#3

# ВЕСТНИК БЕТЫ

7 ОКТЯБРЯ 2026 / #3

**ВЕЧНЫЕ ВОПРОСЫ. ВРЕМЕННЫЕ СЕРВЕРЫ.**

## ЧТО ТАКОЕ FOREVER? ЭТО КОГДА ПРИЗРАК ЗАСТРЯЛ В ЛАВЕ.

Blizzard починила лифты. Один игрок всё равно умер под Ironforge и обнаружил, что в бете нет unstuck. Название игры внезапно стало предупреждением.

**ЖУРНАЛЬНЫЙ ДАЙДЖЕСТ / 18+**
**Новости, батхерт, классовая борьба и один медный.**

ОТ РЕДАКЦИИ

# Сегодня без эпоса. Событий и так хватает.

За сутки Blizzard устроила короткий техосмотр цивилизации: починила квестовые сундуки, транспорт и вступление в гильдию. Форум тем временем выяснял, зачем нужны две фракции, если новую расу дали обеим, и как социализироваться, если Trade уже превратился в ленту LFG.

А ещё один призрак застрял в лаве, у охотника ресет навыков питомца стирает врождённую скорость атаки, а зачарователь сделал палочку из магической эссенции и узнал, что государство оценивает её в одну медь.

**То есть обычная среда. До релиза ещё четыре недели.**

Главное: сундуки, лифты, гильдии
Кринж дня: Forever в лаве
Драма дня: эльфы для всех
Охотник: ресетни питомца, потеряй питомца
Социальность: LFG без LFG
Экономика: палочка за одну медь
Срач дня: все спеки одинаковые
Расовая математика и 0,2%
Слои: людей нет, лотос есть
Финал: зачем нам неудобства

ГЛАВНОЕ / ОФИЦИАЛЬНО

# Blizzard починила сундуки, лифты и право выйти из гильдии.

В ночь на 7 октября бета-серверы перезапустили ради трёх priority fixes. Blizzard заявила, что исправление должно вернуть квестовые предметы, которые обязаны снова появляться в сундуках, но иногда исчезали. Ещё два пункта: случайные дисконнекты на лифтах и транспорте и ошибка при вступлении в гильдию или выходе из неё.

Это не большой контентный патч. Это тот тип сборки, где инженер смотрит на список и говорит: «да, лифт больше не должен

выбрасывать человека из мира». Низкая планка? Да. Пройденная? Тоже да.

Актуальный клиент сегодня отмечается как 1.60.1.70245; крупного официального списка нового контента за сутки Blizzard не публиковала. Поэтому не будем делать вид, что переставленная табуретка - новая фаза беты.

**Читатель спросит: «Что такое прогресс?»**

**Сегодня - доехать на лифте до конца.**

Источники: Blue post Blizzard · текущий build 70245

КРИНЖ ДНЯ

# Умер. Стал призраком. Застрял в лаве. Unstuck нет.

Игрок на EU-форуме сообщил, что погиб под Ironforge рядом с Hall of Thanes, после чего его призрак застрял в лаве. Главная проблема - для beta/development клиента нет обычного Character Unstuck, а служба поддержки работает с live-игрой, не с бетой.

Ему посоветовали репортить баг и попробовать переждать. Отдельно прозвучала полезная мысль: слишком дорожить бета-персонажем не стоит, его всё равно сотрут.

Это первый известный редакции случай, когда философия бренда

реализована буквально.

## Что остаётся после смерти?

## Тикет, который никто не может обработать.

Важно: это один пользовательский репорт, а не массовая авария под Ironforge.

Источники: тред Technical Support

ДРАМА ДНЯ

# Эльфов дали обеим фракциям. Ради мира. Началась война.

Blizzard сегодня объяснила, почему Skyborne доступны и Орде, и Альянсу. Разработчики вспомнили Burning Crusade: появление Blood Elves, по их словам, развернуло соотношение фракций с примерно 60/40 в одну сторону на 60/40 в другую. Поэтому новую high-elf-подобную расу решили не отдавать одной фракции, чтобы снова не качнуть население сервера.

Рационально. И, разумеется, этого оказалось недостаточно. На EU-форуме сегодня требуют для Skyborne более сильные racials и

уникальные боевые анимации: игроку новая платная раса кажется слишком похожей на Blood Elf и недостаточно конкурентной.

Получился удивительно чистый WoW-конфликт: Blizzard дала эльфов всем, чтобы никто не обиделся. Теперь люди спорят, достаточно ли хорошо им дали эльфов.

**Вечный вопрос: можно ли сбалансировать две фракции?**

**Да. Сделать одну расу общей и открыть форум.**

Источники: интервью Blizzard · официально о Skyborne · свежий форумный тред

БАГ ДНЯ / ОХОТНИК

# Сбросил навыки питомца. Сбросил самого питомца.

Свежий репорт охотника: у питомцев с врождённым пассивом Faster Attack команда Unlearn Pet Training Points может навсегда убрать этот пассив. Автор пишет, что воспроизвёл проблему на нескольких зверях; скорость атаки после сброса возвращалась к 2.0, а переучить врождённую способность через Beast Training нельзя.

Для обычной свиньи неприятно. Для редкого питомца, которого надо снова караулить и приручать, это уже отдельный жанр PvE: рейд на собственного тренера.

Пока это воспроизводимый пользовательский баг-репорт, а не подтверждённый Blizzard known issue. Поэтому питомцев не хороним. Просто тренеру пока не доверяем ножницы.

**Зачем игроку кнопка «сбросить»?**

**Чтобы узнать цену слова «врождённый».**

Источники: EU bug report

СОЦИАЛЬНОСТЬ

# LFG нет. Поэтому LFG теперь везде.

Сегодня на EU-форуме жалуются, что Trade chat забит «LF healer», «LFM» и прочим поиском группы. Автор не просит retail-очередь с телепортом: наоборот, он хочет сохранить ручной сбор и дорогу до данжа, но предлагает сделать текущий listing-инструмент удобнее или хотя бы вынести поиск группы в отдельный канал.

Параллельно на US продолжается спор о новой системе друзей: по сообщениям игроков, character friends заменены более аккаунтоподобной связью, из-за чего случайного хорошего хила уже не так хочется добавлять - он увидит, когда ты онлайн на другом персонаже. Это не официальная

спецификация системы, а описание игроков, но батхерт очень узнаваемый.

Blizzard хочет вернуть социальность. Игроки отвечают: отлично, только дайте нам инструменты общаться, не превращая Trade в DDOS буквами.

В Classic группа должна находиться руками. Но руки всё-таки не обязаны каждые 30 секунд печатать одно и то же.

Источники: LFG/Trade discussion · friend-system discussion

ЭКОНОМИКА

# Магическая палочка. Цена государству: 1 медь.

На US-форуме зачарователь заметил, что созданные enchanting wands продаются NPC за одну медную монету. Автор сравнивает с Classic, где Greater Magic Wand имела заметную vendor value и тем самым задавала нижнюю границу цены на аукционе. В Forever рецепт и экономика переработаны, но одна медь выглядит настолько демонстративно, что игрок отдельно спрашивает: баг это или замысел.

Подтверждения Blizzard пока нет. Поэтому фиксируем не «сломали

профессию», а конкретный репорт: crafted wand - 1 copper у вендора.

И ровно в этот же день сторонняя компания выпустила пресс-релиз о запуске платных WoW Forever boost services: прокачка, золото, данжи, маунты. Игра выходит 4 ноября. Сервис по тому, как меньше играть в игру, вышел 7 октября.

**Капитализм не спрашивает дату релиза.**

**Он уже 60-й.**

Источники: репорт про 1 copper · пресс-релиз boost-сервиса

СРАЧ ДНЯ

# «Все спеки одинаковые». «Они и раньше были одинаковые». Понеслось.

На US-форуме сегодня одновременно всплыли темы про потерю class identity и ощущение, что разные спеки мало меняют сам способ игры. В одном треде спорят про Shadow Priest и исчезновение групповой пользы отдельных эффектов; в другом игрок пишет, что три специализации Hunter ощущаются слишком похоже, а различия сильнее видны в breakdown урона, чем в геймплее.

Это мнения, не замер баланса. Но спор попадает точно в нерв Forever: починить старые спеки так, чтобы ими хотелось играть, и не починить их до Retail.

У этой задачи нет красивой формулы. Если каждому дать interrupt, self-heal, gap closer и одинаковый DPS - все жизнеспособны. И никто никому не нужен. Если ничего не дать - шаман снова пишет на форуме из 2005 года.

**Что такое классовая идентичность?**

**Когда ты материшь чужой класс за то, чего у тебя нет.**

Источники: class identity thread · every spec feels the same

МАТЕМАТИКА ДНЯ

# Две сотых? Нет. Две десятых. Тоже не две.

Один активный EU-тестер сегодня открыл сразу несколько тем про racials. Самая полезная - конкретный баг-репорт по Human Sword Specialization: tooltip обещает +2% crit со sword, а в его проверке melee crit вырос с 7.23% до 7.43% - то есть на 0.20 процентного пункта. Spell crit при этом, по его словам, получает полные +2%.

Тот же автор отдельно сравнивает Dwarf и Orc Shaman и считает орочий набор бонусов заметно сильнее. Это уже оценка баланса, не баг. Но сегодняшнее настроение видно хорошо: игроки

ещё не дошли до 60, зато расы уже разобраны калькулятором до второго знака после запятой.

Blizzard хотела, чтобы расу выбирали сердцем. Сердце ответило: а сколько там крита?

Если Sword Specialization действительно даёт 0.2% вместо 2%, это ровно тот случай, для которого бета и существует. Если нет - это ровно тот случай, для которого существует Excel.

Источники: Human Sword bug report · Dwarf vs Orc discussion

СЛОИ

# Мир огромный. Особенно когда в нём никого нет.

Свежая US-тема просит дать ручное переключение layer: автор описывает почти пустые зоны, медленный респаун и ситуацию, где murloc-ов у Lakeshire якобы ждали около 30 минут. Переключение, по его мнению, помогло бы найти людей для групповых квестов и не сидеть в пустом экземпляре мира.

Ответ прилетел мгновенно: ручной layer switch превращается в «собрал Black Lotus - переключился - собрал ещё один», плюс охота на rare spawns и всё остальное, что игрок способен оптимизировать до состояния

налоговой схемы.

Это тоже пока форумный спор, не подтверждение системной проблемы со слоями. Но дилемма прекрасная: слой нужен, чтобы мир не был переполнен. Потом нужен способ уйти со слоя, потому что мир пустой.

**Человек мечтает о живом мире.**

**До первого Black Lotus.**

Источники: layer-switch discussion

ФИНАЛ

# Зачем нам все эти неудобства?

Сегодняшний форум очень удобно разложился по одному вопросу. Люди не просят сделать Retail. Они спорят, какие именно неудобства создают мир, а какие просто мешают нажать кнопку.

Дорога до данжа - мир. Спам LFG каждые 30 секунд - интерфейс. Редкий питомец - история. Удаление его врождённой способности кнопкой ресета - баг. Разные racials - характер. 0.2% вместо обещанных 2% - математика попросила выйти.

А где проходит граница?

**Не знаем. Для этого и существует бета.**

# И форум, где каждый знает точно.

## СУТКИ В ОДНОМ АБЗАЦЕ

Blizzard починила сундуки, транспорт и гильдии; игрок застрял призраком в лаве; Skyborne снова стали предметом фракционной войны; охотник обнаружил опасный ресет питомца; Trade захлебнулся LFG; палочка стоит медяк; boost-рынок открылся раньше релиза; форум снова выясняет, сколько удобства выдерживает Classic, прежде чем перестанет быть Classic.

**Следующий номер - только если завтра появятся новые новости. Мы не выращиваем батхерт в теплице.**