

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

СПД Маг — самый быстрый путь в Легенду. Гайд по архетипу

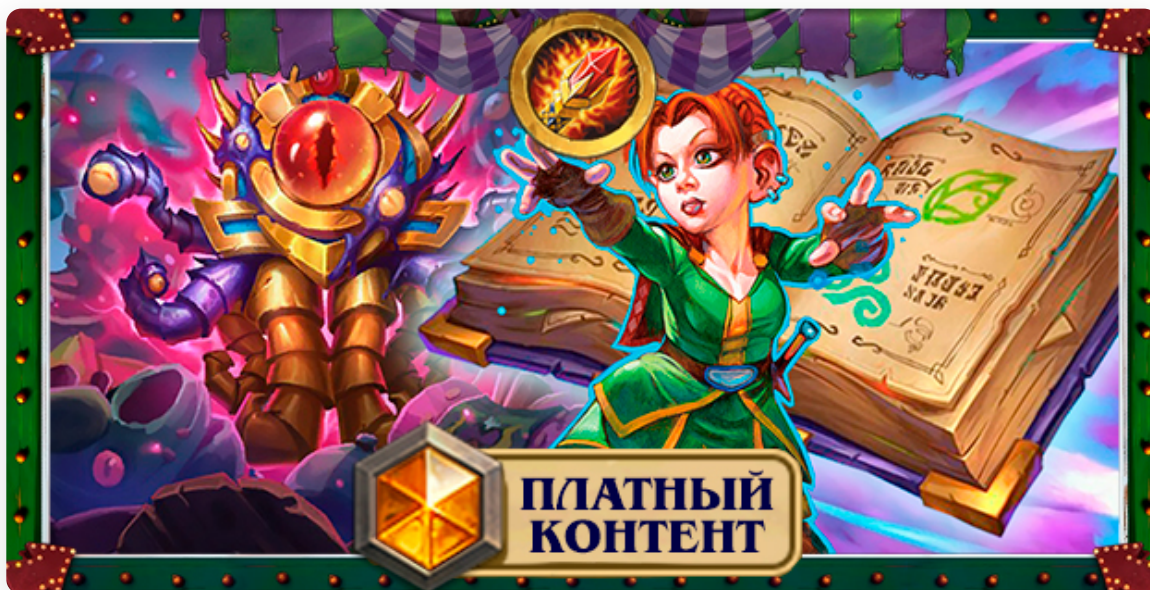
05.03.2021

Гайды

Ярмарка безумия

СПД Маг — самый быстрый путь в Легенду. Гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Герой гайда — СПД Маг или Маг с уроном от заклинаний. Архетип появился лишь несколько недель назад: его можно назвать уникальным — в подобном стиле класс не играл никогда ранее. Интересно, что в конце марта или в начале апреля колода уйдет в Вольный режим, так что ее история в Стандарте продлится лишь пару месяцев.

СПД Маг использует синергии урона от заклинаний и элементалей, чтобы бороться за стол, перебирать колоду и, конечно же, давить противника наносящими урон заклинаниями. У архетипа далеко не очевидный геймплей: порой игроки вовсе не понимают, как Маг побеждает, а он делает это легко и уверенно.

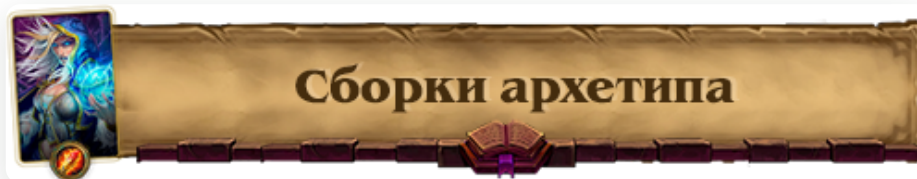
СПД Маг не просто интересная колода, он показывает отличные результаты в ладдере. Его сила — отличные матч-апы с Агро Разбойником и Токен Друидом — двумя самыми популярными архетипами мартовской меты. Поэтому СПД Маг становится одной из

лучших, если не лучшей, колодой для того, чтобы брать Легенду. На высших рангах его сила падает, потому что становится больше трудных матч-апов, но если вы знаете, как правильно играть СПД Магом, им можно брать и топовые позиции Легенды.

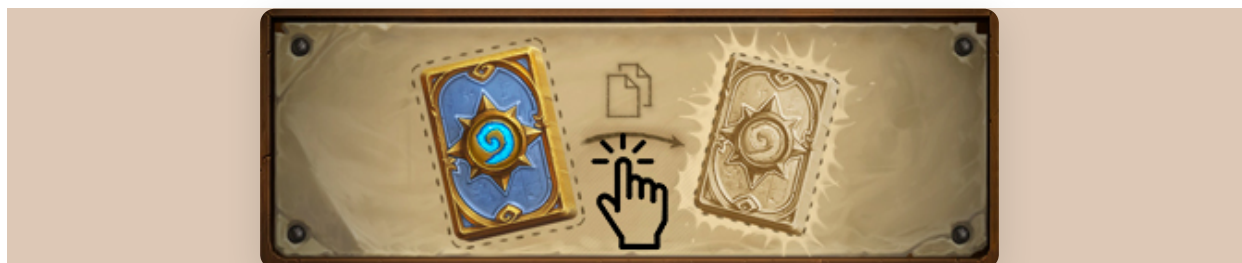
Гайд расскажет, какую сборку СПД Мага выбрать и как создать собственную с учетом коллекции. Особое внимание мы уделим декбилдингу: вы найдете бюджетную колоду СПД Мага, узнаете, какие карты стоит крафтить, а какие нет. Как и всегда, речь пойдет об основах и тонкостях муллигана, геймплея, а также о популярных матч-апах меты Ярмарки безумия в марте.

Разделы гайда:

1. *Сборки архетипа*
2. *Как собрать колоду*
3. *- Основа колоды*
4. *- Опциональные и технические карты*
5. *- О ротации стандарта и заменах*
6. *- Максимально бюджетная версия*
7. *Муллиган*
8. *Основы геймплея*
9. *Тонкости геймплея*
10. *Матч-апы*




















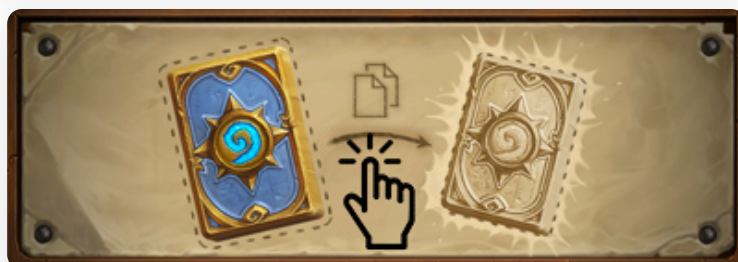
Все СПД Маги используют много взрывного урона, синергии элементалей и ключевых существ с уроном от заклинаний. Сборки различаются лишь несколькими картами. Главный вопрос — нужна ли *Ученица чародея*. Но есть и некоторые другие опциональные карты, которые появляются в разных колодах.



Спд Маг от VS

Элем Берн СПД Маг

















 <p>Наносит 3 ед. урона, случайно распределяемого между персонажами противника.</p> <p>x2</p>	 <p>Предсмертный крик: вы кладете в руку «Чародейские стрелы».</p> <p>x2</p>	 <p>Любимый заклинатель: разыграйте элементали 2 хода подряд. Награда: вы берете 3 заклинания из колоды.</p> <p>x2</p>	 <p>Урон от заклинаний +1</p> <p>x2</p>	 <p>Вы раскалываете существо с «Уроном от заклинаний». Если существо данного вида стоит на (1) манна.</p> <p>x2</p>	 <p>Серия приемов: вы раскалываете заклинание мага.</p> <p>x2</p>
 <p>Урон от заклинаний +1</p> <p>Предсмертный крик: замаскирует в вашу колоду «Соларина Совершенную».</p> <p>x2</p>	 <p>Наносит 1 ед. урона всем существам противника.</p> <p>x2</p>	 <p>Наносит 3 ед. урона выбранному персонажу и замораживает его.</p> <p>x2</p>	 <p>Урон от заклинаний +1</p> <p>x2</p>	 <p>Вы берете 1 карту (лучше всего урона от заклинаний).</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой крик: вы кладете в руку двух сахарных элементалей 1/2.</p> <p>x2</p>
 <p>Спячка: 2 хода. Урон от заклинаний +2.</p> <p>x2</p>	 <p>Наносит 6 ед. урона.</p> <p>x2</p>	 <p>В конце вашего хода наносит 1 ед. урона противнику (лучше всего урона от заклинаний).</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой крик: призывает дух случайного существа за (5). Вы также выбираете одно из них. Оно улетит, когда получит урон.</p> <p>x2</p>	 <p>Наносит 10 ед. урона, случайно распределяемого между всеми персонажами.</p>	

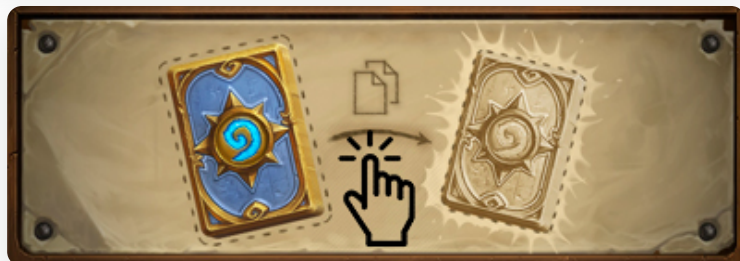


Такую версию предлагают Vicious Syndicate. Это не самая популярная сборка СПД Мага, но сильная. Она чуть лучше показывает себя в медленных поединках из-за наличия Маски К'Туна и Джандис Баровой. Также ее особенность — наличие Резервуара маны. Зато в колоде нет Ученицы чародея — VS считают этот второй дроп переоцененным и слабым в начале и середине партии.

СПД Маг с Ученицами чародея

Сплд Маг с Ученицами чародея

 <p>Урон от заклинаний +1</p> <p>1 3</p> <p>x2</p>	 <p>Наносит 3 ед. урона, случайно распределенного между персонажами противника.</p> <p>1 3</p> <p>x2</p>	 <p>Вы раскапываете существо с «Уроном от заклинаний». Ваше следующее заклинание этого типа стоит на (1) меньше.</p> <p>1 3</p> <p>x2</p>	 <p>Любимый заклинатель разыграйте элементаль 2 хода назад. Награда: вы берете 3 заклинания из колоды.</p> <p>1 3</p> <p>x2</p>	 <p>Серия приемов: вы раскапываете заклинание мага.</p> <p>1 2</p> <p>x2</p>	 <p>Предсмертный крик: вы кладете в руку «Чародейские стрелы».</p> <p>1 1</p> <p>x2</p>
 <p>Наносит 1 ед. урона всем существам противника.</p> <p>2 3</p> <p>x2</p>	 <p>Ваши заклинания стоят на (1) ману меньше.</p> <p>2 2</p> <p>x2</p>	 <p>Слэчка: 2 хода. Урон от заклинаний +2.</p> <p>2 3</p> <p>x2</p>	 <p>Вы берете 1 карту (лучше всего уроном от заклинаний).</p> <p>2 3</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой маня: вы кладете в руку двух сахарных элементалей 1/2.</p> <p>2 2</p> <p>x2</p>	 <p>Наносит 3 ед. урона выбранному персонажу и замораживает его.</p> <p>2 3</p> <p>x2</p>
 <p>Вы берете 2 карты.</p> <p>3 4</p> <p>x2</p>	 <p>Резонанс: наносит 4 ед. урона, случайно распределенного между существами противника.</p> <p>3 4</p> <p>x2</p>	 <p>Наносит 6 ед. урона.</p> <p>4 3</p> <p>x2</p>	 <p>В конце вашего хода наносит 1 ед. урона противникам (лучше всего уроном от заклинаний).</p> <p>5 6</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой маня: призывает двух случайных существ за (5). Вы также выбираете одно из них. Оно увер, когда получит урон.</p> <p>5 1</p> <p>x2</p>	



Маска К'Туна, Резервуар маны, x1 Чародейский взрыв, Звездочет Солариан

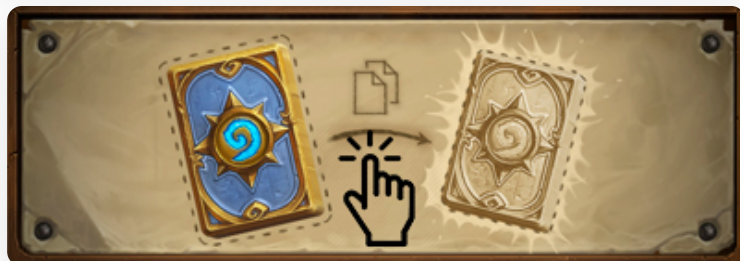
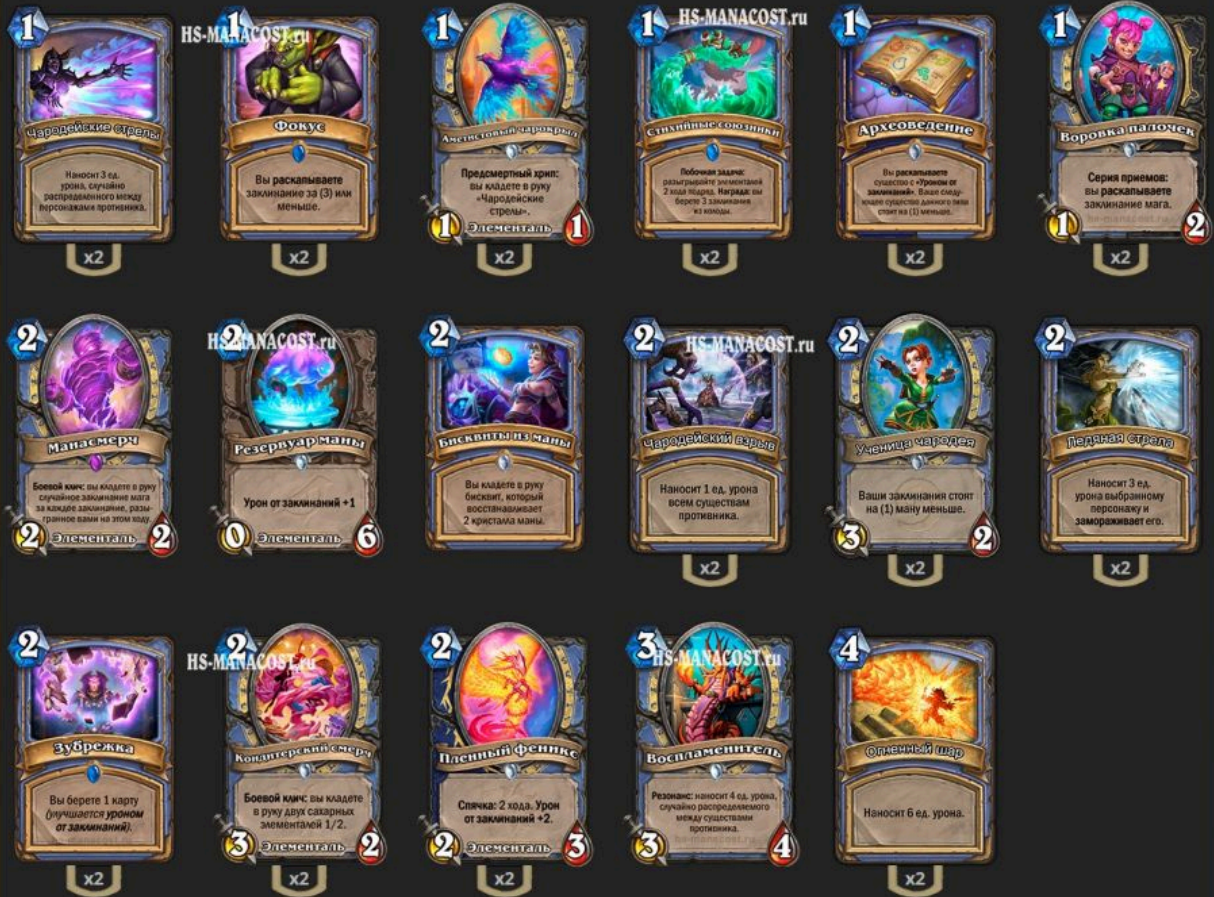


Ученица чародея, Воспламенитель, Интеллект чародея

Эта версия СПД Мага берет Ученицу чародея, а также усиливается со старта и в мидгейме с помощью Воспламенителя — он делает Мага лучше в быстрых поединках. Берите эту версию, если совсем не встречаете контроль оппонентов, зато много агро.

Спд Маг с Ученицами чародея и Манасмерчем

Сплд Маг с Ученицами чародея и Манасмерчем





Маска К'Туна, x1 Резервуар маны, Звездочет Солариан, Джандис Барова, Рас
Ледяной Шепот, Партнер для эксперимента

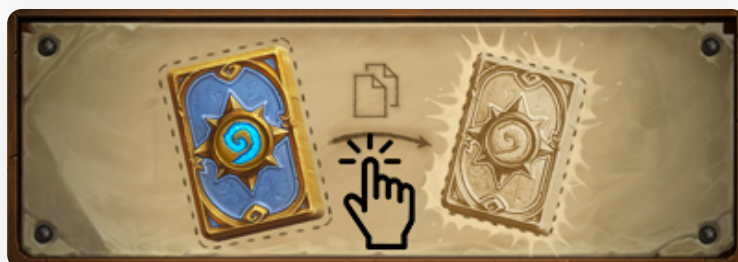


Фокус, Манасмерч, Бисквиты из маны, Ученица чародея, Воспламенитель

- Необычная гибридная версия СПД Мага отказывается от многих тяжелых карт ради комбинаций с Ученицей чародея и Манасмерчем в лейтгейме. Это комбо даст Магу дополнительные ресурсы для победы в тяжелых матч-апах.

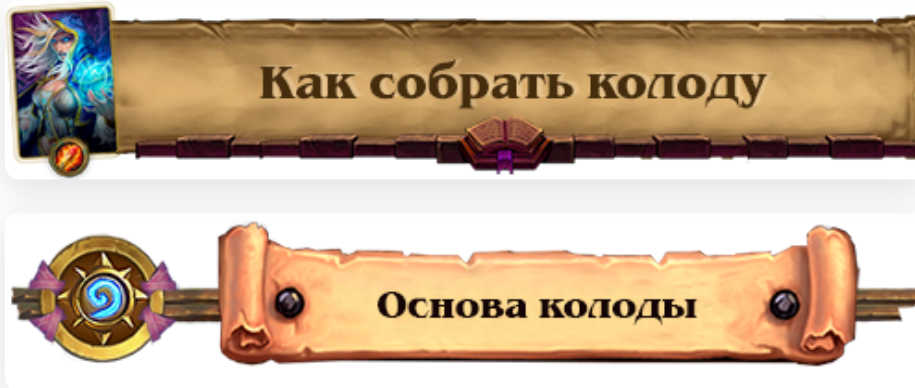
Циклон СПД Маг

Феникс Циклон Маг



Циклон СПД Маг — уже другой архетип, который отказывается от взрывного урона в пользу комбинаций с Манасмерчем и Великаном из маны. Такой Маг в большей степени играет от стола, хотя всё еще может закончить партию с помощью взрывного урона. С классическими сборками СПД Мага его объединяют синергии элементарей и урон от заклинаний.

[к оглавлению](#)



Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой версии архетипа. В основе СПД Мага 23 карты — ключевые заклинания, существа с уроном от заклинаний, добор и элементаряи. Здорово, что основа колоды очень дешевая: в ней нет ни одной эпической или легендарной карты.

Основа колоды - СПД Маг (23/30)

Стоимость основы колоды - 880 пыли

<p>Чародейские стрелы Наносит 3 ед. урона, случайно распределенного между персонажами противника.</p>	<p>Аметистовый шарокрыл Предсмертный хрип: вы кладете в руку «Чародейские стрелы».</p>	<p>Стихийные союзники Побочная задача: разыгрываете элементальной 2 кода порою. Награда: вы берете 3 заклинания из колоды.</p>	<p>Партер для эксперимента Урон от заклинаний +1</p>	<p>Воровка палочек Серия приемов: вы расплавляете заклинание мага.</p>	<p>Археоведение Вы расплавляете существо с «Уроном от заклинаний». Ваше следующее существо данного типа стоит на [1] меньше.</p>
<p>Чародейский взрыв Наносит 1 ед. урона всем существам противника.</p>	<p>Ледяная стрела Наносит 3 ед. урона выбранному персонажу и замораживает его.</p>	<p>Пленный феникс Спячка: 2 хода. Урон от заклинаний +2.</p>	<p>Кондитерский смерч Боевой камч: вы кладете в руку двух сахарных элементалей 1/2.</p>	<p>Зубрежка Вы берете 1 карту (улучшается уроном от заклинаний).</p>	<p>Огненный шар Наносит 6 ед. урона.</p>

Основу нужно дополнить 7 картами. В первую очередь необходимо как-то утяжелить колоду — сделать это можно разными способами. Также есть и несколько гибких опций, которые помогают как в защите, так и в нападении. Подробнее о них далее.

Опциональные и технические карты



Бисквит из маны — чаще всего берут в сборки с **Ученицей чародея** и **Манасмерчем**. Бисквит из маны усилит комбо потенциал. Заклинание будет полезно и для подготовки мощных ходов с **Пленным фениксом**.

Звездочет Солариан — дополнительный источник урона от заклинаний, а также способ победы в лейтгейме, если ситуация тяжелая. Обычно берут, чтобы утяжелить колоду в трудных матч-апах с Паладинами и Воинами.

Маг крови Талнос — альтернативный второй дроп **Звездочету Солариану**. Карта отличная, но **Резервуар маны** показывает себя лучше — берите его. И только если этот второй дроп уже есть, но в коллекции нет **Звездочета Солариана**, можно взять **Мага крови Талноса**.

Манасмерч — сделает колоду интереснее и необычнее, приблизив ее к Циклон Магу, но сложнее. Можно протестировать в 1-2 копиях вместе с Бисквитом из маны и **Ученицей чародея**. Но, скорее всего, надежнее взять взрывной урон.

Резервуар маны — дополнительный элементаль для работы со **Стихийными союзниками**. Даст важный урон от заклинаний. Преимущество этого существа — высокий запас здоровья. Его не так-то просто убрать со стола, если Маг зачистил вражескую половину.

Ученица чародея — сильна в лейтгейме под комбинации со взрывным уроном, **Пленным фениксом** и т.д., но мало полезна в начале и середине игры. Vicious Syndicate считают **Ученицу чародея** переоцененным существом в сборках СПД Мага.

Воспламенитель — улучшит агрессивные и темповые матч-апы, но в них у Мага и без **Воспламенителей** часто нет проблем, если в сборке есть два **Чародейских взрыва** и **Рас Ледяной Шепот**.

Интеллект чародея — простой и надежный источник добора в дополнение к **Стихийным помощникам** и **Зубрежке**. Обычно берут в сборки, где мало элементарей, так что сложнее реализовать побочную задачу.

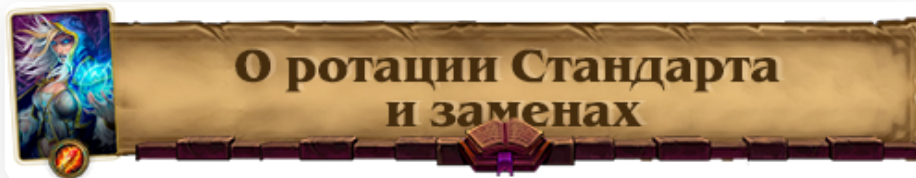
Джандис Барова — сильнейший пятый дроп в игре и способ утяжелить колоду. Пусть СПД Маг редко играет от стола, часто Джандис слишком хороша, чтобы игнорировать ее.

Рас Ледяной Шепот — силен сам по себе в агро матч-апах, но может чистить внушительные столы в мид и лейтгейме при поддержке урона от заклинаний. Чаще всего берут, если есть в коллекции.

Маска К'Туна — еще один способ утяжелить колоду. Заклинание особенно полезно против Воинов и других сверхмедленных оппонентов. Почти всегда игроки обходятся одной копией.

Менее популярные опциональные карты: Дыхание чар, Заморозка мозгов, Морозный луч, Стрелы инволюции, Фокус, Звездная провидица, Зефрис Великий, Колдовской поток, Прилив сил, Нави'ла, Чародейский страж, Червинт, Лазурная исследовательница, Превращение, Кобальтовая чародейка, Малигос аспект магии, Страж ключей Айвори и другие.

[к оглавлению](#)



В конце марта или в начале апреля произойдет очередная ротация Стандартного режима. В Вольный уйдут карты дополнений **Возмездие теней**, **Спасители Ульдума**, **Натиск драконов** и **Пробуждение Галакронда**. Также в Вольный отправятся все классические и базовые карты. А на смену им придет Основной набор — все его карты можно посмотреть [тут](#).

Можно наверняка сказать, что СПД Маг не переживет ротацию Стандарта. В Вольный уйдет много взрывного урона, а также ключевые **Стихийные союзники**.

Не создавайте карты, которые скоро уйдут из Стандарта. Исключение — если вы планируете очень много играть в ближайшие недели или в будущем в Вольном формате. Хорошо то, что в Вольный уходят только дешевые карты — никаких легендарок и эпиков.

Карты, которые уйдут в Вольный в марте-апреле 2021



Если в коллекции не хватает каких-то легендарок для оптимальных колод, не спешите их крафтить — все они заменимы, а СПД Маг может и вовсе обойтись без дорогих карт. Подробнее о том, стоит ли крафтить леги и как их заменить, далее.

➤ **Звездочет Солариан** — проще всего отказаться от этой карты. Пусть она не уходит в Вольный еще целый год, не факт, что ею будут играть в будущих метах. Можно заменить на **Мага крови Талноса** (если есть в коллекции) или на **Интеллект чародея**. Также можно взять и другие опциональные карты на ваш выбор. Например, подойдут **Воспламенитель** или **Ученица чародея**.

➤ **Рас Ледяной Шепот** — можно скрафтить, если вы будете играть Магом в течение следующего года. Легендарка неплохая и достаточно универсальная, хотя и не топовая. Хорошо, что под нее в Стандарте остается много синергий с уроном от заклинаний. Если нет в коллекции, берите вместо нее **Воспламенителя** или **Чародейский взрыв**.

➤ **Джандис Барова** — если на что-то и тратьте чародейную пыль, то на **Джандис Барову**. Это один из самых, если не самый сильный, пятый друп в игре. Его будут использовать не только Маги, но и Разбойники — скорее всего, в будущих дополнениях. Но и **Джандис Барову** можно не крафтить, если вы копите пыль на следующее дополнение, что будет мудрым решением. Если **Джандис Баровой** нет в коллекции, берите **Ученицу чародея** или одну копию **Маски К'Туна**.

Максимально бюджетная версия

Бюджетный СПД Маг

Бюджетный СПД Маг

<p>1</p> <p>Чародейские стрелы</p> <p>Наносит 3 ед. урона, случайно распределяемого между персонажами противника.</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Фокус</p> <p>Вы раскапываете заклинание за (3) или меньше.</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Аметистовый шарик</p> <p>Предсмертный крик: вы кладете в руку «Чародейские стрелы».</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Ступицы союзника</p> <p>Любая заклинательница получает 2 кода маны. Награда: вы берете 3 заклинания из колоды.</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Археоведение</p> <p>Вы раскапываете заклинание «Урон от заклинаний». Если заклинание существует дольше, чем стоит на (1) меньше.</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Воровка палочек</p> <p>Серия приемов: вы раскапываете заклинание мага.</p> <p>x2</p>
<p>2</p> <p>Резервуар маны</p> <p>Урон от заклинаний +1</p> <p>Элементаль</p>	<p>2</p> <p>Блестящий эманс</p> <p>Вы кладете в руку бисквит, который восстанавливает 2 кристалла маны.</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Чародейский взрыв</p> <p>Наносит 1 ед. урона всем существам противника.</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Ученица чародея</p> <p>Ваши заклинания стоят на (1) ману меньше.</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Падшая звезда</p> <p>Наносит 3 ед. урона выбранному персонажу и замораживает его.</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Зубрежка</p> <p>Вы берете 1 карту (лучше всего заклинания).</p> <p>x2</p>
<p>2</p> <p>Кондитерский смерч</p> <p>Боевой клич: вы кладете в руку двух сахарных элементалей 1/2.</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Пленный феникс</p> <p>Служка: 2 юда. Урон от заклинаний +2.</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Воспламенитель</p> <p>Размах: наносит 4 ед. урона, случайно распределяемого между существами противника.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Огненный шар</p> <p>Наносит 6 ед. урона.</p> <p>x2</p>	<p>7</p> <p>Маска К'Туна</p> <p>Наносит 10 ед. урона, случайно распределяемого между всеми противниками.</p>	

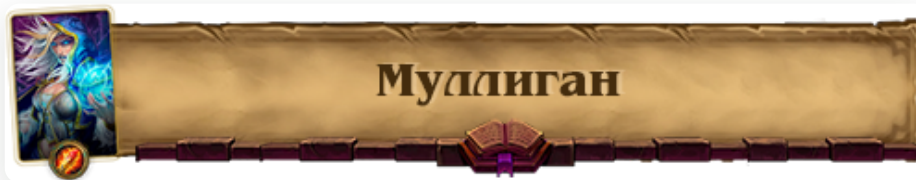
1300



Бюджетная версия СПД Мага обойдется вам в 1300 пыли. Тут нет эпических или легендарных карт, но есть несколько таких, которые скоро уйдут в Вольный — обратите внимание на иллюстрацию выше.

Такой СПД Маг чуть слабее оптимальных версий, но с ним все равно можно взять Легенду. Будет здорово, если вы возьмете одну копию **Манасмерча** для синергии с **Ученицей чародея** и Бисквитом из маны. Так вы станете сильнее в лейтгейме. Другой вариант сделать это — взять **Джандис Барову** или другую легендарку, если что-то есть в коллекции.

[к оглавлению](#)



Основа муллигана СПД Мага не меняется в зависимости от того, с кем он встречается. Вы всегда будете искать 3-4 топовые карты, а также синергии с ним. Но муллиган все равно отличается при встрече с разными оппонентами: часто добавляются какие-то дополнительные карты, которые полезно оставить в стартовой руке.



Далее об общих правилах муллигана СПД Мага:



Всегда оставляйте **Стихийных союзников**. Вторая копия нужна только с Монеткой и Кондитерским смерчем в медленных матч-апах.



Всегда оставляйте **Кондитерский смерч**. Вторая копия нужна только с Монеткой и Стихийными союзниками.



Всегда оставляйте **Пленного феникса**. Вторая копия нужна только с Монеткой и Зубрежкой.

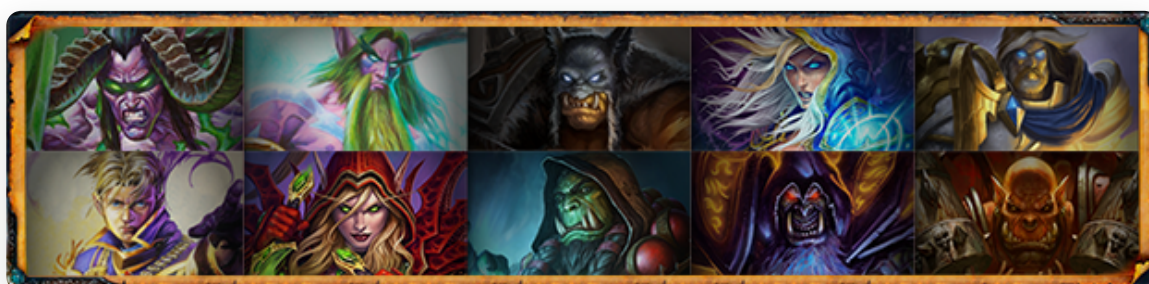
- **Аметистовый чарокрыл** нужен на муллигане в большинстве ситуаций. Стоит сбрасывать только против Жреца, если нет Стихийных союзников. Вторая копия нужна только со Стихийными союзниками.
- Если в руке есть Стихийные союзники, но нет **Кондитерского смерча**, оставляйте **любых элементарей**, которые есть в сборке.
- Если в руке есть Пленный феникс, всегда оставляйте **Зубрежку**. В самых медленных матч-апах Зубрежку можно оставить и просто так.
- Против агрессивных противников оставляйте **Партнера для эксперимента**. Также в этих поединках могут понадобиться **Чародейский взрыв**, **Воспламенитель** и **Рас Ледяной Шепот**.
- В редких случаях на муллигане понадобятся **Джандис Барова** и **Археоведение**

Другие карты в стартовой руке не нужны.



Пример хорошей руки на муллигане. Нужно оставить все карты.

Далее о том, что СПД Маг ищет на муллигане при встрече с конкретными классами.



Охотник на демонов: Стихийные союзники, Кондитерский смерч, Пленный феникс, Аметистовый чарокрыл. Если есть Стихийные союзники, но нет Кондитерского смерча — любые элементали. Если есть Пленный феникс — Зубрежка.

Воин: Стихийные союзники, Кондитерский смерч, Пленный феникс, Аметистовый чарокрыл, Джандис Барова. Если есть Стихийные союзники, но нет Кондитерского смерча — любые элементали. Если есть Пленный феникс — Зубрежка.

Паладин: Стихийные союзники, Кондитерский смерч, Пленный феникс, Аметистовый чарокрыл, Археоведение. Если есть Стихийные союзники, но нет Кондитерского смерча — любые элементали. Если есть Пленный феникс — Зубрежка.

Охотник: Стихийные союзники, Кондитерский смерч, Пленный феникс, Аметистовый чарокрыл, Партнер для эксперимента. С Монеткой или хорошей рукой — Воспламенитель. С очень хорошей рукой — Рас Ледяной Шепот. Если есть Стихийные союзники, но нет Кондитерского смерча — любые элементали.

Друид: Стихийные союзники, Кондитерский смерч, Пленный феникс, Аметистовый чарокрыл, Чародейский взрыв, Партнер для эксперимента. С хорошей рукой — Рас Ледяной Шепот, Воспламенитель. Если есть Стихийные союзники, но нет Кондитерского смерча — любые элементали. Если есть Пленный феникс — Зубрежка.

Разбойник: Стихийные союзники, Кондитерский смерч, Пленный феникс, Аметистовый чарокрыл, Партнер для эксперимента. С хорошей рукой — Чародейские стрелы, Рас Ледяной Шепот. Если есть Стихийные союзники, но нет Кондитерского смерча — любые элементали. Если есть Пленный феникс и Монетка — Зубрежка.

Шаман: Стихийные союзники, Кондитерский смерч, Пленный феникс, Аметистовый чарокрыл, Зубрежка. Если есть Стихийные союзники, но нет Кондитерского смерча — любые элементали.

Маг: Стихийные союзники, Кондитерский смерч, Пленный феникс, Аметистовый чарокрыл. Если есть Стихийные союзники, но нет Кондитерского смерча — любые элементали. Если есть Пленный феникс — Зубрежка.

Жрец: Стихийные союзники, Кондитерский смерч, Пленный феникс, Зубрежка. Если есть Стихийные союзники, но нет Кондитерского смерча — любые элементали.

Чернокнижник: Стихийные союзники, Кондитерский смерч, Пленный феникс, Аметистовый чарокрыл. С хорошей рукой — Чародейский взрыв, Рас Ледяной Шепот. Если есть Стихийные союзники, но нет Кондитерского смерча — любые элементали. Если есть Пленный феникс — Зубрежка.

[к оглавлению](#)





СПД Маг — не самая очевидная и простая колода. Тут нет классической кривой маны, Маг не борется за стол традиционными способами, да и летальный урон наносит скорее заклинаниями, хотя и при поддержке существ на столе. Если вы выбрали эту колоду, будьте готовы к непростым ходам, планированию наперед, мощным комбинациям и темповым переворотам стола.

Название архетипа неспроста отсылает к **урону от заклинаний**. Это **самое важное свойство** в колоде, вокруг которого завязаны основные синергии.

Урон от заклинаний помогает:

- - *Чистить стол (Чародейский взрыв, Чародейские стрелы, Рас Ледяной Шепот)*
- - *Перебирать карты (Зубрежка)*
- - *Наносить летальный урон (Чародейские стрелы, Ледяная стрела, Огненный шар, Маска К'Туна).*

Источников урона от заклинаний много: в колоде есть 5 существ, которые дают +1 к этому показателю, сильнейший **Пленный феникс**, а также два **Археоведения**.

Основная идея колоды в том, чтобы совершить несколько мощных ходов с синергиями урона заклинаний. Как именно его использовать — зависит от матч-апа и ситуации. Где-то важна зачистка стола, а где-то — взрывной урон по герою противника. Чаще всего сначала нужно делать одно, а потом другое. На комбинации с уроном от заклинаний нужно много маны: часто вы должны сыграть и существ, и несколько заклинаний. Очень помогает **Пленный феникс** — одна из самых сильных карт СПД Мага. Существо активируется на второй ход после розыгрыша: оппонент не сможет на него ответить, а вы получите +2 к урону от заклинаний без затрат маны в этот ход. Все доступные ресурсы можно тратить на заклинания.

Синергии элементарей — еще одна важная часть колоды. Элемы нужны в первую очередь для активации **Стихийных союзников**. Это ключевое заклинание, которое обеспечит Мага ресурсами на всех стадиях игры.

Лучше всех со **Стихийными союзниками** работает **Кондитерский смерч** — этот элем взят в сборки специально для работы с побочной задачей. Самого **Кондитерского смерча** можно играть в темп для давления или борьбы за стол, но вот 1/2 элемов берегут для

синергии со **Стихийными союзниками** — часто даже в случае, если побочная задача еще не зашла в руку.

Но если **Кондитерский смерч** не пришел, активировать **Стихийных союзников** можно с помощью **Аметистового чарокрыла**, **Резервуара маны** и **Пленного феникса**.

СПД Маг не пользуется классической кривой маны. Если вы можете сыграть какое-то существо даже на пустой стол, делать это нужно далеко не всегда. Все угрозы с уроном от заклинаний слишком важны и почти всегда работают в синергии, а не сами по себе. То же и со многими заклинаниями — их нужно играть в комбинациях, а не просто так.

Далее о том, как СПД Маг ведет себя на разных этапах партии.

В начале игры (1-3 маны) Мага интересует добор карт в руку. В идеале с помощью **Стихийных союзников**, вокруг которых выстроен муллиган архетипа. Если оппонент занимает стол опасными угрозами, задерживайте его с помощью существ без урона от заклинаний. В темп можно сыграть **Кондитерский смерч** (но не всегда 1/2 элемов), **Воровку палочек**, **Аметистового чарокрыла**. Самые опасные угрозы врага можно убрать с помощью наносящих урон заклинаний.

Полезно играть **Археоведение**, но сохранять удешевляющий бафф от заклинания на будущее.

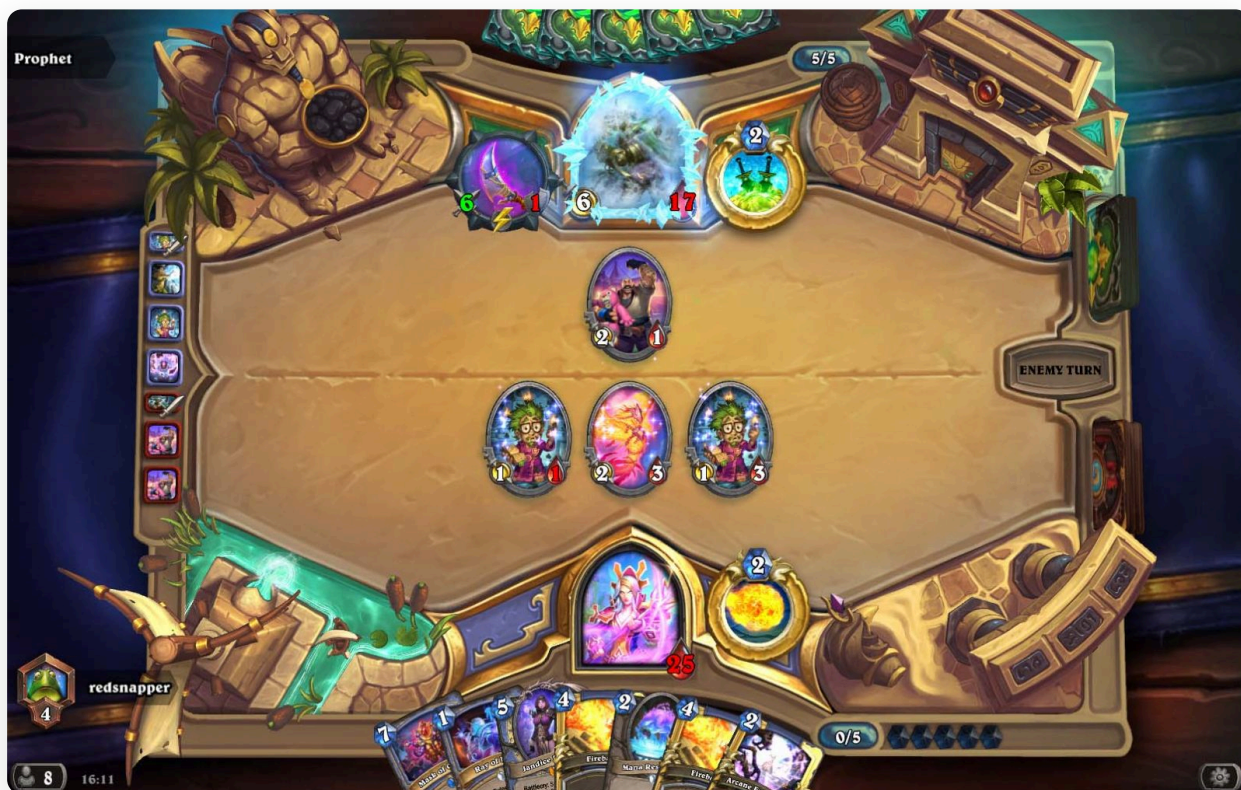
Если оппонент играет очень агрессивно или в вашей руке есть **Зубрежка**, можно играть **Пленного феникса** на 2-3 маны. Его потенциал вы раскроете уже в середине игры.



В руке есть всё необходимое для борьбы с Зоолоком: **Чародейский взрыв** и **Зубрежка**. Поэтому можно рано ставить **Пленного феникса**. В этот ход Маг сыграл сразу двух через **Монетку**, чтобы совершить очень мощный ход в будущем. Чаще всего этот ход — **Чародейский взрыв + Зубрежка**.

В середине игры (4-6 маны) СПД Маг начинает проворачивать сильнейшие комбинации с уроном от заклинаний и синергиями с ним. Если вы рано сыграли **Пленных фениксов**, они выйдут из спячки к этому времени. Важно сделать что-то мощное под их выход: зачистить стол, добрать много карт или нанести значительный урон по герою оппонента.

Но с последним еще можно не спешить: в мидгейме Маг чаще всего продолжает бороться за стол и генерировать карты в руке. И только если все очень хорошо, можно начинать наступление наносящими урон заклинаниями.



Матч-ап с Агро Разбойником достаточно быстрый, поэтому и агрессию в нем нужно начинать рано. Под выход **Пленного феникса** Маг сыграл **Зубрежку** и **Ледяную стрелу**. В его руке уже достаточно взрывного урона для завершения партии в течение нескольких ходов, даже если Разбойник зачистит стол.

Если **Пленный феникс** не пришел, комбинации с уроном от заклинаний проворачивать сложнее, но все еще возможно. Плюс в том, что вам не нужно планировать мощный ход под выход существа из спячки: реализуйте карты тогда, когда это удобно для вас.

Комбинации урон от заклинаний + заклинания не обязательно должны быть очень сильными в мидгейме. Порой достаточно одного существа и 1-2 заклинаний. Но старайтесь убирать со стола основные угрозы оппонента, чтобы он не смог легко зачистить ваших существ. Это очень важно для Мага — вынудить оппонента тратить все свои ресурсы для зачистки ваших существ.

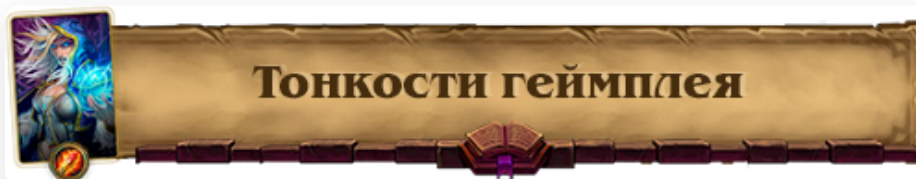
В конце игры (после 7 маны) Маг может проворачивать сильнейшие комбинации с уроном от заклинаний и заклинаниями. В некоторых сборках в этом помогает и **Ученица чародея**, хотя можно легко обойтись и без нее.

Большое количество маны значит, что вы сможете сыграть несколько существ с уроном от заклинаний и заклинаний не только для зачистки стола, но и для урона по вражескому герою. Так Маг чаще всего и побеждает в поединке: необязательно в течение одного хода, но на протяжении нескольких. Хорошо, что добора в колоде очень много, так что Маг редко проседает по ресурсам в руке.



Ситуация, к которой должен стремиться СПД Маг в лейтгейме: чистая половина противника, несколько источников урона от заклинаний на столе, а также много взрывного урона в руке. В идеале еще и заморозить оппонентов с мощным оружием.

[к оглавлению](#)





В этом разделе вы найдете 8 советов, рекомендаций и особенностей геймплея, которые помогут вам лучше играть СПД Магом.

Какие способы победы есть у СПД Мага

Основной способ победы — взрывной урон при поддержке существ с уроном от заклинаний. Так Маг побеждает в большинстве матч-апов и ситуаций.

Но есть поединки, в которых достаточно один раз зачистить стол. А есть, наоборот, такие тяжелые матч-апы, в которых не хватит только взрывного урона и нужно давление существами со стола.

Наконец, если всех способов победы окажется недостаточно, на помощь приходят Солариан Совершенная и случайные генерации с [Воровки палочек](#). Они могут перевернуть любую ситуацию, например, с помощью [Головоломки Йогг-Сарона](#).

Что такое темповый переворот и как его использовать

Темповый переворот (англ. tempo swing) — такой ход, в который вы и чистите вражеские стол, и занимаете его своими угрозами. Это очень сильные ходы, благодаря которым вы перехватываете инициативу и в будущем будете играть первым номером. А это, в свою очередь, важно для реализации взрывного урона и завершения партии.

Самый простой пример, как Маг совершает темповый переворот, — [Рас Ледяной Шепот](#). Легендарка сама по себе или с поддержкой урона от заклинаний и чистит стол, и обладает внушительными характеристиками. Без стола оппоненту будет сложно убрать 3/6 угрозу, а если этого сделать не получится, он уже вряд ли победит в матч-апе.

Темповые перевороты можно делать и другими способами. Например, под выход [Пленного феникса](#) можно сыграть [Чародейский взрыв](#) и [Чародейские стрелы](#). Так вы зачистите стол оппонента и оставите опасную угрозу на вашей половине. Опять же, оппонент вынужден ответить на 2/3 [Пленного феникса](#), иначе проиграет.

Даже если противник и зачистит ваш стол в ответ, на это он потратит много ресурсов: маны и карт в руке. Так Магу будет проще совершить еще один темповый переворот в будущем или попросту начать наступление взрывным уроном. Поскольку в колоде СПД Мага очень много способов добора, он может попросту переиграть оппонента по ресурсам в руке.

Правильная реализация Монетки и баффа Археоведения

Монетка и удешевляющий бафф **Археоведения** — ключевые ресурсы, которые помогают в совершении темповых переворотов. Берегите их для ключевых ходов: под выход из спячки **Пленного феникса** или просто розыгрыш нескольких существ и заклинаний в мидгейме.

Баффы **Археоведения** стакаются друг с другом, так что вы сможете сыграть одно существо с уроном заклинаний бесплатно, если в ходы до этого используете **Археоведение** дважды.

Так в ключевой ход вы получите +2 маны от баффа **Археоведения**, +1 маны с Монетки, а еще огромную выгоду от вышедшего из спячки **Пленного феникса** — в результате вы сможете сыграть много усиленных заклинаний для зачистки стола, добора и нанесения взрывного урона.

Что может раскопать Археоведение

Археоведение раскапывает трех из четырнадцати существ, доступных Магу. Среди них есть как классовые существа Мага, так и нейтральные.

Лучшим выбором станут те угрозы, которые изначально есть в вашей колоде. Также неплох **Маг крови Талнос**.

Если хорошие существа не зашли, чаще всего нужно брать самое дешевое из доступных. В медленных матч-апах может быть полезен **Хранитель свитков**, а совсем редко и **Малигос**.

Откажитесь от **Триклипательницы**: в большинстве ситуаций она доставит больше вреда, чем пользы.



Готовим летальный урон в течение нескольких ходов

В колоде Мага очень много взрывного урона: 4 копии **Чародейских стрел**, **Ледяная стрела**, **Огненный шар**, **Маска К'Туна**. Больше заклинаний дает и **Воровка палочек**. Важно то, что все эти заклинания вы сможете усилить с помощью урона от заклинаний. Бафф намного полезнее для дешевых карт, например, для **Чародейских стрел** или ледяной стрелы. Меньше он сделает для Маски К'Туна или даже **Огненного шара**, хотя дополнительный урон всегда приятен.

Заклинаний очень много: Маг редко сможет сыграть их все в один ход. Поэтому важным умением станет подготовка (или сетап) летального урона. То есть реализация взрывного урона в течение нескольких ходов.

Подсчеты могут стать непростым делом: нужно учитывать баффы урона от заклинаний, а еще **Чародейские стрелы** и **Маска К'Туна** могут атаковать по существам противника. Если вы перешли к агрессии и хотите как можно быстрее закончить партию, старайтесь играть **Чародейские стрелы** и Маску К'Туна после Чародейского взрыва или разменов, чтобы нанести как можно больше урона оппоненту. Или ищите момент, когда стол противника будет пуст.

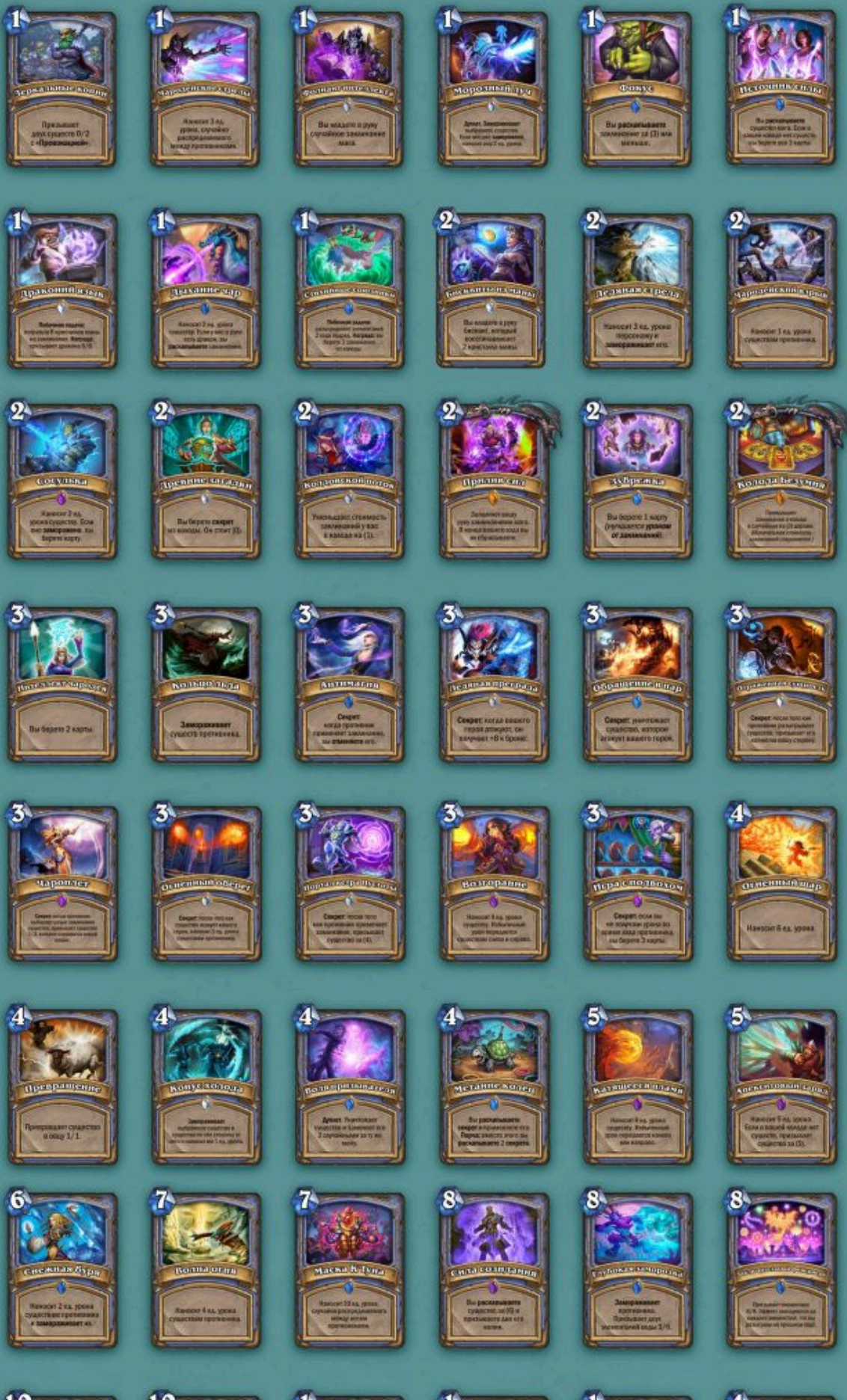
Учитывайте не только карты и баффы, которые сейчас есть в вашей руке, но и потенциальные "топдеки".

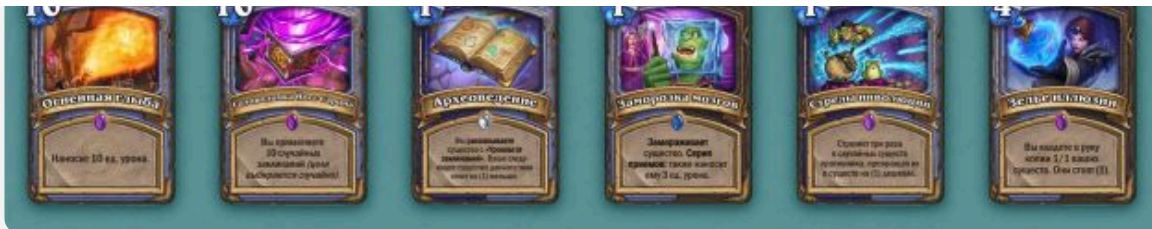
Заклинания с Воровки палочек

Воровка палочек — гибкая и универсальная карта. У нее нет какой-то специфичной функции в колоде, она просто делает жизнь Мага проще.

С **Воровки палочек** можно найти больше взрывного урона, добора или зачистки стола. Обращайте внимание на заклинания, которых изначально нет в колоде. Например, часто пригодятся **Стрелы инволюции**, **Морозный луч**, **Кольцо льда**, **Антимагия**, **Бисквит из маны**, **Превращение** и т.д.

Все заклинания мага





Что призывает Джандис Барова

Джандис Барова в меньшей степени подконтрольна игроку. Ваша задача — только выбрать угрозу, которая умрет с одного удара. Далеко не всегда нужно выбирать самое слабое существо: обманывайте оппонента и вынуждайте невыгодно размениваться.

Джандис Барова может призвать существ с полезными свойствами: с рывком, провокацией, натиском и другими. В тяжелых ситуациях эти угрозы могут дать шансы на победу.

Что призывает Джандис Барова

Всего — 115 существ
Натиск — 9 существ
Рывок — 1 существо
Провокации — 16 существ

Примечательные существа:



Оценка возможностей оппонента

Освоить геймплей СПД Мага важно, чтобы показывать хорошие результаты этой колодой. Но только этого недостаточно: чтобы реализовать потенциал архетипа на максимум, нужно знать и о возможностях противника. От них часто зависит время розыгрыша **Пленного феникса**, использование ключевых существ и заклинаний, возможность или невозможность розыгрыша некоторых существ в темп и т.д.

Подробнее о том, как СПД Маг играет с самыми популярными представителями меты, вы узнаете из следующего раздела.

[к оглавлению](#)



Агро Разбойник

Простой матч-ап для СПД Мага, что и объясняет силу героя гайда в актуальной мете. В начале партии отвечайте на мелкие угрозы Разбойника в маскировке с помощью [Чародейских стрел](#) и Чародейского взрыва. Если заклинаний нет или стол пуст, играйте существ с уроном от заклинаний в темп. Не затягивайте с [Пленным фениксом](#) — играйте его при первой же возможности, даже если в руке нет подходящих синергий.

Разбойник не сможет играть сверхагрессивно в этом матч-апе: ваши угрозы с уроном от заклинаний слишком опасны, чтобы игнорировать их. Вынуждайте Разбойника размениваться с помощью оружия и заклинаний, а существ убирайте самостоятельно своими заклинаниями.

Ключевое заклинание в матч-апе — [Ледяная стрела](#). Используйте ее на героя противника, когда тот надел мощное оружие. Обычно [Ледяную стрелу](#) играют сразу после того, как Маг начинает агрессивные действия и планирует закончить партию. Как правило, это происходит на 4-6 мане.

Способов защиты у Мага почти нет, поэтому единственным способом победы станет убийство Разбойника до того, как это сделает он сам. Для большинства архетипов в мете это сложно, но у СПД Мага чаще всего получается играючи.



Токен Друид

Еще один очень простой матч-ап для СПД Мага. У этого противника нет взрывного урона, зато он намного лучше цепляется за стол с помощью своих мелких угроз. Ответом на них станут многочисленные AoE способности Мага. В начале партии незаменимы [Чародейские стрелы](#): ответ на [Бормотуна](#) и других 1/1 существ. Позднее

Чародейский взрыв и Рас Ледяной Шепот под баффом +1 к урону от заклинаний смогут зачистить стол Друида.

В этом поединке важно не отдавать AoE способности слишком рано. Если на столе 2-3 угрозы, порой их можно проигнорировать и, например, сыграть Пленного феникса или добор. Пользуйтесь и точечными ремувалами: Ледяной стрелой или даже Огненным шаром для зачистки стола.

Существ с уроном от заклинаний играйте только в случае, если полностью или почти полностью чистите стол. Важно, чтобы Друид не смог легко убрать их со стола — так Маг получит весомое преимущество в будущем.



СПД Маг

Зеркальный матч-ап — гонка в поисках ключевых карт и их грамотной реализации. Обычно побеждает тот Маг, который нашел на муллигане Стихийных союзников, а также позднее Пленного феникса и Зубрежку. AoE способности и темповые перевороты могут быть полезны в этом матч-апе, чтобы убрать со стола оппонента его угрозы с 2-3 здоровья. В зеркальном матч-апе отлично проявит себя Резервуар маны — на него Магу сложно ответить. Также много проблем доставит Рас Ледяной Шепот.

Перебирайте колоду, занимайте стол уроном от заклинаний и параллельно наносите урон по герою противника. Держите Чародейский взрыв в комбинации с уроном от заклинаний для ответа на стол противника.

Старайтесь не играть много существ под выход из спячки Пленного феникса оппонента: ему будет просто зачистить ваш стол. Под выход вашего Пленного феникса старайтесь нанести как можно больше урона по герою противника и сыграть Зубрежку, если партия только началась.



Миракл Разбойник

Намного труднее Агро Разбойника, хотя шансы у Мага все равно есть. Миракл Разбойнику намного проще чистить стол от ваших угроз, но вы все равно должны проворачивать мощные ходы, в которые займете стол несколькими угрозами с уроном от заклинаний. Играйте Пленного феникса на 3-4 маны: как раз к его выходу из спячки Разбойник захочет сыграть Эдвина ван Клифа, Авантюриста или Джандис Барову.

Крупные угрозы Разбойника станут серьезной проблемой в этом матч-апе. Если вы не сгенерируете **Морозный луч**, **Стрелы инволюции** или **Превращение с Воровки палочек**, останавливайте их **Огненным шаром** и другими источниками взрывного урона.

Маг победит в этом матч-апе, если сможет постоянно добирать карты из колоды. Поэтому важно выгодно реализовывать **Зубрежку** и не забывать о **Стихийных союзниках**, пусть манипуляции с элементами и могут привести Мага к потере в темпе. Вы сможете вернуться в игру с полученными с побочного квеста заклинаниями.



Чистый и Манускрипт Паладины

Не самые простые поединки, но и не безнадежные. Как и в случае с **Миракл Разбойником**, проблемой станут тяжелые угрозы — на них у Мага нет очевидного ответа без удачной **Воровки палочек**.

Маг может сыграть очень быстро, то есть начать агрессию до выхода крупных угроз. В этом случае **Чародейские стрелы** нужно отдать еще до того, как он безоговорочно займет стол. Но все равно с уроном от заклинаний. Позднее добивайте Утера с помощью **Огненных шаров** и **Ледяных стрел**. Недостаток такого плана — заход **Манускрипта надежды** оппоненту. Если он вовремя найдет это заклинание, вы вряд ли победите.

Можно переиграть Паладина по ресурсам в руке. Проще лишиться карт Чистого Паладина, хотя у Мага так много добора, что он может переиграть и Манускрипт версию. Зачистка стола от крупных угроз будет проблемой, но комбинации нескольких заклинаний в этом помогут. Чтобы реализовать этот план, нужно много добора в руке и выгодная реализация **Зубрежки**. Выбрав этот план на игру, можете рассчитывать на удачную **Солариан Совершенную** — существо очень полезно в матч-апе с Паладинами, хотя и не всегда надежно.



Зоолок

Зоолок быстро занимает стол средними и крупными угрозами. Выставляйте **Пленного феникса** на 2-3 маны: скорее всего, через два хода Чернокнижник полностью заспамит стол своими угрозами. Проблемой станут рано вышедшие **Мясистые великаны**: не жалейте на них **Огненные шары** и **Ледяные стрелы**, а также другие ремувалы. В этом матч-апе нужно не так много взрывного урона для завершения партии, так что изрядную его часть можно отдать для борьбы за стол.

После того, как вы совершите темповый переворот и захватите стол, партия не закончится. Зоолок может вернуться в игру с помощью [Ожившей метлы](#). Она доставит больше всего проблем в поединке, так что не расслабляйтесь после зачистки стола от угроз Зоолока. Постарайтесь добрать много карт с [Зубрежки](#), чтобы не отставать от оппонента по ресурсам.

Игнорировать стол противника и наступать с помощью взрывного урона — далеко не всегда хорошая идея в этом матч-апе. Зоолок может восстановить много здоровья с помощью фрагментов души и [Ман'ари-металлиста](#), если будет контролировать стол. Поэтому сосредоточьтесь на борьбе за стол даже в лейтгейме, если Зоолок еще сопротивляется. Добить его в самом конце можно будет с помощью Маски К'Туна, а порой Чернокнижник может попросту умереть от усталости.



Фейс Хант

Во многом напоминает Агро Разбойника, но делает ставки на другие типы взрывного урона. В этом матч-апе менее важна [Ледяная стрела](#) — ее можно отдать для зачистки стола. Зато куда важнее убирать с вражеской половины ключевые угрозы: [Фазового хищника](#), [Драконью Погибель](#).

[Взрывную ловушку](#), [Морозную ловушку](#) и [Тактику стаи](#) можно в принципе не активировать. Существа Мага куда важнее своими свойствами, а не характеристиками. Хотя в трудных ситуациях рискуйте, чтобы разменяться с угрозами противника — надейтесь, что активна [Взрывная ловушка](#). Ее не активируйте никогда, разве что перед розыгрышем [Джандис Баровой](#).



Воины

Все Воины — очень сложные соперники для СПД Мага. У них много зачисток, так что ваши угрозы не продержатся на столе долго. К тому же Воины отлично копят броню: для завершения партии понадобится много взрывного урона в комбинации с уроном от заклинаний, а желательно и тяжелые угрозы вроде [Джандис Баровой](#).

Надежной в матч-апе часто станет [Звездочет Солариан](#), а точнее Солариан Совершенная. Раскапывайте больше копий этого существа с помощью [Археоведения](#), а в лейтгейме надейтесь на чудо.

СПД Маг — уникальная и необычная колода, которой отведено совсем немного времени в Стандарте. Здорово, что собрать архетип не очень сложно, так что все желающие могут поиграть этой интересной колодой — успевайте до ротации Стандарта в конце марта или в начале апреля.

Маг сохранит много синергий урона от заклинаний, но все равно серьезно изменится в Году Грифона. Причина тому — кардинальные перемены в Основном наборе, из которого уходит масса привычных инструментов класса. У нас есть последние недели, чтобы проводить Мага в Вольный режим. Совсем скоро класс кардинально изменится: может быть, до неузнаваемости.

До скорых встреч!

[к оглавлению](#)