Вы – лидер группы.

Создавая группу, прежде всего, убедитесь, что достаточно хорошо знаете то место, куда поведете людей. Обязательно прочтите все стратегии, если поведете группу в первый раз, и для всех в группе поход будет новым. Желательно четко знать, что какому игроку нужно будет делать в каждый конкретный момент. Это не сложно для опытного лидера, и если вы взялись за такое неблагодарное дело – постарайтесь подготовиться должным образом. Помимо теоретических знаний вам нужен войс-чат или очень хорошие навыки набора текста. Если вы танк или хиллер, без войса вам не обойтись, поскольку в противном случае на команды уйдет то время, которое вам следовало бы тратить на удержание мобов или лечение. Если вы уверены в своих силах и знаниях группы, можно ограничиться макросами, однако, всегда бывают критические ситуации (особенно если рейд на 25, 40 человек), и только очень опытный рейд-лидер способен при помощи клавиатуры спасти положение.

Поставьте себе все необходимые аддоны: orA2, BigWiggs и т.п. Убедитесь, что у членов вашей группы эти аддоны установлены тоже, иначе они будут бесполезны. Даже один человек, который не увидит критического сообщения аддона, может стать причиной глупого вайпа.

Запаситесь оптимизмом и терпением – лидер, который при первой неудаче начинает срываться на членов группы, не продержится долго. Всегда бывают объективные причины, по которым конкретный игрок мог совершить ошибку. Однако если ошибки системны, заставьте себя спокойно поговорить с человеком лично, не привлекая всю группу к обвинению в некомпетентности.
Вы – участник рейда.

Отправляясь в рейд, запомните несколько золотых правил. Во-первых, нужно заходить в зону инстанс только тогда, когда у вас абсолютно новый доспех, то есть когда вы только что отремонтировали экипировку. Во-вторых, у вас всегда, вне зависимости от опыта и положения в гильдии, должна быть нужная вашему классу химия и предметы(еда, продукт алхимии, реагенты для специальных заклятий и бафов). В-третьих, вы должны совершенно точно знать тактику для своего класса в тот инстанс, куда собрались идти. Если вы считаете, что кто-то будет вам разжевывать, как поступить в том или ином случае, вы зря надеетесь – так делают только поначалу, когда все в рейде не уверены в себе, опытные гильдии не берут в рейд тех, кто не знает тактик. Однажды испортив себе репутацию таким поведением, вы рискуете обречь себя на участь одиночки.

У вас должны быть установлены все аддоны, которые посоветовал использовать рейд-лидер, в опытных гильдиях за несоблюдение всех этих правил предусмотрен штраф. Например, при разборе дропа с боса, предпочтением отдается тем, кто пришел полностью подготовленным.
Как это работает.

Как и во многих мморпг, в мире Азерота в группе всего три роли. Танк, хиллер, дд.

Танк – персонаж, который вызывает на себя агрессию монстра, за счет чего тот атакует только его, не нападая на других, менее защищенных участников рейда.

Хиллер – персонаж, который лечит других участников рейда, в частности, у этой роли есть особая разновидность – хиллер танка – в этом случае персонаж сконцентрирован на постоянном лечении танка, по которому проходит критический урон. Как правило, хиллеры танка актуальны только на боссах, однако, в сложных зонах за каждым танком на протяжении всего рейда закреплено два-три хиллера, которые постоянно лечат их, не давая умереть.

Танк и хиллер – самые редкие и сложные классы. Танками традиционно становятся воины, друиды, паладины и рыцари смерти. Хиллерами – жрецы, друиды, шаманы и паладины. В зависимости от класса, танк или хиллер могут быть эффективны в различных ситуациях. Для гильдии хорошо иметь хотя бы по одному танку каждого класса и по два-три хиллера также каждого класса.

ДД – damage diller – персонаж, основная роль которого – наносить урон монстрам. В группе их постоянно большинство (исключение составляют группы, созданные специально для каких-либо достижений, там пропорции могут быть совершенно неожиданным), как и в игровом мире. Классы, способные быть танками и хиллерами, также всегда способны быть и дд. Любой класс Азерота может быть дд. Поэтому их всегда много, и это усложняет им жизнь. Но если бы их было мало, это усложнило бы жизнь всем, и я объясню, почему.

Для того, чтобы обеспечить себе постоянное место в рейде, ДД должен доказать собственную значимость, попав на первое место в списке по нанесенному урону (такие списки выдает Recout, где также можно увидеть количество нанесенного исцеления, полученного урона и множество других статистических данных по группе). Если бы ДД было мало, конкуренция стала бы слабой, и тогда прохождение рейдовых инстанс-зон превратилось бы в доооолгий процесс. Но, к счастью для танков и хиллеров, и к несчастью для сами ДД, их много. Поэтому, если вы хотите наносить урон, вам придется лучше танков и хиллеров и лучше всех остальных дд следить за собственной экипировкой, расстановкой талантов, используемыми заклинаниями и способностями. Одевать гильдия будет прежде всего тех, кто полезен ей, и если вы выбрали участь дд, помните – чем эффективнее будет ваша работа, тем больше шансов попасть в заветный «белый» список людей, которых возьмут в рейд независимо от числа желающих.

ДД должны помнить заветный баланс: наносимый урон полезен лишь до тех пор, пока не приносит вреда танку. Дело в том, что танк, провоцируя монстра, набирает определенный процент аггресивности (агро, на сленге). Вы, нанося урон монстру, также набираете этот процент. Если вы нанесете слишком много урона, ваш процент агро превысит агро танка, и монстр «сорвется», нападет на вас. Тогда пострадает весь рейд, и вполне вероятно, такой порыв души вам дорого обойдется. Сорвавшийся моб на время становится неуправляем, убив вас (а это произойдет, поскольку удержать на себе моба, которого долгое время держал танк, вы не сможете из-за низкого показателя защиты), он бросится на тех, кто стоит следующим в списке. Следующими почти всегда стоят хиллеры танка, которые физически не могут прекратить лечение. Убив хиллеров танка, монстр, возможно, снова бросится на самого танка, однако, рейд будет обречен. Никогда не срывайте аггро, если для вас это становится постоянной проблемой, просите бафф «бдительность» воина и вставляйте мета-камень на снижение производимой агрессивности.
Последовательность.

Как правило, последовательность происходящих событий (я рассматриваю среднестатистическую атаку на обычную группу монстров рейдовой зоны) будет следующей.
главный танк помечает монстров, указывая, в какой последовательности дд будут убивать их;
хиллеры вешают на танков ХоТы (заклинания, наносящие постоянный слабый эффект лечения) и щиты (которые впитают часть наносимого урона);
танки разбирают мобов, на что им дается 5-7 секунд, когда участвовать в бою могут только они и их хиллеры;
подключаются дд, которые, опираясь на метки, убивают монстров, вместе с ними подключаются хиллеры рейда, задача которых – страховать хиллеров танка и спасать тех, кто попал под аое мобов или все-таки сорвал аггро.
Принцип расстановки меток.

Этот принцип важно знать всем участникам рейда, хотя метки будет ставить главный танк или лидер рейда.

Первыми следует убивать тех монстров, которые: наносят постоянное аое по рейду; способны вывести из строя хиллеров (любым способом, от стана до сайленса).

Следом нужно убить тех, кто наносит максимальный урон по самому танку.

Последними убиваются все остальные.

Существует также зерг-тактика, которая подойдет для хорошо одетых гильдий. Она заключается в аое-убийстве монстров, когда все дд используют массовые заклятья. Основная нагрузка ложится на плечи танков и хиллеров, которые также должны использовать массовые заклятья, а для них в большинстве случаев это затратно по Мане и сложно физически.
Разбор дропа.

При разборе вещей, которые падают с боссов, лидеру следует придерживаться принципу справедливости. Вещи, которые подходят представителям разных классов, но при этом нужны хиллеру или танку, принято первым делом отдавать именно им. Игнорирование дд происходит по той причине, что: во-первых, дд часто меняются, и, одев одного, вы рискуете в следующий раз одевать уже совершенно другого; во-вторых, роль танка и хиллера в прохождении рейдовой зоны намного сложнее, поскольку, скажем, потеряв одного дд, вы не рискуете «положить» весь рейд (бывают исключения), а вот потеряв танка или хиллера – всегда рискуете. От их экипировки зависит жизнь всего рейда, а от экипировки дд – только скорость убийства боссов.

При разборе дропа внутри гильдии часто используют систему дкп. Принцип дкп в том, что люди, постоянно посещающие рейды гильдии, получают больше возможностей забрать вещи. За каждого убитого боса (в рейде гильдии) начисляется определенное количество дкп, если человек хочет забрать вещь, он делает «ставку», происходят торги, вещь забирает тот, кто поставит больше. Это создает здоровую конкуренцию и не позволяет вещи уйти в руки того, кому она нужна «постольку-поскольку». ДКП система часто предусматривает штрафы за «вайпы» рейда по небрежности, отсутствие химии и т.п.

В целом я осветил основные вопросы, касающиеся руководства и поведения в рейдовой группе. Эти советы подойдут для любого рейда, будь то классический Храм Киража или Наксрамас контента Лича.