

World of Warcraft — Lurkmore

Запрос «ВоВ» перенаправляется сюда. О Великой Отечественной войне см. *ВОВ*
Если вы искали статью о World of Warships, *вам сюда*



БЛДЖАД!

Эта статья полна любви и обожания.
Возможно, стоит добавить немного [критики](#)?



К вашему сведению!

В этой статье мы описываем саму игру World of Warcraft, а не очередной подвид игровых задротов. Ваше мнение о том, насколько глубоко удружились ваши конкуренты, [никому не интересно](#), поэтому все правки, превращающие эту статью в филиал статьи «Задрот», будут отканы, а их авторы — расстреляны на месте из реактивного говномета, [for great justice!](#)

«В жизни я простой геолог, но здесь я — Фалькон, защитник Альянса»

— *South Park*

World of Warcraft (*WoW*, *ВоВ*, *вовка*) — самая [задротская](#) в мире **MMORPG** от компании «[Метелица](#)», с [ежемесячной](#) абонентской платой, в которую только на официальных серверах играют около 6-10 миллионов поциентов (в зависимости от времени года), что [символизирует](#), впрочем, как и сокращение названия в виде расово американского «[vay](#)».

Why so popular?

Чтобы понять, почему World of Warcraft оказался на гребне волны и уже пятнадцать лет держится там, нужно вернуться в годы его выпуска, 2004—2005. Какие там были конкуренты у новичка? [Ultima Online](#), первый Everquest, Dark Age of Camelot, отбивающий аудиторию у предыдущих двух, [Ragnarok](#) с двумерными спрайтами, штурмующий чарты вслед за первой Линейкой; за полгода до ВоВки, кстати, выходит сиквел — [Lineage II](#), основной объект для сравнения.

Однако сваливать всё исключительно на слабую конкуренцию глупо. Стоит вспомнить хотя бы, что, в отличие от многих других представителей жанра, WoW уже на момент релиза имел немалое число фанатов вселенной [Warcraft](#), обеспечивших еврейским разработчикам минимальный риск и максимальный профит на годы вперёд. Правда, сами они рассчитывали хорошо если на миллион фагов и были приятно удивлены, узнав, что желающих в несколько раз больше. Ожидания фанатов были оправданы сполна: [лёгкая, но в то же время сложная](#) игра со стильной графикой и нескудным геймплеем в канве новых [охуительных историй](#) мира Варкрафт.

Это описание, возможно, расходится с твоим мировоззрением и понятием здравого смысла, но оно вполне обосновано. Если спросить любого олдфага, игравшего ещё во времена релиза (а то и бета-тестирования), то в ответ услышишь примерно то же самое. Где же правда, спросите вы? Тут-то мы и подходим к вопросу бешеной популярности.

Начиналось всё, как и в большинстве долговременных проектов, довольно благодатно. Перед игроками предстал поистине огромный, по всем параметрам, мир: гигантских размеров карта с множеством локаций, объединённых, но в то же время полностью уникальных, каждая из которых рассказывала свою отдельную, увлекательную историю, порой пересекающуюся еще с тем, RTS-варкрафтом. Всё остальное также было продумано до мелочей: долгий, но, сука, увлекательный, сбалансированный, инстинктивно понятный даже дауну кач, вырвиглазная по меркам [крузиса](#), но тем не менее стильная графика, тактическая составляющая **ВООБЩЕ ВСЕГО** связанного с игрой, в основном — с боевой системой. И это не просто пустые слова — во времена классики брать инстансы [зерг рашем](#) с недостающими людьми было крайне сложно на малых уровнях и практически невозможно на больших. То же относилось и к батлграундам, о которых ниже. Подводя итог в паре слов: метелице удалось создать наиболее приближенный к идеалу баланс всего и вся, тем самым обеспечив [оборудованным моском](#) людям по настоящему качественное развлечение на долгое время.

Ах, да. Большинство онлайн-РПГ выходило, затем выпускалось 2—3 патча, и всё затихало. Близзард же бережно поддерживают игру от патча к патчу с 2005 и по сей день. К тому же есть реклама в виде собственно рекламы по зомбоязику, и мощная бесплатная реклама в виде пиратских серверов, о которых

[Ария- Дух войны \(WoW \)](#)
[Спасённая от копирастов Суть™](#)
[World of Warcraft: Chuck Norris](#)
[- Commercial |](#)
[GamesdeEntertainment](#)
[Чак](#) позволяет вам играть.
[Ozzy Osbourne- World of](#)
[Warcraft Commercial TV Ad](#)
[Оззи Осборн](#) рекомендует.

будет упомянуто чуть ниже.

Повышенный риск привыкания

«Кто в ВоВ не играл, тому не понять, как хочется эпиков, кушать и спать! »

— Анонимус

Однажды поигравший в ВоВ с вероятностью 90%, снижаемой талантом до 65%, заболевает и **ВНЕЗАПНО** превращается в **задрота**, проводящего за ВоВ'ом **до 20 часов в день**. Те, у кого прошла проверка **резиста**, играют меньше, но по пять часов высиживать всё равно в состоянии. Подобным явлениям подвержены даже **тян**. Также игра действует как наркотик на **малолетних долбоёбов**, и те **ВНЕЗАПНО** понимают, что являются кем-то из своих игровых персонажей, и начинают всем ебать **моск**. Больше всех склонны к задротству корейцы, «самая играющая нация планеты», как думают многие.



Оставь надежду всяк сюда входящий.

Известны случаи, когда играющие в ВоВ забывали о **еде**, сне и родных, проводя за компьютером по несколько дней подряд, что **ничем хорошим не кончалось**. В честь этого шведы даже **приравнивали ВоВ к кокаину**.

You're About to Get Pwned in World of Warcraft - SOUTH PARK

South Park предупреждает о возможных последствиях

В Южной Корее однажды произошел случай: молодая корейская семья играла в WoW около двадцати часов, забыв про своего четырехмесячного ребенка, в результате чего он, **перевернувшись в кровати**, задохнулся, а родители получили государственную награду за ухудшение демографической ситуации в стране.

Некоторые привыкают настолько, что генерируют тонны вкусной копипасты, например, [эту](#)

Русский ВоВ

Экспансия на Запад

Warsong — два (европейский (EU) и американский (US)) сервера WoW. Европейский чуть менее, чем полностью был оккупирован русскоязычными игроками (американский тоже обильно населён ими, но *General* там англоязычный). В последние дни сервера многие взрослые здравомыслящие игроки перебрались на другие серверы (например, тоже «русский» Shadowmoon EU), так как Варсонг был заполнен **малолетними долбоёбами** и **гопниками**. Общение на европейском Варсонге представляло собой русифицированный **barrens chat**, причём вне зависимости от локации. Градусу неадекватности способствовало отсутствие русской администрации и, следовательно, модерации вообще. Во времена расцвета название сервера расшифровывалось как Warning Absolutely Russian Server Other Nations Gone. Такие дела.

Кроме Варсонга на момент открытия русской WoW-резервации быдло успело захватить ещё три сервера:

- **Shadowmoon** — второй реалм, захваченный сперва русскоговорящей Ордой, а затем и Альянсом. Немного уныл, иноязычные игроки ушли достаточно тихо.
- **Stonemaul** — самый малонаселённый и спокойный русский реалм. Процесс исхода иностранцев с него немного затянулся.
- **Molten Core**. Легенды гласят, что при перенаселении Варсонга, Шадоумуна и Стонмаула превентивно был открыт Molten Core, чтобы из-за произвольного самозахвата серверов русскими снова не пришлось эвакуировать иноязычных игроков.

Как и полагается, за две недели до открытия очереди на всех русских реалмах увеличилось в стоицист раз. От 50-100 человек по вечерам на Варсонге до 1400. Бесплатный трансфер сделал свое **чёрное дело**.

В данный момент в связи с созданием русских серверов европейский Варсонг закрыт. Сервера, на которых он работал, сожжены, закопаны и залиты пятиметровым слоем бетона.

В резервацию, русише швайнен

В конце концов близзы созрели для создания русской версии WoW со своими **резервационными серверами**. В принципе, всё было не так уж плохо: разве что



Получился один из сильнейших ПвП-серверов Европы. Школа примейдов была возведена в абсолюте. Чуть менее, чем всё население сервера знало тактики на все БГ. Ньюфаги не поверят, но по вечерам шёл набор около трёх примейдов на Альтераке (Альтерацкая долина — самое обширное БГ во времена классики и ВС, как по размерам, так и по лимиту игроков) и ещё нескольких на мелкие БГ. И 40 ппл ждали очереди не более пяти минут. Ну, а бурги вайнили на форумах, что русские — читеры и невозможно победить «MC PREMADE». ПвП-отцы вроде Nuclear

интерфейс, изуродованный непривычным русским языком, и перевод, хоть и литературный, но пестрящий тоннами косяков (**промт** не скроешь ничем) и отсебятины. Те, кто ещё не выжег себе мозг, вместо того, чтобы ныть на всяческих форумах по поводу «непривычного русского языка» сразу меняли места файлы диалогов и озвучки из каталогов enGB и ruRU с соответствующим переименованием и аддоны ставили на английском языке. Впрочем, вскоре за наличие англоязычных файлов при игре на руоффе стали метко бить банхаммером. По невнятным причинам так и не появилось ни одного русского RP-сервера.

Справедливости ради, нужно отметить, что **локализация** весьма недурна при сравнении с другими ММОРПГ. Алсо переводчики старались хотя бы частично сохранить приколы разработчиков, и в результате мы имеем, например, достижение **Надмозг атакует**, аукционеров Дану и Нуда (в оригинале — Oreely и Yarly), **ГЛОНАДС** (Глобальная Навигационная Драконья Система) и так далее в том же духе. В сущности, ужасна (как и везде в отечественных локализациях) только та часть озвучки, где наши актёры пытаются играть **пафос**. Ну не умеют они: часто там, где по замыслу разработов игрок должен пугаться и благоговейно трепетать, от реплик обрусевших персонажей пробивает на истерический смех.

Вообще же запрет играть на евро-серверах, используя английский клиент, с русской учётной записью, раздражал, но неблагодарные твари забывают, что это не столько для них был запрет, сколько для европейцев-нищобродов, так как абонентка для русской учётки таки дешевле. Тем более что с евро-записью создавать персонажей можно где угодно и сколько угодно.

В сентябре 2014 года, решив не отставать от цивилизованного мира, Близзард тоже ввела санкции против России: теперь все русские аккаунты официально считаются европейскими. Они возвращаются. Они снова на ваших серваках. Они — русские. Бессмысленные и беспощадные. We will never be slaves, but we will be conquerors! ©

Дополнительно с патчем 6.0.2. в русский клиент запилена возможность включить себе оригинальную английскую озвучку. Так что теперь есть вариант слушать оригинальные голоса, а квесты читать на русском, как кино с субтитрами.

Медведев и WoW

Медведев хочет создать русский World of Warcraft.

Коммент к новости.

xxx: ПАТИ НА БАБУ-ЯГУ, НИД КОЖЕМЯКА, ДВА СТРЕЛЬЦА, БАБКА-ПОВИДУНЯ И 2 ДД ИВАНУШКА-ДУРАЧОК, ИЛИ ЕМЕЛЯ 55+ЛВЛ, С СОБОЙ МОЛОДИЛЬНЫЕ ЯБЛОКИ ПО 2 СТЕКА МИНИМУМ, КОЩЕЙ-ПВП-СЭТ ИЛИ КРАБОСЕТ "ЩУЧЬЕ ВЕЛЕНЬЕ", СБОР НА ОПУШКЕ ЧЕРЕЗ 15 МИН.

b 412466

Эхо крамольной мысли «Стране нужен новый **Вова**» наконец-то вырвалось наружу у нашего Гаранта Конституции. В процессе трансцендентального генезиса, по пути из бессознательного «Оно» в осознанное «**Сверх-Я**», мысль закономерно деформировалась и превратилась в идею «Стране нужен новый WoW», что и было озвучено на заседании президиумов президентских советов по культуре, науке и технологиям. Медведев предложил создать многопользовательскую онлайн-игру наподобие World of Warcraft на материале русской истории. Гарант отметил, что в «псевдоисторический» WoW играют «десятки, если не сотни миллионов людей», причем не только дети и молодёжь, но и «взрослые **особи**», и в игре, помимо «деструктивных начал», присутствует «подоплёка, связанная с развитием человеческой **цивилизации**». Особенно доставляет последняя фраза, учитывая количество времени, необходимое для прокачки археологии.

Заказ Димы таки был реализован: **Шляхтич** запилил новую серию СуперПутина — **Уроки Варкрафта**. В которой жёстко нагибают двух нубов, похожих на президента и премьера.

За что игру любят

На самом деле, есть за что.

Power и GanG стали известны именно своими премейдами, но сейчас уже скатились в говно. Кстати, ГМ последней вывел в реал гильдейского голда на ~40к рублей, по некоторым подсчетам.

Имя	Описание	Сессии	Подписчики
Глобальная (RuP)	Выполнение с помощью администраторов	Сессии 11:15 (0)	99 2,094
Платформа Букса (RuP)	Выполнение с помощью администраторов	Сессии 11:21 (0)	108 4,105
Самостоятельная игра (RuP)	Выполнение с помощью администраторов	Сессии 11:28 (0)	84 1,908
Стиль жизни (RuP)	Выполнение с помощью администраторов	Сессии 11:28 (0)	14 331
Трансформация (RuP)	Выполнение с помощью администраторов	Сессии 11:28 (0)	38 652
Воскресный мир (RuP)	Выполнение с помощью администраторов	Сессии 11:27 (0)	169 3,040
Алгоритм (RuP)	Выполнение с помощью администраторов	Сессии 11:21 (0)	124 1,756
Время Платформы (RuP)	Выполнение с помощью администраторов	Сессии 09:26 (0)	7 50

Ру оф такой Ру оф

Типичный игрок на руоффе, пришедший после **русификации** и удешевления игры. **Пруф**

World Of Эрэфия - Way of Медвед
Шмеле о WoW

I AM MURLOC - L70ETC
I AM MURLOC!!!

Например, за атмосферу. Тем, кто играл в старый-добрый RTS [Warcraft](#), неиллюзорно доставляет бегать по знакомой вселенной и встречать исторических персонажей. Многие пошли играть в WoW только из-за того, что это тот самый Варкрафт и тут все родное и знакомое. Мало того, люди еще и луркают историю (начавшуюся аж в 1994 году с выходом первого варкрафта) и читают квесты (а их [много](#)).

Графика яркая и сочная, проработаны мелочи вроде деталей одежды, стиль и дизайн локаций выдержаны на уровне. Облик персонажей нарочито мультяшный, они местами страшны, но не более, чем сама игра. За 8 лет возник неслабый контраст между моделями 2004 и 2012 года выпуска, но это таки поправили в Warlords of Draenor (и теперь можно нарядить перса со 100500 полигонами в штотки с разрешением текстур 128 на 128). Не обошлось без фейлов: [ЗЛОБНЫЕ лица гномов](#) (человек, увидевший мучительную смерть ста щенят, выглядел бы более жизнерадостно) и недоделанные вовремя модельки блад-эльфов.

А ещё есть музыка, уникальная для КАЖДОЙ локации. Как и цветовая гамма, сюжетная линия и история (растянутая на килобайты текста, и их [рекомендуется читать](#)).

Из задротских плюсов — большое количество плагинов, о которых до этого и не подозревали задроты [Lineage](#) и Perfect World. Возможность неограниченной настройки интерфейса под собственные вкусы, а также встроенный скриптовый язык, позволяющий в определённой мере автоматизировать процесс, написав [макрокоманду](#) и повесив её на хоткей. Также в игре предусмотрена возможность назначать хоткеи на все спеллы (кроме пассивных), банки, предметы гардероба и что там ещё есть у игрока, тем самым сильно облегчая ему жизнь. Корейские grindилки с их вечными F1-F12 завидуют, затаив злобу. Аддоны столь могущественны, что порой их создатели таки получают по ебалу от разработчиков, как, например, переводчик с языков вражеских персонажей, или автораспределители по точкам в рейдах.

Что более интересно, есть возможность незадротского (!) кача, в отличие от этих ваших линейек и [рагнароков](#), быстро и размеренно: максимальный уровень берется очень быстро, а дальше сила персонажа растёт уже за счёт шмота и артефактов. Есть даже возможность играть [вообще одному](#), контактируя с остальными игроками только по необходимости, что само по себе является [парадоксальным явлением](#) для MMORPG. С приходом Dungeon Finder'a и Raid Finder'a даже последних боссов можно валить в 25 незнакомых рыл без всякой тактики. Создано как раз для тех, кто по тем или иным причинам хочет играть в MMORPG без ММ, правда сложность (и награды) в этом режиме сильно ниже среднего. Короче, каждый может найти сложность по своим рукам, голове и наличию свободного времени на освоение контента.

Наличествуем грамотная [некорейская](#) система крафта. Игрок может прожить без крафтинга, но по большей части любой крафтинг доставляет, давая ништяки, которые хорошо продаются, экономят время и нервы, красиво выглядят, а некоторые может использовать только сам игрок, и остальные ему завидуют.

Исходное деление игроков на две фракции (Орда и Альянс) открывает простор для [невозбранного](#) убийства противника из чужой команды. При этом с включенным ПвП противника можно резать везде, кроме специальных локаций (т. н. «Святылище») и нубских зон врага. Изначально сервера делились на ПвЕ и ПвП, но теперь можно врубить ПвП-режим вручную хоть с первого левела. [Blood for the Blood God!!!](#) На официальных серверах в вармоде творится форменный [беспредел](#), в то время как на шардах убитые нубы НЕГОДУЮТ на форуме, приводя в доказательства своей правоты сильные аргументы: «Это нечестно!», «Сильные должны защищать слабых» и «[Давай встретимся в реале, перетрём](#)».

Есть немалое количество внутриигровых эвентов, от праздников до вторжений врага в уютные столицы, попадают интересные (например, когда был включен зомби-мод и стало возможным убивать внутри фракции, что привело к такой [буре эмоций](#), что вновь подобный эвент игроки увидели аж в 2016 году, после полной смены команды разработчиков). Русским игрокам это так доставило, что игра встала на неделю — почти на каждом сервере игроки зачистили ВСЕ города, включая свои собственные.

Бонусом идёт наличие ТОНН [пасхалок](#). Что ни локация, то приколы: типа как несколько прокажённых [гномов](#), [шьющих штотки](#) в подвале в столице эльфов (спят там же, на матрасике). Мобы и квестгиверы не отстают: SCRAP-E (Wall-e), Haris Pilton (в локализации — Псения Кобчак, гламурная эльфийка из Шаттрат-сити), [Харрисон Джонс](#) (как и его киношный прототип, полон пафоса, носит шляпу и ненавидит змей), Хеминг Эрнестуэй (исследователь Низины Шолазар), Одри Бернхеп (таки покровитель питомцев - отсылка к фоткам Хэпберн с олененком). И тысячи других пасхалок, число которых с каждым обновлением лишь растёт. Жаль, что рейтинг игры не позволяет встраивать ничего [поинтереснее](#). Зато позволяет в каждый аддон пихать шуточки про [говно](#), и квесты, в которых его надо [собирать, добывать, продавать или есть](#).

Обилие контента. Корейские grindилки, с их крошечными мирами из нескольких маленьких локаций, немногочисленными видами снаряжения героев и несколькими короткими инстансами, вновь завидуют. Здесь же игровой мир огромен и насыщен деталями, порой на один сраный квест отрисован целый город. Впрочем, это легко объясняется — большой контент требует больших денег на разработку, а из современных создателей ММО считай только Blizzard может позволить себе такие бюджеты для игр. Начиная с Катаклизма, это дошло и до разработов, и теперь «новые» локация и подземелья очень часто — перерисованные старые.



Дварфийки из WoW и Lineage II — знай разницу.

Наконец, есть неравнодушная и обязанная помогать всем желающим техподдержка (благо в случае немотивированного отказа можно накатать телегу — а в случае мотивированного слушать ВЕЖЛИВЫЕ извинения). Время ожидания порой вымораживает, но в целом работают очень оперативно. Also, ГМы тут тоже люди, по доброте душевной помогают даже тогда, когда могли бы и не, а иногда у них еще и есть чувство юмора (которое периодически попадает на всякие вовлолы и вовбаши, и вполне заслуженно, если рассматривать ставший уже серым контент перлов на этих ресурсах).

Also, теперь [можно грабить корованы!](#) А еще [про WoW есть прон](#), тысячи его, под общим кодовым именем «Whorecraft» — причем как рисованный, так и живой. Ссылочки на его залежи юные задроты найдут в ссылках.

Причины ненависти

А вот за что игру ненавидят и подвергают диски ритуальному сожжению:

- Привыкание, разрушение жизни и прочие последствия задротства. Бросить игру очень трудно, чему немало способствуют разработчики (удалить аккаунт можно только отправив в конверте во Францию [скан паспорта](#)). Породило немало вкусных стенаний тех, кто тщетно пытался. UPD: уже пофиксили, теперь достаточно просто обращения в ТехПоддержку (правда если вы через пол года, а то и больше, там же попросите восстановить аккаунт - вам его полностью восстановят).
- Резко возросшее количество [недочеловеков](#) и гопоты после официальной локализации игры, для которых единственными препятствиями для участия в игре были незнание английского языка и цена, плюс было очень желательно завести банковскую карту, да не простую, а [зеленую](#) с возможностью оплаты через интернет.
- Локализация также привнесла трёхчасовые баны за мат и прочие прелести. Хотя первый матофильтр написал явно не русский: иначе не объяснить, почему считалось матерным слово «задрот», зато [три веселых буквы](#) радостно пропускались в общий чат. Ныне фильтр научился распознавать большинство витиеватых словоблудий, демонстрирующих красоту и мощь русского языка, и мягко выпиливает их из чата. Бан за мат в итоге решили убрать, ибо если в России за ругань отлучать на три часа, играть станет некому.
- Несмотря на то, что постоянное массовое PvP — безусловно плюс, это также и минус. Батлграунды заебывают быстро, но ходить надо, ибо без этого никак не добудешь кошерный шмот. В результате ходишь как на работу и без удовольствия. Аналогично обстоят дела и с рейдами: фан очень быстро превращается в яростное дичерство в стиле «ну когда уже наконец мы его убьём и успокоимся?».
- Candyland, в случае смерти игрок не потеряет даже самого завалённого тапка, не говоря уж о фулдропе надrochenого эпика. Смерть выливается всего лишь в смешной денежный штраф на починку вещей (а в случае гибели от рук другого игрока и его нет). Минус это, пожалуй, только для любителей хардкорного, истинно БДСМ-ного [дротинга](#). На самом деле, в WoW иначе нельзя. За один вечер в очень неудачном рейде персонаж может умереть до 100 (!) раз. А о том, как часто мрут PvPшники, красноречиво говорит [ачив «Кровожадный»](#). Сюжетно полу-бессмертие игроков объясняется (*спойлер*: заботливо ресающими их валькириями-ренегатами, Spirit Healers, которые решили, что без бессмертных героев мир обречен, и остановить новое хтоничное Зло могут только они самые. ЧСХ, так и вышло).
- Графон на любителя. Современных графических финтифлюшек имеется в достатке, но оформление всего — «толстое», в противовес тонюсеньким моделям и архитектуре в корейских MMO. На заре MMO-игростроя и во времена Варкрафта-3 такой дизайн был единственно возможным, пейзажи и персонажи просто не могли быть стройными — для этого потребовалась бы слишком сложная геометрия. Когда вычислительные мощности подросли, стандарты красоты поменялись, и теперь мы имеем HD-модели с HD-текстурами в HD-шейдерах в стиле кубизма. Плюс, откровенно инфантильный дизайн. Деревенская хижина имеет размер чуть побольше персонажа, обеденный стол в хижине занимает пол комнаты, а единственная курица на этом столе занимает всё пространство. В таких пропорциях рисуют дети.
- Без поголовно задроченной гильдии, и 2-3 часов 4/7 только на рейды, пройти игру целиком на сложности выше LFR невозможно в



Риал-лайф глазами
вовера.

Риал-лайф глазами вовера.



Гопота? В моей
игре?

Гопота? В моей игре?

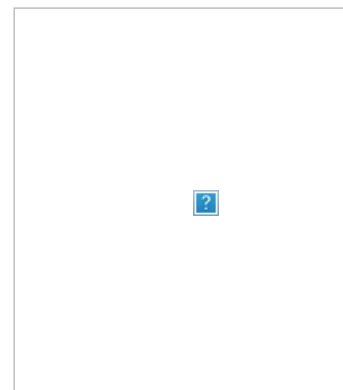
принципе. Это притом что в эпоху классического ВоВа рейдилось 2%, сейчас почти все — но из них только 15% реально организованных рейдеров, остальные ходят в ЛФР, а в нормальные рейды уж как повезет. Собственно, попсовый Raid Finder позволил многим ходить туда, куда они иначе и не попали бы.

- Игра P2P (*pay to play*), что, впрочем, всё же защищает игрока от [казуального](#) сброда. [Недавно](#) поднявшийся ценник (550 рублей в месяц для Руси) осложнил жизнь нищелюдам, но метелица [подумала](#) и о них, введя возможность покупать игровое время за золото.
- Отсутствие [доната](#) и — благодаря системе экипировки — невозможность одеться на eBay, как это делают некоторые в Линеечке. Формально донат в ВоВе есть (ездовые животные, питомцы, косметические вещи, покупаемые в официальном магазине Близзов) и помогает заработать некоторые достижения, но никак не поможет убивать всё живое [с одного удара](#). Впрочем, некоторые гильдии занимаются продажей мест в своих рейдах как за реальную валюту, так и за игровую, и есть тысячи сайтов, продающих голд за реал^[1]. Но в общем случае в ВоВе решают руки, железная жопа и некоторый навык, а не кошелек игрока. Алсо, недавно появился кач до 110 лвл за 3к деревянных с включенными в стоимость маунтом, гарнизоном и профессиями; не то чтобы очень много в игре меняет (кач и так по сравнению с другими играми крайне ненапряжный, нужно быть супер-раком, чтобы испытывать сложности и не брать хотя бы уровень за день). Но и этого хватило, чтоб поповоль некоторой части игроков достигла апогея, ибо в их уютенькой игре появился донат, влияющий на геймплей.
- Да и голд в игре, даже в астрономических количествах, не даёт ощутимого преимущества в бою, за него не оденешься полностью в топовый шмот и не купишь место в топовой гильдии^[2]. Так что деньги на высоких уровнях уходят на камни/энчанты/нашивки/косметику и прочий тюнинг и всякую ерунду вроде редких маунтов, а всё остальное добывается потом, матом и трудом.
- Вкратце: массачусетский игрок и делатель карточных файтингов Street Fighter обвиняет ВОВ в навязывании искусственных игровых правил, не связанных с игровой механикой и балансом. Она, мол, таким образом учит неправильным вещам, поощряя в людях самое низменное. [Сабж](#).
- Разнообразие классов. С одной стороны, прошло время, когда у каждого класса была уникальная фишка: нынче у всех появилась возможность выключать противника из боя и сбивать каст, здоровье в одном и том же шмоте у разных классов не отличается. Поиск рейдов и групп для ПВЕ частенько идёт по роли (танк, хил или ДД), а не по классу. С другой стороны, всем классам прикрутили новую, собственную механику, и теперь уже не получится забыть, что ты играешь чернокнижником, а не магом. С третьей, любые попытки дать нечто, не имеющее аналогов, только одному классу, вызывает перепалки из говнометов, где каждый доказывает, что именно его класс и спек теперь опущен в самое днище. Так баланс и кочует от патча к патчу.
- Кто-то считает, что WoW, несмотря на тот же антураж и декорации, что и оригинальная серия, не может считаться ее продолжением ну вообще никаким местом. Печалит людей то, что по модели знакомого мира^[3] в изобилии бегают вылезшие из ниоткуда приключенцы с никами Imbawarrior и Rendalfwarlokk, убивая героев и злодеев, на которых в оригинальной серии собирались целые армии. И еще то, что лор скачет то в сторону космической оперы, то дарк-фэнтези, то неведомой хуйни, с откровенно наркоманскими находками (впрочем, на вкус и цвет, кому-то они адово доставляют). Можно сколько угодно спорить о том, насколько ценен ВоВ как самостоятельная игра (лучше всего об этом говорят [миллионы подписчиков](#)), но является ли он каноничным продолжением серии, это решать анонимусу.
- К вопросу о масштабе мира: максимальная длина основных континентов Азерота — около 25000 внутриигровых метров (элементарно меряется модификацией Tomtom). 100% скорость (обычный бег) — 7 м/с. Накладываем сверху ласт ранк полётов (+310%) и получаем, что «огромный мир» помещается в пределах МКАДа и пролетается из края в край за 10 минут. Добавочные континенты и того меньше. Безусловно, в прадавние времена при перемещении пешкодралом размеры мира основательно напрягали, но теперь это в прошлом: летать можно везде, а для сверхдальних путешествий есть порталы во все ключевые города.



Играем на Плейстэйшен.

Играем на Плейстэйшен.



Интерфейс спонсирован плагинами.

Интерфейс спонсирован плагинами.

Истинное задротство

На высоких уровнях игры открываются хардкорный ПвП и ещё более хардкорные [герои](#) и [рейды](#). Хотя более-менее приемлемый шмот можно получить за выполнение квеста или, с высокой долей вероятности, после смерти любого из боссов, а не зачищая локацию от мобов с шансом дропа в ноль целых хуй десятых процента, достать

настоящий тру-шмот можно только через ПвП или рейдодрочерство. Поскольку руки для правильного дрочерства растут из нужного места только у 5% игроков, то остальные 95% орут о вселенской несправедливости, как изнасилованные проститутки. Впрочем, на этих ваших пиратках с дутыми рейтами дела обстоят не лучше: экспа-то качается быстро, а после достижения хай левела близзлайк-дрочево всё равно обеспечено.

В результате после достижения максимального уровня можно нескучно играть ещё около года, а там появляются и новые дополнения — и так до бесконечности. Рецепт дополнений (и больших, и малых) у Близзов прост:

- Берём **личность** (организацию, расу...), которая раньше в серии уже была, но пока чётко себя не проявляет. Если в лом — придумываем новую, ещё круче.
- Анально огораживаем выбранную личность в невъебенно крутом замке или подземелье.
- Выдаём ей в личное пользование могучие артефакты и армию **гастарбайтеров**.
- Провозглашаем, что она персона хочет устроить всем **экстерминатус**.
- Хомячки радостно рвут вражину на части, предварительно выпилив всю её армию, и получают заслуженный **пирожок**.
- ?????????
- PROFIT!!!

И вот так оно работает уже который аддон.

Эволюция пути задрота

Впрочем, сама система рейдов тоже уже давно не та. Так, изначально рейды были на 10, 20 и 40 человек, в зависимости от конкретного места. О конкуренции и менеджменте в рейде на 40 рыл догадывайтесь сами (апофеоз — Четыре Всадника в Накксе в классике, где требовалось ВОСЕМЬ (!) ебучих танков). Как правило, шел рейд с полуночи и до утра, что тоже радовало задротов любого возраста, а лута было очень мало, только с боссов, и распределение добычи шло со срачами за ставшие отдельным мемом DKP (dragon kill points, очки за участие в успешных рейдах, на кои шмот «покупался» у рейд-лидера).

Поняв, что в сороковники ходит только 2% убер-задротен, разрабы систему порезали: все рейды либо 10, либо 25. В следующем аддоне смягчили еще дальше: сначала сделали для каждого рейда два режима (легкий на 10 и хардкорный на 25), потом добавили опциональные хард-моды в Ульдуаре (при желании можно усложнить бой с боссом, получив больше лута в итоге), а потом и полноценные героик-моды (включаются-выключаются перед входом, а не танцами с бубном прямо во время боя).

В Катаклизме пошли дальше, и все рейды получили 4 режима (10-нормал, 10 гер, 25-нормал, 25-гер), причем награды за 10 и 25 перестали отличаться. В конце добавили пятый режим, RaidFinder, для нубов и тех, у кого тупо нет времени по 6 часов в день рейдить нормалы и выше — награды уже не те, но и вайпнуться довольно сложно (впрочем, мы же профи, мы можем вайпнуться везде). До кучи в том самом ЛФР изобрели генерацию лута по отдельности для каждого задрота (шмот не падает с трупа как такового, а появляется у задрота в инвентаре, под его специализацию, и дележу не подлежит), что сделало всю систему раздачи бессмысленной.

В Пандах созрели до гибридного режима (сложность растёт пропорционально числу игроков, и ливнувший один пуг больше не означает непроходимости, а лишнее 26-е рыло вполне допускается) и высшего шестого режима (мифик), по сложности круче любого старого героика (так, на первого в мире мифик-Архимонда в конце ВоД у гильдии-первопроходца ушло больше 400 попыток), одновременно упростив нормалы до «где-то промеж старым нормалом и ЛФР».

Что там запилят дальше, знает только **Нострадамус**. Так что при желании найти баланс между задротством и временем можно.

Дейлики

Ветераны WOW

Задроты Ветераны ВоВа

Live to win !

Make Love, Not Warcraft,

Южный Парк

afk - The movie (русская озвучка)

Фильмец на тему.

Делай Дейлики - WoW

Machinima

Нетленный рэп-эпос про

дейлики в WoW

Последствия для студентоты.



Последствия для студентоты.

Последствия для студентоты.

Зачастую так оно все и бывает.



Зачастую так оно все и бывает.

Зачастую так оно все и бывает.

Дейлик (от англ. *daily quest* — ежедневный квест) — квест, который можно выполнять повторно каждые новые сутки. Из серии «сходи за молоком в магазин», «убей всех тараканов в квартире», «выгуляй собаку». Дающие квесты, каждый из которых представляет определённую НПЦ-фракцию, разбросаны по разным локациям. Дейлики в основном нужны для открытия доступа к товарам торговца, представляющего фракцию: эпикам, ездовым животным, спутникам и прочему хламу. Есть особо задротская ачивка из этой серии — «Чокнутый» с одноимённым званием, которое можно повесить над головой персонажа рядом с ником. В Пандах дейликов было столько, что только истинно китайское трудолюбие позволяло дотерпеть до конца; теперь их стало куда меньше. В Легионе практически вымерли, уступив место World Quests: берутся и сдаются автоматически при заходе в нужную зону, по 50 штук в день, сколько не лень, или покуда награда перевешивает усилия.

Археология

Былинный троллинг близзов. По сути, ещё одна дополнительная профессия, призванная разгрузить города от толп игроков и занять их чем-то. Суть в том, что игроку надо таскаться по всему миру, обходя случайно выбираемые точки, собирая там осколки артефактов и из них склеивая целые. Артефакты бывают простые (годны на продажу, и порой за неплохие деньги), а бывают редкие (эпики, маунты, питомцы и др.), и именно вторые вызывают у игрока тонны НЕНАВИСТИ. Дело в том, что редкий артефакт выпадает далеко не сразу и обязательно не тот, который хочется, а зачастую вообще не выпадает. Игрок, матерясь, летает по континенту в 100500 раз, собрав уже по 20 чайных сервизов династии Сунь-Хуй-Вчай, а нужная кукла все не выпадает и не выпадает. [Пилите, Шура, пилите, они золотые!](#)

Так, с тролльским редким мечом, Разрушителем Миров, до выхода патча носились как угорелые все кому не лень. Да и сейчас носятся, но оторваться не могут: Матрица не пускает. В итоге Близзы сдались, и редкие артефакты начали выдавать за квесты раз в две недели, а не после двухсот часов бесплодных раскопок. [\[править\]](#)



Алсо, можете себе представить, сколько времени занимает всё это дело, если новая точка раскопок спавнится где угодно на континенте, только не рядом, больше 4 точек видеть нельзя, самые дешёвые артефакты склеиваются из 25 фрагментов, а за одну точку дают в среднем 35. Особенно сладко тем, кто ещё не награбил 5000 золотых на быстрый летающий маунт.

История вопроса

Ванилла, или WoW, который мы потеряли

Собственно первая версия Вова. Сама игра в то время была ещё 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 ещё 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 ещё 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!



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

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

Таки в ноябре 2017 близззз таки анонсировали в угоду вседоностальгирующим хомячкам официальные классические сервера. Чтоб 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...



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

- **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 дрочеров 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 (софтклаб. «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 аналогов в других вселенных нет... А потом начал дрочить. Дрочить неистово, пока руки не онемели. По сей день блудэльфийки и дренеички — 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 дренейский 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, поевавшись 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 пересест на дракона/грифона/иную летающую НЁХ 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 адово 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. Претензий к нему мало, но они были.

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 ВоВ опопсел, вот в наше-то время... Удивительно, но старперы умудрялись поливать говном даже систему ачивок и парикмахерские.

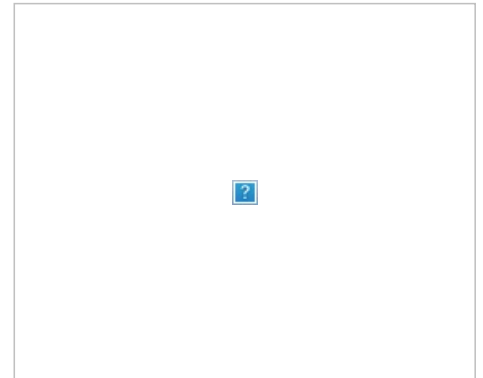
Прочие нововведения (машинки, на которых можно было ездить, Озеро, где фракции регулярно пиздили друг друга за право сходить в ПвП-рейд и кучу ресурсов, 100500 типов валюты и т. п.), несмотря на пиар, так и не взлетели. Ну славно не этим. Потому что следом, когда резонно задали вопрос: «Окей, мы дали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

Cataclysm

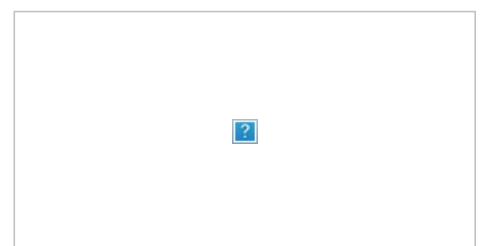
Очередной аддон игру переставил с ног на голову, в сущности, задействовав из оригинала только движок и систему управления. Один только рост количества доступных для каждой расы классов чего стоит ([таурены-полодины](#), гнумы-присты, эльфьи крови-воины и орки-маги — это настолько [ВП](#), что аж кровавые слезы), 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 абиллок 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



Логотип WOW: Wrath of the Lich King, жарг. *Вотлк* или *Лич*.



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

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 тридцать 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.

А перед выходом эпического Катаклизма близзы 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 набигание на сервера руоффа стад нищевродов с пиратов, **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.

С каждым днём говна бурлили всё сильнее и сильнее, нищевроды набегали, близзы срубали баблосы, **олдфаги негодую**. 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 Дреwnих.

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 нраву и нет

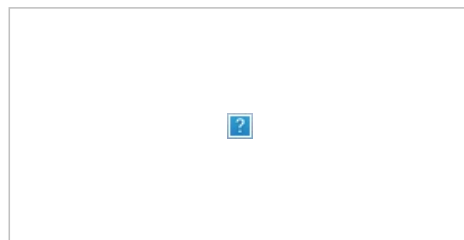
- **Панды**. Люди давно уже просили Blizzard ввести в игру пандаренов — любимую расу Сэма Дидье, сделанную в виде пасхалки. И вот свершилось! Теперь можно крошить всё в салат



Нищевроды благодатствуют.



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 пройтись по обновленному миру, посмотреть обновленные подземелья и т.д., не подозревая, сколько лулзов это доставит. Поход с рандомами в инсты выглядел всегда так: танк — королева-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 близзы 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.



Логотип WOW: Mists of Pandaria,

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.

жарг. *МОП, Панды.*

- **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 **НЭХ**, 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 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: хрючево 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 «Блиizzard 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 мовов, 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 близзды 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 сьянь-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.



Суть

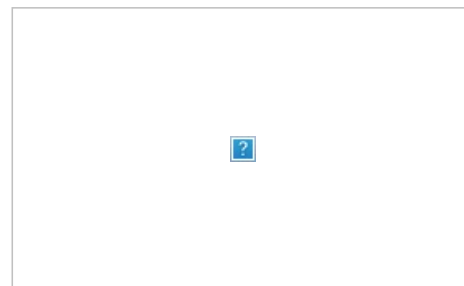
Мы Панды

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.



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

- Кратко о сюжете: после событий Панд один хитрожопый бронзовый дракон взял и откопал левую альтернативную реальность Дренора 35-летней давности. Но дракон был настоящий 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 играбельных 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 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 прибавившимся 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 радует 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 льва. 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 разработ 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, [настругать 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 близзы 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, близы 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*: геройскидохнут 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 стардестроев** и **ОБЧР**, а до того проводились лишь набеги 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-красноглазики 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 черепашка демоолоков), которые еще и разговаривают с хозяином.
- Дьяблоподобная система трансмогрификации. Добыв одежду, всегда можно ее использовать для трансмога на всем аккаунте, что наконец разгрузило сотни слотов в инвентарях.
- Дьяблоподобная 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 хилеров 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).
- Переписанные 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, выпилятся сами», что преподносится как неестественное превосходство игроков в интеллекте, а по факту низводит бесчисленную армию ужаса до безмозглых хлипких миньонов [тупого краснозадного 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.

- 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 [зохавает](#) 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 близззы 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



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

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, брутальные табулены 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 прислушались к фанатам и пилят 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», близззы записали 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-вариов, запилив PvE-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, близззы 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 разобратся даже сами разработчики, к 8.1 плюнули и сдались, упростив ее до детского рандома, а к 8.3 и вовсе переложив все ценное в ящики за валюту. В виде фишки, 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 фанититься 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 батьке 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 запасания 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 какая 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 привешийся рейдово-сольный 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: близзы заебались рисовать красивые шмотки с фантазией по классу и балансировать каждый патч 36 разных бонусов, благо и так азеритовый шмот дает 100500 абилок. 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 фарма 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 Андудином, 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 унитаз 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.

WoW Classic

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 багрепотов, 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 фиши, 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 напостылили 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 хаком в умелых руках. Вскоре эту механику начали абыюзить, чтобы после убийства моба перепрыгнуть на другой слой и убить его там еще раз. Фростмаги АоЕ-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 — АоЕ-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 пользование 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, Близы 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 Близзard 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 ВоВ выучено вдоль и поперек. И как уже было упомянуто, киберспорт в целом сильно повлиять 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 ВоВ 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 докачаться 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 Близзard 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 близзы и старались сделать классику «как было», различия заметны. ВоВ классик явно отличается от ваниллы 15 лет назад во многих проявлениях. Хотя, скорее всего, это мы уже не те.

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

- Доведут до последней фазы и оставят как есть. Близзами 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 придётся 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 ВоВ, 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 человекисил 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.
- Одно 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 получат 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 — глюкавый 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, сделав самобытный такой сеттинг внутри сеттинга. С другой, сделано это топорно, с невероятным 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 смертию. Завязка: в прилагаемом к аддону синематике дважды отрэкшаяся 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 [Малдраксус](#) 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, прибавив гвоздями к персонажу все его ништяки. Уборщица и разносчик пищи не угомонились и тут, дописав от себя в диздок, что косметика тоже прибавляется 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 случайной 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, близззы урезали выпадение лута на всех сложностях. ЧСХ сработало: единственным надежным способом фармить шмот стало PvP, а на рейды забили все кроме гоняющихся за первоначом. 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 кнопки 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 причесов (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: близззы, 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 посрать 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](#).

Великий патчевый эффект

Время от времени Близарды запиливают очередные обновления игры, которые часто весят от двухсот и более метров. Будучи помноженными на количество пользователей, пытающихся одновременно это скачать (а их 10 миллионов, не считая фришнегов), обновления вызывают забивание труб в этих ваших [интернетах](#).

Некоторые провайдеры-[пионеры](#) оказываются к такому потоку говна не готовы абсолютно и, несмотря на все ухищрения, для некоторых задротов сайты метелицы временно закрываются.

[Пользователи](#) же, обновив свою любимую игру, [ВНЕЗАПНО](#) обнаруживают, что все их модификации интерфейсов не пашут в новой версии игры, и кидаются на целевые сайты их обновлять (при этом забывая про факт существования кнопочки «устаревшие модификации»), что оказывается эффективней любого [DDoS](#)-а, и сайты-саттелиты выпадают с просторов интернета на ближайшие сутки вслед за офсайтами.

При этом, чтобы установить игру со всеми патчами, требуется подождать чуть менее, чем пяток часов (22 гига базовый клиент + гигабайты патчей!).

Новый клиент вова требует для запуска только скачать сам движок, после чего патчится уже во время игры. Впрочем, локация грузится гораздо дольше, а играть в недокачаном мире не слишком-то приятно.

Кроме того, каждый глобальный патч привносит изменения в рейдовый контент, что порождает невероятные [холивары](#) по поводу того, что, мол, ВоВ [уже не тот](#). Толпы детей изображают из себя олдфагов, обсуждая, каким охуенным был ВоВ до прихода б-гомерзких аддонов.

Классы (для желающих приобщиться)

Классовая система в WoW интересна тем, что сделана под отыгрыш. То есть классические комбинации «воин-лучник-маг» все равно видны, но деконструированы так, чтоб игроку было приятно выбирать, хочет он, скажем, чтоб его паладин был целителем, фанатиком-крестоносцем, стражем правопорядка или ренегатом-раубриттером. При этом, отличия разных специализаций не просто внешние или там единичкой в 1-2 второстепенных спеллах: у спеков одного класса совершенно разный геймплей, даже в рамках одной роли, кто-то силен быстро выдать тонны урона и выдохнуться, кто-то долго запрягает и быстро едет, а кто-то нужен только чтоб доводить противника до исступления своими трюками. И это еще без учета расового вопроса: ВоВ делался задолго до эпидемии [SJW](#), и отличия разных рас не просто косметические, а с разбросом характеристик и разными скиллами. Последние могут быть как полезными вне боя (плюсы к профессиям, например), так и боевыми — включая дополнительные кулдауны, которые нерфили 15 лет, но по-прежнему не привели к балансу, и это на фоне превращения обеих сторон конфликта в зверинец на гастролях (21 набор разных абилкок).

Внимание: ваше мнение о том, какой спек лучше и какие скиллы говно, кто кого нагибает в PvP, и какой шмот труевее, тут нахуй никому не интересно!

Собственно, они:

- **Воин** (*Warrior*, вар) — простой Илья Муромец, умеет и любит навалить безо всякого колдовства, одними лишь заточками, сидя по уши в доспехах. Особенно няшны гномы-воины, получившие прозвище «бронированная блоха». Могут быть как дисциплинированными солдатами и рыцарями, так и вовсе даже люто-бешено фанатичными берсерками. До определенного момента были единственными, кто умели нормально закрывать собой союзников. Из минусов — бой бывает только честным и только ближним, со всеми вытекающими, в свете чего тактика у воина одна: ворваться в гущу боя, расталкивая врагов локтями, и ебашить по голове, молясь, чтоб здоровье у врага кончилось раньше, чем у него самого.
- **Разбойник** (*Rogue*, рога, рогуй) - [ниндзя](#), [стелс-пихота](#), [ассассин](#), пират, бандюк с пистолетом, вор, огробитель корованов, в общем, всех подвидов и не счесть. Принципиально воюет только на своих условиях: напасть первым [со спины](#), [оглушить](#), [задушить](#), [спрятать труп](#), забрать все ценное, [съебаться покуда цел](#). Очень любим эстетствующими хикками, ибо может неограниченно долго пребывать в невидимости. Расплачивается такой хрупкостью, что по сравнению с разбойником даже

маги-тряпочники более устойчивы к урону.

- **Охотник** (*Hunter*, хант, хантард) — стрелок-многостаночник. Кроме стрелкового оружия, ему можно выдать посох или копье, если вдруг очень хочется порубиться в рукопашной. Стрелять умеет по-разному: на бегу, из окопа, из засады, вблизи, вдали, отравленными / разрывными / проклятыми боеприпасами. Строго говоря, вообще единственный, кому луки, арбалеты и ружья приносят пользу. Вторая уникальная фишка — приручаемые животные, фактически собственные карманные танки. Помимо снайпера и партизана, есть особый тип охотников-зоофилов, за которых все делает их зверье: даже деньги с трупов собирает. А самый лулз в том, что ночноэльфийские охотники изначально не могли пользоваться огнестрельным оружием (что логично с точки зрения игрового мира), но в угоду балансу на принципы вселенной был торжественно возложен хуй. Меметичны неизменно высоким процентов криворуких уебанов и массой абилкок, при неверном применении портящих жизнь другим игрокам (даже своим), за что удостоились от прочих классов погоняла huntard (hunter + retard).
- **Маг** (*Mage*) — собственно, он. Помимо коврового фаерболометания и заморозки всего вокруг, умеет превращать противника в овцу и телепортироваться (как в пределах прямой видимости, так и по ключевым городам мира), за мзду может брать с собой друзей, алсо умеет создавать жратву в неограниченных количествах. Лечения не имеет по определению, отчасти компенсируется бесконечными печеньками. Самый нестабильный класс: в каждом серьезном патче переделывается под ноль, то возносясь до небес, то опускаясь в самое днище. Судя по всему, от зубровки спеллов большая часть магов становится шизанутыми пироманьяками, что отлично видно по репликам магов-боссов.
- **Чернокнижник** (*Warlock*, лок, колдун) — гибрид мага с охотником, специалист по демонам, используемым в роли слуг (есть даже **суккуб** для знающих толк) и проклятиям. По игровой вселенной, чернокнижников боится весь вмняемый народ, ибо те могут нечаянно зафейлить очередной ритуал и призвать чересчур хтоничного демона (который зохаваает мозг вызывателя, а то и его самого). Один такой случай стал меметичным боссом, имя ему Джарраксус. В игре же ситуация прямо противоположная: чернокнижников просто обожают, ибо те при грамотной игре могут все (вообще все), вплоть до танкования (ибо демон) и воскрешения своих (ибо волшебные камни), причем так, как этим вашим жрецам и не снилось, а также умеют ставить специальные порталы, в определенных битвах просто незаменимые. Уступает магу, пожалуй, только в массовых обстрелах, хотя есть целая ветка, полностью построенная на особой, огненной магии.
- **Жрец** (*Priest*, прист) — изначально задумывался как поп с книжкой (или девочка с посохом), который молитвами избавляет всех вокруг от ран, сколиоза, плоскостопия и **фимоза**. И, строго говоря, может быть таковым: целительных направлений развития у него аж два. Но при этом большинство жрецов вовсе даже темные и нехорошие, с магией иллюзий, майндконтроля (вплоть до возможности **взять врага под управление**), растворения в тенях, насылания чумы, высасывания из недругов жизни и т. д., в общем, есть где развернуться. Особо доставляет, что они могут одновременно поклоняться и тёмным и светлым силам.
- **Паладин** (*Paladin*, rally, пал, палыч, лолодин) — воин бобра и света. Орудует в основном не столько даже оружием, сколько светосвященной магией в разных вариациях: от щитов до молний с неба. В отличие от жрецов, которые через одного маньяки и фанатики, не стесняющиеся овладевать чужим разумом и палить по своим just for lulz, паладины хотя бы формально сторожат **справедливость** и святую благодать. Формально — потому как могут и убивать, и ограблять, и нагибать, если это надо во имя короля / страны / народа (ибо тому, кого люто ебут, совершенно неутешительно знать, что сношают его во имя высокой идеи, а не для развлечения). Имеет весьма запоминающуюся способность становиться неуязвимым вообще на некоторое время (бабл), при этом со специальным символом тактика любого сражения сводится к включению неуязвимости и халявной телепортации в таверну (съебабл).
- **Рыцарь Смерти** (*Death Knight*, ДэКа) — антипаладин во всех смыслах (запилен **лично** Королем-Личом из зохваченного героя игровой расы). При желании может быть вампиром, некромантом, морозным личом, разносить по округе живительный триппер и поднимать трупы (в том числе и из других игроков). Как несложно догадаться, рыцарей в Альянсе с Ордой не очень-то любят, но терпят, ибо только благодаря им войну с Артасом вообще удалось выиграть. Алсо это один из двух классов, начинающих качаться не с 1 уровня, а сразу с высоких: если вы таки думали, что паладины могут быть самыми феерическими нубами, то у рыцаря еще и времени наиграться вволю было меньше. Тем не менее, потенциально чуть ли не сильнейший класс, благодаря вороху уникальных фишек способный творить чудеса в прямых руках.
- **Друид** (*Druid*, друль, dr00d) — т. н. гибридный класс, ибо умеет перекидываться в животных и НЕХ, чтоб быть примерно аналогичным другим классам: медведа (танк), кошака (ближний бой), полено (хилер), лунного совуха (ака совомедвед, ака бумкин, очень меметичная форма — дальний бой). При должном скилле и хорошем шмоте, даже справляется с этими ролями не хуже оригиналов (в ранних версиях ниасиливал, и хорошо танкующий друид был поводом для анекдота). Еще один пример надругательства над игровой вселенной: изначально друидами должны были быть только эльфы и только мужики, но такими ограничениями ЦА в проект было не заманить. При всех достоинствах, универсальность у друида относительная: все, кроме одного выбранного направления, он делает одинаково плохо. Зато спеков не три, как у всех остальных, а четыре.

- **Шаман** (*Shaman*, шам) — некогда был эксклюзивом для Орды, как паладин для Альянса. Теперь радуется всех. Вудуист, духоеб и стихийщик (если спросите, а кто ж тогда маг, ответ — маги стихии покоряют, а шаманы с ними в корефанских отношениях). Помимо **молний из рук** и лечебных брызг, умеют самовоскрешаться после смерти, что кроме них не дано никому (разве что чернокнижникам, и то не всегда). Вопреки распространенному мнению, не являются чистыми заклинателями (если надо, могут и молотком в **бубен** прописать), но ебашить молниями умеют куда эпичнее, чем всем остальным. Целятся за жизненно важное (и некогда эксклюзивное) заклинание «Героизм», зачастую не дающее рейду поголовно **стать героями**. Алсо, вокруг них сложился мем о том, что близы их ненавидят, благо за все время только в ДВУХ патчах они догоняли по урону остальных.
- **Монах** (*Monk*) — был добавлен в азиатском аддоне на радость ЦА, как бы случайно потому, что в вышедшей чуть ранее третьей части **Diablo** он тоже есть. Многие хотели его с самого начала, ибо монах единственный, кто раздаёт пиздюлей не столько оружием, сколько **голыми руками и ногами**. **MORTAL KOMBAT, MOTHERF*CKERS!!!** Помимо кунг-фу, умеет еще и лечить, но даже там эффективность лечебного дыма напрямую зависит от ногодрыжества. Алсо признанный **алконавт**: может сварганить для употребления в бою ворох разных сортов пива, дающих подчас незаменимые эффекты. Нажравшись в хлам, спокойно выходит танковать: море по колено, епта! В общем, вписался в тематику азиатского аддона с его одержимостью пивом, рекомендуется всем тем, кто любит мультфильм «Кунг-фу Панда». Интересен еще и тем, что (как и друид с рыцарем смерти) имеет свой нейтральный город, только для своих, куда может вернуться в любой момент. В игре монаховодов просто преступно мало, и большинство их строго ассоциируют с пандами, несмотря на решение дать этот класс КАЖДОЙ расе (даже к только вылезшим из-под купола Ночнорожденным и Маг'харам из АУ Дренора), кроме, разве что, гоблинов и воргенов.
- **Охотник на демонов** (*Demon Hunter*, ДэхА) — прибавление в Легионе, те самые герои из Warcraft III и противники из Burning Crusade: сотонинские крылатые/рогатые/порнокопытные эльфы, с сиськами/кубиками наголо (броня для лохов!) режущие демонов двулезвийными мечами-глефами. Усиленно пиарились как Самый Сильный Класс, с тупыми ограничениями вроде «только две расы, одна штука в одни руки на сервер», и качаются сразу с 98 уровня (то есть невозбранно пропускают к хуям всю остальную игру). Планировались ко вводу еще со времен ТБЦ, однако руки дошли только спустя 9 лет. Легкие милишники с кучей побочных абилок, могущие потанчить, попрыгать и даже кое-как полетать (впрочем, несмотря на просьбы игроков, возможность полноценного полета на крыльях им выпилили). Для анального унижения демонов имеют пачку демонических же скиллов (особый лулз в том, что *каждый* скилл украден у какого-нибудь типа игровых демонов), и в том числе невероятно меметичную отобранную у колдунов метаморфозу в адцкого сотону. Всего два спека (танк и мили-дд, ибо лучник планировался, но не взлетел) ВНЕЗАПНО с охеренным самоотхилом (при соответствующей закатке могут легким движением руки возвращать себе кусок лица, сопоставимый с величиной оного от **возложения рук**), уникальный тип оружия (клиночки а-ля Иллидан). Всё как пипл просил.

Tl;dr: если не знаете кем дохнуть в рейде, то вот небольшой гайд:

- Любишь природу и фурри — играй друидом.
- Любишь молиться и железо — играй паладином.
- Любишь молиться и не любишь железо — играй пристом.
- Любишь зверье и пукалки — играй хантом.
- Любишь ножки и отраву — играй рогой.
- Любишь заклинать и овец — играй магом.
- Любишь мертвечину и железо — играй ДК.
- Любишь палки и грозу — играй шаманом.
- Любишь Джеки Чана и Брюса Ли — играй монахом.
- Любишь Иллидана и татуировки — играй ДХ.
- Ничего не любишь — играй локом.
- ЧО? — играй варом.

Торт или не торт?

WoW по меркам ММОППГ имеет уже солидный возраст. Обычно в таких случаях выпускаются продолжения, и оригинал постепенно уходит в забвение. WoW держится на антураже, на своём геймплее вот уже который год, но, увы, даже мёд будет казаться дегтем, если его жрать каждый день ведрами. **Blizzard** уже не в силах удерживать всех пионеров в своих руках (слишком силен отрыв от оригинала), в то же самое время ньюфагам не нужна столь сложная игра. Опыт Perfect World показал, что казуалы заплатят вместо хардкорщиков, заплатят за простоту и красивые картинки. А в руках Blizzard — ЛЕГЕНДА, самая популярная ММОПРГ на планете. Почему бы не использовать шанс и урвать бабла перед её кончиной? Как всегда все решают «бенджамини», пока течет бабло — будет и новый контент. Порой даже тот, который просили, если бабла ну очень много. WoW выезжает за счет грамотного продуманных энкаунтеров, за счет баланса в пвп (особенно массового, да с использованием всякой хуиты). Играйте, наслаждайтесь, все-таки игра еще доставляет некоторым олдфагам и множеству других представителей хомо (и не только) сапиенс в мире варкрафт.

Возможно, WoW сможет «выезжать» ещё н-ное количество лет на перекраиваниях и инновациях. А еще на

том, что в игре все-таки есть сюжет (пускай и на уровне «[усатый водопроводчик пришел к фрау Мюллер](#)»). Вселенную Варкрафта, от которой с 1994 года торчит немало народу, не пропьешь. Плюс не надо забывать, что чаяния игроков меняются. Да, игра становится проще для масс, но это тоже правильно: разработчики пытаются сделать интересный и разнообразный игровой процесс, к которому задротские рейды, круглосуточный корейский фарм и фап на статы не относятся. Люди растут и стареют, и хотят видеть не сотый вайп на одном и том же боссе, а непрерывную движуху, кою им и подают, чтоб не отписались раньше времени.

Сюжетные косяки тоже есть, но их хотя бы стараются затыкать: так, например, Иллидана / Смертокрыла / Кил-Джедена / Короля-Лича убили не 25 бомжей, а Мэв / Тралл / Анвина / Тирион при поддержке наемников-приключенцев (в Легионе таки дают поиграть за Иллидана в момент его убийства и можно невозбранно выписать люлей тем самым бомжам, но конец [немного предсказуем](#)). И в анналах истории все эпично как раньше, просто теперь вместо третьего пехотинца во втором ряду — ваш любимый персонаж.

Торт или не торт — уже давно стало отдельной игрой на форуме близзард, да и на любом другом форуме. Даже если на заборе написать WOW — то наверняка набежит кучка школьников которые будут дописывать «Не тот», «Ванила лучше». Даже в обсуждении к этой статье разразился срач. Но на офф форуме каждый день находится индивид, который создаёт тему «%addonname% уже не торт, я ушёл после БК, всё пропало мир катится не туда.». На такие посты сбегаются тучи школьников которые в обязательном порядке отписываются что согласны с автором. Потом начинаются воспоминания про то, как хорошо было на ваниле, при этом в разговоре участвуют люди с записями меньше года, которые и прошлый-то аддон не застали в актуальное время. Более-менее адекватные игроки смирились с такими темами и даже не замечают очередного голоса со стороны ванилоев.

Альтернативное мнение:

Близзард с ВотЛК хитро и полутайно вгоняют игру в невидимое говно. Не веришь? Смотри сам бедный и неполный список:

Тотальное хуезабивание на весь свой прошлый сюжет, нынешний делается убогим.

Нынешний сюжет, парочка примеров: Рагнарос. В Катаклизме он мощно и пафосно открыл на Хиджале вход к себе домой (всё для рейдеров, всё для родимых)... чтобы украсть с Нордрассила маленькую задрипанную веточку. До банальной идеи подослать к дереву Фэндрала с секатором Повелитель Огня почему-то не додумался. А бред Повелителей Дренора с временными линиями — без комментариев, хотя путешествия во времени встречались постоянно, но такого пиздеца не было ни разу. С Легиона провели реткон лора, хорошенько его причесав, и, вроде как, даже задумали закончить таки арку с Легионом и начать новую, про Повелителей Бездны. Так что это можно считать таким перезапуском сюжета (оказывается злобное зло не такое злобное, и есть еще более злобное злобное зло).

Сюжет типа: [25 бомжей в чужих тряпках убивают Архимонда](#). Все, кто хотя бы видел финальный ролик третьего Варкрафта, и осознаёт, кто такой **Архимонд** — дружно валят из игры. Про то, что символ Варкрафта, самый эпический босс, на которого фапали, и ради которого многие пришли — Артас — был слит по сюжету обычным роялем в кустах с имба-способностями, пририсованным к последнему (на тот момент) патчу, мы скромно умолчим, как и про Плеть вообще, скатившуюся на данный момент в сраное говно. А теперь возвращаться к этому уже поздно, всем похуй, ибо дело тех лет.

Уникальный эксперимент по созданию первой в мире солоММОРПГ

ЛФГ, ЛФР... В отличие от ванилки, теперь не надо знакомиться с другими игроками, чтобы что-то пройти. Можно спокойно вагонить в инстах — ничего не будет (а раньше после такого тебя игнорил весь сервер). Туда же — гарнизоны в Повелителях Дренора. Видать, Саргараса в Легионе мы будем бить в одиночку. Впрочем, Метелица решила сделать ход конем и засунуть часть сюжета в эпохальные инсты (которые не лфг), так что социализация более-менее вернулась на уровень позднего вотлка.

Тотальное хуезабивание на мировое ПвП одновременно со стенаниями «вот да, вы знаете, надо как-то его вернуть...»

Мировое ПвП мертво, хотя в классике оно процветало. Полёты, сидение в городах, изменение путей перемещения игроков по квестам (чтобы народ поменьше встречался) — Близзард стараются, как могут. Видать, ПвЕ им нравится больше. В определённой мере fixed в Дреноре и Островах без полётов, с Танааном и так далее. Альтернативное мнение - ворлд пвп умерло еще после появления обычных бг (кто захочет специально собираться и идти пиздить в какой-нибудь хилсбрад, если можно собраться и сходить на бг, за которое можно получить плюшки?). Точнее, не умерло, а стало не таким уж ворлд. Та же [Тернистая Долина](#) умерла окончательно только в вотлке. При этом случайные стычки умерли только в катаклизме, когда полеты стали доступны по всему миру.

Тотальное хуезабивание на 80% столиц в Азероте

Анон, из всех столиц предпочитающий Дарнасс, а не мейнстримный Шторм, интересуется — какого хуя

всякие плюшки вроде порталов, трансмогрификации и прочего подобного доступны в одних городах и недоступны в других? Какого черта херкамень надо ставить в пандарийские алтари (а то заебешься потом добираться куда тебе надо), нахуя тогда гостиницы в остальных городах?! Все столицы равны, но некоторые равнее? Столицы БЭ и дренеев особо сильно негодуют, ибо там даже полетать нельзя. Немного неактуально было в Дреноре, ибо Близзы решили выгнать народ из столиц в гарнизоны, а потом в общаги. В Легионе более-менее исправлено (Даларан с порталами во все остальные города на отдельном камне, основной можно ставить куда угодно), но вот предыдущие столицы фиксить не стали. Не царское это дело.

Но это - лишь цветочки... Дабы прочувствовать всю глубину пиздеца, нужно осилить вот этот блог: <http://www.noob-club.ru/index.php?action=pmxblog;sa=view;uid=75032> (осторожно, оченьмногобукаф) Концентрат пиздеца: <http://www.noob-club.ru/index.php?action=pmxblog;sa=view;cont=2225;uid=75032#top> (Близзард выкинула на помойку треть всего аддона, подтеревшись всем его сюжетом)

Поля сражений (*Battleground*, БГ)

Хотя хомячков всех уровней можно резать и по всему миру, есть специально выделенные зоны для проведения ПвП-боёв между командами игроков, включающих стили: захват флагов, башен, убийство чужих и защита своих боссов, битва на арене. Набор на БГ происходит автоматически из стоящих в очереди. Попадают на БГ люди с разных серверов, объединённых в так называемую баттлгруппу; допускается записываться и в группе товарищей (ака premade), с целью цивилизованно и организованно понагибать. Как правило, при виде премэйда случайная группа начинает производить силикат заранее.

Во время боя на бг в чате можно наблюдать бесконечное нытьё и грызню между знатоками тактики и **фрагерами**. Первые думают, что хорошо разбираются в механике поля и приоритетах для победы. Вторым интересно только нагибать в индивидуальном порядке, наплевав на то, что команда в целом сливает бой по очкам.

Детали про рейт и экспу для задротов:

Арена



I see what you did there.

Информация в данной статье приведена по состоянию на неизвестно когда. Возможно, она уже безнадежно устарела и заинтересует только слоупоков.

Суть такова: есть два режима — стычка и бой. Стычка по сути своей тренировка, а вот в бою играешь уже на бабле очки арены. Форматы игр: 2x2, 3x3, 5x5. Побеждая, команда получает рейтинг, проигрывая — теряет. Каждую среду происходит обнуление капа очков арены/РБГ, за которые и покупается арена-шмот — лучший пвп-шмот в мире! игре! Арены доступны с 70го уровня, но наибольший профит дается на максимальном.

Blizzard активно продвигал арену как киберспорт. Самые сильные команды уже давно имеют спонсоров. Помимо локальных турниров, существует турнирный реалм, предназначенный только для арена игр. Игроки там создают персонажей максимального уровня с топовым шмотом и идут биться на турнирах, проводимых близзардом. Те, кто занял верхние места, едут на оффлайн-игры с призовым фондом. Был даже турнир, на котором команда, занявшая первое место, получила \$75000 на троих игроков, менеджера и других членов команды.

К сожалению, всё это давно и уверенно в прошлом. Увы, арены не стали интересны массам, так как происходящее на рейтингах выше 2300 (а именно такие умельцы и участвуют в турнирах) требует отличного понимания механики и синергии классов, и невозможно объяснить 95% зрителей, почему конкретно эта игра была шедевром. Осознав бесплодность попыток, Blizzard не стал доделывать ни турнирный интерфейс, ни собственно платформу для просмотра игр, и желающим приходится довольствоваться разной степени кривизны поделками и уловками. Для сравнения: наибольшее зафиксированное количество зрителей турнира по WoW составляет 10000, в то время как турнир по Дота2 собрал почти 1000000 зрителей.

Так бы вся затея и канула в Лету, но есть определённое количество желающих доить тему. **Ныне** арена представляет собой довольно замкнутую систему почти без притока свежей крови, куда приходится приводить лохов («рыба», как называют их игроки в покер) почти что насильно. Доение происходит путём продажи рейтингов, переливов и прочих нарушений условий пользовательского соглашения, за что лохи потом получают баны, раздетых персонажей и долго, грустно плачутся по форумам.

Если вы думаете связать свою жизнь с киберспортом и планируете сделать это через WoW и арену, подумайте дважды. Спонсоров найти крайне тяжело: не окупаются вложения рекламой. Русскоязычное сообщество отвратительно и готово съесть любого конкурента, включая стук, заказные наезды с сумасшедшими отступными в 100500 рублей и прочими экскрементами.

Рейтинговые поля сражений

В катаклизме введён новый режим БГ для официальных премейдов — против них выступают только аналогичные группы. Всё, как на арене: система подбора противника, начисления рейтинга, званий, наградной валютой. Сперва из-за огромного числа багов в объявлении результатов боя и наград первоначальный восторг игроков от нововведения очень быстро сменился на разочарование, и спрос на РБГ упал почти в ноль, пока баги не пофиксили. Из-за снижения популярности РБГ близы придумали вводить в бой из очереди команды из любой фракции. В результате на поле сталкиваются две команды Альянса, например. Одной из них даётся погоняло «Орда», ей назначается красный цвет (вместо синего), и ставится она на привычную Орде сторону поля. С этой командой происходит массивированный **разрыв шаблона**, вгоняющий в ступор на продолжительное время, и некоторые даже могут в раже боя с непривычки «забывать в свои ворота».

Механика боя не сильно отличается от обычного БГ, а иметь дело приходится против сильного противника — просто так нагибать не получается. Старые тактики премейд-vs-стадо не актуальны, а рейтинги и награды получать охота. Следовательно, и тут не обошлось без багоюза и переливов. В ход пошли спидхаки (игрок использует ускорялку системного таймера компьютера, захватывая объекты поля до прихода туда сил противника). Близы оперативно реагируют на жалобы на таких игроков, баня всю команду целиком. Но так как играть на РБГ принято в гильдейском составе, то особо хитрые нашли себе отмазку: покупают персонажа (не вводя его в состав гильдии) для спидхака, нагибают, пока его не забанят. К гильдейскому рейду претензий нет: «Мы этого игрока видим впервые в жизни — заполнили им пустующее место в рейде. А что он багоюзер — его проблемы». Судьба тех гильдий покрыта мраком.

Переливы на РБГ требуют координации игроков сразу с обеих сторон — Орда и Альянс. Бои проводятся глубокой ночью, когда очередей почти не бывает. Зато начинают играть две переливающие команды, общающиеся во внеигровом голосовом канале связи, по очереди сдавая друг другу бой. Система до некоторого момента за победу начисляет рейтинга больше, чем снимает за слив. Постепенно такая идея посещает всё больше игроков, и в одну ночь можно попасть сразу на 2—3 такие пары переливал, что вызывает свои лулзы. Пытливый ум разработал свою систему перелива, предопределяющую поведение команды в паре, собирающейся сливать бой. Вычислив её, можно гадить ей всю ночь намеренно, получая свои лулзы и профит, хоть и меньший, чем в игре по своим правилам.

Твинки

В своё время самые умные задроты, прокачивая n-го персонажа, подметили, что если одеть любименького малыша в топовый для него шмот с топ-апгрейдами, да ещё и перестать качаться, достигнув x9 левела — выйдет ходячий терминатор. Эти малыши разрывали по два-три обычных противника, не особо утруждаясь, вселяя страх и уныние в сердца жертв и задирая до небес ЧСВ владельца. Близзард такая ситуация не устроила, и, введя получение опыта на БГ, они запретили всем, кто от получения этой экспы отказывался, играть на общедоступных БГ, мол, «играйте только с себе подобными». Возмущённые твинководы выливали тонны слёз и соплей на оффорумах, бывшие жертвы довольно скалились и нагло троллили, говна бурлили, но решение было принято раз и навсегда.

Хотя кое-какая возможность приодеть и понагибать ещё есть: твинководы по-своему извернулись и приспособились, сделав своих твинков «проходными» посредством т. н. «наследуемых» предметов с дорогими апгрейдами, разнообразной алхимией и топовыми шмотками, купленными на аукционе. В итоге «проходной» твинк делается за день, и уже с 15—16 уровня готов доставить. Далее он докачивается до 25—26, докупается новый шмот, и веселье продолжается, но уже в новом брежете, либо же тупо удаляется и создаётся новый, и «наследуемый» шмот делает своё дело, переходя от персонажа к персонажу.

Само собой, проходной твинк не является тру-твинком, который задумывался как перфектный персонаж в своем брежете, поэтому субкультура твинков потихоньку угасает. Одно время при помощи сторонних программ, абюзящих дырки в механизме игры, можно было не получать опыт на полях боя и растить терминаторов. Но с выходом патча 5.1 дырку забили наглухо, поэтому поднявшие было голову твинки опять умирают (особенно на .ру). Единственная возможность твинковать без танцев с бубном в современной пандарии на ру — это играть на брежете 20—24, который активен благодаря игрокам с триальными версиями вова.

Драма с принудительным деаноном

Шестого июля 2010-го, по **заявлению** Blizzard, ближе к Cataclysm на официальных форумах WoW любое сообщение должно было быть подписано **НАСТОЯЩИМ** именем, указанным при регистрации в battle.net. Ужас в том, что учётку многие заводят под своим настоящим именем — по паспорту. Так как это единственный способ, отправив **копию документов**, получить обратно свой проёбанный аккаунт.

Данное высказывание вызвало былинный срач в интернетах — только на официальном форуме за сутки более 2495 страниц на момент закрытия топика с холиваром — поскольку очевидно, что из-за этого почти исчезли бы тролли, школота и просто подъёбы на огромном непаханом поле, открылись бы широчайшие новые возможности для кражи аккаунтов.

Неосторожный сотрудник Blizzard выставил свое имя на всеобщее обозрение, после чего в течение 10-15 минут были выложены в сеть его домашний телефон, адрес и фотографии его жены **в-стиле-ню**.

В итоге уже девятого числа в 9:47 по калифорнийскому времени Близзард капитулировал и объявил об

отмене решения ввода реальных имён.

Пиратки

Ни для кого не секрет, что в мире существует **Over 9k** пиратских серверов самых разных версий — начиная от альфа-билдов, заканчивая еле-еле работающими WoD-серверами и зайчатками Легиона. Главным их отличием, разумеется, является наличие неимоверного количества багов — как довольно простых (нерабочий квест или внезапные лаги, возникающие без всяких видимых причин), так и более-менее серьезных (например, во времена раннего WotLK вспоминается локальный пиздец в виде спелла ДК-шников «**Смертельный союз**», который убивал не гуля, который призывался персонажем, а всех игроков в радиусе 30-50 метров, отчего у людей, разумеется бомбило, а более-менее прошаренные админы добавляли этот спелл в список запрещенных). Инсты и данжи — отдельная тема. Немалое количество боссов ничем не отличалось от простых мобов (просто били сильнее и больше) — им требовалась отдельная проскриптовка, на которую админы обычно **клали болт**. Из-за этого, инсты, появившиеся не так давно (те же Ульдуар и ЦЛК в WotLK) были либо закрыты, чтобы стайка задротов не поимела легких эпиков, либо отдавались на растерзание этим же самым задротам «as is».

Кроме того, принимая во внимание, что подобные сервера **бесплатны**, именно на них и скапливалось огромное количество **школоты**, которые в очень редких случаях вели себя адекватно, а как правило — безбожно мешались под ногами лютых папок с пираток.

На более-менее популярных пиратках (которые можно найти благодаря различным рейтинг-сайтам) сейчас царствует **донат**. Школьнику нужно лишь скопить денег с завтраков, либо выпросить у родителей бабло, купить шмотки в игровом магазине и вызвать тонны **ненависти** у похожих школьников, деньгами не обладающих. Если Близзы за деньги вводят в игру лишь маунтов, петов и шмотки без статов (для трансмогрификации), то админы пираток без зазрения совести добавляют различный шмот с охувшими статами, надев которые, можно вырезать немало народу. **Профит** как для владельцев серверов, так и для покупателей очевиден.

Что думают Близзы

Отношение Близзов к неофициальным сервакам двоякое — с одной стороны, это неплохая реклама игры, так как люди, заебавшиеся с багами пираток, уходят на официальные серваки. С другой стороны, имеются прецеденты, когда Метелица **приходила и закрывала нахуй** слишком обнаглевшим людям — вспомнить тот же Scareregaming (по-другому, Wowscape), который штрафанули на 88 лямов зелеными за нарушение авторских прав, а выплачивать всю эту коляску обязали некую **тян** по имени Элисон Ривс (Alyson Reeves). Читать подробнее — [здесь](#).

Был известнейший проект Nostalrius, который поставил своей целью возвращение той самой™, хардкорной и максимально приближенной к оригиналу классике (хотели и БК-сервер, но не сложилось). Многие изначально пророчили сему проекту пиздец, как и всем другим до него, но пиар и качество работы сделали свое грязное дело: даже ночью онлайн зачастую был по 7 тысяч (!!!) людей, в столицах шлялись толпы народу, квестовых мобов разбирали словно пирожки, а в PvP-зонах был тотальный беспредел ганк-машин и массовых побоищ. И кроме того — никакого доната! В общем, однозначный WIN. Фактически сей проект был единственной достойной заменой официальным серверам. Это была, пожалуй, единственная пиратка в истории WoW, которая заставила Близзард почесать репу и достать свой Великий Банхаммер. В итоге Nostalrius приказал долго жить 10 апреля 2016 г. после того, как им погрозили пальчиком.

После некоторого затишья команда Nostalrius объявила о том, что передает всю базу персонажей и сервер в руки русскому серверу Valkyrie. Хайпа подняли раз в 10 больше, чем раньше (10к онлайн на сервере, 20к очередь). Потом, очевидно, хайп спал. На данный момент сервер является достойным приемником Nost'a и их главный реалм Elysium держит стабильный онлайн в 7 тысяч. Также они являются первым настоящим популярным пиратским сервером, который вышел в опенсорс и теперь каждый Вася может поднять легендарный Nostalrius у себя на калькуляторе.

Вывод напрашивается простой — не пытайтесь наебать Близзов на бабки, и всё будет окей^[4]. Ненависть к серверам прошлых аддонов имеет еще одни корни: когда народ вместо текущего аддона идет играть в прошлые и классику, это *очень* сильно огорчает близзовских менеджеров, ибо выставляет их нынешние проекты в крайне невыгодном свете.

Прецедент с Носталриусом, сбор подписей в пользу классических серверов WoW, а также бывший тимлид ваниллы Марк Керн, который донес до близзов желание игроков снова сыграть в ваниллу, заставил их задуматься обо всем об этом, что в конечном счете вылилось в WoW Classic.

Софт

Мы лучше знаем, чего вы хотите

You think you do, but you don't...

Никто не хочет ванильный BoB
The success of Warlords of Draenor!

Тем временем, на официальных серверах

Разумеется, подавляющая часть админов не является [программистами](#), а если они и разбираются в чем-то, то в большинстве своем на уровне «[поставить готовый патч или вовсе скачать готовую сборку](#)». Но в целом, чтобы установить сервак для парочки друзей-задротов, а так же почувствовать себя б-гом в World of Warcraft, достаточно как раз-таки воспользоваться готовыми решениями, такими как, например, MaNGOS, Trinity Core, SkyFireEmu и многими другими. Сложность их установки сведена до минимума для любого более-менее шарящего человека, который может без запинок [прочитать мануал](#) и настроить всё это добро.

Типичный вов-эмулятор, как правило, состоит из нескольких частей:

- Ядро (игровой мир) — реализация системы заданий, заклинаний, вещей, интеракций с мобами, инстов, баттлграундов, арен, достижений, работы банков и прочего. Огромное количество багов эмуляторов относится именно к ядру — слишком мало разработов, которым вряд ли кто-то платит, слишком запутанные (в плане кода) реализации тех же заклинаний, невозможность на текущий момент реализовать некоторые фишки игры, отсутствие которых ломает немало вещей — всё это было раньше, есть сейчас и будет потом. Ибо хуй пойми как это делать, а старых версий официальных серваков, с которых можно было бы задатамайнить какую-нибудь инфу, нет и не предвидится. Однако, есть некоторые серваки, которые ведут закрытую от всех разработку, еле-еле пытаются внедрить эти новшества (т. н. вехиклы — машинки на ОЛО, пушки на кораблях в ЦЛК, двухместные мотоциклы и не только; система поиска рейдов; новые квесты, введенные в Катаклизме и прочее) и багфиксы, благодаря чему и висят в топах рейтингов пиратов;
- Игровая база — собственно, наполнение мира. Шмотки, тексты и условия заданий, mobs, частичное скриптование существ (произнести какую-то фразу, кастануть заклинание раз в определенное время, пройти от точки до точки и пр.). Как правило, разработка таких баз и их наполнение происходит сторонними командами (UDB, YTDDB). На данный момент в качестве СУБД используются MySQL и Postgre;
- Скрипты — благодаря им боссы не бьют автоатакой, а становятся более-менее похожими на свои копии с официальных серверов. Так же, как и БД, выпускаются отдельными проектами, но имеют очень тесную интеграцию с игровым ядром (в частности, некоторые основные разработчики ядер присутствуют и в командах скриптовиков). Самый известный проект на эту тему — ScriptDev2.
- Веб-морды — регистрация, личные кабинеты, магазины, копии/клоны Оружейных, Вовхедов и прочих сервисов. Зайдя на любой более-менее актуальный сайт/форум, посвященный эмуляторам WoW, можно найти тысячи различных поделок на любой вкус и цвет. Однако, если над предыдущими составляющими эмулятора работают более-менее знающие люди, то написать сайт может практически любой школьник (привет, [PHP](#)), от чего качество таких сайтов является откровенным гавном (что дизайн, что код).

Если окупаться в историю появления эмуляторов, можно встретить немало крупных разработчиков из России. Например, если брать MaNGOS, известные в этих кругах Vladimir, TOM_RUS, KAPATEJib и [некоторые другие](#), на работе которых некоторое время и держалась разработка. А тот же TOM_RUS, по слухам, либо сам работает в Близзарде, либо знает кого-то, близко относящегося к разработке игры, так как с его подачи (или же он просто подсобил в этом) утекла в сеть та же Friends & Family Alpha Катаклизма, а RomanRom2 (который тоже из [этой страны](#)), чуть ли не в первый же день утечки клиента, собрал т. н. сандбокс — сервак, с помощью которого можно было зайти в игру и оценить последствия разрушений мира (это было возможно, потому что в альфе Катаклизма сетевой код ничем не отличался от WotLK, который тогда успешно умели эмулировать). Алсо, первый ин-гейм скриншот Смертокрыла был размещен на MMO-Champion благодаря всё тому же TOM_RUS, который, судя по всему, ещё и тесно общается с админом [Boubouille](#). Такой вот псевдо-инсайд.

[[править](#)]

Местные мемы

- **Путешествующие во времени орки** — то, чем и игроки и близы вкратце описывают всю [суть](#) сюжетной составляющей Дренора.
- **50 FUCKING DKP MINUS!!!!!!!** Мем, родившийся во времена незабвенной классики, ака Ванилы. Итак, рейд отправился на Ониксию^[5], которая в те времена давала просрать начинающим (и не только) рейдерам в стандартном количестве 40 тушек, что, впрочем, не помешало ей в середине ВС огрести от соло [рестодруида 70 уровня](#). Тактика была непростой и требовала слаженной работы всего рейда, ибо на определённой фазе из яиц с левой и правой стороны зала вылезали велпы, их нужно было сводить в кучу и АоЕшить, однако внеочередное забегание в эти яйца вызывало очередную волну незапланированных велпов и сеяло панику в рейде. Видимо, в данном случае при очередном касте фира (страха) от Ониксии кто-то забежал к ящерам, растревожив их яйца, и рейдеров на игроков очередную внеплановую волну злобных дракончиков, что привело к нервному срыву лидера рейда, который и заорал про «отплюсование» 50 [ДКП](#). Попутно был рождён другой мем, переросший в ачив [«More dot's»](#).
- **70 Level Elite Tauren Chieftain — I Am Murloc** — близзардские тру-хардкор [метолизды](#). <https://www.youtube.com/watch?v=HtvIYRrgZ04>
50 dkp minus

- **Additional instances cannot be launched, please try again later.** Мем появился после выхода патча 3.2, когда массы восьмидесятников ринулись за халявными эпиками и новыми эмблемами. В результате нагрузка на сервера возросла настолько, что **95%** времени попытка зайти вообще в любой инстанс приводила к заспамливанию лога **этим сообщением**. В конце концов близзарды напряглись, отвязали инстансы от мировых серверов плюс добавили новые сервера, но мем остался — в том числе на форумах, где иногда вместо «instances» подставляют «posts» или «threads».

- **Barrens chat**

- **Bolvar's Loading Screen.** Мем появился на /v/ после выхода дополнения Cataclysm Beta в 2010, где на одном из загрузочных экранов был изображён Болвар Фордрагон, следующий после **Артаса** Король Лич. Многим очень приглянулась его **поза**, и персонажа начали фотожабить, **вкладывая** ему в руки различные предметы и делая **смищные** надписи.



Болвару стыдно за тебя.

Jace Hall - I Play W.O.W Music Video

Jace Hall — I Play WOW

- **Did he drop any good loot?**

- **Faceroll** — мем для обозначения предельно примитивной, но результативной игры за (подставить спек и класс): дословно, «до такой степени может играть любой идиот, что если положить на стол клавиатуру и кататься по ней лицом, все равно будет сносно получаться дамажить / танчить / хилить». Происходит от **ролика** и всех подобных ему видео. Суть такова: наглядно демонстрируется оный способ в самом буквальном смысле на примере аркан-мага, тупо кастующего подряд одно и то же заклинание, повешенное на все горячие клавиши. Со временем эволюционировало в обозначение вообще любой тупой и бесхитростной игры за (спек и класс), когда даже такие криворукие уебаны, как у вас в **клубе** рейде, каким-то образом ухитряются убивать боссов, например, придя толпой, заведомо лучше одетой, чем нужно.

- **Immolate Improved!**

- **Isn't Falstad dead?** — на БлиззКоне 2011 **один нерд**, получивший прозвище «Red Shirt Guy», благополучно уел самого Криса Метцена, главного сочинителя сюжета всея Варкрафта, который запутался в своём же lore. Ошибку исправили в бете Катаклизма, заменив Курдрана на вполне себе живого Фальстада, а рядом с ним поставили отсылку к этому самому посетителю БлиззКона — **юного** дворфа в красной рубашке по имени «Wildhammer Fact Checker».

- **LEEEEEEEEEEEEEEROY JENKINS** — **паладин**, знающий о стратегии чуть менее, чем ничего, и попытавшийся в своё время внести некое **разнообразие** в рейдовый поход, наебав на вайп своих коллег-задротов. **Даже педивикия снизошла**. Алсо, в Warlords of Draenor его труп лежит в UBRS в качестве пасхалки (в героике можно респнуть и получить Лироя в качестве соратника).

- **Lor'themar. Who?** — берёт своё начало из **машинимы** по WoW. Намёк на то, что про Кель'таса-то слышали все, но в Burning Crusade ему была уготована роль рейдового босса, а начальником кровавым эльфам поставили какого-то хрена с горы, нигде ранее не засветившегося. До сих пор этот Лор'темар ничего заметного не сделал, поэтому часто, когда постер на форуме упоминает его, собеседник в насмешку говорит «Кто?» или «**Никогда о нём не слышал**».

- **Merely a setback** — ранее якобы выпиленный игроками, принц Кель'тас **чудесным образом** спасся и появился в качестве финального босса уже в другом инстансе. После этого игроки стали иронически использовать эту фразу, чтобы подчеркнуть лень разработчиков и переиспользование старых боссов (например, Рагнарос — «Molten Core was merely a setback!»). Когда фраза прижилась, уже и сами разработчики стали форсить мем, напихав пасхалок в Катаклизм: например, тот самый Дробитель, ранее побеждённый игроками в качестве квестового босса, при второй встрече в качестве уже инстансного босса изрекает: «Forest... just... setback!»

- **Ragnaros with legs** — аналогично BLS выше. Рагнарос — олдскульный рейдовый босс в классике, вернувшийся уже в Катаклизме. Специально для нового рейда была представлена новая его форма — с ногами, которых у него раньше **не наблюдалось** (только в героик-моде, в обычном Рагнароша всё ещё инвалид). Выглядеть он стал достаточно нелепо, что вылилось в треды с попытками сделать его похожим на оригинал, а затем просто клепать смищные картинки. **Пример такого треда**.

- **You think you do, but you don't.** Официальная позиция Близов по вопросу с возвращением ванильного ВоВа — «вы думаете, что хотите его, **но вы его не хотите**», после закрытия близзами ванильной пиратки Nostalrius (на которой было очень дохера народу) стала мемом. См. раздел про пиратки.

- **Взрыв Ануса** — Мем пришедший из европы на руофф. Суть такова, случайный тролль или школьник кричит в трейд «(Случайное заклинание) Ануса», от чего временно в чате градус неадекватности поднимался до невиданных высот и все кому не лень участвовали в этом ивенте.

Примеры: «[Рык] ануса», «[Омоложение] ануса», «[Залп] ануса» и так далее.

- **Всегда должен быть %Любое_имя_босса%** — мем появился в конце патча *Wrath of the Lich King*. После эпичного выжила Лича главный полодин всея игры — Тирион Фордринг — сажает на Ледяной Трон своего коллегу, дарит ему гипно-шлем и заключает он его в глыбу льда со словами «Всегда должен быть Король-Лич». Впоследствии игроки стали применять данную фразу ко всему, что

движется на просторах игры. Кстати, наградное звание за убийство Рагнароса — последнего босса патча 4.2 — «Повелитель огня», что какбэ намекает...

- **Вы не готовы!** — фраза, оброненная Иллиданом еще в бк, но воскрешенная с Легионом, ибо 1) возвращение Иллидана 2) возвращение и самой фразы и ее переименование, мол, на самом деле он совсем не то имел в виду (имел в виду, что не готовы к пришествию Легиона. Игроки подумали, что не готовы к схватке с ним самим. Упс) 3) использование ее в рекламе аддона, потому что почему бы и нет.
- **Гамон** — таурен-алконавт, который был лишь квестовым мобом на котором разбойники прокачивали карманные кражи, воруя квестовый ключ. Но позже разбойникам стало лень **Обворовывать**, и они стали **просто выбивать силой**. Над несчастным тауреном стали вскоре издеваться все кому не лень, ибо он был нейтралом. Однако, во времена Катаклизма, Гамон НЕОЖИДАННО стал элитой 85 уровня, и вооружился эпическим двухручным топором, и уже сами игроки стали отгребать от него. Но позже, игроки оделись в эпики, и Гамон снова стал **страдать**. Многие игроки развлекались, провоцируя Гамона и уводя его в далёкие края (ибо он был забагован, и при поддержке **агро** мог уйти дальше чем большинство мобов), или выводя против рейда Альянса, дабы увеличить масштаб резни. В рейде «Осада Оргриммара» Гамона посадили, ибо он со злости и бодуна поссорился с местной гвардией (Кор'кроном), и при освобождении даёт им по головам с воплями: "Гамон нас всех спасёт!". После Осады, он замечен в той же таверне что и всегда сидел, дружелюбным Орде мобом, с новым лвл-апом (коего с Каты не было), орчихой-собеседницей, и званием «Герой Оргриммара» (учитывая обстоятельства: звание всё же тихая издёвка, но хоть что-то). Известен так же благодаря такому локальному мему как: "Иллидан верхом на Смертокрыле и Хоггер верхом на Гаммоне! А ещё Король-Лич и драконы-зомби с древними богами!" (из одного пародирующего видео, где один игрок предлагает новый рейд нириальной эпичности, перевод тут: <http://youtu.be/UE1cn-tnPe4>). Ещё: есть игрушка «коса Гамона», падающая в Дреноре, где игрок перевоплощается в одного с криком «Я, Гамон, спасу всех нас!» Стандартная забава перед пулом, наряду с паровозиками и статуей совы.
- **«Давайте не обосрёмся, пацаны! Это будет красивая победа!!»** Знаменитая фраза рейд-лидера Танго в рейде на Лорда Казака. Дальше следует чёткое и весьма эмоциональное описание тактики и управления рейдом по ходу боя. Запись вентрилы была сделана одним из участников рейда^[6] У мема есть несколько дочерних фраз, рождённых в том же рейде. Впоследствии некий анон додумался приладить эту запись к выступлению **Жирика** на одном из федеральных **каналов**. Р. S. Человека, сказавшего эту легендарную фразу, давно уже нет в живых. Его звали Олег Гуляев, ему было 45 лет, он жил в Хабаровске. Выпал ли из него лут, неизвестно. И, **казалось бы**, при чём тут «**молитва Шепарда**»? **Жириновский играет в World of Warcraft**
Жириновский ведёт рейд
- **Дробитель** (Hogger) — легендарный моб десятого уровня с 666 ХП, бродящий к югу от Штормграда. Славится в рядах игроков тем, что новички, осмелевшие после убийств мелкоуровневых зверушек, идут побеждать этого персонажа и получают **тяжкие телесные**. На ютубе существует множество видеозаписей рейдов на этого моба персонажами первого уровня. В аддоне Cataclysm Хоггер стал одним из боссов переделанного низкоуровневого данжа *The Stockade*.
- **Испепелитель** (*Ashbringer*) — двуручный меч, вундервафля против любой нежити (откован из окаменевшей предстательной железы ангелоподобных наару, потому при ударе наносит врагу свет и причиняет благодать). Впервые появился в ванилле, но в самой игре его было не добыть — он тупо лежал в файлах и манил к себе жадных до статов игроков. В патче 1.11 выяснилось, что меч проклят, но его можно было снять с дважды трупам в Наксрамасе. Поебавшись с мечом, задроты уже приготовились, что вот-вот его получат в оригинальном, отмытом состоянии (поиск обрывался на нахождении сына последнего владельца, тот отсылал к брату, а брат, не будь дураком, отдыхал на курорте в тогда еще недоступном Запределье, то есть хуй вам Эшбрингер до выхода ТВС). И хуй! С выходом ТВС ничего не изменилось. Пошел второй аддон, и снова хуй — меч отобрал лидер новых свободных ДК, Могрейн-младший. В критический момент меч его отверг, и... Опять хуй! Его получил главный паладин всея Азерота, Тирион. И этим мечом, что символично, расхреначил Фростморн (клинок Артаса, который тоже так никому и не достался в виде дропа). Прошли Катаклизм, Панды и Водка. Хуй, хуй и хуй. Настало время Легиона... И нытье задротов так заебало близзов, что ДК и паладинам срочно отменили запланированные артефакты, заменив их на двойные клинки из осколков Фростморна и, собственно, честно подобранный с трупа Тириоши Эшбрингер. Путь к успеху длиною в 12 лет. Дождались.
- **Квинтэссенция woh.ru** — применимая к любому нытью копипта с ныне покойного рассадника задротов woh.ru, за авторством некоего Gwynblade:

Старое возвращают — плохо. Новое делают — плохо. Ничего не делают — плохо. Фиксят баги — плохо. Добавляют новые — плохо. Делают кого-то **имбами** — плохо. Убирают имбовость с класса — плохо. Пишут на форумах — плохо. Не пишут на форумах — плохо. Анонсят новости — плохо. Не анонсят новости — тоже плохо. Молчат плохо. Говорят — плохо. Деньги зарабатывают — плохо. Хотят сделать ВоВ бесплатным — плохо. Торт — плохо. **не торт** — тоже плохо. Еще не торт — еще не плохо но плохо.

- **Полодин**, или **лолодин** — паладин. Аналогичные термины (см. ниже) используются реже. Это связано с популярностью у игроков образа «Лироя Дженкинса — неадекватного паладина», а по сему нубы, недавно пришедшие в **wow паладин**
Песнь про паладина

игру, любят блеснуть знаниями популярных мемов и употребляют такое именование по поводу и без, так что лолодин слышно из любой раковины. По статистике [WoW Census](#), [паладины](#) составляют 11% от персонажей игры и занимают 3 место, что как бы [символизирует сложность игры классом](#). При этом паладины — один из всего трёх классов, которые могут быть и танками, и дд, и хилами. Следует отметить, что вопреки расхожему мнению, паладины на старте WoW'a были унылейшим говном. В области танкования паладин сливал воину всухую, дамаг выдавал также крайне низкий. В рейдах они годились лишь в роли баффера, накладывая благословения на каждого из 40 членов рейда каждые 5 минут. БК слегка исправил их уебищное положение, но настоящие перемены пришли в патче 3.0.1 — препатче ВоТЛК. Начиная с патча 3.0.1, играть за полодина считалось моветоном, ибо именно из-за неубиваемости за палов играло 99% нубья (не зря статья на драматике про вов при нажатии на полодина посылает на noobz). Тактика боя Паладина — *Divine Shield* (иммунитет ко всему на 8 секунд) + *Hearthstone* (возврат в домашнюю локацию, кастуется 10 секунд) или ещё проще — бабл+хс, или совсем тупо — съебабл. Стандартная шутка времён Лич Кинга — «Нам не страшен полодин, нас 15, он — один». Вообще, свистопляска с нерфом/усилением палычей продолжалась в последних версиях постоянно, но все сводилось к тому, что паладины находятся на днище и имеют лишь один игральбельный спек — хил. С выходом Дренора, однако, палы-дд снова ворвались в топ.

[битва пал vs дк](#)
[Лолодин vs Нубас смерти](#)

- **Эпичный водоворот.** С обновлением «Катаклизм» открылся доступ к Водовороту в центре Азерота. Связано это с главным персонажем — Смертокрылом. Игроки уже успели посмотреть на него в бета-тестировании. Но на американском форуме был задан вопрос: почему Водоворот в своём текущем виде столь уныл? Мы ожидали большего от места, где наружу вылез Смертокрыл. И последовал следующий ответ от ведущего дизайнера игрового мира Алекса Афрасиаби:

Возможно, я пропустил то уведомление, где разным зонам присваивалась разная эпичность, однако я уверен, что Водоворот является зоной **ДЕСЯТОГО УРОВНЯ ЭПИЧНОСТИ**. Хотя, конечно, там не хватает патрульных акул, оснащённых лазерами, а также Артура Фонсарелли, прыгающего по Водовороту на водных лыжах. И динозавров.

А затем:

Я созвал совещание, на котором присутствовали только лучшие люди, выбранные из наших лучших людей. Мы решали проблему недостаточной эпичности Водоворота. К счастью, нам это удалось. Следующий билд Катаклизма будет содержать в себе зону, которая станет эпичней нынешней примерно в 10-50 раз.

Пристегнитесь к своим компьютерным креслам, или вас просто унесет!

И он не соврал. В бете там можно было наблюдать такую картину: над Водоворотом летает элитная акула 90-го уровня по имени Эпикус Максимус с надписью «Образец эпичности». На акуле стоит динозавр по имени «И динозавр», а на динозавре стоит и рубает рок гитарист — андед-маг по имени Rock On. К сожалению, в релизе эту картину можно увидеть только в голограмме, в сильно уменьшенном виде, во время выполнения одного из [квестов](#) (позже акула с динозавром и мертвяком появились ещё раз в 5.1 как босс на местной арене для ПвЕшников). Стоит отметить, что mobs, отвлекающиеся на эту самую голограмму, произносят: «... ЭПИЧНО!!!»

- **Я эльф 80 уровня** — оправдание незнания чего-либо тем, что индивид является эльфом 80 уровня. Используется как дополнительный пункт ответа в опросах, зачастую о личной жизни.
- **Кадгар** — сугубо русскоязычный мем, созданный Орком-Подкастером в своих обзорах на вов. Дело в том, что в начале сюжета WOD нас вел вперед [внезапно](#) переставший просиживать зад в Шаттрате Кадгар (которому заодно и модельку обновили на помолодевшую). Но кроме того, видимо, чтобы полюбитьсь не дrouchащим лор школьникам (которые о нем даже не слышали), Кадгар представляет собой **ЭПИЧНОСТЬ** как таковую. То сотню орков заморозит, то дамбу бомбанет, и все совершенно не напрягаясь. С одной стороны все логично — ибо Кадгар не кто-то там, а ученик самого Медива. Делает это все он с такой невозмутимостью, что становится смешно. В дальнейшем не был столь эпичен, но стабильно производил лулзы (дважды давал задание на сбор строго определенного количества ресурса, и в итоге оказывалось, что нужно ему было на самом деле гораздо [меньше](#)). Кроме того, использовал посох как бейсбольную биту, и создал шар-скайп, внутри которого была его голова. Отдельно стоит отметить дуближ, который по причине интонаций нашего актера озвучки, аки вишенка на торте дополняет образ (в оригинале какой-то невыразительный тип). При его появлении строго рекомендуется включать музыку из [Властелина Колец](#).
- **Morally grey.** «Морально серый [мир]», слегка искаженная фраза гейм-директора Иона Гацикостаса, которая со временем приобрела ироничный характер. Где-то во время беты Battle for Azeroth разработчики, отвечая на беспокойства игроков за Орду относительно сюжета дополнения, заявили, что «Азерот — мир серой морали», и что в истории не



Команда Dropbox как бы намекает, насколько круто у них работать.

[Кто такой Кадгар?](#)
Крут и эпичен

будет однозначного зла и однозначного добра. Благородные урки вздохнули спокойно, благо сюжет со злой Ордой уже был в Пандарии и Дреноре... а затем начали играть в само дополнение и с **радостью** увидели, как Орда устраивает геноцид ночных эльфов и сжигает детей заживо, а добрый Альянс даже не решается нападать на них, ибо нельзя опускаться до их уровня же. Для справки: орки, тролли и прочие расы Орды во вселенной Варкрафта, несмотря на свою воинственность, все же *не* являются безмозглыми миньонами зла, как, например, у **Толкина**. С тех пор любое упоминание конфликта фракций на тематических форумах вызывает нехилых размеров **холивар**, а «морально серыми» начали называть просто все неадекватные сюжетные решения Близзов.

- **Черепаха добралась до воды** — мем, появившийся после выхода БФА. Локалка «**Плацдарм**» подразумевает под собой закидывание фаерболлами крабов и альбатросов, пытающихся съесть черепашат, которым нужно добраться до воды. И каждый раз, когда черепаха добирается до воды, черепаха-тортилла громко сообщает, что **черепаха добралась до воды**. Фраза очень полюбилась комьюнити, и аффтарты начали массово творить креатив — фотожабы, стрипы и даже **песню**.
 - Алсо ради лулзов дотошные геймеры подсчитали, что для полной прокачки репутации соответствующей фракции каждому игроку нужно спасти по несколько тысяч черепашек, а общее число черепаших яиц, отложенное на квесты населению среднего сервера, превысит всю популяцию черепах ИРЛ — не говоря уже о пиздеце для экологии, который наступит от такого всплеска численности оных черепах, особенно через 2-3 поколения.
- **Изголодавшиеся по аниме животные**. С выходом нового дополнения Shadowlands часто стали встречаться Anima-Starved Creatures, то есть существа, истощившие свою душевную силу (anima — душа). Без задней мысли переводчики оставили в текстах заданий и названиях мобов упомянутый перл, что сразу вызвало у славян тонны лулзов от неправильного ударения. На одной из локаций даже встречается Специалист по аниме, засветившийся в нескольких унылых мемах на старте дополнения.
- **Кнопка! Морриаза...** В одной из случайных встреч Торгаста, можно повстречать некромантку Морриаза, которая ищет собственноручно сшитое детище, и очень трогательно воссоединяется с ним, в процессе воспроизводя диалог, по мощности воздействия схожий с черепахой, особенно в русской озвучке.

[Кнопка и Мориаза. Лучшая озвучка от Близзард](#)

Галерея



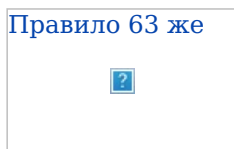
Хороший, годный
косплей ночной
эльфийки...



Тонкий намёк



Хороший, годный
отечественный
косплей блад-
эльфийки



Правило 63 же



For the Horde!





Какой-то эпик на орке



Блад-эльфийка



Надпись «Прежний медведь **уже не торт**» как бы **намекает**



Это тоже медведь, правда-правда



ТП не одобряет ВоВ: она ещё не прошла Фейсбук.



Пробежка по пещерам в костюме мурлока. Однообразие квестов во всей красе.

Ссылки

- [Сайт разработчика](#)
- [Главный ресурс игр Близзард](#), с официальными форумами и руководствами по игре
- [Один из многочисленных популярных блогов по игре WoW](#)
- [Нуб-клуб](#) — фансайт WoW с форумом и системой блогов игроков
- [Блог казуального геймера WoW](#)
- [Дневник Задрота](#) тяжёлая жизнь труЪ рейдера
- [Комьюнити в livejournal](#). Открыто 30.09.2003.
- [Утро.ру](#): по крайней мере 40% игроков в WoW зависимы.
- [ВоВ-задрот против лося](#) — применение охотничьего навыка [кайтинга](#)
- [Heroes of WoW](#) — стрипы на тему
- [Спортивно-ролевой лагерь](#), основанный на игре WoW, для детей 8-17 лет — нет, серьёзно.
- [Вовлол](#) — сайт с шутками-прибаутками на тему WoW, ныне скатившийся в говно

И обильные россыпи прона:

- <http://www.hentai-foundry.com/cat-177.php>
- <http://wowlol.ru/wowfap/>
- [унд моар](#)

См. также

- [Warcraft](#)
- [Аллоды онлайн](#)
- [Копипаста:Wowlol.ru](#)
- [Жаргон MMORPG](#)
- [Lineage II](#)
- [RF Online](#)
- [Immolate Improved!](#)
- [Did he drop any good loot?](#)
- [Leeroy Jenkins](#)
- [Blizzard](#)
- [Морровинд](#)

Примечания

- [↑] Однако вероятность кидалова на этих сайтах выше крыши, в лучшем случае просто заберут бабло и хрен что докажешь, в худшем — персонажей с аккаунта ещё и самих пустят на золото.

2. ↑ «Пропаровозить» за золото могут, но если регулярно или много покупать голд для этого, [за вами придут](#)
3. ↑ Масштаб-то условный — знающие могут посчитать, что путешествия, в книгах и лоре растянутые на несколько дней при езде верхом, в игре занимают от силы полчаса пешком
4. ↑ Впрочем, существует один проект, известный как ВоВкруг. [Over9000](#) онлайн, школьники постоянно несут деньги на донат, оттягивая капитал у Метелицы. Но с работоспособностью там всё так хуёво... Значит есть ещё один вывод — если твой сервер выделяется годной работоспособностью, и за тобой приедут.
5. ↑ праматерь драконов, дочь ТОГО САМОГО Смертокрыла
6. ↑ позже на форумах, посвящённых сей непотребной игре, всплыло столько участников рейда, что хватило бы для заселения полноценного сервера. В своё время примерно столько же человек утверждало: «это я помогал [Ленину](#) нести бревно на субботнике!»

2

Игры

1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us
 Angry Birds Angry Video Game Nerd Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate
 Barrens chat BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood
 Brick Game Bridget Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer
 Company of Heroes 2 Contra Copyright Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crysis
 Daggerfall Dance Dance Revolution Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonophobia
 Denuvo Deus Ex Diablo Did he drop any good loot? Digger Disciples
 Doki Doki Literature Club! Doom DOOM: Repercussions of Evil Dopefish DotA Dreamcast
 Duke Nukem 3D Dune 2 Dungeon Keeper Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim
 Elasto Mania Elite EVE Online Everquest 2 F-19 Falcon Punch Fallout Fate/stay night
 Five Nights at Freddy's Flashback FPS GAME OVER Game.exe GameDev.ru GamerSuper
 Garry's Mod Giant Enemy Crab GoHa.Ru Gothic Granado Espada Grand Theft Auto
 Guilty Gear Guitar Hero Half-Life Half-life.ru Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman
 HL Boom Homeworld I.M. Meen Ice-Pick Lodge IDDQD Immolate Improved!
 It's dangerous to go alone! Take this. Itpedia Jagged Alliance Kantai Collection Katawa Shoujo
 Kerbal Space Program Killer Instinct

2

Фэнтези

Adventure Time Alignment Arcanum Avatar: The Last Airbender Baldur's Gate Daggerfall
 Dark Souls Diablo Disciples DotA Dungeon Keeper Gothic Heroes of Might and Magic
 King's Bounty Kyrandia Lineage II Master of Magic Might and Magic Oblivion
 One does not simply X into Mordor Planescape: Torment Ragnarok Online RPG Skyrim Slayers
 Warcraft World of Warcraft Аллоды Аллоды Онлайн Андед Борьба Бобра с Ослом
 Бронелифчик Рей Брэдбери Вагнер Вампиры Вархаммер Волшебник Изумрудного города
 Гарри Поттер Гном Лавкрафт Грибные Эльфы Дети против волшебников Дракон Зомби
 Конан Конные арбалетчики Корованы Магия Морровинд Оборотни Орки Пейсатель
 Ник Перумов Песнь Льда и Пламени Попаданцы Путеводитель по коридорам Ада
 Роберт Говард Рыцарь Сапковский Стругацкие Тёмная башня Терри Пратчетт
 Толкинисты Тролль Убить дракона голыми руками Фаербол Фанфик Фэнтези
 Чарли и шоколадная фабрика Штаны Арагорна Эльф Эльф 80-го уровня
 Это очень сильное колдунство

2

Just Another Fucking Acronym

14/88 1C 265 A.C.A.B. ADSL AFAIK AFK AISB AJAX Aka All your base are belong to us
 AMV ASAP ASL ASMR ASUS EEE BAT BBS BDSM BOFH BRB BSOD BTW CMS
 Command & Conquer Copyright Counter-Strike CYA DC DDoS Delicious flat chest
 Direct Connect DIY DJ Doki Doki Literature Club! DOS DRM EFG Etc
 Five Nights at Freddy's Frequently asked questions ETL ETM ETW EUBAB CIE CIMP

Five Nights at Freddy's Frequently asked questions FLE FIN FIW FODAR GIF GIME
GNAA GPON Grammar nazi Grand Theft Auto GTFO Happy Tree Friends HBO
How It Should Have Ended I see what you did there I2P IANAL IDDQD IIRC IMHO In before
Internet Explorer IRC IRL ITT JB (JOP) JFGI Kerbal Space Program KFC KISS
Let's get ready to rumble! LFS Livejournal.com LMAO LMD LOL Low Orbit Ion Cannon M4
MacOS Microsoft MILF MMORPG MSX MTV N.B. NASCAR NEDM NES NoName
Not Your Personal Army NRB NSFW O RLY? OK OMG OS/2 P. S. P2P
Panty and Stocking with Garterbelt

[ae:World of Warcraft](#)