Dalaran News

3server Oficial magazine

Povinná dávka vtipné kaše!

Rady, typy a návody!

Příběhy!

Soutěže!

Super obrázky!

Zááábava zaručena !!!

Vydavatelství 3server Expedice a.s.

Vítejte v prvním čísle Dalaran News

V novém oficiálním magazínu 3serveru, ve kterém na vás čeká spousta zábavy, rad, zajímavých obrázků a soutěží.

Doufáme, že se vám bude první číslo líbit a tak jako my se budete těšit na další čísla, která vyjdou.
Magazín Dalaran News je určen pro všechny fanoušky hry World of Warcraft.

Tak hurá do čtení!

Inzerce

Na tomto mieste ponúkame príležitosť pre všetkých s podnikavým duchom. Môžete tu spropagovať Vaše ťažko vyskillené profesie s konkrétnymi ponukami pre ostatných hráčov. Je tu tiež priestor pre nábor, alebo pozvánku do vznikajúcich guild. Stačí spísať jednoduchý inzerát či ponuku a zaslať ju na mail: Raymom@3server.cz . Po vzájomnej dohode a drobných úpravách Vám tu všetky ponuky či inzeráty bezplatne zverejníme.

Příběh Deathknighta

1. ČÁST PŘÍBĚHU

A nic si nepamatuji. Nevím kdo jsem, kde jsem, ani proč tu jsem. Nevím, co mám na sobě za zbroj, ale podle její tíhy usuzuji, že ji brzy neodložím. Rozhlížím se po místnosti, ve které stojím a vidím spoustu nemrtvých. Otočím se a uvidím vysokou postavu v temné zbroji, která vypadá, že mi něco chce. Přijdu k němu a on promluví:"Vítám Tě. Jmenuji se Arthas a ty jsi jeden z mé armády Death knightů, kterou jsem stvořil. Na vysvětlení bude čas potom, teď jdi a promluv si s Instructorem Razuviousem."Sešel jsem několik schodů a uviděl jsem velkou místnost, plnou nemrtvých a přeměněných bytostí podobným mě. Rychle jsem našel Instructora Razuviouse. "Nemám teď moc času na vysvětlení toho, co máš udělat. Jdi a ze stojanu na zbraně si vem meč a očaruj ho u runeforge. Že nevíš jak? Počkej a uvidíš od jiného z tvých bratrů" a odešel. Vzal jsem meč a přišel k runeforge. Sálala z ní magie a hlavně chlad. Nevěděl jsem, co mám udělat, ale poté tam přišel jiný Death knight, vytáhl svůj spellbook, řekl kouzlo, strčil meč do runeforge a vytáhl ho očarovaný. Ani jsem se nestihl zeptat, jak to udělal, ale došlo mi, že bych se měl podívat do svého spellbooku. Hned na první stránce jsem našel Runeforging a několik poznámek. Pročetl jsem si je, zavřel knížku, řekl něco podobného jako ten přede mnou, vložil meč, vytáhl a už jsem cítil tu magii, která z něho vycházela. Nevypadal podobně jako ten od toho Death knighta přede mnou, ale svůj úkol jsem dozajista splnil. Šel jsem hledat Razuviouse, ale našel si mě sám. Prohlédl si meč a pravil:"Inu, z tebe bude dobrý Arthasův válečník. Koneckonců, tvoje minulost by tomu odpovídala. Zde je tvá odměna." Podal mi krásný dlouhý meč, již očarovaný podobně jako ten můj a ještě měl na sobe vyryté runy. Jak jsem ho uchopil, cítil jsem, jakoby se moje duše spojila s tímto mečem.

Razuvious poté pokračoval:"Nyní, když máš zbraň, si vyzkoušíme, jak s ní umíš zacházet." Dal mi klíček, ukázal mi na střed místnosti a řekl:"Zabij". Vymluvit jsem se z toho nemohl, tak jsem aspoň chtěl, ať to je hned za mnou. Cestou tam jsem si rychle pročetl svůj spellbook, protože jsem nevěděl, proti komu budu bojovat. Naštěstí jsem brzy pochopil, jak správně kouzlit a útočit. Vyčetl jsem si tam rychlé kouzlo pro silný útok, který využíval runy na mé zbrani. Přišel jsem ke schodům, ale už od nich jsem tam viděl zajaté lidi, orky, taureny a všechny zástupce Aliance nebo Hordy. Přišel jsem k jedné ženě, použil na její magické okovy klíček, které hned tu zajatou pustily. Ta, jak mě viděla, přiběhla k hromádce mečů, popadla jeden a okamžitě se s ním proti mě rozeběhla. Zaujal jsem bojové postavení, řekl rychle to kouzlo pro útok. Když jsem to pronesl, cítil jsem, jakoby se moje duše připojila k té čepeli meče a rychle jsem sekl. Žena okamžitě zemřela.

Nemohl jsem uvěřit, že jsem tak silný. S krvavou čepelí jsem se vrátil za Razuviousem, a když viděl moji krvavou čepel, pravil: "Jak vidím, boj ti nedělá problém. Tady máš svou odměnu. A teď jdi, Arthas na tebe čeká." S těmito slovy mi podal černé plátové rukavice a když jsem si je nasadil, cítil jsem silný chlad. Když jsem poté uchopil meč, uviděl jsem záblesk zohavených těl a spousty krve. Když to skončilo, udělalo se mi celkem nevolno a skoro jsem upadl, ale nevěnoval jsem tomu tolik pozornosti...

2. ČÁST PŘÍBĚHU

Arthas mě přivítal slovy:"Vítám Tě zpátky. Slyšel jsem, že bojuješ udatně a rychle. Jestli to takhle půjde dál, mohl bych si Tě dát do svoji osobní stráže. Ale to je jedno, teď tě čeká něco jiného." Došel se mnou k nevelikému oltáři a prosekl mi tělo. Než jsem se skolil k zemi, řekl:"Neboj se, nezemřeš." Když jsem se probral, cítil jsem, že sem převtělen do magické koule a Arthas ke mě promluvil:"Leť níže a prozkoumej vesnici Scarletského klanu. Až ji celou obletíš, vrátím Tě zpátky."

Netrvalo dlouho a už jsem viděl střechy malých domků, farem a stájí. Když jsem letěl, nikoho jsem ale dole neviděl. Dokud jsem nedoletěl ke kapli. Z ní vyběhla skupina kněží, kteří zakřičeli:"Arthasova průzkumná jednotka. Nenechte ji odletět!" Věděl jsem, že bych se měl ztratit, ale nemohl jsem letět, protože me drželi nějakým magickým štítem. Začínal jsem být zoufalý, nevěděl jsem, co se mnou bude, ale když už to vypadalo, že je se mnou konec, zatemnil se mi zrak.

Když jsem se probral, nemohl jsem vstát a byl jsem dost vyčerpaný. Když jsem otevřel oči, stál nade mnou Arthas a Instructor Razuvious, který promluvil k Arthasovi:"Na začátečníka je celkem odvážný, nemyslíš? Nikdo z těch, které jsi vyslal dolů, nedoletěli ze strachu až ke kapli." Arthas odvětil:"Ano, zdá se být odvážný, ale zase nevěděl, že tam na něho číhá také nebezpečí. Uvidíme, jak si povede v Death's Breach." Pak jsem zase ztratil vědomí.

Když jsem se probíral, stál u mě troll a mluvil:"Chlape, jsi celý? Ležíš tu dobrou hodinu." Poté mi pomohl vstát a ukázal, kde bych měl jít dál. Ukázal na takový teleportér, který mě přemístil do jiného patra budovy. Zde byl Highlord Darion Mograine, který mě přivítal s náhrdelníkem jako utišení mé bolesti. Pravda, začalo se mi poté ulevovat, ale zase jsem cítil ten divný chlad. Pak pravil:"Není času na zbyt, musíš jít bojovat. Po schodech nahoru je provizorní stáj kostěných gryphonů, kteří Tě vezmou do Death's Breachu. Teď jdi, osud na tebe čeká". Když jsem takhle letěl, uviděl jsem tu velkou nekropoli, ve které jsem se probral a kde začala moje cesta jako Arthasův válečník.

3. ČÁST PŘÍBĚHU

Když jsem přistál, objevil jsem se v menší vesnici, kde bylo hodně dalších Death knightů, ale i kostlivců a několik kapitánů různých ras. Ani jsem se nerozhlédl a přišel ke mě jeden z nich a pravil:"Buď zdráv. Jsem princ Valaran. Není času nazbyt, jdi a pomoz svým bratrům a sestrám v boji proti Scarletské armádě." Tak jsem šel, respektive běžel po boku jednoho kostlivce. Sešel jsem kolem jednoduché barikády, ale už proti mně běžel jeden voják. Toho jsem snadno zabil jako tu ženu nahoře. Nebyli tam jen vojáci, ale i pracanti, kteří se snažili schovat. K jednomu jsem přišel a ten rozklepaným hlasem vykoktal:"Prosím, nezabíjej mě! Mám nemocnou babičku a ta..." Nedopověděl, protože můj meč ho umlčel.

Když jsem se přibližoval k dalšímu vojákovi, slyšel jsem Arthasův hlas, jak říká:" Zabij, nebo budeš zabit". U vojáka, ke kterému jsem měl namířeno, jsem slyšel znovu jeho hlas:" No tak, rychle! Zabíjení je tak snadné." V tom okamžiku jsem usekl tomu vojákovi ruku, a přesným zásahem probodl srdce. Nemohl jsem v tom okamžiku říct, že jsem z toho měl špatný pocit, ale zase nemohu říct, že jsem z toho neměl nevýslovnou radost. Po vyhlédnutí skupinky civilistů, kteří zrovna vběhli do domku, aby se přede mnou schovali, mi Arthas zase říkal:" Zabij, zabij, ZABIJ!".

S úsměvem na tváři jsem vykopl dveře, zmasakroval jsem ty civilisty, kteří se krčili v rohu domku, a s radostí jsem se díval na jejich obličeje, když umírali. V tom okamžiku mi hlavou proběhl ten záblesk jako nahoře v té nekropoli. Nechápal jsem význam těchto záblesků a šel pryč. S čepelí a brněním od krve jsem vyšel z domku a slyšel jsem od jednoho vojáka:" Tamhle je ta zrůda! Připravte se na boj!".

V tom okamžiku se na mě rozeběhla skupinka asi 15 vojáků a 10 lehce ozbrojených civilistů. Se smíchem jsem se rozeběhl a rychlými pohyby jsem těm vojákům sekal ruce, hlavy a probodával břicha, aby měli bolestivou smrt. Civilisti, kteří to viděli, s křikem odhodili zbraně a běželi se schovat. Naneštěstí pro ně, mí bratři a sestry je okamžitě zabili.

Přišel jsem za princem Valaranem, který řekl:"Slyšel jsem od Arthase, že jsi rychlý zabiják, ale že až tak rychlý, to jsem nečekal. Teď ale udělej tohle. Vrať se zpátky a ukradni jednoho z jejich koňů, které používají na nájezdy." Ještě před tím, než mě poslal, mi dal do kapsy prsten jako odměnu.

Stádo koní jsem našel hned, proto jsem naskočil na nejbližšího a jel zpátky do města. Princ Valaran mě přivítal vděkem a odvedl koně do připravené stáje, kde jsem zahlédl několik nemrtvých koní, kteří byli přichystání na odjezd. Řekl:"Nyní to bude trochu obtížnější. Když někdo z naší armády padne, jeho duše bloudí v potemnělém světě. Nyní tě uvedu do tohoto světa a ty zabiješ jednoho z padlých jezdců Death knight a přivedeš jeho koně zpět." Po rychlém souhlasu jsem pomalu přestával vidět barvy a všechny kolem mě.

Viděl jsem budovy, ale nikoho jiného. Sešel jsem do města a hned jsem zpozoroval několik přízraků a hodně jezdců na jejich koních. S řevem jsem k jednomu přiběhl a po kratší bitvě spadlo jeho tělo ze sedla. Naskočil jsem na koně a dojel jsem s ním na základnu. Nevěděl jsem, co mám teď udělat, ale brzy jsem znova viděl Valarana a ostatní a záhadné šero bylo pryč. Pogratuloval mi a děl:Tento kůň Tě nyní bude doprovázet.Teď si běž promluvit s Gothikem, má pro tebe zvláštní úkol."

4. ČÁST PŘÍBĚHU

Gothik mi vysvětlil jeho plán a já přikývl. Když jsem odcházel, nesl jsem za sebou několik nádob s novou nákazou, která byla vytvořena Arthasem, aby měl větší armádu. Sešel jsem z kopce do nedalekého dolu, kde pracovali těžaři Scarletu. Vyhlédl jsem si jednoho a hodil jsem za něj nádobu s nákazou. Otočil se a snažil se utéct, ale pro něj bylo příliš pozdě.

Začal smrtelně kašlat, schoulil se na zem a začal se svíjet v mučící bolesti. Já jen přihlížel a vychutnával jsem si tu slast jeho řevu. Po chvilce nastalo ticho, ale za chvíli jsem slyšel jen divné řvaní, pak nějaké divné škrábání a z těžaře byl ghoul připravený k boji. S pěti takhle vytvořenými ghouly jsem se vrátil za Gothikem, který mě přivítal slovy:"Jsi dobrý bojovník, ale hlavně velmi rychlý. Zde, tato náušnice tě ochrání."

Poté mě odkázal za princem Valaranem, který si mě odvedl do svého stanu. Když jsem vyšel, řekl:"Nezapomeň, až na lodi." Nasedl jsem na svého koně a přijel znova k dolu Scarletu. Vlezl jsem si do jednoho z důlních vozíků a přikryl se vrstvou rud. Za chvíli jsem slyšel kroky a někoho jak říká:"Tady je další? Radši ho vezmu na loď." Slyšel jsem řinkot řetězů a poté škubnutí. Dali jsme se do pohybu a po chvilce jsem slyšel hukot moře. Netrvalo dlouho a pohyb přestal. Vylezl jsem a přistoupil k jednomu dělu. Díky radě Valarana jsem rychle přišel na to, jak se dělo ovládá. Zamířil jsem do skupinky vojáků a s radostí vystřelil.

Nemohl jsem se kochat tou krásou, kdy letí do vzdálenosti 10 metrů od sebe, protože mi hrozilo nebezpečí. Proto jsem zase zamířil a vystřelil. Takhle se to opakovalo ještě několikrát, a když jsem zabil již dostatek vojáků, dal jsem signál a snesl se pro mě kostěný gryphon, aby se mnou odletěl zpět k Valaranovi. Ten se na mě pousmál a za odměnu mi dal zápěstníky. Jak jsem si je nasadil, moje ruce zalehl chlad a touha zabít. Nebyl jsem ale ochromený natolik, abych zabil všechno, co se hýbe. Ale touha zabít ve mně každým okamžikem vzrůstala...

Pokračování příště...

Blizzard spustil nový patch, který přidal možnost Gnomům hrát za Druida

Děti jsou naše radost.

Soutěž

Soutěž o nejvtipnější komenty v bublinách. Napište do bublin něco zajímavého, co vás napadne.

A zašlete nám to na Raymom@3server.cz . Nejlepší 3 budou odměněni a ten nejlepší se objeví v dalším čísle.

Obrázek pro tento díl:

Cataclysm

je v pořadí 3. datadisk k jedné z nejpopulárnějších MMORPG světa World of Warcraft.

Byl oznámen na BlizzConu 2009 a vydán 7.12.2010.[1] Během prvního dne se prodalo více jak 3,3 milionu kopií, čímž byl překonán rekord předchozího datadisku Wrath Of The Lich King (2,8 milionu kopií)
Deathwing přinese na Azeroth zkázu a komplexně jej změní. Některé oblasti se téměř nezmění nebo jen velmi málo (Elwynn Forest, Winterspring atd.), některé oblasti se změní trochu více (Durotar, Ashenvale, Tanaris atd.) a některé se změní k nepoznání (rozdělení Barrens, zatopení Thousand Needless). Také se výrazně rozpadla země u Teldrassilu.

Cataclysm přináší spousty novinek:
-maximální úroveň postavy byla zvýšena na 85
-2 nové hratelné rasy: Worgeni (Aliance) a Goblini (Horda)
-nově přístupné kombinace ras a povolání
-létající mounti v Azeroth
-Azeroth přetvořen - klasické zóny byly postiženy pohromou "Cataclysmem"
-nová sekundární profese archeologie
-někteří bossové z původní verze hry byli oživeni, přepracováni a zasazeni do nových instancí (konkrétně Magmaw, Nefarian v paktu s Onyxiou a Ragnaros od 4.2.0)
-nový systém guild - levelování guildy s následnými bonusy a výhodami
-změna talentových stromů
-změna herních mechanik všech povolání
-nová sekundární vlastnost Mastery - unikátní pro každé povolání
-změny některých vlastností
-odstranění některých sekundárních statů z vybavení
-Transmogrification - úprava vzhledu vybavení (od 4.3.0)
- Void Storage pro uskladnění starého vybaveni (od 4.3.0)
-nové úkoly, zóny, dungeony, raidy, monstra, battlegroundy, předměty atd.,
-oživení starých dungeonů (např. Deadmines a Shadowfang Keep byly předělány na HC pro hráče s úrovní 85 , Zul'Gurub a Zul'Aman byly předělány na HC dungeony pro 5 hráčů (3.1.0)

PVE Rogue guide

Choseeho Koutek

Vzhledem k příchodu Calaclysmu předpokládám, že zde není příliš mnoho hráčů, kteří mají řádné zkušenosti. Postupně pro vás tedy připravím jednotlivé pve guides pro správné pochopení mechanik a správnému setupu pro zdárné pokoření HC dungů a raidů.

První class, které se budu věnovat, je Rogue.

Začneme tedy talenty a konkrétně Combat buildem.

Combat Talent Build 7/31/3

Build pro raidy v patchi 4.0.6a je prakticky neměnný od vydání Cataclysmu. Roguně zůstávají po vyplnění všech důležitých talentů 4 bodíky do Combat stromu, které záleží na každém z vás, kam si je dáte. Konkrétně jde o [Reinforced Leather], [Improved Recuperate], [Improved Gouge], [Improved Sprint] a [Improved Kick]. Žádný z těchto talentů neovlivňuje celkovou DMG. Vzhledem k předpokládanému progressu prvních HC dungů bych vám pravděpodobně doporučil improved recuperate, nebo improved kick.

Co se týká ostatních stromů, určitě si nezapomeňte namaxovat talent [Relentless Strikes]. Díky své funkci je jeden z nejvýhodnějších. Tím ale pro nás subtlety strom končí, protože žádný jiný použitelný talent pro Combata tam nenajdete. Pozornost tedy dále věnujte Assasination stromu. Na rozdíl od Wotlk talentů je v assasin stromu nutné vytalentovat si Eviscerate.Vzhledem ke změně mechanik to bude Váš jediný finish move, pokud nebudete mít v raidu / partě nějaký bleed debuff (mangle, hemmorhage apod.) Avšak i tak jsou situace, kdy je lepší používat jen Eviscerate. Proč, k tomu se dostanu při popisu rotací. Zároveň si vymaxujte talent Lethality.

Proběhlo několikero diskuzí, zda je lepší použít 2/3 Coup the Grace a 3/3 Lethality, či obráceně, až nakonec se do diskuzí vložil Aldriana (Rogue specialist pro Elitist Jerks) a dal wow světu vědět, že nejlepší možnost je 3/3 a 3/3 :)

PVE combat rotace

Tady máme dvě možnosti, jak rotaci jet. Záleží na tom, zda máte skill a bleed debuff, či nikoli. Pro méně zkušené Roguny doporučuji jet pouze druhou rotaci. Pokud totiž rupture rotaci používáte a neumíte jí pořádně, spíš tratíte, než získáváte. Navíc rozdíl mezi rupture a nonrupture rotací je cca 400 - 600 DPS, což mezi čísly kolem 15k nedělá zas takový rozdíl. Jediné, kdy doporučím používat rupture je, když musíte na čas odběhnout od bosse ... Přece jen tam něco bude tikat a DPS se vám úplně nezastaví.

Rupture Rotace

1. Sinister Strike (SS) do 3 CP - tady je to hodně optional. Já třeba pouštím SnD hned.
2. SnD
3. SS do 4 CP
4. 1 x RvS
5. Rupture
6. SS do 4 CP
7. pokud je SnD < 10 sekund, obnovíme SnD
8. pokud bude padat Rupture, 1 x RvS potom Rupture
9. v ostatních případech 1 x RvS a Eviscerate.
10. návrat k bodu 6.

Ruptureless Rotace

1. SS do 3 CP - viz. Rupture rotace
2. SnD
3. SS do 4 CP
4. 1 x RvS
5. Eviscerate
6. SS do 4 CP
7. pokud SnD < 10 sekund, obnovit SnD
8. jinak 1 x RvS a Eviscerate
9. návrat k bodu 6.

Extra Combo Points

Je potřeba si uvědomit, že během rotace čas od času získáte extra combo point navíc ze sinisteru díky glyphu. To je potřeba sledovat, abyste zbytečně nepálili do bosse SS když, už budete mít 4 nebo 5CP

Revealing Strike (RvS)

Revealing Strike je nová abilita, která zesiluje váš finishing move. Nicméně neovlivňuje SnD a neprodlužuje dobu trvání u Rupture (poze její sílu). Jediné, co je zde důležité, pokud dosáhnete 5CP díky glyphu ze Sinisteru, neplácejte další energii na RvS, ale použijte hned finishing move. Rozdíl při porušení tohoto pravidla je celkem velký.

Cool Downs

Cooldowny, které má combat roguna jsou prakticky stejné jako na WotLK, avšak menší změna nastala u Blade Furry (BF). Stále nám BF kopíruje útoky do druhého targetu, avšak už se nevyplatí pouštět na single target. Zároveň už není časově omezený, ale můžete si ho zapnout/vypnout kdy chcete. Je potřeba ale pamatovat, že má 10sekund cooldown. Zároveň je při zapnutém BF snížena hodnota energy regen (dá se odstranit glyphem) a zvýšená cena abilit. Nejlépe je tuto abilitu používat s Adrenalin Rush nebo Killing Spree. Což jsou další ability, které můžete použít a notně vám zvednou DPS. Jediná změna, která u těchto abilit nastala je, že každý CP, který použijete na Finishing move (krom SnD) vám zkrátí CD o 2sec, to už nám dělá 10sec při každém Eviscerate / Rupture.

Glyphy

U combat roguny se glyphy prakticky nemění. Stále zůstáváme u následujícího seznamu:

Prime Glyphs:

Glyph of Sinister Strike

Glyph of Adrenalin Rush

Glyph of Slice and Dice

Major Glyphs:

Glyph of Tricks of the trade

Glyph of Blade Furry

Glyph of spirnt / Glyph of Feint (tady záleží na vaší úloze, s glyph of feint máte šanci přežít silnější AoE, případně odlehčit healum díky abilitě Feint ;)

Minor Glyphs

Tady je to celkem jedno. Být vámi tak si hodím určitě Glyph of safe fall a Glyph of LockPick. Pak je to jen na vás.

Enchanty

To je taky část, o které nemá smysl moc spekulovat. Jediný optionaly jsou na Backu, botech a rukou, který se liší, zda jedete Assa či nikoli. Vzhledem k tomu, že se zde věnuji combatu, v seznamu máte nejlepší enchy pro combat.

Head - Arcanum of the Ramkahen
Shoulders - Greater Inscription of Shattered Crystal
Back - Major Agility
Chest - Peerkess Stats
Wrists – Agility
Hands – Haste
Waist - Ebonsteel Belt Buckle
Legs - Dragonscale Leg Armor
Feet - Major Agility (pro pohyb krom assa Assassin's Step)
Main Hand - Landslide
Off Hand - Landslide

Další enchanty najdete v různých profesích, ale to se s příchodem cata nezměnilo.

Gemy

Vzhledem ke slušným bonusům za soket match doporučuji bonusy dodržet. Z 99% vám to vyjde lépe než rvát všude agility. Tak tedy:

červený slot: Agility
žlutý slot : agility + haste
modrý slot: agility + hit rating

Meta socket: Agile Shadowspirit Diamond - to je bez debat a není ho snad potřeba nějak vysvětlovat.

Reforge

Reforge na rogunu je celkem jednoduchý. Stačí se držet následujícího pravidla pro důležitost statů, které máte.

Agility > Yellow Hit (Special Attacks) Expertise to Soft Cap > Haste > Spell hit to cap > Mastery > White Hit (auto attacks) > Crit

Yellow Hit = 8% (díky talentům)
Expertise SC = 26 (u expertise je vždy lepší zůstat o bodík níž než o bodík výš)
Haste cap na Cataclysmu prakticky neexistuje.

Vzhledem k předchozím řádkům tedy reforgujte takto:

- Reforge veškerý crit do expertise dokud nedosáhnete capu (nepřesahujte cap!!!)
- pokud nemáte expertise cap, reforge mastery do expertise na zbylých itemech
- Reforge veškerý zbylý crit do haste
- pokud má item haste, reforgujte crit do spell hitu (HIT se v reálu tahá na cca 14-15% + talenty. Pak se dostáváte už do ztráty)
- pokud má item haste a máte spell HIT cap, reforgujte crit do mastery
- pokud item nemá crit, reforgujte mastery do haste
- pokud item nemá crit nebo mastery, nechte ho být, dokud nemáte spell hit, který poté reforgujte do haste

Jednou takhle u spirit healera

Dieťa mesiaca, dieťa krvi

Serena sa však raz zatúlala do Plaguelands a sama kráčala po zhnitom lese a zbierala tajomné rastliny rastúce v tomto kraji. Naivné dievčatko stretlo ghúla. Zasmialo sa detským smiechom keď ho videla. Ghúlovia však boli strašní kanibali a dievčatko by preň bolo úžasný dezert. Ghúl otvoril krvavú hubu a zareval nadľudským krikom. Serena pustila kvety a rozbehla sa preč. Zrazu sa však potkla a spadla. Ghúl sa chystal vyškriabať jej oči svojimi dlhými nechtami, no v tom pred ňu skočil udatný ľudský paladin, zodvihol mohutné svietiace kladivo a zareval: „Povolávam silu svetla!“ Jeho zbraň sa rozžiarila zlatou farbou. Z ghúla ostala kôpka kostí. Paladin sa pozrel na dievčatko, ktoré plakalo. „Neboj sa. Už je dobre.“ No, keď otvorila oči, tak videl, že sú zelené. „To je krvavá elfka!“ zareval. „Nebude jej škoda. Kto vie, čo by z nej vyrástlo?!“ Rozohnal sa kladivom, no vtedy sa ho dotkli jemné ruky nočnej elfky. Strážkyne Darnassu. „Neboj sa Light. Je to len dieťa, nemôže za to kým je. Ak dovolíš, zoberiem ju na Teldradssil.“ „Ty si sa zbláznila! Kto vie čo z nej vyrastie!“ „Vyrastie z nej vysoká elfka, o to sa postarám.“ Povedala a vzala dieťa do náruče. „Ako sa voláš?“ spýtala sa. „Se... Ser... Serena, pani.“ Zakoktala. „Ja som Melisa Moonstar. Pôjdeš so mnou.“ „Ale moja maminka...“ „... som ja. Poď.“ Posadila Serenu na nočného pantera a vydali sa do Light's Hope Chapel, mestečka ktoré prežilo inváziu Pohromy. Hneď ako dorazili, tak Melisa posadila Serenu na krk Gryfona a sadla si za ňu. Gryfon vyskočil a v momente leteli nad zničenými pláňami. Preleteli ponad kedysi hlavné mesto Aliancie, teraz však hlavné mesto Opustených, Undercity. Ďalej leteli ponad nádherné hory až sa dostali nad bažinu zvanú Wetlands. Bola noc, čo Melise ako nočnej elfke vyhovovalo. Iná rasa by pri lietaní mala problém, ona však krásne videla na cestu. Zrazu sa však za nimi objavil netopier. Nie však taký netopier, aký býva v rohu nejakej pivnice či jaskyne... Toto bol netopier nadmernej veľkosti a na ňom sedela príšera podobná ghoulovi, ktorý chcel Serenu roztrhať. Nemŕtvy. Melisa sa opatrne postavila, zodvihla svoju palicu, zmenila sa na vranu a začala lietať okolo netopiera. Hrýzla a ďobala do nemŕtveho jazdca. Ten skočil na gryfona a keď videl malú chcel ju okamžite zožrať. Ona vykríkla, ale keď sa na ňu chvíľu pozeral, videl, že je to krvavá elfka. „Ty odporné stvorenie!“ zakričal na Melisu a opatrne vzal Serenu. Dal ju do svojho batohu. Melisa sa znova zmenila na elfa a skočila na gryfona. Netopier už spadol do mora. Nemŕtvy vedel, že gryfon je jediná záchrana. Buď on, alebo elfka. Snažil sa ju skopnúť, no ona sa zmenila na pantera a driapala ho. Už sa nemohla udržať, keď v tej chvíli priletel iný gryfon. Nemŕtvy sa naňho pozrel, no zrazu zasvietil zlatým svetlom a jeho ostatky aj s vecami leteli dolu. „NIE!“ zvolala Melisa a zmenila sa na havrana. V tom batohu bola Serena. Musí ju zachrániť. Letela dolu a rýchlo chytila batoh. Sadla si na gryfona kde sedel Light, ktorý ju zachránil a zistila, že batoh je prázdny... Serena letela dolu, vedela, že to je jej koniec. No, pristála v mori. Bol tu však problém, nevedela plávať. Zrazu sa objavila jedna veľká vlna a zmietla dievčatko na breh. Vykašlala vodu a posadila sa. Zistila, že je v primitívnom, drevenom domčeku a oproti nej stojí murlock. Zakričala pretože murlock sa chystal na dievča zaútočiť. V tej chvíli prišiel ohromný tuleň, ktorý sa premenil v obrovského medveďa.

Zdrapil murlocka a roztrhal ho. Serena sa pozerala ako sa medveď mení na Melisu. „Bála som sa o teba, drahá.“ Povedala, obaja Serenu a okamžite ju brala preč. Prišli do prístavného mesta Menethil Harbor. Melisa išla so Serenou v pätách a niečo sa jej pýtala. „O čo ide?“ spýtal sa Light, ktorý práve dorazil. „Dnes už nejde žiadna loď a zajtra nie je miesto. Ja nemôžem tak dlho čakať. Poletíme cez more.“ „Ty si sa zbláznila? Veď to bude trvať dlhšie ako čakanie na loď!“ „Nie. Nebude. Zmením sa na havrana a v Kalimdore budem o 13 hodín.“ „Dobre ale ja pôjdem s tebou...“ Zarazil sa. Niečo ho ťahalo za nohy. Pozrel sa a dole bola malá Serena, ktorá mala na tvári široký úsmev. Znechutene na ňu pozrel a pokračoval, no ona zas začala. „Čo chceš škvrňa?“ Oboril sa na ňu. Serena mu dala malú kvetinku, ktorú našla pri murlockovi. „Vyzerá to, že ťa má rada.“ Zasmiala sa Melisa. „Je to Horda. Ja ju nemám rád.“ Povedal a odišiel kúpiť nejaké zásoby na cestu. Melisa sa nachystala. Zmenila sa znova na havrana, akurát väčšieho než predtým. Light ju osedlal a pripevnil na nohu nejaké čutory. Serena si sadla pred neho. Light sa odtiahol, no Melisa mu povedala, že ju má držať. Tak musel Light Serenu chytiť a držať ju celú cestu. Práve leteli nad Mael-Stormom, obrovským vírom, ktorý vznikol pri vybuchnutí Studne večnosti. V diaľke už bol vidieť Kalimdor, no ešte ich čakali 2 hodiny cesty. Serena sa celú cestu zvedavo pozerala. Melisa pristála v Astraanare, malej dedinke v Ashenvale. Sadla si a zmenila podobu na elfa. Keď sa najedli a opravili zbrane, kúpili si hipogryfa a leteli smerom k Teldrassilu. Keď pristáli hodila si Melisa Serenu do batoha. Išli až k chrámu mesiaca, kde kňažky liečili zranených. Melisa pristála pred sochou Elune a povedala. „Pani Tyrande. Potrebujem s vami hovoriť, ide o Hordu.“ V chráme sa ozval zvučný hlas princeznej Tyrande. „Viem prečo prichádzaš. Vedieš to dieťa. Áno, skutočne všetci sme deti Elune, urobila si šľachetný čin, že si dieťa nechala žiť. Dám jej požehnanie Elune a pokúsim sa dostať ju z moci démonov. Tyrande vystúpila a prišla k malej Serene. „Elune adore, princezná.“ Usmiala sa. Tyrande úsmev opätovala a potom prišli dve kňažky. Vyzliekli Serenu do naha a položili do svätej fontány bohyne Elune. Serena čakala, že voda bude studená no pocítila rozkošné teplo mesiaca, ktorý dopadal na jej strieborné vlasy. „Odteraz si dieťa bohyne Elune. Odteraz si vysoká elfka. Odteraz už nebudú démoni v tvojej moci a ty nebudeš v moci démonov. Odteraz si slobodná.“ Povedali elfky a začali spievať chválospevy Elune. Malá Serena omdlela. Serena otvorila oči. Teraz však videla všetko inak. Svet sa jej predtým zdal zničený a všetko bolo pre ňu strašidelné. No, v hlave pocítila dobrú náladu a všimla si, že žiari. Usmiala sa a pozrela na mesiac. Bola oblečená v striebornej nočnej košeli a vedela, že sa blíži nový začiatok. Pochopila, že kvietky, ktoré natrhala mame, už jej rodič nikdy nedostane, že svoju mamu už nikdy neuvidí. Vysoká elfka zaplakala.

First realm 85 level!

12.7.12 večer na našem Cata realmu získala hráčka Cocodrillo achievement Realm First! Level 85.

Server byl spuštěn oficiálně 8.7.12 a odstartoval se závod na dlouhou trať o to, kdo získá Realm first. Během pár hodin od spuštění už začaly padat první Realm First na Full profese.
Hráči, omezení částečnou funkcí nových questů, i přesto nevzdávali tento boj a za tyto 4 dny se podařilo doběhnout první do cíle Cocodrillo-Bloodelf Hunter. Druhé a třetí místo v této etapě není , ani se neboduje. A tak můžeme popřát ostatním jen hodně štěstí v dalším datadisku, kterým je (jak už je známo) The Mists of Pandaria. Svět warcraftu má okusit na oficiálních serverech naostro 25.9.2012.

A hráčce Cocodrillo Gratulujeme!!!

Mirrův Tech koutek

Sekce Tech v našem časopise bude sloužit jako takový receptář pro zrychlení počítače, nebo pro potunění WoWka. Objeví se zde takové vychytávky, jako Addony, které by vám neměly chybět, pokud máte starší počítač, tak jak ho zrychlit, nebo jak si lépe vychutnat WoWko. V prvním díle nás čeká pár začátečnických, ale i přesto velice účinných rad, jak si zrychlit počítač, bez nutnosti investovat jedinou korunu. Předem preventivně uvádím, že pokud si nejste jisti tím, co děláte, nebo mi prostě nevěříte (já bych si taky nevěřil, kdybych začínal), tak to nedělejte, nebo to přenechte nějakému zkušenějšímu kamarádovi, který to udělá za vás.

Dnes pár rad o tom, jak si vyčistit a trošičku zrychlit DISK počítače.

Když budete mít čistý a dobře zdefragmentovaný disk, máte jistotu, že budete mít trošku více místa pro vaše screenshoty ve hře, loading by mohl trvat o něco rychleji, pakliže jste měli třeba 40% disku zfragmentovaného, mohli byste už rozdíl určitě poznat.

Pro oba dva tyto úkoly se nebojte alespoň jedenkrát nechat PC běžet přes noc, pokud ho máte buď tichý, nebo někde, kde nespí někdo, na kom vám záleží. Pokud nejste za dobře s vaší tchýní, tak pro zrychlení rychlostí vašich větráků v počítači (pro maximální hluk) ...to snad příště... : -)

Všem linuxákům a fakt profíkům dlužím omluvu. V tomto díle se pro vás nic užitečného asi nenajde.

Ccleaner : Univerzální uklízečka zadarmo

Ccleaner, čti [Cé klýnr] nebo [Sí Klýnr], je freeware (tedy zdarma) program, který umí ve windows čistit to, co neumí vyčistit windows, ačkoliv by měl. Uvedu příklad. Jdete na stránky google.com. Váš internetový prohlížeč stáhne obrázek loga googlu, stáhne v podstatě celou stránku, aby při dalším náběhu měl tyto obrázky a soubory pohromadě a tedy mohl najet asi o vteřinu (záleží, jak rychlý máte internet) dřív. Na již dnes slabé internetové lince o rychlosti downloadu 2Mbps v podstatě skoro nepoznáte rozdíl. A teď si představte, že jste takto brouzdali po internetu třeba půl roku a tedy na vašem disku se nachází obrázky, loga a další kraviny, které jste nestahovali úmyslně, ale stahoval je váš internetový prohlížeč jako dočasnou

paměť na disk. To už dokáže udělat soubory o velikosti 500 mega až po desítky gigabajtů.

Použití i instalace Ccleaneru je opravdu snadná a program je i v češtině, pakliže se s angličtinou fakt nemusíte.

Program umí mazat tyto dočasné zbytečné paměti, které by měl mazat windows nebo samotné internetové prohlížeče, kdykoliv je zavřete.

Ccleaner však umí i čistit registry. Například odinstalujete nějakou hru, nebo program a v registrech windows (Registry windows si představte jako databázi knih v knihovně, která říká co, jak a kde je uloženo), a odinstalace třeba nedokáže odstranit nějaké informace z registrů o sobě a takto se pak "špiní" registry informacemi, které už neplatí, nebo nejsou aktuální a tedy zbytečné. Ccleaner umí takové zbytečné a nepotřebné hodnoty najít a smazat je. Pro jistotu si vždy můžete všechny hodnoty nechat uložit do souboru .reg nebo .key a v případě problému stačí soubor spustit a automaticky se hodnoty do registru opět nahrají.

A poslední vychytávku, kterou umí Ccleaner, je odinstalace programů. Občas se vám stane, že chcete odinstalovat program nebo hru a ono to jaksi nejde... Odinstalace třeba hází chybu, vůbec se tomu nechce fungovat a programu se nelze zbavit. S tím vám pomůže Ccleaner. Vyberete si program a máte 3 možnosti. Buď zkusíte program odinstalovat na tvrdo, nebo ho zkusíte odinstalovat normálně, anebo alespoň informace o programu "odinstalujete" z registrů windows. To se hodí, třeba když chcete hru přeinstalovat, ale windows si myslí, že je hra nainstalovaná správně, ačkoliv jste ji třeba smazali. Tento program odnaučí windows si myslet, že je program nebo hra nainstalovaná a můžete ji tedy nainstalovat znovu. Doporučuji všem kutilům, kteří se prostě rozhodli, že hru smažou a pak jim teprve došlo, že to byla ta nejhorší věc, jakou mohli ve windows udělat.

Defraggler

Pro vás, co neví, na co je dobrá defragmentace vysvětlím na snadném příkladu. Pevný disk si představte jako veřejnou knihovnu. Čtenáři nejsou při vracení knížek pečliví a knížky nevrací úplně přesně tam, kde je vytáhli (já vím, že v praxi to chodí jinak, tohle je příklad!). Když potom každá kniha není na svém místě, ztěžuje to hledání každé knihy. Ta knihovna je plotna disku (tam máte uloženo všechno od fotek z dovolené, až po vaše WoW) a ten čtenář je čtecí hlava disku, které pak trvá déle, než najde na disku ten konkrétní soubor, který hledá. (Účelem tohoto vysvětlení nebylo dokonale vysvětlit princip fragmentace souborů. Kvůli rejpalům vkládám správný link

http://cs.wikipedia.org/wiki/Defragmentace).

Teď už chápete, proč je defragmentace na Windows nutná. Linux tímto problémem téměř netrpí. Takže je vám jasné, že

po pár měsících, až letech provozu vašeho počítače máte na disku pěkný svinčík, který je nutno lépe uspořádat, aby se disku pracovalo trošku rychleji, než když chudák neví co kde najít.

Defraggler od stejné firmy Piriform dokáže daleko efektivněji to, co umí normální windowsí defragmentovač. Program má spoustu možností, může dokonale nahradit windowsí defragmentovač. Mě osobně štvalo, že uměl jen nefragmentovat jeden jediný disk současně. V případě kdy máte v počítači více disků, doporučuji jednu defragmentaci spustit a druhou třeba naplánovat. Pokud budete třeba chtít jít spát dřív, můžete nastavit, aby se po defragmentaci počítač vypnul.

Jak často defragmentovat? To záleží na tom, jak často počítač používáte. Pokud bych ho zapnul jen na 2 hodiny na měsíc (což váš případ není), stačí mi defragmentace 1x za rok. Pokud však počítač zapínáte denně na několik hodin (asi váš případ, že?) tak doporučuji defragmentovat alespoň 1x týdně, až 1x měsíčně.

Game Booster

První 2 případy vám pomohou zrychlit a vyčistit váš operační systém Windows (a to ať už máte jakoukoliv verzi). Tento program používá pár vychytávek k tomu, aby řekněme uvedl váš počítač do stavu, jaký byl, když jste měli počítač nový. Takže povypíná po zmáčknutí tlačítka "Start Boost" všechny nepotřebné hlouposti, které fakt nepotřebujete.

Stáhnout lze třeba tady : http://www.slunecnice.cz/sw/game-booster/

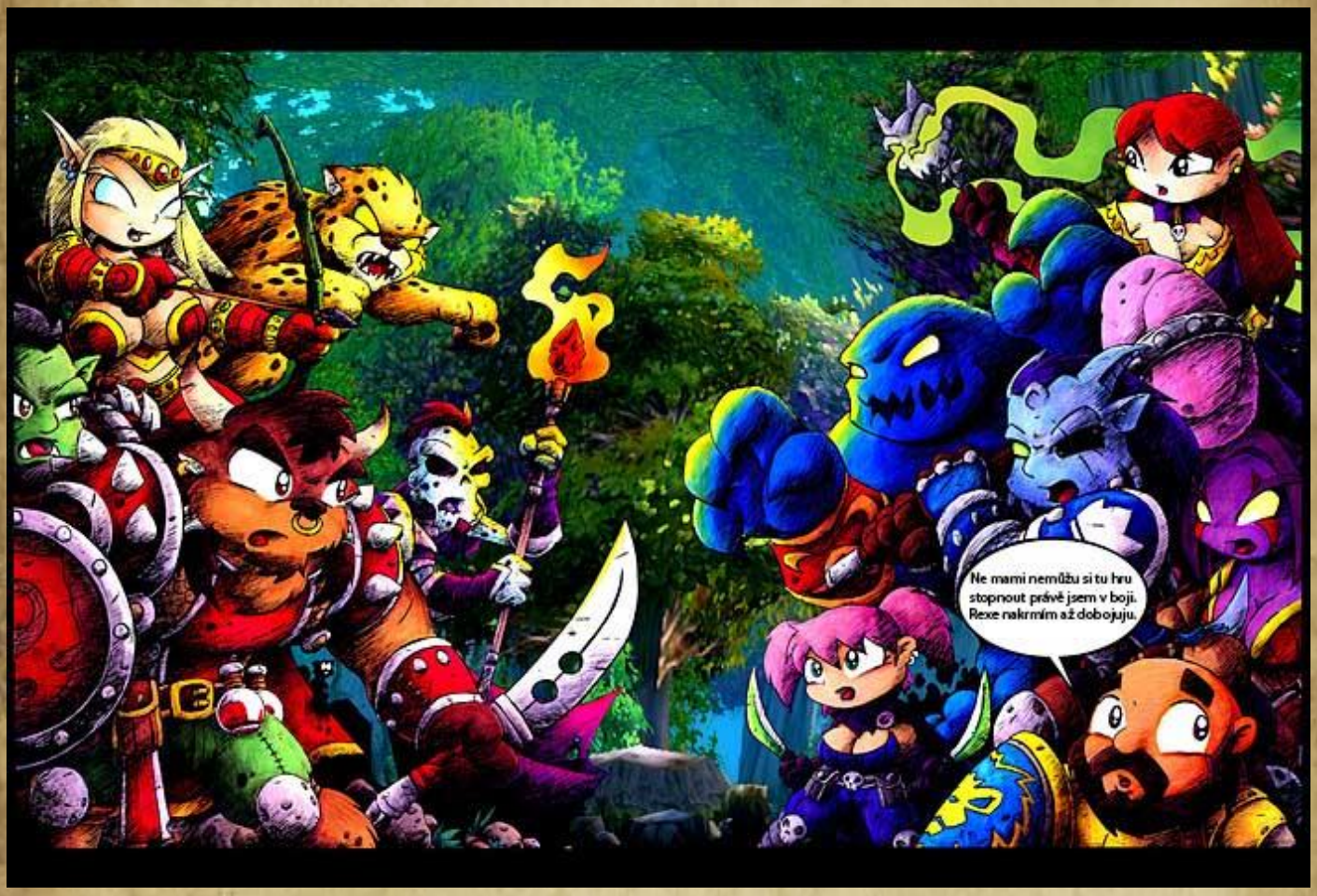
"Všechny tyto programy v tomto díle byly vyzkoušeny s pozitivním efektem."
Každý z těchto programů vám pomůže váš zaneřáděný počítač zrychlit řekněme o 1 až 5%. Takže teoreticky, pokud máte počítač čistý a optimalizovaný (což asi u málokoho), tak vám to dá nějaké 3% výkonu navíc, který vám něco v systému brzdilo. Anebo pokud máte fakt zaneřáděný počítač, tak si rozdílu určitě všimnete. A to pokud máte málo ram, pokud jste měli zaneřáděný disk a dlouho vám nabíhala hra, mohla by vám o pár vteřin naběhnout dříve. To však ale musíte zkusit na vlastní pěst a v diskusích pak říct "pomohlo to!", "Nepomohlo to!" a podle toho programy doporučit vašim přátelům.

Povinná dávka vtipné kaše

Přijde takhle ork s papouškem na rameni do baru.

"Jé, ten je krásnej, odkud ho máš?"

"Z Durotaru, tam je jich spousta," odpoví papoušek.



Co znamená pro hráče, když má někdo u jména <AFK>?? A Free Kill

Bůh stvořil svět WoW za 6 dní a 7. den řekl "I need more mana"

žák: Pane profesore? Kdy nám opravíte ty zápočtové testy?
profesor: Nevím, o půlnoci pouštějí Cataclysm

Dva gnomové potkají v baru krásnou elfku. Je už pěkně napitá, takže ji po chvilce jeden zbalí a jdou do hotelu. Zaplatí si pokoj. Jeho kamarád si také koupí pokoj hned vedle. Zvědavě poslouchá u zdi. Najednou slyší: "Já nemůžu". Po chvilce slyší pláč: "Bože, proč to nejde?" Takhle to pokračuje ještě několik hodin. Druhý den se potkají v hospodě a jeho kamarád jej utěšuje: "Nic si z toho nedělej, občas se to stane každému, že to prostě nejde." Druhý gnom se na něj podívá a říká: "Což s tím by problém nebyl, ale já ať jsem dělal, co sem dělal, prostě jsem na tu postel nemohl vylézt."

Ironforge odpolední zprávy: Dneska se testovala nová gnómská helikoptéra. Bohužel se zřítila poblíž IF hřbitova. Jedná se o největší katastrofu v dějnách. Dosud bylo nalezeno 300 těl a stále vykopáváme další.

Potkají se takhle 3 Gnomíci v Booty Bay a najednou zahlédnou Taurena. Vsadí se spolu o 10 goldů, kdo ho dokáže rozesmát. Každej tedy dá na stůl 10 goldů a první vyjde. Trvá mu to asi 5 minut, ale vrací se a Horďák se stále nesměje. Jde tedy druhý, ale taky neuspěl. Jde to tedy zkusit třetí, a když se vrací, Tauren se řechtá jako nikdy. Vsadí se tedy znovu, že ho nedokáže nikdo rozbrečet. Každý tedy položí na stůl 10 goldů a první Gnomík. Když se vrací,Tauren se stále směje. Jde tedy druhý, ale taky neuspěje. Vyjde tedy třetí, který minulé kolo vyhrál, a když se vrácí, Tauren brečí jako nikdy. Ptají se tedy Gnomíka jak to dokázal a on odpoví: ,,Když sme ho měli rozesmát, řekl jsem mu, že mám větší pé*o než on a když jsme ho měli rozbrečet, ukázal jsem mu ho.

Vejde Gnom do baru a zeptá se: "Čí je ten třímetrový medvěd venku?" zvedne se jeden trpaslík: "Můj." Gnom se na něj smutně podívá: "Omlouvám se, ale zabila jej moje mechanická veverka." Trpaslík se na něj udiveně podívá: "To není možné. Ten medvěd je lvl 70." Gnom si objedná pivo a dodá: "Tak se běž podívat sám. Udusil se mojí veverkou."

Jeříme s Liberte

Kokosové Palačinky

Ingredience

-0,5 l mléka
-2 lžíce cukru krystal nebo krupice
-necelá 1/4 lžička soli
-3 vejce
-20 dkg hladké mouky
-7 lžic strouhaného kokosu
-trochu oleje na smažení

Suroviny si dobře rozmícháme, nejlépe ponorným mixérem. Pánev potíráme lehce olejem a pečeme slabé palačinky. Hotové ozdobíme tvarohem, šlehačkou, ovocem nebo nutelou.

a nebo...

Cookies

125g maslo

125g cukor

1 vajce

170g čokoláda na varenie

300g polohrubá múka

štipka soli

½ káv. lyžičky sódy bikarbóny

1 kávová lyžička vanilínového cukru

/kakao- len kvôli farbe/

Maslo, cukor, vajíčko a vanilínový cukor spolu vymiešame. Pridáme múku, soľ, sódu bikarbónu a na drobné kúsky posekanú čokoládu, /kakao/.

Z masy vytvarujeme placky, ktoré kladieme ďalej od seba na plech vystlaný papierom. Pečieme 10 minút pri 185-190 °C.

Dalaran Story Award

Vyhlašujeme soutěž Dalaran Story Award. Tato soutěž se týká příběhů podobných, jako jste četli výše Příběh Deathknighta nebo Dieťa Mesina. Zašlete nám vámi vymyšlený příběh na Raymom@3server.cz

Ze všech příběhů budou vybrány 3 nejlepší, úryvky z nich se objeví v dalším čísle a jejich tvůrci budou odměněni Kredity. Příběh, který vyhraje první místo, se objeví v dalším čísle celý.

Výhry:

1.místo – 100 kreditů a celý příběh v magazínu.

2.místo – 33 kreditů a část příběhu v magazínu.

3.místo – 33 kreditů a část příběhu v magazínu.

Příběhy se musí týkat témata Word of warcraft. V emailu zároveň pište vaše nicky ve hře. Příběh musí být minimálně formátu A4, jinak se potom nejedná o příběh ale povídku.

Doufám, že se vám první číslo magazínu Dalaran News líbilo.
Chtěl bych poděkovat všem za spolupráci a snahu mi pomoct s tímto číslem, i když to do poslední chvíle vypadalo, že nebude. Vaše názory můžete psát na naše fórum nebo na FB stránku, za každý názor děkuji. Raymom

Scháníme Redaktory na tvorbu dalšího čisla v případě zájmupište na email Raymom@3server.cz a nějak se dohodneme.

Vytvořeno v nakladatelství 3server Expedice a.s. ve spolupráci s Raymom, Chosee, Mirra, Liberte a Carryo.