

Аддоны — Lurkmore

← [обратно к статье «World of Warcraft»](#)

Ванилла, или WoW, который мы потеряли

Собственно первая версия Вова. Сама игра в то время была еще не та, и радовала людей целым рядом свистелок и перделок, ныне заслуженно забытых. Хорошего было много, только про плохое предпочитают не вспоминать.

Ньюфаги уже не помнят, как приходилось руками (через чат!) собирать группы даже в самые завалившие данжики или баттлграунды (а ведь на старте организованного ПвП как такового вообще не было — ни БГ, ни хонора — только бессмысленный и беспощадный ганк формата «стенка на стенку»). Как энчанты продавались только с рук, аукционы были только в трех городах (с соответствующим лагом), кач на 1 уровень занимал от 1 дня и до целой недели. Без поблажек, херлумы были хорошо если в планах. Даже двойной специализации не было: захотел из танка стать ДД и обратно — пиздуй в город к тренеру и скидывай таланты за золото.

Не помнят уже и того, как бегать приходилось ноженьками — до 40 уровня, где давали самую захудалую лошадку, надо было еще дожить, а на 60 быстрый конь обходился в баснословные деньги (да, 1000 золота тогда была охрененной суммой и копилась месяцами, в то время как сейчас ее можно заработать за 10 минут игры). Собственно, немалая доля оргазмов у задротов случалась именно от наконец-то свершившихся подобных вещей. Кстати, вкладки с маунтами и прочим барахлом еще не было — все награбленное копилось в сумках. И да, самые вместительные сумки позволяли таскать аж 16 предметов.

В общем, игра реально занимала дохера времени, в том числе на возню с инвентарем (одни только ключи и камни варлоков в виде предметов чего стоили), езду до нужной точки мира и выполнение квестов. Ну и ролевики развлекали народ как могли: на многие события собирались зрители по многу десятков. На осиливших хотя бы первые рейды на 60 смотрели как на героев, а вальнувшие боссов типа того же Нефариана становились местными божествами. Отсюда и эйфория ваниллоебов: тогда даже одна эпическая шмотка давала +5 к длине члена, а полный классовый сет могли собрать разве что топ-игроки топ-гильдии. Шмотки по нынешним временам были весьма своеобразны внешне, и тогдашняя бригада злых задротов в боевом облачении ныне вызывает нервный смех (многие собирали для игры вне боя отдельный набор вещей, ибо идти в ЭТОМ по столице было вроде и понтово, но некрасиво от слова совсем). Трансмогрификация? Парикмахеры? Косметические предметы и глифы? Батенька, о чем вы?

Остается добавить, что многие ныне привычные аддоны тогда были хорошо если в проекте, и людям приходилось держать в голове все, что отслеживает машина. И нет никаких встроенных квест-хелперов и баз знаний наподобие вовхеда. Хочешь выполнить задание? Читай и думай головой!

Ну что, `username`, реально все еще хочешь ванильный сервер? Тебя предупредили...

Таки в ноябре 2017 близзды таки анонсировали в угоду вседоностальгирующим хомячкам официальные классические сервера. Чтoб не воспроизводить баги, откатили до версии 1.12 (последней собственно ванильной).

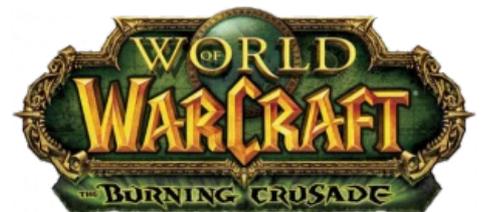
Burning Crusade

Первый повод для срача. В общем-то, никто и не сомневался, что будет именно Запределье, но когда стало ясно, как это будет выглядеть, люди малость прихуели. Да что там, охуели поголовно...

- **Эльфы крови.** Новая раса Орды, добавленная в ответ на вопли «почему у мерзкого Альянса ТРИ расы фапабельных няш, а у нас две, и те для извращенцев?!» (вам каких няш: мертвых, мохнатых, зеленых, клыкастых?). ИЧСХ после этого толпы прочеров влились в ряды оркоты. В общем-то, горячие орочьи пацаны не были против горячих эльфийских курв... Пока их не стало десять на одного.
- **Дренеи.** Новая раса Альянса, анонсированная ЧСХ не сразу: за время до выпуска первых скриншотов успели поспекулировать на тему медведов-фурболгов (софтклуб. «беорны»), панд, темных троллей, наг и дохера других рас. Дренеи, в общем, тоже рассматривали, но до того в играх встречались только Сломленные, на редкость уродливые мутанты, в которых выродились дренеи нынешние. Когда же публике представили дренеи а-ля натюрель, с хвостами, копытами, рогами и тентаклями (собственно, это и есть исходная внешность дренеи, тогда ещё просто эредаров, перед заключением ими пакта с Саргерасом), народ сначала не понял, ибо



Логотип WOW Vanilla, жарг. *Вовка, Классика, Ванилла*.



Логотип WOW: Burning Crusade, жарг. *БэЦэ, БК*.

аналогов в других вселенных нет... А потом начал дрончить. Дрончить неистово, пока руки не онемели. По сей день блудэльфийки и дрениечки — самая популярная тема для 34-арта.

Между прочим, только так у Альянса наконец появились шаманы, а у Орды — паладины.

- **Сюжет.** С первых дней анонса люди начали охреневать. Варкрафт? В космосе? С космическими козами, угнавшими у пришельцев звездолет и ебнувшими его на Азерот? И все это на фоне Иллидана, месящего Пылающий Легион? В общем, получилось достаточно оригинально, хотя в те дни много кто интересовался, почему в Калифорнии трава и какой сорт предпочитает ведущий дизайнер Метцен.
- Иллидан, кстати, полег уже в первом патче. Нет, серьезно. Главный злодей, а так сразу... Именно реакция народа вынудила разработчиков через 10 лет вернуть его в Легионе. Но на смену ему пришли, в общем, личности не хуже: главные главнюки демонических армий, одного из которых выпилили в прошлом, а второго смыли в унитаз.
- **Куча NPC**, волей судеб заброшенных в другой мир, многие из которых были из тех еще, старых игр (а также книжек и прочих мультиков).
- **Декорации** тоже были на удивление разнообразные. До того люди верили, что Запределье — голая красная пустыня с висящими в воздухе камнями, а оказалось, что там есть и деревья, и попугайчики-араккоа, и целый дрениецкий город, и зеленые равнины, и горы, и даже пруд со змеюками. В общем, дизайнеры были талантливы и смогли десять кругов ада изобразить в разных ракурсах.
- **Героик-моды** для всех данжей, впоследствии ставшие стандартом. На старте освоить подземелья было уже не так просто, и какой-нибудь Каргат мог уложить компетентную партию за 30 секунд, а некомпетентную за 10 (таймер на 55 минут для прохождения инста намекает). Но если и это задрот осиливал, то, пообавшись с квестами и репутацией, можно было пройти те же данжи в новом режиме под 70 левел, с более хтоничными абилками у боссов (а не тупо прибавкой к количеству, урону и здоровью мобов).
- **Арены.** Про них подробно сказано ниже, но кратко: вместо обычного БГ, группы 2x2, 3x3 или 5x5 бросаются на арену и месятся до победного конца. Так появился новый формат киберспорта в WoW.
- **Пещеры Времени.** Они, в общем, были в игре всегда, но попасть туда было нельзя. С их открытием пошла череда новых данжей и рейдов, суть которых сводилась к следующему:
 - В мега-важное событие в истории игры в прошлом прилетают загадочные Драконы Бесконечности (*спойлер*: Бронзовые из будущего. Лулз в том, что эти же бронзовые дракошки время сторожат.)
 - Наводят там шороху, например, убивая нахуй Медива до того, как он успеет открыть Темный Портал, и тем самым меняют историю в лучшую, как всем кажется, сторону. Нет Медива, на Азероте нет орков и Орды... **профит!**
 - История правда меняется, но в итоге приходит пиздец Альянсу и/или Орде, и всех наебывает Пылающий Легион.
 - Задротов **отправляют в прошлое (замаскировав по ситуации) и приказывают мочить этих козлов**, чтоб все шло как раньше. А очевидцам в стиле людей в чёрном стирают память, если они запалили что-то не то. К Пандарии данжей накопилось прилично, и едва не вышло, что все значимые битвы предыдущих войн были выиграны приключенцами из будущего.
- **Полеты.** Возможность вместо размеренной езды на лошадке пересечь на дракона/грифона/иную летающую НЭХ и взмыть в небеса, перемещаясь в трех измерениях. Идея, как водится, была честно спизжена (по одной из версий, из вышедшего годом ранее Perfect World), но пришлось как нельзя кстати. Только докачавшись до 70 уровня и купив летучий маунт, игрок понимал, насколько убого, уныло и долго перемещаться пешкодрапом. Но как всегда, нашлись и те, кто искренне верили: это все от лукавого китайца, а настоящий мужик обязан 30 минут шпилить через весь континент, отбиваясь от местной фауны!

Но в общем, поиграв, народ проникся. Игра все еще была адом сложной (завалить в актуальное время главбоссов можно было только неестественными усилиями, и не один студиязус завалил сессию, вайпаясь на Иллидане или Кил'Джедене), но разрыв между 2% элиты и всеми остальными удалось сократить. Дрочеры получили вечный генератор прона, лор-нерды сломали руки об рожи (но их мнение никого не интересовало), и в итоге все остались довольны.

Wrath of the Lich King

Как и в случае с БК, аддон был вопросом времени: Король-Лич / **Артас** сидел у себя на троне на севере и прямо дожидаться не мог шанса захватить весь мир. После фейлового вторжения в ванилле и второго фейла (который был хитрым планом) в БК, задротам разрешили набежать в Нортренд. **И всё заверте...**

В общем-то, получился живописный север с кучей знаковых мест (от тундр и фьордов до ледников и ВНЕЗАПНО тропического леса), храмами титанов, пауков и драконов, викингими (врайкулами), тыщами нежити и полярными лисами во всех смыслах, а также летающей столицей Даларан. Дали погонять имбовый героический класс — рыцарей смерти (death knight, антипаладинов-мертвяков, пославших Короля-Лича на три буквы), на тот момент сильнейший в игре. Общеизвестно — самый близкий по духу к стратегиям аддон.



Логотип WOW: Wrath of the Lich

Претензий к нему мало, но они были.

King, жарг. *Вотлк* или *Лич*.

Например, так и не состоялся обещанный рейд в Азжол-Неруб — подземную империю пауков. Вместо него в 3.2 поставили Колизей, где на одной крохотной арене сделали развеселое ристалище (прямо посреди владений Короля, да). А задроты ходили в данжи (на которые порезали уже готовые карты) и удивлялись: какие красивые декорации для сраного проходного инста...

Там же был запилен и единственный рейд в игре, который не критиковал никто и никогда: Ульдуар, титанский город, захваченный и анально изнасилованный в мозг аж целым Древним Богом. Настраиваемая сложность, куча боссов и уникальных находок типа первого же босса-на-паровых-танках.

В конце, само собой, дали отодрать и самого Артаса (ради чего и приехали). Правда, убили его во всех режимах буквально через несколько недель (бабку-Алгалона и ебучего [Йогг-Сарона](#) траили месяцами), что подпортило картину.

Только к концу аддона разрабы наконец осилили сделать то, что до того уже много лет успешно работало на БГ: автосбор партии и заброс ее прямо в данж. Лентяи ликовали, олдфаги презрительно твердили о том, что WoW опопсел, вот в наше-то время... Удивительно, но старперы умудрялись поливать говном даже систему ачивок и парикмахерские.

Прочие нововведения (машинки, на которых можно было ездить, Озеро, где фракции регулярно пиздили друг друга за право сходить в PvP-рейд и кучу ресурсов, 100500 типов валюты и т. п.), несмотря на пиар, так и не взлетели. Ну славно не этим. Потому что следом, когда резонно задали вопрос: «Окей, мы дали пизды богу мертвых во плоти, что будем делать теперь, Брэйнд?»», ответ был прост: «То же, что и всегда, Пинки, мы будем валить Большого Черного Дракона, который хочет разрушить весь мир». Так появился Катаклизм.

Cataclysm

Очередной аддон игру переставил с ног на голову, в сущности, задействовав из оригинала только движок и систему управления. Один только рост количества доступных для каждой расы классов чего стоит ([таурены-полодины](#), гнумы-присты, эльфы крови-воины и орки-маги — это настолько ВП, что аж кровавые слёзы), хотя ночных эльфов-шаманов и андедов-паладинов как не было, так и нет.

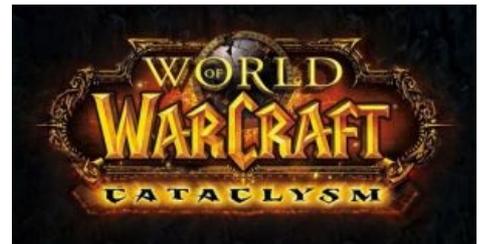
Талантовые ветки, которые раньше надо было часами медитативно подбирать, при желании раскладывались за полминуты. Очков тупо хватало на ВСЁ, что нужно, и даже чуток сверху. К тому же, добавили искусность, усиливающую выбранную ветку. Куча старых абилок была выпилена или переделана, дабы убрать «однокнопочные» стили игры: с первых же уровней игрока насильно заставляют комбинировать способности под страхом анального изнасилования.

Вместо традиционного подхода к квестам, где игрок по тридцать раз в день бегал мимо уже убитого злодея, спасённой красавицы и возвращённых законному владельцу ворованных плоскогубцев, Близзы сделали интерактивную карту *в каждой зоне*. А входящие в достаточно длинную сюжетную линию квесты теперь не нужно сдавать квестодателю за тридевять земель для взятия следующего задания в линейке. Квесты и места, где их выполнять, отражены даже на карте — разве что персонаж туда не телепортируется, хотя немаленькие зоны, где надо искать моба, остались.

Активно стали перерисовывать графику и перелопатили интерфейс, чтобы [нубы](#) могли его освоить на уровне безусловного рефлекса, в результате с изяществом [нетрезвого Папы Карло](#) породив совершенно недоделанные текстуры, через которые можно чаржнуться, стрелять и прочее. Зато склепали более вменяемый сюжет. Мир наконец-то обновился, квестовые цепи выстраиваются в сколько-нибудь [драматичные](#) события, градус суровости вырос до уровня [Warcraft II—III](#). Даже прологи за две новые расы (гоблины и оборотни-воргены) таки доставляют нудными, но эпичными роликами.

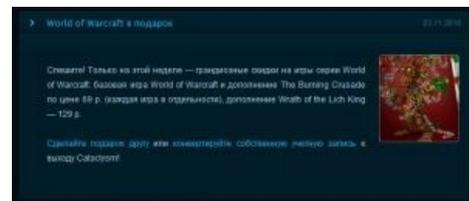
Новый градус Зла™, противостоящего игрокам. Из второй части стратегии пригласили такого незначительного персонажа, как самый старый и могущественный Дракон-Аспект, ударом окованной башки об землю вызывающий землетрясения, а хлопаньем крыльев — ураганы (вступительный ролик, где эта скотина ударом хвоста раскалывает континент пополам, намекает). Причём босс временами рандомно выбирал локацию и устраивал огненный экстерминатус всему, что там мирно качалось.

Не обошлось без фейлов. Как-то Blizzard приняли гениальное решение: выдавать победившей в атаке на Тол-Барад стороне 1800 очков чести (успешная защита давала прежние 180). Защита Острова стала совершенно невыгодной. Поначалу многие посчитали это глюком или опечаткой, но быстро отошли от шока и совершенно без сговора принялись за переливы, [набивая очки из воздуха](#). В бою одновременно может участвовать не более 80 человек с каждой стороны, но для нашего смекалистого задрота это отнюдь не препятствие на пути к халяве: достаточно было в момент окончания боя на несколько секунд оказаться на границе между локациями и снова словить ПРОФИТ! Правда, разрабы отошли от новогоднего похмелья и [исправили](#) награду с 1800 на 360.



Логотип WOW: Cataclysm, жарг. *Клизма* или *Ката*.

А перед выходом эпического Катаклизма близы решили запустить не менее эпическую акцию, призванную **улучшить игру** срубить много **нефти**. Знающие люди утверждают, что таки удалось. Суть акции состояла в том, что электронные версии классика и БК стоили 69р, а Лич — 129р, что вместе с Катаклизмом составляло **666р**. Результатом акции, помимо обогащения близов, стало набегание на сервера руоффа стад нищобродов с пираток, **школьников**, сэкономивших на завтраках, и прочего быдла, что в свою очередь привело к весёлым перипетиям и последующим драмам: очереди для входа на сервер, временами затягивающиеся до получаса, стада нубов в инстах, вылеты и DDoSy.



Нищоброды благодатствуют.

С каждым днём говна бурлили всё сильнее и сильнее, нищоброды набегали, близы срубали баблосы, **олдфаги негодюэ**. Кстати, именно после Катаклизма впервые за всю историю игры случилось уменьшение числа подписчиков — аж на миллион. Всё-таки бесконечные переделки мира и баланса классов оказались особо никому не нужны, хотелось чего-нибудь нового. В результате бабло на развитие последнего патча решили отдать в разработку нового аддона, а старый поскорее закончить. В связи с чем, последнем рейде только два босса отличились своей локацией, остальное же слепили из уже существующих асетов (лока и инст из лича, квестовая яма из каты). В этом плане даже новые инсты смотрелись внушительней: из 3 лок только одна содержала старые асеты (причём сука те же самые, что и в рейде), вторая (ТУ ЖЕ СУКА ЛОКАЦИЮ) но переделанную под пост-апок, а третья вообще показала кусок Войны Древних.



Всё это породило **Бурление говн** среди **Олдфагов**, чему свидетельством служат периодический срач и мат в торговых чатах. А некоторые из них с выходом обновления решили создать **твинков** и заново пройти по изменившемуся миру, посмотреть обновленные подземелья и т.д., не подозревая, сколько лулзов это доставит. Поход с рандомами в инсты выглядел всегда так: танк — корова-паладин, хилер — тролль-друид, дд — три гоблина (для Орды) или пять воргенов (для Альянса). Чуть менее, чем полностью рандомы в инстах были из одних нубов, которые даже с картой (которые близы старательно сделали для всех инстов с выходом катаклизма) не могут понять куда идти; танк, который не знает как агрить, хилер, который не знает чем хилить, и дд, хуярящие на своем пути все и вся.

Mists of Pandaria

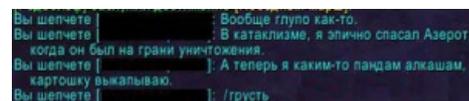
Ещё даже не успев выйти, этот аддон уже успел вызвать существенное повышение **градуса неадекватности** на форумах. А уж что началось, когда он таки вышел... Одни хомячки всплыли на поверхность, другие выпали в осадок, а третьи остались в растворе.

Чем по праву и нет

- **Панды**. Люди давно уже просили Blizzard ввести в игру пандаренов — любимую расу Сэма Дидье, сделанную в виде пасхалки. И вот свершилось! Теперь можно крошить всё в салат за большую толстую боевую кунг-фу панду (см. одноименный мультфильм). Панды машут топорами, разгуливают в доспехах, и просто **выглядят вычурно** на фоне тех же орков. Но не няшнее гномов, ибо няшнее некуда.
- **Возвышенная и утончённая Азиатская культура™**, к которой множество людей испытывают глубочайшую любовь через аниме, а кого-то забодавшая в корень. Самим азиатам доставляет баттхерта тем, что пандарийцы — дичайший гибрид китайцев (даже Великая Стена у них есть), японцев и корейцев. Все равно что помесь арабов с евреями — ну а фиг ли, все одно (Ближний) Восток же.
- **Монахи** — новый класс. Многие чуть ли не с самого начала WoW просили ввести этот класс в игру, чтобы иметь возможность пиздануть по врагам **ногой с разворота**. У остальных танков от этого произошла фрустрация: как эта хуйня в кожаных трусах сможет танчить и агрить? Алкогольным перегаром, что ли? (*спойлер*: Так и вышло).
- Новая система талантов: 18 умений, из которых вкачивать можно только 6. Это 729 вариантов построения персонажа под свой стиль игры. Старые таланты, которые все равно в массе своей были либо «must have», либо УГ, теперь или встроены в специализацию, или выпилены КЕМ.
- PVP-шники довольны тем, что мир теперь грозит разрушить перманентная война между фракциями, а не очередная **НЁХ**, на чём и будет строиться сюжет.
- Относительная безбепичность: наращивать эпичность главгада было трудно, круче Смертокрыла только титаны, демоны и древние боги. Поэтому сделали **нестандартный ход**, скрывая, кто будет главгадом, до самого конца. Результат: (*спойлер*: Гаррош) получился вполне достойным и породил кучу срачей **Альянс vs Орда**.
- Весёлая ферма. Важнейшая часть контента — выращивание репы, огурцов и редисок в своем уютненьком хозяйстве с опиздюливанием сельских хозяйственных вредителей мотыгой. Еще можно невозбранно растить на ферме ресурсы. Фарм превратился в фарм в



Логотип WoW: Mists of Pandaria, жарг. **МОП**, **Панды**.



Суть

- буквальном смысле и занимает 3 минуты в день вместо беготни по миру.
- Список бухла, которым можно нажираться, понравится даже самому привередливому алкашу. Есть даже откровенно наркоманское подземелье «Хмелеварня Буйных Портеров».
 - Аналогично расширена готовка: хручево аж в шести вариациях, каждая со своим уклоном.
 - Битвы на не-боевых питомцах: «[yo dawg](#), I heard U liek [Pokemon](#)»... Хотя, по сути, копипиздинг.
 - Подземелья. Всего 4 разных подземелья с 85 по 89 уровень + два на 90-м. Вопли «Близзард вконец обленился» прилагаются. Случайная группа выглядела так: танк и хилер — монахи, ДД — три панды. И хорошо ещё, если танк не забывал таунтить, а хилер — лечить, вместо тупого кунг-фу вместе со всеми за компанию.
 - Сценарии. Мини-данжи, которые проходятся в 3 ДД за 5 минут и дают добавочный профит в плане лута, золота и бонусных очков. В отличие от набившего оскомину концепта подземелий «Босс анально огорожился в замке», сценарий происходит в обычной игровой местности, динамичен и представляет собой маленький сюжет в развитии общей истории. Если сюжет сценария предполагает участие только Орды или только Альянса, персонаж игрока другой фракции меняет морду лица на соответствующую — впрочем, идея уже раньше применялась. Сценариев налопатили овердохуя, что немного компенсировало ущербный набор стандартных подземелий. За скорость прохождения были любимы игроками: среднее ожидание в очереди составляет 5-10 секунд. Но в итоге все равно не взлетели.
 - Дейлики дают гораздо больший профит, чем раньше, но и выполняются дольше. В итоге от такого их количества народ даже растерялся.
 - PvE-арена. Теперь каждый может блеснуть скиллом и запавнить тонну злых мобов, многие из которых не так-то просты. Некоторые мобы фармят раков пачками, как, например, [Гексос](#). У рядового кликера и рака, страдающего топографическим кретинизмом этот Гексос вызывает лютый баттхерт и ненависть. Также есть моб с говорящим названием Разрывотрон — жесткий ДПС-чек с ориентацией на местности. Для милишников в 5.2 этот моб был практически неубиваем, но в 5.3 близззы сжалились над крабанами и запилили обратно возможность повесить на себя левитацию.
 - Новые квесты, вызывающие ненависть своей монотонностью. «От тебя зависит судьба Пандарии, %username%! Срочно принеси 30 лапок зеленых мух, убив по дороге 10 сянь-шайских крокодилов!» — текст чуть менее, чем всех заданий аддона. При этом половина квестов сводится либо к употреблению пива, либо к его добыче, либо к производству.
 - Патч 5.3 принёс в игру новый ивент, которого все джва восемь с половиной лет ждали: можно грабить [корованы](#)! А заодно защищать корованы союзников от набигающей охраны дворца.
 - Легендарная линейка квестов, позволяющая получить плащик настолько имбовый, что даже самый крутой лут из рейдов на его фоне меркнет. Интересна тем, что для ее прохождения больше не надо собирать группы и дрочить рейды 24/7, все выполняется в LFR совершенно спокойно. Правда, легко никто не обещал.

Мы Панды

Сферические панды в вакууме.

Как всегда, сотни «олдфагов», пришедших в середине прошлого аддона, начали вайнить, не забывая по традиции страшно угрожать разработчикам, что если дополнение таки выйдет, то сотни и тысячи олдфагов тут же навсегда уйдут из WoW'a.

Warlords of Draenor

Перезапуск к десятилетию ВоВа, и к двадцатилетию Варкрафта как такового.

- Кратко о сюжете: после событий Панд один хитрожопый бронзовый дракон взял и откопал левую альтернативную реальность Дренора 35-летней давности. Но дракон был настоящим лох, ибо Гаррош, закинутый туда после событий Панд, взял все в свои руки: убил дракона, который вытащил его задницу из каталажки и отправил назад во времени; отговорил папашу от продажи жопы демонам, и орки все же пошли завоевывать Азерот (в настоящем), построив портал (*спойлер*: Кой выпиливается в первые 20 минут). ЧСХ орки являются хорошей, годной армией, с [танками](#) и [пулеметчицами](#) (привет Warcraft 2000), единственный минус которой — острое желание мочить любого, кто не коричневый и не орк. А самое смешное, что (*спойлер*: после фейлов ЖОпы, Гул'Дан таки поимел профит и сделал зеленозадую демоническую оркоту).
- Впервые со времен ТВС вспомнили про дренеев, которые три аддона сидели в сторонке и ковыряли в носу, получив в результате гибрид эльдар из [вахи](#) и протоссов из [Starcraft](#).
- Новые модельки игральных рас радуют, а ведь надо было и стиль сохранить, и рисовку сделать кошерно. У олдфагов и поехавших эстетов на это свой, ненавистный, взгляд, но они просто отключают новые модельки галочкой в настройках и фапают на квадратные жопы дальше.
- Гарнизон, личный замок каждого персонажа. ГГ [объявляют командором](#), [дают базу](#), [кучу гастарбайтеров](#) и [приказ мочить этих грязных петухов](#). Веселая Ферма из панд отдыхает. Есть 25 наемников, добывающих ништяки (ответ Метелицы ботам). Правда, через пару месяцев эйфория кончилась, и игроки осознали, что гарнизоны даже унылее тех самых дейликов. Социальный аспект игры до 6.2 просил о милосердной смерти, а игроки обсуждали, как в гарнизоне Орды все еще не



Логотип WOW: Warlords of Draenor, жарг. ВОД, Дренор.

померли **в таких-то условиях**. Частично пофиксено в Танаане: добавлены нормальные дейлики, к тому же групповые (социализируйся или сдохни во славу Короля-Сыча).

- Статы и шмот. Урон и защита по старым боссам растут с уровнем, что дает возможность фармить этот ваш Катаклизм в соло (хотя и до таких изменений **умельцы** уничтожали в одиночку даже актуальных боссов). Часть шмоток при смене специализации меняют статы, а к прибавшимся силе-ловкости-живучести добавлены более интересные вещи, типа вампиризма. Статы типа меткости, которые надо было тупо добить до определенного капа, выпилены нахуй. Кроме этого выпилили перековку и почти все дырки под сокеты (теперь они, по сути, являются теми же третьими статами).
- Дренор радуется живописными и смутно знакомыми по WCI / WCII / WCIII / ВС персонажами, локациями, данжами и даже боссами. Причем поскольку **БП** и анальных оккупаций тут не наступило, все они выглядят целыми и жизнерадостными. А некоторых даже можно выпилить по второму разу. Наконец-то состоялась встреча с Пылающим Легионом (а то, блядь, самое эпичное сражение с ним было на ступенях Темного Портала в самом начале ТВС).
- Приблизительно **каждый пятый** квест сопровождается эпичной видео-вставкой или скриптовой сценой, которая доставляет пафосной речью очередной легендарной личности, и игрок начинает чувствовать себя **важной частью** происходящего.
- Мгновенная прокачка до 100-го уровня (не за копейки, что хорошо). Любого персонажа, хоть нового с 1-го лвла. Теперь для этого не надо платить китайцам, а надо платить самим Близнам (PROFIT!). Купившим игру выдается один штук на халяву.
- Куча ненужных абилкок выпилена, новые абилки на 91-100 уровень не дают новых скиллов, а только усиливают существующие, иногда абсолютно бестолково. Правда, палка о двух концах: у большинства классов выпилили возможность каста на ходу, что так нравилось им, и так не нравилось милишникам. Кто теперь в топах рекаунта? (*спойлер*: Ханты. Однако им нужна немалая удача, ибо в рейде нахуй не нужен десятый хант.)
- Неожиданный запрет на полеты в Дреноре. Летучие маунты попросту не работали. И на момент выхода было неизвестно, будут ли когда-нибудь. Но **те, кто играли, говорили, что так даже интереснее**. Потом один из дизайнеров обмолвился, что разработав идея бесполетных зон проперла, и отныне все новые зоны будут строго без летучих маунтов. После дикого потока **НЕНАВИСТИ** в свой адрес, сошлись на том, что в 6.2 полеты таки вернули, правда, для их получения нужно предварительно пропылесосить весь Дренор.
- Для компенсации предыдущего пункта, по сравнению с ТБК вместо одной автобусной остановки на целую локацию теперь можно ездить в такси чуть ли не с кухни в туалет. Исключение — стартовая зона вражеской фракции, где от щедрот души аж по две (2) остановки.
- **Веселые Кораблики**. Продолжение Веселой Фермы и Веселого Гарнизончика, привет из WarCraft II. С 6.2 можно построить у себя на заднем дворе верфь, **настрогать кораблей**, после чего с понтом **надеть адмиральскую шляпу**. Правда, после релиза выяснилось, что отбалансирован порт еще хуевее, чем гарнизон, срач пошел с новой силой, и в итоге близзды все же сдались: теперь корабль больше не может с вероятностью 50% утонуть, сплавав в соседний порт за картошкой.
- Самый короткий аддон из всех: всего **ОДИН** контент-патч. Обещанные ПвП-столицы в Караборе и Блейдспайре, Шаттрат, Фаралон, огры-амазонки, Храм-в-Небесах, нашествие Апексов, рейд с Громмашем... Обойдетесь.
- Путешествия во времени. Чья-то светлая головушка додумалась гонять задротов в старые (БК, ВоТЛК и Катаклизм) героики, с понижением уровня и шмота до середнячка тех времен. Вин: в частности, **ВНЕЗАПНО** нашлось применение старым легендаркам, ибо при понижении статов они вновь становятся охрененно мощными.

Несмотря на то, что в списке выше есть воскрешения покойных (некоторых — аж два раза покойных) персонажей, «оказуализация», платная прокачка и официальные боты, а оплеванные в Пандарии огород и дейлики, слившись в экстазе, породили гарнизон и бухту, среди ВоВеров принято называть этот аддон «Возвращением к корням», «Истинным Варкрафтом» и прочим «сноватортом», хоть и в извращенной форме. Все-таки надо было, чтобы в ВоВ могли играть те, кто не играли в него последние 10 лет, и те, кто уже как-то немножко вырос из (или не дорос до) возраста, когда можно играть каждый день по 6 часов.

Но в итоге аддон это не спасло: через полгода онлайн упал до уровня середины классики, что как бы намекает, что «вернуться к корням» получилось, но несколько своеобразно. Поначалу все поверили пиар-акции, всё казалось относительно свежим, но потом выяснилось, что контента толком нет. Сиди в гарнизоне, ходи в 3,5 рейда. Среди порезанного оказалось очень много интересного, нужного и полезного (одни только готовые квесты, вырезанные просто потому, что **че-то у нас слишком много орков**). Посему общепризнанно «Вожди Дренора» носят сразу две короны, «Самый лучший аддон» и «Самый худший аддон».

К тому же на момент разработки Дренора выпала реорганизация команды-разработчиков. В итоге некоторые локации делали по 2, а то и 3 раза. Когда же страсти улеглись, Дренор уже благополучно полгода как отрелизился и игроки раскусили недоработанность конечного продукта. И дабы не тратить зря сил на уже пропавший аддон, близзды ускорили разработку Легиона, а Дренор наоборот досрочно завершили.

Legion

По совершенно случайному совпадению анонсирован **СРАЗУ** после падения онлайн до рекордного минимума за последние 10 (!) лет, причем практически все, что просили еще со времен ванили,

введено в игру. Аддон действительно вышел достойным, заслуженно прозван лучшим.



WoW: Legion, жарг. *Легион, Лего, Лега.*

- **Можно** играть за демон-хантеров (слепых эльфов с голым торсом, татуировками, глефами, крыльями, рогами и копытами). Впервые не лор подгоняется под игру, а игра под лор, и быть ими могут только эльфы. Как потом оказалось, разработкам просто лень было отрисовывать фиши и анимацию для более чем двух рас, да и тем запилили далеко не все, что хотели.
- Запилен Иллидан, которому даже умереть спокойно не дали (*спойлер*: в его тело хотели поселить Саргераса, с чем его душа, ебалайствующая в атсрале, по понятным причинам была не согласна, и Илюша воскрес). А Майев, редкостная сука, выступает как положительный персонаж и выпускает из холодильника демон-хантеров.
- В первые же 10 минут (*спойлер*: геройски дохнут король Вариан и вождь Вол-Джин. Следом еще дохера персонажей. До кучи, переписали лор: оказывается, все это время ебучие Титаны (!!!) были немножечко мертвы. Видимо, **Мартин** заглянул между делом).
- Гарнизон выпилен, вместо него три с половиной классовых чемпиона. **Порта нет, нефти нет, кораблей нет, базы нет**, вместо нее — классовая общага. Особенно пригорает у разбойников, которых вместо особняка Рейвенхолд засовывают в канализацию с крысами. В роли столицы для побездельничать — снова родненький Даларан, перелетевший на новое место.
- В роли главзлодеев уже не 100500 орков, отличающихся только цветом шкуры, а Пылающий Легион во всей красе. Квест про Расколотый берег намекает, что на сей раз атакует регулярная армия, с **ебучими космическими кораблями типа стардестроеров и ОБЧР**, а до того проводились лишь набег разведотрядов. Черти **лезут из охуенного портала в небесах над башней** и пытаются призвать Саргераса. Прямо в могиле его аватары из третьей игры. На вторых ролях — викинги из Вальхаллы, наги из Рыбнадзора, сатиры-красноглазика и тру-ночные эльфы-фашисты.
- Артефакты. Плод любви легендарок, давно забытого всеми Пути Титанов и выпиленных еще в Пандах классических веток талантов. Оружие, уникальное для каждого из 36 спеков, прокачивающееся от занятий чем угодно. Причем в роли артефактов — как оружие уровня «ими воевал Король-Лич», так и сферическое дно в вакууме разряда «**Чак Норрис** поковырял в носу этой палочкой». (*спойлер*: Изначально все оружие должно было быть придумано специально для Легиона, но паладины заебали ныть про Испепелитель, и начали лепить старые волюны — то Косу Элуну из книжек, то Скипетр Саргераса из Варкрафта-2, то молоток Тралла, порой просто прилепив именитое имя к совершенно левому ковыряльнику). Особо няшны три оружия (палка арканмагов, самотык шадопристов и черепаха демолоков), которые еще и разговаривают с хозяином.
- Дьяблородная система трансмогрификации. Добыв одежду, всегда можно ее использовать для трансмога на всем аккаунте, что наконец разгрузило сотни слотов в инвентарях.
- Дьяблородная же система легендарок. Теперь их 100500, но надеть можно только две, и они не просто дают плюс к статам, а улучшают скиллы. Люто обожаемы и до зубовного скрежета любимы игроками, так как падают по воле левой пятки Криса Метцена. **Рандом** это весело!
- Стандартизация статов упростила содержание мультиспека, и даже дает че-нить навоевать в соло хилеру или танку. Впрочем, количество толковых танков и хиллов от этого не увеличилось.
- ПвП-система. Шмотки для ПвП отличаются только цветом (по параметрам в ПвП действует универсальная раскладка, самую каплю растущая с уровнем шмота, основной рост за счет артефакта), а ПвП-таланты изучаются отдельно и в ПвЕ не действуют вообще. ПвП-прокачка ходит по кругу, давая престиж и кучу косметических ништяков.
- Полностью переписанные спеки у большинства классов, причем наконец-то можно брать сразу все три (четыре), а не любые джва из трех (четырех). Например, сурв-ханты-милишники или пират-головорез-рога с пистолетом (**рога кайтит ханта**).
- Подстраивающиеся под текущий уровень зоны, что решает вечную проблему «перерос локацию, бросил на полпути и поехал в следующую».
- Больше квестов для бога квестов, можно брать квесты даже на изучение рецепта яичницы. У каждого класса своя сюжетная кампания (хоть и короткая, как член ноулайфера).
- Перепиленные таланты (теперь риальные можно долго думать, что взять на конкретного босса, и не бывает трех одинаковых на выбор) и глифы (теперь они дают только косметические и небоевые эффекты).
- Спизженные из **дьяблотри** бесконечно растущие в сложности данжи: режим Мифик+, где можно надрачивать вечно.
- Спизженный оттуда же Adventure Mode, переименованный в World Quests.
- Вдохновившись варлочьим квестом из Панд (на зеленый огонь), разработчики добавили в игру 7 соло-испытаний, примерно поровну поделенных между 36 спеками и открывающих финальный облик артефакта. Каждое из них обладало особыми, невероятно заебистыми механиками для выпила при малейшей ошибке, по сравнению с коими хардкорные рейды выглядели неприятными, но простенькими упражнениями. У рядовых игроков, не приученных к ювелирной ротации, ориентированию на местности вслепую и мультитаскингу на бегу, даже спустя пару патчей вызывали боль и отчаяние. По окончании аддона были убраны: кто не успел, тот проебал.

На старте развлекало, освоение, локалки и прочая хуита всем нравились, синематики по уровню драмы и эпика переплюнули Падение Короля-Лича с фильмом вместе взятые, но все это не без греха. Проиграв который патч, люди сделали вывод, обратный Дренору: контента **СЛИШКОМ дохуя**.

- Повальное увеличение гринда через репутацию, леги и дрочку артефактной пухи. И если рядовой геймер выдерживал **спокойненько ловить белочку** двенадцать раз в день ради сундука за репу, то он же просто охуевал, глядя на задротов с топ-дпсом, за который стоит говорить спасибо **нескольким сотням** Мифик+ инстов.
- Совершенно вырвиглазный Расколотый Берег, заполненный контентом, сделанным даже не стажерами, а уборщицей за день до выхода патча, а чтоб народ не поуходил, добавили классовые маунты, для получения которых нужно 11 недель его фармить. Уже к середине уровень ненависти к Берегу превысил 9000.
- Сюжетно, хотя Легион это вроде как величайшая угроза вселенной, по факту черти (*спойлер*: это фигня по сравнению с Бездной и ее слугами, которые ждут своего часа, пока мы за них выпилим ненавистных демонов). Сюда же косяки командования Легиона, уровня «с такими лидерами им и приключенцы не нужны, выпилится сами», что преподносится как неعبическое превосходство игроков в интеллекте, а по факту низводит бесчисленную армию ужаса до безмозглых хлипких миньонов **тупого краснозадого черта с комплексом неполноценности**.

Итогом всего этого фарса стала (*спойлер*: увлекательная поездка на Аргус с озалупливанием самого Саргераса и окончательным решением демонического вопроса. Самого падшего титана на растерзание игрокам не дали, заперев его в далёком космосе наедине с Иллиданом). Так что ждём камбека демонов, когда у сценаристов окончательно иссякнут идеи.

Battle for Azeroth

Едва анонсированный на Blizzcon 2017, аддон сразу же успел взорвать расслабившееся во время Легиона комьюнити и породить новый виток межфракционного и не только срача.



Логотип WoW: Battle for Azeroth, жарг. *БФА, Бумва, Баффу*.

- Коротко о главном: пока игроки находились на Аргусе и играли в гибрид **старкрафта** с **сорокотысячником**, Альянс и Орда внезапно вспомнили, что они как бы враги. А тут ещё усилиями главаря демонов Саргераса на Азероте появился **новый бесценный ресурс**. Орда овладевает в Калимдоре, Альянс тем временем **захватывает** Лордерон. Джайна овладевает Кул-Тирас, Орда решила вдруг помириться с зандаларами (которые, на минутку, обещали всем пиздец аж с патча 4.1).
- После Аргуса с его лазерными пушками, космическими кораблями и титанами близзы сделали ход конём и в прямом смысле спустили игроков с небес на землю: теперь нас ждёт классическая фэнтезийная война с рыцарями и орками на фоне умирающего мира. Древние боги явно должны быть довольны жителями Азерота (*спойлер*: и с 8.3 радостно напали на перебивших друг друга ордынцев и оленят, устроив обеим сторонам базар без всяких найденных денежек). Впрочем, после Легиона пилить на эпике ЕЩЁ БОЛЬШЕЕ зло уже как-то неприлично, и главными лицами аддона становятся Джайна, Сильвана и королева Азшара (феминизм во все поля).
- Союзные расы ака подрасы/субрасы. Понимая, что народ хочет новых рас для поиграть, решили реализовать давний фанатский концепт подрас в виде старых рас с новыми шкурками, озвучкой и предысторией. Альянсу достанутся озарённые дреinei-веруны, упоротые Бездной бладеэльфы, черномазые дворфы Чёрного Железа, **аугментированные** механогномы и **массивные** люди с Кул-Тираса. В ряды ордынцев вольются сурамарские эльфы-наркоманы, brutальные табурены Крутогорья, чистые от скверны орки из альтернативной вселенной Дренора, **няшные лисички-вольпира** и кошерные прямоходящие тролли из Зандалара. В итоге получается десяток новых старых рас по цене одной, все довольны.
- Близзард наконец прислушался к фанатам и пилит возможность выпрямить спину оркам и андедам, плюс золотые и черные моргала эльфам. Особо доставляет то, что для смены осанки и глаз после создания персонажа нужно обратиться в парикмахерскую.
- Фракционное **огораживание** всего и вся. Дабы избежать вайна на тему «а чё это весь аддон тащит Тралл/Кадгар/Велен/etc», близзы запилили для каждой из фракций свои отдельные квесты, сеты, инсты и даже континенты для прокачки (увидеть вражеский континент можно только на левелкапе). Новые фракционные столицы на континентах взамен Лагодрана прилагаются.
- Фронты. Близзюки в очередной раз решили порадовать фанатов RTS-вариков, залив РvЕ-сражения между фракциями. По сути это реворк дренорских гарнизонов и больших баттлграундов (Арати и Остров) с возможностью строить сараи и нанимать юнитов в двадцать рыл. Целью режима является выпил вражеской базы в перерисованных старых локациях WoW (замшелый *стратегически важный* Стромгард, на который обеим фракциям было решительно **похуй** 12 лет, и (*спойлер*: обгорелое побережья пня Тельдрассила), где ночнухи наконец вспомнили, как встречали чужеземцев стрелой в правый глаз в Warcraft III). Планировалось запилить еще (по слухам, Сильвермун и степи Оргриммара), но невзлетевшая реакция на первые два обрубила затею в зародыше.
- Чтобы растрясти комьюнити, близзы преподнесли небывалый **градус неадекватности** Орды, на который Ольянс вынужден огрызаться всем, что имеет: окончательно поехавшая от азеритового порошка Сильвана (*спойлер*: сожгла к херам Тельдрассил (видимо, проще было сжечь, чем перерисовать), потом разбомбила свой же город ради призрачного шанса грохнуть Андуина), и в результате как Альянс, так и Орда поделились на лагеря «смерть Сильване», «смерть предателю Саурфангу», «смерть Королю-Мальчишке» и «смерть вообще всем». Срачи, кто из персонажей был более прав с политической, военной, экономической и этической сторон, идут не переставая. В итоге, впрочем,

(спойлер: Сильвана таки пидорнула своих фанатов, улетев в следующий аддон на правах главного гадского гада).

- Сценарии на всяких затерянных в Великом море островах, как в МоП. Изначально задумка была еще для Легиона, но, как водится, не успели в срок, пришив белыми нитками к следующему аддону. Породило немалый срач из-за совершенно ебанутой системы наград, в которой без поллитра не могли разобраться даже сами разработчики, к 8.1 плюнули и сдались, упростив ее до детсадовского рандома, а к 8.3 и вовсе переложив все ценное в ящики за валюту. В виде фиши, на островах водятся мобы в обличьях игроков: один из них стал мемом еще на этапе бета-теста, рога Sneaky Pete (да, в честь героя одноименного сериала).
- Мехагон. Развитие идей с пандарийского Острова Времени: плотно упакованная зона, где шагу нельзя ступить, не наткнувшись на редкого моба или секретку, со 100500 ценных дропов и неиссякаемым фармом. Едва ли не лучшее, что есть в аддоне: от антуража, сливающего в экстазе [Fallout](#), [Mad Max](#), [Терминатора](#) и [Deus Ex](#), до приложенного мега-данжа с цуберпунком и роботами. Отдельным мемом стала финальная награда за все ачивки: колесо IT Мистера Гаррисона из [South Park](#).
- Разделение серверов на пвп/пве убрано, кому надо фангиться на улице — врубает пвп-режим сам и ждет таких же дебилов.
- Глобализация ушла дальше и теперь есть кросс-серверные сообщества. В новый век гильдия пригодится только для того, чтобы херкамень быстрее заряжался.
- Скалирование во всем мире: классические локи 10-60 лвл, Аутленд и Нордскол 60-80, Ката и Пандария 80-90. Встречено ликованием тех, кто заебался летать из локи в локу, сдав пару квестов и регнув инст. Алсо игрок-ДК теперь может скипнуть Запределье, отправившись после нубятни сразу к батке Личу (раньше очень уж забавно смотрелось, как в конце цепочки ДК едут давать пизды Личу, а герой... идет качаться в Запределье, потому что для Нордскола слишком слаб).
- Легендарки идут лесом вместе с артефактами, вместо них шея, которую надо накачивать тибериумом и открывать 100500 абилкок. В теории должно было быть без рандома, без закликивания токенов насмерть и без запасаения двумя-тремя шмотками в каждый слот. На практике дизайн-документ писал разносчик пиццы, пока разработчики отходили, в результате...
- ...в шею добавили эссенции, дающие не зависящие от класса суперспособности, добываемые и улучшаемые кака где — теперь хочешь, не хочешь, а если тебе нужна понтовая абилка, иди ебаться в рейды/мифик+/репутацию. Осознав, что на альтях это делать даже не мазохизм, а суицидальный кошмар, в итоге сдались и разлочили покупку за валюту у Мамки, но как водится, тогда, когда уже все, кому реально надо, с матюгами нафармили так. А Мамка не так проста, ибо вместе с ней...
- ...имбовый плащик из Пандарии вернулся, добавив в приевшийся рейдово-солевой контент новых механик порчи-сопротивления и тем самым неплохо настроив павер игроков. Отныне при умелом менеджменте вещей можно упороться в малафью Древнего Бога и **выносить все живое** ценой вырастающих в неподходящее время тентаклей, анально карающих игрока вслед за врагом. Получилось даже слишком анально: у среднего игрока до 2/3 урона или лечения может получаться за счет голых эссенций и коррупции, соответственно, без правильно собранного набора можно только лечь и умереть.
- И даже о любителях позадрачивать старый контент подумали, наконец сняв тупые ограничения на количество получаемого неполной группой лута. Правда, разносчик пиццы отличился вновь, и оставил контент Легиона как было аж до патча 8.3, что доставляло седалищную боль всем фармящим прошлые рейды.
- Нахуй вырезаны классовые сеты и предметы как таковые, чего не было со времен Ванили: близзды заебались рисовать красивые шмотки с фантазией по классу и балансировать каждый патч 36 разных бонусов, благо и так азеритовый шмот дает 100500 абилкок. Вместо них вlepили тематические сеты каждого рейда: титанские в титанский рейд и т. д., в достаточно унылых расцветках.
- Рекордное количество нескипабельного контента для альтов: разблокировка требует ВСЕ, за что аддон кличут самым недружественным к второстепенке за всю историю игры. Это после Легиона, где люди, боясь за классовые облики и фармя наследки, вкачивали по 12-18 персов.
- Кап до 120 и прочие мелочи жизни... но ими ЦА уже не удивишь.

Впрочем, по итогу аддон все равно приказал долго жить, повторяя судьбу Дренора. Сначала градус вражды фракций был зол, все шло к разводу и девичьей фамилии, но потом сценаристы так и не вытянули еблю Сильваны с Андуином, отменив последний штурм Оргриммара, свернув всю войну Альянса и Орды, и объявив World of Peacescraft и веселые обнимашки. Да, спустя меньше года после того, как сожгли Тельдрассил: Тиранды не было один патч, и вот вам и вся война. Чтобы занять игроков до выхода следующего дополнения, был срочно **извлечен из закровов** припасенный Нзот со своим карманном городом в левой реальности, но денег и времени (все силы пустили на новый аддон) хватило на рейд, пару квестовых цепочек, упомянутый плащик, вторжения в старые зоны... И все.

Далее у команд разработки начался чемпионат по проебам. Баги всего и вся, **финальный ролик** (вместо нескольких минут — 38 секунд, спизженных из Властелина Колец так внаглую, что хоть вешайся), слив в унитаза самого Нзота и полное отсутствие как развязки сюжета, так и перехода к собственно следующей части. Продюсер Майк Байби на все вопросы сделал честные глаза со словами «**не знаю, мы об этом не подумали**». По итогу все отдано как есть, и ебитесь как хотите. А разгадка проста, такое бывает, когда финальный патч делается за 15 баксов, 14 из которых уходят на озвучку.

В 2017, после инцидента с пираткой Nostalrius (о которой читайте в разделе [World of Warcraft#Что думают Близзы](#)) Близзард анонсировали WoW Classic: официальные патченые ванильные серваки, с поддержкой современных фиш, но полностью с классическим геймплеем и квестами. И в августе 2019 выпустили.

- Брать старые исходники WoW 1.12.1 и запускать их как есть в 2019 — это был плохой вариант. Логин в старом WoW не интегрирован в современный клиент баттлнета, в ванилле были старые механизмы багрепортов, не было нормального голосового чата и многих современных визуальных настроек, которые делают геймплей гораздо удобнее (но не казуальнее).
- Почти 2 года Близзы костылировали WoW Classic с нуля. На современную кодовую базу WoW натянули старые базы данных ванильного Азерота и старые ассеты (модельки, анимации, текстуры). С учетом всех изменений в близзовских форматах данных и коде разработкам пришлось попотеть. А некоторые ванильные фишки, типа хантовских уровня радости питомцев и прокачки их скиллов, нужно было писать заново.
- Ради аутентичного опыта ВАНИЛЛЫ, близзы даже создали симуляцию старых механик. Когда-то давным-давно лимит на количество дебаффов (негативных эффектов) на боссе был равен 16, а энергия у разбойника восстанавливалась периодически, кусками по 20 единиц. Это было связано с тогдашними ограничениями железа. Сейчас таких ограничений нет, но, ради АУТЕНТИЧНОСТИ, эти ограничения накустылили сверху.
- Близзы предвидели, что в стартовых локациях после запуска классики будет по 10 человек на моба. Поэтому ввели систему многослойных серверов, или лейеринга (layer — слой). Слой — это одиночный экземпляр Азерота внутри сервера, как будто один большой инстанс. Игрок видит только игроков и мобов на своем слое, а если создаст пати — участники незаметно перебросятся на слой главаря пати, чтобы бегать вместе.
- Как и 15 лет назад, контент будет вводиться в игру фазами. Так что на ближайшие пару лет в старом Азероте будет, чем заняться.

А после релиза классического ВоВа:

- Как и 15 лет назад, спрос оказался гораздо выше предложения. Игроки стояли часовые очереди, чтобы поиграть. Близзы частично решили эти проблемы вводом новых серверов и заманиванием игроков туда бесплатным трансфером. Состоянием на осень 2019 ситуация успокоилась, и очереди уменьшились.
- Система лейеринга оказалась хитрым хакем в умелых руках. Вскоре эту механику начали абьюзить, чтобы после убийства моба перепрыгнуть на другой слой и убить его там еще раз. Фростмаги AoE-гриндят один и тот же пак мобов нон-стоп на всех слоях, а топовые гильдии проносили одного и того же босса по несколько раз. В общих чатах часто можно было услышать волшебные слова «пати на слой плиз». Близы угрожали наказать таких хитрецов. Ибо негоже «пользоваться лазейками игры для незаконного обогащения». В ноябре 2019 онлайн устаканился, и слои убрали.
- Перед выходом классики у многих игроков уже был многолетний опыт игры на пиратках. Спидраннеры потирали руки и готовились покорить классический Азерот. Как итог — AoE-гриндер, фростмаг JokerD взял 60 уровень спустя 3 дня и 21 час после запуска классики. А гильдия APES убила Рагнароса в первую же неделю.
- ВоВ классик сразу вырвался в топ твича по стримам, и осенью 2019 до сих пор там сидит. Куча стримеров создали гильдии имени себя и массово шествуют по Азероту, проходя контент и получая донаты. Среди иностранцев особо отметился Asmongold, особо скиллом не отличающийся, но харизматичный (кринжовый).
- Несмотря на двухлетнюю подготовку и бетатест, ВоВ классик оказался сыроват. Часто случаются баги с геодатой, с неправильными текстами в интерфейсе, застрявшими мобами и механиками боссов. Стабильность с точки зрения лагов и пинга хорошая, но иногда просадки случаются.
- За 15 лет заметно выросла как общая культура гейминга (к примеру, повсеместное использование хоткеев в ПвП), так и осведомленность о ванильном ВоВе (куча видеогайдов на Ютубе, заполненные базы знаний типа WoWHead). Многие игроки обнаружили классику не настолько сложной и хардкорной, как они того ожидали. Некоторые игроки, проглотив залпом весь контент по гайдам, начали жаловаться, что ВоВ не торт и им скучно. Впрочем, ничего нового.
- Когда высокоуровневое ПвП и ПвЕ вступило в силу, ВоВ напомнил всем, что баланс игровых классов тогда был не ахти, некоторые спеки неиграбельны и неэффективны, некоторые таланты вообще бесполезны, а за некоторые классы/спеки надо рвать жопу, чтобы достичь хоть каких-то результатов. Впрочем, опять-таки ничего нового. Большинство игроков это устраивает.
- Когда игроки просили открыть ванильные сервера, Близзы отмахивались: «You think you do, but you don't», намекая, что в игроках просто говорит ностальгия, и долго они на классике не продержатся. Разработчики, конечно, оказались неправы, но не на 100%. Из-за слишком быстрого прохождения ВоВ и нытья игроков Близзард начали дробить контент на более мелкие части и выпускать их быстрее. Забытый город ввели раньше, чем планировалось. Ворлд пвп, которое все так страстно хотели, превратилось в кровавый групповой ганкинг, из-за чего раскачка 45-60 стала почти невозможной. Из-за этого и БГ (поля сражений) будут введены раньше времени. В общем, мы сначала чего-то хотим, а когда нам дают — нос воротим.
- Если посмотреть внимательнее, то баланс классов и их способности зафиксированы состоянием на 1.12.1. А игровой контент выходит постепенно, как в оригинале. Из-за этого некоторые аспекты игры, типа рейдинга, не совсем такие, как были. Похожий эффект затронул и игровую экономику — зная весь контент наперед, хардкорные игроки и гильдии уже начали готовиться к АнКиражу и к Наксрамасу.

- Большинство аспектов WoW выучено вдоль и поперек. И как уже было упомянуто, киберспорт в целом сильно повлиял на массовое сознание игроков после начала 2010х. В любых играх, где есть соревновательный элемент, теперь не достаточно играть просто по фану, а нужно ПРОЖИМАТЬСЯ, играть БЫСТРЕЕ, ВЫШЕ, СИЛЬНЕЕ и получать лучшие РЕЗУЛЬТАТЫ. Наложив этот новый менталитет на олдскульный WoW классик, получились весьма презабавные эффекты, о которых будет рассказано в пунктах ниже.
 - ПвЕ: С помощью сайта warcraftlogs можно отследить все действия игроков в рейдах и аспекты игры каждого персонажа с разных ракурсов. Из-за этого появилось т.н. “парсодрочерство” - одержимость желанием попасть в высокий ранг по КПД (например, на боссе показать цифры урона/лечения лучше, чем 95% игроков твоего класса и шмота). И, безусловно, хорошие показатели влияют на будущее игрока в статике и его очередь в получении топового шмота.
 - ПвП: Для помощи в фарме 14 ранга ПвП (на который могут уйти долгие недели игры) досконально описана вся математика начисления хонора и ранга. Существуют специальные серверы в дискорде, где топовые хонорфармеры с одного сервера решают, кто следующий получит 14 ранг и кооперируются для этого. Не говоря уже о том, что есть дискорд-серверы, объединяющие гильд-мастеров всей фракции(!) и даже всего сервера(!!!) (Да, вы все правильно поняли. Альянс и Орда. На этих серверах решают глобальные метавопросы).
 - Прокачка: Пронес данжей за голду и АФК-прокачка персонажа (ты сидишь в подземелье, а 60й зачищает его для тебя раз за разом) достигла невиданных масштабов. Очень многие маги не против заработать подобным способом. Если у тебя много золота, ты можешь прокачаться до 10го уровня, а потом просто купить паровоз вплоть до 60. “Куплю/продам АФК кач” - стало ОЧЕНЬ частой фразой в чатах.
 - Экономика: Используя все современные возможности железа и программного обеспечения, а также не жалея любых денег ради того, чтобы СТАТЬ ПЕРВЫМ, игроки-барыги идут на любые меры, чтобы монополизировать экономику на серверах и стать “хозяевами жизни”. Не секрет, что существуют способы покупать и продавать игровую валюту за реальные деньги, поэтому подход к фарму голды становится очень серьезным. Когда такие явления стали массовыми, групповыми и организованными, подобные скопления фермеров начали напоминать самые настоящие ОПГ и получили ярлык “мафии”. Мафии распространены почти во всех мирах и действуют одинаково. Самые известные - Мафия Черного Лотоса и Мафия Ботоводов. Именно из-за мафий Близзард поменяли правила спавна Черного Лотоса и начали массовую зачистку ботов, под которую попали даже обычные игроки. Не будем перечислять в деталях их деятельность, это будет многобукоф, это можно загуглить. Скажем лишь, что такие монополии сильно портят игру, и в США такие “мафиози” даже угрожали игрокам реальными расправами, если им мешали фармить золотишко, на котором можно срубить реальные баксы.
- Подытожив вышесказанное — хотя близззы и старались сделать классику «как было», различия заметны. WoW классик явно отличается от ваниллы 15 лет назад во многих проявлениях. Хотя, скорее всего, это мы уже не те.

Игроки строят догадки, что же близззы будут делать с классикой дальше. Самых популярных вариантов 4:

- Доведут до последней фазы и оставят как есть. Близззами классика сейчас прозвана «музеем, в котором можно побегать». Им не очень приятно признавать, что классический вов вызывает больший интерес, чем актуальный. Поэтому они вряд ли будут уделять классике много внимания.
- Оставят как есть, но допишут недописанное. В ванилле было много недоделок, которые должны были быть выпущены еще тогда. Хиджал, Изумрудный Сон, Грим Батол, Ульдун, Кратер Азшары, Пещеры Времени. Часть из этого уже была почти готова в ванилле, но недоделана и запечатана, а потом или доделана в патчах, или выкинута. В любом случае, данный вариант придется по вкусу всем, в том числе и вечно ноющим нынешним игрокам.
- Перезапустят цикл заново. БК, ЛК и так далее. Желанный вариант для тех, кто начал играть на БК или ЛК. Многие считают (и заслуженно), что БК/ЛК лучший патч WoW, и хотели бы его обратно. Но к чему в конце придет такой подход — непонятно. Снова проходить путь через все патчи?
- Перезапустят вселенную и пустят патчи по новому пути. Самый интересный, но самый маловероятный вариант. Требуется слишком много человексил на разработку и поддержку и очень рискованный. Да и Бобби Котик не позволит, ибо денег не пострижешь.

Burning Crusade Classic

К концу 2020 WoW Classic подошел к концу. Многие игроки выражали надежду, что следующим этапом станет патч Burning Crusade. Близзард извлекли уроки из прошлого, и начали прислушиваться к сообществу. В 2020 году они периодически отправляли игрокам опросники на тему "Как вы хотите играть дальше? Хотите Burning Crusade? Или останетесь на классике?". Из этих вопросов стало ясно, что Близзард ищут оптимальное решение вышеописанного вопроса из статьи про WoW Classic "Что же делать с Классикой дальше?". Ответ на этот вопрос ожидался на ближайшем БлиззКоне. Так и случилось: на БлиззКоне 2020, проведенном 20-21 февраля 2021 (из-за пандемии) был анонсирован Burning Crusade Classic, запускающий цикл аддонов по второму кругу.

- Выход патча запланирован на 2021. Перед основным патчем будет препатч, на котором уже можно будет создать персонажей новых рас.
- Будут работать и сервера Burning Crusade, и сервера для классического WoW.

- Игроки смогут перенести своих персонажей в Burning Crusade, или оставить их в старом мире Азерота. Если заплатить, можно совместить оба варианта.
- Одного из персонажей на аккаунте можно будет прокачать до 58, за денежку. Применимо только к старым расам.
- Близзард отказались от позиции "мы дадим вам все ровно так же, как и было много лет назад". Теперь будут искать наиболее оптимальные решения с точки зрения игрового баланса. В целом - они более серьезно подошли к классическому WoW и выделили на него больше ресурсов. Видимо, аудитория дала о себе знать - на классику действительно есть спрос.
- В оригинальном ТВС паладины Альянса и Орды имели немного разные способности. Теперь они будут уравнианы - обе фракции получают полный набор способностей.

Запасаемся попкорном и ждем новых новостей.

Shadowlands

Восьмой по счёту аддон, в отличие от амбициозных предыдущих аддонов, вышел весьма скромным. Новых рас, классов или геймплейных фишек не завезли, ибо боялись наобещать лишнего (как это было, например, с Дренором и БФА), плюс банальная экономия ресурсов в пользу Diablo IV. Итог — глючавый предрелиз, отодвинувший уже объявленный выпуск на месяц, и самый странный и противоречивый из всех аддонов по факту выхода. Близзы словно сели и поняли, что игроки хотят не в сотый раз проходить квесты-локалки, а больше всяких крутых опций внешки и предметов чем собирать, завершения сюжетных линий, красивых картинок и эпичных катцен... А потому смысл напрягаться и пилить остальное? Но обо всем по порядку.



Логотип WoW: Shadowlands, жарг. ШЛ, ТЗ.

- Очередные порции пафоса и переписывание лора. С одной стороны, таки раскрыли тему загробной жизни в Азероте, которая там всегда была, но больше намеками и урывками, описав космологию еще и того света — ЧСХ без приевшихся увязок ее с титанами/Бездной/Легионом, сделал самобытный такой сеттинг внутри сеттинга. С другой, сделано это топорно, с неимоверным числом логических дыр и когнитивных диссонансов. Встречать на том свете покойных персонажей (некоторых — покойных уже по четыре раза), конечно, весело, но обесценивает и факт их гибели, а также убивает весь мистический трепет перед посмертием. Завязка: в прилагаемом к аддону синематике дважды отрѣкшаяся ото всех Сильвана [озалупила](#) Болвара и сломала корону Нер'зула, попутно разорвав ткань реальности между Азеротом и [загробно-астральным](#) миром. В роли главного злодея — [Тюремщик](#), озалупленный в незапамятные времена и жаждущий призвать всех зайцев погодить, для чего (*спойлер*: сделал своим аватаром аж целого Андуйна, доведя его параллели с Артасом до копирования целых роликов).
- Вместо континента как такового — пять локаций-планов, на четырёх из которых обитают дружественные игрокам ковенанты. В наличии: готичный [Ревендрет](#) с вентирами, [Бастион](#) с ангелоподобными кириями, волшеббно-криповый лес [Арденвельд](#) и [Малдракус](#) с армией галактической зомботы, на фоне которой Плеть [как бы](#) должна выглядеть [унылым говном](#). ИЧСХ, обитатели Тёмных земель мало чем отличаются от жалких живых: воюют, плетут интриги и торгуют душами в местной столице-святилище Орибосе. Столь *живое царство смерти* может вызвать [когнитивный диссонанс](#) у особо пытливых игроков (*спойлер*: Потому что изначально декорации делались для вообще другого аддона про путешествия на другие планеты, имя коего история уже не узнает, но эффективный менеджер унифицировал производство.). На левелкапе игрокам станет доступна Утроба — местный филиал [Ада](#) для самых закоренелых грешников, куда теперь, впрочем, стараниям Тюремщика попадают все умершие.
- Из четырёх ковенантов примкнуть можно лишь к одному, что даёт свои преимущества в виде новых способностей, брони, маунтов, бонусов к путешествиям и прочей косметики. Кампанию можно пройти целиком только за один, прибав гвоздями к персонажу все его ништяки. Уборщица и разносчик пиццы не угомонились и тут, дописав от себя в диздок, что косметика тоже прибавается к ковенанту, то есть чтобы сменить стиль шмота или маунт, надо идти и неделю ебаться со сменой фракции.
- Единственный аддон без новых механик как таковых **ВООБЩЕ**. ВСЁ, что есть в аддоне — перепиленные и доработанные удачные (или не очень) идеи из предыдущих. Обещали побольше и погуще существующего, но по итогу все равно все скатилось в Дренор 2.0: тупо выполняй одни и те же квесты, чтобы нагриндить нужные десятки тысяч анимы (по несколько десятков за квест), раз за разом, пока не надоест, а больше в игре и делать-то особо нечего.
- WoW обзавелся собственным [рогаликом](#) в виде башни Торгаст с бесконечным прохождением случайно генерируемых уровней для любителей еще большего гринда. Предполагалось, что он сольет в экстазе башню магов, баттлграунды, данжи, испытания и фронты. Итог: нужен только для фарма и апгрейда легендарки (одной на персонажа).
- В попытках убить торговлю местами в рейдах, близзы урезали выпадение лута на всех сложностях. ЧСХ сработало: единственным надежным способом фармить шмот стало PvP, а на рейды забили все кроме гоняющихся за первонахом. При этом, благодаря кривому сплющиванию статов (см. ниже) и убиранию системы коррупции, рейды Легиона и БФА не то что солить, а даже толпой проходить затруднительно, то есть кроме новых, заодно отрезали еще и старые. Все для народа.

- Чтобы привлечь побольше новой аудитории, Близзард наконец сделали обучение премудростям игры таким, каким оно должно быть в 2к20. 1-10 уровни прокачиваются на интерактивном Острове Новичков, где игрока буквально проведут за ручку через небольшое приключение в компании ботов. Попутно показывая, какие кнопочки когда нажимать и зачем все это нужно.
- Очередное сплющивание **всего**. Включая и уровни персонажа, коих 60, как в соседней Классике (50 на предыдущие аддоны и еще 10 в ШЛ). Заодно полностью переделали кач до 50, давая игрокам возможность выбирать контент любого аддона в случайном порядке на свой вкус, дабы не протаскивать новичков по порядку через квесты десятилетней давности. Впрочем, стараниями кривого кода, лучшим все равно остается (*спойлер*: Дренор, позволяя за 12 чистых часов неспешного тыканья взять 50 и в ус не дуть). Отрадно всем, кто хотел наследную броньку.
- Кастомизация персонажей. Каждой из старых рас добавлено **множество** новых причёсок, усов, татуировок и прочих уникальных опций внешности на радость ролевикам и эстетам. По **многочисленным просьбам трудящихся** нежить может прятать кости и прочее гуру на манер китайских воверов, любители **хуманов** получили интернациональные черты лиц **нигр** и **азиатов** вдобавок к уже имеющимся мордам, троллям добавили новые лорные расцветки разных племён, а ночнухи получили море обвеса, ушей и причёсок (например, листики в волосах, впервые появившиеся на арте аж времен третьего варкрафта), и вообще большая часть рас теперь может реально выглядеть узнаваемо и уникально. Впрочем, без бочек дёгтя как всегда не обошлось:
 - Возможность выбора телосложения не завезут, так что большого прогресса по сравнению с 2004 годом не намечается.
 - Засилье нигр и азиатов в фэнтезийных странах без всякого лорного обоснования. Отдельным лулзом стал неожиданно почерневший родной брат белого трактирщика, **раньше бывший того же цвета**. А разгадка проста: близзы, резонно опасаясь за и так шаткую репутацию (*спойлер*: все-таки год под следствием у ФБР и пачка исков на столе), все силы бросили на предоставление расового разнообразия, забив на качество. Подгорание в результате и у борцунов, и у их идейных противников: вместо нормальной работы над прорисовыванием любовно продуманных неписей, тупо **рандомом** поменяли цвета кожи всем жителям Штормграда и Луносвета в равных долях.
 - Самый большой лулз случился с эльфами. Сначала эльфам крови тоже добавили возможность краситься в чёрных, что есть лютый пиздец с точки зрения лора, но **SJW** как обычно виднее. Затем попробовали добавить просимые уже 13 лет синие моргала, на что получили с одной стороны тонны ненависти (ибо хоронит надежды на отдельную расу хай-эльфов), с другой крики «наконец-то блядь». Ну и финальный аккорд: чтобы уже отъебались любители посраться на тему цветов разных частей тела у вымышленной расы, сделали обоим типам эльфов (и крови, и Пустоты) доступ к синим глазам, чёрной коже, обычной коже и различным цветам волос, по сути позволив при желании перекрасить ордынского эльфа в альянсовского и наоборот.
 - И, естественно, вновь блестяще выступили стажеры во главе с сантехником: так и не добавлены скины NPC, нарисованные дохера лет назад, ака огненные ночнухи (с Катаклизма), деревянные эльфы, дарк-рейнджеры (с ТБЦ). Впрочем, не исключено что все еще впереди.
 - Справедливости ради, добавление опций разных цветов кожи всем, у кого она от природы телесного цвета — не столько следование моде (у нас ведь так много рекастов с неграми, надо быть конкурентоспособными!), сколько отход от традиционного варкрафтовского клише, что почти каждая раса это представление определенного этноса (тролли чернокожие туземцы, мантиды монголы, таурены индейцы и пр.). Соответственно, если все человекоподобные могут быть людьми всяких цветов, то и нет ассоциаций «а почему у вас черные — клыкастые дикари». А так, кто плюнул в прогрессивный аддон - тот словил клеймо расиста и поклонника **Трампа**. Сюда же идет первый в истории игры персонаж-**трап** (Пелагос/Пелагея), благодаря коему игрокам запрещено критиковать Бастион за откровенное рабство и промывку рекрутам мозгов: ведь у них есть возможность поменять пол, а значит, плохими быть они не могут!
- Попутно довели до ума выбор внешнего вида друидских форм (без десятка разных костылей из разных аддонов).
- Ну и заодно разрешили трансжить артефакты везде подряд (без привязок к спеку) и **менять пол в парикмахерской**.