La Guarida de Onyxia

Por: Bitcomet
Traducción: Yirkash
Escrito: Jan 5th 2007 12:53am
Última revisión: Feb 23rd 2007 6:17pm
http://wow.allakhazam.com/db/zone.html?wzone=60

Máximo de jugadores: 40 jugadores
Nivel: 60
Situación: Marjal Revolcafango

Un hombre sabio dijo en una ocasión, "no te mezcles con los asuntos de los dragones..." ¿Pero que puedes hacer cuando los dragones se mezclan en tus asuntos?

Pregúntale a la gente de Ventormenta. Tienen un dragón metomentodo entre sus propias filas, y su verdadero nombre es Onyxia. Sus intrigas se extienden incluso hasta la corte de Thrall. Hermana de Nefarian, el grupo de dragones negros de Onyxia representan una grave amenaza para todos los pueblos del mundo a diferentes niveles. Por decirlo claramente, debe ser matada.

Es una pena que no se limite a abrir la puerta principal cuando llamas. Conseguir entrar en su guarida en la parte sur del Marjal Revolcafango implica una compleja serie de misiones para averiguar que es lo que abrirá las puertas de entrada a su mazmorra. Una vez dentro, su guarida está vigilada por vermis, crías de dragón y otros vástagos suyos, los cuales palidecen en comparación con su poder. Buena suerte en lo que, para mucho, es su primer encuentro de raid de cuarenta personas... ¡y no atraigas a las crías!

Contenido

- Contenido
- Onyxia
  - La guarida de Onyxia
- Habilidades de Onyxia
  - Habilidades de la fase uno
  - Habilidades de la fase dos
  - Habilidades de la fase tres
- Fases del combate contra Onyxia
  - Estrategias de la fase uno
  - Estrategias de la fase dos
  - Estrategias de la fase tres
- Conclusiones
- Glosario

Onyxia

Onyxia es la hija de Deathwing, una temible dragona negra que tiene su cueva en el Marjal Revolcafango. Puedes ir allí y mirar la entrada a su guarida en cualquier momento que desees, pero no podrás entrar en la instancia hasta que estés en sintonía con ella. Para conseguir esto debes completar la cadena de misiones de Onyxia de tu facción.

La guarida de Onyxia

La guarida de Onyxia es, en realidad, una instancia muy pequeña que consiste en un largo pasadizo que culmina en su estancia. Hay tan solo unos pocos guardias de los que hay que encargarse antes de poder luchar contra Onyxia. La sala en la que vive ella es bastante circular, y entras en ella desde el sur. En los lados este y oeste hay pozos con huevos, que deben ser evitados. Si alguien entra en ellos, los huevos que sean tocados se abrirán, y enjambres de su prole saldrán a atacar al grupo.

Habilidades de Onyxia

Onyxia tiene muchas habilidades que usa a lo largo de un combate contra ella. Estas habilidades varían dependiendo de la fase del combate en que te encuentres. Las habilidades que tiene son las siguientes:

Habilidades de la fase uno

Aliento de fuego – Es un aliento de fuego que impacta contra cualquiera que esté en frente de Onyxia, en un área en forma de cono. El daño que inflige es de fuego, ¡y se sitúa por encima de los 4000 puntos de daño!

Tirar al suelo – Onyxia tiene un ataque de área que puede tirar al suelo a quien esté luchando contra ella. El ataque lanza a la gente muy lejos, y tiene la mala costumbre de arrojarlos a los pozos de huevos en los lados de la sala.

Ataque de cola – Onyxia puede atacar con su poderosa cola a todos los que estén detrás de ella. Esta impacta causando muy poco daño (alrededor de 300 puntos), pero causa aturdimiento durante 2 o 3 segundos.

Habilidades de la fase dos

Vuelo – En la segunda fase del combate, Onyxia alza el vuelo y solo se la puede impactar con daño a distancia.

Llamas – Mientras vuela, Onyxia lanzará alientos de fuego desde el aire a jugadores al azar. Este ataque impacta al objetivo, y salpica fuego a los que están alrededor. Inflige hasta 3000 puntos de daño al jugador al que impacte, y puede causar hasta 1500 a los que estén cerca suyo.

Aliento profundo – Recibes un aviso cuando Onyxia va a usar esta habilidad. Dice "Onyxia empieza a inhalar profundamente". Cuando esto ocurre, Onyxia se detendrá y escupirá fuego hacia el grupo más grande. El fuego matará a todos los que estén en su camino. La única forma de evitar esto es no juntarse en grupos grandes, y si da aviso de que está inhalando profundamente, correr rápidamente a la pared más cercana que esté a un lado de ella.

Habilidades de la fase tres

Habilidades de la fase uno – Onyxia vuelve a tener todas las habilidades de la fase uno durante la fase tres del combate.

Miedo de área / Grietas de lava – Onyxia lanza un miedo de área aproximadamente cada 30 segundos a lo largo de esta fase. Justo antes de hacerlo, el suelo tiembla, e inmediatamente después tiene lugar el miedo de área. Además, en ese momento las grietas de lava del suelo empiezan a escupir lava. Cuando pasa esto, recibes una buena cantidad de daño de fuego (unos 500 puntos) y sufres un efecto de miedo, que hace que salgas corriendo a través de otros géiseres de lava, causandote más daño acumulativo.

Fases del combate contra Onyxia

El combate contra Onyxia está dividido en tres fases independientes. La primera es cuando entras, y dura hasta que se la reduce aproximadamente a un 65% de salud. En ese momento se desplazará al extremo sur de la sala y levantará el vuelo, entrando en la fase dos. Esta fase dura hasta que se la reduce a aproximadamente un 40% de salud, momento en el que aterrizará y entrará en la tercera y última fase del combate.

Estrategias de la fase uno

La primera fase marca el inicio del combate contra Onyxia. Cuando alcancéis su guarida la veréis descansando en el suelo. Aprovechad este momento para buffear a todo el mundo y aseguraos de que todos tenéis el máximo de salud y maná. Cuando todo el mundo esté listo, el tanque principal debe cargar, con todo el mundo siguiéndole a unos dos o tres segundos de distancia. El tanque principal debe correr rebasando a Onyxia para que le siga al extremo norte de la sala, mirando a la pared. Hace falta un poco de práctica para encontrar la posición idónea, que es a unos pocos pasos delante de la pared. Esto es así para que el tanque principal tenga la espalda contra la pared para limitar la efectividad de su habilidad de tumbar al suelo, y para que el tanque principal sea el único frente a ella cuando escupa su aliento de fuego.

Todos los demás deberían dividirse a los lados y situarse en las esquinas noreste y noroeste. Una vez allí, formaréis tres grupos principales en cada lado. El grupo más cercano a Onyxia es el grupo de cuerpo a cuerpo, esperando al momento adecuado para entrar en combate. El siguiente grupo es el grupo de armas a distancia y curación, que debería estar pegado a la pared. El último grupo, el que está más al sur a cada lado, y que es el más pequeño, es el encargado de acabar con las crías que aparezcan. Este grupo debería tener, por lo menos, un mago que se encargue de causar daño de área, y lo ideal es que tenga también alguna otra forma de causar daño de área (sea con un segundo mago o con un brujo), además de necesitar curadores. No deberían haber crías en esta fase a menos que alguien sea lanzado accidentalmente a un pozo de huevos. Este grupo debe mantenerse vigilante, pero en esta fase puede centrarse principalmente en Onyxia junto al resto de la raid, al menos hasta que aparezca alguna cría.

Una vez todo el mundo esté distribuido en su grupo, los sanadores del tanque principal deberían establecer una rotación de curaciones sobre el tanque principal para asegurarse de que se mantenga al máximo de salud, mientras ellos regeneran maná entre rotaciones. A parte de esta curación, nadie debería hacerle nada a Onyxia excepto el tanque principal. El tanque principal debe ser el único en luchar contra Onyxia durante al menos un minuto, o hasta que se la reduzca al 99% de salud, lo que ocurra antes.

En este momento, todo el mundo puede unirse al combate y empezar a causar daño. Es importante recordar la habilidad de aliento de fuego de Onyxia, ya que puede llegar a causar 4000 puntos de daño. Digo que se debe recordar esto porque, si alguien capta la atención de Onyxia y la distrae del tanque principal, se girará hacia esta persona, y cuando lance el aliento de fuego matará a todos los personajes con armadura de tela de ese lado (magos, brujos y sanadores), muy probablemente causando un wipe. Por tanto es muy importante no pasarse con el daño. No se trata de una carrera, el combate en la fase uno es una lucha lenta pero segura, así que no intentéis forzarla. Todo el mundo debería limitarse a un 50-75% de su máximo DPS, y todos los que tengan alguna manera de eliminar aggro (el fingir muerte de los cazadores, el desvanecerse de los sacerdotes, etc) deberían usarla tan a menudo como pueda.

La fase dos empiezan cuando Onyxia está al 65% de salud, así que es muy importante reducir el DPS un poco antes de ese punto y asegurarse de que el tanque principal está en cabeza en la lista de aggro. Es mejor dejar que reestablezca un control firme dándole un período de 60 segundos adicional en algún punto entre que Onyxia tenga un 70% y un 65% de salud. Cuando alcance el 65% de salud, Onyxia se dirigirá al extremo sur de su guarida y levantará el vuelo, iniciando la fase dos.

Estrategias de la fase dos

En esta fase debéis aseguraros de que todo el mundo se mantenga a distancia de los demás. Los jugadores deberán moverse por la sala para asegurarse de que mantienen a Onyxia a su alcance mientras vuela, pero también deberán asegurarse de vigilar su entorno y nunca formar grupos. Si Onyxia localiza un grupo de jugadores, iniciará su ataque de aliento profundo, y tendréis cinco

segundos para llegar al muro más cercano (ver la lista de habilidades de Onyxia). Si os lo montáis bien, raramente tendréis que enfrentaros a este ataque. Además de evitar los alientos profundos, tenéis otros dos objetivos básicos. Estos objetivos son mantener a las crías que aparezcan bajo control y causarle DPS a Onyxia tan rápidamente como sea posible, para hacer que aterrice.

Cuando Onyxia levante el vuelo, en cada pozo de huevos aparecerán una gran cantidad de crías que deben ser eliminadas rápidamente. La raid al completo debería ayudar a los grupos de control de crías a eliminar esta oleada inicial tan rápidamente como sea posible antes de volver a ayudar a atacar a Onyxia. Una vez la oleada inicial esté muerta, aparecen crías adicionales a intervalos regulares en cantidades más pequeñas, que pueden ser eliminadas bastante fácilmente por los grupos de control de crías, una vez se acostumbren a ellas.

El segundo objetivo principal es reducir a Onyxia a aproximadamente un 40% de salud tan rápidamente como sea posible. El daño a distancia es el único que puede alcanzarla mientras esté volando, así que es importante que todo el mundo le esté causando tanto DPS como sea posible. Deberías llevar un control de todos los debuffs y DoTs que lleva encima y aseguraros de que se van renovando, para poder pasar esta fase lo más rápidamente posible.

Cuando llegue a aproximadamente un 40% de salud, Onyxia aterrizará. En este momento el tanque principal debería seguir sus movimientos en el aire de forma que esté justo a su lado cuando aterrice. Además, justo antes de este punto, todos los ataques de DPS a distancia que se le estén haciendo deberían interrumpirse, de forma que el tanque principal pueda reestablecer el aggro cuando haya aterrizado. Una vez tome tierra, pasaréis a la fase tres del combate.

Estrategias de la fase tres

En la fase tres todo el mundo debería volver a sus posiciones de la fase uno, con una pequeña diferencia. Deberíais aseguraros de que no estáis de pie encima de las grietas que escupirán lava. Aunque esto no impedirá que recibáis daño, sí que lo limitará un poco, y si estáis perfectamente situados no sufriréis el miedo de área que causan. Aseguraros de que todo el mundo esté en sus posiciones y de que el tanque principal está de nuevo en el extremo norte de la sala.

Al final de la fase dos y principio de la fase tres, es de vital importancia que los principales agresores a distancia cedan el aggro al tanque principal. Una vez Onyxia aterrice el tanque principal debería ser, de nuevo, el único que la ataque durante un tiempo, para establecer un control firme, igual que en la fase uno. Las partes que hace que esto sea difícil son el miedo de área causado por la lava y la habilidad de tumbar al suelo de Onyxia. Cuando Onyxia aterrice, y mientras el tanque principal está restableciendo el control, en la mayoría de los casos el tanque principal será tumbado o atemorizado al menos una vez. Este es el momento en que las cosas se pueden torcer muy rápidamente. Todo el mundo debe refrenarse de causarle daño hasta que esté de nuevo en la posición de la fase uno, junto al extremo norte de la sala, y el tanque principal tenga control pleno del aggro. Normalmente una pérdida de un todo un 1% de salud, como en la fase uno, será suficiente para asegurar un control completo del aggro durante el resto del combate si la gente es cuidadosa con su DPS.

Esta parte del combate deberías ser muy similar a la primera fase. Mantén tu DPS bajo control caudando aproximadamente un 50-75% de tu máximo y limpiando el aggro con tanta frecuencia como puedas. El mayor cambio con respecto a la primera fase es la inclusión del miedo. Aseguraos de manteneros lejos de los pozos de huevos de forma que el miedo no os pueda hacer caer en ellos, y si eso ocurre avisad de ello rápidamente para que los grupos de control de crías puedan matarlos rápidamente.

Cuando Onyxia esté cerca de la muerte (el último 5-15% de salud), entrará en un estado de rabia y su tasa de daño subirá extremadamente. Este es otro punto clave al que estar atentos, y el tanque principal necesitará muchas curaciones para mantenerse con vida. Todos los sanadores de la raid deberían asegurarse de que el tanque principal sigue con vida antes de gastar curaciones en ningún otro lugar. La segunda prioridad de curación son los jugadores de DPS, para que puedan ayudar a tumbarla.

Conclusiones

Onyxia es más una cuestión de paciencia a largo término que de DPS salvaje y velocidad. Si seguís las estrategias que se recomiendan aquí y tenéis paciencia, no debería resultaros difícil derrotarla con un poco de práctica. La fase uno es increíblemente fácil si a nadie se le va la olla con el DPS. La fase dos se vuelve fácil una vez comprendáis como encargaros de las crías y mantener el DPS a distancia. La fase tres requiere un poco de suerte las primeras veces que la hagáis, y toneladas de habilidad por parte del tanque principal para mantener el control mientras le hacen miedo y le tumban al suelo. La parte más difícil de todo el combate parece ser conseguir que el tanque principal recupere el aggro al final de la fase dos y principio de la fase tres. Una vez dominéis esa parte, el combate va mucho más suave. De hecho, una vez se dominan las estrategias todo se vuelve mucho más fácil. Yo mismo he tomado parte en raids que la han derrotado contando con tan solo 28 a 30 personas, y he oido hablar de grupos de 20 que lograban acabar con ella.

Estoy seguro de que hay otras estrategias por el mundo que funcionan igual de bien, así que si sabéis de alguna que se me haya pasado por alto, por favor hacédmelo saber. Lo que hay aquí incluido son las tácticas a las que me he visto expuesto en dos hermandades de raid de final de juego diferentes (una de la Horda y otra de la Alianza). Espero que sean de ayuda para todo el mundo.

La cosa más importante que debéis recordar es que, siendo un combate con guión, os llevará algo de práctica dominarlo. No importa lo detallada que sea una guía de estrategias, nada te puede preparar tanto como la experiencia. Sabed que sufriréis algunas wipes y estad preparados para ello. A mis hermandades les costó 20 a 30 wipes lograr acabar con ella por primera vez, y pasado ese punto aún sufríamos wipes ocasionales hasta que la vencimos al menos una docena de veces.

Glosario

Aggro – Amenaza que se genera contra los mobs, al atacarlos o utilizar habilidades especiales. Los mobs siempre atacan al personaje con más aggro.

Buff – Ventaja que permanece sobre un personaje o mob, por ejemplo un Power Word: Shield o un Sigilo.

Debuff – Desventaja que permanece sobre un personaje o mob, por ejemplo un DoT o un Aturdir.

DoT – *Damage over Time* – Conjuros o efectos que causan daño a lo largo de un período de tiempo.

DPS – *Daño por segundo* – Cantidad de daño que infliges de promedio cada segundo.

Mob – *Mobile object* – Cualquier monstruo controlado por el ordenador.

Raid – *Banda* – Conjunto de hasta ocho grupos que trabajan en conjunto en un solo super-grupo o banda.

Tanque – Personaje que mantiene a los mobs sobre sí generando aggro, para que el resto del grupo les ataque sin peligro.

Wipe – Situación en que el grupo entero es arrasado por los mobs y todo el mundo muere.