НЕЗАВИСИМЫЙ ДАЙДЖЕСТ
WORLD OF WARCRAFT: FOREVER

ВЕСТНИК БЕТЫ

#17

ВЕЧНОСТЬ ЗАКРОЮТ В ПЯТНИЦУ.

Бете добавили два дня жизни.
Охотник потерял полсекунды.
Разбойники потеряли невидимость.
Один тестировщик — 263 часа.

20–21 ОКТЯБРЯ 2026 • 19:55

ФАКТЫ • БАТХЕРТ • НИКАКИХ ФЕЙКОВ

01 / ОФИЦИАЛЬНО / 20 ОКТЯБРЯ

FOREVER ЗАКРОЮТ. НО НЕ СЕГОДНЯ.

20 октября комьюнити-менеджер Blizzard Kaivax объявил новую дату окончания беты WoW: Forever: пятница, 23 октября, 10:00 PDT. Для Москвы и Иерусалима это 20:00. Раньше в официальных материалах фигурировало 21 октября: тестировщикам внезапно подарили ещё два дня.

Важная тонкость: 21-го обычную бету временно остановят ради стресс-теста на региональных серверах, затем вернут. Созданных на стресс-тесте персонажей и их имена сотрут сразу после него. Прогресс обычной беты тоже не переносится на ноябрьский запуск.

На 27 октября назначено раннее резервирование имён для покупателей подходящих наборов, на 4 ноября — релиз. Blizzard впервые научилась продлевать вечность на 48 часов. Очень по-человечески, но бухгалтерия богов всё равно выставит счёт.

ИСТОЧНИКИ: Kaivax, 20.10 · Blizzard: даты запуска

02 / СЕРВЕРЫ / НОВОЕ РАСПИСАНИЕ

ВОСЕМЬ ЧАСОВ НА СЛОМАТЬ. ЧЕТЫРЕ — НА ПОЖАЛОВАТЬСЯ.

В уточнённом расписании от 20 октября у европейского стресс-теста окно 21 октября с 19:00 до 03:00 CEST — с 20:00 до 04:00 по Москве и Иерусалиму. Американское окно: с 14:00 до

18:00 PDT, то есть с 00:00 до 04:00 уже 22 октября по Москве. Европа получает восемь часов, Америка — четыре.

Вход открыт любому владельцу аккаунта WoW, без подписки, игрового времени или ключа. В Battle.net нужно выбрать отдельную версию «World of Warcraft: Forever Stress Test» в разделе In Development. Героя придётся создать заново.

Океании достались дневные рабочие часы. Игроки уже возмутились расписанием. Ответ редакции прост: Blizzard просит нагрузить сервер, желательно предварительно уволившись. Проверка называется стресс-тестом неслучайно.

ИСТОЧНИК: официальная таблица и условия, 20.10

03 / КЛАССЫ / ОХОТНИК

НАВЁЛ ЛУК. ПРОШЛА ЖИЗНЬ.

21 октября игрок описал воспроизводимую неприятность с «Автоматической стрельбой». Если при кайтинге остановиться, когда на таймере выстрела остаётся меньше 0,5 секунды, клиент сперва досчитывает остаток, а затем добавляет ещё 0,5 секунды подготовки.

Пример автора: осталось 0,45 секунды — до выстрела проходит 0,95. Вместо полусекунды неподвижности почти целая, а при задержке сети ощущается хуже. Речь об одном конкретном

баг-репорте и наблюдении игрока, а не о подтверждённом массовом нерфе.

Охотник выбрал самую динамичную часть Classic — кайт. Сервер ответил: «Остановитесь на минутку, у нас тут лучник оформляет документы». На 21 октября более свежего официального баланс-патчноута, чем обновление от 15-го, мы не нашли.

ИСТОЧНИКИ: баг-репорт, 21.10 · патчноут Blizzard, 15.10

04 / ПРОКАЧКА / ПОДЗЕМЕЛЬЯ

В ДАНЖ ВТОРОЙ РАЗ? ЭТО ВАМ НЕ ЭКСКУРСИЯ.

21 октября появился новый спор о наградах за повторные походы. Автор спрашивает: зачем делать

новые подземелья, если после одноразовых заданий опыт за убийство мобов делает повторный заход непривлекательным? Возражение в ответах: люди ходят ещё за вещами, компанией и удовольствием.

В разговор вернули измерение от 15 октября. Один тестировщик получил за повторный проход Непроглядной Пучины 4 929 опыта за 44 минуты 41 секунду — около 6 620 в час. Убийство обычных мобов в мире дало ему 15 780 опыта в час, в 2,38 раза больше. Это один замер при разных условиях, не серверная статистика.

Данж задуман как место, где заводят друзей. Blizzard, похоже, придумала для дружбы сюжетный

квест на одно прохождение. Батхерт свежий; цифры, которыми его иллюстрируют, старше сегодняшнего дня.

ИСТОЧНИКИ: новая тема, 21.10 · замер игрока, 15.10

05 / ДРАМА ДНЯ / WORLD PVP

РАЗБОЙНИК В СТЕЛСЕ. У ВСЕХ ВОКРУГ ОЧКИ.

21 октября на форуме вновь вспыхнул спор о High Alert — пассивном улучшении Legacy. По опубликованному описанию, два ранга повышают обнаружение целей в незаметности так, словно персонаж на один или два уровня старше. На полях боя эффект отключён, но в открытом мире работает.

Сторонники разбойников и друидов требуют убрать бонус из PvP-мира: он, по их оценке, обесценивает вложения в собственную незаметность. Оппоненты возражают: возможность не получить «Ошеломление» из кустов — тоже неплохая механика. Это конфликт игроков о дизайне, не сообщение Blizzard о предстоящем изменении.

Для массового PvP рога — разведчик: пройти вперёд, увидеть чужой рейд, найти вражеского скаута, сапнуть. А тут разведчику предложили конкурировать с системой, где противнику можно выдать улучшенное зрение за очки Legacy. Вечный вопрос философии: кто наблюдает

наблюдателя? Тот, кто успел прокачать пассивку.

ИСТОЧНИКИ: форумный спор, 21.10 · описание High Alert

06 / КРИНЖ ДНЯ / ВРЕМЯ ЖИЗНИ

263 ЧАСА ТЕСТА. ВЫВОД: СТРЕЛЯТЬ ИЗ ЛУКА.

21 октября участник r/wowforever выложил статистику беты: десять дней, двадцать три часа и четыре минуты. Это 263 часа с хвостиком. Он пробовал сочетания рас и классов, довёл одного охотника до 30-го уровня и остановился, как только достиг потолка.

В комментариях его спросили о плане на релиз. После 263 часов исследований он изложил программу: стрелять из лука. Так выглядит самый дорогой в мире

способ выбрать персонажа, если измерять ценой собственного свободного времени.

Спорили, много ли это и зачем так тратить время на персонажей, которым не пережить бету. Автор ответил, что получил удовольствие. И тут возразить нечего: Blizzard получила добровольного испытателя, тот получил досуг, а археологи будущего — доказательство, что человечество успешно изобрело и шестой рабочий день.

ИСТОЧНИК: история и ответы, Reddit, 21.10

07 / STEAM DECK / ИНТЕРФЕЙС

У ОДНОГО РАБОТАЕТ. У ДРУГОГО ВСЁ ЗАМЕРЛО.

21 октября на Reddit обсуждали, потянет ли Steam Deck Forever. Есть ответы игроков, у которых бета идёт на Deck, в том числе с док-станцией, геймпадом и клавиатурой. Одновременно в отдельной теме о зависаниях появились новые жалобы: у одного пользователя клиент полностью останавливается, у другого мир замирает на пять-десять минут игры, хотя персонаж ещё двигается.

Это разные симптомы в отдельных пользовательских отчётах. Причина и масштаб не установлены; работа на чужом

устройстве ничего не гарантирует для своего. У Blizzard в патчноуте 15 октября есть настройки Gamepad (Alpha), но это не обещание стабильности Linux/Proton.

Управление с дивана стало почти взрослым: оно уже умеет расставлять кнопки, пока герой решает, зависла ли игра или он просто умер без своего участия.

ИСТОЧНИКИ: обсуждение Deck, 21.10 · жалобы и ответы, 18–21.10 · Gamepad (Alpha), 15.10

08 / ЧЕГО НЕ БЫЛО / РЕДАКЦИОННЫЙ ФИЛЬТР

БОЛЬШОГО НОВОГО ПАТЧА НЕ ОБНАРУЖЕНО.

По состоянию на вечер 21 октября последняя найденная официальная подборка изменений

для Forever датирована 15 октября. Игроки сегодня просят ещё патчноутов до резервирования имён 27-го, чтобы решить, кого создавать. Сама просьба не подтверждает новую сборку или грядущий ребаланс.

Поэтому ни новых процентов урона всем девяти классам, ни свежих рейдовых побед в этом номере нет. Хватает настоящих событий: последний официальный график, один конкретный баг со стрельбой и реальный батхерт за незаметность. Blizzard ещё успеет всё исправить. Или честно выпустить очередную бета-версию уже под названием «релиз».

ИСТОЧНИКИ: официальные заметки, 15.10 · просьба игроков, 21.10