

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 1 / 115

## Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

Сгенерировано: 04.06.2026 16:29

Количество материалов: 8

### Экономика в Hearthstone от А до Я (обновлено 29 июля 2020г)

ID: 995

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/economic-hearthstone>

Дата: 30.07.2020

Тип: Гайды

Категория: Общие гайды для всех классов

#### Описание

Экономика в Hearthstone от А до Я

#### Кратко

Статья расскажет вам о наградах за различные достижения, поможет максимизировать возможную выгоду от ежедневных заданий и научит правильно распоряжаться полученными наградами. И речь не только о золоте – важно четко понимать, куда лучше всего вкладывать пыль и как быть с коллекцией карт.

#### Текст

Здравствуйте, уважаемые читатели сайта kolodahearthstone.ru!

Даже самые продвинутые игроки когда-то были новичками в Hearthstone. Каждый проходил этап обучения, получал первые награды и радовался первым победам. И каждый рано или поздно сталкивался с проблемой нехватки карт, золота или пыли. При этом далеко не все имеют желание и возможность вкладывать реальные деньги для быстрого продвижения в игре. Эта статья предназначена для тех, кто не готов к материальным вложениям, но желает быстро освоиться в Hearthstone.

Это непростая задача. Накопление ресурсов – штука медленная и требует завидного терпения от новичка. К тому же, новоиспеченные игроки, только пришедшие в игру, зачастую теряются и совершают ошибки, неправильно вкладывая золото и пыль. Таким образом, можно выделить две основные проблемы для новичков:

- как заработать?

- куда потратить?

Это 2 глобальных вопроса, ответ на которые и попытается дать эта статья. Она предназначена для самых «зеленых» игроков в Hearthstone, так как описывает азы экономической части игры, поэтому многим старожилам она может показаться неинтересной. С другой стороны, и опытные игроки не застрахованы от ошибок, и даже они могут не знать обо всех неявных способах получения золота.

Статья расскажет вам о наградах за различные достижения, поможет максимизировать возможную выгоду от ежедневных заданий и научит правильно распоряжаться полученными наградами. И речь не только о золоте – важно четко понимать, куда лучше всего вкладывать пыль и как быть с коллекцией карт.

- Также новичкам будут интересны следующие серии статей:

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 2 / 115

- Мета- отчеты - подборка лучших и актуальных колод, тенденции развития, статистика и другая полезная информация
- Гайды по архетипам - актуальные и подробные гайды по лучшим колодам дополнения

Итак, если вы начинающий игрок и не знаете, с чего начать и как быть, эта статья для вас! Будьте уверены, если все делать правильно, вам не придется вкладывать реальные деньги в игру. Вы потратите больше времени и сил, но в конечном итоге будете вознаграждены.

Вы уже могли читать статью по экономике Hearthstone. Это обновленная версия, актуальная для дополнений Руины Запределья и Некроситет.

- Добавлены новые ежедневные задания
- Дополнен раздел "Уникальные задания и достижения"
- Изменен раздел "Сезонные награды"
- Изменены награды за победы на Арене
- Дополнен раздел Чародейная пыль и карты
- Изменен раздел "Комплекты карт"
- Добавлена информация по бесплатных колодам
- Изменен раздел "О приключениях"
- Дополнен раздел "Акции и предложения"
- Исправлены ошибки и недочеты

Навигация по статье:

- Выполнение ежедневных заданий
- Об Арене
- Комплекты карт
- Уникальные задания и достижения
- О приключениях
- Чародейная пыль и карты
- Сезонные награды
- Акции и предложения
- Заключение

## Выполнение ежедневных заданий

Итак, золото. Это внутриигровая валюта, которая позволит вам покупать комплекты карт или вход на Арену. Для новичка очень важно правильно распоряжаться этими деньгами, так как от этого зависит очень многое. Но сначала их нужно заработать.

Самый первый, он же самый очевидный способ зарабатывания денег в игре - выполнение ежедневных заданий (дейликов). На данный момент в игре существует 226 заданий, награда за которые варьируется от 50 до 100 золотых монет и комплектов карт.

Ниже приведен перечень всех ежедневных заданий.

Раз в день вы можете сбрасывать трудное или дешевое задание, и оно автоматически заменится на новое. Всего вы можете накопить три задания, и если в течение трех дней не будете выполнять их, после этого новые дейлики появляться перестанут. Так что, если вы не хотите, чтобы ваши задания «сгорали», старайтесь не запаздывать с их выполнением. Лучше всего накопить три задания и попытаться выполнить их все с помощью одной колоды.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 3 / 115

Например, вам нужно разыграть 20 мурлоков, 30 карт Мага и одержать две победы любым классом. Просто собираете Мага с классовыми картами и мурлоками и побеждаете 2 раза. Таким способом вы убьете сразу трех зайцев. Конечно, такую комбинацию не всегда возможно проверить, часто вы будете получать задания на победы разными классами. Но имейте в виду, что иногда вы все же сможете упростить себе задачу.

Часто у многих возникает желание сбросить дейлик за 50 золотых монет. Сейчас это не такое рискованное решение, как было до выхода Ведьминога леса, когда вы могли получить задание на 40 монет вместо 50-ти. Сейчас самый неблагоприятный для вас исход – получение такого же дейлика на 50, поэтому вы абсолютно ничем не рискуете. Интересно подсчитать, каков же шанс получить более приятное задание (на 60 и выше). Чтобы расставить все точки над *i*, нужно провести некоторые нехитрые подсчеты. Всего игра может предложить вам 226 заданий (включая 120 комбинаций задания на игру одного из 3 классов и 45 комбинаций — на игру одного из 2 классов). Из них:

- 10 заданий – с наградой 50 золота
- 211 заданий – с наградой 60 золота
- 1 задание – с наградой 80 золота
- 3 задания – с наградой 100 золота
- 1 задание – с наградой 1 классический комплект карт

Не нужно быть великим математиком, чтобы увидеть, что вероятность взять дейлик на 60 золота очень высока. Получить его после замены можно с 93%-ным шансом. Blizzard очень упростили задачу игрокам и повысили среднюю выгоду от выполнения дейликов. Но получить дейлик на 80 или 100 монет, или на классический пак снизилась — теперь она составляет около 7%.

А средняя выгода от выполнения ежедневных заданий составит:

**$(50 \cdot 10 + 211 \cdot 60 + 80 + 4 \cdot 100) / 226 \sim 60,3$  золота.**

Последние четыре дейлика были приравнены к тем, что дают 100 золота, для подсчета среднего арифметического.

Если вам не нравится играть классом, который выпал в дейлике, в игре есть возможность выполнять квесты с друзьями, которые могут просто проиграть вам нужное количество раз. При этом не обязательно играть полноценную партию – важно опустить здоровье оппонента до 15 единиц. Тогда он может сдаться, и победу вам засчитают. Однако раньше этого момента сдаваться нельзя.

Отдельно следует выделить задание «Сыграй с другом!» или просто «дейлик на 80». На самом деле, это одно из самых любимых и желаемых заданий. Игрок, получивший квест, должен пригласить друга на дуэль, и после матча они оба получают по 80 золотых. Для новичка, в приоритете которого стоит максимизация выгоды и скорейшее накопление ресурсов, важно знать, что этот дейлик выгоден, как ни один другой. Все дело в том, что, если вам выпал этот квест, вы можете найти человека, который тоже его получил, и совершить выгодный обмен. Сначала вы приглашаете его на игру, затем он вас. Таким образом, каждый из вас получит по 160 монет. Существует много сообществ в социальных сетях, где таким поискам отведены отдельные обсуждения, да и в комментариях часто можно найти сообщения на эту тему. Конечно, всегда есть риск, что вас обманут, учитывая то, что многие не любят приглашать на игру первыми, но 80 монет вы получите в любом случае.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 4 / 115

Хороший режим для выполнения дейликов – Потасовка, особенно те ее виды, где не нужно вручную составлять колоду. Здесь вы можете не только заработать монет, но и хорошо повеселиться, ведь матчи в Потасовке всегда яркие и необычные. Режим станет доступным, когда хотя бы один ваш герой достигнет 20-го уровня. Новая Потасовка появляется вечером в среду, и каждый раз правила меняются. За одну победу в Потасовке вы получите один классический комплект карт, за исключением некоторых игровых событий: иногда победа в Потасовке может принести рубашку для карт или комплект из грядущего дополнения, если оно уже на подходе.

На Арене вы тоже можете выполнять ежедневные задания, к тому же, Арена сама по себе отличный для новичка способ заработать золота (но об этом чуть позже).

Стоит упомянуть о самом сложном и медленном способе накопления золота. Это получение монет за победы. За каждые три победы в режиме игры, на полях сражений или в Потасовке вам будет начисляться по 10 золота. Можно играть как в рейтинговом режиме, так и в «солнышке» (обычный режим). С помощью побед вы можете заработать 100 золотых монет в день, соответственно, для этого вам нужно победить 30 раз. Это не самый легкий путь, особенно для тех, кто только постигает основы игры, но, как и в любом деле, все зависит от вашего желания и времени, которое вы готовы этому посвятить. Не забывайте, что за победы над другом или на Арене золото зачисляться не будет.

## Об Арене

Теперь можно перейти к Арене. Она станет доступна после того, как вы достигнете 10 уровня всеми классами. Первый вход на Арену бесплатный, все последующие посещения (за исключением каких-то особых акций) обойдутся вам в 150 золотых или 119 рублей. Обладателям устройств Apple повезло меньше: для них вход на Арену в реальных деньгах равен 149 рублей. И такая ситуация не только с Ареной – все товары во внутриигровом магазине обходятся любителям «яблочной» продукции дороже примерно на 25-35%, в зависимости от самого продукта. Скорее всего, читатели данной статьи не заинтересованы в том, чтобы совершать покупки за реальные деньги, но если вы когда-нибудь пойдете на это, учтите, что лучше оплачивать их с других устройств.

Итак, пора вернуться к Арене. Этот режим неплохо подходит для новичков по нескольким причинам:

Арена – отличный способ заработать. Даже если вы не одержите ни одной победы, вы гарантированно получите 1 комплект карт из последнего набора + еще около 20-25 золота или пыли (список всех возможных наград за разное количество побед приведен ниже).

Для игры на Арене вам не нужна большая коллекция карт. Собственно, вам вообще не нужны свои карты на Арене.

Арена помогает освоиться в игре, узнать о различных механиках и набраться опыта. Конечно, вас ждет много неудач, но без этого никак, опыт именно так и приходит. Впрочем, на данную тему создано много гайдов и видеоматериалов от известных (и не очень) игроков, так что вы легко сможете найти информацию о базовых принципах игры на Арене.

Список возможных наград за победы на Арене приведен в таблице.

Арена — хороший источник золота, пыли и бустеров, а все это вам необходимо. После того, как вы наберетесь опыта, научитесь правильно подбирать карты для Арены и выучите все

различные механики и синергии, тогда количество ваших побед возрастет до приличных значений. Новичок, который сможет быстро освоиться в этом режиме, будет продвигаться вперед семимильными шагами. Конечно, Арена – это всегда риск, ведь неизвестно, какие карты будут вам предложены и какие соперники попадутся, но это очень веселый и необычный режим, так что обязательно попробуйте себя в нем! Чтобы Арена окупилась полностью, вам необходимо победить 7 раз. За 7 побед вы гарантированно получите 150 золота (то есть вернете всю потраченную сумму), а также еще некоторое количество пыли и комплект карт. Сделав 4-5 побед, вы выйдете в 0, получив около 50 золотых монет, немного пыли и комплект карт. Это равносильно тому, как если бы вы отправились в магазин и купили там бустер последнего дополнения. На самом деле, даже не одержав ни одной победы, вы теряете от силы 20-25 монет, так как даже за 3 поражения всухую награды довольно приличные. Не бойтесь собирать интересные колоды и повергать соперников на Арене – вы приобретете больше, чем потеряете!

Что уж говорить о моменте, когда вы поймете этот игровой режим и отточите свое мастерство: каждый или почти каждый забег вы сможете совершать в плюс для себя, и именно так заработать золото быстрее всего, но, разумеется, и трудно. Есть даже специальное название для людей, которые очень хороши на Арене: «infinite arena player» (бесконечный игрок на Арене), такие игроки могут потратить 150 золота для входа на Арену однажды и окупать их снова и снова.

## Комплекты карт

Арена – дело хорошее, но магазин тоже можно иногда посещать. Каждый новичок сталкивается с тем, что ему не хватает карт для создания полноценной колоды. Это неизбежная проблема. Для того, чтобы играть колодами известных стримеров и брать высокие ранги, нужны карты. Откуда их взять? Из комплектов карт. В магазине вы сможете найти бустеры из актуальных дополнений. На сегодняшний день это:

- Классический набор
- Возмездие теней
- Спасители Ульдума
- Натиск драконов
- Руины Запределья
- Некроситет (скоро)

Один бустер стоит 100 золотых монет. Каждый содержит минимум 4 обычные карты и 1 редкую. Это самый плохой исход (и, увы, самый частый), но вас могут ждать и более весомые награды – эпические и легендарные карты, причем некоторые могут быть золотыми. Золотые карты ничем не отличаются от обыкновенных, кроме анимированного оформления и более высокой стоимости распыления. Не забывайте и о том, что, открыв первые 10 комплектов каждого дополнения, вы гарантированно получите одну легендарную карту. Конечно, их может быть и больше, но одна – это стопроцентный минимум.

Итак, возникает главный вопрос: какие комплекты покупать новичку? Здесь следует упомянуть о том, что все дополнения рано или поздно уйдут в Вольный режим, кроме Классического набора. Ротация происходит весной каждого года. Ближайшая ротация произойдет в апреле 2021 года, и в Вольный режим уйдут все карты дополнений Возмездие теней, Спасители Ульдума и Натиск драконов. Но это произойдет еще не скоро, поэтому не бойтесь покупать комплекты этих дополнений. А вот ближе к ротации паки уходящих аддонов покупать не стоит.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 6 / 115

Открытие комплектов – это всегда волнительно и интересно. Открывая новые бустеры, вы можете проверить свою удачу и испытать весь спектр эмоций. Здесь следует рассказать о ценности комплектов. Что именно вы получите – неизвестно никому, но существует определенная статистика, основанная на опыте множества игроков. Итак, самый худший вариант для вас – это открытие бустера с одной редкой и 4-мя обычными картами. Это 40 пыли. Из-за того, что подобный исход не редкость, у многих сложилось ошибочная привычка приравнивать 1 бустер к 40 единицам пыли. На самом деле, все обстоит иначе. Если вы откроете один или два комплекта с таким результатом, тогда средний показатель действительно будет 40. Но в долгосрочной перспективе все по-другому. Открыв сотню бустеров, вы сами убедитесь в том, что это значение намного выше. Сами посудите: просто невозможно, чтобы все 100 комплектов принесли вам по 40 пыли. Будут комплекты с эпическими, легендарными, в конце концов, с золотыми картами или с несколькими редкими. В конечном итоге, ценность одного комплекта приблизительно равна 100 чародейной пыли, если рассматривать большое количество бустеров.

Разработчики всегда вводят предзаказы новых дополнений. Сейчас вы можете приобрести обычный пакет Некроситета за 2799 рублей и мегапакет за 4399 рублей.

Делать предзаказы для комфортной игры не обязательно, но тогда вам придется подкопить побольше золота. Для того, чтобы получить ВСЕ карты нового дополнения, вам нужно купить около 260 бустеров, но оптимальное количество для обычного игрока — 90-110 комплектов. Из 110 комплектов вы в среднем получите 6 легендарных карт (+1 в подарок за вход в игру), 22 эпические карты, все редкие и обычные карты, а также около 2500 пыли за лишние копии редких и обычных карт. Не забывайте и о золотых копиях: вы получите около 1700 пыли за них.

Чтобы накопить достаточно золота на 110 комплектов, не покупая предзаказ, нужно начинать делать это за несколько месяцев до следующего дополнения. Оптимальная стратегия – потратить максимум денег в день выхода дополнения и открыть новые паки, затем тратить по 100 золота на новые бустеры до тех пор, пока вам не выпадет легендарная карта. К этому времени уже определяются лучшие карты дополнения: вы сможете создать их, используя пыль. Не создавайте сразу все популярные карты, это быстро истощит ваши ресурсы. В первую очередь обратите внимание на колоды, которым нужно меньше всего новых карт – их и создавайте сначала. После этого можно начинать копить золото на новое дополнение.

Многие игроки жалуются, что им очень редко выпадают легендарные карты. Такое действительно случается, иной раз создается впечатление, что «легендарка» не падала уже целую вечность. Особо невезучим будет интересно узнать, что с открытием каждого «плохого» комплекта карт вероятность выпадения легендарной карты увеличивается. Это «пیتی-таймер» (от англ. Pity timer – счетчик жалости). Счетчик жалости сбрасывается после 40 комплектов. Таким образом, если вы открыли 39 бустеров, и ни один не принес легендарную карту, значит, в последнем она будет с вероятностью 100%. Это всего лишь теория, не подтвержденная Blizzard официально, но она основана на огромной выборке открытия бустеров игроками по всему миру. Только помните, что таймер жалости распространяется на комплекты одного набора: если вы будете открывать 40 смешанных бустеров (например, по 10 из разных дополнений), то это не гарантирует вам выпадение легендарной карты. Но не переживайте, скорее всего, вам не придется открывать 39 комплектов ради легендарной карты, потому что в среднем карта наивысшей ценности выпадает один раз на 19-20 бустеров (эпическая – одна на 10 бустеров).

Вы часто можете прочитать в игровых сообществах жалобу игроков «открыл 50 бустеров, не выпало ни одной легендарной карты! Ваш пیتی-таймер – обман». Не хочется говорить, что

такие люди умышленно обманывают вас, возможно, они попросту ошиблись, например, открыли 50 разных бустеров и им не повезло. Другой вариант – им выпала плохая легендарная карта, на которую они попросту не обратили внимания: «Да разве Нат Пэгл — это вообще легендарка? Я ее таковой не считаю!» — распространенное заключение жалующихся игроков, если разобраться в ситуации.

## Уникальные задания и достижения

Игра благосклонна к новичкам – на первых этапах она предоставит вам возможность получить дополнительные награды. Ниже представлен перечень уникальных заданий и скрытых достижений. Уникальное задание можно выполнить лишь раз за игру. Скрытые достижения также выполняются единожды, но в отличие от квестов, их прогресс нигде не фиксируется. Итак, вот какие способы получения дополнительных наград существуют в игре:

Многие достижения (вроде 1000 побед в любом режиме) для вас пока неактуальны, поэтому сосредоточьтесь на менее сложных. Ближайшие цели для вас – это Первая кровь, Дуэлянт, Готовность номер один, Новый уровень, Время мастерить, Сокруши их всех! и Гладиатор. Выполнив эти задания и достижения, вы в общем получите 2 классических бустера, 300 монет и 95 чародейной пыли. И это не считая возможных наград, которые вы заработаете, сыграв первую Арену.

## Приключения

Если вы создали свой аккаунт совсем недавно (а скорее всего, так и есть), то после открытия всех классов вам станут доступны три приключения. Они появятся рядом с тренировочным режимом. Это будут:

- Похищение Даларана
- Гробницы ужаса
- Пробуждение Галакронда
- Руины Запределья

Первые три приключения платные — они разделены на 5 кварталов. Первую главу в каждом приключении можно попробовать бесплатно, но остальные стоят по 700 золота. За прохождение каждой главы вы будете получать по 3 комплекта карт нового дополнения.

За прохождение последней части Похищения Даларана и Гробниц ужаса игроки получают рубашки для карт и золотой комплект. Новичкам стоит пройти Похищение Даларана еще и потому, что в конце они получают золотую карту Зейл Темный Плащ — это легендарка, из которой можно создать несколько колод каждого класса. Вы кладете ее в колоду, и больше вам не нужны никакие карты — во время игры вы будете каждую партию получать готовую колоду. Игроки, которые не пройдут приключение, смогут создать обычную копию Зейла. Таким образом, за 2800 золота вы получите в общей сложности 15 комплектов карт, 1 комплект золотых классических карт и 1 золотую легендарку.

Покупать приключения выгодно, потому что они полностью окупают себя и дают вам еще золотой комплект карт, из которого вы можете достать что-то стоящее.

Еще одно полезное приключение — Пробуждение Галакронда. Вы сможете получить 35 карт за прохождение всех глав и использовать их в своих колодах. Однако, если у вас нет лишнего золота, обойтись без карт Пробуждения Галакронда можно. Всегда можно найти бюджетную сборку, которая не использует карты приключения.

Прохождение Пролога Руин Запределья дополнения откроет вам набор Посвященного — бесплатные карты Охотника на демонов. Кроме того, вы получите уже готовую колоду класса и сможете покорять ей рейтинг. Само приключение полностью бесплатное, но за его прохождение вы получите только рубашку Ржавеющий Легион.

## Чародейная пыль и карты

Чародейная пыль – валюта такая же важная, как и золото. Благодаря ей вы можете создавать карты, которые вам нужны, но не выпали из бустеров. Как и золотом, чародейной пылью нужно правильно распоряжаться.

Не торопитесь сразу же распылять карты, которые кажутся вам плохими. Пылить одни карты ради других – всегда невыгодно, так как в дальнейшем вам может понадобиться то, что вы опрометчиво уничтожили. Важно понимать, что мета в Hearthstone очень изменчива, и неиграбельные на данный момент карты могут проявить себя в следующем дополнении. Распылять можно золотые карты, если у вас уже есть две обычные копии. Это самый хороший источник пыли, так как при их распылении вы не теряете ничего.

Учтите и то, что Blizzard иногда проводит нерфы, то есть ослабляют слишком сильные карты, которые плохо влияют на сбалансированность в игре. В таких случаях вы можете распылять ослабленные карты за их полную стоимость. Обычно, если для создания, например, эпической карты нужно потратить 400 чародейной пыли, то ее распыление принесет вам лишь 100. В случае же с понерфленной эпической картой за ее распыление вы получите полные 400 чародейной пыли. Это работает и с золотыми копиями. Таким образом, если вам снова понадобится эта карта, вы всегда сможете заново ее создать (конечно, если не спустите сразу всю пыль на что-то другое).

При острой нехватке пыли вы можете рискнуть и пожертвовать картами классов, которые вам не нравятся. Правда всегда есть вероятность, что в будущем вы можете передумать, так что будьте аккуратны с такими решениями. Некоторые классы, которые сейчас не встречаются в игре, могут выйти в лидеры в будущем сезоне. Как и наоборот.

Важно напомнить о том, что если вы не планируете играть в Вольном режиме, то для вас становится актуальным еще один способ получения чародейной пыли. Ротация, то есть смена сезонов, отправляет старые наборы карт в Вольный режим ежегодно. После этого поклонники Стандартного формата получают возможность безболезненно распылить все карты из этих наборов, ведь они становятся им просто не нужны. Скорее всего, это именно ваш случай, так что не бойтесь пылить карты, ушедшие в «вайлд». Это даст вам возможность одновременно получить большое количество ресурсов для создания новых колод. Здесь осторожничать не стоит, для игрока Стандартного режима потерь никаких.

В игре существует особое место, куда попадают карты классического набора, ставшие слишком сильными или мешающие разработчикам воплощать новые идеи. Это место именуется Залом славы. Он был введен в 2017 году, и туда отправилось уже много карт. Чаще всего карты уходят в Зал Славы вместе с Ротацией. При этом разработчики всегда делают игрокам щедрый подарок – возвращают полную стоимость этих карт (если они имелись у игроков) просто так. То есть за их распыление вы также можете получить пыль. Это еще один источник чародейной пыли.

Нужно знать несколько важных правил, которые помогут вам получить максимум пыли с Зала славы:

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 9 / 115

- Не распыляйте карты до того, как они попадут в Зал Славы;
- Не создавайте лишние копии карт (вторые для легендарных и третьи для остальных);
- Если есть золотые копии карт, не делайте ничего;
- Если какой-то карты нет в коллекции, создайте золотую копию;
- Если в коллекции только не золотая карта, не делайте ничего: нет смысла создавать золотую копию.

Не торопитесь и с созданием карт. Пока пыли у вас немного, старайтесь не тратить ее вовсе, лучше используйте карты, которые выпадают вам из комплектов. Выберите класс, который вам больше импонирует, и постепенно дополняйте колоду новыми инструментами. Понятно, что таким образом у вас не получится собрать даже подобие полноценной колоды, способной покорять ладдер, но на начальных этапах вам это и не нужно. Основная цель – копить ресурсы, чтобы потом разом создать хотя бы бюджетную версию популярной колоды. На первых порах будет достаточно и самодельных сборок, «слепленных из того, что было». В обычном режиме («солнышке») вам будут попадаться такие же неопытные игроки, поэтому не бойтесь, что вас задавит топ игрок с золотыми легендарками и десятками тысяч побед на рейтинге. Главное – понять, как работают карты, как они синергируют друг с другом, каких ошибок следует избегать и т.д. Осознав все это, вы получите преимущество над своими соперниками и сможете побеждать чаще. Именно это вам и нужно, так как победы – это ключ к золоту, комплектам карт и дальнейшему развитию. В конце концов, побеждать просто приятно!

Не забывайте, что у вас есть возможность получить бесплатную колоду Охотника на демонов после прохождения пролога Руин Запределья. А еще игра дарит новичкам и игрокам, которые давно не заходили в Hearthstone, возможность выбрать колоду еще одного класса.

Выбрав класс, вы получите готовую колоду, даже если там будут карты, которых нет у вас в коллекции (рекомендуемая колода Зефрис Охотник). С этими колодами (или с Зейлом) вы сможете играть первое время и накопить достаточно золота и пыли для создания собственной.

Актуальные бесплатные колоды для нового дополнения Некроситет:

Итак, прошло время, вы накопили около 2000 чародейной пыли и думаете, куда ее потратить. Первая мысль – создать легендарную карту! Соблазн велик, но не спешите поддаваться ему. Легендарные карты не настолько важны, по крайней мере, на раннем этапе игры. Гораздо эффективней будет вложить пыль в создание полезных обычных и редких карт. Это обеспечит больше стабильности вашей колоде, так как с хорошими дешевыми картами она приобретет более целостный вид, тогда как добавление одной легендарной карты, пусть и очень полезной, не окажет столь сильного влияния. За 2000 пыли вы можете создать хорошую, стабильную и конкурентоспособную для новичка сборку. В ней не будет легендарных карт, но с ней вы добьетесь больше, чем если сделаете одну лишь «легендарку». Легендарная карта в слабой колоде не обеспечит вам победу, тогда как хорошая колода без «легендарки» на это способна. Не торопитесь тратить пыль на дорогие карты с оранжевым самоцветом – вы еще успеете это сделать.

Итак, теперь вы знаете, что поначалу пыль лучше вкладывать в дешевые карты. Вопрос следующий: а какие именно обычные и редкие карты достойны того, чтобы тратить на них свои драгоценные ресурсы? Сначала создавайте существ из классического набора — они прослужат вам долго, потому что никогда не уйдут в Вольный. Вот список классовых и нейтральных карт классического набора, на которые следует обратить внимание в первую

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 10 / 115

очередь.

- Воин: Мощный удар, Мастер брони, Боевая ярость, Разъяренный берсерк
- Паладин: Равенство, Миротворец Алдоров
- Охотник: Морозная ловушка, Взрывная ловушка, Лук Орлиного рога, Смертельный выстрел, Спустить собак, Высокогрив саванны
- Друид: Гнев, Друид когтя, Дар природы
- Разбойник: Шаг сквозь тень, Потрошение, Агент ШРУ
- Шаман: Молния, Гроза, Тотем прилива маны, Дух дикого волка
- Маг: Ученица чародея, Снежная буря, Антимагия
- Жрец: Немота, Круг исцеления, Аукенайская жрица
- Чернокнижник: Огненный бес, Вытягивание души
- Общие классические карты: Сквайр Авангарда, Собиратель сокровищ, Вожак лютых волков, Защитник Аргуса, Гоблин-аукционист

## Сезонные награды

В дополнении «Большой турнир», которое вышло еще в августе 2015 года, была введена многоуровневая система наград за достижения на рейтинговой лестнице. Даже несмотря на то, что новичкам вряд ли сразу же удастся покорить вершины ладдера, эта информация будет им полезна.

Долгое время рейтинговая система состояла из 50 рангов и высшего ранга Легенда. Но перед выходом Руин Запределья система претерпела кардинальные изменения.

Всего в новой системе будет существовать пять лиг, каждая из которых будет состоять из 10 рангов. Каждый сезон игроки будут начинать на 10-м ранге «Бронзы», переходить в серебряную лигу после восхождения до 1-го ранга «Бронзы», и так далее — до «Золота», «Платины», «Алмаза» и «Легенды». 10-й и 5-й ранги каждой лиги будут считаться порогом, дойдя до которого, вы не будете терять ранги после проигрыша. У уровней рейтинга для новых игроков также будет своя лига, состоящая из сорока рангов. Легендарные ранги будут работать так же, как и работали прежде.

Сейчас в рейтинге существует 5 лиг — Бронза, Серебро, Золото, Платина и Алмаз. Следующий ранг — это Легенда. В каждой лиге 10 рангов, и для перехода на следующий ранг нужно получить 3 звезды. 10 и 5 ранги каждой лиги — несгораемые. Каждый сезон игроки начинают с 10 ранга Бронзы. У новичков также будет существовать отдельная лига, состоящая из 40 рангов.

За каждую победу игрок получает одну звезду, а за каждое поражение — теряет ее. В начале каждого сезона игроки получают звездный бонус, зависящий от результатов прошлого сезона. Звездный бонус служит коэффициентом, который увеличивает количество звезд, получаемых после каждой победы.

К примеру, если ваш звездный бонус — 7 и вы выигрываете матч, то получаете 7 звезд вместо одной. Если вы выигрываете матч после серии побед, то получаете в два раза больше звезд — целых 14! По достижении порогов ранга ваш звездный бонус будет уменьшаться на 1. Пока действует звездный бонус, система подбора противников подбирает для вас соперника с вашим рейтингом и уровнем мастерства.

Разработчики переработали награды, выдаваемые игрокам по окончании сезона рейтинговых игр. В зависимости от полученного ранга в вашем сундуке с сокровищами появляются

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 11 / 115

комплекты карт последнего дополнения, а также редкие — и даже эпические! — карты. Кроме того, после пяти побед на любом ранге вы также будете мгновенно получать сезонную рубашку для карт.

А еще сразу после первого достижения определенного рангового порога на учетной записи вы получите единовременную награду в виде классических наборов, редких или эпических карт. Впервые достигнув легендарного рейтинга по новой системе, игрок получит случайную легендарную карту из классического набора.

## Акции и предложения

Разработчики время от времени идут навстречу игрокам, проводя различные акции и игровые события. Некоторые из них предполагают специфические награды, которые можно получить в ограниченный промежуток времени. Другие действуют постоянно. Некоторые из постоянных акций позволяют получить бесплатные комплекты карт, так что такую возможность упускать нельзя.

Итак, вот список самых легких акций и награды за них.

Если у вас нет каких-то из перечисленных устройств, вы можете скачать эмуляторы Android и iOS и с их помощью зайти в Hearthstone. Или взять их у друзей.

Хороший способ получить комплекты карт – акция «Выберите себе бойца!» Она проводится во время крупных чемпионатов. Суть ее в том, что вы голосуете за определенного игрока и после окончания турнира получаете несколько бустеров последнего дополнения. Их количество зависит от того, какое место занял ваш боец. Даже если он не одержит ни одной победы, вам полагается 1 комплект карт.

С выходом новых дополнений часто проводятся различные мероприятия. Например, появляются уникальные задания, связанные с обновлением. Бывает так, что комплекты карт дарят просто за вход в игру в течение какого-то времени после обновления. Обычно новые дополнения щедры и на легендарные карты.

Существует еще один очень оригинальный и малоизвестный способ получить несколько бустеров. Для этого вам нужно отсутствовать в игре продолжительное время: несколько месяцев. После перерыва вам предстоит преодолеть цепочку из трех квестов: Возвращение героя — 3 раза победить ИИ, Готовность к бою — разыграть 30 карт в режиме игры и Снова в игре! — нанести 100 урона героям противников. За выполнение каждого задания вы получите по 3 классических комплекта карт. Конечно, новичку вряд ли захочется ждать несколько месяцев (да и не только новичку), чтобы получить 9 бустеров. Просто имейте в виду, что такая возможность у вас есть.

Кроме комплектов карт у вас есть возможность получить и другие косметические награды, например, портреты героев и рубашки для карт.

Кстати, вы можете отслеживать прогресс ваших приглашенных друзей в клиенте игры.

В игре также существуют портреты героев, доступные за реальные деньги или предзаказы дополнений. А еще у каждого класса есть портрет героя, который станет доступным по достижении 1000 побед в рейтинговом режиме.

Что до рубашек, то многие из них предполагают покупку коллекционных изданий игр, поэтому

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 12 / 115

вряд ли эти акции подойдут всем игрокам. Особенно тем, кто вообще не собирается играть в другие игры Blizzard. Но упомянуть о них стоит.

Любителям World of Warcraft будет интересно узнать о том, что в Hearthstone есть возможность получить ездовое животное для этой игры. Это прекрасный скакун Азарт. Пополнить коллекцию транспорта очень легко – достаточно выиграть 3 раза в любом режиме, и конь ваш!

Иногда проводятся акции, для участия в которых вам нужно иметь активный Twitch Prime. Обладатели этой подписки иногда получают очень неплохие подарки. Кроме того, иногда проводятся акции, где игроки могут посмотреть стрим какого-то турнира и получить за это бесплатные бустеры. Анонсы таких акций всегда публикуются в нашей группе ВКонтакте.

Еще один вид акции связан с особо выгодными предложениями по единоразовой покупке комплектов карт за реальные деньги: разработчики предлагают, например, приобрести 10 классических бустеров с одной гарантированной классовой легендарной картой внутри за намного более низкую цену, чем обычно. Если вы надумаете тратить реальные деньги на Hearthstone, в первую очередь следует обратиться к данным предложениям.

Таким образом, у вас есть много возможностей получить какие-то бонусы в игре. Зачастую обо всех акциях становится известно заранее, поэтому вам нужно просто следить за новостями в игре, и тогда вы ничего не упустите.

## Заключение

На первый взгляд, новичкам очень тяжело освоиться в игре, особенно если они не планируют вкладывать реальные деньги. Но в Hearthstone существует масса способов хоть и медленного, но эффективного продвижения вперед. Все, что от вас требуется, - это терпение и ответственный подход к своим ресурсам. С таким подходом вы сможете добиться больших успехов, и поверьте, совсем скоро почувствуете результат. Важное правило для начинающего игрока: не делайте необдуманных покупок! Следование этому правилу – уже половина успеха.

Играйте, побеждайте и не робейте перед масштабами предстоящей работы. Наслаждайтесь игрой, и тогда прогресс не заставит себя ждать, а ваш подъем на вершину будет приятным и интересным.

Удачной игры!

---

## Гайд для новичков и не только: неочевидные механики в Hearthstone

ID: 1051

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/mehaniki-hearthstone>

Дата: 06.04.2019

Тип: Гайды

Категория: Общие гайды для всех классов

## Описание

Гайд для новичков и не только: неочевидные механики в Hearthstone

## Кратко

Подробный разбор всех карт, механик и синергий, о которых не сказано непосредственно в

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 13 / 115

клиенте игры. Обновлено с учетом дополнения Возмездие теней.

## Текст

Hearthstone – популярная игра, набирающая все больше и больше поклонников. Очевидно, что в ней появляются новые игроки, и этот процесс продолжается постоянно и непрерывно. При этом новичкам бывает довольно тяжело сразу разобраться во всех тонкостях и быстро освоиться в игре, ведь Hearthstone полон нюансов и подводных камней, о которых иногда забывают даже опытные игроки.

Это не первая статья для начинающих игроков, много полезной информации вы можете найти здесь:

- Начало игры: первые колоды и основы геймплея
- Экономика в Hearthstone от А до Я
- Гайд по чтению руки оппонента

Также новичкам будут интересны следующие серии статей:

- Мета-отчеты - подборка лучших и актуальных колод, тенденции развития, статистика и другая полезная информация
- Гайды по архетипам - актуальные и подробные гайды по лучшим колодам дополнения

Сегодня речь пойдет о картах с неявной механикой, сложных синергиях и различных неочевидных ситуациях в целом. На самом деле, их очень много, и, наверное, невозможно охватить их все, так как игровые моменты могут быть самыми разнообразными, но новичкам необходимо знать некоторые базовые принципы и уметь в них ориентироваться. Начинаящий игрок, разбирающийся в некоторых неочевидных нюансах игры, обладает серьезным преимуществом перед своими не опытными соперниками. Он не допускает типичных ошибок, не теряется в сложной ситуации, а это очень важные аспекты на пути к высоким достижениям.

Данная статья попытается раскрыть новичкам глаза на самые распространенные (и не очень) игровые ситуации, необычные механики карт, различные синергии, а также некоторые интересные приемы, позволяющие перехитрить оппонента. Опытным игрокам такие моменты могут уже казаться очевидными, они совершают нужные действия на автомате, но для новичков эти нюансы могут стать настоящим открытием. Впрочем, некоторые советы пригодятся и старожилам Hearthstone, ведь игра всегда может преподнести сюрприз и поставить игрока в положение, в котором он ни разу не был.

Статья даст новым игрокам ряд полезных советов, а также представит список карт с неявной механикой, то есть таких карт, текст которых не полностью раскрывает принцип их действия. На самом деле, в игре их множество.

Вы уже могли читать статью о неочевидных механиках в Hearthstone. Это обновленная версия, в которую вошли новые механики и карты Возмездия теней.

- Добавлена информация о дуплете, Прихвостнях и кознях в раздел "Что вы могли не знать о ключевых словах"
- Добавлен новый раздел "Возмездие теней" и описания карт последнего дополнения
- Описание механик и карт Года Мамонта (Экспедиция в Ун'Горо, Рыцари Ледяного Трона, Кобольды и катакомбы), неактуальные для Стандартного формата с 9 апреля, убраны в скрытый текст. Вы все еще можете почитать о них, если играете в Вольном формате.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 14 / 115

Читайте в статье:

- Что вы могли не знать о ключевых словах
- (принципы действия основных механик)
- О прочих механиках
- (другие важные механики карт)
- Позиционирование существ
- Карты с неявной механикой
- (принципы действия каждой карты, текст которой не полностью описывает ее работу)
- Базовый набор
- Классический набор
- Дополнения Года Мамонта
- Ведьмин лес
- Проект Бумного дня
- Раствахановы игрища
- Возмездие теней
- Заключение

Прежде чем говорить о нюансах в работе определенных карт, необходимо ознакомиться с самыми основными принципами действия некоторых механик. Не все из них очевидны, не все указаны в описании к самим картам.

Ниже представлен список основных механик игры и некоторые пояснения к ним.

Боевой клич (дополнительный эффект при разыгрывании карты из руки) срабатывает самым первым, а потом происходят все остальные эффекты. Таким образом, существо, которое вы разыгрываете, фактически появляется на столе уже после того, как сработает его боевой клич. Например, Смертокрыл сначала уничтожает всех существ, сбрасывает ваши карты, а уже потом ставится на игровое поле.

Боевой клич сработает даже в том случае, если у противника есть какой-либо мгновенный ответ на выставление вашей угрозы. В основном это секреты, которые реагируют на розыгрыш противником существа. Так, если вы поставите Вестника заката против Мага, у которого будет активен секрет Взрывающиеся руны, то боевой клич дракона сработает, даже несмотря на то, что он сам сразу же будет уничтожен.

Боевой клич не работает, если существо не разыгрывается из руки, а призывается каким-либо иным способом (например, вербовкой). Страж ужаса, «вытянутый» с помощью Одержимого лакея, не сбросит карты из вашей руки, так как его боевой клич не будет активирован.

Раскопка – позволяет вам выбрать одну из трех предложенных карт на выбор, причем это всегда (за исключением особых случаев, например, заклинания Иллюзия) будут карты либо вашего класса, либо нейтральные. Вы практически никогда не сможете раскопать карту другого класса. Следует отметить то, что при раскопке вы в 4 раза чаще получаете на выбор карты своего класса. Так, Защитник холмов, разыгранный Паладином, с гораздо большей вероятностью сможет найти Праведную защитницу, Хранителя Солнца Тарима или Тириона Фордринга. В общем-то, ради последних двух Паладины и берут Защитника холмов в свои сборки, и чаще всего получают желаемое.

Плюс ко всему, раскопка никогда не даст вам на выбор две одинаковые карты.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 15 / 115

Яд – редкое, но важное ключевое слово. Знать о нем нужно то, что работает оно не только на атаку существа, но и на все прочие наносящие урон эффекты, например, от боевых кличей, предсмертных хрипов и других. Так, если Яростный пиромант получит эффект яда, а после вы прочтаете заклинание, уничтожены будут все существа на столе не считая тех, у которых был божественный щит.

### Механики Вольного режима из Года Мамонта

Экспедиция в Ун'Горо порадовала игроков новой механикой, именуемой адаптацией. Суть в том, что во время адаптации существа игроку будет предложено выбрать одну из трех случайных. В свою очередь, эти три адаптации случайным образом генерируются из 10 основных. Вот все возможные варианты, которые могут быть вам предложены:

Таким образом, в игре существует 120 различных комбинаций 3-ех адаптаций из 10-ти. Очевидно, что предугадать, какая именно выпадет комбинация, достаточно проблематично, но практически все адаптации очень хороши и могут оказать серьезное влияние на ход игры.

Следующая механика, которая появилась в дополнении Кобольды и катакомбы – это вербовка. Механика очень проста – вербовка достает из вашей колоды существо (причем именно само существо, а не его копию), согласно каким-то условиям или без них. Например, Бедоруб вербует любое существо из колоды, а вот Зов чащобы – только стоимостью 4 и менее. Во время вербовки учитывается текущая стоимость существа, а не стандартная. Иными словами, если у вас в колоде есть удешевленное каким-то образом существо, вербовка с условием сработает и на него. Главное, чтобы текущая стоимость попадала в требуемый диапазон.

Четные и нечетные колоды. Вдохновившись картами Рено Джексон и Казакус, разработчики в Ведьминол лесу предлагают игрокам создавать новые колоды с необычной философией. На этот раз вы можете попытаться собрать 30 карт с четной или нечетной стоимостью. А в качестве вознаграждения вы сможете воспользоваться картами Генн Седогрив или Баку Пожирательница Луны, а также некоторыми другими (Черная кошка, Искристый угорь).

Важно отметить, что Генн Седогрив и Баку Пожирательница Луны проверяют вашу колоду на наличие в ней четных или нечетных карт до того, как те придут в вашу руку. А все другие карты совершают проверку лишь в момент их розыгрыша. Подробнее о том, к чему это приводит, читайте в разделе, посвященном Ведьминол лесу.

Все четные и нечетные механики ушли в Вольный режим на год раньше в апреле 2019 года, попав в Зал Славы.

Рыцари Ледяного Трона внесли в игру еще одну новую механику – похищение жизни. Многие дополнения после Рыцарей Ледяного Трона обращались к похищению жизни, карты с этим ключевым словом есть и в Растахановых игрищах, и в Возмездии теней.

Заклинания и существа с похищением жизни восстанавливают вашему герою столько же здоровья, сколько урона они наносят.

Вопрос: Почему у Чернокнижника есть практически одинаковые карты Похищение души и Похищение жизни? Разве это не одно и то же?

Ответ: Заклинания отличаются очень многим. Если под бонусом к урону от заклинаний +1 разыграть Похищение души, оно нанесет 3 урона и восстановит 3 здоровья, так как механика похищения жизни учитывает все баффы и усиления. В случае же с заклинанием Похищение жизни, бонус к урону от заклинаний сработает лишь для урона, а здоровье по-прежнему

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 16 / 115

будет восстанавливаться в количестве 2-ух единиц. Например, Кольцо света – базовое AoE Жреца – работает так же.

Еще один интересный факт о похищении жизни. Если получить летальный урон, ударившись оружием с похищением жизни или опустить здоровье до нулевой отметки из-за своего существа с похищением жизни (например, Барон Геддон в комбинации с Ледяным личом Джайной), – то вы не умрете. Эта механика работает одновременно с атакой, а не после нее. Поэтому вы можете даже опустить здоровье в минус – главное, чтобы в итоге оно восстановилось до показателя выше нулевой отметки.

Всегда помните о том, что существа с похищением жизни должны нанести урон, чтобы вылечить вас, поэтому они не восстанавливают здоровье, если атакуют существ с божественным щитом. То же случится, если неуязвимый персонаж (Паладин по Тайм-ауту!) атакует существо с похищением жизни — оно не нанесет урон и не восстановит здоровье.

Эхо. Механика дополнения Ведьмин лес, с аналогами которой вы уже могли встречаться ранее (например, Изменчивая эволюция). Ключевое слово эхо позволяет разыгрывать карту несколько раз за ход. Следите за количеством вашей маны и грамотно продумывайте ход, используя карты с эхом.

Если оригинал карты с эхом уже был разыгран и в вашей руке только его копия, которая исчезнет в конце хода, вы не сможете ее сбросить из руки. Все баффы в руке будут актуальны только для оригинала карты с эхом.

Важно, что карты с этой механикой появляются в вашей руке в последнюю очередь, то есть, если вы разыгрываете, например, Собирателя лиц с 10 картами в руке, сначала вы получите случайное легендарное существо, а для эха места в руке не останется.

Натиск. Еще одна механика Ведьминога леса. Существа с натиском могут атаковать в тот же ход, что и были разыграны, но не по герою оппонента. На следующий ход список целей существ с натиском не будет ограничен только существами.

Магнетизм. Механика, которая появилась в игре в Проекте Бумного дня. Карты с магнетизмом можно использовать по-разному: как бафф уже присутствующего под вашим контролем механизма, так и как самостоятельное существо. Если вы хотите соединить механизмы в один – ставьте существо с магнетизмом слева от предполагаемой цели, если же нужно поставить новое существо на стол – ставьте его в любое другое место. Заметьте, что если у вас будет полный стол существ, вы не сможете разыграть существо с магнетизмом даже в качестве баффа, ведь для него все равно требуется место.

Если существо под магнетизмом получит эффект немоты, оно вернется к базовым характеристикам той угрозы, на которую был наложен бафф магнетизма. Если вы планируете разыграть 2 существа с магнетизмом за ход (например, Скейтербот и Зиллиакс) друг на друга, первым ставьте существо с большими характеристиками (Зиллакса, а уже после — Скейтербота).

Омега. Омега карты обладают дополнительными свойствами при розыгрыше на 10 кристаллах маны. Например, Омега-агент призовет две дополнительные копии себя, если у вас будет полный запас кристаллов, а если вы разыграете его в середине игры – появится лишь одно существо 4/5.

У вас должно быть 10 "родных" кристаллов маны для активации омега-эффектов. Если вы

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 17 / 115

разыграете Озарение или Монетку на 9 кристаллах маны и разыграете омега-карту, дополнительный эффект не работает.

Сверхурон. Карты получают дополнительный эффект, если они наносят урон, превышающий здоровье цели. Этой целью может быть любой персонаж, однако никакого смысла эффект не имеет, если будет уничтожен герой, так как партия закончится.

Сверхурон активен только во время вашего хода. Даже если ваше существо со сверхуроном нанесет достаточное количество урона в ход противника при разменах, особое свойство не работает.

Сверхурон работает даже в случае, если существо/оружие со сверхуроном будут уничтожены в результате атаки.

Козни. Улучшаются на 1 единицу каждый ход, пока находятся в руке. У них нет лимита: улучшить их можно вплоть до 45 (это лимит ходов, после которых наступит ничья), хотя это слишком много.

Все эффекты, которые позволяют произносить заклинание дважды (Верховный маг Варгот, Электра Бурешквал) произнесут во второй раз базовую версию козней с показателем 1. То же случится, если заклинание принесет Йогг-Сарон или другой генератор случайных эффектов. Даже если Жрец украдет карту-козни Внутренним зрением, он получит новую копию заклинания с показателем 1, а не актуальную версию противника.

- Козни улучшаются в конце вашего хода. Если их оставить на муллигане, на первый ход они останутся базовой версией.

Прихвостни. В Возмездии теней появились карты, которые генерируют прихвостней. Прихвостни — особые неколлекционные существа, взять их в колоду нельзя. У всех прихвостней 1/1 характеристики, но разные мощные для первых дропов эффекты.

Пока что в игре только 5 прихвостней, которых вы будете получать случайно после розыгрыша Негодяя зла или другого генератора Прихвостней. Во втором и третьем дополнениях Года Дракона разработчики расширят список Прихвостней. Разыгрывая того же Негодяя зла в январе 2020 года, вы сможете получить не двух из пяти случайных Прихвостней, а двух из большего количества.

Дуплет. Карты с этим свойством можно разыграть дважды в течение партии. Сначала оригинальную копию, а после — такую же, но без свойства "дуплет" на ней.

Если вы с помощью какого-либо эффекта другой карты (Зул'джин, Йогг-Сарон, Верховный маг Варгот) разыграете оригинальную копию заклинания с дуплетом, то получите в руку вторую его часть.

- Следует различать такие понятия, как персонажи, существа и герои. Если карта подразумевает нанесение урона всем персонажам, то пострадают абсолютно все - ваш герой, ваши существа, а также герой и существа противника. Если на карте написано "противники", то имеются в виду персонажи противника - и существа, и герой. Если только существа или только герой - тогда, пожалуй, все очевидно.

- Всегда различайте розыгрыш существа и призыв существа. Некоторые карты синергируют именно с розыгрышем существа из руки, например, Отраженная сущность. Чтобы этот секрет

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 18 / 115

реализовать, вы должны именно разыграть существо из руки. Другие же действуют только с призывом существ (оно должно появиться на столе из-за эффекта заклинания, боевого клича существа и т.д.), например, Кадгар.

- Не путайте карты с боевым кличем и умениями. Первый срабатывает одновременно, и его уже нельзя отменить, а умения и эффекты карт без боевого клича действуют, пока они остаются на столе. Например, Миротворец Алдоров боевым кличем уменьшает атаку существа. Далее с ним может происходить что угодно, но это существо по-прежнему будет ослаблено. А вот Ученица чародея или Сияющий элементаль уменьшают стоимость заклинаний только в том случае, если находятся на игровом столе. Их убийство или превращение сразу же отменяют эффект.

Всегда помните о том, как работают карты с умениями. Будьте аккуратны и подумайте дважды, прежде чем совершать какие-либо действия. Внимательно читайте, как именно работает карта, чтобы не допускать грубых ошибок.

На столе Паладина присутствует Герой Штормграда - существо, которое дает бафф всем остальным. Что же случится, если сейчас разыграть Яростного пироманта и Равенство?

Герой Штормграда продолжает давать бафф дружественным существам своим присутствием на столе, поэтому после применения Равенства здоровье их всех (кроме самого Героя Штормграда) стало равным 2.

Таким образом, Яростный пиромант зачищает только стол оппонента и убивает Героя Штормграда. В итоге бафф существ спадают, и у них остается по 1 единице здоровья. Так Паладин спас свой стол.

О таких вещах нужно помнить всегда, ибо, если их не учесть, это может здорово испортить вам планы. Например, в ситуации, когда вы играете Паладином, а Герой Штормграда стоит на половине оппонента, нельзя применять комбинацию Яростный пиромант + Равенство, потому что стол противника также не будет зачищен.

- Эффект немоты снимает ВСЕ эффекты с существ, как положительные, так и неблагоприятные. Если Жрец призвал копию Короля-лича 5/5 с помощью заклинания Сущность тени, то наложение на него немоты не только уберет провокацию и эффект конца хода, но и вернет характеристики 8/8. Если перед этим «нестандартное» существо получит урон, то после наложения немоты у него будет не хватать столько же здоровья, сколько у предыдущей его версии.

На изображении представлен Король-лич, призванный с помощью заклинания Сущность тени. Существо получило 2 единицы урона и стало иметь характеристики 5/3. Что же произойдет с ним, если наложить на него эффект немоты?

Разрушитель чар накладывает немоту на Короля-лича и тот возвращается к исходным характеристикам, но у него по-прежнему не хватает двух единиц здоровья.

Эта механика работает и с бафами, правда с некоторыми оговорками.

Гном-изобретатель получил усиление заклинаниями Гребнистый скакун и Незаконный ввоз, став при этом огромным существом 7/11. Позже оно получило 1 единицу урона. Как вы думаете, какой вид будет иметь Гном-изобретатель после наложения на него эффекта немоты?

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 19 / 115

Как вы можете видеть, Гном-изобретатель вернулся к исходным характеристикам. Дело в том, что эффект немоты не засчитывает урон, полученный существом, когда то находилось под баффом, ведь оно могло потерять гораздо больше здоровья, чем вообще имеет в своей обычной форме. Поэтому механика в данной ситуации работает так: если баффнутое существо получило урон, но здоровье не опустилось до стандартной отметки (в случае с Гномом-изобретателем – до 4 единиц), тогда немота возвращает обычные характеристики. А если существо получило больше урона?

На этом изображении Гном-изобретатель сначала был усилен баффом Печать королей, а после получил 5 единиц урона, став в итоге существом 6/3. Попробуйте предположить, как подействует на него немота.

Как видите, Гном-изобретатель стал 2/3, а все потому, что, находясь под баффом, он уже имел здоровье ниже своего стандартного значения. Немота не может повысить этот показатель и сделать Гнома-изобретателя существом 2/4 вместо 2/3.

Не забывайте, что немоту можно накладывать на собственных существ, если они обладают отрицательными эффектами и умениями. Древний дозорный обладает плохим умением "не может атаковать", но немота снимет его, сохранив изначальные характеристики. Также бывает полезно накладывать немоту на своих замороженных существ, чтобы они могли атаковать.

Немота, однако, не действует на существ с так называемой аурой. Имеются в виду эффекты вроде тех, что дает выполненная легендарная задача Разбойника (Подземные пещеры) или Ледяной лич Джайна. Рыцарь смерти Мага дает похищение жизни всем элементалям до конца матча, и даже эффект немоты не может отменить это (так же и с Разбойником – все существа становятся 4/4, и Немота не сделает их меньше, разве что снимет какие-то дополнительные баффы).

Немота не действует и на принадлежность существа тому или иному виду (зверь, дракон, мурлок, механизм и т.д.). Получив немоту, Гиена-падальщица по-прежнему останется зверем, а Огненный бес – демоном, и все соответствующие синергии впоследствии могут быть исполнены.

- Призыв и раскопка копии существа или заклинания. Немаловажный момент, о котором забывают даже некоторые опытные игроки. Всегда нужно различать, призываете вы копию существа или само существо, раскапываете вы копию заклинания или само заклинание. Уже упоминавшееся заклинание Жреца Сущность тени призывает копию существа 5/5, а это означает, что само существо в колоде осталось. Темные видения позволяют вам выбрать копию заклинания из колоды, но опять же, не само заклинание. Капитан Крикоклык, напротив, призывает само существо, а не его копию. Все это важно различать, так как грамотный игрок всегда должен помнить, сколько нужных инструментов осталось в его колоде.

- Секреты. Интересные карты, на основе которых даже строятся целые колоды. О секретах нужно помнить то, что они не работают на вашем ходу. Если у вас активен секрет Око за око, и вы намеренно ударитесь "лицом" в существо оппонента, герой противника урон не получит. Секрет Разбойника Ускользание также не сможет дать вам неуязвимость, если вы специально нанесете урон своему герою и так далее.

Не забывайте, что нельзя разыграть сразу два одинаковых секрета. Кроме того, одновременно могут быть активны только 5 секретов, больше вы никак не выложите, даже если будете располагать необходимыми ресурсами – карта нового секрета просто не будет

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 20 / 115

подсвечена цветом.

Очень важно думать и о последовательности разыгрывания секретов. От этого будет зависеть многое, особенно если действия противника могут активировать сразу несколько из них. Если, к примеру, вы разыграете сначала Морозную, а потом Взрывную ловушку, то атакующее существо противника сначала вернется в руку (сработает Морозная ловушка) и не умрет, даже имея 2 единицы здоровья. И только после возвращения существа сработает Взрывная ловушка, нанеся всем остальным персонажам оппонента 2 единицы урона. Если же сначала разыграть Взрывную, а уже потом Морозную ловушки, то после атаки существом противника сначала нанесется урон по персонажам, а затем атакующее существо вернется в руку. И важный нюанс: если после активации Взрывной ловушки все существа получили смертельный урон, Морозная ловушка не сработает вовсе. А если рассматривать комбинацию секретов Блуждающий монстр и Взрывная ловушка, то порядок их розыгрыша не окажет никакого влияния на игру. О таких тонких моментах задумываются даже не все опытные игроки, но иногда это может действительно пригодиться.

- Эффекты конца хода – срабатывают в момент нажатия на кнопку «Закончить ход». Это и есть конец хода. Казалось бы, все просто, но и здесь есть свои подводные камни. Проще всего привести пример: так, Дракон заводчик может призвать в конце хода Изеру, но эффект самой Изеры уже не сработает. В этом и кроется подоплека. Дело в том, что когда Изера появится на столе, конец хода уже произойдет, и так случается во всех подобных ситуациях. Великий архивариус может украсть Контролем разума Короля-лича с вражеской половины стола, и опять же эффект легендарного существа не будет реализован.

- Возвращение в руку – визитная карточка Разбойников (но встречается не только у них). Здесь важно учитывать, что существа, возвращенные в руку (вашу или соперника), теряют все свои приобретенные эффекты и полученные способности (баффы, дебаффы, эффект немоты, заморозку и так далее). К примеру, Паладин-рекрут, усиленный баффом Гребнистый скакун, будет возвращен в руку в своем первоначальном виде – как обычный Паладин-рекрут 1-1.

Говоря о картах с возвращением в руку, нельзя не упомянуть ситуацию, когда рука переполнена и места для существа в ней просто нет. В этом случае существо уничтожается, причем срабатывают все соответствующие эффекты (предсмертный хрип, в частности). Если возвращается несколько существ сразу (Исчезновение), а места в вашей руке на всех не хватает – вернуться в первую очередь те существа, что появились на игровом поле ранее.

- Не так часто, но все же встречается механика замешивания существ в колоду (например, Дух смерти). Она во многом похожа на возвращение в руку. При ее использовании существо, пропадающее с игрового стола, окажется в колоде в своем оригинальном виде без баффов и дебаффов, за исключением тех, что отмечены в описании замешивающей карты.

В любой колоде не может быть больше 60 карт. Если в колоде уже 60 карт, все эффекты замешивания не сработают и замешиваемые карты будут уничтожены.

- Усталость. Случается так, что игра доходит до момента, когда колоды игроков заканчиваются, например, если это зеркальный матч двух медленных архетипов. После того, как ваши карты заканчиваются, наступает стадия усталости. Это означает, что каждый раз, когда вам необходимо будет взять карту (в начале хода или из-за эффектов добора), вы будете получать урон, причем каждая новая попытка отнимет у вас на 1 единицу здоровья больше. Таким образом, сначала вы получите 1 единицу урона, затем 2, 3 и так далее.

Здесь важно помнить о том, что даже если вы снова каким-то образом заполните свою

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 21 / 115

колоду, то счетчик урона при этом не обнулится. Получив, например, 5 урона от усталости и замешав в колоду карты, в следующий раз вы пострадаете от «фатига» на 6 единиц урона, а не на одну.

- Ограничение по количеству ходов. А иногда происходит так, что колоды игроков не заканчиваются вовсе из-за эффектов замешивания карт в колоду. Что же делать, если никто из противников не хочет уступать? Для такого случая разработчики сделали лимит в 90 ходов: по 45 на каждого игрока. После того, как вы и ваш оппонент сделаете по 45 ходов, наступит ничья.

- Что значит ничья в Hearthstone. Ничья не даст вам звезду в рейтинговых играх, но и не отнимет ее. Это вполне логично, ведь ничья – это и не победа, и не поражение. Однако есть одна оговорка, о которой стоит знать: на легендарных рангах за ничью вы можете стать ниже в рейтинге, так как за время вашей игры кто-то мог подняться выше. Ничью можно устроить разными способами, главное, чтобы игроки умерли одновременно. Например, если разыграть Адское пламя, когда у обоих игроков будет три или меньше трех единиц здоровья.

- Воскрешение и копирование существ. Механики часто можно перепутать, так как часто их эффекты схожи, но все же заметная разница присутствует. Воскрешая существо (Массовое воскрешение, Легионы Кангора, Месть природы), вы получаете его коллекционную копию с оригинальными характеристиками и эффектами (исключение — Легионы Кангора, которые сохраняют эффекты магнетизма, но не другие баффы).

Когда вы создаете копию существа (Безликий манипулятор), на копии останутся все баффы и дебаффы оригинала, а также те же характеристики.

Кстати, аналогичным образом работает и секрет Мага Отраженная сущность. Она призывает копию существа со всеми его баффами и эффектами. Но не забывайте, что если существо получает какой-то бафф от другого существа на столе противника (например, от Героя Штурмграда), то скопируете вы его без этого усиления.

- Бонус к урону от заклинаний. Вы наверняка видели, что некоторые карты обладают эффектом «урон от заклинаний +1 (+2,+5 и т.д.)». Механика очевидная, она просто-напросто заставляет ваши заклинания наносить на соответствующее количество единиц урона больше. Но у многих возникает вопрос: а работает ли этот эффект применительно к исцеляющим заклинаниям? Ответ – нет, не работает. Бонус к урону – это именно бонус К УРОНУ, но никак не к исцелению. Если вы разыграете Кольцо света под бонусом к урону от заклинаний +1, заклинание нанесет персонажам противника 3 единицы урона, но ваших вылечит на 2. Но и здесь есть нюанс, о котором стоит знать. Если вы каким-то образом сделаете так, что все ваши заклинания и эффекты, восстанавливающие здоровье, начнут наносить урон (Аукенайская жрица), тогда бонус к урону от заклинаний станет работать и на эти заклинания. Но только на заклинания. Сила героя Жреца или существа, восстанавливающие здоровье, не будут наносить больше урона. Так, если вы разыграете Кольцо света под Аукенайской жрицей и бонусом к урону от заклинаний, оно нанесет 3 единицы урона всем персонажам противника и 3 единицы урона – вашим.

- Есть механики, ограничиваемые лимитом игрового поля в семь существ. Например, если у вас активен секрет Самопожертвование, а весь ваш стол заполнен, то после атаки противника секрет не сработает, так как на столе попросту не будет места для токена 2/1. Также и Козни Рафаама, улучшенные до 7 или 45 бесов не отличаются между собой из-за лимита поля.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 22 / 115

В Hearthstone есть карты, которые требуют от игрока задумываться о вопросе позиционирования существ: вы можете ставить их на игровое поле относительно друг друга по-разному, и в зависимости от правильной или неправильной расстановки может решаться исход целой партии.

Хотя, конечно, происходить подобное будет не всегда, в большинстве партий и большинством архетипов в принципе можно не задумываться о таких нюансах, все равно показывая отличный процент побед. Но есть такие колоды, играя которыми, вы просто обязаны думать, куда и почему ставите свои угрозы. Есть такие колоды, играя против которых, нужно обязательно думать об этом же. Также не стоит забывать, что Hearthstone — карточная игра, то есть элемент случайности заложен в ней изначально. Почти в каждом поединке произойти может все, что угодно, в вашей руке или руке оппонента может оказаться любая карта, в том числе и такая, которая вынудит вас задуматься о грамотном позиционировании.

Что это за карты? Пожалуй, это самый важный вопрос. Некоторые из них метовые и встречаются регулярно, некоторые редки и увидеть их — большая удача.

В первую очередь о позиционировании нужно думать, когда какое-то из существ, усиливающее других в зависимости от их расстановки, есть в вашей колоде (не обязательно в руке, вы всегда сможете “топдекнуть” какую-то карту). Это, например, Вожак лютых волков или Тотем языка пламени. При грамотном использовании этих карт вы можете нанести приличное количество урона со стола. Они увеличивают атаку находящихся по обе стороны от них существ. Бывают случаи, в которых вы просто поставите Вожака лютых волков или Тотем языка пламени и атакуете усиленными существами “в лицо”, тогда позиционирование не будет иметь большого значения.

Но порой случаются ситуации, в которых вам нужно разменяться с существами оппонента, вот тогда грамотное позиционирование вам и поможет. Чаще всего вы захотите увеличить атаку сначала слабых существ, например, с характеристиками 1/1, они получат к атаке, смогут ударить по вражескому существу и умрут. После этого бонус к атаке получит следующее существо, которым также можно будет разменяться. В результате один Вожак лютых волков или Тотем языка пламени сможет дать бонус не двум существам, а шести, что принесет вам огромную выгоду.

Но для того, чтобы, например, Вожак лютых волков принес максимум выгоды, нужно правильно выставить других ваших существ и его самого: его следует поставить в центр между самыми слабыми существами, которые легко умрут. А по краям должны стоять те существа, которые не умрут после атаки (у них есть божественный щит), умрут с низким шансом или оставят после смерти других существ с помощью предсмертного хрипа.

Схожей механикой обладает Тотем языка пламени. При обыгрывании Тотема языка пламени вам следует ставить “липких” существ и существ с большим запасом здоровья с левого края, а слабых существ в центр, слева от базовых тотемов.

Порой обыгрывать, правильно выставляя существ, нужно не потому, что у вас есть какая-то специфичная карта, а потому, что такие карты могут быть у оппонента. Вам всегда хочется помешать оппоненту реализовывать свои карты, а порой сделать это можно, правильно выставив своих существ.

Особенно актуально это в некоторых ситуациях.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 23 / 115

Первая — если вы встретили Мага, вы точно хотите держать в голове возможность получения таких карт, как Шальная звезда и Конус холода. Даже если ваш оппонент не возьмет их в колоду, он сможет сгенерировать их.

Вторая ситуация — вы встретились с Воином. Всегда ожидайте Суперколлайдер к 5 мане или позднее.

Третья ситуация — матч-апы с Шаманом и Разбойником, у них тоже есть карты, которые могут наказать вас за плохое позиционирование, правда их чуть меньше. Особое внимание следует обратить на Разбойника, если вы сами играете Магом или Воином, ведь Валира славится своей механикой воровства случайных карт класса противника.

Отдельный вопрос — как именно обыгрывать все вышеназванные карты? Есть ситуации очевидные: если ожидаете Конус холода, Разрывной выстрел, Предательство и так далее — в центр предпочитайте ставить угрозу с маскировкой или эффектом “нельзя выбрать целью заклинаний”. Но в большинстве ситуаций обыгрывать нужно каждую конкретную карту по-отдельности, не руководствуясь универсальными правилами.

Куда интереснее ситуация становится, когда вам нужно обыграть сразу несколько карт, например, Вожака лютых волков в вашей колоде и Конус холода в колоде оппонента.

Наконец, стоит упомянуть то, что вы не всегда можете выбрать, куда именно поставить ту или иную угрозу, порой это делает сама игра за вас. Примеров масса — базовые силы героя Паладина и Шамана, эффекты призыва существ (Джаналай лоа-дракондор, Мехуру). Есть несколько правил:

Если разыгрываемое вами существо призывает другое существо (боевым кличем или предсмертным хрипом), призванная угроза появится справа от существа, призвавшего ее.

Если разыгрываемое существо призывает два и более других (Ониксия, Главный подрывник Бум), они появятся от призывателя справа и слева симметрично.

Если источник призыва вашего существа (или его кражи) — какое-либо заклинание (Темное безумие, Ментальный техник), существо окажется на игровом поле максимально справа от всех остальных.

Поговорив о некоторых неочевидных тонкостях в механиках игры, можно перейти непосредственно к самим картам. Данный раздел поможет вам досконально разобраться в принципе действия каждой карты, текст которой не полностью описывает ее работу. Таких карт гораздо больше, чем может показаться на первый взгляд, и многие обладают самыми неожиданными эффектами, а синергии некоторых из них могут ошеломить даже опытного игрока.

Для удобства карты разделены на группы в зависимости от принадлежности к тому или иному дополнению, от базового комплекта до Возмездия теней.

## Базовый набор

Казалось бы, карты из этого набора должны быть простыми, а механика их работы — очевидной, но все совсем не так. Ниже приведен список базовых карт с неявной механикой и подробные разъяснения относительно каждой из них.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 24 / 115

Буйный рост – секрет заклинания в том, что на 10 ходу оно может подарить вам дополнительную карту. Дело в том, что Буйный рост становится абсолютно бесполезным, если вы уже получили 10 маны, у вас просто нет места для еще одного пустого кристалла. Поэтому, разыгрывая заклинание на 10+ ходу, вы кладете в руку заклинание Избыток маны, которая позволяет бесплатно добрать одну карту.

Питомец – заклинание призывает одного из 3 питомцев. Это Хаффер – зверь 4/2 с рывком, Леокк – зверь 2/4, дающий +1 к атаке всем другим существам на вашем столе, и Миша – зверь 4/4 с провокацией. Повлиять на то, какой именно питомец будет призван на стол, вы никак не можете, поэтому вероятность получения любого из них составляет 33%.

Залп – заклинание возможно разыграть только при наличии двух и более существ на стороне противника. Если у оппонента лишь одно существо, тогда карта не будет подсвечена цветом, то есть разыграть ее и нанести 3 урона этому единственному существу не получится.

Серебряный клинок – не путайте его эффект с похищением жизни – оружие восстанавливает 2 единицы здоровья именно до атаки, а не после нее. Если у вас 30 здоровья и вы ударяетесь «лицом» в Гнома-изобретателя, то урон вы все равно получите, так как сначала сработает исцеление (на 0 единиц), а потом уже произойдет атака и вы получите урон.

Жертвенный договор – ничего необычного за исключением того, что это заклинание может уничтожить героя противника, если тот примет облик Лорда Джараксуса. Это самое легкое и дешевое убийство противника во всей игре.

## Классический набор

Осветительная ракета – заклинание всем хорошо, но не забывайте, что оно не сработает, если у противника активна Антимagia. Многие совершают грубые ошибки, будучи уверенными в том, что Осветительная ракета уничтожит и этот секрет.

Чароплет – принимает на себя все заклинания, включая баффы, возвращающие в руку эффекты и уничтожающие заклинания. Даже если противником было разыграно Слово Тьмы: Смерть, Чароплет сработает и существо 1/3 погибнет от этого ремувала, несмотря на то, что его атака меньше 5-ти.

Гнев небес – наносит урон, равный первоначальной стоимости карты. Даже если возьмете Морского великана, стоимость которого будет намного ниже из-за присутствия большого количества существ на игровой доске, Гнев небес все равно нанесет 10 единиц урона своей цели.

Темное безумие – когда вы крадете существо вражеское половины стола, оно получает эффект рывка. Причем это будет именно рывок со всеми вытекающими последствиями, например, такое существо усилит ваш Командир Песни Войны. А если вы украдете вражеского Командира Песни Войны с 2/3 характеристиками, данное существо даст +1 единицу атаки себе же.

Игры разума – случается так, что на момент розыгрыша этого заклинания у противника может не остаться существ в колоде. Тогда на вашу половину стола призовется Тень Пустоты – существо с характеристиками 0/1.

Шквал клинков – заклинание наносит урон, равный атаке оружия, но все прочие баффы и усиления этого оружия не учитываются. Шквал клинков не может уничтожить всех существ противника, если ваше оружие получило яд, и не вылечит вас, если оно имеет похищение

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 25 / 115

жизни.

Гроза – заклинание может нанести как 2, так и 3 единицы урона, причем этот эффект абсолютно случаен. Одних существ Гроза может пробить на 2, а других на 3, и вы никак не можете на это повлиять. С бонусом к урону от заклинаний +1 Гроза будет наносить 3-4 ед. урона существам противника, и опять же рандом будет иметь место.

Чутье на демонов – если в вашей колоде демонов не осталось, добавляет в руку двух бесов 1/1.

Хранительница тайн – механика карты в принципе очевидная, но некоторые все равно допускают ошибки, забывая, что умение существа синергирует со ВСЕМИ секретами (разыгрываемыми и оппонентом, и вами). Так что если у противника есть Хранительница тайн на столе, а вы хотите разыграть секрет, помните, что она получит от этого бафф.

Стражница Света – еще одна карта с простой и очевидной механикой, которую многие неправильно обыгрывают. Существо получает бафф атаки от исцеления, и не важно, кто именно восстанавливает здоровье: тот, кто разыграл Стражницу Света, или же противник.

Вожак лютых волков – это существо является живым воплощением проблемы позиционирования в Hearthstone. От правильной постановки Вожака лютых волков зачастую зависит то, как много урона вы сможете нанести. Подробнее о правильном позиционировании существ вы уже читали в предыдущем разделе.

Безумный алхимик – обладает необычным эффектом менять атаку и здоровье существа. Не забывайте, что если Безумный алхимик выберет целью существо с 0 единиц атаки, то после срабатывания его боевого клича выбранное существо попросту погибнет, так как у него останется 0 здоровья. Примечательно и то, как синергирует Безумный алхимик с усиленными существами.

Существо под баффом Вожака лютых волков – хорошая цель для Безумного алхимика, так как оно получит дополнительную единицу здоровья после срабатывания боевого клича этого второго дропа.

Древний дозорный – на первый взгляд может показаться, что существо абсолютно бесполезно, но под эффектом немоты оно приобретает способность атаковать. На этой синергии строились целые колоды, например, в свое время был очень популярен Жрец на немоте, который и использовал Древнего дозорного в качестве одной из своих основных угроз.

Служитель боли – карта с понятной механикой, но стоит отметить тот факт, что эффект существа не сработает, если на него будет применено уничтожающее заклинание, превращение, возврат в руку или замешивание в колоду (Слово Тьмы: Боль, Казнь, Круговерть Пустоты, Превращение, Сглаз, Ошеломление, Кровожадный злолист, Ментальный крик и так далее). Все эти эффекты не наносят ему урон, соответственно, карту Служитель боли вам не даст.

Изера – что же это за карты Сна, которые дает легендарный дракон в конце хода? Выбор делается случайным образом из 5 карт, то есть шанс найти конкретную карту составляет 20%. Все возможные опции вы сможете найти на иллюстрации ниже.

## Дополнения Года Мамонта

Дополнения Года Мамонта (в Вольном с апреля 2019)

## Экспедиция в Ун'Горо

Дополнение Экспедиция в Ун'Горо вышло чуть больше года назад, в апреле 2017. Оно подарило игрокам несколько необычных механик, которых не было никогда ранее. Это легендарные задачи и адаптация. Карты легендарных задач все так или иначе являются неочевидными, поэтому их стоит выделить в отдельный небольшой раздел.

Легендарные задачи классов.

Исполины джунглей – выполненный квест дает вам карту Барнабус – это зверь 8/8 за 5 кристаллов маны, который своим боевым кличем снижает стоимость всех ваших существ в колоде до 0. Помните, что эффект распространится только на оставшуюся колоду, существа в руке сохраняют свою первоначальную стоимость. Кстати, удешевленные существа могут впоследствии призываться вербовкой, даже если этот эффект должен «вытягивать» существ, например, за 4 маны и менее. Так, Зов чащобы, разыгранный после Барнабуса, может призвать любое ваше существо, от Колдовского ворона до Тирантия, ведь стоимость их всех будет равняться нулю.

Королева болот – награда за выполнение – Королева Карнасса. Как и в случае с Друидом, это зверь 8/8 за 5 маны, правда, боевой клич совсем иной: Королева Карнасса замешивает в вашу колоду 15 ящеров, каждый из которых, в свою очередь, является зверем 3/2 за 1 кристалл маны с боевым кличем “вы берете карту”.

Связующая спираль – выполнение этой легендарной задачи даст вам заклинание Искажение времени стоимостью 5 кристаллов маны. Оно позволит сделать дополнительный ход. Это один из самых интересных, необычных и любимых классовых квестов в игре. Кстати, выполнению задачи способствует наличие в руке Монетки – это заклинание также приблизит вас к цели, так как его изначально нет в вашей колоде. Если навести на разыгранную легендарную задачу над портретом героя, в вашей руке будут подсвечены нужные заклинания для прогресса Связующей спирали.

Последний калейдозавр – наградой вам станет зверь Гальвадон, который адаптируется 5 раз. Подробнее о механике адаптации вы уже могли читать ранее. Важно, что варианты адаптации могут повторяться, некоторые из них “стакаются”, то есть накладываются друг на друга без проблем (+3 к атаке, +3 к здоровью, +1/+1), а некоторые – не стакаются (провокация, яд, неистовство ветра и другие). Брать дважды адаптации из второй категории не следует.

Пробуждение творцов – после того, как вы разыграете 7 существ с предсмертным хрипом, вас ждет награда в лице Хранительницы Амара – это существо 8/8 за 5 кристаллов маны с провокацией. Своим боевым кличем она сделает ваше здоровье равным 40 единицам, при этом полностью восстановив его. До конца игры вы сможете восстанавливать вашему герою до 40 единиц здоровья любыми исцеляющими эффектами.

Подземные пещеры – выполнение квеста даст вам заклинание Средоточие кристалла. Выше уже говорилось об этом, но не будет лишним напомнить читателям, что существа, усиленные (или ослабленные) Средоточием кристалла до характеристик 4/4, уже не смогут потерять этот эффект до конца матча. Даже эффект немоты не подействует на них: показатели 4/4 становятся «дефолтными» характеристиками всех существ Разбойника после розыгрыша Средоточия кристалла. Впрочем, бонусные характеристики угрозы Валиры получить могут, например, с помощью баффов. Также Эдвин ван Клиф при активации серии приемов получит дополнительные атаку и здоровье.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 27 / 115

Мурлочий союз – награда: Мегамррргл. Своим боевым кличем он заполняет вашу руку случайными мурлоками, причем это могут быть мурлоки любого класса. При этом они могут повторяться, то есть эффект заполнения абсолютно случаен. Помните, что заполнение происходит до тех пор, пока у вас в руке не станет 10 карт, поэтому лучше, если у вас будет дополнительная мана для розыгрыша одного или нескольких мурлоков, чтобы на следующем ходу ничего не сгорело.

Жертва Лаккари - награда: Врата Пустоты. Врата Пустоты – это портал, который появляется на вашей половине стола и не является существом, которое можно уничтожить или любым иным способом убрать со стола. Он невосприимчив к заклинаниям, эффектам немоты, его нельзя выбрать в качестве цели для атаки. В конце вашего хода он призывает двух бесов 3/2 по обе стороны от себя.

Сердце Огненного Венца - легендарная задача, которая может подарить Воину оружие Сульфурас, если тот разыграет (именно разыграет, а не призовет) 7 существ с провокацией. Сульфурас обновляет силу героя Воина, так что вы можете сначала получить 2 единицы брони с помощью стандартной силы героя, а потом разыграть Сульфурас и использовать уже новую. Конечно, если у вас хватит кристаллов маны.

О легендарных задачах нужно знать и то, что их невозможно получить ни одним способом случайной генерации карт. Лира Осколок Солнца никогда не добавит в вашу руку Пробуждение творцов. Не сделает этого и Лилиан Восс, которая заменит все заклинания Разбойника на заклинания вражеского класса. Легендарную задачу можно только украсть из руки (Внутреннее зрение) или колоды (Украденные мысли), если игрок сбросил ее в начале матча. В последнем случае возможна будет и раскопка легендарной задачи (например, Темными видениями).

Теперь можно перейти и к остальным картам дополнения Экспедиция в Ун'Горо, которые обладают неочевидной механикой и могут вызвать спорные ситуации.

Живая мана – если древней 2/2 замешать или вернуть в руку (Ментальный крик, Исчезновение), тогда Друид не сможет вернуть свою ману до тех пор, пока заново не разыграет их и не убьет. Еще менее желательный вариант для Малфуриона – получить массовый эффект немоты или превращения на этих древней. В этом случае мана, скорее всего, будет утеряна навсегда и придется заново получать ее с каждым новым ходом.

Важно знать, что Живая мана расходует только «родную» ману и не учитывает кристаллы, полученные с помощью таких заклинаний, как Монетка или Озарение. Поэтому, разыграв на 4 ходу Монетку, вы все равно призовете 4 древня, а не 5, как могли бы подумать. Плюс ко всему, Живая мана расходует ВСЕ кристаллы, даже если вы потратили какое-то их количество перед розыгрышем эпического заклинания. Например, у вас седьмой ход, и вы хотите разыграть Живую ману, заполнив весь ваш стол. Для этого необязательно разыгрывать ее сразу же, вы можете потратить два кристалла на использование силы героя, а оставшиеся 5 – уже на Живую ману, и заклинание все равно призовет 7 древней 2/2. Иными словами, Живая мана расходует все ваши пустые кристаллы маны.

Король болот Дред – убивает всех существ, выставляемых противником, даже если находится в заморозке. Однако не сделает этого, если получит эффект немоты с боевого клича, иными словами, Король болот Дред не будет атаковать потенциального Разрушителя чар, если тот наложит на него немоту. Здесь работает принцип действия боевого клича – он срабатывает раньше всего, и на момент, когда Разрушитель чар выйдет на стол, динозавр уже потеряет

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 28 / 115

свою способность.

Узы маны – срабатывает в момент розыгрыша противником заклинания. Если у вас будут активны Узы маны и Антимagia, то сработают оба секрета, вне зависимости от порядка их разыгрывания – вы и отмените вражеское заклинание, и получите его копию за (0). Если у вас есть активный секрет Узы маны, а противник разыграл оберег (например, Оберег: малая яшма), то вы получите заклинание именно в той форме, в которой разыграл его противник: если это был Оберег: большая яшма, то и вам он достанется именно в таком виде.

Копия из лавы – призывает копию в момент срабатывания. Если использовать в качестве цели Маназмея 1/3, он получит бафф, и потом призовется копия 2/3.

Гидролог – если вам каким-то образом удалось получить это существо, не будучи Паладином, то вам нужно знать следующее: Гидролог предложит вам на выбор секреты вашего класса, если таковые имеются. Это касается классов Мага, Охотника и Разбойника – у них есть классовые секреты, которые вы и сможете раскопать. Если же вы играете каким-то другим классом и получили Гидролога (например, с помощью заклинания Внутреннее зрение Жреца), то раскапывать вы будете только секреты Паладина.

Темные видения – не может раскопать два одинаковых заклинания, даже если в колоде осталось две его копии. Если заклинаний в колоде не осталось, Темные видения не сделают ничего, хотя сам факт розыгрыша заклинания произойдет.

Шеразин – одно из немногих существ, обладающих интересной и редкой механикой спячки. Она фактически обеспечивает Шеразину бесконечное присутствие на столе. Впадая в спячку, он превращается в существо, во многом напоминающее Врата Пустоты, о которых говорилось в описании легендарной задачи Чернокнижника. Шеразин становится невосприимчив к заклинаниям, его невозможно атаковать, выбрать целью или уничтожить. Избавиться от Шеразина можно лишь наложением немоты, превращения или возвратив его в руку, когда тот будет в своем обычном состоянии.

Кроме того, Шеразин плохо сочетается с эффектами, которые синергируют с предсмертными хрипами. Например, если разыграть его под Волхвицей Умброй, он сразу же впадет в спячку, то есть просто-напросто умрет.

Калимос Первородный – элементаль, взывающий к стихиям. Стихий, как можно догадаться, всего четыре, и боевой клич элементаля позволит вам выбрать одну из них. Вот какие заклинания стихий предлагает Калимос Первородный:

Пелена порчи – поражает Порчей всех, кто находится на игровом поле, но после применения этого заклинания вы можете выставить других существ, и они не умрут. В принципе, механику нельзя назвать неявной, но случается так, что игроки по привычке путают эффект Пелены порчи с Вестником рока и упускают возможность выставить дополнительных существ.

Клинок из лавы – может превратиться в оружие любого класса, не только Воина.

Изучение Ун'Горо – заменяет вашу колоду заклинаниями раскопки. Каждое такое заклинание стоит 1 кристалл маны и позволяет раскопать любую карту любой стоимости. Это может быть как заклинание, так и существо. Выбор, как и в любой раскопке, идет между нейтральными картами и картами вашего класса.

Исполинский бритволист – аналог Древнего дозорного, под эффектом немоты получит

способность атаковать.

Смоляной страж, Смоляной скрытень, Смоляной дух – все три существа довольно специфичны – во время хода противника у них ВСЕГДА будет бафф к атаке. Например, если Паладин применит на Смоляного стража Смирение, то ничего не изменится, так как его атака и так равна 1 единице, а на бафф к атаке заклинание Паладина вообще никак не повлияет, он сохранится в любом случае. В итоге Смоляной страж так и останется существом 3/5. А если Сумеречный послушник Жреца поменяется атакой со Смоляным стражем, то последний лишь усилится и приобретет характеристики 4/5 во время хода противника, так как получит атаку, равную 2 единицам + бафф.

Если оппонент поменяет местами атаку и здоровье Смоляного стража в его ход, тот получит базовые характеристики 5/3, но затем также приобретет и бафф от своего особого эффекта, то есть в ход оппонента его характеристики будут 7/3.

## Рыцари Ледяного Трона

А это дополнение преподнесло игрокам механику похищения жизни и неповторимых рыцарей смерти! Карты, позволяющие менять облик и силу героя, сразу же покорили всех. Большинство из них очень сильны и нашли свое место в самых разных архетипах. Некоторые комбинации с рыцарями смерти были поистине сокрушительными (как, например, Раза Пленный и Темный жнец Андуйн) и оказали сильное влияние на мету. Все рыцари смерти дают 5 единиц брони вашему герою. А теперь подробнее о каждом из них.

Малфурион Пагубный – один из самых сильных рыцарей смерти в игре. Обладает прекрасной силой героя. В свое время великолепно синергировал с Фэндралом Оленьим Шлемом – последний заставлял сработать оба эффекта боевого клича и силы героя. Увы, но 12 апреля он покинул Стандартный режим.

Ловчий смерти Рексар – особенное внимание следует уделить интересной силе героя этого рыцаря смерти, которая называется Зверодел. Она позволяет создавать необычного зомбозверя путем комбинирования двух различных зверей, каждое из которых выбирается игроком из трех случайных. Это похоже на механику раскопки – вам могут попасться нейтральные или классовые звери Охотника. Создавая зомбозверя из двух других, вы суммируете все эффекты, характеристики и стоимость этих существ, и получаете одно большое существо. Вследствие того, что окончательная стоимость зомбозверя не должна превышать 10 кристаллов маны, игра не может предложить вам зверей стоимостью (6) и выше.

Важный факт о механике Зверодела: сначала вы раскапываете зверя, у которого есть какое-либо умение, помимо ключевого слова. Например, Бронированный жук считается существом с умением, поскольку описание карты содержит не только ключевое слово «предсмертный хрип», но и конкретное описание эффекта. Вторым раскапывается существо либо без текста, либо с одним только ключевым словом, например, Жуткий крот (нет текста), Седоспин-патриарх (только провокация), Вепрь-камнеклык (только рывок).

Не забывайте, что раскопать вы можете только существ своего класса либо же нейтральных, статистика не учитывает зверей других классов.

Вопрос: А что будет с зомбозверем, если наложить на него эффект немоты?

Ответ: Зомбозверь потеряет все свои эффекты и умения, но его характеристики и стоимость не изменятся. Если ваш зомбозверь – это скрещенный Вепрь-камнеклык и Коварный птенец

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 30 / 115

(существо 4/4 за 4 маны с рывком и умением адаптироваться после атаки героя противника), то после наложения на него эффекта немоты это будет просто зверь 4/4 за 4 кристалла маны.

Ледяной лич Джайна – еще один сильный рыцарь смерти, нашедший свое применение в различных версиях Контроль Мага. Наделяет элементарей аурой похищения жизни, то есть, аналогично с легендарной задачей Разбойника, дает существам новые стандартные характеристики, от которых нельзя избавиться даже с помощью немоты. Элементали будут обладать похищением жизни ВСЕГДА.

Интересный момент возникает с Бароном Геддоном, когда вы уже находитесь в облике Ледяного лича Джайны.

У Мага остается 2 единицы здоровья, и, по всей видимости, Барон Геддон должен бы его убить, нанеся 2 урона в конце хода всем персонажам. Однако все не так просто.

Барон Геддон делает свое дело и опускает здоровье Мага до нуля, однако тот не умирает и моментально восстанавливает себе здоровье, равное количеству нанесенного урона всем персонажам. Таким эффектом обладают все заклинания, существа и оружие, у которых есть похищение жизни, об этом уже говорилось в разделе, посвященном основным механикам.

Утер Черный Клинок – не самый популярный, но определенно заслуживающий внимания рыцарь смерти. Механика его силы героя вполне понятна, но она является единственной в своем роде. Все, что вам нужно – собрать четырех разных всадников 2/2, и это обеспечит вам победу вне зависимости от действий игрока. Интересно, что только сила героя Утера Черного Клинка позволяет четырем Всадникам Апокалипсиса уничтожить оппонента, если всех их на своем столе соберет другой герой, ничего не произойдет. На Всадников Апокалипсиса бесполезно накладывать эффект немоты, разве что Утер усилил их какими-то другими бафами, но вот от смертоносной комбинации немота вас не спасет.

Темный жнец Андуин – в свое время гроза ладдера и сильнейший рыцарь смерти из всех. Обладает мощнейшим боевым кличем и неплохой силой героя. Механика его очевидна, нужно всего лишь внимательно подсчитывать количество вашей маны, чтобы извлечь максимальную выгоду из силы героя Облик Бездны.

Валира Иссохшая – в случае с этим рыцарем смерти важно помнить о том, что такое маскировка. Если ваш герой снаряжен оружием, следует сначала атаковать им, а уже потом менять облик, ведь иначе вы попросту потеряете маскировку. Сила героя Валиры Иссохшей также заслуживает внимания. В начале каждого хода она добавляет в вашу руку Темное отражение, причем делает это до того, как вы возьмете следующую карту из вашей колоды. Таким образом, если в вашей руке к началу хода уже есть 9 карт, сначала сработает сила героя, добавив еще одну, а потом уже произойдет добор. Из-за этого вы потеряете карту, так как рука будет уже переполнена. Поэтому всегда следите за тем, сколько карт находится у вас в руке (впрочем, это никогда не бывает лишним, не только в облике Валиры Иссохшей).

Провидец смерти Тралл – после ухода заклинания Эволюция рыцарь смерти Шамана стал одним из немногих инструментов с подобной механикой (еще Изменчивая эволюция). Итак, что нужно знать об эволюции? Это механика превращения существ в случайных, стоящих на несколько кристаллов маны дороже (на 2 в случае с боевым кличем Провидца смерти Тралла). Это могут быть любые коллекционные существа любого класса – не обязательно нейтральные или Шамана. Сила героя рыцаря смерти также связана с эволюцией и работает аналогичным образом,

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 31 / 115

превращая выбранное существо в случайное на (1) дорожке. Вы можете получить абсолютно любое существо, которое есть в коллекции, но никогда не призовете таких существ, как, например, Хаффер или Древний.

Кровопийца Гул'дан – занимает очень высокую позицию в рейтинге лучших рыцарей смерти игры. Выше уже говорилось о механике воскрешения и о том, что происходит, если на вашей половине стола умерло больше 7 демонов – призовутся случайные умершие демоны в случайном порядке, причем все они будут иметь свой первоначальный вид, независимо от того, сколько баффов или дебаффов получили в течение игры.

Владыка Плети Гаррош – огромный плюс этого рыцаря смерти в его оружии Темная скорбь, которая может наносить урон сразу трем существам. Играя против Гарроша, нужно правильно размещать своих существ, чтобы он не смог легко и удобно зачистить ваш стол. Вынуждайте его атаковать самое сильное существо или ставьте провокатора с краю, чтобы Воин ударил лишь двух существ, а не трех.

Нельзя не отметить, что все рыцари смерти обновляют силу вашего героя. Таким образом, вы можете использовать ее дважды за ход – сначала стандартную силу героя класса, а затем – рыцаря смерти, когда уже смените облик. Еще один важный момент: после розыгрыша рыцаря смерти с вашего героя сразу же спадет эффект заморозки, если он был до этого. Конечно, если вам хватит кристаллов маны на все эти действия.

Список остальных карт дополнения Рыцари Ледяного Трона, механика которых не совсем очевидна.

Пряха судьбы – тайный предсмертный хрип означает, что противник не будет знать, какой именно эффект произойдет после смерти этого существа. После розыгрыша карты вы будете видеть на ней надпись, указывающую на то, какой предсмертный хрип вы выбрали, а оппонент увидит только, что сработает определенная способность.

Ползучая чума – механика очевидна, но некоторые игроки путают ее эффект с картой Охотника Спустить собак. Один провокатор 1/5 призовется в любом случае, даже если стол оппонента будет пуст.

Хадронокс – эффект воскрешения схож с тем, каким обладает Кровопийца Гул'дан. Если существ с провокацией умерло больше шести, то призываются 7 случайных из них. Кстати, это могут быть не только существа из коллекции, но и провокаторы 1/5, призванные Ползучей чумой, Друидом-роевиком или Малфурионом Пагубным, а также другие токены.

Ледяные двойники – копирует существо, поставленное на стол противником. Если Друид разыграет Друида когтя, когда у вас будет активен секрет, то в вашу руку добавится не сам Друид когтя, а именно то существо, в которое он превратится, то есть кошка 4/4 с рывком или медведь 4/6 с провокацией. Однако Ледяные двойники не копируют баффы и усиления.

Симулякр – если в вашей руке есть несколько существ с одинаковой низкой стоимостью, заклинание копирует случайное из них.

Синдрагоса – каждый замороженный герой представляет собой существо 0/1 за 1 кристалл маны, предсмертный хрип которого добавляет в вашу руку случайное легендарное существо любого класса и любой стоимости.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 32 / 115

Умеранг – позволяет атаковать оружием без урона по вашему герою, причем Умеранг сохраняет все эффекты (яд, похищение жизни) и применяет их к цели. Лучше всего использовать, когда у оружия осталась 1 единица прочности, тогда вы сможете нанести урон Умерангом, затем заново снарядить героя этим оружием и атаковать обычным способом (можно и в другой последовательности, если в начале хода у вас осталось 2 заряда).

Осквернение – очень интересный AoE инструмент, который при грамотном использовании может зачистить практически любой стол. Для его успешного применения необходимо выстроить так называемую «лесенку», чтобы у одного существа была 1 единица здоровья, у другого – две (или божественный щит), потом три и так далее. Важно учитывать то, что после каждого “тика” Осквернения срабатывают все прочие эффекты, например, предсмертные хрипы, и только после AoE эффект продолжает действовать, поражая тех существ, что могли появиться в результате срабатывания чье-то предсмертного хрипа или другой способности. Поэтому зачастую бывает очень сложно просчитать, как именно подействует Осквернение и что в итоге останется на столе.

Дренеи-каторжники – призывает копию существа, то есть учитывая все баффы и усиления. Между двумя призванными на стол Дренями-каторжниками не будет никакой разницы, вы можете вернуть в руку любого из них и разыграть снова, призвав на стол еще одну 2/3 угрозу.

Голосящая банши – на стадии усталости эффект Голосящей банши действовать перестанет, так как она именно убирает карты из колоды, а не добирает их. Поэтому выставив ее, не имея карт в колоде, вы можете безболезненно разыгрывать другие карты – урон от усталости вы все равно не получите. Кстати, это относится и к Гномферату – классовой карте Чернокнижника. Если вы выставите ее в момент, когда у противника не останется карт, то, в общем-то, ничего не произойдет.

Нерубский мастер сетей не увеличит стоимость заклинания Охотника Удар крыльями, если то удешевилось до 1 кристалла маны.

Король-лич – замечательная карта дополнения, обладающая схожей механикой с Изерой. В конце каждого хода кладет вам в руку карту рыцаря смерти. Итак, какие же карты рыцаря смерти может дать вам Король-лич?

Отдельно следует выделить несколько карт. Например, Хватка смерти – это единственная карта с подобной механикой, так как она именно крадет существо из колоды противника, а не добавляет его копию вам в руку.

Проклятый договор обладает такой же механикой, как Голосящая банши – он убирает верхние карты из колоды, если они есть, а если колода пуста – просто уничтожает существ (без урона от усталости).

## Кобольды и катакомбы

В этом дополнении появилось множество карт с интересной механикой. Выделить отдельно стоит, конечно же, обереги и легендарные оружия, а еще неопознанные предметы.

## Обереги

В игре есть всего девять оберегов – по одному для каждого класса – и их механика во многом схожа. Эти заклинания изначально представлены в своей слабейшей форме, но их

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 33 / 115

можно улучшить, выполнив определенные действия, указанные в описании к карте. Каждый оберег может улучшиться дважды, то есть всего у него есть три формы (малый, обычный и большой).

Важно отметить, что нельзя улучшить оберег дважды за одно действие, то есть, если Друид единожды получит 10 единиц брони, держа в руке Оберег: малая яшма, последний будет улучшен лишь единожды. То есть получить броню нужно как минимум из двух источников. Аналогичная ситуация и с оберегами Паладина и Шамана.

Еще одно замечание про Оберег: малая яшма – вы можете получить броню дважды с помощью одной карты (Развилка), выбрав опцию дополнительной брони в первый и во второй раз. Таким образом вы улучшите ваше заклинание в руке два раза.

Ваши обереги должны находиться в руке, чтобы вы могли их улучшать. Если вы берете в руку это заклинание и тут же выполняете необходимое условие для улучшения (пример: Кобольд-библиотекарь наносит урон вашему герою и добывает Оберег: малый аметист), оберег улучшится.

Конечно, некоторые обереги вы будете улучшать в течение нескольких ходов. Прогресс сохраняется. Если за один ход вы получите одну единицу брони, Оберег: малая яшма будет требовать для улучшения уже 2 единицы, а не три. Аналогично и со всеми остальными.

Список всех оберегов в дополнении: Оберег: малая яшма, Оберег: малый изумруд, Оберег: малый рубин, Оберег: малая жемчужина, Оберег: малый алмаз, Оберег: малый оникс, Оберег: малый сапфир, Оберег: малый аметист, Оберег: малый мифрил.

## Легендарное оружие

Девять классовых легендарных оружий мало чем похожи между собой. У некоторых есть атака, у других ее 0, то есть без дополнительных эффектов бить ими по существам или герою противника нельзя. Все они имеют прочность, которая не расходуется при активации их особых эффектов. То, что у оружия с 0 единицами атаки 3 единицы прочности, объясняется синергией с некоторыми вражескими картами (Кровожадный корсар, Харрисон Джонс), взаимодействующими именно с прочностью оружия тем или иным образом.

Ветвь Древа Жизни – вы получите 10 полных кристаллов маны в данный ход, то есть в сумме сможете потратить 20. Если в момент разрушения Ветви Древа Жизни вы еще не добрались до максимума маны, это будет сделано. Вы останетесь с 10 кристаллами маны и на следующий ход, а не только в текущий.

Рок'делар – важно отметить, что имеется в виду текущее состояние колоды, а не изначальное. Вы можете взять нескольких существ, но найти их до использования Рок'делара, дабы активировать его боевой клич. Заклинания Охотника выбираются случайным образом их всех доступных в Стандартном режиме в настоящий момент.

Алунет – карта с достаточно простым и очевидным эффектом, интересная тем, что способна очень быстро убить своего обладателя, если тот дойдет до стадии усталости. Ведь за 1 ход тот будет добирать 4 карты (одну в начале и три в конце). Посчитать, сколько урона от усталости тот получит, если карты в колоде закончатся, не так уж и трудно.

Вал'анир – Паладину важно позаботиться о том, чтобы не потерять и сам Вал'анир и другие карты в процессе круговорота легендарного оружия (нахождение его в руке, надетый

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 34 / 115

Вал'арин, нахождение в руке в виде баффа одного из существ, нахождение этого существа на столе до его смерти), и тут кроется множество опасностей. Разрушить Вал'анир нужно тогда, когда у вас есть хотя бы одно существо в руке (лучше дешевое, а еще лучше - с рывком), выставить существо с баффом +4/+2 нужно так, чтобы оно не получило эффект превращения или немоты, а время смерти подгадать таким образом, чтобы не сломать имеющееся в ваших руках другое более ценное оружие.

Душа дракона - достаточно простое по своей механике оружие. Вам нужно разыграть 3 заклинания за один ход, на будущий - счетчик сбросится. Призванные драконы 5/5 не обладают никакими особенностями кроме самого тэга «дракон».

Погибель королей - у этого оружия много интересных и мощных комбинаций с другими картами класса, но самое важное, пожалуй, то, что Погибель королей помогает Разбойнику полностью избежать урона от усталости. Если карты в вашей колоде кончатся, вам нужно только надевать Погибель королей, атаковать ею и использовать вашу базовую силу героя. Так карта будет замешиваться в вашу колоду снова и снова. Оппоненту будет очень трудно как-то избавиться от Погибели королей навсегда, поможет только переполнение вашей руки и сжигание этого оружия или Гномферату. Кстати, если вы будете играть против Разбойника с Погибелью королей и скопируете Азалиной Воровкой Душ руку противника, в которой присутствует это легендарное оружие, не торопитесь радоваться: вам оно достанется без каких-либо усилений, в своем первоначальном виде 1/3.

Рунное копье - среди случайных заклинаний Шамана есть полезные и не очень, но самое важное - потенциально опасные для вас и нет. К опасным относятся такие, которые могут выбрать целью вашего героя или ваших существ (Выброс лавы, Молния, Сокрушающая длань) или действующие на всех АоЕ эффекты (Вулкан), а к безопасным те, что не могут теоретически вам навредить (Целительный ливень, Жажда крови, Талисманы стихий и так далее). Выбирать, конечно же, лучше заклинания из второй категории, если ситуация не критична и вам не нужно рисковать. Из-за шанса «сrollить» Жажду крови атаковать Рунным копьем лучше до того, как вы атакуете существами на вашей половине стола.

Череп Ман'ари - об этом оружии стоит знать то, что в начале хода оно достанет из вашей руки только того демона, который был там к концу хода. Ваш «топдекнутый» демон в начале хода не сможет тут же оказаться на столе благодаря Черепу Ман'ари. Кроме того, вы можете начинать ход с 10 картами в руке, если среди них есть демон: сначала сработает эффект оружия и демон призвется на стол, а уже потом произойдет добор. Таким образом, в руке все равно останется 10 карт, и ничего не сгорит.

Интересна синергия Череп Ман'ари и Вестника рока. Если в начале вашего хода должны случиться два события (уничтожение стола вторым дропом и призыв демона из руки оружием), то их порядок будет зависеть от того, какую карту вы разыграли раньше: Вестника рока или Череп Ман'ари. Если сначала поставить Вестника рока, то и уничтожит стол он первым, а после будет призван демон из руки. Если же сначала было разыграно оружие (в этот ход или ранее), то и демон появится раньше и будет уничтожен Вестником рока.

Бедоруб - эффект вербовки уже был разобран выше, в целом больше ничего примечательного в Бедорубе найти нельзя.

### Неопознанные предметы

В игре есть всего лишь три неопознанных предмета. Все они обладают двумя эффектами: первый всегда одинаков, а второй выбирается случайно в момент, когда карта оказывается в

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 35 / 115

вашей руке. У каждого неопознанного предмета есть четыре различные опции на выбор, получив одну из них, предмет останется таким навсегда.

Все эффекты трех карт сами по себе достаточно просты и едва ли нуждаются в пояснениях, вы можете увидеть их на иллюстрациях.

## Другие карты

Зов чащобы – об этой достаточно простой в своей механике карте важно знать одно: она при розыгрыше проверяет текущую стоимость существ в колоде, а не на изначальную. Так, если вы разыграете Барнабуса (награда за Исполины джунглей), Зов чащобы может завербовать любое существо из колоды, например, Малигоса.

Архигриб Икслид – призывает точную копию разыгранного вами существа со всеми эффектами, получаемыми при боевом кличе, или с баффами, полученными в руке/колоде ранее. Если вы поставите на стол существо Безликий манипулятор, Архигриб Икслид сделает копию того существа, которого вы выбрали целью боевого клича Безликого манипулятора. Аналогично и со многими другими картами.

Свечкострел – в этой карте не было бы ничего необычного, если бы не визуальный баг. Если вы возьмете в руки Свечкострел, а затем, не израсходовав всех его зарядов, наденете другое оружие, ваш герой получит перманентную анимацию неуязвимости. Это только анимация, получать урон он, конечно же, будет.

Пещерная гидра – об этом не сказано непосредственно в тексте карты, но она наносит урон существам с обеих сторон от цели лишь тогда, когда атакует сама, а не тогда, когда атакуют ее.

Ко мне! – разыгрывая это заклинание, помните о том, что питомцы призываются в случайном порядке. Вариантов шесть – Хаффер+Леокк, Хаффер+Миша, Леокк+Хаффер, Леокк+Миша, Миша+Хаффер, Миша+Леокк. Если ваш стол почти заполнен и места хватит лишь для одного зверя, то вероятность получения любого из них составляет 33%, как если бы вы просто разыграли карту Призыв питомца.

Свиток-перевертыш – это заклинание превращается во что-то только в самом начале вашего хода еще до того, как вы возьмете карту из колоды. Это значит, что если вы «топдекаете» Свиток-перевертыш в начале хода, добываете его какими-то заклинаниями или генерируете, он не превратится ни во что сразу же, придется закончить ход и подождать следующего. Если вы раскопали Свиток-перевертыш с Петроглифа, все заклинания, в которые превратится эта карта, будут стоить на 2 маны дешевле.

Магический бронник – это существо интересует реальная стоимость заклинания, а не изначальная. Если вы потратите на Огненный шар только 2 кристалла маны, потому что раскопали его Петроглифом, вы и получите от Магического бронника всего лишь 2 единицы брони.

Взрывающиеся руны – интересно, как работают Взрывающиеся руны с божественными щитами. Грубо говоря, секрет полностью игнорирует наличие этого эффекта, обращая внимание только на здоровье разыгрываемого противником Мага существа. Так, если вы поставите угрозу Сквайр Авангарда, Взрывающиеся руны будут думать, что надо нанести ей только 1 единицу урона, это и случится, божественный щит спадет, а противник Мага получит 5 единиц урона по герою. Если же он поставит что-то покрупнее (например, Тирион Фордринг), Взрывающиеся

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 36 / 115

руны решат, что этой угрозе нужно нанести 6 единиц урона, они и будут нанесены, божественный щит спадет, а оппонент Мага не получит урона вовсе.

Колода чудес - замешивает в вашу колоду пять свитком со случайными заклинаниями всех девяти классов. Важно, что самоактивируются они лишь тогда, когда вы получите их в руку только с помощью механики добора, а если ваш оппонент, например, добудет свиток с помощью заклинаний Украденные мысли или Псионный зонд, ему придется разыгрывать его, дабы этот свиток, в свою очередь, разыграл случайное заклинание. Свиток чудес стоит 5 кристаллов маны.

К оружию! - интересное заклинание с массой разнообразных синергий и механик. Выделить стоит, пожалуй, два вида 1-2 дропов, которые взаимодействуют с К оружию! по-разному. К первой группе относится, например, существо Мурлок-волномут, а ко второй - Жонглер кинжалами. Оба они активируют свои случайные эффекты тогда, когда на столе появляется другое существо. Мурлок-волномут получает +1 к атаке (если это существо-мурлок), а Жонглер кинжалами стреляет по случайному персонажу противника. Разница между ними в том, что синергируют с К оружию! они разными путями. Мурок-волномут, если вы призовете его и еще двух мурлоков с помощью рассматриваемого заклинания, получит +2 единицы атаки в любом случае вне зависимости от того, каким по счету его призовет К оружию!. А вот порядок для Жонглера кинжалами будет иметь ключевое значение, это существо выстрелит два раза, если будет призвано первым, один раз - если вторым, ни разу - если последним.

Темпорус - несмотря на достаточно сложную механику, рассказать про Темпоруса особо и нечего. Не ставьте на стол второго Темпоруса в ваш первый дополнительный ход, потому что в этом случае вы не сделаете второй.

Ментальный крик - во вражескую колоду нельзя замешать больше существ, если в ней 60 карт. В этом случае Ментальный крик уничтожит угрозы на столе, то есть и активирует их предсмертные хрипы.

Внезапное предательство - не может быть активировано до тех пор, пока на вашем столе есть только одно существо. Из-за этого вы можете спутать этот секрет с другим (Обман смерти), если совершите атаку по Валире.

Фал'дорайский странник - о механике этого существа можно сказать примерно то же самое, что и о Колоде чудес: только добирая карту обычным путем, вы бесплатно призовете 4/4 угрозу на вашу половину.

Изменчивая эволюция - непредсказуемая и невероятно интересная карта, работающая со всей коллекцией существ в Стандартном режиме, включая и нейтральных, и классовых. Вас особенно интересуют два вторых дропа, которые помогут сделать Изменчивую эволюцию бесплатной, Ученица чародея и Сияющий элементаль - если вы сможете заполучить кого-то из них, весь остальной стол можно доэволюционировать бесплатно, пока у вас не закончится время хода. Самые сильные дропы в игре статистически - седьмые и восьмые. Неплохи девятые, а десятые чаще всего - просто набор характеристик. Их тоже можно «улучшить» в 11 и даже 12 дропы, но в числе последних только великаны с характеристиками 8/8. Изменчивая эволюция ничего не будет делать с картой Горный великан, выбрать целью вы его сможете, но никакого эффекта не добьетесь. Если Горный великан поврежден, перепризвать его и полечить таким образом у вас не выйдет.

Рокочущий элементаль - из неочевидного в этой интересной карте можно выделить лишь то, что два Рокочущих элементаля не позволят вам применить следующий разыгранный в ход

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 37 / 115

боевой клич четыре раза подряд. Не разыгрывайте двух Рокочущих элементарей один за другим.

Грамбл, сотрясатель миров - выше речь уже шла о ситуации, в которой у вас не хватает места для всех существ в руке. В случае с Грамблом, сотрясателем миров все идентично: вернутся в руку в первую очередь те существа, которые появились на столе раньше других.

Первоученица Рин - позволяет вам начать долгий и трудновыполнимый ритуал, по завершению которого вы получите Азари - существо 10/10 за 10 маны, уничтожающее все карты в колоде противника. Вам важно знать несколько вещей о ритуале. Во-первых, Печатей будет 5 штук, первая призвет существо 2/2, а последняя - 6/6, после розыгрыша последней в вашей руке появится Азари. Во-вторых, и Азари, и все существа, призываемые Печатями, являются демонами. Это, с одной стороны, синергия с рыцарем смерти Кровопийца Гул'дан (тот сможет воскресить их всех), а с другой стороны, анти-синергия с Черепом Ман'ари, который не даст вам активировать боевой клич Азари, вытащив его на игровое поле в начале вашего хода.

Все пять Печатей можно разыграть за 3 хода (в два вы тратите все ману на розыгрыш двух Печатей за ход, и в один у вас будет свободных 5 кристаллов), но нужно помнить о том, что в вашей руке в это время не будет уменьшаться количество карт (каждая разыгранная Печать дает новую или Азари), так вы можете сжечь ваши «топдеки», чего Чернокнижникам делать не хочется почти никогда.

Геоскульптор Йип - опять же, может призвать любое существо: нейтральное или одного из девяти классов. Если у вас нет брони, на столе появятся Огонек или Снежный прыгвин.

Потрошитель Бездны - вы уже могли читать об особенностях механики перемены местами атаки и здоровья существ, когда речь шла о Безумном алхимике. С Потрошителем Бездны история идентична.

Плотоядный куб - достаточно сложное существо по своей механике. Примечателен тем, что после своей смерти перепризывает «съеденных» существ такими, какими они находятся в коллекции карт, а не такими, какими уничтожил их. Так, если вы выберете целью боевого клича Плотоядного куба, например, карту Повелитель Бездны, на которую был использован эффект немоты, Плотоядный куб призвет две копии Повелителей Бездны и с провокацией, и с предсмертными хрипами.

Сам Плотоядный куб считается существом с предсмертным хрипом (может быть воскрешен, например, заклинанием Зов сумерек), однако при воскрешении Плотоядного куба внутри него не будет ничего, то есть его предсмертный хрип не окажет никакого эффекта.

Великий архивариус - когда этот восьмой дроп использует заклинание из колоды, он уничтожает его. Важно, что если применить оставшиеся в колоде заклинания физически невозможно (нет подходящей цели, нет места на столе, подобный секрет уже активен), Великий архивариус не сделает ничего, а заклинание останется в вашей колоде. Это существо выберет другое заклинание, которое можно применить, всегда, если все другие применить не получается.

Король Вихлепых - карта выкупа, дающая этим существо, стоит 5 кристаллов маны, достаточно сложно помешать оппоненту тут же использовать ее, но сделать это можно. Самый надежный способ - дожидаться, когда у противника будет 10 карт в руке, тогда он просто не получит карту выкупа. Помогут также некоторые другие механики и карты.

Марин Лис – сундук с сокровищами можно уничтожить множеством способов, но его же можно многим и обезвредить: наложить на него немоту, превратить в другое существо, вернуть в руку. Если вы все же активируете его предсмертный хрип, то получите одну из четырех карт, представленных на иллюстрации ниже.

## Ведьмин лес

Свирепый вой – об этом заклинании Друида нужно знать то, что сначала срабатывает добор карты, а уже потом вы получаете броню. Таким образом, если у вас в руке находится только Свирепый вой, то после его розыгрыша вы все равно получите 1 единицу брони, так как сначала заклинание даст вам новую карту.

Отравитель – эффект яда существо получает не только на атаку, но и на все особые эффекты. Так, Эльфийская лучница, получившая яд от Отравителя, убьет любое существо своим боевым кличем.

Ужасное бешенство – эффект Ужасного бешенства не суммируется, поскольку заклинание замешивает в колоду коллекционную версию карты, усиливая ее на +3/+3. Поэтому нет смысла дважды применять его на одну и ту же цель.

Псарь Шоу – существа с рывком, получившие натиск от Псаря Шоу, все равно смогут сразу же атаковать героя противника.

Волшебная взломщица – чтобы говорить об этом существе, для начала нужно вспомнить, как работает механика секретов. Вы не можете выложить более 5 секретов, даже если у вас в руке есть неразыгранный секрет и хватает на него маны. Волшебная взломщица никогда не предложит вам на выбор секрет из тех, что активны, а если активны все 5 – существо не сделает ничего.

Тесс Седогрив – с этой картой связано много нюансов. Во-первых, она разыгрывает заклинания в случайном порядке, а не в том, в котором они были применены в течение игры. Во-вторых, если вы играли против Разбойника (на Разбойнике), тогда Тесс Седогрив не сделает ничего, ибо класс противника – это ваш собственный, и все карты, полученные с помощью воровства, все равно считаются картами вашего класса. Не забывайте, что боевой клич Тесс Седогрив не остановится даже в случае ее смерти или возвращения в руку. А еще легендарное существо синергирует с картами рыцаря смерти (то есть с теми, что дают Король-лич и Псартас) и будет разыгрывать их, если они использовались вами во время игры, а вот к картам Сна это уже не относится.

И еще один важный момент. Если вам удалось украсть рыцаря смерти противника, например, Малфуриона Пагубного, и вы разыграли его, тогда фактически вы уже перестанете быть Разбойником, и Тесс Седогрив впоследствии будет разыгрывать карты именно класса Валиры, ибо на момент ее выхода на стол вы будете считаться Друидом.

Следует отметить, что карты, разыгранные Тесс Седогрив, не увеличивают прочность Призрачной сабли.

Токи Часовщица – кладет в руку Мага легендарное существо из Вольного режима и Зала славы. Стандартное легендарное существо Токи Часовщица вам дать не может.

Хрустальный рыцарь – эффект применим к любому виду исцеления, это не обязательно должен

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 39 / 115

быть ваш герой. Любой ваш персонаж может получить здоровье, и Хрустальный рыцарь получит божественный щит.

Хамелеос – сильный эффект этого существа позволит вам наблюдать за тем, какие карты будут в руке вашего противника. Возможно, по этой причине вы не захотите разыгрывать его рано и будете просто следить за тем, что находится в руке оппонента. Он немного напоминает Оборотня Зеруса, который уже покинул Стандартный режим. Придя в руку, Хамелеос не сразу превратится в копию чужой карты - в течение одного хода он будет лежать в вашей руке в виде существа 1/1.

Оживший кошмар – интересно взаимодействие данной карты с заклинанием Темное безумие. Как только вы крадете вражеское существо с 3 или менее единицами атаки, оно получает рывок, то есть может атаковать в этот же ход по любому вражескому персонажу. Если на данное существо применить Оживший кошмар, оно тоже будет обладать рывком.

Дама в белом – несмотря на описание, НЕ применяет заклинание Внутренний огонь в буквальном смысле. Если в колоде каким-то образом окажется Палеомурлок-защитник, после его смерти Внутренний огонь не вернется вам в руку. Дама в белом просто приравнивает атаку существ к показателю их здоровья, не более того. Поэтому эффект сработает и с Чудесным дракончиком, а он, как известно, невосприимчив к магии.

Святая вода – добавит в вашу руку копию существа с «дефолтными» его характеристиками, все баффы при попадании его в руку будут сняты.

Дрыжеглот – повторяет боевые кличи в совершенно случайном порядке, независимо от того, в какой последовательности они были разыграны в течение игры. Дрыжеглот не повторяет боевые кличи других разыгранных ранее Дрыжеглотов. Максимум одним этим существом без удвоения эффекта может быть произнесено 20 боевых кличей, выбираемых в случайном порядке.

Проклятие слабости – не путайте эффект этого заклинания с Гномозельем, которое недавно ушло в Вольный режим. Помните, что существа противника получают дебафф до ВАШЕГО следующего хода, то есть во время хода оппонента их атака также будет уменьшена. Существа с атакой, уменьшенной до нуля, ходить не смогут.

Дарий Краули – если он убьет существо с атакой 4 и более, то погибнет сам. Бафф срабатывает после атаки, а не одновременно, поэтому выжить благодаря ему Дарий Краули не сможет.

Кукла вуду не лучшим образом синергирует с картами Осквернение и Лорд Годфри. Существо, которое было выбрано ее целью, погибнет не на той волне, на которой умерла Кукла вуду, а лишь на следующей.

Кошмарное слияние – как в случае с любым другим зверем, драконом, мурлоком (и так далее), эффект немоты не снимет с Кошмарного слияния его уникальный эффект принадлежности всем типам существ. К тому же, он будет взаимодействовать со всеми картами, которые могут каким-то образом сгенерировать существо любого из этих типов: Костяной дракон может дать его игроку после своей смерти, а Палеомурлок-разведчик – раскопать боевым кличем). Все другие синергии и эффекты также будут работать. Ползун Голлака может съесть его как пирата, а Голодный краб – как мурлока. Со всеми благоприятными эффектами – та же история.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 40 / 115

Безумный шляпник – бросает шляпы не обязательно разным целям. Если у вас на столе лишь одно существо, оно три раза получит +1/+1, не нужно иметь заполненный стол, чтобы эффект существа сработал. Если существ много, бафф также распределяется случайным образом и не обязательно равномерно (хотя равномерный бафф в таком случае будет более вероятен). Из нескольких существ одно может получить два баффа или все три, а другие – ни одного, и вы никак не в силах повлиять на это.

Гризли из Ведьминого леса - когда выставляется на стол, его здоровье остается "белым", то есть максимальным, несмотря на количество карт в руке противника. Если Гризли Ведьминого леса вышел с характеристиками 3-8, вы не сможете лечить его до 12 здоровья. А вот при воскрешении вы получите существо 3-12.

Заводной механизм – синергирует с базовой силой героя таких классов, как Жрец, Маг, Охотник и Чернокнижник (в случае с последним лучше сказать “анти-синергирует”). Остальные классы не наносят урон силой героя или не исцеляют его. Друид, например, лишь получает +1 к атаке до конца хода, и это косвенно помогает ему наносить урон, но в данном случае имеется в виду именно прямой урон. Заводной механизм улучшит также новую силу героя Владыки Плети Гарроша, Темного жнеца Андуина, Кровопийцы Гул’дана, Ледяного лица Джайны. Не забывайте и о силе героя, дарованной Воину Сульфурасом - наградным оружием, которое дает выполнение легендарной задачи Сердце Огненного Венца. Под Заводным механизмом она будет наносить целых 16 единиц урона случайному противнику.

Особо примечательна также синергия Заводного механизма и силы героя Кровопийцы Гул’дана, потому что под этим баффом она будет наносить 6 единиц урона, а исцелять на 12.

Генн Седогрив - его особенность в том, что он проверяет ВСЮ вашу колоду на наличие нечетных карт. Это означает, что даже если в вашей руке будет легендарная задача (а она всегда будет предлагаться вам на стадии муллигана), эффект Генна Седогрива не сработает. В колоде изначально не должно быть ни одной нечетной карты. Кстати, колоды с Генном Седогривом могут использовать карты за 0 маны, их стоимость считается четной. Аналогично с картой Свиток-перевертыш – ее стоимость не указана, но фактически она равна нулю, поэтому может быть без опасений добавлена в сборку Четного Мага.

Азалина Воровка Душ – эффект никак не связан с количеством карт в вашей руке и руке оппонента. Неважно, сколько ресурсов у вас или у него: даже если в вашей руке не будет ни одной карты, вы скопируете всю руку противника. А если карт не будет у него, тогда Азалина Воровка Душ просто опустошит вашу руку.

Графиня Эшмор - имеются в виду не только существа с натиском, похищением жизни и предсмертным хрипом, а все карты, включая заклинания, оружие и так далее. Поэтому несправедливо называть Графиню Эшмор вторым Смотрителем, как это уже делают некоторые игроки.

Графиня Эшмор вытягивает карты именно в том порядке, в котором они указаны в ее описании: сначала натиск, потом похищение жизни, затем предсмертный хрип. Если в вашей колоде есть две копии существа, которое отвечает нескольким из этих характеристик, то они оба могут быть вытянуты Графиней Эшмор. Так, Обсидиановая статуя обладает и похищением жизни, и предсмертным хрипом. Первая копия этого «эпика» придет в вашу руку, как существо с похищением жизни, а вторая – с предсмертным хрипом.

Буйное гнилодревко – предсмертным хрипом призывает два дропа, каждый из которых представляет собой существо 2/2 с предсмертным хрипом: призывает две щепки 1/1. Щепки

уже не обладают никаким дополнительным эффектом.

О четных и нечетных колодах (в Вольном с апреля 2019)

Баку Пожирательница Луны - улучшит вашу силу героя точно так же, как и Мариэль Чистосердечная, но в самом начале партии, если вы выполните необходимое условие.

Баку Пожирательница Луны, как и Генн Седогрив, проверяет всю вашу колоду на наличие четных карт, включая пришедшие в стартовую руку.

Кстати, подобным образом работают только два этих существа, все остальные карты, взаимодействующие с четностью колод (Искристый угорь, Черная кошка и так далее), проверяют лишь оставшуюся колоду. Если у вас были карты с четной стоимостью, но они все пришли вам в руку, тогда эффект Черной кошки сработает.

## Проект Бумного дня

Проект по вооружению - это не так уж очевидно, но все же стоит отметить: Проект по вооружению прекрасно подходит на роль ремувала вражеского оружия. Теперь у Кислотного слизняка, Прожорливой слизи и Харрисона Джонса появился конкурент, если вы играете Воином. Проект по вооружению хорошо синергирует с Харрисоном Джонсом: Воин может дать противнику оружие с 3 зарядами и тут же разрушить его, взяв 3 карты.

Безумный гений Бум - даст вам возможность получать новую силу героя каждый ход. Все возможные варианты представлены на картинке.

Каждый ход сила героя будет меняться случайным образом, первая также может быть любой из этих пяти. Важно отметить, что способность будет меняться сразу же после завершения хода: и вы, и ваш противник увидите, какой силой героя вы будете располагать в свой следующий ход. При наведении на Безумного гения Бума курсором в игре или коллекции отобразится общая сила героя под названием Большая Красная Кнопка, но непосредственно в самих матчах использовать ее вы не будете.

Сила героя Доставочный дрон раскопает механизм, причем при раскопке вы в 4 раза чаще будете встречать классовые механизмы. Это Бериллиевый обнулятор, Этерниевый ровер, Взрывчаткобот, Охранный ровер. Аналогично и Омега-конвейер будет раскапывать классовые механизмы в 4 раза чаще, чем нейтральные.

Сила героя Микроботы призовет три механизма 1/1, которые, как и все другие механизмы после розыгрыша Безумного гения Бума, будут обладать натиском.

Безумный гений Бум дает ауру натиска союзным механизмам. Если противник украдет ваш механизм Ментальным техником или аналогичными эффектами, механизмы лишатся натиска. Конечно, если ваш противник также разыгрывал Безумного гения Бума, натиск у украденных механизмов сохранится.

Взрывчаткобот - если боевой клич Взрывчаткобота произнесет не механизм, а, например, Дрыжеглот, то урон сможет получить и само активирующее боевой клич существо. Актуально в матч-апе Дрыжеглот Шаман против Нечетного Воина, если у последнего есть Азалина Воровка Душ.

Суперколлайдер - заставит сработать все эффекты при атаке (яд, "атакует соседних существ") вражеских существ, пока они бьют друг друга. Особенно важно при встрече с

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 42 / 115

Зомбозверями Ловчего смерти Рексара.

Кристаллология – плохо синергирует с Принцем Келесетом, баффающим характеристики существ в колоде. После его розыгрыша Принца Келесета вы сможете достать из колоды Кристаллологией только Яйцо дьявозавра, Механояйцо и аналогичные существа.

Кристалломант Кангор – удваивает исцеление всех источников, включая похищение жизни от себя, Зиллиакса и прочих существ.

Уменьшающий луч – работает так же, как и Равенство. Если на существо будет воздействовать какая-либо аура (Герой Штормграда, Капитан Южных морей), их здоровье и атака будут выше 1/1 характеристик.

Механояйцо – призывает Робозавра 8/8, это существо тоже механизм.

Легионы Кангора – если на существо с эффектом магнетизма будет наложена немота, Легионы Кангора воскресят механизм без каких-либо баффов. Другие баффы (Печать королей, Вал'анир) при воскрешении не сохранятся, только магнетизм.

Секретный план – если это заклинание разыграет Маг, Паладин или Разбойник, они раскопают секреты своих классов. Воин, Друид, Шаман, Жрец и Чернокнижник с помощью Секретного плана раскопают секреты Охотника.

Токсикант – эффект яда синергирует с эффектом Ракетомета: эффект конца хода существа уничтожит всех существ на столе, которым нанесет урон.

Бум-зук Искряка – призванные существа атакуют вражеских случайным образом, два или даже три ваших существа могут ударить одно вражеское или наоборот – каждое выберет себе отдельную цель.

Проект по биологии – в отличие от Буйного роста, не даст вам карту Избыток маны на 10 кристаллах. Если вы достигли максимального запаса маны, Проект по биологии становится не столь полезным, однако его можно сравнить с Озарением: вы получаете 2 маны, потратив 1.

Ухлюпистый Хлюп – если это существо удешевит Культиватор мечтоцветов, бафф удешевления останется только на Ухлюпистом Хлюпе в форме последнего разыгранного перед удешевлением существа (чаще всего самого Культиватора мечтоцветов). Если после вы разыграете, например, Малигоса, его 3/4 копия будет стоить те же 4 маны, а бафф Культиватора мечтоцветов пропадет.

Дробилка – древней могут призывать следующие карты: Ведьмино яблоко, Душа леса, Живая мана, Сила природы, Кенарий, Озеленение, Таурен-садовник.

Хлюпонизатор – призванные копии существ так же появятся по обе стороны от Хлюпонизатора.

Лиловые пары – заклинание может дать в руку не только существ с предсмертным хрипом, это также могут быть карты оружия. Это Ветвь Древа Жизни, Кровавый клинок. Вал'анир, Топор дровосека, Погибель королей, Некриевый клинок.

Прыг-скокер – стоит отметить взаимодействие существа с легендарной задачей Разбойника. После ее выполнения Прыг-скокер сначала получит характеристики 4/4, а уже потом боевой клич даст ему дополнительные атаку и здоровье. Не стоит опасаться, что после выполнения

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 43 / 115

Подзёных пещер все ваши Прыг-скокеры навсегда станут 4/4.

Новый элемент Миры - после того, как ваша рука переполнится, ни вы, ни противник не увидите сжигаемые карты. Для Разбойника это преимущество, а для оппонента — неудобная особенность заклинания, поскольку у него не будет косвенной информации о том, что именно вы взяли в руку, а что потеряли.

Грозовое облако - даст элементаря любого класса или нейтрального. Полный список элементарей ищите в гайде по Четному Шаману.

Омега-разум - только наносящие урон заклинания (Гроза, Вулкан, Молния и так далее) получают похищение жизни.

Электра Бурешквал - заклинание, которое вы разыграете, дважды выберет одну и ту же цель. Если вы направите Выброс лавы противнику «в лицо», вторая копия отправится туда же, а не в случайную цель.

Буреусилитель - превратит существ в случайных легендарных любого класса или нейтральных.

Посланник небес - Монетка считается заклинанием и "съест" эффект Посланника небес, если разыграть ее сразу же после этого существа.

Звездочет Луна - чаще всего самой правой картой в руке будет последний "топдек". Реже — эффект эха какой-либо карты.

Неожиданный эффект - с бонусом к урону от заклинаний увеличивается стоимость призываемых существ, а не их количество. Если разыграть заклинание под Магом крови Талносом, Неожиданный эффект призовет двух существ за три кристалла маны, а не трех существ за два.

Подопытный - если вы убьете его наносящим урон заклинанием, например, Божественной карой, Подопытный вернет в руку и ее.

Пара рук - второе улучшение (Лишние руки) будет так же стоить 3 кристалла маны и усиливать существо на +2/+2. Это будет последнее заклинание, больше «рук» вы не получите.

Душеворот - противник увидит, какие карты вы сбросили.

Проект по демонологии - даст вам в руку одного из 26 демонов, существующих в Стандартном формате. Это могут быть как демоны Чернокнижника, так и нейтральные. Шанс получить какого-то определенного демона составляет 1/26 или примерно 4%. Такой же шанс будет и у противника.

Всех демонов в Стандартном режиме ищите в гайде по Четному Чернокнижнику.

Доктор Морриган - можно сказать, что это "бесконечное существо" до тех пор, пока в вашей колоде остаются существа, с которыми оно может меняться местами. Вы не сможете сделать бесконечный цикл из двух Докторов Морриган с помощью Волхвицы Умбры: после трех кругов цикл закончится.

Кристаллизатор - если разыграть существо на 5 и меньше единицах здоровья, вы умрете,

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 44 / 115

даже несмотря на получение брони.

Ракетомет - если соединить его с механизмом, который обладает эффектом яда, то в конце хода Ракетомет отравит и убьет всех существ на поле. Аналогичным образом с заморозкой. В Стандартном режиме нет механизмов с этим эффектом, но в Вольном существует Снегочух, и если соединить с ним Ракетомета, то в конце хода все существа и герои будут заморожены.

Предвестница Селестия - скопирует лишь первое существо, разыгранное противником. Отметьте, что Предвестница Селестия потеряет маскировку, когда превратится в существо противника (только если у него самого не будет маскировки), она просто станет его точной копией.

Элекк-киборг - если на вашем столе будут присутствовать два Элекка-киборга и вы замешаете что-либо в колоду, эффекты существ не будут накладываться друг на друга: замешаются лишь две дополнительные копии от каждого Элекка-киборга, а не бесконечное количество карт.

Невероятный Чудастер - узнайте об этом сложном и интересном существе из отдельного гайда по колодам Невероятного Чудастера.

Меха-К'Тун - предсмертный хрип существа сработает даже в том случае, если у вас будет активен секрет или надето оружие.

## Растахановы игрища

Акали, лоя-люторог — легендарное существо Воина достает из колоды только карты с прописанным свойством натиск, как Зиллиакс или Дарий Краули. У механизмов после розыгрыша Безумного гения Бума тоже будет натиск, однако Акали, лоя-люторог не достанет их из колоды.

Дух люторога — а это существо, наоборот, дает неуязвимость любому призванному существу с натиском, даже если натиск получен за счет других карт: Безумного гения Бума, Бумоносца и Реактивных сапогов.

Ширвалла, лоя-тигрица — карты, взаимодействующие со стоимостью Ширваллы, лоя-тигрицы, всегда будут учитывать ее полную стоимость, а не текущую. Если вы достанете Ширваллу, лоя-тигрицу с помощью Призматической линзы, вытянутое из колоды заклинание всегда будет стоить 25 маны. Гнев небес всегда будет наносить 25 урона, если достать им лоя Паладина.

Удешевляя Ширваллу, лоя-тигрицу, считайте, сколько маны в действительно потратили на заклинание, а не его изначальную стоимость.

Тайм-аут! — всего два способа умереть под баффом этого заклинания — предсмертный хрип Меха-К'Туна и сила героя Утера Черного Клинка с 4 разными Всадниками.

Бессмертный прелат — существо с достаточно сложной механикой и массой неочевидных взаимодействий. Важно, что Бессмертный прелат сохраняет чары (включая точечные и массовые баффы заклинаний - союзные и вражеские, а также баффы от существ, как Защитник Аргуса или вражеский Миротворец Алдорев) только после своей смерти. Если вы замешаете в колоду Бессмертного прелата Гибельным банкиром или создадите копию другим способом (Плотоядный куб, Зола Горгона, Молодой хмелевар, Ошеломление противника), чары на нем не сохранятся.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 45 / 115

Бессмертный прелат учитывает только баффы, которые есть на нем в момент смерти. Если дать ему божественный щит, но сбить перед его уничтожением, замешанная копия не сохранит божественный щит.

Если Чернокнижник использует на это существо Порчу, заклинание spadet в начале хода Чернокнижника, где бы ни находился Бессмертный прелат: на столе или в колоде. То же случится и с Темным безумием — вы украдете Бессмертного прелата противника, а в конце хода эта чара spadet: если Бессмертный прелат окажется в вашей колоде в этот момент, он там и останется.

Зандаларский храмовик — вы можете восстановить здоровье любому персонажу на столе (герою, существо, вражеским герою и существу), чтобы активировать боевой клич этого существа. Не обязательно исцелить персонажа одним заклинанием или существом.

Дух тигра — работает только с заклинаниями за 1 и более маны. Если вы разыграете Монетку под Духом тигра, ничего не произойдет.

Верховный жрец Текал — не наносит вам урон, поэтому Тайм-аут! ничего не изменит в механике этой карты: вы все равно лишитесь всего здоровья кроме 1 единицы. Также ничего не изменится, если вы сможете удвоить боевой клич Верховного жреца Текала Духом акулы или Бранном Бронзобородом.

Зов хозяина — даст вам или 1 существо, или 3, если все они звери. Если в колоде меньше трех существ с разными именами, вы сможете раскопать копии одинаковых, в остальных случаях это невозможно, как и при обычной раскопке.

Внутренний зверь — если существо, которое вы баффните, может атаковать, сначала атакуйте им, а затем используйте Внутреннего зверя, чтобы оно атаковало снова. Если дать заклинание до атаки, вы потратите основную.

Зул'джин — пока что неизвестно, как будут разыграны заклинания: в том же порядке, что были использованы вами или случайно, как и в случае с Дрыжеглотом и боевыми кличами. Произнесенные Зул'джином заклинания могут выбирать целью только легитимные цели, разные для тех или иных заклинаний: Чародейский выстрел может выстрелить в любого персонажа на столе, а Смертельный выстрел — только во вражеское существо.

Боевой друид Лоти — четыре формы этого существа представлены на иллюстрации ниже.

Если вы разыграете Боевого друида Лоти под Фэндралом Оленьим Шлемом (доступен только в Вольном режиме), получится следующее существо.

Гонк, лоя-ящер — позволяет снова атаковать вашему герою, если вы соблюдаете условие. Формулировка на карте не точная, поэтому кто-то мог подумать, что атаковать повторно сможет сам Гонк, лоя-ящер.

Дух акулы — еще одна карта с неоднозначной формулировкой. Позволяет разыгрывать дважды и серии приемов и боевые кличи только существ, но не оружия, карт-героев и заклинаний.

Грал, лоя-акула — если разыграть это существо под Духом акулы, оно "съест" двух существ из колоды, получит их характеристики, а после смерти даст обоих в руку.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 46 / 115

Дух жабы — учитывает текущую стоимость заклинаний, а не изначальную. Если вы используете Молнию за 0 маны с Ученицей чародея на столе, Дух жабы даст заклинание за 1 маны из колоды.

Зентимо — если вы разыграете точечное заклинание с перегрузкой под Зентимо на 3 цели, вы получите тройную перегрузку. Например, Молния на 3 цели — 3 перегруженных кристалла маны.

Однако эффект Зентимо не активирует Яростного пироманта или Гоблина-аукциониста, поскольку игра считает, что дополнительные копии заклинания читает не ваш герой, а сам Зентимо.

Краг'ва лоя-жаба — не синергирует с Зентимо или Электрой Бурешквал: вы получите только одну копию заклинания, даже если разыграете их под бафами этих существ. Зато Краг'ва лоя-жаба сочетается с Нестабильной эволюцией: вы получите в руку несколько копий этого заклинания, если разыграли его эффекты эха.

Лиззун — получает бафф в течение двух ходов: в тот, что вы разыграли заклинание с перегрузкой, и в последующий, когда перегруженные кристаллы маны заблокированы.

Взрывная волна — если вы уничтожите несколько целей со сверхуроном, в руке окажутся несколько случайных заклинаний Мага.

Расслоение — создает точную копию атакованного существа: с текущим количеством здоровья и всеми бафами/дебафами.

Малакрасс — не даст Монетку, поскольку она появляется в руке уже после муллигана.

Принцесса Таланджи — существами, которых не было в колоде в начале матча, не считаются существа из стартовой руки или возвращенные в руку Молодым хмелеваром и Старым хмелеваром. Вы призвете на стол существ, полученных с помощью Золы Горгоны, Безликого манипулятора, эффектов воровства и других.

Всеобщая истерия — у заклинания непростая механика. До окончания действия Всеобщей истерии существа не могут умереть и активировать свои предсмертные хрипы, однако существо с 0 здоровья и ниже уже не может атаковать или быть атакованным.

Существа могут атаковать своих союзников. Также атаковать могут замороженные угрозы, существа без атаки или со свойством "не может атаковать".

Если на столе четное количество существ с одинаковыми характеристиками, например, 1/1, уничтожены будут все. Если на столе нечетное количество таких же существ — одно останется в живых.

Порядок атаки существ случайный. Единственное условие — у существ должно быть 1 и более здоровья.

Дух нетопыря — на карте нет слова "случайный", однако бафф +1/+1 получит случайное существо. Разработчики просто решили не добавлять это слово, чтобы не делать описание карты слишком длинным.

Сделка с Бездной — если в колоде нечетное количество карт, заклинание округлит значение

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 47 / 115

вверх. Например, 1 карта в колоде будет уничтожена. Если в колоде 7 карт, уничтожено будет 4.

Верховная жрица Джеклик — копии этой карты после сброса сохраняют все баффы от Духа нетопыря, Насыщения души и подобных эффектов.

Гробовщик — при розыгрыше вы увидите, какие именно хрипы получит Гробовщик и в каком порядке, что может быть важно при конфликтных эффектах. Вы получите три случайных предсмертных хрипа других существ, они могут повторяться: вы можете получить два хрипа Яйца дьявозавра, если разыграете их.

Гробовщик получает только "родные" предсмертные хрипы существ, не учитывая эффекты Гребнистого скакуна или Духа предков.

Существо плохо комбинируется с Плотоядным кубом: оно может получить его предсмертный хрип, но он ничего не сделает, поскольку для эффекта Плотоядного куба нужен его боевой клич.

Гробовщик хорошо сочетается с новым существом Паладина Бессмертный прелат, если получит его хрип. В этом случае после смерти Гробовщик вернется в вашу колоду, сохранит все три предсмертных хрипа, а при повторном розыгрыше получит еще 3.

Безумная комбинация — хрипы Бессмертного прелата и Стражницы авангарда. Если эти хрипы будут получены в нужном порядке (сначала Бессмертный прелат, потом Стражница авангарда), после смерти Гробовщик сначала замешается в колоду, а потом завербует себя же или другое существо за 8 маны из колоды.

Моджомастер Зихи — после розыгрыша вы не получите 5 полных кристаллов маны. Если разыграть эту карту на 6 маны, вы останетесь с 5 пустыми кристаллами. Если разыграть Моджомастера Зихи на 10 маны, у вас останется 4 полных кристалла и 1 пустой.

Черепаноносица — если вы поставите вокруг существа двух Черепаноносиц, урон получит случайная из них. Если две Черепаноносицы будут стоять рядом, урон получит та, которую не атаквали.

Комментатор Мош'Огг — персонаж противника может атаковать только "легальные" цели при срабатывании свойства Комментатора Мош'огга. То есть других ваших существ или героя.

Торговец супом — чтобы получить карту, важно восстановить 3 или более здоровья одним "тиком", а не несколькими мелкими, как Целительный ливень. Также важно именно восстановить здоровье поврежденному герою, если у него 28 здоровья и больше, карты вы не получите.

Вы можете восстановить здоровье любым способом, чтобы активировать особый эффект Торговца супом: заклинание, сила героя, похищение жизни, боевой клич существ. Алекстраза и Хранительница Амара не активируют эффект Торговца супом.

Хаккар — если замешать Порченную кровь в пустую колоду противника, заклинание не уничтожит его моментально. Оппонент возьмет это заклинание, получит 3 урона, затем возьмет другую карту из колоды (получит урон от усталости, если карт нет) и только последним действием Порченная кровь замешает две свои копии в колоду. На следующий ход случится аналогичное: сначала урон от двух копий Порченной крови, затем урон от усталости

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 48 / 115

и после замешивание четырех копий заклинания.

Если в руке игрока 10 карт, он сожжет полученную Порченную кровь, не получив ее негативного эффекта. Это хороший способ переиграть противника с Хаккаром.

## Возмездие теней

Суперзлодей Рафаам — превращает руку и колоду в легендарные карты любого класса или нейтральные. Если сначала сыграть Душеворот, а после Суперзлодея Рафаама, три полученные с заклинания карты останутся в руке после окончания хода.

Темнейший час — может стать основой для Чернокнижника с крупными существами и заклинаниями, которые призывают мелких токенов (Козни Рафаама и другие)

Неожиданный поворот — чем меньше карт в колоде, тем больше шанс, что заклинание даст те же карты, что вы замешали. Хорошо сочетается с Душеворотом и новой легендаркой Повелитель Скверны Бетруг.

Козни Рафаама — улучшаются бесконечно, но призыв 8 и более Бесов не имеет смысла из-за ограничения по количеству существ на игровом поле.

Калесгос — не стоит играть Калесгоса через Монетку на девятый ход, поскольку Монетка станет первым заклинанием, которое и удешевит легендарный дракон. С раскопки вы сможете получить только заклинание Мага.

Кадгар — работает со всеми эффектами призыва существ, в том числе с вебовкой, предсмертные хрипы, механику И'Шараджа, Атиеша (оружие дает Хранитель Медив) и другими. Он не сочетается с силой героя Ледяного лича Джайны, поскольку сила героя — не карта, чего требует текст Кадгара. Если на столе два Кадгара, они призовут в два раза больше существ, чем один Кадгар. Также Кадгар работает с Отраженной сущностью и новой картой Шельмобот.

Сила созидания — как и другие эффекты раскопки, призывает в 4 раза чаще классовых существ, что не очень хорошо для Мага, поскольку его классовые шестые дропы слабые. Среди них: Токи Часовщица, Метеоролог и Чарозавр.

Воля призывателя — работает и на вражеских существ (полезно, если на них баффы или они особенно сильны), и на союзных. Синергирует с Кадгаром, но взаимодействие не очень полезное для вас, если цель — вражеское существо.

Хранитель Сталладрис — обратите внимание, что синергирует только с заклинаниями, но не существами. Все полученные копии вариантов стоят столько же маны, сколько и оригинальное заклинание.

Светодрев — спячка существа делает его неуязвимым к любым эффектам и ремувалам, но оно занимает место на игровом поле.

Командор Рисса — хорошо работает не со всеми секретами: Защитная матрица и Покаяние не сделают ничего, сработав дважды.

Дуэль! — поединок двух существ — это атака одного существа другим. Если у кого-то в колоде нет существ, поединка не случится, но другой игрок призовет существо на игровое

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 49 / 115

поле.

Отчаянные меры — не может разыграть уже активный секрет, так вы можете манипулировать случайным эффектом этого заклинания.

Не сдаваться! — эффект секрета срабатывает до наносящих урон заклинаний противника, так бафф +2 к здоровью может помочь существам выжить.

Главный подрывник Бум — призываемые Взрыв-боты — механизмы, которые после смерти наносят 1-4 урона случайному персонажу противника. Взрыв-боты хорошо синергируют с другими механизмами с магнетизмом, а в особенности с Зиллиаксом. Похищение жизни будет работать и на предсмертный хрип Взрыв-ботов.

Омега-уничтожитель — как и другие омега-карты, его не стоит разыгрывать на 9 ход через Монетку, так как боевой клич не сработает.

Размашистые удары — как и другие подобные эффекты, этот бафф работает только в ход Воина вместе с атакой существа. Если атакуют по нему, оно нанесет урон только одной цели.

Королева болот Хагата — Ужас 5/5 стоит 5 маны и может выбрать одно заклинание с целью, а другое без нее. Первое заклинание всегда случайное из всего списка заклинаний Шамана. Если вы выбрали заклинание с целью (Молния, Выброс лавы), второе всегда будет без цели (Сила тотемов, Жажда крови). Если вы выбрали первое заклинание без цели, второе может быть любым.

Зентимо и Электра Бурешквал не работают с заклинаниями, которые произносит Ужас 5/5. Разыгранные Ужасом заклинания «стакаются» друг с другом. Например, если дважды выбрать Призрачные видения, разыгранное после заклинание будет стоить на 6 маны меньше.

Дрыжеглот повторит боевые кличи и Королевы болот Хагаты (вы получите Ужаса с двумя случайными заклинаниями), и разыгранного ранее Ужаса с выбранными вами заклинаниями.

Грязнеформер — даже если в колоде есть другой Грязнеформер, не может стать копией самого себя.

Король воров Вихлепых — четыре сокровища такие же, как и у Марина Лиса из Кобольдов и катакомб. Корона Зарога предложит на выбор нейтральные легендарные карты и классовые Разбойника. Все легендарные существа Разбойника слабы без своего боевого клича.

Неопознанный контракт — при заходе в руку случайным образом получает один из четырех дополнительных эффектов.

Домушница — предлагает на выбор заклинание любого из 8 классов кроме Разбойника независимо от противника.

Мадам Лазул — предлагает на выбор 3 карты из руки противника. Как и Драконида-шпиона, никогда не предлагает две одинаковые карты, даже если в руке противника есть несколько копий. Не берите с Мадам Лазул Джан'алая лоа-дракондора, если ваша сила героя не нанесла 8 урона в партии.

Козни Лазул — хорошо синергируют с Темной жрицей, но украденное существо сохранит негативный эффект на ход оппонента, так что ему будет проще разменяться с ним.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 50 / 115

Темный силуэт — вы можете делать копии Гробовщика и существа под баффом заклинания Страшное вуду.

Недремлющая душа — сначала накладывает немоту на существо и только после призывает его копию уже с эффектом немоты.

Аннигилятор — призывает из руки любой механизм, даже если у него нет предсмертного хрипа. Если предсмертный хрип есть, активирует его.

Вериса Ветрокрылая — Тори'дал, Звездная Ярость дает +2 к урону от заклинаний на ход Охотника, если он атаковал оружием. Урон от заклинаний работает и на эффекты Зул'джина, но не на Снайперский выстрел и Взрывную ловушку, так как они активируются только в ход противника.

Девять жизней — хорошо синергирует с Аннигилятором, который может призвать из руки самого себя. Эффект заклинания не позволяет воскресить существо на столе, вы получите его копию с раскопки в руку.

Архивариус Элизаиана — с выходом позволяет произвести серию из 5 раскопок всех коллекционных карт, доступных вашему классу (нейтральные + ваш класса), вы не получите эти карты в руку, они будут замешаны в колоду в двух экземплярах. Не синергирует с Электром-киборгом.

Верховный маг Варгот — случайным образом выбирает заклинание, которое вы произносили в этот ход (в том числе и Монетку). Если у заклинания был другой случайным эффект, например, раскопка, вы получите случайный исход, а не выбранный оригинальной копией. Не синергирует с Зентимо, Электрой Бурешквал и подобными эффектами.

Неприметный диверсант — если противник разыграет какой-либо секрет, разыгранный Неприметный диверсант никогда его не активирует своим выходом на стол, так как появляется там раньше.

На первый взгляд, Hearthstone кажется простой и очевидной игрой, в которой может разобраться даже ребенок. Но в ней так много подводных камней и спорных моментов. В действительности их даже больше, чем получилось представить в статье.

А что бы вам еще хотелось увидеть в данном руководстве? Делитесь вашими мыслями в комментариях, авторский состав обязательно на них ответит.

Спасибо за ознакомление со статьей, до скорых встреч!

---

## **Биг Спелл колоды или как Злая призывательница основала новые архетипы**

ID: 877

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/zlayprizivatelnica>

Дата: 22.01.2018

Тип: Гайды

Категория: Общие гайды для всех классов

### **Описание**

Биг Спелл колоды или как Злая призывательница основала новые архетипы

## Кратко

Сегодня вам предлагается познакомиться не с очередным гайдом на популярный архетип, а со статьей немного другого плана. В ней будет рассмотрена не одна колода, а несколько. Все их объединяет одно – Злая призывательница.

## Текст

Здравствуйтесь, дорогие подписчики и посетители сайта kolodahearthstone.ru

Сегодня вам предлагается познакомиться не с очередным гайдом на популярный архетип, а со статьей немного другого плана. В ней будет рассмотрена не одна колода, а несколько. Все их объединяет одно – Злая призывательница.

Казалось бы, в игре есть много нейтральных карт, использующихся сразу в нескольких архетипах. Взять, например, существ Костяная кобыла или Коридорный ужас – кто только ни брал их в сборки, но почему же нет статьи «Колоды с Коридорным ужасом и Костяной кобылой»? Дело все в том, что эти существа, как и многие другие, самостоятельны, просты и однообразны. Кто-то скажет, что и слишком сильны и не сбалансированы, и трудно будет поспорить с таким утверждением.

Злая призывательница, впрочем, тоже достаточно мощная карта, но дело даже не в ее уровне силы, а в том, что это существо породило целый ряд принципиально новых архетипов, которые выстраивают всю свою сборку так, чтобы лучше взаимодействовать со Злой призывательницей. Таких существ, подталкивающих «декбилдеров» к принципиально новым способам создания колоды, за всю историю Hearthstone было несколько: Рено Джексон и Казакус положили начало целой массе архетипов, использующих только одну копию каждой карты в колоде, Барнс стал причиной появления «Биг» колод и колод, использующих только существ с Предсмертными хрипами и другими мощными эффектами, были и не столь очевидные примеры.

Злая призывательница мотивирует игроков отказаться в своих сборках от дешевых заклинаний, дабы на шестой ход совершить невероятно мощное и темповое действие. Помогает ей в этом другая карта Кобольдов и катакомб – Великий архивариус, хотя многие архетипы со Злой призывательницей отказываются от данного восьмого дропа, но об этом позже.

Колоды со Злой призывательницей называются по-разному. Если это существо создало принципиально новый архетип, обычно его называют «Биг Спелл», показывая, таким образом, что в сборке используются только дорогие заклинания, с которыми синергирует и данное существо за шесть кристаллов маны. Есть уже существующие ранее архетипы, в которые вписалась Злая призывательница – например, Пират Воин. В его случае изменений в названии не последовало, хотя суть колоды остается той же: в ней очень много существ, только дорогие заклинания и Злая призывательница.

Есть также Биг Спелл колоды и без Злой призывательницы, но это только случай Мага, о котором речь пойдет в соответствующем разделе. В целом в статье вы сможете ознакомиться со всеми Биг Спелл колодами, использующими либо не использующими Злую призывательницу. Также вы подробнее узнаете о механике данной карты: что она может призвать и с каким шансом, чего стоит опасаться при ее розыгрыше, а на что надеяться. Речь пойдет и о перспективах Злой призывательницы в грядущих метях, в особенности после неумолимо надвигающейся весенней ротации Стандартного режима.

Содержание статьи:

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 52 / 115

- Биг Спелл колоды для каждого класса
- 1.Колоды Воина
- 2.Колоды Паладина
- 3.Колоды Охотника
- 4.Колоды Друида
- 5.Колоды Разбойника
- 6.Колоды Шамана
- 7.Колоды Мага
- 8.Колоды Жреца
- 9.Колоды Чернокнижника
- Кого призывает Злая призывательница
- существа за 7 маны
- существа за 8 маны
- существа за 9 маны
- существа за 10 маны
- Разбор механики Великого архивариуса
- Будущее карт
- Заключение

Поскольку Злая призывательница – нейтральное существо, любой класс может обратиться к концепции Биг Спелл архетипа и попробовать свои силы в безжалостной мете. Разумеется, у кого-то получается лучше, у кого-то хуже, на что есть свои причины, которые обязательно будут рассмотрены в данном разделе.

Есть несколько условий успешной или неуспешной Биг Спелл Колоды для каждого класса, о которых можно поговорить здесь:

- Наличие всегда позитивно действующих заклинаний за шесть кристаллов маны и более
- Наличие хорошей кривой маны из существ как минимум до шестого хода
- Наличие существ, которые своим эффектом могут хотя бы частично заменить заклинания

Еще до появления Злой призывательницы дела у Воина шли не очень гладко. Ослабление ключевого оружия Огненная секира ударило по всем архетипам класса. Только Пират Воин как-то смог удержаться в мете, хотя и его популяция просто смешна по сравнению с прежними показателями.

Увы, карты Кобольдов и катакомб не изменили положение класса в мете к лучшему. Медленные архетипы, конечно, получили новые интересные инструменты, но их оказалось недостаточно. В своем нынешнем плачевном виде Воин пребудет, вероятно, до окончания Года Мамонта и меты Кобольдов и катакомб.

Один архетип класса, однако, сумел сохранить хоть какое-то присутствие в ладдере – это Пират Воин. А помогла ему в этом Злая призывательница.

## Пират Воин от TwoBiers

Примечательно, что Пират Воин вообще получил хоть какую-то новую карту, ведь колода была сильна на протяжении долгого времени и успела сыскать себе огромное число ненавистников. Казалось, что Blizzard больше не будет давать Пират Воину новых инструментов, но это все-таки случилось, хотя и в достаточно неожиданном ключе.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 53 / 115

Злая призывательница обосновалась во всех сборках Пират Воина, она же их значительно изменила. Если год назад Пират Воин был быстрейшей и агрессивнейшей колодой в игре, которая могла расправиться со своим оппонентом за три-четыре хода, то сейчас он напоминает скорее мидрейндж архетип: кривая маны вплоть до седьмого хода, относительно скромное количество ранних дропов. После ослабления Огненной секиры Пират Воин уже не может стабильно бороться за стол рано и быстро заканчивать партии, так что ему приходится «утяжеляться», дабы иметь возможность выигрывать в более долгосрочной перспективе.

И Злая призывательница – отличная карта для утяжеления агрессивной колоды. Разыгранная на шестой или даже пятый ход, она способна оказать невероятное давление на оппонента, который уже потратил какое-то число ресурсов для сдерживания начального давления Воина.

Но, разумеется, нельзя просто так взять в колоду Злую призывательницу, у всего есть цена. И Пират Воин заплатил отказом от немногочисленных, но мощных заклинаний: Удар героя, Смертельный удар, Улучшение. Болезненнее всего, пожалуй, потеря Улучшения, а другие заклинания и так уже вытеснялись из сборок: Удар героя стал неактуален после нерфа Огненной секиры, так как Воин решил взять Принца Келесета, а для этого от всех вторых дропов нужно было отказаться, Смертельный удар часто убирали, чтобы взять в колоду Разрушителя чар.

Зато Пират Воину помогло другое заклинание, которое мало кто ожидал увидеть в сборке этого архетипа. Речь идет о карте Оберег: малый мифрил – это тот самый необходимый для синергии со Злой призывательницей компонент, без которого Воин не смог бы брать шестой дроп в колоду.

Насколько хорош обновленный Пират Воин? Архетип, конечно, стал лучше по сравнению с тем, что было в мете Рыцарей Ледяного Трона после нерфа Огненной секиры, но всё же это нишевая колода. Она может достойно показать себя против Казакус Жреца, Биг Спелл Жреца и Жреца на драконах, но в целом процент побед единственного жизнеспособного архетипа Гарроша оставляет желать лучшего. Хотя стоит отметить, что все же находятся игроки, которые выбирают для ладдера Пират Воина, а у некоторых даже получается двигаться вверх. Несколько раз архетип был замечен в топ-100 легенды, хотя это, скорее, исключения, чем правила.

У Паладина в мете Кобольдов и катакомб, наоборот, дела идут замечательно, особенно если сравнивать с Воином. Целых два архетипа Утера стабильно представлены в мете: Агро Паладин и Мурлок Паладин – хотя оба они достаточно похожи.

Сила данных колод во многом определяется такими картами, как К оружию!, Печать королей и Божественная милость. Эти дешевые заклинания, как вы сами понимаете, не так хорошо синергируют со Злой призывательницей, так что особого распространения в сборках Паладина это существо получить не может.

Однако, есть несколько предпосылок, которые все-таки подталкивают «декбилдеров» к экспериментам со Злой призывательницей. Эти предпосылки – тяжелые и эффективные заклинания Динозаврение, Гнев карателя и Возложение рук. Остается только решить: делать ли сборку с этими заклинаниями и Злой призывательницей, или же лучший «перформанс» покажут более традиционные версии с Печатью королей, Божественной милостью и К оружию!.

Если классический Агро Паладин зачастую старается захватить стол рано и выиграть в течение первых четырех-пяти ходов в контроле матч-апах, а в быстрых – заспамить стол

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 54 / 115

огромным количеством мелких угроз, с которыми противнику будет непросто совладать, то Мурлок Паладин куда более медлителен, что делает противостояния с агрессивными колодами невыгодными, зато в некоторых контрольных матчах (особенно против Джейд Друидов) версия с мурлоками куда мощнее. Добавляя в колоду Злую призывательницу, вы ее существенно утяжелите, так что агрессивные противостояния станут еще хуже, зато улучшатся все медленные: у Джейд Друида почти не останется шансов, тяжелее придется Казакус Жрецу, Контроль Чернокнижнику и Куболоку. Поэтому логичнее добавить Злую призывательницу именно в Мурлок Паладина, который уже нацелен именно на борьбу с медленными оппонентами. Агро Паладин же стремится к максимальному темпу и скорости, так что утяжелять его не очень хочется.

Первооткрывателем Мурлок Паладина со Злой призывательницей стал Хіхо, взявший на турнир Seatstory Cup 8 лайн-ап с тремя Биг Спелл колодами, одной из которых стал Мурлок Паладин. Хіхо выиграл первый крупный турнир в мете Кобольдов и катакомб, обратив внимание сообщества на свой необычный и оригинальный лайн-ап и тем самым вдохновив массу игроков на эксперименты с Биг Спелл архетипами.

## Мурлок Паладин от Хіхо

Мурлок Паладин с Seatstory Cup 8 не отказывается от мощнейшего заклинания К оружию!, пусть оно и не очень хорошо сочетается со Злой призывательницей. Идея в том, что К оружию! всегда остается на муллигане в стартовой руке, так что шансы, что Злая призывательница достанет из колоды именно Динозаврение, намного выше. Само по себе это дорогое заклинание тоже имеет смысл в агрессивной колоде Мурлок Паладина, потому что позволяет оказывать дополнительное давление крупнейшей угрозой на столе. Отсутствие Божественной милости, то есть добора, Мурлок Паладин компенсирует не только заклинанием К оружию!, которое фактически не добывает карты, но попросту уменьшает колоду, но и существом Мурлиндзя, ставшим в нынешнее время ухудшенной версией заклинания Паладина за четыре кристалла маны.

Примечательно, что в колоде нет существа Смотритель, хотя в колоде есть мурлоки, звери и даже дракон. Хіхо посчитал данный седьмой дроп слишком медленным и неповоротливым и, кажется, оказался прав на его счет.

Версия Мурлок Паладина от Хіхо сейчас выглядит сыровато и даже наивно, всё-таки мета движется вперед, а сборки меняются и эволюционируют. Пусть Биг Спелл Мурлок Паладин и не получил широкого распространения, кое-какие успехи у архетипа все-таки есть.

## Мурлок Паладин от AmazingDM

Например, данная сборка и ее автор AmazingDM не так давно вошли в топ-99 легендарного ранга, что является неплохим достижением. В данной версии появились Зообот, Ползун Голакка и Неопознанный молот, зато пропали такие карты, как Мурлиндзя и К оружию!. Данная колода рассчитывает только на свою кривую маны, а вот как-то восполнить недостаток ресурсов в руке и на столе она не в состоянии, что невыгодно отличает ее от классических версий Мурлок и Агро Паладинов.

История знает и Агро Паладинов, которые попытались освоить Злую призывательницу и даже Великого архивариуса. Игрок Weghus в январском рейтинговом сезоне решил поэкспериментировать следующей необычной версией Биг Спелл Агро Паладина.

## Агро паладин от Weghus

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 55 / 115

Поскольку Великий архивариус выбирает целью заклинания случайного персонажа, Weghus решает отказаться от Динозаврения, взяв другие тяжелые и не очень заклинания, которые не могут навредить Паладину почти никак (разве что Возложение рук исцелит вражескую цель, но это не так страшно, как сделать ей 10/10 характеристики). В данной версии снова появляется К оружию!, а также забытое и необычное заклинание Гнев карателя – достаточно тяжелое для синергии со Злой призывательницей и Великим архивариусом.

Хороши ли Биг Спелл Агро Паладин и Биг Спелл Мурлок Паладин? Пожалуй, да. Лучше ли они традиционных версий Агро Паладина и Мурлок Паладина – нет. В случае с Агро Паладином – наверняка, а вот две версии Мурлок Паладина еще могут посоревноваться в эффективности, а исход данного соперничества будет зависеть от меты. Если в ней мало агрессивных колод, то Биг Спелл Мурлок Паладин, пожалуй, выглядит ярче.

Не забывайте посетить гайд по колоде Агро Паладина, чтобы подробнее узнать о данном архетипе и его позициях в нынешней мете.

Охотник занимает самые шаткие позиции среди всех конкурентоспособных и играющих классов в мете Кобольдов и катакомб (это семерка героев за исключением Воина и Шамана), зато разнообразных архетипов у Рексара очень и очень много. На низких рангах вы еще относительно часто можете встретить Охотника на заклинаниях и Секрет Охотника, но чем выше вы заберетесь в ладдере, тем, во-первых, реже будете встречать Охотника, а, во-вторых, всё чаще это будут именно Фейс Охотники.

Ни один из упомянутых архетипов класса не хочет брать Злую призывательницу в свою сборку. Охотник на заклинаниях не может позволить себе обзавестись существами помимо Барнса и И'Шараджа, потому что это испортит его синергии. Секрет Охотник не может отказаться от основы своей колоды – Секретов, а все они стоят всего лишь два кристалла маны, чему не рада Злая призывательница. Фейс Охотник рассчитывает, как и Агро Паладин, на молниеносную скорость и высочайший темп, к шестому ходу архетип уже планирует выиграть или подобраться близко к этому, а все эти манипуляции со Злой призывательницей кажутся излишними. Да и такие карты, как Питомец и Команда «Взять!» слишком хороши в агрессивной стратегии.

Пожалуй, именно наличие мощнейших Питомца и Команды «Взять!» не позволяет Охотникам часто обращаться к Злой призывательнице, эти заклинания являются основой всех архетипов и уже очень давно буквально тащат на своих плечах Рексара. Хотя у Охотника всё же есть хорошая причина задуматься о Злой призывательнице и даже о Великом архивариусе – Зов лесов. Это дорогое и невероятно мощное заклинание идеально подходит для синергии с рассматриваемыми существами.

Как и в случае с Мурлок Паладином, к Биг Спелл Охотнику одним из первых обратился Хіхо все на том же турнире Seatstory Cup 8. Его колоду вы можете увидеть ниже.

## Мидрейндж Охотник от Хіхо

По сути, это достаточно привычный Мидрейндж Охотник, использующий вместо Питомца и Команды «Взять!» Злую призывательницу, Зов лесов и Великого архивариуса. Интересно, что Злая призывательница вытесняет из колоды Высокогрива саванны, так как четырех «шестерок» сборке не нужно.

Такой Охотник достаточно слаб при встрече с агрессивными оппонентами, ставку же он

делает именно на медленные противостояния, как и все Биг Спелл колоды в принципе. Очевидно, что у Рексара это получилось не лучше всех во многом из-за того, что у архетипа нет никакого инструмента для возвращения на стол, если вдруг что-то пойдет не так. А в нынешней мете очень многие противники могут сделать что-то, чтобы нарушить планы Охотника. Класс, действительно, очень слаб в игре от обороны, и не получив идеальную кривую маны, которая бы позволила ему играть первым номером вплоть до шестого-девятого ходов, он с трудом одерживает победы.

Хіхо, однако, смог, так что совсем уж безнадежным такого Охотника называть, пожалуй, не стоит. Другое дело, что после успеха этого кибератлета Биг Спелл Охотник так и не показал себя в мета-отчетах, на высших позициях в легенде и в ладдере в целом. Мало кто встречал его хотя бы раз в рейтинговых играх или брал самостоятельно.

Очевидно, архетип слабее других представителей класса, причем он намного уступает тому же Фейс Охотнику. Что, может быть, даже прискорбно, все-таки Зов лесов вот-вот покинет Стандартный формат, и было бы здорово увидеть возвращение в мету этого заклинания, когда-то, еще до своего нерфа, наводившего ужас на мету Пробуждения древних богов.

Так исторически сложилось, что у Друида есть очень хорошие заклинания: Буйный рост, Озарение (до нерфа, конечно), Дар природы, Гнев, Размах, Ползучая чума, Тотальное заражение, Нефритовый идол, Нефритовый цветок, Знак «Лотоса», Живая мана, Дикий рев и многие многие другие. И еще не было Друида, который бы отказался от данных подарков судьбы. В первую очередь сила класса именно в его заклинаниях, и эти заклинания часто достаточно дешевы.

Так, про Злую призывательницу в колодах Друида мало кто подумал, даже увидев силу этого существа. Все-таки условные Буйный рост или Живая мана, казалось бы, намного лучше. Но у Друида есть одна веская причина обратиться к тяжелым заклинаниям – это небезызвестное любому игроку в Hearthstone заклинание, получившее массу прозвищ от «Доктор 10» до «ultimate drawback», Тотальное заражение. Такое заклинание, пожалуй, является неплохой основой для Биг Спелл Друида, остается только собрать колоду из двадцати восьми существ, что сделать достаточно непросто.

## Биг Спелл Друид от JakePhinney

Большую помощь Биг Спелл Друиду оказывают существа с разгоном по мане, благо, с последним дополнением их стало намного больше. Малфурион все равно не сможет так быстро добраться до восьми-десяти кристаллов без Буйного роста, Нефритового цветка и Дара природы, но оторваться от остальных противников все же способен. Кривая маны Биг Спелл Друида до шестого хода не столь выразительна и нацелена скорее на подготовку к серьезным ходам позднее. Первый серьезный ход – конечно же, Злая призывательница, которая даст случайный десятый дроп, а далее становятся доступны всё более и более опасные угрозы.

Интересна синергия Предсмертных хрипов, к которой из всех Биг Спелл колод обращается только Друид. Барнс способен призвать массу мощных даже с характеристиками 1/1 существ, хотя есть и некоторые бесполезные. Особо любопытна Стражница авангарда, которую редко можно увидеть в конкурентоспособных колодах нынешней меты. Своим Предсмертным хрипом она способна призвать и Короля лича, и Великого архивариуса.

Предсмертные хрипы, может быть, не особенно действенны в мете, где все или почти все обращаются к Разрушителю чар, даже у Биг Спелл Друида он есть. Но их у Малфуриона так много, что противник едва ли напасется нужными эффектами на каждого.

Биг Спелл Друида можно назвать достаточно «хайролльным» архетипом, то есть нестабильным, способным как запросто обыграть любого при идеальном заходе, так и проиграть любому, если фортуна отвернется от вас. Так, впрочем, можно сказать про многие Биг Спелл архетипы, но к Друиду это относится в большей степени, чем к остальным.

На вопрос о том, достаточно ли хорош Биг Спелл Друид, пожалуй, можно ответить уже легко и однозначно, исходя из написанного выше. Едва ли он сильнее Джейд Друида, Агро Друида да и многих других Биг Спелл архетипов, представленных здесь, хотя Малфурион и не самый слабый, что приятно. Вы можете попробовать эту колоду, если вам хочется немного отдохнуть, развеяться и удивить оппонентов – во всем этом Биг Спелл Друид поможет, возможно, как никто другой. Это яркая и забавная колода, которая порой позволяет совершать безумные и даже нечестные комбинации.

Чего ей не хватает, так это каких-то способов возвращения в игру, если все пошло не по плану. Может быть, вы захотите обзавестись заклинанием Ползучая чума, оно достаточно дорого для неплохой синергии со Злой призывательницей. Еще одно потенциально полезное заклинание для данной колоды – Древние огоньки.

Не так давно игрок AlwaysLucky взял топ-18 легенды своей сборкой Биг Спелл Друида, которую вы можете увидеть ниже.

## Биг Спелл Друид от AlwaysLucky

Разбойник – еще один класс, всегда прочно связанный с заклинаниями. И эти заклинания стоят зачастую еще меньше, чем у Друида: Удар в спину, Шаг сквозь тень, Потрошение, Ошеломление, Фальшивая монетка и так далее.

Пусть Друид тоже страдает без своих мощнейших заклинаний, но у него хотя бы есть «доктор 10», а вот Разбойника разработчики не наделили чем-то подобным. У него есть всего лишь три заклинания с высокой стоимостью, которая хоть сколько-нибудь бы оправдывала включение в колоду Злой призывательницы: Спринт, Скорополоховый чай и Исчезновение.

Проблемы Исчезновения в том, что, во-первых, это реактивная карта, созданная для обороняющихся колод, а Биг Спелл архетипы преимущественно играют в мидрейндж стиле, во-вторых, Исчезновение не хочется использовать без Подготовки, взять которую в колоду со Злой призывательницей не получается никак. Спринт и Скорополоховый чай выглядят нынче как чрезвычайно слабые пародии Тотального заражения, но это еще полбеды.

Вы можете возразить, что Темпо Разбойник в своей сборке использует всего лишь четыре заклинания: Удар в спину и Шаг сквозь тень в двух экземплярах. Это, конечно, так, но посмотрите, насколько данные карты ценны для архетипа: они помогают бороться за стол, активировать Серию приемов бесплатно, совершать мощнейшие комбинации и те самые знаменитые перевороты в темпе, благодаря которым архетип и получил свое название.

И на что Темпо Разбойник променяет все это? На сомнительный Спринт и Скорополоховый чай, которые делают почти то же самое, что и Эльф-менестрель. Злая призывательница, конечно, неплохая опция, а шестого дропа у Темпо Разбойника нет. Однако он этой колоде и не нужен, она не играет по стабильной кривой маны и не нуждается в выставлении каждый ход существа на все кристаллы.

Взвесив все «за» и «против», вы, вероятно, и сами придете к тому, что обычный Темпо

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 58 / 115

Разбойник – лучшая колода, возможно, даже не только класса, но и меты в целом, и незачем портить архетип не подходящей ему синергией, к которой еще и не так много предпосылок. Все другие Разбойники тем более не могут задуматься о Злой призывательнице, поскольку заклинаний они используют намного больше.

Может быть, после ротации и с выходом нового дополнения класс получит мощные дорогие заклинания, тогда появится причина задуматься о Злой призывательнице. А пока что лучше оставить это существо другим классам.

Если вы хотите на своем опыте убедиться в несостоятельности Биг Спелл Разбойника, можете собрать колоду самостоятельно или попробовать что-то подобное. Автор статьи предупреждает, что эта колода ни в коем случае не претендует на серьезность и конкурентоспособность.

## Биг Спелл разбойник

Кстати, найти хорошие колоды Темпо Разбойника и разобраться в том, как играть данной простой колодой, вы можете в отдельном гайде по архетипу.

Еще один аутсайдер меты Кобольдов и катакомб наравне с Воином. Ни один архетип класса не может показать стабильные результаты в нынешней мете, какие-то попытки разорвать порочный круг совершают Агро Шаман и Токен Шаман, но ничего особенно примечательного у них не получается.

Это была только первая проблема. Вторая – отсутствие у Шамана достойных дорогих заклинаний. У Шамана в принципе есть только одно заклинание дороже шести кристаллов маны – Оберег: малый сапфир. Ближайшие по стоимости – Вулкан и Жажда крови, но карты за пять кристаллов маны уже не стоят того, чтобы заморачиваться со Злой призывательницей.

И это была только вторая проблема, есть же еще одна. Шаман в течение полутора лет «терроризировал» ладдер благодаря своей мощнейшей кривой маны: Туннельный трогг, Тотемный голем и так далее. Игроки очень устали от такого порядка вещей, и когда эти существа наконец-то ушли прочь из Стандартного формана, разработчики не предоставили им достойной альтернативы. Все нынешние ранние дропы Шамана достаточно скромны по своим характеристикам и/или ситуативны, а основной упор на ранней стадии игры архетипы класса делали на заклинания Портал: Водоворот и Инволюция, а также на Нефритовые когти. С последней картой проблем нет, а вот без заклинаний за два кристалла маны и без того слабый класс становится совершенно беспомощным.

Итак, общая слабость, отсутствие особенно полезных дорогих заклинаний и невероятно слабые существа на ранней стадии не особенно предрасполагают к появлению Биг Спелл Шамана.

Пожалуй, ситуация с Траллом настолько плачевна, что даже плохую и фановую колоду приводить здесь смысла нет. Вы, впрочем, вольны поупражняться в «декбилдинге» самостоятельно. Будет здорово, если своими творениями вы поделитесь в комментариях.

Маг – единственный класс в Hearthstone, которому разработчики намекнули о возможности Биг Спелл архетипа не только Злой призывательницей и Великим архивариусом, но и классовыми существами и заклинаниями.

Благодаря таким картам, как Ворон-фамилиар, Ярость дракона и Дракономант Аланна на свет

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 59 / 115

появилась Биг Спелл колода, которой даже не нужна Злая призывательница. И эта колода себя замечательно чувствует в нынешней мете, как показал Чемпионат мира. Разумеется, классовые карты Мага предрасполагают к появлению рассматриваемого архетипа изначально: они дороги и эффективны. Возможно, разработчики и вдохновились на создание Биг Спелл колод, изучая классовую специфику Джайны.

## Биг Спелл маг от Sintolol

В отличие от других Биг Спелл архетипов этот – традиционная и стопроцентная контроль колода, которая в первую очередь собирается обороняться, а не действовать агрессивно. Хотя давление существами – важнейшее условие победы колоды на позднем этапе игры в медленных матч-апах, где простого истощения ресурсов оппонента недостаточно. А в вопросе истощения ресурсов Биг Спелл Маг хорош, как никто другой: масса мощнейших AoE ремувалов, дополняющихся другими защитными механиками, не позволят пройти большинству агрессивных колод.

Архетип силен и потому, что имеет достойные шансы в противостояниях с Джейд Друидом и Казакус Жрецом, однако в этих, безусловно, труднейших матч-апах от игрока Биг Спелл Магом требуется безукоризненное знание матч-апа, своего способа победы и путей его достижения. Колода, определенно, не для новичков или не желающих играть вдумчиво пользователей.

Примечательно, что Биг Спелл Маг использует не только «большие» заклинания, есть в его сборки и достаточно скромные по своей стоимости Ледяная глыба и Превращение. Но это буквально минимум недорогих заклинаний, в котором нуждается медленная колода Мага для выживания. Без невероятно мощной Ледяной глыбы ни один Контроль Маг (а Биг Спелл Маг – это вариация Контроль Мага, новый виток его развития) не обходился никогда, Превращение же – единственный ультимативный ремувал в колоде, к тому же хорошо синергирующий с силой героя Ледяного лича Джайны, что немаловажно.

Из-за нескольких не самых дорогих заклинаний Ярость дракона – главная причина существования Биг Спелл Мага – не всегда максимально сокрушительна и не всегда стабильна, но это попросту необходимая жертва. Важно, что почти все другие Биг Спелл колоды не могут позволить себе взять даже одно «лоуролл» заклинание, которое испортит эффект Злой призывательницы.

Кстати о ней, есть и такие Биг Спелл Маги, которые все-таки решают взять это существо в сборку.

## Биг Спелл маг от StrifeCro

Версия от StrifeCro не рассчитывает выиграть медленные колоды на стадии усталости, она намерена перехватить инициативу и начать давление своими тяжелыми угрозами. В этом Злая призывательница очень помогает, поскольку дает значительное количество характеристик на столе. В колоде игрока Cloud9 есть и Огненная глыба, помогающая закончить противостояние. Плюс ко всему это еще одно дорогое заклинание для синергии с Яростью дракона, Злой призывательницей и другими картами.

Какого бы Биг Спелл Мага вы ни выбрали – реактивного, как у Sintolol, или проактивного, как у StrifeCro, – вы получите мощнейшую колоду для восхождения по ладдеру, правда, требующую не только умения, но и терпения. Биг Спелл Маг даже, возможно, является более предпочтительным выбором для ладдера, чем его визави Секрет Маг – очень хороший против

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 60 / 115

Казакус Жреца, Контроль Чернокнижника и Куболока, но слабый в любом агрессивном поединке.

Единственный действительно неудачный матч-ап для Биг Спелл Мага - медленные архетипы Чернокнижника, также проблемы доставляет Секрет Маг, но этот поединок не столь популярен сейчас. Со всеми остальными Биг Спелл Маг может играть на равных или в плюс.

Биг Спелл колода Жреца, пожалуй, является самой успешной среди всех аналогов у других классов. Лучше ли он Биг Спелл Мага - вопрос открытый, однако это совсем не похожие друг на друга колоды.

Что делает Биг Спелл Жреца таким сильным? Как вы помните, все классические Биг Спелл архетипы невероятно сильны в медленных матч-апах, у них много тяжелых и опаснейших угроз с большими характеристиками, но вот в агрессивных поединках все они уязвимы, на ранний темп ответить трудно, а способов переворота игровой ситуации нет, так как существа редко позволяют проворачивать подобное.

У Жреца, однако, есть такое существо, которое позволяет рано сдержать агрессию противника - это Вестник заката. И именно Вестник заката - залог успеха Биг Спелл Жреца, с этим существом колода способна сдержать давление большинства агрессивных противников в начале, а позднее - переиграть по выгоде любого.

Важно и то, что в распоряжении Жреца есть мощнейшие тяжелые заклинания - невероятно гибкое Нечто из янтаря и великолепный в медленных матч-апах Контроль разума. В результате это приводит к тому, что Биг Спелл Жрец буквально не оставляет шансов многим контрольным колодам. Особенно страдает от него Контроль Чернокнижник и даже Куболок, неприятна встреча с Биг Спелл Жрецом и медленным архетипам Андуина.

## Биг Спелл Жрец от TicTac

Интересно, что существует две вариации Биг Спелл Жреца: одна, представленная выше, использует единственный второй дроп - Принц Келесет, добавляя также набор пиратов, а вторая сборка ниже берет массу вторых дропов, дабы иметь стабильную кривую маны в начале. Историк гнева Пустоты к тому же позволяет раскопать дополнительных мощных классовых драконов, крайне важных в большинстве поединков.

## Биг Спелл Жрец от Vicious Syndicate

В данной статье не стоит слишком долго останавливаться на Биг Спелл Жреце, поскольку этому архетипу был посвящен целый гайд, прочитать который вы можете здесь. Стоит только сказать, что Биг Спелл Жрец - достойный конкурент Казакус Жрецу и другим колодам класса. Вам точно стоит обратить свое внимание на эту колоду, так как матч-апы с очень многими противниками у нее невероятно хороши. Страдает Биг Спелл Жрец разве что от некоторых быстрых колод, которые умудряются защититься от раннего Вестника заката или Божественными щитами (Агро Паладин), или большим количеством здоровья (Пират Воин). Плюс ко всему, конечно же, есть шанс, что в нужный момент ключевой ремувал не придет в руку, хотя такой риск есть у любой колоды.

Чернокнижник представлен в мете множеством архетипов. Отлично чувствуют себя Куболок и Контроль Чернокнижник, отстают от них, но всё же встречается в ладдере Зоолок. Ни один из названных архетипов не обращается к Злой призывательнице. Проблема ее в колоде Чернокнижника в том, что класс обладает очень ситуативными дорогими заклинаниями:

Круговерть Пустоты, Погибель!, Зелье огня Скверны. Единственное достойное заклинание для мидрейндж колоды, которое не уничтожит стол самого Чернокнижника – Вытягивание души, но это уже достаточно дешевое заклинание для синергии со Злой призывательницей.

Не забывайте, что классический Зоолок сейчас и так не очень агрессивный, как и Пират Воин, он напоминает скорее мидрейндж колоду: там есть Костяные кобылы и Кровопийца Гул'дан. И этот Зоолок намного комфортнее себя чувствует с таким заклинанием, как Ожог души, пусть это и единственная карта-заклинание в его сборках.

## Келесет Зоолок Кобольды и катакомбы

Следует, конечно же, поговорить о том, какие именно угрозы могут появиться на вашей половине стола, если вы поставите на нее Злую призывательницу. Все зависит, конечно же, от того, какое именно по стоимости заклинание вы получите, а это зависит от того, какое заклинание вы возьмете в колоду.

Важно отметить, что Злая призывательница способна призвать любое коллекционное существо в игре за конкретную стоимость: общее или любого класса. Это значит, что Жрец может получить на стол Ал'акира, а Охотник – Обсидиановую статую. Очень много о статистике всех дропов в игре было сказано в специальной статье, здесь же можно привести только некоторые ключевые выдержки из нее.

Существа за семь кристаллов маны

Общее количество существ – 38

Чаще всего появится существо с характеристиками – 5/5 или 6/6 с равной вероятностью

Среднее количество ед. атаки существ – 5,34

Среднее количество ед. жизни существ – 5,84

Оценка силы дропов – 3,2

Шанс найти Рывок – 0%

Шанс найти Провокацию – 13,2%

Количество существ с важными эффектами – 13 (34%)

Важные существа за семь кристаллов маны.

Седьмых дропов в игре совсем мало. Вы можете свободно призывать существ до или после получения случайного седьмого дропа, а вот заклинания надо стараться играть строго после, ведь вам с высокой долей вероятности может попасться Архимаг Антонидас или Пророк Велен (вероятность намного выше, так как количество существ меньше по сравнению с дропами дешевле).

Среди седьмых дропов тоже попадаются слабые, особенно примечательна здесь Линесса Печаль Солнца с характеристиками 1/1. Зато среди седьмых дропов уже нет чего-то такого, что сыграло бы против вас, кроме Барона Геддона. Это легендарное существо, впрочем, может и спасти вас в других ситуациях.

Еще одна примечательная карта за семь кристаллов маны из Кобольдов и катакомб – Стражница авангарда. Этот слабый по характеристикам седьмой дроп может сыграть вам как в плюс, так и в минус: все зависит от наличия в вашей колоде восьмого дропа. Есть Тирион Фордринг или Ал'акир? Великолепно. Нет ничего? Очень жаль.

В целом, седьмые дропы Кобольдов и катакомб значительно подпортили выборку существ

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 62 / 115

данной стоимости. Ни одна новинка не хороша, имеются средние, зато есть несколько очевидно слабых.

## Существа за восемь кристаллов маны

Общее количество существ - 26

Чаще всего появится существо с характеристиками - 8/8 или 7/7 с равной вероятностью

Среднее количество ед. атаки существ - 6

Среднее количество ед. жизни существ - 7

Оценка силы дропов - 3,2

Шанс найти Рывок - 11,5%

Шанс найти Провокацию - 23,1%

Количество существ с важными эффектами - 14 (54%)

Важные существа за восемь кристаллов маны.

Представленные выше цифры впечатляют: восьмые дропы - абсолютные рекордсмены по количеству Рывков, Провокаций, важных эффектов и общей силы. Даже чаще всего встречающиеся характеристики их наконец-то почти достигли среднего значения.

Такая мощь «восьмерок» связана с тем, что за такую высокую цену существо должно быть крайне эффективным. Как вы догадываетесь, именно восьмые дропы по всем показателям являются лучшими в Hearthstone, хотя конкуренцию им могут составить «девятки». Впрочем, вы немного рискуете, когда получаете случайный восьмой дроп, поскольку вам может попасться Аномалус - чаще всего это обернется большими неприятностями. Все другие неблагоприятные исходы являются таковыми просто из-за своих не лучших характеристик: Тортолльская шаманка (5/4), Букамонстр (6/7), Марин Лис (6/6), Король Вихлепых (5/5)

Особое внимание следует уделить Заряженному дьявозавру. Это существо интересно тем, что обладает плохим Боевым кличем, который не сработает при получении его после Эволюции или ей подобных механик, то есть Заряженный дьявозавр станет только лучше, он сможет атаковать по героям.

Что касается последовательности действий, то существ и заклинания лучше оставить до момента, когда вы увидите полученную «восьмерку». Так вы обыграете и Аномалуса, и другие карты. Например, вы сможете усилить существо с Рывком или нанести нелетальный урон по Гниломорду.

В Кобольдах и катакомбах восьмых дропов очень много, правда, многие из них достаточно ситуативные или откровенно слабые, так что в целом «восьмерки» стали чуть слабее. Есть просто два слабых существа с Боевыми кличами, есть также едва ли делающая что-то для вас Катерина Зимний Шорох. Далеко не всегда особенно мощным будет Геоскульптор Йип, ведь для его эффективной реализации нужна броня. Крайне ситуативен Великий архивариус, этот восьмой дроп может сыграть и против вас, хотя чаще он все же будет помогать.

Относительно неплох Косолапый страж, пусть тоже не всегда.

Зато кто всегда хорош, так это Лиловый червь.

## Существа за девять кристаллов маны

Общее количество существ - 23

Чаще всего появится существо с характеристиками - 8/8

Среднее количество ед. атаки существ - 5,3

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 63 / 115

Среднее количество ед. жизни существ - 8  
Оценка силы дропов - 3,1  
Шанс найти Рывок - 4,4%  
Шанс найти Провокацию - 26%  
Количество существ с важными эффектами - 9 (39%)

Важные существа за девять кристаллов маны.

Среди девятых дропов впервые наблюдается тенденция снижения среднего количества атаки существ, да и в целом качество «девяток» похуже «восьмерок», но не столь значительно. Наряду с очень достойными существами есть и те, которых вы едва ли захотите иметь на столе. К ним относится, например, Мэр Гогельмогель, также проблемы может доставить Ноздорму. А еще встречаются просто существа с достаточно низкими характеристиками за свою стоимость, например, Клинок К'Туна 4/4, Дракономант Аланна 3/3 или Озрук 5/5 (последний, благо, хотя бы с Провокацией).

Три существа могут в значительной мере повлиять на ваши действия: Малигос, Мэр Гогельмогель и Король Круш. Первые два иногда наказывают вас за неправильную последовательность. Жаль только, что Малигос и Мэр Гогельмогель противоречат друг другу: вы хотите разыграть заклинания с дополнительным уроном, но не направлять их на случайные цели. Трудно дать точное правило, что же предпочесть обыграть, многое зависит от вашей руки. Но, конечно же, постарайтесь сначала атаковать всеми вашими существами, а уже потом призывать случайную «девятку», дабы Мэр Гогельмогель не нарушил ваши планы.

В Кобольдах и катакомбах много слабых «девяток»: уже упомянутая Дракономант Аланна, Мастер Сердцедуб. Крайне нестабилен и, скорее всего, бесполезен Драконозаводчик. Из безусловно полезного разве что Повелитель Бездны: невероятно прочная и «липкая» стена лишней не бывает. Часто вы будете не против получить существо Спящая драконица.

Существа за десять кристаллов маны

Общее количество существ - 11  
Чаще всего появится существо с характеристиками - 12/12  
Среднее количество ед. атаки существ - 8,72  
Среднее количество ед. жизни существ - 9,36  
Оценка силы дропов - 2,8  
Шанс найти Рывок - 0%  
Шанс найти Провокацию - 0%  
Количество существ с важными эффектами - 3 (27%)

Важные существа за десять кристаллов маны.

Десятых дропов очень мало, а значительная их часть является Древними Богами, и лишь один из них (И'Шарадж) эффективен. Остальные же сильны своими Боевыми кличами, которые не срабатывают. Призывая десятый дроп, рассчитывайте в первую очередь на большое количество характеристик. По сути, только троица Древних Богов и Морской великан подведут вас, но чаще вы получите просто большое «тело», иногда приправленное каким-нибудь дополнительным полезным эффектом, не всегда таким уж важным.

Последовательность действий при получении случайной «десятки» не имеет значения, так что сначала получите ее, посмотрите, что пришло, а потом совершайте остальные действия.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 64 / 115

Некоторые Биг Спелл колоды обращаются не только к Злой призывательнице, но и к Великому архивариусу. Пожалуй, важно отметить несколько ключевых особенностей этой угрозы, разобраться в ее механике.

Во-первых, Великий архивариус уничтожит любое заклинание, которое достанет из колоды и разыграет. В вашей колоде его больше не будет.

Во-вторых, Великий архивариус выберет цели случайно, если их несколько. Но он не может выбрать ту цель, на которое заклинание не действует по своей механике. Например, Контроль разума не может подействовать на вражеского героя или на ваше собственное существо. А вот Тотальное заражение может поразить любую цель, в том числе вашего героя или самого Великого архивариуса.

В-третьих, если цели для вашего заклинания на столе теоретически нет (показательный случай: Великий архивариус разыгран тогда, когда на столе нет вражеских угроз, а в колоде есть Контроль разума), Великий архивариус не сможет достать и разыграть неприменимое заклинание. Ваш восьмой дроп обязательно выберет другое заклинание, которое возможно применить, если оно в колоде есть. Если и его в колоде нет, Великий архивариус не сделает ничего, а заклинание останется в колоде.

Великий архивариус и Злая призывательница - новички в Hearthstone, и в Стандартном режиме они останутся вплоть до весны 2019 года. Это значит, что в игре появится еще три дополнения, следовательно - новые дорогие заклинания для каждого класса и другие синергии.

И если уже сейчас Злая призывательница и Великий архивариус оказали огромное влияние на мету, создав массу новых интереснейших архетипов, то нетрудно представить, что же будет дальше. Автор статьи определенно не советует распылять Злую призывательницу и Великого архивариуса никому. Более того, начинающие f2p-игроки (те, кто не вкладывают в Hearthstone реальные деньги) могут задуматься даже о том, чтобы создать хотя бы Злую призывательницу. Это очень дешевая карта, которая позволяет создать на своей основе много бюджетных и сильных архетипов. Посмотрите на цену Биг Спелл Жреца - создать его может почти каждый без больших проблем, особенно версию без Принца Келесета и Пирата Глазастика.

Вероятно, в будущем Биг Спелл колоды останутся достаточно бюджетными и эффективными, что очень приятно для новичков, которые смогут создать приличную и интересную колоду почти для каждого класса на основе Злой призывательницы.

Спасибо за ознакомление со статьей о Злой призывательнице и колодах, которые эта карта создала в мете Кобольдов и катакомб. Если вам понравился данный формат статьи, оставляйте положительные отзывы и ваши мысли по улучшению контента. В ближайшем будущем вас ждет второй выпуск MullyHelper с новыми колодами и изменениями в старых, а также подробный гайд на необычную колоду, заслужившую любовь многих в дополнении Кобольды и катакомбы.

До скорых встреч!

=====

**Разбор механики Эволюции, Инволюции, Злой призывательницы и других карт**

ID: 829

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/evolv-mehanik>

Дата: 27.12.2017

Тип: Гайды

Категория: Общие гайды для всех классов

## Описание

Всё об Эволюции, Инволюции, Злой призывательнице и других механиках

## Кратко

Полный и подробный разбор механики карт Эволюция и Инволюция. Данная статья также будет полезна для понимания механики карт Атиеш, Злая призывательница и других.

## Текст

Здравствуйтесь, дорогие подписчики и посетители сайта kolodahearthstone.ru!

Сегодня вы можете ознакомиться с необычной статьей, которая будет полезна и для общего понимания Hearthstone, и для улучшения навыков игры на архетипах с определенными картами.

Последнее дополнение подарило игрокам огромное количество интереснейших существ и заклинаний, которых можно получить, не только взяв их в колоду изначально, но и с помощью других инструментов. Такие карты взаимодействуют с огромным массивом вариаций и вероятностей, так как с их помощью можно призвать на игровое поле любое коллекционное существо в Hearthstone. Самый простой пример – Эволюция или Инволюция, помимо них есть еще масса существ и заклинаний с похожей механикой, например, порталы из Вечеринки в Каражане, Атиеш – оружие Хранителя Медива или даже новые карты дополнения Кобольды и катакомбы, о которых будет рассказываться подробнее чуть позднее.

Раз в игре есть много карт, которые работают с таким большим объемом информации, неплохо было бы всю ее упорядочить, разобраться в особенностях всех дропов в коллекции: за какую манастоиимость существа сильнее в среднем, а за какую – слабее? Какие сильнейшие и слабейшие варианты вам могут попасться, как их обыграть? Например, многие Шаманы научены горьким опытом и стараются при доминировании на столе не эволюционировать существ за 1 кристалл маны, так как из них могут получиться Вестники рока. Но это далеко не единственное существо из всей коллекции карт, которое может изменить ход партии как в вашу, так и в пользу оппонента. И узнать их все – дело полезное в любом случае. После знакомства со спецификой всех дропов за каждый кристалл маны можно будет не только рассмотреть интересные закономерности и тенденции, которые вольно или невольно создали разработчики за все время существования игры, но и выявить некоторые правила, связанные, в первую очередь, с последовательностью действий, хотя будут затронуты, например, и аспекты позиционирования существ, а также другие нюансы игры.

Конечно, необходимо понимать, что все сформулированные правила и рекомендации в данной статье затрагивают очень незначительные вероятности каких-либо событий. Кому-то не захочется в них вникать и переживать о том, что там может случиться с шансом в 1% или даже менее. Однако именно это отличает посредственного игрока от хорошего: первый ведом рандомом, случайностью и хаосом, второй же знает о рандоме все и управляет им или хотя бы старается обратить его в свою пользу. Конечно, едва ли после прочтения и понимания этой статьи вы сразу же значительно увеличите ваш процент побед. В краткосрочной перспективе вряд ли что-то изменится, но все же в вашем игровом опыте попадутся игры (одна на пятьдесят, одна на сотню), в которых вы одержите верх только благодаря хорошему знанию коллекции существ и их особенностей. Этого уже достаточно, чтобы разобраться в данной теме.

Подобная статья уже выходила ранее во времена самого разгара меты Рыцарей Ледяного Трона. Эта ее вторая и обновленная версия содержит новую информацию, актуальную в мете Кобольдов и катакомб. Разумеется, пополнение коллекции новыми существами учтено. В одном из последних разделов вам будет предложено сравнить состояние существ за каждую манастоимость до и после выхода Кобольдов и катакомб. Вы наглядно увидите, что именно изменилось и в какую сторону.

Разделы статьи:

- Общая информация об актуальной коллекции карт Стандартного режима
- Как пользоваться информацией в статье?
- Нововведения Кобольдов и катакомб
- Существа за 0 маны
- Существа за 1 ману
- Существа за 2 маны
- Существа за 3 маны
- Существа за 4 маны
- Существа за 5 маны
- Существа за 6 маны
- Существа за 7 маны
- Существа за 8 маны
- Существа за 9 маны
- Существа за 10 маны
- Существа за 11 маны
- Существа за 12 маны
- Существа за 25 маны
- Общие тенденции коллекции существ в Hearthstone
- Сравнение коллекции карт до и после Кобольдов и катакомб
- Выводы и заключение

Начать следует, пожалуй, с важного условия: сейчас и далее речь пойдет только о Стандартном режиме. А в Вольном, между прочим, осталось еще много интересных карт, которые работают с обширным списком коллекционных существ, например, Пилотируемый крошшер, Небесный голем, Старый крошшер Снида, но речь ни о них, ни о полной коллекции карт Hearthstone, включая Проклятие Наксрамаса, Гоблинов и Гномов, Черную гору, Большой турнир и Лигу Исследователей, вестись не будет. Вместо этого читателю предлагается сфокусировать внимание на Стандартном режиме.

Всего в этом формате к настоящему моменту (с дополнением Кобольды и катакомбы) есть ни много ни мало 714 существ, и из них больше трети приходится на 3-4 дропы. Здесь учтены только коллекционные существа, то есть те, которых вы можете создать с помощью чародейной пыли, или пройдя приключение Вечеринка в Каражане, или базовые, доступные всем игрокам в самом начале или по достижению 10 уровня всеми классами. Коллекционными картами не считаются, например, Леокк, Хаффер и Миша, Древний или Тотем гнева воздуха - вы не сможете получить их с помощью механики эволюции, Атиеша или порталов.

Интересно посмотреть на распределение коллекционных существ по стоимости, здесь очевиден существенный перевес.

Как явно видно из данного графика, лидерство по количеству существ удерживают 1-6 кристаллы маны, а больше всего дропов можно найти на трех кристаллах. Остальные же

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 67 / 115

значительно уступают, и речь даже не о несчастных 0, 11, 12 и 25 дропах, которых, естественно, и не должно быть много, а обо всех остальных. В игре достаточно мало «восьмерок» и даже «семерок», а все, что дороже, идет только по нисходящей. Зато среди дешевых существ царит буквально хаос – их так много, что найти что-то конкретное с помощью случайного эффекта очень трудно. Тех же вторых дропов сейчас в игре целых 102, значит, «нароллить» Вестника рока, эволюционировав первый дроп, вы сможете всего лишь с шансом в 0,98%. Зато незначительное количество дорогих существ увеличивает ваши шансы найти что-то конкретное, впрочем, это может сработать и в вашу, и не в вашу пользу в зависимости от игровой ситуации.

Но сила существ и их эффективность – не тот показатель, который можно узнать из графика выше. Сила разных дропов, конечно же, различается – и по характеристикам, и по другим особенностям. Очень важно подчеркнуть ключевой фактор, влияющий на механику эволюции и все другие, которые работают с полной коллекцией существ: не все они полностью реализуют себя.

Если вы возьмете практически любое существо в вашу колоду, то сможете извлечь из него неплохую выгоду. Речь, конечно, не идет об отдельных экземплярах вроде Магмового яростня. Так или иначе, вы всегда можете реализовать максимум, предоставленный любым существом в Hearthstone, если оно будет в вашей колоде и, следовательно, в руке непосредственно по ходу партии. А вот когда вы получаете случайное существо с Эволюции, Атиеша и прочих карт, оно сразу же появляется на вашем столе, обходя руку. Следовательно, все существа с боевым кличем не смогут максимально реализовать себя. Это крайне важно, так как боевой клич – преобладающая механика в любом дополнении, существ с ним в коллекции чуть меньше 45% от общего количества.

Поскольку существа с боевым кличем делают что-то сразу же при выходе на стол, обычно их характеристики оказываются ниже, чем у существ за ту же стоимость, но без боевых кличей. Так любая механика, взаимодействующая с полной коллекцией карт и выставляющая этих существ сразу же на стол, обходя вашу руку, становится намного слабее из-за фактора существ с боевым кличем, те попросту не реализуют большую часть своего потенциала. Отчасти проблему компенсируют предсмертные хрипы, провокаторы, рывки и другие механики, которые хорошо синергируют с Эволюцией и подобными картами, но их не так много, как боевых кличей.

Из всего вышесказанного можно сделать вывод, что в Hearthstone очень много существ, которых вы можете получить с Эволюции и Инволюции, но они крайне неравномерно распределены по манастоимости. И чем больше существ за определенный кристалл маны есть в наличии, тем чаще встречаются существа с боевым кличем, а они обычно слабее аналогов без боевых кличей. Хотя здесь есть и исключения: Аяя Черная Лапа, Лирой Дженкинс, Страж Ужаса и многие другие обладают боевым кличем, но слабыми дропами за свою стоимость их едва ли кто-то назовет.

Ниже в статье вы найдете много информации, выраженной не только в тексте, но и в числовом значении, в таблицах. Отчасти это уже было продемонстрировано в предыдущем разделе, но впереди вас ждет еще больше. Кого-то такое количество цифр и данных может напугать, но, по сути, все достаточно просто. В данном разделе вы найдете некоторые пояснения, а также, что важнее, способы применения полученных далее знаний на практике.

Следует упомянуть все карты, которые так или иначе могут пользоваться полной коллекцией существ, и сразу же дать какие-то пояснения о том, на что следует обратить внимание.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 68 / 115

Эволюция – одно из самых распространенных заклинаний в нынешней мете, использующее полную коллекцию существ. В Эволюции интересно в первую очередь то, что действует она на всех ваших существ, а не на одно, что и делает заклинание крайне эффективным при грамотной сборке. Отталкиваясь от данной статьи, смотрите на ту стоимость маны, в которую Эволюция превратит ваши нынешние угрозы, и на средние характеристики, возможные варианты и так далее, а у первоначальных существ вам важна лишь стоимость, но не другие эффекты, ведь вы их лишитесь. Не забывайте о том, что перед использованием Эволюции вы можете свободно атаковать вашими существами, если это, конечно, доступно.

Эволюция используется в сборках Токен Шамана вместе с Доппельгангстером, Нечто из глубин и другими картами, то есть, для вас крайне важны шестые дропы (в них будут превращаться три Доппельгангстера), седьмые (в них – Нечто из глубин, неважно, за сколько вы выставили его на стол) и вторые (в них будут превращаться базовые тотемы и многочисленные первые дропы). Хотя обратить внимание следует и на коллекцию существ за другие стоимости маны, так как Эволюция – не единственный инструмент с подобной механикой в колоде.

Инволюция – особенность этого заклинания в том, что оно действует на вражеских существ, а не на союзных: в Hearthstone нет других карт с аналогичной механикой. Это, конечно же, многое меняет, потому что вам хочется найти самые слабые дропы, в которые превратятся вражеские угрозы. Часто Инволюция хороша вне зависимости от того, во что превратятся существа оппонента, так как вы боретесь с лучшими из них: Тирионом Фордрингом, усиленным Эдвином ван Клифом, существами с мощными бафами. Во что бы они ни превратились, вы, вероятно, останетесь довольны. Хотя бывают и обратные ситуации.

Отличный способ обыграть Инволюцию – усилить неуязвимый к ней дроп за 0 кристаллов маны. Он просто не может стать хуже, то есть существом за -1 кристалл маны, поэтому Инволюция не подействует на него.

Провидец смерти Тралл – этот Рыцарь Смерти своим боевым кличем фактически разыгрывает две Эволюции, следовательно, вам важно знать, в первую очередь, седьмые, восьмые и третьи дропы, в которых превратятся Доппельгангстеры, Нечто из глубин и базовые тотемы.

Трансмутация стихий и Мастер эволюции – сила героя Провидца смерти Тралла и четвертый дроп из Пробуждения древних богов – самые простые примеры механики эволюции в игре. Используя ее точно на нужные цели, вы гарантированно сможете избежать конкретных нежелательных результатов, например, превращения первых дропов в Вестников рока. Чем выше стоимость эволюционированного существа, тем безопаснее оно для вас будет. Среди дешевых дропов есть опасные карты вроде таких, как Вестник рока, Воющая тварь, Подпольный аптекарь, а самое плохое, что может случиться при получении условного шестого дропа – крайне скромные характеристики. Хотя и среди дорогих не очень сильных существ есть некоторые опасные, например, Барон Геддон или Великий архивариус.

Запретная форма – редко использующееся заклинание Жреца, чаще всего оно достается в ладдере с помощью Лиры Осколка Солнца или других эффектов. Отличный игровой дизайн карты позволяет вам контролировать, какой именно дроп вы хотите получить, то есть знание сильнейших и слабейших существ в данном случае особенно нужно.

Хранитель Медив – Атиеш, который вручает в руки разыгравшему его герою Хранитель Медив, тоже будет призывать существ из всей коллекции, когда вы будете играть заклинания. Обратите внимание на принципиальное различие: если в случае, например, взаимодействия Нечто из глубин и Эволюции игрок получал всегда седьмой дроп вне зависимости от того, за

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 69 / 115

столько именно кристаллов маны он разыграл это Нечто из глубин, то в случае с Атиешем все наоборот – вы призовете существо за столько маны, сколько потратили на заклинание, а не за то количество маны, которое оно стоило изначально. Например, разыграв Ледяную стрелу с выставленной на стол Ученицей чародея вы призовете первый дроп, так как потратите один кристалл маны на заклинание.

Портал: Водоворот и подобные карты – семейство порталов из Вечеринки в Каражане, всего их пять штук: у Воина, Паладина, Мага, Друида и Шамана. Вне зависимости от обстоятельств, они всегда призвут дроп за ту стоимость, что стоит в описании заклинания, если, конечно, у вас будет место на столе и будут соблюдены другие необходимые условия. Среди порталов популярны сейчас только Портал: Водоворот и Портал: Огненные Просторы, так что всем, кто ими пользуется, рекомендуется почитать разделы про первые и пятые дропы.

Оборотень Зерус – почти не используемое в ладдере легендарное существо может превратиться во что угодно. Шанс получить что-то конкретное равен 0,14%.

Иллюзионистка «Лотоса» – еще один редкий гость и в ладдере, и на арене. С этим существом все просто, оно всегда превратится в случайный шестой дроп при ударе по вражескому герою.

Изменчивая эволюция – новое заклинание Шамана со старой механикой. Примечательно оно тем, что плохой вариант вы всегда можете переделать, если у вас, конечно, есть для этого лишняя мана. Если вы собираетесь применить Изменчивую эволюцию на несколько существ в ваш ход, всегда сначала эволюционируйте существ в более рискованные 2-3 дропы, а уже потом создавайте надежных дорогих существ. Ваши планы по множественному применению Изменчивой эволюции может нарушить коварный Нерубский мастер сетей.

Визжащий гриб, Голодный эттин, Камнерыл-рыцарь, Блуждающий монстр – с этими существами из Кобольдов и катакомб все достаточно просто. Они призвут тот случайный дроп, который есть в их описании, и ничто этого не изменит.

Геоскульптор Йип – важно отметить, что он призовет существо за 0 кристаллов маны, если у вас не будет брони, что бывает чаще, если вы играете Шаманом. Существа за 11, 12 и 25 маны, то есть великаны, призываются не будут, что даже к лучшему.

Злая призывательница – если вы хотите взять это существо в свою колоду, внимательно выбирайте заклинания в ней. Хорошо, если многие или даже все из них будут стоить 7-10 кристаллов маны.

Есть еще огромный массив существ и заклинаний, которые взаимодействуют не со всей коллекцией, а лишь с некоторыми ее частями, но эти части разделены не по стоимости маны, а по другим уникальным эффектам, например, по наличию провокации, принадлежности к демонам или зверям и так далее. Таких карт очень много: например, Тортольская бронница, Дикий гон, Самоцветный ара, Перевозчица «Кабала», Гниломорд, Костяной дракон и многие другие, речь о них в данной статье вестись не будет. Аналогично не будет учитываться и, например, Нечто из янтаря, поскольку механика раскопки работает только с нейтральными картами и картами класса, который пользуется механикой, да и приоритет там отдается классовым существам, когда дело доходит до вероятностей.

Итак, можно сформулировать несколько выводов, касающихся всех карт, взаимодействующих с полной коллекцией существ или с некоторой частью, зависящей от их манастоймости:

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 70 / 115

При использовании механики эволюции учитывается первоначальная стоимость существа, а не фактическая.

При использовании Атиеша учитывается фактическая стоимость заклинания, а не первоначальная.

Если вы планируете использовать на существо механику эволюции, им желательно до этого атаковать.

При использовании механики эволюции существо превращается в другое, но не умирает и не получает урон, следовательно, предсмертные хрипы и другие особенности не работают.

Эволюция не сделает ничего существам за 12 и 25 кристаллов маны, так как им не во что превращаться. Аналогично и Инволюция не превратит дроп за 0 и 25 кристаллов маны во что-то другое.

Шанс получить конкретное существо за определенную стоимость можно узнать, поделив 1 на общее количество существ за ту манастоймость, в которую превратится угроза. Так становится ясно, что шансы получить конкретное существо за 1-10 кристаллов маны достаточно малы, вы можете их обыгрывать лишь в том случае, если это не помешает другим вашим планам.

В следующих разделах подробно будут рассмотрены дропы за конкретную стоимость: их особенности, общие тенденции, худшие и лучшие варианты, которые необходимо держать в уме и многое другое. В начале каждого из разделов вы найдете следующие пункты:

Общее количество существ – сколько существ за рассмотренную стоимость существует в Hearthstone в Стандартном режиме в настоящий момент.

Чаще всего появится существо с характеристиками – какими характеристиками будет обладать среднестатистический дроп за рассматриваемую стоимость. Высчитывался с помощью функции «мода».

Среднее количество атаки существ – среднее количество атаки всех дропов за рассматриваемую стоимость. Высчитывается с помощью функции среднеарифметическое от атаки.

Среднее количество жизни существ – среднее количество здоровья всех дропов за рассматриваемую стоимость. Высчитывается с помощью функции среднеарифметическое от здоровья.

Оценка силы дропов – каждому существу автором статьи была присвоена оценка его силы относительно других дропов за свою стоимость маны от 1 до 5, затем было посчитано среднеарифметическое всех дропов, которое вы и увидите здесь. При выставлении оценки подразумевается, что существа появляются на столе с помощью Эволюции и других эффектов, то есть их боевой клич не срабатывает. Так, например, невероятно сильный при розыгрыше Первый помощник Н'Зота получил оценку 1 из 5, так как это один из слабейших первых дропов, который можно получить с Портала: Водоворот или эффектов эволюции.

Шанс найти рывок – сколько есть существ с рывком за данную стоимость и каков шанс получить их. Это важно, так как в тяжелых ситуациях вы можете искать летальный урон,

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 71 / 115

понадеявшись «нароллить» существо с рывком благодаря какой-то карте со случайным эффектом.

Шанс найти провокацию – сколько есть существ с провокацией за данную стоимость и каков шанс получить их. Опять же, важно в тяжелых ситуациях, когда вам необходимо защититься от прямых атак оппонента.

Количество существ с важными эффектами – под важными эффектами понимаются все те, которые могут повлиять на исход партии, например, урон от заклинаний, мощный предсмертный хрип и так далее.

Количество существ с важными эффектами – под важными эффектами понимаются все те, которые могут повлиять на исход партии, например, урон от заклинаний, мощный предсмертный хрип и так далее. Большинство существ с важными эффектами за определенную стоимость будут размещены на картинках в каждом разделе.

Вопрос: как мне могут пригодиться все эти данные?

Ответ: во множестве ситуаций, несмотря на незначительные шансы получения конкретных существ. Зная средние характеристики конкретных дропов, вы можете решить, стоит или не стоит применять Эволюцию или Инволюцию на ту или иную угрозу: станет ли они в среднем слабее? Зная шансы найти рывок или провокацию, вы можете или понадеяться найти летальный урон в тяжелых ситуациях, когда никак иначе не выиграть, или, наоборот, попытаться защититься от него с каким-то шансом. Помните о важных эффектах надо, дабы в некоторых случаях выбирать правильную последовательность действий (например, выставить существо перед использованием Портала: Огненные Просторы, так как тот может призвать на стол Алчного наемника с шансом 1,03%, который помешает вам разыграть существо).

Какие-то данные, как оценка силы дропов, нужны скорее для удовлетворения любопытства и понимания общей логики игры. Хотя что-то важное и практически полезное вы почерпнете даже из этого показателя, так как поймете, каких дропов необходимо избегать, а к каким стремиться, дабы с большей вероятностью получить что-то сильное.

Новое дополнение привносит в общую коллекцию целых 84 существа. Важно не только то, что многие из них взаимодействуют с полной коллекцией существ (все они были перечислены в прошлом разделе), но и то, что полная коллекция существ обзавелась 84 новыми представителями.

Обсуждать каждое существо с точки зрения данной статьи, разумеется, заняло бы невероятно длительное время, однако некоторых выделить все-таки можно, ведь они крайне интересны. Сделано это, однако, будет в следующих разделах, посвященных существам за конкретную стоимость маны. Во многих из них вы увидите отдельные абзацы, посвященные новичкам, прибывшим с Кобольдами и катакомбами.

Интересно отметить некоторые общие черты всех существ данного дополнения:

Все они стоят от 1 до 9 кристаллов маны. В дополнении нет ни одного десятого дропа, не найдете вы существ за 0 или другую необычную стоимость.

В Кобольдах и катакомбах нет ни одного существа с рывком. Разработчикам не нравится эта механика уже давно, правда, несмотря на это, часто они добавляли хотя бы небольшое количество существ с данным ключевым словом. Они были не очень сильны (все, кроме Пирата

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 72 / 115

Глазастика, разумеется), но все же встречались.

В дополнении также реже обычного встречаются провокации. Только вот среди шестых дропов их стало больше, чему рады все поклонники связки Дуппельгангстер + Эволюция.

В целом, существа в последнем дополнении Года Мамонта отличаются своими низкими характеристиками. Отношение характеристик к стоимости существ значительно упало, то есть, чуть слабее стали и все призывающие случайных существ эффекты. Готовьтесь расстраиваться 1/1 (и даже ниже!) характеристикам при получении случайных дропов вплоть до 7 кристаллов маны включительно. Некоторые «восьмерки» и «девятки» Кобольдов и катакомб тоже могут разочаровать.

В ряду тяжелых существ значительно прибавилось. 7-8-9 дропы обзавелись множеством новых и крайне любопытных представителей. Многие из них очень ситуативны, хотя такое можно сказать и о существах Кобольдов и катакомб подешевле.

Общее количество существ - 2  
Чаще всего появится существо с характеристиками - 1/1  
Среднее количество атаки существ - 1  
Среднее количество жизни существ - 1  
Оценка силы дропов - нет  
Шанс найти рывок - 0%  
Шанс найти провокацию - 0%  
Количество существ с важными эффектами - 0

Существа за 0 маны добавлены сюда скорее для порядка и приличия, ведь их всего лишь два, и те не особо интересны. Огонек и Снежный прыгвин - схожие существа, второй разве что чуть сильнее из-за того, что является зверем. В Стандартном режиме, к сожалению, нулевые дропы не особо впечатляют, хотя в Вольном среди них есть провокаторы.

В целом, существа за 0 маны крайне предсказуемы, чем и удобны: Инволюция на 1-ые дропы всегда ослабит стол оппонента до максимума, его легко можно будет зачистить минорным AoE эффектом.

- Общее количество существ - 71  
Чаще всего появится существо с характеристиками - 1/1  
Среднее количество атаки существ - 1,28  
Среднее количество жизни существ - 1,5  
Оценка силы дропов - 2,7  
Шанс найти рывок - 2,8% (если у вас надето оружие, шансы повышаются до 4,2%)  
Шанс найти провокацию - 7%  
Количество существ с важными эффектами - 28 (39%)

Первых дропов в игре достаточно, да и у них самих очень много особенностей, пусть чаще всего они и очень специфичны (например, Лесной волк дает +1 к атаке зверям, что полезно далеко не всегда). Действительно важные первые дропы - Клирик Североземья, Кристаллический оракул, Руническое яйцо, Изумрудная королева, Щупальце Н'Зота, Оживленный берсерк, Пронырливая ласка, Мастерница микстур и Маназмей. Обыграть этот набор можно достаточно легко: разыгрывайте существ до того, как получите случайный первый дроп, а заклинания - после. Если вам доступен какой-то эффект исцеления существ - придержите его до того, как получите случайный первый дроп, если хотите иметь шанс потянуть лишние карты благодаря Клирику Североземья.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 73 / 115

Несмотря на то, что среднестатистическое существо за 1 ману обладает характеристиками 1/1, вы часто можете рассчитывать на варианты чуть посильнее как по характеристикам, так и по особым эффектам. Другое дело, что эти особые эффекты не всегда будут играть вам на руку.

Примечательно, что отношение средних характеристик к стоимости маны у первых дропов максимальное среди всех остальных, хотя это совсем не значит, что они сильнее всех. Просто от первого дропа принято ожидать многое, а 1/1 за 1 маны считается картой с плохими характеристиками, в то время как, например, 3/3 за 3 маны – уже неплохое соотношение, почти проходящее «vanilla test».

В Кобольдах и катакомбах появилось немало интересных первых дропов. В первую очередь, это Магический бронник, Дикий бормотун, Камнерыл-рыцарь и Восковой элементаль. Наличие Магического бронника делает еще более важным розыгрыш остальных ваших заклинаний после того, как вы получите случайный первый дроп, ведь у вас есть возможность запастись дополнительной броней. Как от такого отказаться?

Общее количество существ – 102

Чаще всего появится существо с характеристиками – 2/2

Среднее количество атаки существ – 1,85

Среднее количество жизни существ – 2,36

Оценка силы дропов – 3

Шанс найти рывок – 1%

Шанс найти провокацию – 7%

Количество существ с важными эффектами – 28 (39%)

Для многих игроков единственным важным вторым дропом, который может все испортить или наоборот, является Вестник рока. Действительно, наличие или отсутствие этого существа может кардинальным образом изменить ход партии, однако на это способны и многие другие угрозы, например, Маг крови Талнос, Магический призрак, Мастер брони, Ученица чародея, Хранитель истории Чо, Яростный пиромант, Сияющий элементаль.

Ваших существ лучше выставлять на стол уже после того, как вы получите случайные вторые дропы (на случай появления Вестника рока), а вот с заклинаниями труднее: с одной стороны, есть множество благоприятных для ваших заклинаний существ (удешевляющих или усиливающих), с другой стороны, имеется крайне неприятный Хранитель истории Чо, а также Яростный пиромант. Поскольку благоприятных для заклинаний «двоек» больше, чем вредных, игроку предлагается все же чаще играть заклинания после призыва случайных вторых дропов за исключением тех случаев, когда игровая ситуация для него очень хорошая, и лишний раз рисковать нет никакого смысла.

Особо следует отметить два важных вторых дропа – Тотем языка пламени и Вожака лютых волков. Пара этих существ может принести очень много выгоды, так что их следует обыгрывать в некоторых ситуациях, чего, кстати, практически никто не делает. Можно вывести следующее правило: если вы играете против Шамана, ставьте ваши третьи дропы в центр, так как именно у них после Инволюции есть шанс превратиться в Тотем языка пламени или Вожака лютых волков. Также вы можете ставить и ваши «единички» в центр, если собираетесь применить Эволюцию, однако Шаман должен заботиться и о других аспектах позиционирования, ему может быть не до обыгрывания этих мелких вероятностей.

В целом, вторые дропы достаточно сильны и по своим характеристикам, и по особым эффектам в сравнении с первыми, так что эволюция «единичек» в «двойки» может быть неплохим

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 74 / 115

решением для Шамана, пусть и отчасти рискованным. Не повезло существам за 2 кристалла разве что с рывками и провокаторами – их крайне мало в сравнении с другими манастоимостями.

В Кобольдах и катакомбах не особо много интересных «двоек». Есть, однако, очень даже неплохие – Грубый гомункул и Бронированный жук. Интересное существо – Кобольд –тюремщик, из-за которого можно сжечь карты в руке (своей или оппонента). Впрочем, тому же Шаману с Эволюцией три лишних первых дропа точно не помешают, всех их можно эволюционировать в новые «двойки».

- Общее количество существ – 143  
Чаще всего появится существо с характеристиками – 3/3  
Среднее количество атаки существ – 2,46  
Среднее количество жизни существ – 3,1  
Оценка силы дропов – 3  
Шанс найти рывок – 0,7%  
Шанс найти провокацию – 8,4%  
Количество существ с важными эффектами – 44 (31%)

- Третьи дропы – самые многочисленны в игре. Впрочем, такое количество не означает качество. В первую очередь, вы должны опасаться двух существ – Подпольного аптекаря и Воющую тварь, эта пара при появлении может запросто принести вам поражение. Все ваши остальные действия, кроме использования силы героя, лучше совершать после получения случайной «тройки», а вот силу героя – до этого, дабы вам не помешал Сокрушитель разума. Особенно важно совершать размены уже после получения случайного третьего дропа, дабы обыграть Соню Тенепляс.

В целом, третьи дропы – не самая впечатляющая группа и по качеству своих особых эффектов, и по характеристикам. Здесь есть большое количество слишком ситуативных существ, например, Тревого-бот, Уличный фокусник, Силитид-членистоног, Исполинский бритволист и так далее, а вот чего-то невероятно эффективного и сильного при любых ситуациях почти нет (разве что Раненый рубака, Король Мукла, Страж скверны и Шаку Собиратель).

В Кобольдах и катакомбах появилось очень много интересных «троек», можно выделить крайне полезных почти всегда: Жадный дух, Великодушный джин, Соня Тенепляс, Золоченая горгулья, Камнекожий василиск. На порядок действия влияет, пожалуй, только Соня Тенепляс, о чем уже было сказано выше.

- Общее количество существ – 127  
Чаще всего появится существо с характеристиками – 3/3  
Среднее количество атаки существ – 3,19  
Среднее количество жизни существ – 3,81  
Оценка силы дропов – 2,7  
Шанс найти рывок – 2,4%  
Шанс найти провокацию – 9,4%  
Количество существ с важными эффектами – 37 (29%)

- Очень слабая группа существ: отстают и характеристики, и количество с качеством особых эффектов. Все ваши действия лучше совершать после того, как получите случайный четвертый дроп, но в этом случае вы рискуете найти одну единственную карту, которая накажет вас – Голосящую банши, но этот шанс, пожалуй, лучше просто принять, поскольку действия до призыва четвертого дропа тоже могут обернуться неблагоприятно для вас (например, на столе может появиться Тикающее поганище). Но чаще всего важные эффекты все-таки вознаграждают вас за использование карт после, а не наказывают (например, Учительница

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 75 / 115

магии, Жрец-обжора, Злая колдунья, Кобольд-иллюзионист).

- В целом, среди «четверок» очень много боевых кличей, специфичных и просто странных существ, так что при наличии других альтернатив лучше получать случайное существо за другую стоимость, а «четверки» оставить вашему оппоненту – мал шанс, что он найдет что-то очень хорошее.

Среди интересных дропов за данную стоимость в Кобольдах и катакомбах есть Кобольд-монах и, конечно же, Тьма – одна из безумнейших карт дополнения. Не бойтесь, никто не сможет просто так получить существо 20/20, оно в любом случае появится на столе в спячке.

Проблема лишь в том, что боевой клич активен не будет, то есть никаких Свеч в колоде противников и никакого пробуждения Тьмы. Зато вы (или ваш оппонент) навсегда останетесь с угрозой в спячке на столе, которую нельзя никак убрать, и которая занимает место.

Пожалуй, хуже «четверку» найти трудно.

- Общее количество существ – 97

Чаще всего появится существо с характеристиками – 5/5

Среднее количество атаки существ – 3,78

Среднее количество жизни существ – 4,74

Оценка силы дропов – 2,8

Шанс найти рывок – 3,1%

Шанс найти провокацию – 13,4%

Количество существ с важными эффектами – 29 (30%)

- Ситуация с пятыми дропами уже заметно лучше, чем с четвертыми, хотя и здесь хватает опасностей и особенностей, а также трудностей выбора. Самое простое – разобраться с заклинаниями, их нужно постараться играть всегда после того, как вы получите случайный пятый дроп, так как вы сможете извлечь дополнительную выгоду из Алого маназмея, Лиры Осколка Солнца, Халлазила Перерожденного. С существами все немного труднее: с одной стороны, в коллекции есть Алчный наемник, который значительно затруднит розыгрыш существ, с другой стороны, Поганище может помочь оппоненту уничтожить все ваши угрозы. Помимо них есть новая карта Кобольдов и катакомб Архибриг Исклид, так что сейчас существ лучше играть после того, как вы получили случайный пятый дроп, ведь вы можете «сrollить» легендарную карту Друида и получить массу выгоды.

Пятые дропы бывают как очень хорошие (Страж ужаса, Лирой Дженкинс), так и крайне плохие (Подрывница – худший вариант), но обратить внимание в первую очередь нужно на хорошие, так как уже те два, что были перечислены, могут значительно изменить ход партии.

Поскольку Портал: Огненные Просторы призывает именно пятый дроп, некоторые Маги в трудные времена решают сыграть вокруг этих существ с мыслями «или с Портала выпадет рывок, и я нанесу очень много урона, или я проиграю» — такой ход мыслей вполне имеет право на существование в безнадежных партиях.

- Общее количество существ – 70

Чаще всего появится существо с характеристиками – 5/5

Среднее количество атаки существ – 4,76

Среднее количество жизни существ – 5,19

Оценка силы дропов – 3

Шанс найти рывок – 2,8%

Шанс найти провокацию – 18,6%

Количество существ с важными эффектами – 20 (29%)

- Количество шестых дропов уже достаточно небольшое, а тенденция уменьшения численности будет продолжаться и далее с увеличением стоимости существ. В этом, впрочем, есть свое преимущество: все становится более предсказуемым, а, значит, случайными эффектами проще управлять.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 76 / 115

Существ лучше всего играть после получения случайного шестого дропа, так как вам может попасться Иллидан Ярость Бури, который принесет лишнее пламя Аззинота. Впрочем, это не очень-то важно, существо 2/1 редко изменит ход партии. Поэтому вы можете и игнорировать возможность получения Иллидана Ярости Бури, то есть разыгрывать существ после призыва случайной «шестерки», так у вас будет больше информации и опций. А вот с заклинаниями все достаточно трудно. Есть несколько существ, которые хорошо с ними синергируют: тот же Иллидан Ярость Бури, Верховный маг и Гоблин-аукционист, но одно единственное очень плохое – это Нерубский мастер сетей. Что именно обыгрывать – выбор ваш: если разыграть заклинание крайне важно несмотря ни на что, то лучше делать это до призыва случайной «шестерки», если же вам нужна дополнительная выгода или конкретный бонус, например, от Гоблина-аукциониста, то можно рискнуть и поискать его.

Среди шестых дропов очень много хороших – Высокогрив саванны, Командир авангарда, Кэрн Кровавое Копыто, еще больше обычных с достойными, пусть и не оптимальными, характеристиками 5/5. Совсем катастрофичными будут только «шестерки» с крайне низкими характеристиками: Матерый гангстер (1/1), Падший провидец (2/3), Канавный скрытень (3/3), но вот чего-то ужасного, кроме этого среди шестых дропов, нет, что делает их особенно приятными. Немаловажный бонус – наличие большого количества провокаторов в сравнении со многими другими стоимостями.

Из «шестерок» Кобольдов и катакомб можно выделить и несколько очень сильных: Голодный эттин, Первоученица Рин, и несколько слабых: Злая призывательница, Журчащий слизнюченыш, но в целом все они достаточно нейтральны и по своим эффектам, и по характеристикам. Примечательно разве что наличие большого количества провокаторов.

- Общее количество существ – 38

Чаще всего появится существо с характеристиками – 5/5 или 6/6 с равной вероятностью

Среднее количество атаки существ – 5,34

Среднее количество жизни существ – 5,84

Оценка силы дропов – 3,2

Шанс найти рывок – 0%

Шанс найти провокацию – 13,2%

Количество существ с важными эффектами – 13 (34%)

- Седьмых дропов в игре совсем мало. Вы можете свободно призывать существ до или после получения случайного седьмого дропа, а вот заклинания надо стараться играть строго после, ведь вам с высокой долей вероятности может попасться Архимаг Антонидас или Пророк Велен (вероятность намного выше, так как количество существ меньше по сравнению с дропами дешевле).

Среди седьмых дропов тоже попадают слабые, особенно примечательна здесь Линесса Печаль Солнца с характеристиками 1/1. Зато среди седьмых дропов уже нет чего-то такого, что сыграло бы против вас, кроме Барона Геддона. Это легендарное существо, впрочем, может и спасти вас в других ситуациях.

Еще одна примечательная карта за 7 маны из Кобольдов и катакомб – Стражница авангарда. Этот слабый по характеристикам седьмой дроп может сыграть вам как в плюс, так и в минус: все зависит от наличия в вашей колоде восьмого дропа. Есть Тирион Фордринг или Ал'акир? Великолепно. Нет ничего? Очень жаль.

В целом, седьмые дропы Кобольдов и катакомб значительно подпортили выборку существ данной стоимости. Ни одна новинка не хороша, имеются средние, зато есть несколько очевидно слабых.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 77 / 115

- Общее количество существ - 26

Чаще всего появится существо с характеристиками - 8/8 или 7/7 с равной вероятностью

Среднее количество атаки существ - 6

Среднее количество жизни существ - 7

Оценка силы дропов - 3,2

Шанс найти рывок - 11,5%

Шанс найти провокацию - 23,1%

Количество существ с важными эффектами - 14 (54%)

- Представленные выше цифры впечатляют: восьмые дропы - абсолютные рекордсмены по количеству рывков, провокаций, важных эффектов и общей силы. Даже чаще всего встречающиеся характеристики их наконец-то почти достигли среднего значения.

Такая мощь «восьмерок» связана и с тем, что за такую высокую цену существо должно быть крайне эффективным. Как вы догадываетесь, именно восьмые дропы по всем показателям являются лучшими в Hearthstone, хотя конкуренцию им могут составить и «девятки».

Впрочем, вы немного рискуете, когда получаете случайный восьмой дроп, поскольку вам может попасться Аномалус - чаще всего это обернется большими неприятностями. Все другие неблагоприятные исходы являются таковыми просто из-за своих не лучших характеристик: Тортольская шаманка (5/4), Букамонстр (6/7), Марин Лис (6/6), Король Вихлепых (5/5).

Особое внимание следует уделить Заряженному дьявозавру: это существо интересно тем, что обладает плохим боевым кличем, который не сработает при получении его после Эволюции или ей подобных механик, то есть, Заряженный дьявозавр станет только лучше, он сможет атаковать по героям.

Что касается последовательности действий, то и существ, и заклинания лучше оставить до момента, как вы увидите полученную «восьмерку», так вы обыграете и Аномалуса, и другие карты. Например, вы сможете усилить существо с рывком или нанести не летальный урон по Гниломорду.

В Кобольдах и катакомбах восьмых дропов очень много, правда многие из них достаточно ситуативные или откровенно слабые, так что в целом «восьмерки» стали чуть слабее. Есть просто два слабых существа с боевыми кличами, есть также едва ли делающая что-то для вас Катерина Зимний Шорох. Далеко не всегда особенно мощным будет Геоскульптор Йип, ведь для его эффективной реализации нужна броня. Крайне ситуативен Великий архивариус, этот восьмой дроп может сыграть и против вас, хотя чаще все же он будет помогать.

Относительно неплох Косолапый страж, пусть тоже не всегда.

Зато кто всегда хорош, так это Лиловый червь.

- Общее количество существ - 23

Чаще всего появится существо с характеристиками - 8/8

Среднее количество атаки существ - 5,3

Среднее количество жизни существ - 8

Оценка силы дропов - 3,1

Шанс найти рывок - 4,4%

Шанс найти провокацию - 26%

Количество существ с важными эффектами - 9 (39%)

- Среди девятых дропов впервые наблюдается тенденция снижения среднего количества атаки существ, да и в целом качество «девяток» похуже «восьмерок», но не столь значительно.

Наряду с очень достойными существами есть и те, которых вы едва ли захотите иметь на столе. К ним относится, например, Мэр Гогельмогель, также проблемы может доставить Ноздорму. А еще встречаются просто существа с достаточно низкими характеристиками за

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 78 / 115

свою стоимость, например, Клинок К'Туна 4/4, Дракономант Алана 3/3 или Озрук 5/5 (последний, благо, хотя бы с провокацией).

Три существа могут в значительной мере повлиять на ваши действия: Малигос, Мэр Гогельмогель и Король Круш. Первые два иногда наказывают вас за неправильную последовательность. Жаль только, что Малигос и Мэр Гогельмогель противоречат друг другу: вы хотите разыграть заклинания с дополнительным уроном, но не направлять их на случайные цели. Трудно дать точное правило, что же предпочесть обыграть – многое зависит от вашей руки. Но, конечно же, постарайтесь сначала атаковать всеми вашими существами, а уже потом призывать случайную «девятку», дабы Мэр Гогельмогель не нарушил ваши планы.

В Кобольдах и катакомбах много слабых «девяток»: уже упомянутая Дракономант Алана, Мастер Сердцедуб. Крайне нестабилен и, скорее всего, бесполезен Драконозаводчик. Из безусловно полезного разве что Повелитель Бездны: невероятно прочная и «липкая» стена лишней не бывает. Часто вы будете не против получить и существо Спящая драконица.

Общее количество существ – 11

Чаще всего появится существо с характеристиками – 12/12

Среднее количество атаки существ – 8,72

Среднее количество жизни существ – 9,36

Оценка силы дропов – 2,8

Шанс найти рывок – 0%

Шанс найти провокацию – 0%

Количество существ с важными эффектами – 3 (27%)

Десятых дропов очень мало, а значительная их часть является древними богами, и лишь один из них (И'Шарадж) эффективен. Остальные же сильны своими боевыми кличами, которые не срабатывают. Призывая десятый дроп, рассчитывайте в первую очередь на большое количество характеристик. По сути, только троица древних богов и Морской великан подведут вас, но чаще вы получите просто большое тело, иногда приправленное каким-нибудь дополнительным полезным эффектом, не всегда таким уж важным.

Последовательность действий при получении случайной «десятки» не имеет значения, так что сначала получите ее, посмотрите, что пришло, а потом совершайте остальные действия.

Общее количество существ – 1

Чаще всего появится существо с характеристиками – 8/8

Среднее количество атаки существ – 8

Среднее количество жизни существ – 8

Оценка силы дропов – нет

Шанс найти рывок – 0%

Шанс найти провокацию – 0%

Количество существ с важными эффектами – 0

Одинокый Снежный великан важен как ступенька между 10 и 12 дропами: теперь десятки можно «усилить», превратив их в 8/8 существо. А его, в свою очередь, можно снова эволюционировать в другое существо 8/8.

Общее количество существ – 2

Чаще всего появится существо с характеристиками – 8/8

Среднее количество атаки существ – 8

Среднее количество жизни существ – 8

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 79 / 115

Оценка силы дропов - нет  
Шанс найти рывок - 0%  
Шанс найти провокацию - 0%  
Количество существ с важными эффектами - 0

На высшей ступени эволюции находятся два далеко не самых сильных существа - Волшебный великан и Горный великан. Применив эффект эволюции на них, вы не достигните ничего.

Общее количество существ - 1  
Чаще всего появится существо с характеристиками - 8/8  
Среднее количество атаки существ - 8  
Среднее количество жизни существ - 8  
Оценка силы дропов - нет  
Шанс найти рывок - 0%  
Шанс найти провокацию - 0%  
Количество существ с важными эффектами - 0

Одинокий и гордый Огненный великан - вне досягаемости для кого-либо и чего-либо. Вы едва ли сможете получить его каким-либо способом, не разыграв из руки. Как и в случае с 0, 11 и 12 дропами этот приведен только для приличия и полноты картины, никакой практической необходимости в этом пока что нет.

Выше уже было отмечено, каких дропов в игре больше, а каких меньше, но что же можно сказать про их силу? Читателю предлагается обратиться к нескольким графикам, которые продемонстрируют силу существ за конкретное количество маны.

До восьмых дропов атака движется равномерно вверх, а потом резко падает вниз, когда дело доходит до «девяток». В игре действительно достаточно много девярых дропов с низким показателем атаки, обычно эти существа достаточно эффективны, но не в этом показателе. А вот десятые дропы представляют собой буквально набор мощных характеристик, поэтому-то и наблюдается такой резкий скачок вверх.

Среднее здоровье же равномерно движется вверх, часто на единицу за один кристалл маны, заметно опережая атаку. Разработчики давно поняли, что существа с маленьким запасом здоровья относительно своей стоимости используются очень редко, вот и не делают их. Среднее здоровье, впрочем, всегда ниже стоимости существа, то есть, до мира Морозных йети и Жрецов Когтя из «Кабала» игра еще не дошла.

Единственный субъективный показатель в данном анализе тоже может отчасти помочь разобраться в происходящем. Средние оценки получились достаточно близкими среди существ любой стоимости. Лидером стали «восьмерки», а аутсайдерами - «четверки», что закономерно: это лучшие и худшие дропы соответственно.

В Кобольдах и катакомбах восьмерки значительно сдали свои позиции, потеряв и по характеристикам, и по эффектам, и, как следствие, по оценке силы. Их почти догнали седьмые дропы, которых слабые существа с боевыми кличами и ситуативные угрозы Кобольдов и катакомб испортили в меньшей степени.

Высоко забрались вторые дропы, они действительно хороши, особенно, если сравнивать их с существами за 1 кристалл маны: значительно возрастает среднее количество здоровья и атаки, становится больше сильных особых свойств. Шаманы могут пользоваться Эволюцией смелее, не всегда следует экономить ее для комбинации с Дуппельгангстерами. Хотя,

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 80 / 115

конечно, и «шестерки», в которых превращаются Дуппельгангстеры, в среднем очень хороши.

Ко вторым дропам вплотную подобралась третья, чего ранее не наблюдалось. В игре действительно появилось приличное количество достойных «троек» с неплохими эффектами.

С рывками все достаточно скромно: их в коллекции не очень-то много, чаще попадаются всего лишь 1-2 существа с рывком на определенный кристалл маны. Восьмые дропы – не исключение, пересчитать рывки среди них можно с помощью пальцев на одной руке, однако общее количество «восьмерок» делает процентное соотношение столь ярким.

Любопытно, что провокаций почти всегда становится все больше и больше при подорожании дропов, а пик приходится все на те же восьмые дропы. Но вот среди «семерок» крайне мало провокаций, совсем нет рывка: обе линии резко падают вниз, а затем снова поднимаются. С чем это связано – сказать трудно. Вероятно, никаких намерений у Blizzard обделить седьмые дропы не было, и это вышло случайно.

Данный график у вас получится, если вы объедините атаку и здоровье конкретных дропов, разделите их на два, а затем на стоимость маны. Он не очень полезен с практической точки зрения, однако интересен для понимания игровой логики. Как вы можете видеть, соотношение характеристик к мане почти непрерывно падает, начиная с первых дропов и до восьмых, а здесь, как и на 10 кристаллах, чуть-чуть поднимается, однако лидерами все еще остаются первые дропы с огромным отрывом.

Дело здесь в ценности характеристик для разных дропов: она снижается, чем дороже становится существо, потому что в начале матча борьба за стол идет именно с помощью характеристик, а к концу игры – с помощью особых эффектов существ. Девятые дропы могут и не обладать характеристиками 9/9 и выше для того, чтобы оказывать значительное влияние на игру, а вот второй дроп едва ли будет популярным без характеристик хотя бы 2/2, каким бы ни был его эффект.

«Единички» так высоко еще и потому, что 1/1 – минимальная единица характеристик в игре, ниже опуститься почти невозможно (не считая, конечно, 0/1, подходящих далеко не для всех существ в Hearthstone). Десятые дропы практически добрались до показателя 1 в соотношении суммарных характеристик и стоимости, это связано, вероятно, с тем, что разработчики возлагают на десятые дропы миссию казаться самыми мощными в игре. Правда для этого не всегда важны характеристики, тот же Йогг-Сарон и без них всегда был невероятно мощной картой за свою стоимость, что чувствуется с первого взгляда.

Коллекция существ в Hearthstone значительно изменилась с приходом Кобольдов и катакомб, о чем уже было сказано выше. Далее вы увидите несколько графиков, которые наглядно демонстрируют эту мысль.

Как видно из этого графика, больше всего с новым дополнением прибавилось «троек» и «четверок». Также примечательны восьмые и девятые дропы, их добавлено немного, но и было их совсем чуть-чуть, так что разница ощутима. Совсем ничего не изменилось у 0, 9, 11, 12 и 25 дропов.

Средние характеристики у существ упали, что видно из этого графика. Особенно «просели» шестые дропы по количеству здоровья и восьмые-девятые – по атаке.

Существа Кобольдов и катакомб обладают необычными и экспериментальными механиками, а раз так, еще и большим запасом здоровья обладать они не могут, иначе будут уж слишком

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 81 / 115

сильными. Этим и объясняется данная тенденция. Также можно заметить, что самыми богатыми на характеристики наборами являются базовый и классический, а каждый новый, соответственно, уменьшает среднее количество атаки и здоровья.

Снизилась вероятность найти рывки и провокацию практически среди всех дропов. Больше провокаций стало только у «единичек», «двоек» и «шестерок», у существ за другую стоимость наблюдается падение популярности рассматриваемой защитной механики. Пусть провокаций в дополнении и немного, зато многие из них действительно надежны и крепки, так что пожаловаться на отсутствие защитных инструментов игроки едва ли могут.

В Кобольдах и катакомбах не появилось ни одного существа с рывком. Но поскольку других существ с новым дополнением прибыло, шансы найти рывок закономерно уменьшаются, пусть и не очень серьезно. Особенно по данному показателю пострадали восьмые дропы.

Карты, взаимодействующие с полной коллекцией существ, интересны сами по себе, поскольку способны каждую партию удивлять и вас, и вашего оппонента огромным количеством вероятных исходов. В этой механике приятно не только то, что она приносит разнообразие, но и то, что проверяет ваши игровые навыки. Выше уже было сказано, что учет столь низких вероятностей – необязательный игровой аспект, но без него вы будете показывать результаты похуже, если есть куда расти, почему бы не сделать это?

В статье было представлено достаточно много информации, и какая-то выжимка из нее помогла бы запомнить ключевые аспекты поднятой темы. Ниже вы найдете табличку, которая поможет вам лучше запомнить, до или после выставления среднестатистического дропа за определенную манастоимость лучше разыгрывать другие карты. А важнейшие дропы за каждую стоимость, которые надо помнить и обыгрывать, вы всегда сможете посмотреть в конкретных разделах. Не забывайте ставить третьи дропы в центр, играя против Шаманов, если другие правила позиционирования вам не важны. Как, впрочем, и всеми остальными правилами вы должны пользоваться лишь тогда, когда другие обстоятельства поважнее (те, что случатся наверняка или с более высокой вероятностью) не обременяют вас поступить иначе.

Разыгрывать заклинания и существ до или после появления на столе случайного дропа?

Hearthstone – игра вероятностей, процентов и шансов, а не рандома и случайности, как думают многие. Запомните это и постарайтесь обратить вероятности в вашу пользу, тогда вас, без сомнений, ждет успех.

Спасибо за ознакомление со статьей, до скорых встреч!

---

## Гайд по чтению руки оппонента

ID: 776

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/chtenie-ruki>

Дата: 10.12.2017

Тип: Гайды

Категория: Общие гайды для всех классов

### Описание

Гайд по чтению руки оппонента

### Кратко

Рассмотрим все способы и хитрости для того, чтобы улучшить ваши игровые навыки. Вы

узнаете, как именно читать руку оппонента, почему это важно и почему этот навык не может быть доведен до идеала.

## Текст

Здравствуйтесь, дорогие подписчики и посетители сайта kolodahearthstone.ru

Время незадолго до выхода нового дополнения – не самое плодородное для гайдов: скоро все они потеряют актуальность из-за прихода Кобольдов и Катакомб. Это, впрочем, скорее повод для радости, чем для уныния: новая мета, новые открытия и впечатления.

А поскольку привычные и подробные гайды на отдельные архетипы уже не так востребованы (да и всем популярным и многим не очень колодам уже было уделено более, чем пристальное внимание), есть возможность разобраться с абстрактными вещами, уделить время общему пониманию Hearthstone, дабы играть лучше не только конкретными архетипами, но и совершенно любой колодой как в ладдере, так и на арене.

Постоянные читатели сайта могут припомнить фразы из гайдов вроде «читайте руку оппонента» или «многое зависит от муллигана вашего противника», или «следите за раскопанной с Петроглифа картой, чем дальше она находится в руке оппонента, тем проще вам будет понять, что это». Настало время подробнее остановиться на этих аспектах игры. Вы узнаете, как именно читать руку оппонента, почему это важно и почему этот навык не может быть доведен до идеала.

Сразу же следует оговориться: чтение руки противника – достаточно сложный и энергозатратный процесс, который добавляется как надстройка к другим более очевидным и привычным игровым элементам, будь то распоряжение своей собственной рукой и колодой или понимание меты и популярных колод в ней. Новичкам, пожалуй, не стоит сразу же кидаться в омут с головой, вместо этого свое внимание лучше сконцентрировать на своей игре, на минимизации своих ошибок, на изучении колод в нынешней мете. И только когда в этом вы достигните определенных успехов, есть смысл учиться взаимодействовать с вашим оппонентом и читать его руку.

Есть еще одна причина, почему читать руку оппонента лучше начинать уже более опытным игрокам, но об этом чуть позже. Впрочем, какими-то базовыми и самыми простыми навыками, описанными в данной статье, могут пользоваться даже новички, это не так уж и трудно.

Статья будет разбита на несколько разделов: в начале будут рассмотрены достаточно простые вещи, но с каждой новой вниманием будет уделено все более и более трудным аспектам чтения руки. Но перед этим нужно разобраться с некоторыми вспомогательными инструментами, которые помогут вам начать читать руку противника и вообще играть более вдумчиво. На самом деле это всего лишь один инструмент, точнее одна программа под названием Deck Tracker, хотя у нее есть масса альтернатив, которые вы можете найти в интернете.

Разделы статьи:

- Все, что нужно знать о Deck Tracker
- Получение базовой информации
- Основы чтения руки: знание колод и их ключевых карт
- Чтение руки на муллигане
- Явная информация о картах противника
- Неявная информация о картах противника

- Заключение

## Все, что нужно знать о Deck Tracker

Итак, уже упомянутая программа Deck Tracker действительно поможет вам усовершенствовать игровые навыки. Интересно то, что данная программа дает невероятное количество дополнительной не всегда очевидной информации о вашей колоде, колоде оппонента и его руке. Но она не делает ничего запрещенного или нечестного: всю информацию можно получить и без Deck Tracker, пораскинув мозгами и делая заметки на листке бумаги, правда делать это будет намного сложнее.

На турнирах, например, Deck Tracker запрещен по очевидным причинам. Игроки соревнуются за звание лучших, и никакие вспомогательные инструменты им не могут быть разрешены: с ними отчасти потерялись бы зрелищность и соревновательный дух. Можно сравнить ситуацию с велоспортом: конечно, почти каждый смог бы сесть на мотоцикл и обогнать своих конкурентов, однако смысл не в том, чтобы ехать максимально быстро, а в том, чтобы делать это с ограниченными ресурсами, то есть на велосипеде. Но вот на улицах вы вольны выбирать любой вид транспорта по вашему вкусу. Так и в Hearthstone с Deck Tracker: с ним многое станет намного проще, но иногда простота – не самоцель.

Если вы смотрите стримы по Hearthstone на Twitch, то можете заметить: далеко не все игроки используют Deck Tracker даже в ладдере. Кто-то таким образом готовится к турнирам, где вспомогательные программы запрещены, кому-то просто геймплей с Deck Tracker кажется слишком простым, для таких людей важен вызов, им хочется преодолевать препятствия и играть в «хард моде». Их можно понять, собственно, сам автор данных строк редко пользуется Deck Tracker, предпочитая только вспомогательные программы по сборку статистики.

Позиция Blizzard по поводу Deck Tracker не так четко определена. С одной стороны, они не против программ без читов и ботов: все, что можно получить с помощью ручки и листа бумаги – не проблема. С другой стороны, на турнирах Deck Tracker запрещен уже давно. Никаких санкций для игроков в ладдере, использующих данную программу, не было, так что логика «все, что не запрещено, – разрешено» работает успешно.

Так что же вы получите, установив Deck Tracker? Увеличит ли это ваш процент побед и упростит ли игровой процесс? Ответ – безусловно, да, если вы не гений или опытнейший игрок в Hearthstone, Deck Tracker поможет вам. Но вот чем именно поможет – вопрос уже интереснее. Стоит, пожалуй, для начала разобраться, что же именно делает данная программа, дабы в следующих разделах выяснить, как это может вам помочь.

Функционал Deck Tracker:

Отслеживание карт в вашей колоде. Программе известны все 30 карт в вашей колоде, так что вы точно будете знать: что в ней еще осталось, а что вы уже использовали. Относительно опытные игроки без особых проблем запоминают, что именно уже было разыграно, а что осталось в колоде, однако обычно запоминаются только ключевые карты, а какие-то мелкие и незначительные могут выпасть из головы даже опытного игрока.

Отслеживание карт в колоде оппонента. Deck Tracker'у и вам неизвестна колода вашего противника, но вот уже разыгранные им карты: легко. Вы будете видеть, что именно уже было использовано и в каком количестве. Также программа будет отмечать, использовались ли положенные в колоду карты изначально или же это были сгенерированные иными путями их

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 84 / 115

копии.

Отслеживание информации о картах в руке противника. Опять же, программе и вам точно неизвестно, что именно держит в руке оппонент, однако что-то о них всегда можно сказать: в какой ход была получена карта? была ли карта вынута из колоды или сгенерирована другой картой (например, заклинанием Петроглиф или существом Шаку Собиратель)? является ли данная карта Монеткой или нет? была ли данная карта оставлена в руке на стадии муллигана или нет?

Помочь в обыгрывании секретов. При разыгрывании оппонентом любого секрета Deck Tracker покажет вам все возможные варианты, а после каких-либо действий исключит некоторые секреты, условие для активации которых уже было выполнено.

Отслеживание других опциональных данных. Какого размера будет следующий призванный Нефритовый голем? Какие характеристики у К'Туна? Сколько заклинаний потенциально сможет прочитать Йогг-Сарон? Вся эта информация собирается как для вас, так и для вашего оппонента.

Расчет некоторых вероятностей. Каков шанс «топдека» определенно карты для вас или вашего противника? С каким шансом определенная карта есть в текущей руке противника (если он взял одну копию в колоду или две)?

Ведение статистики. Как много партий вы сыграли конкретными колодой, классом или вообще? Каков ваш процент побед (общий, против определенных классов и архетипов)? Как часто вы встречали те или иные классы? И многое другое.

Отправление анонимной статистики ваших игр нескольким ресурсам (hsreplay.net, metastats.net и другим), которые ее суммируют и делятся важной и полезной информацией со всеми желающими. Эту информацию, кстати, используют для написания гайдов на сайте kolodahearthstone.ru.

Как вы можете заметить, функционал у Deck Tracker крайне широкий, но не уникальный. Все это можно делать или другими программами, или вообще без них (кроме, разве что, последнего пункта, но это уж точно никакого конкретного и явного преимущества не дает). Удобно лишь то, что Deck Tracker объединяет все необходимое, что легально может делать программа. Так вы можете сконцентрироваться не на запоминании сыгранных вами или противником карт и отслеживании порядка разыгранных карт в руке оппонента, а на других игровых или не игровых аспектах. У вас и появится дополнительное время, и освободятся умственные ресурсы для других операций: можно читать руку противника, устраивать игры разума, а можно сидеть в интернете или заниматься домашними делами – ваше дело.

Особенно следует отметить пользу Deck Tracker для новичков, еще не научившихся запоминать ключевые карты своей колоды, еще не ценящих пользу статистических данных, расчета вероятностей и не обращающих внимания на руку и сыгранные карты противника. Впрочем, неопытный игрок и не сможет извлекать из данных Deck Tracker максимум. Максимум, вероятно, извлекать смогут только без преувеличения единицы и при максимальной концентрации на игре, настолько информации и переменных в Hearthstone много. Отчасти данный гайд поможет всем желающим пользоваться Deck Tracker эффективнее.

Кстати, обратите внимание и на другие аналогичные Deck Tracker программы для Hearthstone. Если вы все же считаете себя «хардкорным» пользователем, для которого играть с преподнесенной на блюдечке информацией от Deck Tracker слишком просто,

обратитесь, например, к программе Track-o-Bot. Эта легкая и незаметная утилита занимается преимущественно сбором статистики, хотя может и ненавязчиво отображать разыгранные вами и вашим оппонентом карты. Особенно примечательно то, что Track-o-Bot анонимно отправляет статистику игр разработчикам из Vicious Syndicate, а они, в свою очередь, выпускают замечательные, подробные и информативные мета-отчеты (лучшие, по мнению многих пользователей). С этими мета-отчетами на русском языке вы можете ознакомиться на нашем сайте. Опять же, благодаря данным Vicious Syndicate и другие материалы на сайте (многочисленные гайды на архетипы и даже эта статья) становятся качественнее и подробнее. Скачать Track-o-Bot можно [здесь](#).

Вопрос: хорошо, убедили, Deck Tracker кажется неплохой программой. Где ее найти и как установить?

Ответ: все очень просто, бесплатно скачать программу можно по этой [ссылке](#). Никаких проблем с установкой возникнуть не должно, а специальных настроек для старта не требуется. Впрочем, изменить некоторые конфигурации вы все-таки можете: поставить другое оформление, убрать лишнюю информацию и так далее. Программа обладает широким и разнообразным функционалом, так что изучить ее будет и интересно, и полезно.

## Получение базовой информации

Данный небольшой раздел посвящен самым простым вещам, которые станут еще проще вместе с Deck Tracker. Несмотря на это, пару слов сказать о них все-таки можно, а еще показать, как всё это будет выглядеть непосредственно в самой игре.

С вашей колодой все достаточно просто. Отображаются оставшиеся в ней карты (уже взятые станут темными), статистика данной колоды и вероятность «топдека» конкретной карты при доборе. Последняя цифра важна не только для того, чтобы восклицать о своих неудаче и плохих «топдеках», но и для принятия оптимального решения. Зная шанс найти конкретную карту, вы можете решить, лучше ли рисковать и искать ее или же лучшим ходом станет использование уже имеющихся в вашей руке ресурсов.

Аналогичная ситуация и с колодой вашего оппонента: отображены уже использованные карты, замешенные в колоду в процессе игры карты, факт использования или неиспользования данной в начале игры Монетки, количество карт в руке и колоде, тот же шанс «топдека» определенной карты. Добавляется и еще одна вероятность, описанная на изображении. Особенно полезно это при обыгрывании AoE эффектов или других ключевых карт, вы будете знать вероятность, с которой условная вторая копия заклинания Тотальное заражение находится в руке Друида.

Конечно, могут быть и неучтенные данной цифрой факторы, например, сгенерированные карты, а благодаря чтению руки у вас может появиться еще много данных о наличии или отсутствии Тотального заражения в руке Друида, но об этом позднее.

Чуть больше условных обозначений появляется у руки вашего оппонента. Многих новичков отпугивают эти условные обозначения, но они достаточно простые, если разобраться, а еще невероятно важные и полезные. У каждой карты будет отображаться цифра, которая обозначает ход, в который она была получена в руку. Кроме этого к карте могут добавляться и другие обозначения, всего их четыре:

Фиолетовый подарок в обертке – обозначает то, что данная карта попала в руку каким-либо необычным способом, то есть не с помощью механики добора и не из колоды. Это может быть

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 86 / 115

генерация существа или заклинания: Петроглиф, зелье Казакуса, Свет во Тьме и так далее и тому подобное.

Красная буква М – такой знак ставится только над полученными на муллигане карте, но не над всеми, а только над теми, что стали заменой сброшенным. Так, если ваш оппонент решит оставить в стартовой руке все предложенные со старта карты, под ними будет только цифра 0, но не будет буквы М. Если же, наоборот, противник сбросит все карты, пришедшие им на замену обзаведутся и цифрой 0, и буквой М.

Синяя стрелка - обозначает, что эта карта-существо возвращено в руку такими картами, как Исчезновение, Шаг сквозь тень, Молодой хмелевар и тому подобные.

Монетка – знак Монетки ставится, очевидно, только над полученной со старта игры Монеткой.

Это почти все внутриигровые данные (опущены счетчики Нефритовых големов, К'Туна, Йогг-Сарона), которые предоставляет программа Deck Tracker. Проще всего пользоваться, естественно, содержанием вашей колоды, это самый элементарный и очевидный источник информации: вы знаете, что уже разыграли, а что еще осталось в вашей колоде на будущее. Многие игроки, увы, останавливаются только на этом, не особо обращая внимание на другие данные: на колоду противника и его руку. А именно эти две переменные и максимально интересны и потенциальны. О них подробнее речь пойдет в последующих разделах.

## Основы чтения руки:

### знание колод и их ключевых карт

Пожалуй, начать процесс чтения руки стоит не с самой руки оппонента, но его колоды. Здесь можно выделить две важнейшие составляющие, необходимые для дальнейшего анализа информации.

Первая – знание меты, популярных и модных в ней колод. Вам важно понимать, самые распространенные архетипы у конкретного класса, какие сборки используются чаще других, – все эти данные зависят еще и от вашего рангового промежутка. Второй важнейший источник информации – это сама колода вашего противника, уже по ходу игры отображаемая Deck Tracker. Какие карты уже были сыграны? Какие нет? Это важнейшие вопросы, которые постоянно необходимо себе задавать. Но обо всем по порядку, для начала необходимо разобраться с нынешней метой.

Итак, как же узнать эту самую мету, где посмотреть точные цифры и узнать популярные колоды? Лучший, но не универсальный и не единственный источник – мета-отчеты во всем их многообразии. Конечно же, вам нужен последний, то есть самый актуальный мета-отчет. Из них вы узнаете и актуальные колоды, и распределение архетипов внутри класса на конкретных ранговых промежутках, и многое другое.

Важно подчеркнуть именно ранговые особенности. Дело в том, что ситуация на условных 15 и 3 рангах принципиально отличается друг от друга. Можно рассмотреть некоторые ранговые промежутки и выделить их специфику.

Легендарный ранг находится в авангарде не только по званию, но и по мете. Обычно все новинки и последние тенденции декбилдинга появляются именно в легенде. Но это происходит в начале и середине месяца, когда игроки относительно расслаблены: они уже взяли

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 87 / 115

легенду, но им еще не нужно стремиться в топ-200 и выше для получения НСТ points (они нужны, чтобы получать приглашения на турниры от Blizzard). А значит, можно попробовать что-то новое, отдохнуть, поэкспериментировать. Далеко не всегда, но все же иногда игроки находят новые действенные сборки или даже новые архетипы. Куда меньше в легенде простых и прямолинейных колод, традиционно мало там Охотников, каким бы сильным ни был данный класс. В последние дни сезона и ближе к высшим позициям легенды начинается настоящее безумие: все берут сильнейшие колоды меты. Хорошо, если таких колод несколько, но бывают и не такие удачные меты (например, в патче 9.0 Рыцарей Ледяного Трона еще до нерфа Друида сильнейшей колодой безоговорочно считался Джейд Друид, так что в топ-100 легенды конца сезона никого, кроме Джейд Друидов встретить было нельзя).

Схожая тенденция прослеживается и на 5-1 рангах, но на протяжении всего времени, а не только последних дней сезона. Игроки на 5-1 рангах максимально нацелены на результат, они всеми силами стремятся в легенду, а сделать это проще и быстрее всего с помощью лучших колод меты. Очень немногие особенно на 1-2 рангах экспериментируют, играют нестандартными архетипами или нестандартными сборками.

Куда расслабленнее игроки на 6-15 рангах. Это своеобразный арьергард меты, тенденции высших рангов доходят сюда с опозданием. Здесь большее разнообразие и классов, и архетипов, и их сборок, далеко не всегда встречаются лучшие и оптимизированные версии, даже если они уже давно найдены. Намного чаще попадают в противники, например, Охотники, сейчас в мете Рыцарей Ледяного Трона после нерфов тут еще остаются Пират Воины, хотя, начиная с пятого ранга и выше их практически не встретить. Можно найти и необычные фан колоды в приличном количестве.

16-25 ранги – это настоящий хаос, за который обычно даже не берутся мета-отчеты. Здесь, можно сказать, почти нет какой-либо меты и порядка. Можно встретить любой класс, любую колоду, любую сборку. Очень часто встречаются игроки с архаичными колодами многомесячной давности: Пират Воины с забытой картой Мелкий буканьер, а порой даже и Друид с комбинацией Сила природы + Дикий рев. Это люди, которые вернулись в Hearthstone после долгого перерыва и еще не собрали актуальные колоды. Много здесь и совсем новичков со своими не лучшими авторскими сборками или очень старыми колодами: ожидать от них можно только непредсказуемости.

Разобраться в специфике рангов поможет мета-отчет от Vicious Syndicate, где можно посмотреть на распределение архетипов внутри класса на конкретном ранговом промежутке. Например, вы играете на 15-11 рангах, увидев данную таблицу, вы точно сможете узнать более и менее популярные архетипы класса.

Отчетливо понятно, что, например, Контроль Маги встречаются чаще Секрет Магов (а если учитывать, что 1,34% занимают и Квест Маги, схожие по геймплею и многим картам с Контроль Магами, то точно становится ясно, что ожидать надо в первую очередь медленный архетип), а Агро Друиды – чаще Биг Друидов. На пятых рангах, что примечательно, Агро Друиды обошли Джейд Друидов и Биг Друидов, что является новой и свежей тенденцией меты, еще не дошедшей до вашего рангового промежутка.

Вам так же важно знать колоду, которой играет оппонент. Конечно, наверняка вы узнать ее не сможете, пока не увидите все взятые противником 30 карт, однако вам поможет мода. В мете достаточно много модных и популярныхборок. Какая-то просто оказывается лучше других и это уже проверено временем, а другая – веяние этой недели или даже этого дня. Порой какой-то известный стример может взять легенду или высокий ранг в ней какой-то необычной сборкой или архетипом, тогда многие скопируют ее. Вообще копирование колод у

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 88 / 115

известных игроков или из мета-отчетов (это называется нетдекинг) – крайне распространенное явление, делающее Hearthstone достаточно предсказуемым. Вам важно только понять, что «в тренде» прямо сейчас, какие именно сборки, какие технические карты. Тогда вы сможете узнавать колоду противника намного раньше розыгрыша всех карт по каким-то особым техническим решениям. Здесь, увы, мета-отчеты помогают не всегда, так как они выходят с какой-то задержкой, а мода может держаться даже меньше недели. В помощь вам новостные порталы по Hearthstone, стримы на Twitch и социальные сети с подпиской на игроков (Twitter, Discord и другие).

Примечательно, что предсказать колоду на 5-1 рангах в разы легче, чем на 10-15. Обычно на подходах в легенду как раз и берут те самые сильнейшие сборки из последних мета-отчетов или рекомендаций профессиональных игроков. Чем ниже ранг, тем больше шанс, что игрок возьмет старую или просто необычную версию.

Теперь, когда вы вооружены знаниями о мете, вашем ранге и актуальных на нем колодах, самое время разбираться с этой колодой непосредственно в игре. Первым делом, встретив какой-то класс, вам важно определить его архетип. Иногда это сделать очень просто (большинство Охотников – Мидрейндж Охотники, Шаманов – Токен Шаманы, Разбойников – Темпо Разбойники), иногда трудно (особенно с Друидом и Магом). Определить архетип поможет вначале статистика (исходите из теории вероятности, то есть ожидайте самый популярный архетип на вашем ранге; если два архетипа примерно равны по распространению, предполагайте тот, с кем вашей колоде труднее справиться), а в самой игре – действия оппонента. Смотрите, что он разыграл и что не разыграл (если Шаман два хода прожимает только силу героя, едва ли это Токен Шаман), дабы получить первую информацию о его архетипе.

Как только архетип определен, важно понять его сборку. Порой, впрочем, это не получится сделать, если ничего типового оппонент долго разыгрывать не будет. В любом случае вспомните все ключевые карты и комбинации, которыми пользуется данный архетип и следите за их использованием, ожидайте и обыгрывайте их. В первую очередь следите за сильнейшими картами (вроде Тотального заражения Друида, Разы Пленного и Темного жнеца Андруина у Казакус Жреца), AoE и точечными ремувалами и специфичными инструментами, хорошими в данном противостоянии. С опытом вы начнете следить за всеми картами оппонента, а для начала хватит и некоторых – самых важных.

Поскольку вы наверняка точно не сможете предсказать состав колоды до какого-то момента, ожидайте до идентификации сборки только основу колоды и, возможно, самые популярные нынче технические карты. Все это вы можете найти в любом гайде на сайте в разделах «Основа колоды» и «Опциональные и технические карты».

Здесь-то и начинается чтение руки оппонента, вы предполагаете его архетип и состав колоды, стоите свои ожидания, отслеживаете уже использованные карты. Естественно, если две копии условной Ледяной стрелы уже были использованы, вы забываете об этом заклинании и больше не учитываете, что оно может быть в руке или колоде Мага (он, впрочем, может получить еще Ледяных стрел с помощью Петроглифа и других источников генерации карт, но это маловероятно).

Даже если была разыграна лишь одна копия какой-то важной карты, вы можете какое-то время не ожидать вторую по крайней мере на протяжении начальной и средней стадий: шансы найти две копии условной Инволюции на старте достаточно малы (Deck Tracker вам даже точно скажет вероятность этого события), так что, если Шаман уже отдал одну Инволюцию, можно какое-то время рисковать и не обыгрывать вторую. Соответственно, чем дольше затягивается

игра, тем шансы найти вторую копию Инволюции будут выше. Всё проще в матч-апе с Казакус колодами, в которых всегда изначально будет по одной копии каждой карты.

Проблема на данном этапе чтения руки в том, что вы читаете не только руку, но и еще не вытянутую колоду оппонента. Конечно, когда на поздней стадии вся колода будет использована, вы почти наверняка скажете, что осталось в руке у оппонента, но вот в начале и в середине игры сделать какие-то выводы, исходя из уже разыгранных карт и знания архетипа оппонента, достаточно трудно.

Поэтому описанный выше способ пусть и обязателен, и важен, но на нем ограничиваться не стоит. Освоить его достаточно просто, так что базовые навыки понимания колоды оппонента есть у любого постоянно играющего пользователя, но до идеала довести их труднее. Для этого надо и иметь игровой опыт большинством или всеми популярными архетипами, и постоянно находиться в курсе нынешней меты и ее последних тенденций.

## Чтение руки на муллигане

Из гайда в гайд повторяется, что муллиган – важнейшая и ответственной стадия, от которой порой зависит исход всей партии. Именно поэтому муллигану отводится отдельный крупный и подробный раздел в каждом гайде на архетип, а порой и даже отдельные статьи

Но важно не только то, какие вы выбираете карты на муллигане, но и то, какие выбирает ваш оппонент. Стандартная анимация стадия муллигана оппонента в Hearthstone достаточно неявная и кратковременная: речь идет о моменте, когда игра показывает, какие карты ваш оппонент сбросил из руки, а какие оставил – анимация длится буквально 1-2 секунды, ее очень легко упустить, а дальше никак не увидеть. Анимация настолько незаметна, что не все игроки даже знают о том, что такую вещь, как факт сброса или сохранения карты в руке на муллигане, можно хоть как-то отследить. Благо, с Deck Tracker наблюдать за стартовыми картами оппонента становится намного проще. Все они обозначены цифрой 0, а замененные карты отмечены красной буквой M.

Этот с первого взгляда незначительный игровой момент – сброс или сохранение карт в руке противником – до невозможности недооценен многими. А благодаря нему можно получить колоссальное количество информации и об этих картах, и о архетипе противника, и о его планах на игру.

Можно привести пару иллюстраций, которые наглядно покажут очевидную разницу в муллигане вашего оппонента.

Дважды BoarControl, играя Зоолоком, встретил Жрецов. Предположительно это Казакус Жрецы, хотя наверняка знать этого, разумеется, пока что нельзя. Посмотрите на руку Жрецов и решите, в каком случае шансов у Зоолока победить больше. В первом игровом моменте Жрец сбросил все карты из стартовой руки, посчитав их плохими в матч-апе с Зоолоком (Жрец не знает, каким архетипом играет BoarControl, но ожидает Зоолока как самый популярный архетип Чернокнижника), но далеко не факт, что пришедшие новые карты лучше. Так, можно считать стартовую руку первого Жреца достаточно слабой, но другой информации о ней, увы, пока что нет.

Во втором игровом моменте Жрец оставил в стартовой руке две карты из трех. Это значит, что они хороши в матч-апе с ожидаемым Зоолоком. С одной стороны, вы получаете больше информации о руке Жреца, с другой стороны, раз она хороша, значит реализовать свой план на игру будет труднее. Что же может оставить предполагаемый Казакус Жрец в

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 90 / 115

противостоянии с предполагаемым Зоолоком? Этому посвящена специальная статья, но всё же отметить можно и тут. Стоит ожидать в первую очередь такие карты, как Клирик Североземья, Вестник рока, Слово Тьмы: Боль, Казакус, Раза Пленный, Божественная кара, хотя так же можно опасаться и некоторых других карт, например, Зелье драконьего огня, связка Маг крови Талнос + Астральная плеть, Смоляной страж и подобные.

Итак, Жрецы еще не успели сделать первые ходы, а BoarControl уже получил массу информации о руке оппонента благодаря отслеживанию муллигана противника. Конечно, вся эта информация зиждется на многих «если»: если это Казакус Жрецы, а не Биг Жрецы или Жрецы на драконах, если они ожидают именно Зоолока, а не Контроль Чернокнижника, если они муллиганят стандартно, не исхитряясь и не устраивая игры разума с BoarControl. Еще одно «если» не совсем относится к данным ситуациям, но вполне возможно во многих других: а что, если противник неопытен и действует неправильно?

Едва ли Жрецы из топ-17 и топ-120 легенды ошибаются на муллигане, но вот на условных 5-25 рангах в ошибках оппонента нет ничего необычного. Да и это не значит, что выше пятого ранга люди играют идеально. Парадоксально, но чем выше ранг оппонента, тем проще становится читать его руку, ведь опытные игроки чаще совершают правильные действия: оставляют нужные карты на муллигане и сбрасывают ненужные, грамотно расходуют ресурсы по ходу партии. Неопытные игроки хаотичны и непредсказуемы в большей степени, следовательно понять и прочесть их действия становится труднее.

Собственно, опытные игроки тоже могут удивить и своими ошибками, и играми разума. Они могут заставить вас подумать, что у них есть определенная ключевая карта, хотя на деле ее не будет. Может случиться и наоборот. Здесь, конечно, важно не думать об этом слишком много, играя в ладдере, вы чаще передумаете себя самого: оставьте игры разума профессиональным игрокам на турнирах.

Еще одна игровая ситуация, в которой факт сбрасывания карт на муллигане говорит о многом. Поскольку в руке Разбойника целых три совершенно случайных карты и одна, полученная с Пирата-пройдохи, вероятность наличия там каких-то ключевых карт против Зоолока крайне мала. Так BoarControl может не опасаться Удара в спину. Конечно, есть шанс, что это заклинание все-таки пришло Разбойнику, но шанс этот мал. Куда выше он был бы, оставь Валира на муллигане хотя бы одну карту.

Особенно много информации вы получаете тогда, когда знаете: какой архетип ожидает от вашего класса оппонент и, соответственно, какие карты он будет искать. Взгляните, например, на следующую иллюстрацию, которая показывает, какие карты Казакус Жрец должен искать, встретив другого Жреца.

Следовательно, если в данном матч-апе ваш оппонент оставляет в стартовой руке какие-либо карты, вы почти наверняка можете быть уверены, что это Раза Пленный, Темный жнец Андуин или Казакус. Если Друид оставляет в руке какие-либо карты, и это оказывается не Агро Друид, вы можете быть почти уверены, что это какой-либо разгон по мане.

И так с каждым оппонентом: если он оставляет какие-то карты на муллигане, вы тут же можете свести их к 2-6 вариантам, которые хороши в матч-апе с самым ожидаемым архетипом вашего класса. И, соответственно, если какая-то карта сбрасывается, вы можете заключить, что это НЕ те самые 2-6 хороших вариантов, однако здесь данные уже более эфемерны и ненадежны.

Чернокнижник оставил на муллигане всю руку, но ничего не разыграл на первый ход. Что это

может значить? Конечно же, перед вами ни в коем случае не Зоолок, а медленный архетип класса с великолепной рукой против Темпо Разбойника. Ожидайте, что в его руке есть Осквернение, Ползун Голакка, Вестник рока, Адское пламя.

## Явная информация о картах противника

Еще одна достаточно простая тема для разговора – явная информация о картах в руке оппонента. Это в первую очередь карты, полученные в руку неестественным образом. Все они будут обозначаться с Deck Tracker с помощью фиолетового знака подарка. Также к ним можно отнести Монетку и замещенные карты на муллигане, но о последних речь уже шла в предыдущем разделе, так что здесь внимание будет уделено остальным доступным и очевидным данным.

Под значком фиолетового подарка может скрываться огромное количество карт, доставшихся оппоненту массой способов, уже перечисленных выше. Примечательно, что Deck Tracker не дает более подробную информацию об источнике получения данной карты, так что вам необходимо будет запомнить, как именно данная карта попала в руку противника.

Так как разнообразных способов получения карт в руку невероятное количество, рассматривать каждый из них слишком долго, да и необходимости в этом особой нет. Важно отметить не только то, что вы должны запоминать, каким именно образом карта с фиолетовым подарком попала в руку оппонента, но и то, что вы должны знать разные варианты: чем может быть эта карта?

Порой у вас будет однозначный ответ, так Темная чародейка даст Разбойнику 1/1 копию выбранного оппонентом существа. Вы увидите, что это было за существо, так что данная сгенерированная карта будет очевидна вам.

А порой информации будет меньше, как в случае с Петроглифом. После применения этого заклинания вам будет известно немного: это заклинание Мага, стоящее на 2 кристалла меньше обычного; поскольку у Мага было 3 опции благодаря раскопке, он наверняка выбрал что-то хорошее или приемлемое: едва ли Петроглиф предложил ему 3 слабейших карты, хотя и такое порой бывает. Но даже из трех слабейших опций Джайна выберет лучшую. Если Маг не разыгрывает раскопанное заклинание сразу же, у вас тут же появляется дополнительная информация: вы можете исключить много заклинаний, которые ваш оппонент захотел бы применить прямо сейчас (их список целиком и полностью зависим от игровой ситуации). Соответственно, чем дольше раскопанное заклинание лежит в руке, тем больше у вас появляется информации о нем: оно не подошло для ситуации на первый ход, второй ход, третий и так далее. В результате вариантов останется достаточно мало: долго в руке Маг может хранить взрывной урон для добивания вас (Огненная глыба, например), секрет, который невозможно разыграть, так как такой же уже активен, или какие-то части комбинации.

Следите за тем, сколько ваш оппонент думает, разыграв Петроглиф. Если он моментально выбирает какую-то опцию, значит она, вероятно, хороша и раздумий не вызывает. Если Маг разыгрывает раскопанный с Петроглифа секрет, он, вероятно, будет достаточно хорош в данном матч-апе. Уж точно вам стоит опасаться раскопанного с Петроглифа секрета больше, чем полученного, например, с Болтливой книги. Ведь в последнем варианте Джайна никак не могла воздействовать на результат. Больше информации о картах со случайным эффектом вы можете найти в любом гайде на сайте в разделе «Обсуждение карт со случайным эффектом».

Еще один пример явной информации, данный каждой карте в руке оппонента, это номер хода,

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 92 / 115

в который она была получена в руку. Сама по себе эта информация вам ничего не дает, только в результате размышлений и анализа вы сможете сделать определенные полезные выводы, но об этом в следующем разделе.

Здесь же нужно поговорить еще о доступной вам информации, которая, однако, никак не отображается Deck Tracker'ом. Эта информация тоже невероятно важна, а связана она с конкретной механикой уникальных карт, поэтому обобщить ее как-либо трудно. Далее будут рассмотрены некоторые популярные и метовые карты, дающие при розыгрыше какую-либо информацию о руке вашего оппонента.

Пират Глазастик – здесь всё просто. Оппонент разыграл любого другого пирата и Пират Глазастик не появился на столе? Если ранее вы не видели это существо в данном поединке, значит одна из карт в руке оппонента – Пират Глазастик.

Драконид-шпион – как и любой другой дракон с похожей механикой, этот активирует свой боевой клич только при наличии другого дракона в руке противника. Если же вы разыгрываете это существо, то получаете еще больше информации: вы смотрите на три карты из колоды оппонента, а значит можете заключить, что в настоящее время в руке их нет (там может быть вторая копия). Аналогичную информацию предоставят Украденные мысли, Кристаллический оракул и другие карты с эффектом воровства.

Внутреннее зрение – нет способа проще узнать, какая же карта есть в руке вашего оппонента, чем получить ее копию в свою руку.

Смотритель – своим боевым кличем это существо достает не случайные карты из колоды, а лишь некоторые (зверь, мурлок и дракон), так что вы получите массу информации о руке оппонента после розыгрыша Смотрителя, особенно если вам досконально известна его колода и разыгранные ранее карты звери, драконы и мурлоки.

Арконолог – похожая ситуация и с Аркологом, который достает из колоды исключительно секреты.

Принц Келесет, Принц Талдарам, Принц Валанар – если противник разыгрывает хотя бы одну из этих карт и их боевой клич срабатывает, вы наверняка будете знать, что в его оставшейся колоде нет карт за 2, 3 или 4 маны соответственно.

Похитительница трупов – посмотрев на баффы Похитительницы трупов после розыгрыша, вы сможете узнать, существа с какими свойствами остались в колоде оппонента. Обращайте внимание на наличие или отсутствие неистовства ветра, часто в колодах с Похитительницей трупов только одно такое существо (например, Страж бурь), так что вам будет достоверно известно: в руке оно или в колоде.

Механика баффа существ в руке (Незаконный ввоз и другие) – дает просто неприлично много информации о руке оппонента. По характерному свечению пробаффанной карты вы узнаете и о том, является ли данная карта существом или нет, и, возможно, о ее виде (Живец Темной чешуи, например, усиливает только мурлоков), и о самом факте усиления какого-то существа.

Карт с таким же или аналогичным эффектами, которые дают какую-либо информацию о руке и/или колоде оппонента, в Hearthstone очень и очень много (особенно если учитывать и Вольный режим), перечислять их все значило бы утомлять читателя излишними подробностями. Полученная информация о руке часто понятна интуитивно, сложно лишь держать в голове ее

на протяжении долгого времени, совмещая со всеми остальными источниками информации.

И, наконец, последнее, о чем нужно сказать в этом разделе: это информация о возможности применения карты оппонента на какую-либо цель на выбор (например, Разрушитель чар, Печать королей, Огненный шар и масса других карт). Вы не получите эту информацию, если ваш оппонент не ошибется, то есть не наведет на какого-либо персонажа красную стрелку при применении карты, а потом отменит ее, передумав и оставив данную карту в руке. Такое случается не очень часто, но всё же бывает. Так вы сможете исключить массу карт, например, нельзя выбрать цель при розыгрыше Круговерти Пустоты и многих других существ и заклинаний.

Учитывайте, что противник может попытаться вас обмануть, например, наводя стрелку боевого клича Разрушителя чар на вашего героя. Очевидно, что невозможно наложить немоту на героя, однако стрелка всё равно будет наведена на вас, и вы это увидите. Так противник может притворяться, будто эта его карта не Разрушитель чар, а что-то другое, например, Огненный шар.

В данной ситуации Маг (еще не ясно, какой это архетип) наводит на Эдвина ван Клифа третью слева карту, полученную в первый ход, но в итоге разыгрывает другую: секрет. Какую информацию получает BoarControl? Это заклинание или существо, стоящее от 0 до 3 кристаллов маны, которое при розыгрыше требует цели. Это не Лакей Медива, потому что у Мага нет активного секрета, зато это может быть Ледяная стрела. Ни один популярный архетип Мага не использует другие карты за данную стоимость, при применении которых необходимо выбирать цель.

## Неявная информация о картах противника

В разделах выше речь шла преимущественно о том, что есть в руке вашего оппонента. И это было относительно просто и понятно. Данный раздел же посвящен картам, которых в руке оппонента нет. Определить их намного сложнее, но и пользы это потенциально может принести куда больше.

В первую очередь вы хотите знать, есть ли в руке оппонента какая-то ключевая мощная карта, например, Ползучая чума у Джейд Друида. Если агрессивный оппонент узнает, что Ползучей чумы в руке его противника нет, действовать он будет совершенно иначе, он не будет бояться выставлять на свою половину массу мелких угроз, поскольку его не накажут.

По сути вы хотите знать состав руки вашего оппонента досконально в любом противостоянии, так вы сможете обыгрывать или не обыгрывать какие-то важные карты. Но, разумеется, в Hearthstone нет надежного способа узнать, что есть в руке врага, а чего нет, но на помощь приходит чтение руки, с помощью которого можно извлечь удивительно большое количество информации. Эта информация, правда, часто будет не стопроцентной. Вся она состоит из догадок и вероятностей, но другой, к сожалению, часто и не будет.

Следует отметить важное правило: у вас будет тем больше информации о карте, чем левее она находится в руке оппонента, то есть чем дальше она там находится. А вот о самой правой карте, пришедшей в последний ход противника с «топдека» вы не будете знать практически ничего, так что и обыграть ее не сможете. Часто вы будете уверены, что той же Ползучей чумы в руке Друида нет, но тут случается неприятный «топдек» и вы наказаны за выставление всех ваших угроз на стол. С этим, к сожалению, ничего сделать тоже нельзя, порой риски нужно принимать.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 94 / 115

Как же получать неявную информацию о руке оппонента? Всё очень просто: ставьте себя на его место. Например, вы узнали, что играете против того же Джейд Друида: что вы бы хотели сделать, будь в вашем распоряжении 2 кристалла маны? Чаще всего – разыграть Буйный рост. Если Друид действительно разыгрывает Буйный рост, вы не получаете никакой информации, если же это заклинание не разыграно, а Друид использует силу героя, вы можете наверняка заключить: в нынешней его руке Буйного роста нет.

Аналогично, на третий ход мечта Джейд Друида – разыграть Нефритовый цветок, если этого снова не происходит и Друид пасует – можно исключать и этот вариант. И так вы можете делать снова и снова каждый ход, просто думая о том, что бы вы идеале хотел сделать ваш оппонент в ответ на ваши действия, но не сделал? Учитывайте и наличие Монетки, и другие факторы, может быть, какую-то карту противник бережет для определенной синергии, или пытается вас обмануть, только сделав вид, что в руке нет той же Ползучей чумы. Так вы, уверившись в этом, пойдете в атаку, тогда-то вас и накажут.

Итак, когда вы точно уверены, что никаких причин не играть идеальную карту у оппонента нет, вы можете быть точно уверены, что ее просто еще нет в руке. Подумайте о других его опциях, о не идеальных, но приемлемых ходах – делает ли оппонент хотя бы их? Если снова нет, эти карты тоже можно исключать.

Так уже к условному пятому ходу и дальше вы обзаведетесь невероятно огромным массивом информации о руке противника, исключая всё новые и новые карты из нее. Совместите это с другими способами получения явной информации о руке на муллигане и позднее – и вот рука противника уже практически у вас на ладони.

Хороший пример чтения руки из игры BoarControl и StanCifka в высших позициях легенды. Зоолок отдает эффект немоты в Смоляного стража, не опасаясь Эдвина ван Клифа в будущем. BoarControl верно не боится этой легендарной карты в данной ситуации, так как его противник едва ли нашел Удар в спину – ключевое заклинание для «разгона» Эдвина ван Клифа. Узнать об этом можно, прочитав руку Разбойника.

Еще один достаточно простой пример из этой же партии, случившийся позднее. В данной ситуации Зоолок решает: обыгрывать ли карту Костяная кобыла оппонента или нет? BoarControl видит в руке StanCifka две карты, очень давно не разыгрываемые: самая левая и соседняя с ней – они лежат в руке Разбойника уже шесть и три хода соответственно, что достаточно долго. Какие карты Разбойник не будет разыгрывать так долго? Вероятно, только те, что стоят слишком много, например, Костяная кобыла. Также одной из этих карт может быть и что-то ситуативное, например, Хладнокровие или Лирой Дженкинс, но одна копия заклинания уже была использована ранее, а Лирой Дженкинс в колоде всего лишь один в отличие от Костяных кобыл. Поэтому обыгрывать последних – статистически правильнее, тем более эта карта доставит серьезные трудности Зоолоку.

BoarControl почти уверен, что полученная на муллигане или на третий ход карта – это Костяная кобыла, поэтому перед седьмым ходом оппонента он решает убрать со стола все его угрозы, разыграв Стража Ужаса. Это, конечно, невыгодный ход, ведь Зоолок лишается всей руки, но в итоге он оказывается правильным: самая левая карта в руке StanCifka оказалась Костяной кобылой.

Чтение руки оппонента – неоднозначный, трудный и обманчивый процесс. Всю игру, начиная с шестого хода, BoarControl думал, что самая левая карта Жреца, оставленная на муллигане, это Темный жнец Андуин. Разбойник всячески обыгрывал рыцаря смерти, не выставляя больше одной угрозы с 5+ единицами атаки (в конкретный ход BoarControl не разыгрывает Костяную

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 95 / 115

кобылу. Намного позже выяснилось, что данная карта – Слово силы: Щит, непонятно почему не разыгранное в первые ходы.

## Заклучение

Чтение руки оппонента – трудоемкий и многоплановый процесс, который разные игроки совершают по-разному: кто-то уделяет этому больше внимания, кто-то меньше, кто-то пользуется вспомогательными программами, кто-то нет, кто-то следит преимущественно за картами на муллигане, а кто-то всю игру считает и анализирует руку противника.

Какой бы путь ни избрали вы, важно лишь то, что вы нацелены на совершенствование ваших игровых навыков и развитие. Конечно же, всё не будет получаться сразу, результаты будут видны лишь через какое-то время после долгой практики. Но это, будьте уверены, стоит того.

Не только потому, что чтение руки эффективно, но и потому, что это интересно и увлекательно. Для многих особенно неопытных игроков это возможность посмотреть на Hearthstone в новом непривычном свете.

Вы можете поделиться вашими предложениями по улучшению статьи и замечаниями в комментариях, автор их обязательно прочитает и примет во внимание.

Спасибо за ознакомление с материалом, успехов в игре!

---

## Гайд для новичков: начало игры, первые колоды и основы геймплея.

ID: 798

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/guide-798>

Дата: 06.12.2017

Тип: Гайды

Категория: Общие гайды для всех классов

## Описание

Гайд для новичков: начало игры, первые колоды и основы геймплея.

## Кратко

Данная статья предназначена для людей, только начавших свою историю в Hearthstone. Если вы уже прошли данный этап и обзавелись игровым опытом и колодами, вероятно, ничего нового из данного гайда почерпнуть у вас не получится.

## Текст

Здравствуйтесь, дорогие читатели kolodahearthstone.ru

Данная статья предназначена для людей, только начавших свою историю в Hearthstone. Если вы уже прошли данный этап и обзавелись игровым опытом и колодами, вероятно, ничего нового из данного гайда почерпнуть у вас не получится. Среди читателей сайта встречаются игроки совершенно разного уровня: кто-то установил Hearthstone вчера, а кто-то неоднократно брал легенду, так что не расстраивайтесь, если эта статья вам не подходит. Вы, наверняка, найдете полезную информацию в других гайдах, а сейчас нужно помочь влиться в игру тем, кому еще предстоит познать все прелести Hearthstone.

Опытные игроки, впрочем, могут посодействовать авторскому составу kolodahearthstone.ru:

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 96 / 115

какие советы, помимо названных здесь, вы бы дали новичкам? Что им обязательно нужно знать о стартовых колодах, геймплее игры? Оставляйте ваши рекомендации в комментариях, и лучшие будут добавлены в данное руководство.

Что же до того, что в этом руководстве уже есть. В первую очередь – это базовые колоды для каждого класса, то есть те, которые может собрать каждый без каких-то затрат времени и денег. Так же будут разобраны некоторые ключевые понятия, с которыми понять игровой процесс будет куда проще. А еще каждый новичок получит некоторые советы от авторского состава сайта и, возможно, даже читателей статьи, благодаря которым начать свой путь к легенде будет куда проще и приятнее.

Содержание статьи:

- ● Базовые колоды для каждого класса
- ● Распространенные вопросы и ответы на них
- ● Совершенствование колоды
- ● Совершенствование игровых навыков
- ● Заключение

## Базовые колоды для каждого класса

Еще раз стоит повторить: эти колоды может собрать любой человек, установивший Hearthstone и прошедший обучение. После прохождения за каждый класс вы получите доступ к девяти героям Hearthstone. У каждого из них есть определенный набор базовых карт. Сначала вам будет доступна только некоторая их часть, но, увеличивая уровень героя, вы будете обзаводиться оставшимися базовыми картами класса. Взяв десятый уровень героя, вам будут доступны все его базовые карты. Затем новые уровни будут давать вам просто золотые копии (то есть более красивые версии) уже имеющихся в коллекции базовых карт.

Поэтому у каждого класса в данном разделе будет по две колоды: первая для первого уровня с неполным набором базовых карт, вторая – для десятого с полным набором базовых карт.

Итак, первоочередной вашей задачей станет выбор класса и его прокачка до десятого уровня, дабы вы смогли получить все его базовые карты.

Помимо классовых базовых карт есть еще и общие, то есть те, которыми может пользоваться каждый из девяти классов. Все базовые общие карты сразу же станут доступны вам. Вы заметите, что какие-то из них сильнее, какие-то слабее. Например, одной из лучших базовых карт является Морозный йети, его вы найдете практически в любой колоде в данной статье.

## Воин

Базовый Воин 1 уровень

Базовый Воин 10 уровень

## Паладин

Базовый Паладин 1 уровень

Базовый Паладин 10 уровень

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 97 / 115

## Охотник

Базовый Охотник 1 уровень

Базовый Охотник 10 уровень

## Друид

Базовый Друид 1 уровень

Базовый Друид 10 уровень

## Разбойник

Базовый Разбойник 1 уровень

Базовый Разбойник 10 уровень

## Шаман

Базовый Шаман 1 уровень

Базовый Шаман 10 уровень

## Маг

Базовый Маг 1 уровень

Базовый Маг 10 уровень

## Жрец

Базовый Жрец 1 уровень

Базовый Жрец 10 уровень

## Чернокнижник

Базовый Чернокнижник 1 уровень

Базовый Чернокнижник 10 уровень

Вопрос: что такое код колоды и как им пользоваться?

Ответ: код колоды – это простой способ перенести колоду с данного сайта (или любого другого) в игру. Вы просто нажимаете на кнопку «код колоды для игры» и в вашем буфере обмена сохраняется некоторый набор цифр и букв. После вы заходите в Hearthstone, нажимаете на кнопку «моя коллекция» и там – «создать колоду». Игра сама увидит, что в буфере обмена у вас есть код, и предложит создать соответствующую колоду. Соглашайтесь и любуйтесь, как искусственный интеллект делает за вас нудную работу.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 98 / 115

Стоит отметить, что у разного класса совершенно разный и по механике, и по силе базовый набор. У кого-то карты чуть сильнее, у кого-то чуть слабее. Проще всего начать, пожалуй, Магом, потому что у этого класса достаточно понятные, простые, прямолинейные и мощные существа и заклинания. Собственно, и обучение вы проходили именно этим классом неспроста. Хотя, конечно же, выбирайте героя, исходя из ваших симпатий и предпочтений, потому что удовольствие – самое важное. Каждый класс в Hearthstone чем-то силен и чем-то слаб, каждым вы можете играть и добиваться хороших результатов.

Не зацикливайтесь на одном классе, поиграйте всеми и оцените их: нравится ли вам их сила героя, базовые карты и механики, портрет и озвучка. Как только вы узнаете сильные и слабые стороны каждого класса, их ключевые способности и механики, вам будет проще играть с конкретными оппонентами, они не смогут вас ничем удивить.

А еще, открыв все базовые карты в игре (то есть достигнув 10 уровня прокачки всеми девятью героями), вы получите приятный сюрприз.

## Распространенные вопросы и ответы на них

Вопрос: играть ли мне с компьютером или сразу с реальными людьми?

Ответ: вы должны будете сыграть с компьютером и победить его, дабы открыть все классы, кроме Мага, а после сможете выбирать себе оппонента сами. Автор статьи рекомендует не увлекаться игрой с компьютером: искусственный интеллект не особенно хорош и едва ли многому вас научит в отличие от реальных игроков. Не переживайте: сначала игра будет подбирать вам таких же новичков со скромной коллекцией карт и без значительного игрового опыта.

Вопрос: играть ли мне в обычном режиме или в рейтинговом?

Ответ: в обычном режиме вы играете просто так, победа не принесет вам ничего, кроме морального удовлетворения, как и поражение не отнимет ничего. В рейтинговом же режиме все немного иначе: вы начнете на 25 ранге и будете получать или терять по одной звезде в зависимости от исхода партии. Однако пока вы не дойдете до 20 ранга, звезд терять вы не будете.

Сами разработчики Hearthstone рекомендуют игроков начинать с обычного режима (в простонародье его называют «солнышко»), где им достаточно длительное время будут попадаться такие же новички. В какой-то момент, впрочем, как только вы почувствуете в себе силы, об обычном режиме можно забыть и полностью сконцентрироваться на рейтинговом режиме. К концу месяца вы должны поставить себе цель – взять хотя бы 20 ранг, так вы получите небольшие вознаграждения 1ого числа. Играйте и дальше в рейтинг после 20 ранга, даже если продвигаться значительно выше у вас не будет получаться. Со временем вы научитесь покорять все более высокие вершины, хотя вам понадобятся уже и новые колоды. А вот с базовой для 10 уровня вы едва ли сможете подняться значительно выше 20-18 рангов, хотя это и возможно.

Вопрос: Вольный или Стандартный режим? Что это такое?

Ответ: В 2016 году в Hearthstone игровой режим был разделен на два: Вольный и Стандартный. Намного популярнее, сбалансированнее и интереснее по мнению большинства именно Стандартный режим, с которого вы и начнете играть. Его особенность в том, что там доступны не все карты, а только классический и базовый наборы, а также карты дополнений,

вышедших в последние два года. В Вольном режиме же доступны карты всех дополнений за всю историю Hearthstone. Это минимум, который вам важно знать о данном режиме, хотя можно рассказать и больше, но уже в других материалах для новичков.

Автор статьи рекомендует вам начинать играть в Стандартном режиме, там будет даже проще собрать колоду. Когда вы уже освоитесь в игре и поймете разницу, вы сможете выбрать более приятный для вас режим. Перейти из Стандартного в Вольный намного легче, чем сделать наоборот.

## Совершенствование колоды

Итак, вы прокачали понравившегося вам героя до 10 уровня, собрали подходящую базовую колоду и определились: с кем играть, в каком режиме играть, как играть. Что же дальше? Далее вам нужно беспокоиться о двух вещах. Первая – совершенствование вашего понимания игры, карт, механик и в целом навыков геймплея. Вторая – расширение вашей коллекции карт и подбор более совершенной колоды, которой вам было бы приятно пользоваться.

Для начала вам предлагается поговорить именно о втором аспекте, а в следующем разделе вы найдете некоторые советы для улучшения ваших игровых навыков.

Как уже было сказано выше, с базовой колодой для десятого уровня особенно далеко вы не уйдете. Она, конечно, достаточно неплоха и уже способна принести вам победы, а что важнее, многому вас научить, но останавливаться на ней ни в коем случае нельзя.

Многие игроки ошибочно считают, что в Hearthstone без донатов и значительных затрат денег невозможно играть. Еще хуже, когда игроки думают, что главная причина их неудач – отсутствие дорогостоящих легендарных карт. Запомните первое и самое важное правило: легендарные карты никак не связаны с вашими неудачами и успехами противников, легендарные карты не самые сильные в игре и не приносят вам хороших результатов только самим фактом своего наличия.

Примечательно, что в Hearthstone очень много невероятно слабых легендарных карт, зато очень много мощнейших обычных и редких, то есть стоящих намного меньше чародейной пыли и золота. Разработчики выставляли редкость карт не по силе, но руководствуясь другими соображениями (особенности истории персонажей, балансирование Арены и другие). Поэтому ни в коем случае не думайте, что легендарные карты принесут вам победы, не тратьте огромное количество времени и денег, чтобы получить исключительно их.

Разумеется, в будущем вам понадобятся некоторые легендарные карты, но на первых порах, пока у вас мало опыта и коллекция карт не завидна, сконцентрироваться стоит на других картах, которые куда проще получить. Некоторые из них, стоит повториться, внесут куда больше «импакта» и пользы.

Какие же это карты? Тут вопрос чуть сложнее, потому что в Hearthstone постоянно появляются новые карты, так что не всегда получается дать универсальный ответ, актуальный на протяжении долгого времени. Хотя есть и исключение – это карты классического набора, ими вы сможете играть всегда, в любом режиме и при любых обстоятельствах. Далее вы найдете список самых полезных и дешевых классовых и общих карт классического набора, которые нужно приобрести в первую очередь.

Воин: Мощный удар, Разъяренный берсерк, Мастер брони, Боевая ярость

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 100 / 115

Паладин: Равенство, Миротворец Алдор

Охотник: Лук Орлиного рога, Смертельный выстрел, Морозная ловушка, Взрывная ловушка, Спустить собак, Высокогрив саванны

Друид: Гнев, Друид когтя, Дар природы

Разбойник: Агент ШРУ, Потрошение, Шаг сквозь тень, Хладнокровие

Шаман: Гроза, Тотем прилива маны, Дух дикого волка, Молния

Маг: Маназмей, Ученица чародея, Снежная буря

Жрец: Аукенайская жрица, Немота, Круг исцеления

Чернокнижник: Огненный бес, Страж ужаса, Вытягивание души

Общие классические карты: Собиратель сокровищ, Сквайр Авангарда, Служитель боли, Ментальный техник, Защитник Аргуса, Гоблин-аукционист

Помимо классического набора так же есть широкий ряд карт дополнений. Проблема в том, что все они рано или поздно покинут Стандартный режим, так что играть ими в нем вечно у вас не получится. Однако на момент написания статьи есть целый ряд карт, которые будут в Стандартном режиме еще очень долго (до весны 2019 года), так что создавать их можно без особых опасений. Опять же, ниже будет приведен список сильнейших и дешевых карт для каждого класса.

Воин: Кровавый клинок, Детеныш дикорога

Паладин: Праведная защитница, Гидролог, Гребнистый скакун

Охотник: Искрящий острозуб, Медвекула

Друид: Друид-роевик, Владыка склепа, Ползучая чума, Тотальное заражение (последняя карта эпического качества, но она слишком сильна)

Разбойник: Иллюзия, Мимикрия, Теневой клинок, Кровожадный злолист (аналогично с Тотальным заражением)

Шаман: большинство полезных и мощных карт Шамана прямо сейчас находятся в дополнениях, уходящих весной 2018 года из Стандартного режима. Впрочем, у вас еще есть много времени для того, чтобы испытать эти карты в деле: Нефритовые когти, Портал: Водоворот, Эволюция, Инволюция, Нефритовая молния, Нечто из глубин. Помимо них стоит отметить Тотем палеомурлоков и Вулкан.

Маг: Арканолог, Жуткая кудесница, Петроглиф (еще одна слишком сильная эпическая карта, на которую стоит покопиться чародейной пылью)

Жрец: Астральная плеть, Сияющий элементаль, Темные видения (сильнейшая эпическая карта), Вечное служение и Сущность тени

Чернокнижник: Осквернение, Гадкий натрезим, Могучий абиссал

Общие карты: Дренеи-каторжники, Кобальтовый губитель, Костяная кобыла, Огневичок, Защитник холмов, Смоляной страж

Важное замечание для читателей: в будущем в игре выйдут новые дополнения, а значит появятся и другие мощнейшие обычные и редкие карты как общие, так и классовые. Выявить их можно и самостоятельно, взглянув на последние мета-отчеты. Найдите там общие и нейтральные карты, встречающиеся во многих сборках и колодах. Скорее всего, они будут крайне сильными.

Какой же ваш план далее, как только вы накопили на не очень дорогие, но мощные карты для понравившегося вам класса? Здесь уже стоит проявить немного самостоятельности, поскольку универсального ответа, подходящего всем, не существует. Вам важно разобраться с тем, какие именно сильные и конкурентоспособные архетипы есть у выбранного вами класса. В этом помогут самые актуальные мета-отчеты, найти их вы всегда сможете здесь. Ищите ваш класс и смотрите на его представленные в статье колоды. Важно смотреть именно последний мета-отчет, а не какие-то устаревшие подборки колод или советы случайных людей в интернете: в Hearthstone все очень быстро меняется.

Вероятно, в большинство увиденных вами колод будет хотя бы одна легендарная карта, а то и больше. В отдельных случаях «легендарок» может быть крайне большое количество, такие варианты колод, конечно же, не для новичков. Важно отметить, что у большинства архетипов в игре есть не только какая-то стандартная версия колоды, которую вы увидите в мета-отчете, но и бюджетный вариант.

Бюджетная колода – эта такая, что собрана только из базовых, обычных и редких карт, то есть бесплатных или очень дешевых. Собрать такие колоды может практически каждый, а вот их сила будет зависеть от многих факторов. У каких-то классов будут особенно сильные бюджетные колоды (часто, например, у Чернокнижника и Охотника), у каких-то – слабее, здесь нет ничего страшного, ведь с хорошо составленной бюджетной колодой можно достичь уже очень хороших результатов. С некоторыми из них особенно опытные игроки неоднократно брали легендарный ранг, а до пятого доходило еще большее количество людей.

Так что же: именно бюджетная колода интересующего вас класса должна стать для вас целью после составления базовой колоды для десятого уровня. Далее вы уже будете решать самостоятельно: если вам нравится геймплей полученной бюджетной версии, ее можно понемногу улучшать самыми важными эпическими и легендарными картами. Другой вариант – собирать базовую и бюджетные колоды для другого класса, если уже имеющейся вам мало.

Вопрос: где же мне найти эти бюджетные колоды?

Ответ: их, конечно, можно было бы привести в этой статье, однако в Hearthstone список актуальных даже бюджетных колод будет меняться каждые 4 месяца, а данная статья претендует на актуальность в более долгосрочной перспективе. Подборки актуальных бюджетных колод вы сможете найти на любом посвященном Hearthstone серьезном ресурсе, например, на [hs-manacost.ru](http://hs-manacost.ru). Помимо этого и на нашем сайте в гайдах на конкретные архетипы всегда представлены и бюджетные сборки, если они, конечно, возможны. Так, найти дешевую колоду нужного вам класса достаточно просто, нужно только чуть-чуть постараться.

Есть и альтернатива – составлять бюджетные и не бюджетные версии колод самостоятельно. У вас, конечно же, едва ли получится оптимальная версия, зато она будет исключительно вашей. Так называемый «декбилдинг» – интереснейший процесс и немаловажная часть

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 102 / 115

Hearthstone, которой лишают себя многие, заимствуя колоды в интернете. Собирая колоду сами, вы выбираете более долгий, трудный и тернистый путь, однако интересный, а на выходе вы поймете Hearthstone и научитесь играть в него куда лучше.

Впрочем, выбор «брать готовую колоду или делать свою» — полностью ваш, автор советов по этому поводу давать не смеет.

Вопрос: какие комплекты карт мне покупать?

Ответ: если вы новичок, лучшим решением для вас станет покупка классических бустеров или комплектов карт. Уже упоминалось выше, что именно классические карты – основа колоды, они всегда будут доступны. А еще классические карты часто сильнее, чем карты дополнений. По крайней мере некоторые из них.

Как только вы почувствуете, что классических карт у вас уже достаточно (а это случится не скоро, ведь там так много и сильнейших легендарных карт!), подумайте в первую очередь о бустерах выпущенного последним дополнения.

## Совершенствование игровых навыков

Ваша колода – важнейший элемент игры, от которого, разумеется, будет зависеть и ваша результативность. Однако, и здесь важно развеять еще одно популярное заблуждение, не только от колоды будут зависеть количество побед и поражений. И нет, второй важнейший фактор здесь – не рандом и не удача. Это ваша игра и ваши действия. Не верьте вечно недовольным восклицаниям о том, что в Hearthstone все зависит от донатов (то есть количеству легендарных карт в колоде) и рандома. С таким подходом успехов в игре, а главное – удовольствия, вам не добиться.

Неопытный игрок, взявший лучшую и самую дорогую колоду в игре, не сильно далеко продвинется по ранговой лестнице – этот факт проверен уже огромным количеством людей. А вот понимающий игру человек с большим опытом даже с базовой колодой переиграет многих, а дайте ему хорошую бюджетную сборку и он дойдет до легенды. Не без труда, конечно же, но все-таки дойдет.

Так каким именно игроком хотите стать именно вы? Тем, что сидит на 20 ранге и жалуется, что ему не везет, да и денег в игру он не вкладывает, поэтому-то выше подняться не может, или тем, что даже с ограниченными ресурсами находит пути к успеху, потому что ищет проблему в себе, а не в обстоятельствах?

Конечно, второй вариант, хоть и предпочтительнее, но и труднее. Учиться всегда трудно, а еще труднее найти инструменты для обучения. Вы можете пользоваться не только вашим личным игровым опытом, который, пусть и маленький в начале, множится с каждой игрой, но и гайдами, стримами хороших игроков и турниров. С гайдами, разумеется, поможет данный сайт – вы найдете здесь подробные и качественные материалы, со стримами – платформа Twitch.tv. Обращаться к опыту других людей, знающих о Hearthstone больше, всегда полезно и познавательно. Так вы посмотрите на игру под другим углом, обратите внимание на ваши ошибки, поймете некоторые базовые концепции.

Однако, если вы только что начали играть в Hearthstone, многое может быть для вас непонятно и на стримах, и в гайдах. Исправить это должны вот такие гайды для новичков, которые, пусть и встречаются на других ресурсах, но часто безнадежно устаревают или концентрируют внимание читателей не на самых важных моментах.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 103 / 115

В данном руководстве, к сожалению, не получится рассказать обо всех важных для понимания игры вещах, однако указать на какие-то основы и распространенные ошибки новичков можно легко:

За очень многими новичками замечается одна важнейшая ошибка: они слишком сильно ценят здоровье героев. Безусловно, если ваше здоровье будет опущено до 0, вы проиграете, чего никому не хочется, однако важно обратить ваше внимание на то, каким именно способом опускается здоровье героев до 0 в 95% игр в Hearthstone. Это происходит благодаря существам на столе. И именно существа на столе, контроль стола, нахождение на столе и предотвращение нахождения на столе оппонента – ваша первостепенная цель в Hearthstone. Вы не стараетесь опустить здоровье до 0, вы стараетесь захватить стол и не дать его захватить противнику. И как только вы сделаете это, вы и не заметите, как быстро выиграете.

Поэтому и большую часть карт в вашей руке вы должны тратить именно на то, чтобы захватить стол. Многие новички любят на первый ход пускать заклинания Чародейские стрелы или Божественная кара в героя противника, что неверно именно потому, что так вы не измените ситуацию на столе, а эти заклинания необходимы вам в первую очередь для борьбы за стол, а не для нанесения урона по герою

Относитесь к вашему здоровью как к ресурсу. Ценному, безусловно, но такому, который можно расходовать, как вы расходуете ману и карты в руке, то есть другие типы ресурсов. Именно поэтому сильны Разбойники, ведь у них в руках постоянно есть оружие, с помощью которого они помогают своим существам чистить стол, при этом получая урон. Разбойники жертвуют ресурсом здоровье, чтобы получить контроль над столом. И это делает их сильными. Аналогично и с Чернокнижником, только они жертвуют своим здоровьем для того, чтобы получить побольше карт. Важно обратить ваше внимание, что Жизнеотвод – сила героя Чернокнижника – считается сильнейшей в игре, несмотря на то, что наносит много урона по своему герою.

Цените ваших существ, совершайте ими выгодные размены, так как это поможет вам проще захватить контроль над столом, что, как уже было сказано выше, крайне важно. Что значит выгодный размен? Это значит, что вы убили вашим существом угрозу противника, но ваше существо при этом не погибло, а значит оно потенциально сможет убить еще одно существо врага или же тот избавится от него каким-либо другим способом (заклинанием, оружием, силой героя). Так вы окажетесь в выгодной ситуации, потому что одна ваша карта заставила противника потратить две карты. Если такое будет происходить несколько раз, у противника кончатся карты в руке, а у вас нет. Тогда вы легко захватите стол и выиграете.

Обычно выгодные размены совершают существа с большим запасом здоровья, потому что они их труднее убить. Поэтому-то так сильны Морозный йети или Огр Тяжелого Кулака – у них очень много здоровья для своей стоимости, но при этом и прилично атаки: они могут кого-то убить и не умереть. Хуже дело, например, у карты Магмовый яростень, с ее помощью вы едва ли сможете совершить размен сразу с двумя существами противника.

Можно выделить два типа карт. Первые помогают вам увеличить уже имеющееся преимущество, а вторые – отобрать преимущество у оппонента и заполучить его самостоятельно хотя бы минимально. Речь идет в первую очередь о преимуществе на столе, то есть количеству там существ и их характеристик. Так вот, ценнее второй тип карт, то есть те, что помогают вам в тяжелых ситуациях, а не те, что делают хорошую ситуацию еще лучше. Часто нужны и те, и другие карты, однако именно возвращающие вас в игру важнее, потому что далеко не

всегда всё идет по вашему плану.

Часто в один ход вы будете разыгрывать не одну карту, а несколько. Практически всегда порядок розыгрыша карт и совершения других действий (использование силы героя, атака существами, атака оружием и так далее) принципиально важен. Вы ни раз будете совершать действия не в правильном порядке, даже не всегда догадываясь о том, что ошибаетесь. Эта ошибка встречается и в среде профессиональных игроков. Но старайтесь все же думать о порядке действий всегда.

А самая простая и распространенная ошибка порядка действий случается тогда, когда вы добываете карты. Например, вы планируете ваш ход (а планировать его надо): вы выставите какое-то существо на стол и разыграете Интеллект чародея. С первого взгляда, порядок не важен, вы сможете сделать и то, и другое при достаточном количестве маны. Но на самом деле правильнее сначала добывать карты, а потом ставить существ. Почему? Потому что, взяв две дополнительные карты, вы, возможно, вытяните из колоды существо лучше, чем прямо сейчас есть у вас в руке. Тогда вы поставите его, а не то, что планировали изначально. Таким образом, добывать карты или создавать их каким-либо другим образом нужно раньше, чем совершать остальные действия, если нет никаких других мешающих этому факторов.

У вас есть ваша колода и 30 карт в ней, которые, безусловно, важно знать. Но на вашем пути в игре вы будете встречать массу других классов, других колод и других карт. Выучить их все за один день, разумеется, невозможно, но со временем вы будете все лучше и лучше узнавать особенности других классов, их карты, механики и стратегии. Сделать это важно, чтобы понимать, чего ожидать от противника. Например, важно знать, что у Мага есть Волна огня, потому что это заклинание может уничтожить массу разыгранных вами существ. И таких карт очень много, у каждого класса они будут разные и по эффекту, и по цене. Поэтому-то рекомендуется играть не одним классом, но попробовать в деле их все хотя бы немного, дабы быстрее и на собственном опыте разобраться, кто и что умеет. Узнайте, что такое перегрузка у Шамана, серия приемов у Разбойника, что Воин может делать со своей броней, какие секреты есть у каких классов, что они делают, у кого есть оружие и какое именно, у кого есть способности, наносящие урон по области, сколько они стоят, сколько именно урона наносят и так далее.

## Заключение

Конечно же, сказанного выше недостаточно для того, чтобы облегчить жизнь каждого новичка и решить все его вопросы. Но это уже может стать неплохим подспорьем для многих. Редакции сайта еще есть о чем поведать новичкам. Не было уделено внимания вопросу зарабатывания золота, управления коллекцией карт, Арены. Мало было сказано о системе ротаций, не определены основные игровые термины, понятия и так далее.

Новичкам, увы, часто приходится блуждать в темноте и познавать все опытным путем, совершая массу ошибок, тратя массу времени и денег. С этим, пожалуй, стоит бороться, причем как-то системно. В Hearthstone есть столько всего интересного, но не все игроки адаптируются и достигают нужного понимания игры, чтобы освоить все аспекты творения Blizzard.

Спасибо за внимание, успехов во всех начинаниях!

=====

## Вредные привычки игроков в Hearthstone, мешающие эффективной игре

ID: 216

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/guide-216>

Дата: 10.10.2017

Тип: Гайды

Категория: Общие гайды для всех классов

## Кратко

У всех есть вредные привычки, едва ли кто-то станет спорить с этим. У всех они, впрочем, разные, а вот у игроков в Hearthstone есть много общего. Есть и общие положительные черты, впрочем, но эта статья не о них. Эта статья о том, что мешает очень многим в Hearthstone.

## Текст

У всех есть вредные привычки, едва ли кто-то станет спорить с этим. У всех они, впрочем, разные, а вот у игроков в Hearthstone есть много общего. Есть и общие положительные черты, впрочем, но эта статья не о них. Эта статья о том, что мешает очень многим в Hearthstone, что заставляет их отчаяться и бросить игру, сказав классическое «в этой игре всё решает рандом» — просто оправдание, вызванное нежеланием видеть свои вредные привычки.

Просто сказать, что проблема в ком-то или чем-то другом, однако по факту она часто кроется в ваших действиях, пусть подобное трудно признавать. И речь не только и не столько о Hearthstone, сколько о самом подходе к жизни и окружающим событиям. Эта статья, впрочем, не о том, чтобы научить вас правильно жить, но о том, чтобы научить вас лучше играть. Далее вы сможете прочитать несколько вредных привычек игроков в Hearthstone.

### 1. Я проиграл не по своей вине

Считать так – одна из самых распространённых ошибок в игре. С ней знаком любой, и каждый в той или иной мере подвержен ей. Но наиболее неуспешные игроки чаще прибегают к такой установке, в этом и вся разница. Они себя успокаивают раз за разом, находя разные причины, в том числе, включая другие пагубные привычки: глупый рандом, неудачная мета, плохая погода, оппонент «задонатил» и выигрывает только благодаря своим вложениям и так далее.

Но если вы проигрываете раз за разом, систематически и с большой выборкой – разве может быть всегда в этом вина чего-то или кого-то другого? Рандом не всегда на стороне вашего противника и на большой дистанции нет удачливых или неудачливых людей.

Может, вы сыграли в тот ход не так как стоило или даже раньше? Может не надо было выставлять столько существ, пока у противника остались AoE эффекты? Или надо было все-таки добавить пару карт для перебора в колоду, чтобы не оставаться без ресурсов?

Возможно, вы сразу все и не припомните, может, именно та роковая ошибка была лишь каплей в море тех ошибок, которые вы совершили, а может ваша колода никуда не годится в реалиях ранга и меты. Все не упомянуть, но проанализировать ваши последние ходы, а, лучше, последнюю игру можно, пока все ещё свежо в памяти. Также никогда не рано посмотреть критическим взглядом на свою колоду, может в ней что-то не так.

Как избавиться:

Всегда анализируйте игру, совершив ошибку, запомните её (если сразу уловили, что ошиблись), найдите её (если не уловили, где ошиблись), потом проанализируйте её. Почему и как вы её сделали и к чему это привело, как не допустить её в будущем. Что явилось причиной ошибки, то, что вы походили, не подумав, или причина в плохо собранной колоде.

Хороший игрок проанализирует ошибку в любом случае, в независимости, выиграл ли он эту партию или проиграл, плохой же игрок, в первом случае, точно не будет напрягаться, он же победил, да и во втором варианте спишет на что угодно, но не возьмёт ответственность на себя.

## 2. Если бы только мне пришла...

Часто можно слышать эту фразу от любого игрока. Но может дело не в том, что вам не повезло и вам карта не пришла, а дело в том, что вы неправильно разыгрывали свои ресурсы, и это вас привело к такой ситуации, что вас могла спасти только та заветная карта. Или ещё хуже, может у вас настолько плохая колода, что вам раз за разом не приходят нужные карты, а противнику, как назло, всё в руку. Нет, конечно, есть шанс, что вашему противнику повезет больше, чем вам, но случаться это должно не всегда.

Как избавиться:

Составляйте ваши колоды так, чтобы они не зависели от конкретной карты или конкретной комбинации, каждая карта, которая приходит в руку, должна играть на вас и приближать вас к победе. Играя уже составленными колодами, проанализируйте и найдите все пути, с помощью которых эта колода может прийти к победе, если эта колода популярна, у неё их будет пара.

Пример: Неопытные игроки считают, что у колоды есть только один способ победить. Например, Миракл Разбойник способен выиграть только с помощью Гоблина-аукциониста и решающего хода, в который будет использовано это существо и масса дешевых заклинаний из руки. Только вот Гоблин-аукционист может не прийти в вашу руку вовремя, тогда и можно услышать «если бы только у меня был Гоблин-аукционист». На самом же деле Гоблин-аукционист и безумный перебор колоды – это только один из способов победить, пусть и часто самый надежный и яркий. Порой вы можете просто захватить инициативу с первых ходов с помощью Эдвина ван Клифа, Авантюриста или других существ, а шестой дроп вам и не понадобится вовсе. Важно видеть все возможности, которые дарит вам колода. Хороший игрок понимает, что их несколько, и он знает, в каком матч-апе и в какой ситуации какую возможность нужно использовать. А определенная карта, может быть, и вовсе не понадобится, ведь есть еще 28 других.

## 3. У меня топ колода, не понимаю, почему я проигрываю

Нет-декинг бывает разный. Есть бездумный, когда игрок заходит на популярный ресурс, находит там колоду/гайд копирует, причем бездумно, эту колоду себе и начинает «свой путь в Легенду». Он не утруждает себя разбором колоды, чтобы понять, зачем тут та или иная карта, не пытается понять и найти все пути, которыми эта колода может прийти к победе. Даже, если к колоде идёт гайд, все что он из него выносит: «Вроде все просто, этот профессиональный игрок побеждает всех так легко, чем я хуже?».

Когда же игрока ждет фиаско, а его скопированная колода не приносит желаемый результат, он совершает первую ошибку из статьи и обвиняет эту несчастную колоду, автора гайда, но только не себя, и выходит на новую охоту за очередной «топ колодой», которая будет лучше

этой. И потом все по кругу.

Как избавиться:

Нет-декинг — это один из инструментов в Hearthstone, который, используя коллективный разум, помогает игре развиваться. Используйте его с умом, не копируйте колоду бездумно, какая бы она на ваш взгляд эффективной не была. Разберитесь в ней, в её принципах. Хороший игрок не копирует бездумно любую колоду, он думает над ней, ищет альтернативные карты и использует их, когда мета/его ранг меняется.

## 4. Я уже хороший игрок

Есть тип игроков, которые уверены, что они уже познали все хитрости игры и им мешает продвигаться вперед только их фатальное невезение вкуче с фатальным везением противников. Они считают себя хорошими игроками. И, зачастую, они действительно неплохие игроки, но это не значит, что они не смогут стать лучше. Кроме того, многие игроки и вовсе не видят разницу между собой и профессионалом, который тратит на игру большую часть своего времени. «Какой скилл может быть в игре, полностью зависящей от рандома? Просто победитель чемпионата мира лакерок, а я нет, а так бы на его месте был я» — часто можно услышать нечто подобное. К счастью, подобное утверждение далеко от истины.

Как избавиться:

Всегда есть куда двигаться. Всегда есть возможность взглянуть на себя и свою игру критически. Просто поймите, все ваши неудачи именно из-за того, что вы сильно самоуверенны. Сыграйте с друзьями, пусть они выскажут своё мнение о вашей игре. Поучаствуйте в соревнованиях. Посмотрите профессиональные турниры или стримы хороших игроков (только поищите тех, у кого поменьше перечисленных в статье вредных привычек, а не полных их набор) Испытайте себя, отстранитесь и взгляните на себя со стороны, если вы уже долго сидите на одном уровне игры, может дело не в удаче и неудаче, а в вас? Ответьте себе честно.

## Заключение.

Все рассмотренные ошибки не фатальны и их легко не только обнаружить в себе, но и устранить. Используйте любую возможность, чтобы стать лучше, не обвиняйте в своих неудачах других и не скидывайте все на везение и невезение. Просто помните, если вы не двигаетесь вперед, причина в вас и уже пора бы её найти и устранить. Думайте, держайте, преуспевайте.

---

## Различные виды архетипов в Hearthstone с примерами колод

ID: 230

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/guide-230>

Дата: 14.04.2017

Тип: Гайды

Категория: Общие гайды для всех классов

## Описание

Подробный разбор архетипов в Hearthstone

## Кратко

В этой статье речь пойдет о различных видах архетипов в Hearthstone. Будут рассмотрены схожие и отличные черты между ними, выделены самые показательные представители каждого вида.

## Текст

В этой статье речь пойдет о различных видах архетипов в Hearthstone. Будут рассмотрены схожие и отличные черты между ними, выделены самые показательные представители каждого вида. Информация в статье предназначена для тех, кто только недавно установил Hearthstone и еще мало что знает о колодах, не может отличить их и разобраться в приоритетах для создания своей собственной сборки.

Игроки поопытнее найдут здесь объяснение терминологии и принципов, заложенных в этих терминах. В статье во многом будут рассмотрены прописные истины, разобравшись в которых, вы лучше поймете суть колод и матч-апов между ними. Вероятно, многие слышали о Темпо Маге. Но что значит слово «Темпо»? Об этом и многом другом вы узнаете ниже.

Карточные игры многогранны. В них игроки не просто разыгрывают карты каждый ход, пока один из них не проиграет. Точно так же, как и StarCraft — не просто стратегия, в которой необходимо создать много юнитов без взаимодействия между собой и позиционирования на карте. Чтобы стать хорошим игроком, даже в такой игре, как Hearthstone необходимо глубокое понимание основ карточных игр.

## Сокращенная терминология

В таких карточных играх, как Magic: The Gathering существуют три классических варианта колод: агро, комбо и контроль. Это основа всех колод игры, однако в Hearthstone ситуация усложнилась. Появились и мидрейндж и темпо колоды, а также всевозможные гибридные версии, разобраться в которых бывает проблематично.

Агро колоды. Цель таких колод – завершить игру как можно быстрее, поскольку они сильны на первых ходах. Агро колоды стараются реализовать максимально эффективно стартовую руку, поскольку, скорее всего, у них нет источников добора карт. К поздней стадии игры, когда ресурсы агро колод заканчиваются, а им не удалось убить оппонента, наступают тяжелые времена, а шансы на победу агро колоды уменьшаются. Такие архетипы сосредоточены на нанесении урона по вражескому герою, редко вы увидите, что они стараются разменяться с вашими существами, им гораздо выгоднее атаковать «в лицо» в большинстве случаев, хотя и не всегда.

Контроль колоды. Здесь ситуация противоположная. Основная задача – выживание на ранней стадии, сдерживание агрессии оппонента до поздней стадии игры. Уже тогда потенциал контроль колод раскрывается и они начинают реализовывать свой план на игру. Ключевым понятием для контроль колод является «выгода», то есть возможность реализовать свои 30 карт в колоде эффективнее, чем его оппонент.

В основе комбо колод лежит синергия нескольких карт для нанесения летального или существенного урона противнику и завершения игры за 1-2 хода. Если нанесение 30 или более урона за один ход с пустого стола возможно, такую колоду называют ОТК (от англ. one turn kill — убийство за один ход). Комбо колоды ведут себя как контроль колоды на начальной и средней стадиях игры, их главная задача — выживание и быстрый поиск необходимых для выполнения комбинации карт.

Мидрейндж колоды полагаются на существ, но они медленнее агро колод и быстрее контроль

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 109 / 115

колод. Большая часть существ мидрейндж колоды могут быть выставлены на средней стадии игры, то есть в промежутке между 4 и 7 ходами. Эти существа невероятно эффективны, от них трудно избавиться, они оказывают существенное давление на оппонента. Для мидрейндж колод важна кривая маны, то есть возможность каждый ход, начиная с первого и заканчивая шестым или восьмым, разыгрывать сильнейшее существо за свою цену. Если это возможно, мидрейндж колоду очень трудно остановить.

Темпо колоды — что-то напоминающее мидрейндж, однако под другим углом. Главная особенность темпо колод заключается в возможности быстро наращивать темп. Под темпом понимается максимальная реализация доступных кристаллов маны, использование дополнительных источников маны или удешевление стоимости карт. Яркий пример темповой карты — Подготовка. Играя Разбойником, вы можете на второй ход выставить существо за 2 кристалла маны, затем разыграть Подготовку и Потрошение, чтобы убить вражеское существо. Так вы на второй ход реализовали фактически 4 кристалла маны, выставили свое существо и избавились от вражеского, то есть получили очень много темпа.

Вы могли заметить, что подобные темповые ходы часто требуют значительных затрат карт (Разбойник, например, потратил целых три карты (существо, Подготовка и Потрошение) для реализации темпового хода), то есть наращивание темпа зачастую означает потерю выгоды.

Теперь, когда вы бегло ознакомились с основными терминами, можно перейти к подробному анализу различных видов колод и их примеров.

Особенности агрессивной стратегии:

- Основана на существах. Любая агро колода пытается выставить как можно больше существ на начальной стадии игры и давить ими на вражеского героя. Они редко задумываются об AoE эффектах противника или переживают, если потеряют стол, поскольку могут или восстановить его или оказывать давление с помощью других источников
- Основана на уроне. Задача №1 – как можно быстрее свести здоровье противника с 30 до 0 любыми методами и средствами.
- Четкий фокус атаки. Большая часть карт агро колод может наносить урон по вражескому герою: существа, оружия, заклинания.
- Часто используются рывки. Существа с рывками – отличный способ нанесения урона и выставления угрозы на стол одновременно. Некоторыми рывками возможно заканчивать партии, чаще всего для этого используется Лирой Дженкинс.
- Со смещенной кривой маны. В таких колодах преобладают хорошие и дешевые существа, которые невероятно сильны только в первые ходы.

Смещенная к началу кривая маны (наличие большого количества существ за 1, 2 и 3 кристалла маны) предназначена для создания преимущества на столе и давления на противника с самого начала игры.

В такие колоды обычно берется очень мало ремувалов и еще меньше заклинаний для добора карт. Из-за последнего живут такие колоды ограниченное время: если не удалось быстро закончить игру, то они редко представляют значительную угрозы стабильным и медленным колодам, поскольку им нечего противопоставить сильной поздней стадии оппонента.

Вопреки написанному выше, агро колоды не сводятся только к слепой агрессии. Хотя такие колоды и существуют, другие варианты агро колод будут стремиться разменяться с противником существами и контролировать стол.

Поэтому, говоря об агро колодах, не всегда учитываются только те архетипы, стремящиеся закончить игру за 5 ходов, но, тем не менее, играют агрессивно и держат инициативу в своих руках.

Теперь, когда терминология ясна, можно рассмотреть классических представителей агро колод, проанализировать их особенности, кривую маны и другие параметры.

Примеры колод:

## Колода Пират Воина

Пират Воин – та самая агрессивная колода, которая хочет закончить партию за 4-5 ходов. В их распоряжении есть взрывной старт, масса существ с рывком, точечный взрывной урон из руки и, конечно же, оружие, которое невероятно важно для этой колоды. С его помощью возможно наносить очень много урона по вражескому герою, а также защищать существ Пират Воина от существ оппонента.

Агро колоды могут позволить себе существ, сильных только в случаях, когда у них есть преимущество на столе. Это обусловлено взрывным стартом Пират Воина, который очень редко к третьему ходу будет отставать по темпу и находиться в позиции защищающегося. Если же Пират Воин впереди и нападает, такие существа как Капитан Южных морей и Разъяренный берсерк окажутся просто катастрофически опасными для противника Пират Воина, которому придется в первую очередь ликвидировать их, дабы не получить слишком много урона. Но пока оппонент занят ликвидацией этих опасных существ, другие поменьше и оружие уже делают свое коварное дело, добывая вражеского героя.

Уязвимость Пират Воина – существа с провокацией, через которых ему порой бывает трудно пробиться. Все источники нанесения урона по герою в распоряжении Пират Воина останавливаются провокациями (кроме Смертельного удара), а значит именно эти существа и являются лучшей защитой от агро колоды Гарроша.

## Колоа Агро Разбойник

Агро Разбойник – не такой прямолинейный архетип, как Пират Воин. Пусть у него тоже много существ в рывком, оружия и взрывного урона из руки, игра им требует намного большего мастерства и понимания конкретных противостояний. Одна из опций Агро Разбойника — играть осторожно и медленно, стараться извлекать выгоду из своих существ, это возможно благодаря Торговцу из Подгорода, Шаку Собирателю, Мимикрии и другим картам. Так Агро Разбойник не чистокровная агро колода, однако в любом случае достаточно яркий представитель вида.

## Колоа Зоолока

Традиционная агро колода на протяжении всей истории Hearthstone, которая появилась еще в далеком начале 2014 года благодаря Reupad, который и считается изобретателем Зоолока. Сейчас, конечно, Зоолок совсем не такой, как был 3 года назад, но стиль игры в целом схож. У этой колоды не так много взрывного урона из руки, а упор делается на сильнейших существ и их липкость (липкость означает то, что существ очень сложно убрать со стола

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 111 / 115

даже с помощью AoE зачисток). Кроме того, эти существа отлично взаимодействуют между собой, усиливаются за счет друг друга или усиливают друг друга.

Но самое важное в колоде Зоолока – Жизнеотвод, то есть сила героя Чернокнижника. Именно с ее помощью Зоолок на средней и поздней стадии игры не остается без ресурсов, а значит может продолжать давление намного дольше других агрессивных колод.

По логике это стиль игры диаметрально противоположный агро. Основная задача — пережить противника, дать ему «перегореть», а не уничтожить в кратчайшие сроки. Под переживанием понимается то, что контроль колоды извлекают намного больше выгоды из своих 30 карт, чем его агрессивный или даже мидрейндж оппонент. А значит, ресурсов в распоряжении контроль колоды в итоге будет больше, что и приведет их к победе.

Отличительные особенности контроль колод:

- Ремувалы и дорогие существа. В распоряжении контроль колод очень много всевозможных способов нейтрализовать угрозы оппонента и защититься от агрессии. У них так же часто есть несколько больших угроз, которых трудно уничтожить.
- Медленная игра. Контроль колоды на протяжении почти всей игры стараются нейтрализовать угрозы и замедлить игру, дожить до поздней стадии, где проявится вся их мощь.
- Массовые AoE ремувалы. Контроль колоды любят AoE-заклинания, поскольку одна карта может нейтрализовать очень много угроз оппонента, что невероятно выгодно.
- Преимущество по картам. Контроль колоды любят добирать карты, чтобы иметь как можно больше вариантов хода на выбор.
- Полезные заклинания/существа. Также для сохранения здоровья персонажа широко используются защитные карты: восполнения здоровья, получения брони, провокации, заморозка и другие.
- Финишеры. Контроль колоды часто побеждают за счет дорогих и невероятно мощных существ, защищая их до тех пор, пока они не принесут победу.

«Выстоять и пережить» — девиз контроль колод. Играя от обороны, такие колоды обязательно включают в себя ремувалы и самых сильных и дорогих существ. Они носят реакционный характер и почти никогда не берут инициативу в свои руки.

Хотя с этим можно поспорить, но все же контроль колоды являются самым сложным архетипом, особенно для новичков. Такой стиль игры требует от игрока знаний о противнике: сколько урона он может нанести, за какое количество ходов, его самые опасные карты, и какие тузы у него остались в рукаве, как правильно реагировать на ситуацию на столе и многое другое. Такая информация жизненно необходима для контроль колод чтобы оптимально использовать ремувалы и полезные карты.

Хорошая контроль колода создается из баланса ремувалов, карт с прямым уроном, других полезных карт и финишеров.

Ниже вы увидите примеры популярных сейчас контроль колод. Важно отметить, что их не так уж и много в нынешней мете, а еще интересно то, что теперь в каждой из них есть какой-то финишер, то есть способ победить. Ранее в игре существовали сборки, рассчитывающие

исключительно на переживание противника вплоть до усталости (Контроль Воин, например). Сейчас же разработчики не дают данной стратегии развиваться, заставляя любую контроль колоду иметь какой-то конкретный план на победу, завязанный на существах или других механиках.

## Квест Воин

Традиционная в нынешней мете колода Квест Воина, которая стала преемником старого Контроль Воина. Способ победить у этой контроль колоды – Сердце Огненного Венца, которое заменит силу героя Воина на невероятно сильную и эффективную. Вы увидите в колоде огромное количество точечных ремувалов (Казнь, Мощный удар щитом, Огненная секира), AoE ремувалов (Вихрь, На корм рыбам, Буйный вурдалак, Потасовка, Доисторический дракон, Смертокрыл), способов добора (Мощный удар, Служитель боли, Блок щитом, Смотритель) и, конечно же, защитных существ с провокацией, которые не дадут противнику пробиться к «лицу» Воина.

## Хендлок

Хендлок невероятно силен благодаря всё той же силе героя Чернокнижника, которая обеспечивает его огромным количеством карт. В отличие от Зоолока, который вынужден с первых ходов начинать действовать и оказывать давление, Хендлок может спокойно нажимать на Жизнеотвод, получая дополнительные карты. К четвертому ходу для него доступны невероятно сильные Сумеречный дракон и Горный великан, которые в одиночку могут закончить игру, если останутся без ответа. Им же можно дать провокацию, дабы защититься от давления противника.

В колоде присутствует масса AoE ремувалом, меньше точечных. Опять же масса провокаций и существ, которым можно подарить эту провокацию. Ультимативный финишер – Лорд Джараксус, который поможет в медленных противостояниях создавать все новые и новые угрозы 6/6 с помощью силы героя.

## Н'Зот Паладин

Отличный пример колоды с ярким финишером, в честь которого и назван архетип. Н'Зот воскресит огромное количество опаснейших существ, на которых будет очень трудно ответить вашему оппоненту. Дабы дожить до этого времени, в колоде есть масса AoE (Равенство, Яростный пиромант, Освящение) и точечных ремувалов (Миротворец Алдоров, Серебряный клинок). Можно заметить и другие защитные инструменты, восстанавливающие здоровье или имеющие провокацию.

Дополнительным источником получения выгоды, который пригодится в медленных противостояниях, служит Первопроходец Элиза.

Исходя из названия, очевидно, что мидрейндж колоды рассчитывают на игру на средней стадии игры, когда и на ступает пик их силы. Впрочем, инструменты для старта и для поздней стадии у них тоже есть, дабы «не просесть» до или после пика силы.

· Большие существа. Как и агро колоды, мидрейндж колоды опираются для победы на существ. Однако, они ценят характеристики, стоимость и полезные эффекты выше скорости и агрессии.

· Поддержка заклинаниями. Для поддержки и защиты существ широко применяются заклинания: как AoE, так и точечные ремувалы, другие полезные эффекты и оружия

- Контроль стола. мидрейндж колоды вытесняют оппонента со стола сильными существами.
- Возможность смены стратегии. мидрейндж колоды универсальны – они могут действовать агрессивно, если играют с контролем колодами, а также действовать защитно, если играют с агрессивными оппонентами.
- Баффы и улучшения. Часто в таких колодах можно встретить усиливающие ваших существ эффекты. Или им дается только атака или и атака и здоровье одновременно.

Границу между мидрейндж и агро колодами иногда довольно сложно увидеть. Во многих агро колодах можно встретить тяжелых существ, поддержку заклинаниями и баффы, что может спровоцировать вопрос – разве это не мидрейндж колоды? Обратите внимание на кривую маны, которая будет значительно смещена к 6-7 ходам и далее у мидрейндж колод, в том время как агро колоды ориентируются преимущественно на 1-3 ходы.

Мидрейндж хорошо показывают себя на протяжении всей игры и способны достойно ответить практически на любой ход противника или же сами перейти в наступление и заставить оппонента понервничать.

## Элем Шаман

Колоды с элементами – традиционные представители мидрейндж колод, большая часть сильных и ключевых элементов сконцентрирована на 3-4-5-6-7 кристаллах маны. В данной сборке нет Вестника зарева, однако это частый гость в элементаль колодах. Как вы видите, у данного Элем Шамана есть неплохие существа для старта игры, что делает его похожим на агро колоды. Впрочем, у него есть и точечные и AoE ремувалы, что намекает на контроль стиль. В этом с сила с слабость мидрейндж колод: они универсальны, но порой ситуативны, когда вам нужен быстрый старт, в вашу руку могут прийти дорогие карты и ремувалы, когда вам нужны ответы на угрозы оппонента, вы можете «топдекнуть» слабый первый дроп, который ничем не поможет вам.

## Друид на зверях

Еще одна мидрейндж колода, которая невероятно сильна на средней стадии игры. Старт, может быть, выйдет слегка медленным, особенно если Друид не найдет Озарение, которое подарит очень много темпа. Зато, начиная с третьего хода, Друид на зверях сможет выставлять опаснейшие угрозы, заставляя противника устранять их. Сила этой мидрейндж колоды именно в том, что почти каждое существо на столе невероятно опасно, ведь оно может быть усилено Меткой И'Шараджа, Диким ревом, иногда Мурлоком-полководцем, а также скопировано Звероводом.

У данного Мидрейндж Друида очень много эффектов добора, которые позволят ему дольше оказывать давление на медленную колоду или восполнить свою руку в изнурительном противостоянии с агрессивными или мидрейндж колодами.

## Мидрейндж Охотник

Еще один традиционный мидрейндж архетип, у которого отчетливо видна сильнейшая кривая маны. Этот Мидрейндж Охотник достаточно легкий, у него много первых, вторых и третьих дропов, однако есть и существа потяжелее.

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 114 / 115

Темпо колоды трудно отличивы от мидрейндж, некоторые вообще могут объединять эти понятия. Отличительные особенности – отличная кривая маны и возможность набрать чрезвычайно высокий темп с помощью комбинаций карт. Иначе темпо колоды отличает то, что они задают темп в партии, то есть действуют первым номером.

- Кривая маны рассчитана так, чтобы с первых ходов до наступления поздней стадии игры иметь возможность разыграть сильнейшую карту

- Темпо колоды предпочитают всегда быть впереди, хотя в крайних случаях могут и перехватить инициативу в какой-то момент с помощью темпового хода

- Ключевой особенностью темпо колод является эффективное использование ресурсов, всех доступных ресурсов каждый ход (карты, кристаллы маны, здоровье)

- Темпо колоды стараются уничтожать существ врага не с помощью своих существ, а с помощью других инструментов (заклинания, оружие)

- Темпо колоды предпочитают использовать быстрых существ, которые оказывают моментальное воздействие на стол с помощью боевого клича, рывка, провокации или другого эффекта.

- Темпо колоды часто полагаются не просто на выставление сильного существа, но и на его комбинирование с другими бесплатными или дешевыми картами, дабы обеспечить себе высокий темп

Ярчайшим и в настоящий момент чуть ли не единственным примером темпо колоды служит Темпо Маг.

## Темпо Маг

У Темпо Мага есть масса возможностей в первые ходы – это как сильные существа (Маназмей, Ученица чародея), так и дешевые, но эффективнейшие заклинания (Чародейские стрелы, Зеркальные копии, Ледяная стрела, Петроглиф). Интересно то, что эти существа и заклинания великолепно взаимодействуют между собой, что и помогает наращивать темп. Так с помощью Ученицы чародея вы можете произнести бесконечное количество заклинаний за 1 кристалл маны, а также большое количество заклинание подороже, что и принесет вам желаемое преимущество по темпу. Естественно, это приведет и к значительным затратам ресурсов, на этот случай у Темпо Мага есть масса способов восполнить их.

Но план на игру не заканчивается начальной стадией, далее Темпо Маг способен эффективно реализовать полученное преимущество, атакуя существами по герою и защищая их заклинаниями. У него есть и существа для средней стадии игры и даже возможность реализовать комбинацию с Архимагом Антонидасом и несколькими дешевыми заклинаниями, дабы закончить игру с помощью массы Огненных шаров.

Комбо колоды — самый редкий тип колод в Hearthstone на данный момент, но вместе с тем и самый необычный.

- Взаимодействие карт. Карты разыгрываются в определенной последовательности, усиливая друг друга и давая возможность уничтожить противника или нанести ему серьезные повреждения всего за 1 ход (ОТК колоды).

- Добор карт. Комбо колодам необходимо брать как можно больше карт, чтобы собрать все

# Архив Колода Hearthstone · guides · category-86

old.kolodahearthstone.ru · страница 115 / 115

кусочки своей комбинации как можно раньше

- Ремувалы и лечение. Чтобы выжить до розыгрыша вышеописанного комбо, понадобится несколько ремувалов и других защитных карт

- Ограниченность. Обычно у комбо колод одно условие для победы – иметь нужные карты в руке. Если условие не выполнено или выполнить его что-то мешает (ключевая карта потеряна, у противника есть эффективный ответ (Ледяная глыба или масса брони).), комбо колода обречена на провал

- Лимит времени. Чтобы взять необходимые карты необходимо время, поэтому при постоянном давлении на соперника вероятность расстроить планы игрока значительно увеличиваются.

- Такой стиль игры сильно расходится с видением разработчиков Blizzard того, как должен выглядеть Hearthstone. Колоды, способные уничтожить противника за один ход (ОТК колоды) практически не встречаются в новой мете Экспедиции в Ун'Горо, их постепенно выводили из игры с помощью нерфов карт или переноса их в Вольный режим.

Однако осталось одна конкурентоспособная комбо колода, интереснее даже и то, что разработчики добавили ее сами с последним дополнением, несмотря на свою политику против ОТК колод.

## Квест Маг от Tyler

Квест Маг способен нанести бесконечное количество урона за один ход, правда сделать это достаточно трудно. Вам потребуется две Ученицы чародея, две Копии из лавы, Архимаг Антонидас и выполненная легендарная задача в руке, дабы повернуть убийство вашего оппонента.

Требований достаточно много, а занять выполнение необходимого условия может очень много времени. Поэтому у Квест Мага есть масса защитных карт: эффекты приморозки, Вестник рока, Ледяная глыба, Ледяная преграда.

Еще одна немаловажная часть колоды этой да и любой другой комбо колоды – механика добора карт, которая богато представлена в данной сборке. Последняя часть колоды – сама легендарная задача и карты, которые помогают завершить ее (Болтливая книга, Петроглиф, Фолиант заговорщика).

## Заключение

Это все доступные в Hearthstone основные типы колод в настоящее время. Существует масса гибридных колод, совмещающих в себе особенности двух или даже трех типов, но основной принцип работы любой из них теперь должен быть вам ясен. Интересно то, как разные типы колод играют друг с другом, какие противостояния выгодны для одного типа, но невыгодны для другого. Вы и сами можете постараться ответить на этот вопрос, пользуясь своим игровым опытом и материалами этой статьи. А точные ответы вы найдете в других статьях для новичков на сайте.

Спасибо за то, что читали, интересных игр! - redsnapper