

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# (Обновлено) Зоолок — тир-1 колода Ярмарки безумия. Подробный гайд по архетипу

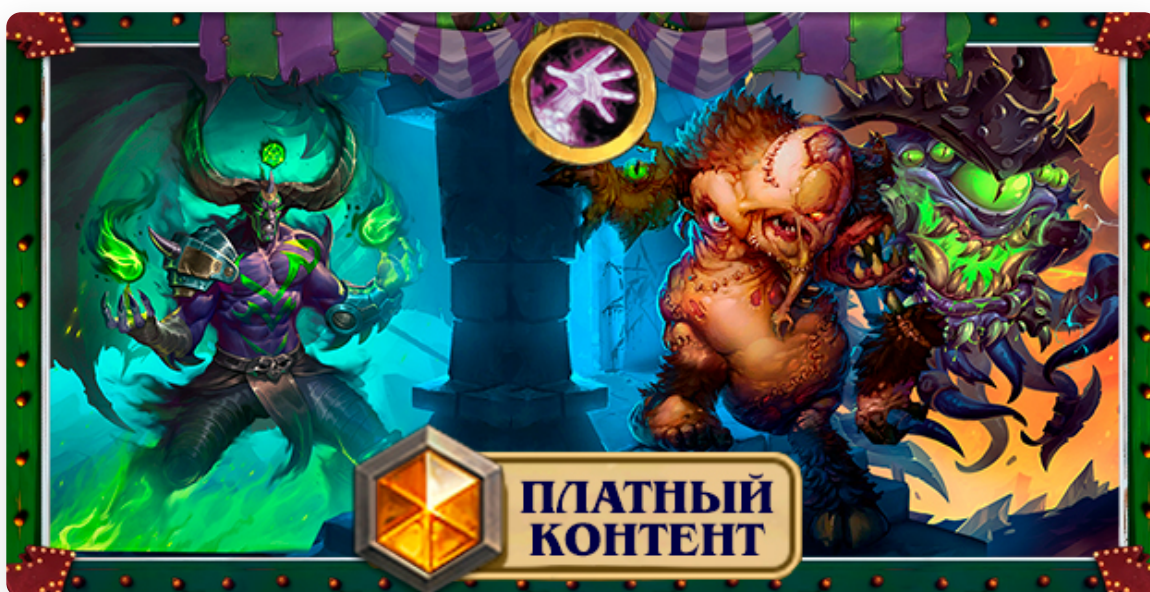
08.03.2021

Гайды

Ярмарка безумия

Зоолок — Тир-1 колода новой меты

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



Герой гайда — Зоолок в мете Ярмарки безумия в марте 2021. Этот классический архетип показывает отличные результаты в актуальной мете. Это самая популярная колода Чернокнижника, которая **стабильно держится в тир-1** почти на всех ранговых промежутках.





Игроков привлекают не только результаты Зоолока, но и стоимость колоды. Для оптимальных сборок нужен минимум легендарок и эпиков, собрать их могут практически все. Другой важный фактор — быстрые игры. Порой Чернокнижник может закончить партию за 3-5 ходов, так что вы будете быстро продвигаться по ладдеру.

Но не стоит думать, что геймплей Зоолока прост. Пусть это агро колода, она куда сложнее в обращении, чем Агро Разбойник или Фейс Хант, да и многие мидрейндж и






даже контроль архетипы.

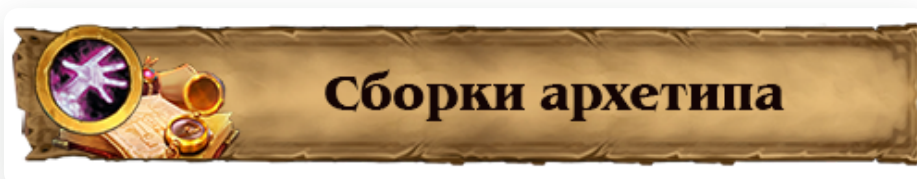
Гайд расскажет, как играть Зоолоком в актуальной мете Ярмарки безумия. Вы найдете оптимальные сборки и способы собрать собственную с учетом коллекции карт и скорой ротации Стандарта. Речь пойдет об основах и тонкостях муллигана, геймплея и популярных матч-апов меты.

*Гайд обновлен в начале марта и актуален для меты Стандарта до выхода Закаленных Степями. Далее полный список изменений:*

-  *Переработано вступление*
  -  *Дополнен раздел "Вопросы декбилдинга": обновлена информация по крафту карт, добавлена информация о ротации Стандарта*
    -  *Изменены карты, нужные на муллигане против некоторых классов*
    -  *Добавлены описания актуальных матч-апов меты. Убраны неактуальные.*

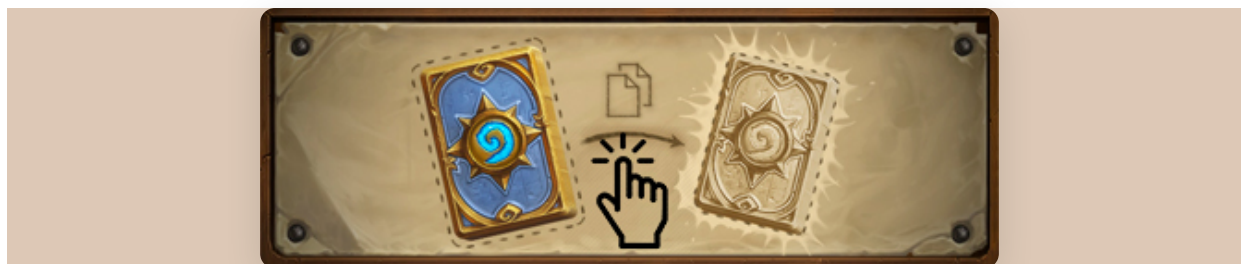
### Разделы гайда:

-  Сборки архетипа
  -  Вопросы декбилдинга
    - *Основа колоды*
- *Оptionальные и технические карты*
- *Замены*
- - *Зоолок после ротации Стандарта*
    - *Максимально бюджетная колода*
-  Муллиган
  -  Стратегия игры
    - *Основы геймплея*
  - *Победные ходы Зоолока*
  - *Специфика агро поединков*
- *Специфика контроль поединков*
  - *Тонкости гейплея*
-  Матч-апы



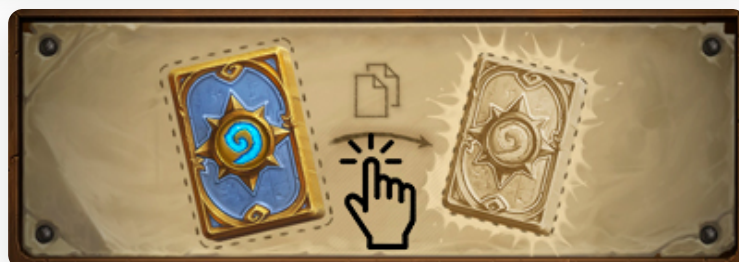
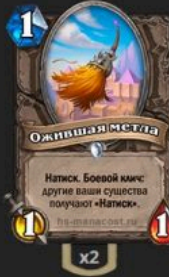
Игроки пришли к оптимальному или близкому к оптимальному составу карт в Зоолоке еще в прошлом патче. Никакой интриги с точки зрения декбилдинга нет: почти все

обращаются к одной и той же сборке, меняя только 1-2 карты — это не оказывает значительного влияния на геймплей.



Классический Зоолок

# Зоолок с двумя Ожогам души



Классическая версия Зоолока еще с прошлого патча. В сборке есть ключевые синергии демонов, наносящие урон и исцеляющие способности и просто универсальные инструменты Зоолока вроде [Ожога души](#).

Выбирайте эту колоду в большинстве ситуаций — она отлично сбалансирована и подойдет для любых рангов.



Классический Зоолок





x1 Ожог души



x1 Торговка гнильем

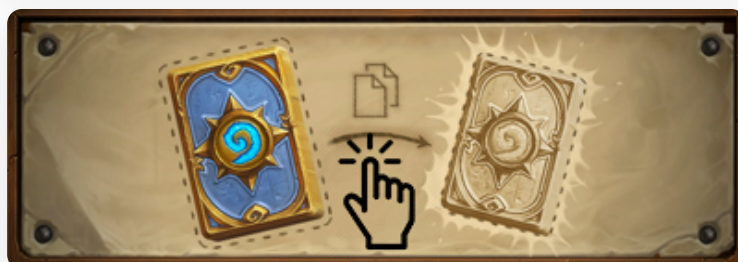
В сборке появляется вторая копия **Торговки гнильем**, так что такой Зоолок сможет извлекать больше выгоды и стабильнее реализовывать **Руку Гул'дана**. Вторую копию **Торговки гнильем** можно брать не только вместо **Ожога души**, но и вместо одной **Ожившей метлы** или **Тюремщика духов**.



Зоолок с **Шаловливым призраком**

# Зоолок с Шаловливым призраком

 <p>HS-MANACOST.ru</p> <p>Наносит 3 ед. урона вражескому герою. Возвращает в руку два ваших существа, погибших в этом матче.</p> <p>x2</p>	 <p>HS-MANACOST.ru</p> <p>Наносит 4 ед. урона. Вы сбрасываете случайную карту.</p>	 <p>1</p> <p>Провокация</p> <p>Демон</p> <p>x2</p>	 <p>HS-MANACOST.ru</p> <p>Боевой клич наносит 3 ед. урона вашему герою.</p> <p>Демон</p> <p>x2</p>	 <p>1</p> <p>Натиск. Боевой клич: другие ваши существа получают «Натиск».</p> <p>Демон</p> <p>x2</p>	 <p>1</p> <p>Боевой клич: ваша следующая сила героя стоит (0).</p> <p>Демон</p> <p>x2</p>
 <p>HS-MANACOST.ru</p> <p>Боевой клич замещивает 2 фрагмента души в колоду.</p> <p>Демон</p> <p>x2</p>	 <p>2</p> <p>Ваш доллар стоит на (1) мана. Предварительный крик: замещивает карту колоды «Канреда Совершеного».</p> <p>Демон</p> <p>x2</p>	 <p>2</p> <p>Боевой клич: вы сбрасываете карту с наибольшей стоимостью на урон. Предварительный крик: вы кладете в руку 2 копейки.</p> <p>Демон</p> <p>x2</p>	 <p>HS-MANACOST.ru</p> <p>После того как ваш герой получит урон, вы восстанавливаете 1 кристалл маны.</p> <p>Демон</p> <p>x2</p>	 <p>2</p> <p>Боевой клич: вы сбрасываете по обе стороны существа получают +1/+1.</p> <p>Демон</p> <p>x2</p>	 <p>3</p> <p>Боевой клич: ваш демон получает +3 к атаке и «Позиция жизни» до конца хода.</p> <p>Демон</p> <p>x2</p>
 <p>HS-MANACOST.ru</p> <p>Боевой клич уничтожает по кристаллу маны у обоих игроков.</p> <p>Демон</p> <p>x2</p>	 <p>HS-MANACOST.ru</p> <p>Натиск. Боевой клич: вы сбрасываете карту с наибольшей стоимостью.</p> <p>Демон</p> <p>x2</p>	 <p>6</p> <p>Когда вы разгильяете или сбрасываете эту карту, вы берете 3 карты.</p>	 <p>HS-MANACOST.ru</p> <p>Стоит на (1) меньше за каждый раз, когда здоровье вашего героя уменьшлось на вашем ходу.</p> <p>Демон</p> <p>x2</p>		



Зловещий шепот, x1 Ожог души



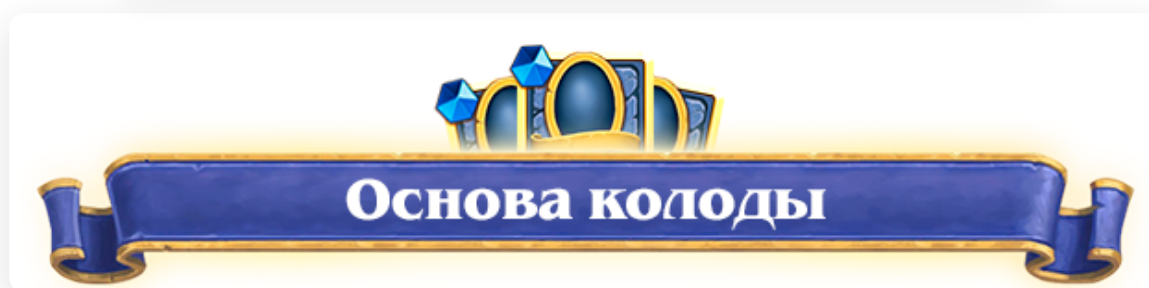
Шаловливый призрак, Торговка гнильем

В старые сборки Зоолока могли брать пару Шаловливых призраков.

Сейчас этой картой играют реже, но поэкспериментировать все равно можно. Зоолоку не особенно нужно большое количество маны, потому что большинство его карт стоит мало. Зато Шаловливый призрак испортит жизнь медленным колодам: так вы обыграете AoE зачистки и другие ключевые ходы противника.

Шаловливый призрак берут редко в последнем патче, потому что в мете стало больше агрессивных колод — в этих матч-апах уничтожение кристалла маны не так полезно.

[К оглавлению](#)



Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой версии архетипа. У Зоолока в основе 28 карт — их почти никогда не исключают из сборок. Оставшуюся пару слотов дополняют вторыми копиями карт: Ожогом души, Торговкой гнильем и Зловещим шепотом — на выбор игрока. Другие карты берут редко.

**Основа колоды -Зоолок (28/30)**

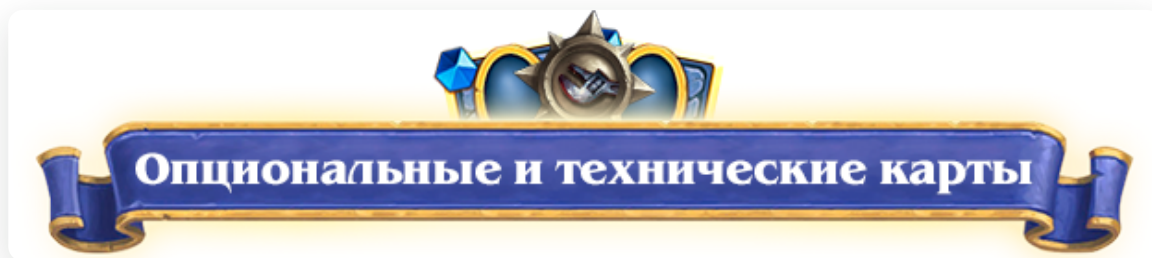
Стоимость основы колоды - 4120 пыли

 Наносит 3 ед. урона своему герою. Возвращает в руку одну вашу карту, оставшуюся в этой колоде. x2	 Боевой крик: ваша следующая карта героя стоит (0). x2	 Напис. Боевой крик: другие ваши существа получают «Маня». x2	 Вы сбрасываете карту с наименьшей стоимостью. Ваша стоимость увеличивается x1/1. x2	 Боевой крик: замораживает 2 фрагмента души в колоде. x2	 Наносит 4 ед. урона. Вы сбрасываете случайную карту. x2	 Боевой крик: наносит 3 ед. урона вашему герою. x2	 Провокация. x2
 Боевой крик: наносит по обе стороны существу +1/+1. x2	 После того как ваш герой получает урон, вы восстанавливаете 1 кристалл маны. x2	 Боевой крик: вы сбрасываете карту с наибольшей стоимостью из руки. Последней крик: вы кладете в руку 2 из колоды. x2	 Ваше оружие стоит на (1) меньше. Призрачный крик: увеличивает в 2 раза ману «картыста Совершенство». x2	 Боевой крик: если дедон получает +3 к атаке и «Последнее дыхание» до конца хода. x2	 Напис. Боевой крик: вы сбрасываете карту с наибольшей стоимостью. x2	 Когда вы разыгрываете или сбрасываете эту карту, вы бросает 3 карты. x2	 Счит на (1) меньше за каждую роль, чем за характер вашего героя. Наносит 1 ед. урона. x2

КОД ОСНОВЫ:



Основа колоды такая большая, потому что Зоолок — уже не новая колода. Декбилдеры уже давно нашли оптимальный набор карт, который подойдет для любой меты. Это случилось еще до того, как Зоолок захватил лидирующие позиции в мете Ярмарки безумия.



Оptionальных карт у Зоолока практически нет, потому что в основе 28 карты. Сначала речь пойдет о трех самых популярных дополнениях колоды, а позже мы упомянем более экстравагантные опции.

**Ожог души** (вторая копия) — даст Зоолоку больше взрывного урона, то есть возможность неожиданно заканчивать партию, даже если на столе нет существ. Может быть сложнее в реализации в быстрых матч-апах. Пусть заклинание помогает в борьбе за стол, но часто быстро опустошает руку Чернокнижника.

**Зловещий шепот** (вторая копия) — с этим заклинанием сложнее сбросить **Руку Гул'дана**, но оно помогает и выгодно размениваться, и наносить больше неожиданного для оппонента урона.

**Торговка гнильем** (вторая копия) — вторая копия усилит комбинации с **Рукой Гул'дара** и **Мясистым великаном**, что особенно полезно в медленных матч-апах. Хотя комбинация сделает многое и в быстрых поединках, если найдут все нужные части. Но такое происходит не всегда.

**Шаловливый призрак** — улучшает медленные поединки, но делает мало полезного в темповых матч-апах. Можно играть в любой удобный момент, но опытные Зоолоки уничтожают кристалл маны перед ключевым ходом противника — он зависит от конкретного поединка.

**Торговка зельями** — источник исцеления для существ, дополнительный способ удешевить **Мясистого великана**. Карта неплохая, но чаще всего для нее не находится места в сборках — другие карты лучше.

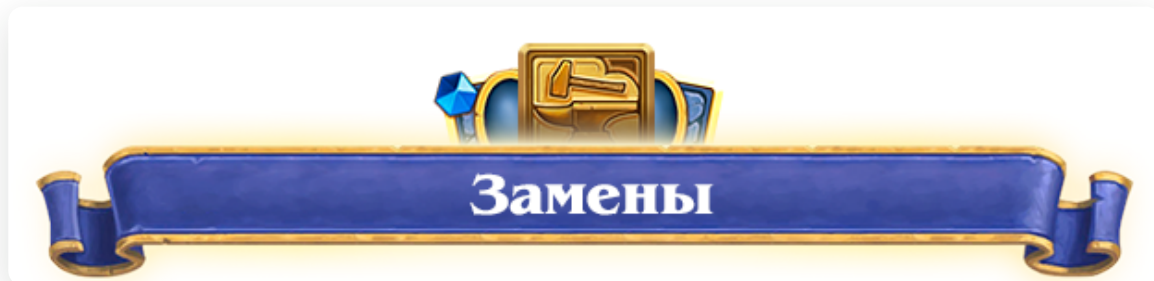
**Неофитка культа** — техническая карта против Магов, Друидов и других противников, которые играют много заклинаний. Пока что не так актуальна в мете, но может пригодиться в будущем.

**Выдувательница огня** — хороший темповый AoE эффект против других быстрых колод, но существо берут редко. Может быть полезна, если вы встречаете очень много Токен Друидов и Агро Разбойников.

**Посланник Ржавовикс** — значительно утяжелит Зоолока, сделает интереснее и веселее. Вряд ли оптимальная карта, но если у вас есть эта легендарка и вы хотите пофаниться, можно поиграть и с ней.

**Менее популярные опциональные карты:** Демонический слуга, Демоноведение, Лик тлена, Сквернософия, Гений ЗЛА, Демонический огонь, Кислотный слизнюк, Пленный хламобес, Срез души, Страшное знание, Яйцо костяного паука, Ярмарочный энтузиаст, Бесплатный проход, Исследовательница Скверны, Университетские привидения, Адское пламя, Большой падальщик, Дисциплинатор Гандлинг, Костлявый разрушитель, Повелительница манежа.

[к оглавлению](#)



Зоолок — недорогая колода с минимальным количеством эпических и легендарных карт. Но все же они есть. Далее о том, можно ли их заменить и как это сделать



*Канретад Чернодрев* — сильная легендарка из-за удешевляющего эффекта, но в теории Чернокнижник может обойтись без нее. Прямых замен этому существу нет, так что просто берите дополнительную копию *Ожога души*, *Торговки гнильем* или *Зловещего шепота* — смотря чего нет в вашей сборке.



*Созерцательница тьмы* — слишком важный эпик, чтобы от него отказываться. Постарайтесь не играть Зоолоком без этого существа в двух экземплярах.



*Мясистый великан* — еще одна важная эпическая карта, вокруг которой построено много синергий в колоде. Без *Мясистого великана* Зоолок станет слишком слабым, да и всю концепцию колоды придется перестраивать.

### Зоолок после ротации Стандарта

В конце марта или в начале апреля произойдет ротация Стандартного режима. По ее результатам из Стандарта уйдут карты Возмездия теней, Спасителей Ульдума, Натиска драконов и Пробуждения Галакронда. Также в игре появится **Основной набор**, который заменит базовый и классический наборы.

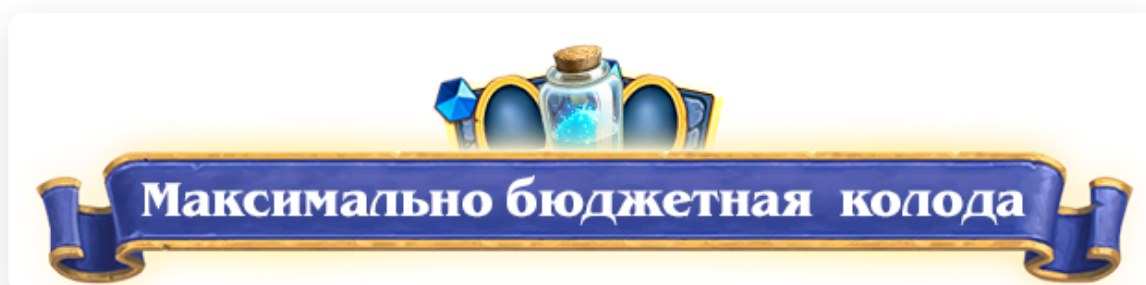
Ниже представлены карты, которых лишится Зоолок после ротации Стандарта.



Многие карты архетипа еще долго будут в Стандарте, а **Мясистый великан** может заиграть и в колодах Жреца.

Скорее всего, Зоолок продолжит существование в будущем дополнении, хотя и слегка изменится из-за ухода **Ожога души** и **Торговки гнильем** — это достаточно важные карты.

Может быть, Blizzard понервят какие-то карты в колоде с выходом следующего дополнения, чтобы полностью обновить мету и избавиться от сильных колод, которыми играли в прошлых дополнениях.



**Максимально бюджетный Зоолок**

# Максимально бюджетный Зоолок



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2





От оптимальной колоды эта отличается только отсутствием легендарного **Канретада Чернодрева**. Легендарка сильная и важная, но архетип может функционировать и без нее. Такая сборка обойдется вам в 2720 чародейной пыли.

Для нее все еще нужно скрафтить пару эпиков — **Созерцательницу тьмы** и **Мясистого великана**. Без них Зоолок потеряет слишком многое.

[к оглавлению](#)



Муллиган Зоолока не такой простой, как может показаться на первый взгляд. Чернокнижник в первую очередь ищет "мана чит" комбинации, то есть такие карты, которые позволят на 2-3 ходы сыграть большое количество существ. Такие комбинации завязаны вокруг **Канретада Чернодрева** или **Созерцательницы тьмы**.

Далее об общих правилах муллигана Зоолока.



- 1 Всегда оставляйте **Канретада Чернодрева** в стартовой руке. Если он есть, ищите максимум демонов за 1 маны — сбрасывайте все остальные карты.
- 1 Всегда оставляйте **Созерцательницу тьмы**. Исключение — матч-ап с ДХ, где она нужна только с хорошей рукой. Если в руке есть **Созерцательница тьмы**, агрессивно ищите карты, которые наносят вам урон. Вторая копия **Созерцательницы тьмы** не нужна в большинстве ситуаций.
- 1 Всегда оставляйте **Экскурсовода**. Вторая копия в стартовой руке не нужна.
- 1 Всегда оставляйте **Огненного беса** в любом количестве
- 1 Всегда оставляйте **Тюремщика духов**. Вторая копия нужна только с Монеткой или **Канретадом Чернодревом**.



**Демона Бездны** нужно оставлять в темповых матч-апа или с Канретадом Чернодревом. В медленных поединках это существо можно убирать из руки.



**Руку Гул'дана** можно оставить с другими хорошими картами: часто с Монеткой и Торговкой гнильем.

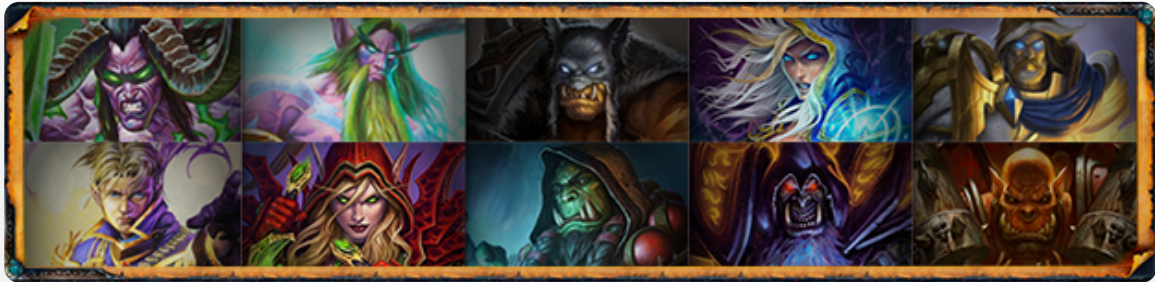


**Воскрешение мертвых** можно оставить в руке с очень хорошим муллиганом и Монеткой. В некоторых матч-апах заклинание лучше сразу скидывать.



Другие карты Зоолок редко оставляет в стартовой руке.

Далее о том, что нужно оставлять в руке при встрече с конкретными классами.



**Охотник на демонов:** Канретад Чернодрев, Тюремщик духов, Экскурсовод, Огненный бес, Демон Бездны. С хорошей рукой — Рука Гул'дана, Воскрешение мертвых, Созерцательница тьмы.

**Воин:** Канретад Чернодрев, Созерцательница тьмы, Тюремщик духов, Экскурсовод, Огненный бес. С хорошей рукой или Монеткой — Рука Гул'дана, Торговка гнильем.

**Паладин:** Канретад Чернодрев, Созерцательница тьмы, Тюремщик духов, Экскурсовод, Огненный бес, Демон Бездны. С хорошей рукой — Рука Гул'дана, Воскрешение мертвых, Торговка гнильем.

**Охотник:** Канретад Чернодрев, Созерцательница тьмы, Тюремщик духов, Экскурсовод, Огненный бес, Демон Бездны. С хорошей рукой — Рука Гул'дана.

**Друид:** Канретад Чернодрев, Созерцательница тьмы, Тюремщик духов, Экскурсовод, Огненный бес, Демон Бездны. С хорошей рукой — Рука Гул'дана, Воскрешение мертвых.

**Разбойник:** Канретад Чернодрев, Созерцательница тьмы, Тюремщик духов, Экскурсовод, Огненный бес, Демон Бездны. С хорошей рукой или Монеткой — Рука Гул'дана. С Рукой Гул'дана — Торговка гнильем.

**Шаман:** Канретад Чернодрев, Созерцательница тьмы, Тюремщик духов, Экскурсовод, Огненный бес, Демон Бездны. С очень хорошей рукой — Рука Гул'дана и Торговка гнильем.

**Маг:** Канретад Чернодрев, Созерцательница тьмы, Экскурсовод, Огненный бес. С хорошей рукой или Монеткой — Торговка гнильем, Рука Гул'дана. С очень хорошей рукой — Воскрешение мертвых.

**Жрец:** Канретад Чернодрев, Созерцательница тьмы, Тюремщик духов, Экскурсовод, Огненный бес, Демон Бездны. С хорошей рукой — Рука Гул'дана.

**Чернокнижник:** Канретад Чернодрев, Созерцательница тьмы, Тюремщик духов, Экскурсовод, Огненный бес, Демон Бездны. С хорошей рукой — Рука Гул'дана, Воскрешение мертвых, Торговка гнильем.

[к оглавлению](#)



### Основа геймплея

Зоолок — агрессивная колода, которая существует еще со времен классического Hearthstone. В свой нынешний вид Зоолок пришел еще в Некроситете, но в метах прошлых патчей выступал не так успешно, как сейчас. Во многом Зоолок успешен из-за удачной для него меты, где мало AoE эффектов и неудачных матч-апов в целом. Ранее его сдерживали и Эволв Шаман, и Миракл Разбойник, но после патча их популяция значительно снизилась.

Как и всегда, Зоолок хорош в спаме стола с помощью дешевых существ. Большинство угроз в колоде стоит 1-3 маны, так что колода почти всегда гарантирует себе уверенный старт. Среди ранних дропов особенно важны [Созерцательница тьмы](#) и [Канретад Чернодрев](#) — о них подробнее чуть ниже.

Благодаря силе героя и [Руке Гул'дана](#) Зоолок никогда не остается без ресурсов. Это помогает ему переигрывать по выгоде агро колоды и давить на медленных противников в мид и даже в лейтгейме.

Важной тяжелой угрозой станет [Мясистый великан](#), с которым в колоде много синергий. Часто его получается поставить уже к 5-6 ходам за небольшое количество маны или совсем бесплатно.

Особенности Зоолока в последних патчах — наличие исцеления и баффа натиска. В первом помогает [Ман'ари-металлист](#), а натиск дает [Ожившая метла](#). Эти карты крайне ценны в темповых матч-апах, но почти всегда пригодятся и в медленных.

Как и всегда, Зоолок играет почти исключительно со стола. Этот факт делает геймплей достаточно сложным. Чернокнижник редко сможет нанести летальный урон, если оппонент зачистит все его угрозы. Поэтому вы должны думать о разменах, ресурсах в руке, а также возможностях оппонента. Таким образом, геймплей Зоолока становится самым сложным среди всех агро колод. Он далеко не так прост, как Агро ДХ или Фейс Хант. Это в особенности прочувствуют новые игроки, которые ранее никогда не пробовали Зоолока в деле. По началу винрейт может вас не порадовать: нужно и освоиться с ключевыми картами, и привыкнуть к оценке возможностей оппонента. Это ключевые элементы геймплея, без которых Зоолок станет намного слабее.

[К оглавлению](#)



### Победные ходы Зоолока

Многие карты в колоде Зоолока раскрывают себя только в синергии друг с другом. Некоторые из этих комбинаций становятся победными или, по крайней мере, дают Чернокнижнику серьезное преимущество. Далее мы рассмотрим типовые победные ходы Зоолока.



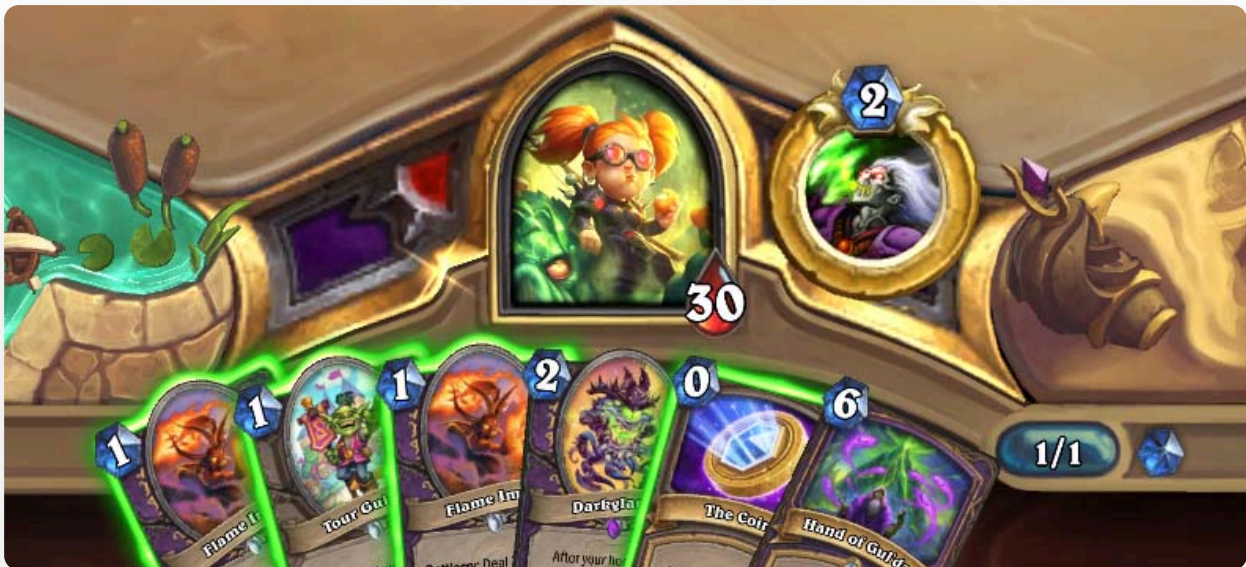
1.

### --- 1.Созерцательница тьмы + урон

Ключевой двигатель для мощных ходов со старта — Созерцательница тьмы. Она отлично работает с Огненным бесом, Экскурсоводом и Воскрешением мертвых. Комбинации этих карт позволяют рано заспамить стол значительными характеристиками, что почти всегда принесет победу Зоолоку.

В некоторых матч-апах и ситуациях Созерцательницу тьмы можно ставить в темп на второй ход, а наносящие урон эффекты реализовывать уже на следующий ход. Обычно так делают, если противнику будет сложно убрать со стола 2/3 угрозы, а также в случаях, если нет второго хода лучше.

Но в большинстве матчей Созерцательницу тьмы сразу же комбинируют с чем-то, чтобы получить дополнительную ману. В колоде есть две карты, которые наносят урон вашему герою (Огненный бес и Воскрешение мертвых), а также сила героя. Хорошо выглядит комбинация Экскурсовод + Созерцательница тьмы. Обычно Экскурсовода играют на первый ход, но бесплатную силу героя используют только после выхода Созерцательницы тьмы.



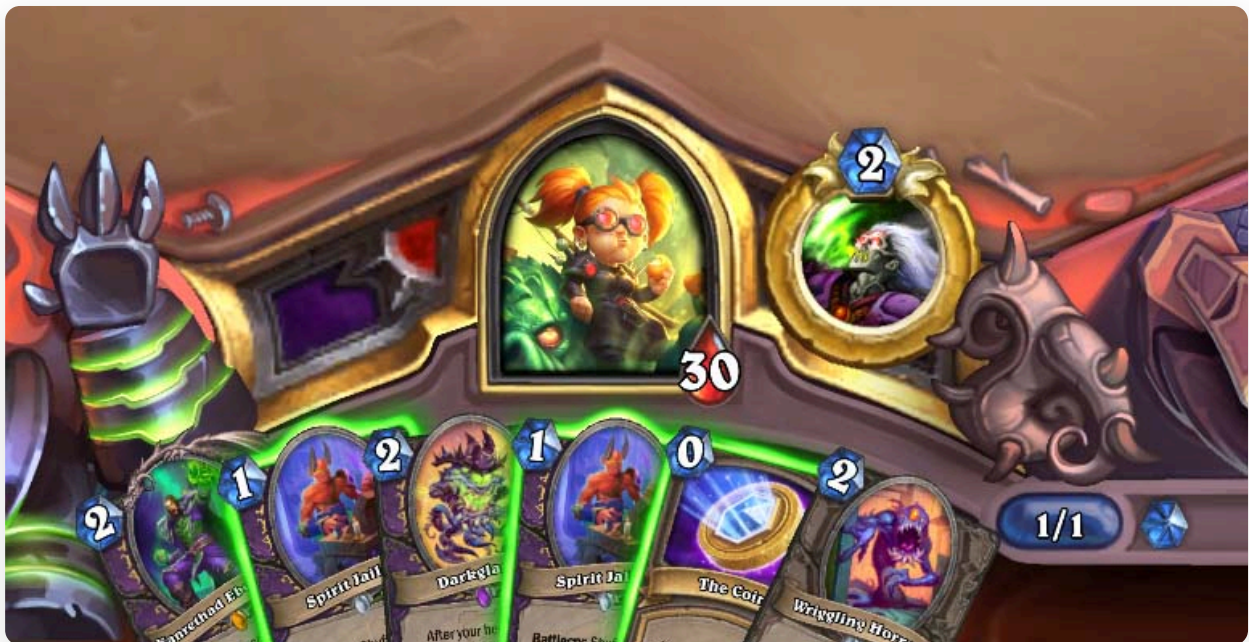
Мощные комбинации с Созерцательницей тьмы в руке. В медленных матч-апах на первый ход можно сыграть только Экскурсовода, а силу героя оставить на следующий ход. В быстрых матч-апах на первый ход чаще всего стоит разыграть Огненного беса + Экскурсовода, но силу героя, опять же, оставить на второй ход с Созерцательницей тьмы.



1. --- 2. Канретад Чернодрев + демоны

Второй способ рано выставить массу характеристик. Эта комбинация намного проще: Черно книжник ставит Канретада Чернодрева, а после - всех доступных демонов за 1 маны — их легендарка удешевляет до 0 маны. Обычно это делают на первый или второй ходы.

На 3-4 маны можно провернуть интересные комбинации с Канретадом Чернодревом, Созерцательницей тьмы и Огненными бесами, но у Зоолока редко будут все эти карты одновременно. Тем более частенько комбинации приходится играть отдельно друг от друга.



Хорошая стартовая рука для реализации Канретада Чернодрева. Его можно играть уже сейчас через Монетку со всеми демонами за 1 маны. А на следующий ход стол можно пробафать Извивающимся ужасом.



1. - **3. Торговка гнильем или Верховная мать + Рука Гул'дана**

Сильнейший способ добора Чернокнижника, который даст ему преимущество в мид и лейтгейме. Для реализации комбинации нужна **Рука Гул'дана**, а также способы сброса карт. Заклинание почти всегда сбрасывают из руки, а не разыгрывают.

Проще всего сбросить **Руку Гул'дана** с помощью **Торговки гнильем** и **Верховной матери**. Помешать этому может только **Мясистый великан**, если вы не успели удешевить его хотя бы до 5 маны. Все другие карты в колоде стоят дешевле **Руки Гул'дана**.

В идеале Зоолок сначала сбрасывает **Руку Гул'дана** **Торговкой гнильем**, а затем возвращает заклинание в руку и сбрасывает его другими способами. Но порой достаточно и одного сброса заклинания.

Реже **Руку Гул'дана** можно сбросить **Ожогом души** или даже **Зловещим шепотом**. Обычно это делают, когда в руке остается мало карт.



1. --- 4. Торговка гнильем + Мясистый великан

Торговка гнильи хорошо работает не только с **Рукой Гул'дана**, но и с **Мясистым великаном**. Дополнительные копии этого существа сделают Чернокнижника сильным в мидгейме. Выход сразу нескольких 8/8 угроз на 5-7 маны доставит проблемы любому противнику.

Успевайте сыграть **Торговку гнильем** до того, как **Мясистый великан** станет дешевле других карт в руке.



1. --- 5. Мелкие угрозы и массовые баффы

У Зоолока много мелких угроз с низкими характеристиками. Демон Бездны, Тюремщик духов, Экскурсовод, Ожившая метла и Торговка гнильем мало что делают своими характеристиками. Иногда Чернокнижник заполняет стол такими существами, но не оказывает серьезного давления на противника.

В подобных ситуациях помогают массовые баффы. Пусть Извивающийся ужас бафает только две угрозы, часто достаточно и этого. Больше потенциала у Зловещего шепота, хотя и реализовать его выгодно труднее.

Массовые баффы особенно полезны, потому что это неожиданный источник характеристик и урона. Большинство ходов Зоолока предсказуемы, у противника есть время среагировать на них. Массовые баффы работают сразу же, так что Чернокнижник может выгодно разменяться или нанести летальный урон.



1.

## --- 6. Комбинации с Ожившей метлой

**Ожившей метлой** пользуются многие метовые колоды. Карта доказала свою эффективность и универсальность. Бафф натиска позволяет угрозам Зоолока сразу же воздействовать на стол и совершить выгодные размены. Часто Чернокнижник старается бафнуть натиск **Мясистым великанам** — это самые тяжелые угрозы в колоде, но часто с низкой стоимостью. Другая выгодная цель для баффа натиска — любой демон под баффом **Ман'ари-металлиста**.

В агро матч-апах бафф **Ожившей метлы** полезен для любых разменов. В медленных поединках с помощью натиска можно убирать со стола провокации. Так вы откроете путь для атаки по герою другим союзным существам, которых вы выставили ранее.

[к оглавлению](#)



### Специфика агро поединков

- Быстрые поединки Зоолока с другими агро колодами завязаны на ранних разменах и контроле стола. В них главной задачей Чернокнижника станет захват стола. Только после этого можно приступить к агрессивным действиям.

Особенно полезны ранние комбинации с **Созерцательницей тьмы** или **Канретадом Чернодревом**. Старайтесь реализовать их выгодно, чтобы захватить инициативу на столе.

Часто Чернокнижник не сможет позволить себе розыгрыш силы героя: это слишком серьезная потеря темпа в быстрых поединках. Поэтому основным источником добора станут комбинации с **Рукой Гул'дана**. А если они не пришли, придется полагаться на **Экскурсовода** и имеющиеся в руке ресурсы.

Если вы отстаете в контроле стола, вернуться будет сложно. Это можно сделать с помощью **Ожившей метлы** и реже с **Верховной матерью**. Пока вы возвращаете себе контроль над игровым полем, можете получить много урона. Защитных инструментов у Зоолока мало, но все же они есть. Провокатором станет **Демон Бездны**, а исцелением обеспечит **Ман'ари-металлист**.

В темповых поединках важны размены — выгодные или хотя бы 1 к 1, если это приведет к получению инициативы. Далеко не все угрозы Зоолока могут размениваться выгодно, особенно ранние. Отчасти помогут массовые баффы, с которыми не нужно жадничать.

Переходить в финальную агрессию можно с выходом [Мясистого великана](#) в мидгейме. С ним противнику будет сложно разменяться, если ситуация равная. Можно начинать давление и раньше, если получилось захватить достаточное преимущество на столе. Учитывайте, что другие агро колоды тоже могут играть [Ожившую метлу](#) или другие способы перехвата темпа. Если вы потеряете контроль над столом, закончить поединок можно будет только [Ожогом души](#).

[к оглавлению](#)



### Специфика контроль поединков

В контроль поединках необходимость в раннем контроле стола и разменах отпадет. Размены все еще нужны, если противник выставил опасных существ или угрожает вашим крупным, но таких ситуаций не особенно много.

В медленных матч-апах от Зоолока требуется знание колоды противника, а в особенности его точечных и AoE ремувалов. Обыграть их чаще всего можно только с помощью размеренного розыгрыша угроз из руки. Хотя Мясистые великаны и массовые баффы характеристик помогают обыграть некоторые наносящие урон AoE способности.

Как и всегда, вы должны знать, какие AoE зачистки есть, сколько стоят и в каком количестве их играет противник. Проверяйте вражескую руку на наличие AoE с помощью нескольких угроз: не нужно сразу же разыгрывать из руки всё. Если противник не играет AoE на опасный стол, действуйте смелее и атакуйте.

Если оппонент чистит стол, не бойтесь играть медленно. Перебирайте колоду с помощью [Руки Гул'дана](#) и силы героя, ищите средние и крупные угрозы, истощайте руку противника. Когда у оппонента останется мало полезных карт в руке, начинайте финальное наступление, то есть бросайте в бой все угрозы.

Если нужно разменяться с провокацией или опасной угрозой противника, старайтесь делать это с помощью угроз с натиском. В этом помогает [Ожившая метла](#) — берегите ее


для зачистки стола. Также можно размениваться [Ожогом души](#), [Верховной матерью](#) или мелкими демонами под баффом [Ман'ари-металлиста](#).

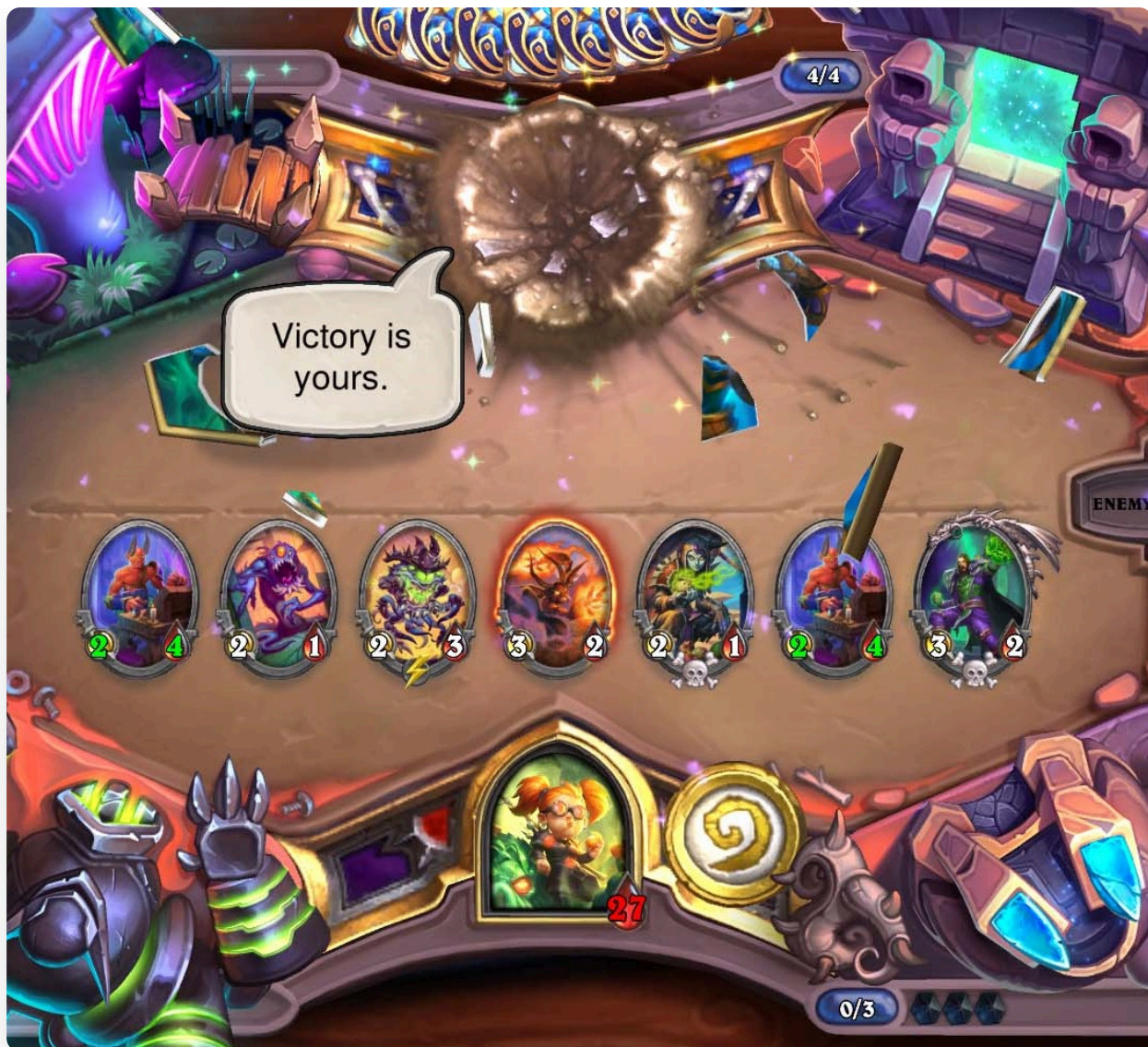
[Жизнеотвод](#) в медленных поединках Чернокнижник начинает использовать в мидгейме. К этому времени запасы карт в руке часто заканчиваются, особенно если не зашли комбинации с [Рукой Гул'дана](#). Играйте силу героя чаще, если обыгрываете AoE и не планируете выставлять на стол максимум характеристик.

[к оглавлению](#)



#### Тонкости геймплея

-  Постарайтесь задать **максимум темпа в начале игры** с помощью [Созерцательницы тьмы](#) или [Канретада Чернодрева](#). В это время у противников еще нет AoE, а в быстрых матч-апах темп важен всегда. Часто Зоолоку хватает раннего запала для победы. И только если что-то идет не так, можно переключаться на более жадный и медленный план на игру с [Мясистыми великанами](#), добором карт и т.д

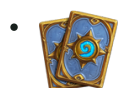


Стол Зоолока к 3 ходу с хорошим заходом существ.



**Воскрешение мертвых** добавляет в руку существ, которые умерли на вашей половине стола в этом поединке. Если в кладбище существ ничего нет, вы не сможете сыграть заклинание. Но оно будет активно, если умерло только одно существо. Вы не всегда захотите играть заклинание только в половину силы, так что следите за теми, кто умер на вашей половине.


Польза **Воскрешения мертвых** не только в том, что вы получаете двух существ в руку, но и в синергиях с Созерцательницей тьмы и **Мясистым великаном**.





- Карты с механикой сброса** почти всегда выгоднее играть в случае, если в руке ничего не осталось. По крайней мере, это справедливо для **Ожога души**, **Зловещего шепота** и **Верховной матери**, но не для **Торговки гнильем**.

Но если в руке остались карты, не бойтесь сбрасывать их механикой дискарда. Часто она предсказуема, а если нет, можно и рискнуть — особенно в трудных ситуациях.




 **Канретад Совершенный** также работает с механикой кладбища существ, но об этом уже редко нужно думать. К 8 мане на вашей половине почти всегда умрет 3 демона, но они будут небольшими. Поэтому не ждите от Канретада Совершенного чего-то неординарного, он не всегда приносит победу в партии, хотя и полезен в медленных поединках как дополнительный источник давления.


 Наличие в колоде **Извивающегося ужаса** вынуждает Чернокнижника постоянно думать о **позиционировании существ**. Часто бафф +1/+1 нужно дать конкретным угрозам, которые смогут выгодно разменяться или переживут АоЕ зачистку противника с дополнительной единицей здоровья. Универсальных правил позиционирования нет: все зависит от матч-апа и возможностей оппонента.

 Думайте о **порядке действий** в течение хода: это особенно важно в случае с **силой героя**. В начале хода подумайте, что вы хотите сделать. Если есть свободная мана на силу героя, используйте ее в начале хода. Полученная карта может изменить планы на ход.

Порядок действий важен не только в случае с силой героя. Карты в руке, существа на столе, механика сброса — все они порой ставят игрока в непростые ситуации, когда нужно подумать о порядке действий.

Мы говорим об этом элементе геймплея в каждом гайде, но в случае с Зоолоком он особенно важен. Будьте готовы к тому, что проблем с порядком действий будет больше, чем обычно.

 Розыгрыш **Экскурсовода** не значит, что вы должны тут же играть силу героя. Почти всегда нужно беречь ее для хода с Созерцательницей тьмы, если этот демон есть в руке. Также сыграть бесплатную силу героя можно позднее, если в руке мало карт и вы хотите реализовать какие-то механики сброса карт.

 **Добирайте карты без ограничений**. Зоолок никогда не пытается переиграть кого-то на стадии усталости, да и сам не боится ее. Вы можете проиграть не

потому, что вас убьет усталость, а потому, что карт в колоде не хватило для давления. Но чем быстрее вы их реализуете, тем лучше.



Следите за **оставшимися в колоде картами**. Так вы сможете лучше играть от "топдеков" и планировать следующие ходы. Специфичных синергий с картами в колоде у Зоолока нет, но могут быть интересны фрагменты души (удешевят **Мясистого великана**) или ключевые карты вроде **Ожившей метлы** и **Ожога души**.



Играйте не только с картами в своей колоде, но и с вражескими. Полезно следить за рукой противника, а также знать, что есть в колоде оппонента: AoE и точечные ремувалы, источники взрывного урона, баффы и т.д. Подробнее об этом в следующем разделе.

[к оглавлению](#)



### Агро Разбойник

Равное противостояние с небольшим перевесом в пользу Разбойника. Старайтесь быстро захватить стол — это не должно стать проблемой в поединке. После того, как игровое поле будет вашим, нужно сделать одно из двух: или очень быстро убить оппонента, или найти защитные инструменты — провокации, исцеление. Помогут комбинации с Фрагментами души, **Ман'ари-металлист** и **Демон Бездны**. Заход этих исцеляющих карт в мидгейме часто станет разницей между победой и поражением в поединке.

### Миракл Разбойник

Сложный поединок, в котором часто можно победить только с помощью ранних комбинаций на спам стола и массовых баффов. Если к 2-4 маны вы не получите весомого преимущества, Разбойник переиграет вас крупными угрозами, ремувалами и темповыми инструментами. Борьба с этим Зоолоку очень сложно.

Если вы не задавили оппонента со старта, попробуйте переиграть его по ресурсам в руке — иногда это получается сделать. Только важно ответить на **Авантюриста** и **Эдвина ван Клифа**: в этом помогут существа под баффом **Ожившей метлы**.

Разбойник может сгенерировать AoE зачистки, эффекты заморозки и взрывной урон с помощью **Воровки палочек**. Обыгрывать заклинания Мага не стоит: их слишком много, и оппонент далеко не всегда найдет оптимальный ответ.



### Зеркальный матч-ап

Зеркальный матч-ап двух Зоолоков во многом зависит от того, кто сможет реализовать больше мощных комбинаций, о которых речь шла в прошлом разделе. [Созерцательница тьмы](#), [Канретад Чернодрев](#), [Мясистый великан](#), комбинации с [Ожившей метлой](#) и с [Рукой Гул'дана](#) — все это ключевые карты и их связки в матч-апе.

Зоолок, который захватит инициативу, получит преимущество в этом матч-апе. Обычно это получается у того, кто ходит первым без Монетки. Хотя в игру всегда можно вернуться [Ожившей метлой](#) или мощными комбинациями.

Если вы позади, старайтесь повернуть комбинации с [Ожившей метлой](#) или просто ставьте большие характеристики на игровое поле. Если вы ведете, пытайтесь совершать выгодные размены — в этом помогут массовые баффы, а также бафф натиска с [Ожившей метлы](#).

Контроль стола — самое важное в зеркальном поединке. Чернокнижник, который останется без угроз на своей половине, редко сможет закончить партию, потому что из взрывного урона есть только [Ожог души](#). Пользуйтесь этим.

### Галакронд Чернокнижник

Классическое медленное противостояние. Попробуйте агрессивно захватить стол в самом начале партии, пока у оппонента мало маны и нет доступа к AoE способностям. В этом помогут комбинации с [Созерцательницей тьмы](#) или [Канретадом Чернодревом](#). Постарайтесь вывести стол из зоны поражения [Темных небес](#), что может быть не так уж и сложно.

[Кару огненную](#) обыграть сложнее. Попробуйте убрать со стола мелкие угрозы оппонента с помощью только что разыгранных существ и [Ожившей метлы](#). Если не получается, ввязываться в постоянные размены не стоит — урон по оппоненту важнее.

Постарайтесь ставить [Мясистых великанов](#) до 8 маны противника и вместе с какими-то другими существами, чтобы обыграть [Каскад бедствий](#).

Этот матч-ап не страшно затягивать, если вы постоянно наступаете и не позволяете оппоненту добирать карты. Но сила противника будет расти с каждым ходом.



### Чистый и Манускрипт Паладины

Напряженный матч-ап, в котором нужно поймать баланс между разменами и агрессией. С одной стороны, размены помогут обыграть точечные баффы и [Манускрипт](#)

**справедливости.** С другой стороны, Чистый Паладин сильнее в лейтгейме, так что затягивать это противостояние опасно.

Важно обыграть **Освящение** к 4-5 маны противника. Постарайтесь не оставлять полный стол угроз с 2 здоровья. Разменивайтесь подобающим образом, чтобы не потерять стол после AoE.

Сложнее с **Манускриптом справедливости:** его стоимость меняется в зависимости от разыгранных Паладином карт. Желательно, чтобы на столе не было много мелких существ противника к 4-5 мане, особенно если вы поставили что-то крупное.

Как и всегда, старайтесь размениваться существами с натиском или **Ожогом души**, а также с помощью массовых баффов. Если в мидгейме Паладин ставит крупные угрозы без провокации, их часто можно проигнорировать и перейти в финальное наступление. То же часто нужно делать и во всех других ситуациях: после 4-5 маны размениваются только с провокациями.



### Фейс Хант

Захватывайте стол с первых ходов и разменивайтесь со всем, что поставит противник. Особенно опасны **Фазовый хищник** и **Дворф-снайпер**. Противник мало что сможет сделать в случае, если вы уверенно захватите стол. У него есть только **Взрывная ловушка**, но ее легко обыграть массовыми баффами.

Не затягивайте этот поединок, особенно если получили урон на начальных этапах. Фейс Хант может закончить партию даже без стола, в отличие от вас. Готовьте летал со стола в течение нескольких ходов: какую-то часть огневой мощи можно потратить для разменов. Проще, если в руку зашел **Ман'ари-металлист** — исцеление часто приносит победу в партии.



### ОТК Охотник на демонов

В поединке нужно действовать быстро и рассчитывать на то, что ДХ не найдет достаточно AoE зачисток или отдаст ключевые части комбинации. Даже если задавить оппонента рано не получилось, старайтесь переиграть оппонента по ресурсам и вынуждайте его отдавать ключевой **Вопль Скверны** для зачистки стола. После этого он уже не сможет победить с помощью ОТК комбо.



### Спд Маг

Часто сможет ответить на раннюю агрессию, что вовсе не значит, что Зоолок обречен на поражение. Ключевые карты в матч-апе — **Мясистый великан** и **Ожившая метла**.

**Мясистый великан** — неудобная цель для Мага, потому что очевидного ответа на него в колоде нет. Главное не играйте **Мясистого великана** перед выходом **Пленного феникса** из спячки. Важна и **Ожившая метла** — она поможет вернуться на стол после того, как Маг сыграет много существ с уроном от заклинаний и зачистит стол.

У Мага много взрывного урона, но весомую его часть он отдаст для зачистки стола. Держите запас здоровья вашего героя на высокой отметке с помощью **Ман'ари-металлиста** и фрагментов души. Тогда Маг не сможет быстро закончить партию. Конечно, при этом нужно постоянно оказывать давление со стола и вынуждать Мага чистить игровое поле. В какой-то момент противник может остаться без хороших карт в руке. Тогда вы и вырвите победу.

### Рено Маг

Уязвим для ранней агрессии. Старайтесь рано захватить стол максимум характеристик и нанести значительный урон Магу. У оппонента много зачисток, но все они дорогостоящие.

Располагайте существ с 3 здоровья рядом друг с другом, чтобы позднее бафнуть их **Извивающимся ужасом**. Так вы обыграете **Огненный оберег** и AoE зачистку с **К'Туна Расколотого**.

**Зефриса Великого**, **Реликвиоведа Рено**, **Возгорание** и массовые заморозки обыграть сложнее. Иногда вы можете попросту рассчитывать, что их не будет в руке противника. Но чаще нужно попросту держать в руке новые волны угроз на случай, если Маг уберет со стола эти.

Если партия уйдет в лейтгейм, переиграть Мага будет сложно: в бой вступят **Рено Потрясающий**, **Йогг-Сарон Владыка Судьбы** и другие сильнейшие карты Мага. В этой ситуации уже точно надейтесь на то, что они не зашли в руку противника.



### Воины

Вы можете встретить разные колоды Воина в актуальной мете. Почти всегда они будут играть комбинации с **Рисковым шкипером**. Обыгрывайте их с помощью существ с высоким запасом здоровья. Старайтесь держать на столе угрозы с 4+ здоровья — Воину будет сложно забрать AoE способностями.

Бомб Воины реже играют [Рискового шкипера](#), но у них есть [Минное поле](#), [Вихрь клинков](#) и [Потасовка](#). [Минное поле](#) и [Вихрь клинков](#) обыграть просто, а с [Потасовкой](#) могут возникнуть проблемы. К 5 ходу постарайтесь сгенерировать достаточно опасный стол и начать добор, чтобы выставить новую волну угроз после AoE зачистки.

Поединки с Воином могут затянуться. Старайтесь истощить руку противника, реализуйте на максимум возможности добора и играйте жаднее, чем обычно.

[к оглавлению](#)



До скорых встреч!