

Gruul the Dragonkiller

PŘÍPRAVA

Boj z Gruulem je jedním z bojů, kde se hraje o čas a čím déle trvá, tím je obtížnější. Klíčem je proto DPS a od toho se tedy odvíjí výběr složení raidu. Pro první killy se doporučuje maximální užití consumables - Flask of Supreme Power/Relentless Assault, sharpening stones, mana a wizard oily, Fire, Shadow, Frost and Greater Arcane Power Elixiry, jídlo atd. MT a OF by měli být maximálně buffnutí - Flasks of Fortification a Ironshield Potions, Elixiry of Greater Defense, Major Agility a Mastery.

SLOŽENÍ RAIDU

Gruul je boj, kde je potřeba dvou tanků. Zbytek raidu by měl dostávat jen minimální damage (dodržením správné taktiky) a proto zbytek raidu vyžaduje jen minimální heal. Na první pokusy se doporučuje 6-7 healerů, aby raid přežil déle a zažila se mechanika boje. Na ostré pokusy pak stačí 5-6 healerů a pak maximalizovat DPS. Příliš mnoho meleeků zvyšuje náročnost boje, takže se doporučuje maximálně 3-4 melee DPS (nepočítaje MT a OT).

ABILITY GRUULA

Hurtful Strike

Gruul má dva typy melee útoku. Normální útok, kterým mlátí main tanka a sekundární útok, který se nazývá Hurtful Strike. Tento útok používá průměrně jednou za 20 vteřin a zasáhne jím člověka, který je druhý v agro listu v melee range. Tento útok musí směřovat na off tanka. Základní damage Hurtful Striku je okolo 13000 (to se pak snižuje armorem, defensive stancí atd.). Nicméně když tu ránu dostane rogue tak je asi mrtvola.

Growth

Gruul si dává každých 30 vteřin (počínaje 30. vteřinou od pullu) buff, který ho asi o 10% zvětší a zvýší mu damage o 15%. Tento buff se stackuje a to až 30x. Nicméně už asi dvacetinásobná aplikace nejde uhealovat. Gruul by měl umřít, když má ten buff aplikovaný tak 16x nebo 17x. Nárůst damage se týká jeho normálních útoků, Hurtful Striku i jeho ability "Cave In".

Cave In

Cave In je náhodné AOE – padání úlomků stropu a může ho hodit v libovolné části jeskyně. Člověk pak dostává cca 2700 damage každé 3 vteřiny po dobu 15 vteřin. Damage se zvyšuje s ohledem kolikrát má Gruul na sobě Growth buffu.

Ground Slam / Gronn Lord's Grasp / Stoned / Shatter

Nejsložitější část boje. Ground Slam hodí každého hráče do náhodného směru, náhodnou vzdálenost. Když člověk dopadne na zem, dostane debuff Gronn Lord's Grasp, který snižuje rychlost pohybu o 20% každou vteřinu. Za 5 vteřin ho nahradí debuff Stoned (zkamenění). Pak udělá Shatter. Effekt "třesení" dává aoe damage všem ostatním lidem v okruhu 15 yardů. Maximální damage je 9000, když dva lidi stojí na sobě. Když jsou lidi od sebe těch 15 yardů, tak každý dostane asi 70-100 damage. Efekt může kritnout, ale nepůsobí na to Gruulův Growth!

Reverberation

Toto je AOE silence, castit se nemůže po dobu 4 vteřin. Dá se resistnout. Tank a offtank musí mít před touto abilitou full HP a na sobě HoTs.

STRATEGIE

Buffy

Na všech lidech by mělo být Amplify Magic, všechny Gruulovy útoky jsou melee povahy. Consumables viz. výše, zbytek standard.

Pull

Nic složitého, začíná se tankovat uprostřed místnosti. Možné rozestavení je na obrázku. Klíčem v průběhu boje je pak zvládnout to rozhazování, třesení atd. Výhodu mají ranged classy, protože u zdi té jeskyně jsou takové "terénní nerovnosti" (bílá kola na obrázku), kde se dá minimalizovat účinek toho náhodného házení.

Boj

Jak bylo řečeno, největší vopruz je to náhodné rozhazování. Po tom rozhození se musí všichni co nejrychleji rozmístit a stát co nejdál od sebe. Více než 3 hráči blízko u sebe se rovná jisté smrti. Pár lidí bude mít čas se ukrýt za kámen nebo sloupek, když se to bude chystat hodit - takových míst je tam 6 (bílá kola na obrázku) a je potřeba si je přesně rozdělit. Na takových místech vás pak odhodí jen kousek do zdi nebo do toho sloupku. Tankovat se bude vždy uprostřed místnosti, OT musí být vždy v melee range co nejdříve po odhození. V druhé části boje (cca po osmém Growth) bude MT i OT dostávat děsnou sodu a musí být vždy na full HP. Když offtank ví, že mu další rána sebere celý život, a bude to vypadat nadějně, tak těsně předtím nahodit Last Stand a/nebo Shield Wall, tak vydrží ještě 2 rány.

Heal

Držet tanky na full HP, během silence HoTs, po osmém Growth overheal MT, offtank po HS okamžitě dohealovaný. Krize je po tom AOE silence a po Shatteru. Priorita jsou vždy tanci, na zbytek raidu by mělo stačit občas Renew a Regrowth.

Melee DPS

Ma velký hitbox, takže se tam vejde asi 5 meleeku tak aby stáli dostatečně daleko od sebe. Čím více meleeku, tím více je to na hovno.

Ranged DPS

V agru se můžou casteři a hunteři držet i před OT, přeagrovat nesmí jen MTka.

