств этой версии в обсуждении нет**.

Итог прост: один игрок хотел спокойно попрощаться с персонажем, другой хотел заразить этого персонажа чумой. Blizzard обеспечила обоим возможность высказаться на форуме. Чума закончится. Батхерт, вероятно, вечен.

ИСТОЧНИКИ · Первоисточник: спор о зомби, 23 октября

05 / КРИНЖ ДНЯ

Секретный план Blizzard: продать вам маршрут до кабана

23 октября форум получил свежую конспирологию. Автор темы спросил, не снизила ли Blizzard опыт в подземельях, чтобы помочь продавать платные гайды для прокачки. Сам он представил это как услышанную версию и попросил доказательства. **Публичных подтверждений сговора в теме нет.**

Даже противники нового начисления опыта попросили отделять недовольство дизайном от обвинений в тайной сделке. В ответах появились сарказм про плоский Азерот и просьба

одолжить шапочку из фольги. Хорошо, что за шапочки пока не ввели аукционный сбор.

Редакционная проверка: реальный спор об опыте в данжах существует; коммерческое объяснение — пока неподтверждённое предположение одного обсуждения. Так что самый надёжный маршрут до 60-го уровня всё ещё прежний: выйти из города, найти моба, проверить, не идёт ли он с друзьями.

ИСТОЧНИКИ · Тема на форуме, 23 октября

06 / ПОСЛЕ ТИТРОВ

Тишина на двенадцать дней

По заявленному расписанию бета заканчивается **23 октября в 20:00 по Москве** (10:00 PDT). Следующая дата — 27 октября: раннее резервирование до трёх имён для подходящих покупок. Релиз — 4 ноября в 15:00 PST, то есть уже 5 ноября в 02:00 по Москве.

И вот ради чего всё было: месяц тестировать классы, спорить об опыте, мериться уроном и под конец надеть на кабана весь тир-1. Теперь всем снова первый уровень. Сохранится только скриншот и уверенность, что второй раз прокачаешься быстрее. Как обычно — совершенно ложная.