ЕЖЕДНЕВНЫЙ ЖУРНАЛ № 05

ВЕСТНИК БЕТЫ

WORLD OF WARCRAFT: FOREVER

9 ОКТЯБРЯ

МЕТРО В ОДИН КОНЕЦ

Новый Даларан открылся. Старый поезд забрал пассажиров.

ДРАМА: +20% И ОПЯТЬ МАЛО

КРИНЖ: ТРАМВАЙ В ЛИМБ

ПВП: КРИТ БЕЗ СКИДКИ

ГЛАВНОЕ / НОВЫЙ КОНТЕНТ

Даларан распахнул двери

В обновлении от 8 октября Blizzard открыла для тестирования новое подземелье **City of Dalaran**. Заодно вернула возможность менять несколько видов оружия в рамках одного глобального кулдауна: макрос «двуручка меч и щит» снова имеет право на жизнь.

В списке исправлений ещё и классическое поведение пустых трупов: монстра без добычи снова можно обыскать. Он не обязан что-нибудь оставить. Он обязан уважать ваши надежды.

ИСТОЧНИКИ: Blizzard · патчноут 8.10

ДРАМА ДНЯ / ОПЫТ

Двадцать процентов до гражданской войны

Blizzard прибавила **около 20% опыта за убийство мобов в подземельях**. Вдобавок исправила расчёт опыта в группе с персонажами другого уровня: раньше штраф определялся самым высокоуровневым участником. Теперь его считают индивидуально, как в Classic Era. По оценке разработчиков, вместе эти два исправления должны ощутимо поднять награду за забеги.

И тут форум закономерно разделился. Одни считают прибавку недостаточной: повторно идти в данж, говорят они, всё ещё невыгодно. Другие

боятся, что эффективный dungeon grind снова превратится в кастинг на роль мага или чернокнижника с массовым уроном. Есть и середина: квесты могут оставаться быстрее, но поход с друзьями не должен ощущаться финансовой ошибкой.

Доказательство массового исхода игроков отсутствует; это спор о дизайне и личном опыте. Забавно другое: Blizzard заявляет, что главное — путешествие. А путешественники уже сорок страниц выясняют, сколько процентов опыта положено за километр.

ИСТОЧНИКИ: формула Blizzard · форум: прибавки мало · форум: прибавки хватит

КРИНЖ ДНЯ / ТРАНСПОРТ

Метро, из которого не выходят

После обновления 8 октября появились свежие сообщения о персонажах, застрявших при переходе в **Подземный поезд (Deeprun Tram)** между Штормградом и Стальгорном. По словам игроков, экран загрузки зависает, персонажа выбрасывает, а повторный вход снова заканчивается ничем. В соседней теме похожее описывают и после перелётов.

Это несколько независимых жалоб, а не официально установленное число пострадавших. Причину разработчики в просмотренных сообщениях не назвали. Зато

транспортную систему Азерота удалось довести до идеального реализма: **электричка пришла, пассажир исчез, поддержка не отвечает.**

ИСТОЧНИКИ: очевидцы · 9.10 · другие случаи · 8–9.10

PVP / ИЗМЕНЕНИЕ ПРАВИЛ

Криты больше не со скидкой

В патчноуте короткая строка с большими последствиями: **критические удары в PvP больше не имеют уменьшенной эффективности**. Это изменение системы, а не доказательство, что какой-то класс теперь S-tier. Настоящую силу бурста нужно проверять в боях после сборки.

На новом поле боя **Shipwreck Cove** поправили положение точки захвата. Сначала игрок должен был найти правильную точку, теперь — обычного противника. Прогресс.

ИСТОЧНИКИ: Blizzard · PvP 8.10

КЛАССЫ / ДАЛЬНИЙ БОЙ

Охотнику выдали поводок, пету — бухгалтерию

У охотников исправили баг, из-за которого питомцы могли раз за разом восстанавливать здоровье на низком HP. Талант **Unleashed Fury** теперь действительно увеличивает урон зверя. Исправили вероятности срабатывания усиленных «Контузящего выстрела» и «Подрезать крылья».

Entrapment теперь корректно учитывает diminishing returns и срабатывает от «Ледяной ловушки» только при её первом срабатывании, а не периодически. **Expose Prey** длится 10 секунд вместо пяти. Это смесь исправлений и усилений; публиковать победителя дуэльного чемпионата пока рано.

В известных проблемах отдельно указано: у питомцев с талантом Ferocity прирост шанса крита может не отображаться на листе персонажа. По версии Blizzard, ошибка **только визуальная**. Ну хоть зверь умеет отличать интерфейс от жизни.

ИСТОЧНИКИ: Blizzard · охотник

КЛАССЫ / ТАНКИ И ФОРМЫ

Ярость обнаружили в отделе кадров

Воинам и друидам поправили расчёт ярости от полученного урона. Он ошибочно зависел от собственного запаса здоровья, неверно учитывал криты, сокрушающие удары и поглощение. Из-за этого дополнительная выносливость могла буквально мешать получать ресурс. Теперь формулу пересчитали.

Друид в облике кота больше не должен терять максимум здоровья; зелья маны снова доступны в обликах, а бонус угрозы медведя вырос **с 30% до 50%**. Разработчики также

поправили «Толстую шкуру» и отдельные таланты ферала.

У воина «Глубокие раны» снова обязательны на пути к «Проколу»; «Деморализующий крик» теперь создаёт угрозу. Оба класса получили исправления, а не сертификат абсолютного превосходства.

ИСТОЧНИКИ: Blizzard · воин и друид

КЛАССЫ / ОДНА КНОПКА

Паладину поставили секундомер

«Аура воздаяния» теперь считает силу заклинаний самого паладина, а не избиваемого противника. Одновременно базовый урон вернули к ванильным значениям: примерно **минус 33%**, коэффициент от силы

заклинаний уменьшили с 13,3% до 6%.

У прота **«Расплата» (Reckoning)** теперь имеет интервал 1,5 секунды между срабатываниями. «Печать ярости» и связанные с восстановлением маны таланты перестали генерировать лишнюю угрозу. Это уже конкретные ограничения, а не форумная магия «паладины всех убивают».

«Воздаяние» по-прежнему умеет бить в ответ. Просто бухгалтерия потребовала обосновать каждую пощёчину.

ИСТОЧНИКИ: Blizzard · паладин

КЛАССЫ / ЖРЕЦ

Покаяние покаялось

У дисциплин-жреца пересчитали **«Покаяние» (Penance)**: урон и

лечение снизили, потому что игра ошибочно считала канал как трёхсекундный вместо двухсекундного; первый ранг стал на 50% дороже по мане, зато второй и четвёртый ранги усилили по лечению.

На форуме уже есть возмущённые сообщения с конкретными сравнениями урона. Обвинение, будто нерф устроили исключительно ради неофициальных дуэлей стримеров, — **мнение игроков, а не установленная причина**. Blizzard сослалась на исправление формулы и баланс мощной способности с кулдауном.

Жрец получил способность «Покаяние». А затем — возможность практиковать её вне игры.

ИСТОЧНИКИ: Blizzard · Penance · реакция · 9.10

КЛАССЫ / ОСТАЛЬНЫМ

Короткий обход девяти кабинетов

Маг: исправлен прок Impact от периодического урона «Огненного столба», а низкие ранги «Ледяной стрелы», «Огненного шара» и «Чародейских стрел» пересчитаны, чтобы следующий ранг действительно был сильнее. На релизной мете это ещё не ставит точку.

Шаман: исправили взаимодействие «Тотема языка пламени» со скоростью атаки перевоплощённых целей, работу Elemental Focus с «Кольцом огня» и отображение «Водного щита».

Чернокнижник: текущий питомец теперь оглушается при призыве нового; подправлены «Стрела Тьмы» и угроза Demonic Brand.

Разбойник: в новом списке — маркеры для классового задания «Plundering the Plunderers»; масштабного изменения боевого баланса в этом патчноуте ему не досталось. Отсутствие нерфа можно считать временным бафом нервной системы.

ИСТОЧНИКИ: Blizzard · список всех классов

ЭКОНОМИКА / PMT

Почти 3700 аккаунтов не дошли до релиза

В третьем официальном подкасте Josh Greenfield сообщил о закрытии на бете **более 2100**

аккаунтов покупателей золота и **почти 1600 аккаунтов продавцов или ботов**. Это озвученные Blizzard категории, а не независимая проверка и не ровно «4000 банов».

Разработчики также анонсировали предупреждение в интерфейсе о рискованных сделках. Оно только обещано, считать его установленным уже сегодня нельзя.

Продажа золота на бете, прогресс которой обнулится, — отдельный жанр финансовой философии. Продавец заработал деньги, покупатель купил пиксели, Blizzard забрала аккаунт. В экономике участвовали трое; прибыль осталась у двух, и точно не у покупателя.

ИСТОЧНИКИ: цифры из подкаста · обзор эпизода · 8.10

ЭКОНОМИКА / ПРОФЕССИИ

Палочка за одну медь больше не мем

После недавней установки символической цены продажи крафтовых жезлов Blizzard снова перерассчитала выкуп у торговцев. Например, **Lesser Magic Wand** теперь стоит у вендора 1 серебро 10 меди, **Greater Magic Wand** — 2 серебра, а **Greater Eternal Wand** — 25 серебра.

Это **цены продажи торговцу**, не стоимость реагентов, не цены аукциона и не сигнал «срочно крафтим миллион». Те, кто живёт на марже, снова достали калькулятор. Азерот ещё не

выпустил свой Bloomberg, но уже освоил переоценку запасов.

ИСТОЧНИКИ: Blizzard · предметы и профессии

УПРАВЛЕНИЕ / НАКОНЕЦ

Геймпадом стало сложнее промахнуться

Починили ввод после лута, добавили более понятный индикатор удержания кнопки, доработали перемещение по рейдовым фреймам. При открытии карты фокус теперь попадает на журнал заданий, чтобы можно было продолжать бежать, пока не трогаешь курсор карты.

Редактор интерфейса теперь поддерживает панель действий геймпада и сохраняет раскладки отдельно для разных типов UI.

Важная мелочь: **компактную панель после обновления придётся снова выставить вручную** — старые настройки автоматически не переедут.

Также обновили окно осмотра персонажа и добавили пункт просмотра талантов в меню цели. Кто привык инспектировать людей прямо посреди сражения, получил более удобный способ узнать, почему умер.

ИСТОЧНИКИ: Blizzard · UI / gamepad

НА ПОЛЯХ / ТЕСТ

Шестнадцать очков, которых завтра может не быть

Всем участникам беты засчитали испытание Legacy Challenge и выдали **16 Legacy Points** для

проверки системы. Минимальная стоимость пересброса очков — 1 серебро; после каждого часа стоимость пересброса снижается на одну ступень.

Blizzard отдельно подчёркивает: эти условия действуют **на бете**. Получить щедрый подарок для тестирования и объявить его гарантированным бонусом релиза — кратчайший путь к следующему форумному пожару.

ИСТОЧНИКИ: Blizzard · Legacy 8.10

ДВЕ СТРОКИ НА ПРОЩАНИЕ

Дворники уволены, Поганище вернулся

В Сумеречном лесу Стежок снова враждебен при входе в Темнолесье. А всех парикмахеров в столицах, согласно

официальным примечаниям, уволили и заменили местными специалистами.

В мире, где люди неделями спорят о двадцати процентах опыта, единственная кадровая реформа прошла без голосования. Blizzard, похоже, начала с отрасли, где стрижка действительно может быть нерфом.

ИСТОЧНИКИ: Blizzard · задания 8.10