

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Гайд по архетипу: Маг на заклинаниях/Биг Маг (Spell Mage/Big Spell Mage) КиК

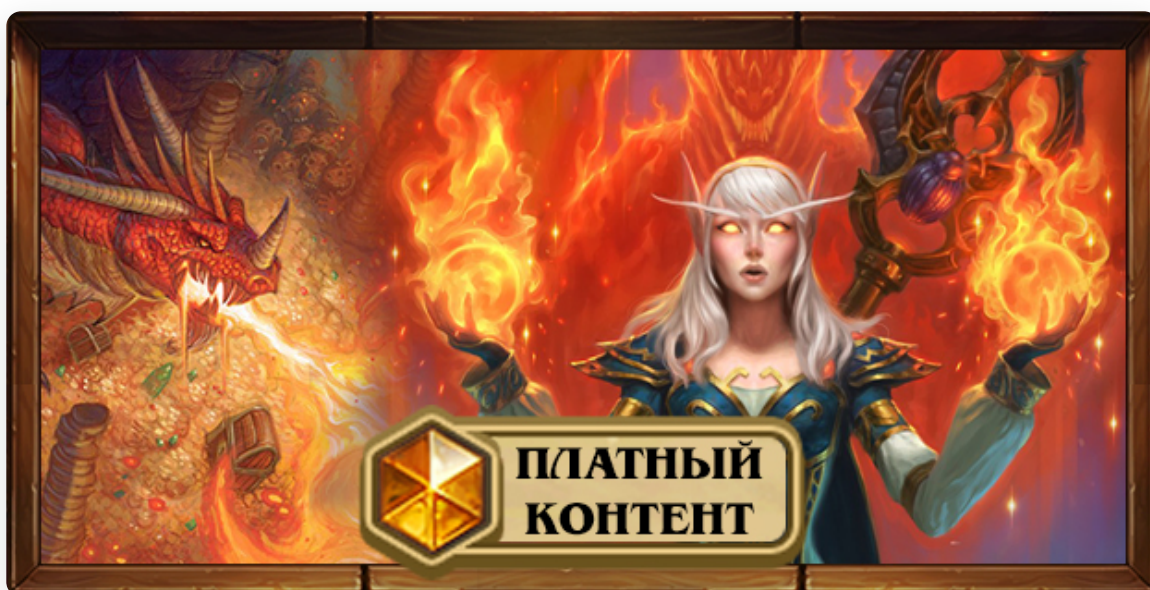
10.12.2017

Гайды

Гайды по классам Кобольды и катакомбы

Гайд по архетипу: Биг Маг КиК

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Здравствуйтесь, дорогие подписчики и посетители сайта kolodahearthstone.ru!

Долгожданное дополнение выпущено, и у вас наконец-то есть возможность попробовать в деле новые карты, создать безумные и необычные колоды, проявить себя в новой, еще совсем туманной и неопределенной, мете.

Достаточно трудно создать гайд, который бы соответствовал высоким требованиям читателей и команды нашего сайта, через 2-3 дня после выхода дополнения. Время подробных разборов архетипов, разнообразных сборок, технических карт, матч-апов, стратегий и многого другого еще не пришло, потому что в ладдере происходят совершенно безумные вещи, не поддающиеся систематизации и структуризации.

Звучит не очень радужно, однако на деле выход нового дополнения – настоящий праздник для большинства игроков. Новая мета еще не определена, и вы точно не

будете играть в ладдере по кругу против 3-4 популярнейших архетипов с одними и теми же картами и приемами. Нажав кнопку «играть», вы окунаетесь в неизвестность, но самое веселое начинается еще до этого. Речь идет о создании колоды: сейчас перед вами целый горизонт из новых карт, архетипов и их сборок, вы можете совершенствовать уже известные колоды или создавать принципиально новые. Это действительно вдохновляет любителей «декбилдинга» и Hearthstone в целом.

Что же до авторского состава гайда, то он, как и все, участвует в празднестве, но, что важнее, внимательно приглядывается к сильнейшим картам и колодам, потому что в скором времени о них будут написаны гайды. А пока дорогим читателям предлагается побыть еще немного несерьезными, то есть познакомиться не с предполагаемыми лидерами, но с веселой, яркой и необычной колодой.



Имя героя сегодняшней статьи еще толком не определено. Это принципиально новый архетип, появившийся с выходом Кобольдов и катакомб. Кто-то зовет его Магом на заклинаниях (Spell Mage), кто-то Биг Магом (Big Spell Mage). По своей сути же — это что-то вроде Контроль Мага с совершенно новыми синергиями и механиками.

Почему именно Биг Маг выбран героем первой статьи в новой мете? Во-первых, это что-то новенькое (а про свежачок интереснее и читать, и писать). Во-вторых, архетип невероятно интересный, яркий и эффектный. Им приятно играть, весело выигрывать и даже проигрывать. Этого, кажется, уже достаточно для того, чтобы дать Биг Магу шанс украсить Hearthstone и разнообразить ваш игровой опыт. Плюс ко всему, именно сейчас идеальное время для Биг Мага, пока мета так нестабильна и непредсказуема, вы можете добиваться особенно впечатляющих результатов, если, конечно, и играть будете грамотно.







Автор не будет обманывать читателя: представленные здесь колоды Биг Мага едва ли настолько хороши, что могут потягаться с лидерами будущей меты Кобольдов и катакомб, кем бы они ни стали. Почти точно сам Биг Маг не будет сильнейшей колодой ни игры, ни даже своего класса. Поэтому, если дорогой читатель прагматичен и жаждет выигрывать любой ценой, а в своей коллекции иметь в первую очередь лучшие карты и колоды, Биг Маг едва ли станет хорошим выбором. Не стоит пылить половину вашей коллекции или тратить последнюю чародейную пыль для того, чтобы приобрести

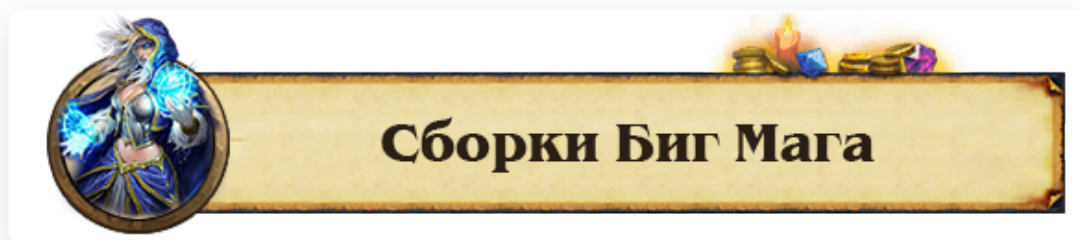
нужные Биг Магу эпические и легендарные карты. Они, возможно, еще заиграют даже в Кобольдах и катакомбах, но пока что сказать об этом наверняка никто не может.

Играйте Биг Магом, если у вас есть достаточно карт в коллекции или если в Hearthstone вам важны не только результаты. Конечно, хороший процент побед можно показывать и с Биг Магом, но сделать будет труднее, чем если вы возьмете другую колоду посерьезнее. В следующих разделах вы, впрочем, увидите сборку Мага и посерьезнее без «карт для мемов». У нее, как считают многие, есть будущее и в соревновательном Hearthstone.

Сказано во вступлении было уже многое, но необходима еще одна небольшая последняя ремарка: эту статью можно назвать, скорее, обзором колоды, но не гайдом в привычном для сайта понимании. Обзор меньше по объему и не углубляется в подробности и разбор мельчайших, но важных деталей. Выше уже было сказано, почему выбран именно этот формат. А сейчас, наконец, настало время познакомиться с Биг Магом поближе.

Разделы статьи:

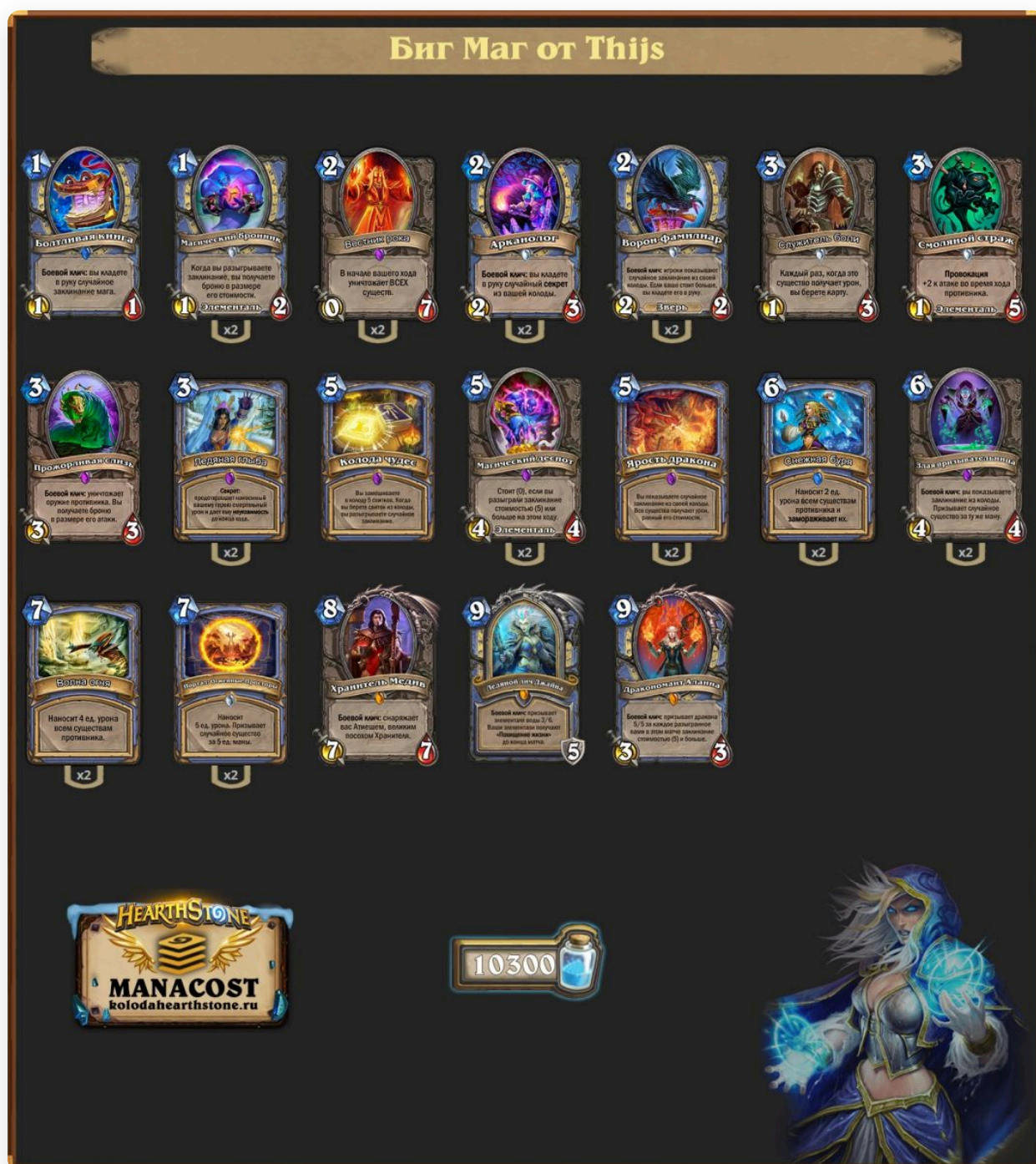
-  *Сборки Биг Мага*
-  *Выбор карт*
-  *Муллиган*
-  *Стратегия игры и обсуждение важных карт*
-  *Матч-апы*
-  *Заключение*



Если Биг Маг и станет полноправным участником меты Кобольдов и катакомб, его сборки, разумеется, еще много раз изменятся: слабые карты будут определены и отсеяны, им на замену придут сильнее и надежнее. А когда мета более-менее устаканится, появятся и определенные технические карты для улучшения трудных матч-апов. Все это, впрочем, случится даже и в случае непопулярности Биг Мага, правда медленнее.

Все представленные ниже версии, таким образом, являются скорее набросками архетипа и определяют только общие очертания колод.

Биг Маг от Thijs



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ












нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена


Именно этой сборке будет уделено внимание не только в этом разделе, но и ниже. Почему так? Во-первых, потому что эта колода знаменитого нидерландского игрока, который о ней хорошо отзывается, Thijs не любит играть скучными для него сильнейшими архетипами меты, зато он обожает вот такие веселые и необычные колоды, как этот Биг Маг. Во-вторых, именно в этой сборке архетипа есть Колода чудес – невероятно непредсказуемая, а от этого и прекрасная карта.

Хотя важно отметить, что на одной Колоде чудес все не заканчивается. В сборке есть масса сильных и серьезных карт, способных приносить вам победы как по отдельности (Хранитель Медив, Ледяной лич Джайна), так и в комбинациях (Злая призывательница, Ярость дракона).

Биг Маг от Dog

Биг Маг от Dog


 <p>Магический бронник Когда вы разыгрываете заклинание, вы получаете броню в размере его стоимости. Элементаль. x2</p>	 <p>Блуждающая книга Боевой клещ вы кладете в руку случайное заклинание мага. x2</p>	 <p>Востник река В начале вашего хода уничтожает ВСЕХ существ. x2</p>	 <p>Лакей Медива Боевой клещ наносит 3 ед. урона, если у вас есть активный секрет. x2</p>	 <p>Арканолог Боевой клещ вы кладете в руку случайный секрет из вашей колоды. x2</p>	 <p>Ворон-фамилляр Боевой клещ игрок показывает случайное заклинание из своей колоды. Если ваша стоимость больше, вы кладете его в руку. x2</p>
 <p>Ледяной лych Секрет: প্রতিদ্বন্দ্বিতা করুন একটি নির্দিষ্ট ক্ষেত্রে প্রথম সর্বশ্রেষ্ঠ ক্ষেত্রে এবং এটি তাকে ক্ষতিগ্রস্ত করে দেবে। x2</p>	 <p>Служитель боли Каждый раз, когда это существо получает урон, вы берете карту. x2</p>	 <p>Смоляной страж Провокация +2 к атаке во время хода противника. x2</p>	 <p>Магический деспот Стоит (0), если вы разыграли заклинание стоимостью (5) или больше на этом ходу. x2</p>	 <p>Ярость дракона Вы показываете случайное заклинание из своей колоды. Все существа получают урон, равный его стоимости. x2</p>	 <p>Злая призывательница Боевой клещ вы показываете заклинание из колоды. Призывает случайное существо за ту же ману. x2</p>
 <p>Снежная буря Наносит 2 ед. урона всем существам противника и замораживает их. x2</p>	 <p>Метеорит Наносит 15 ед. урона выбранному существу и 3 ед. урона существам по обе стороны от него. x2</p>	 <p>Волна огня Наносит 4 ед. урона всем существам противника. x2</p>	 <p>Порыв электрических штормов Наносит 5 ед. урона. Призывает случайное существо за 5 ед. маны. x2</p>	 <p>Личной лич Джайна Боевой клещ призывает элементаль воды 3/6. Ваши заклинания получают «Плещущие волны» до конца матча. 5</p>	 <p>Дракономант Аланна Боевой клещ призывает дракона 3/5 за каждую разыгранную ману в этом матче заклинанием стоимостью (5) и больше. 3</p>



HEARTHSTONE
MANACOST
kolodahearthstone.ru



8120

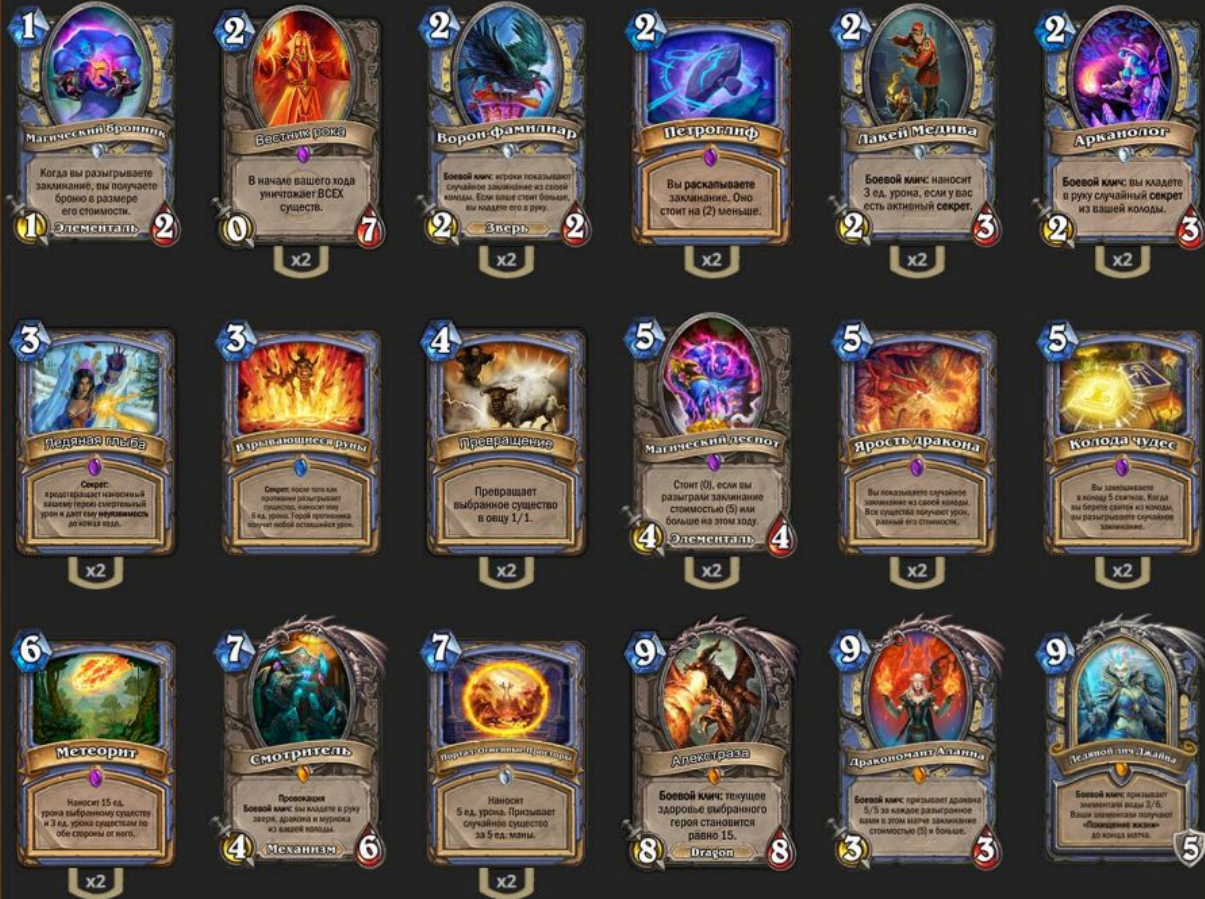




Еще одна достойная сборка Биг Мага, совсем немного отличающаяся от прошлой. И она тоже принадлежит популярнейшему игроку, который любит необычные колоды. Версия от Dog включает пару [Метеоритов](#), но отказывается от Хранителя Медива и Колоды чудес. Зато в ней всего лишь одна копия карт [Магический бронник](#) и [Злая призывательница](#), что кажется верным решением на данном этапе меты. Такая версия чуть лучше играет с агрессивными колодами, чем сборка от Thijs.

Биг Маг от Sjoesie

Биг Маг от Sjoesie







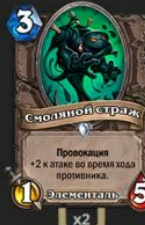

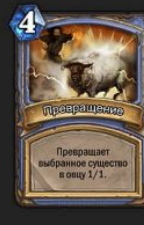





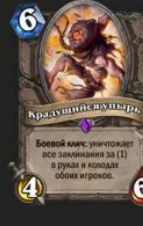






КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ


нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Версия примечательна в первую очередь наличием в ней таких карт, как **Смотритель** и **Алекстраза**. Действительно, почему бы не обзавестись этим источником добора, при условии, что пара зверей в виде Ворона-фамилиара уже имеется? Удивят вашего оппонента **Взрывающиеся руны**, которые встречаются чаще в куда более агрессивных версиях Мага, но не в этой. В колоде есть **Петроглиф**, который немного рушит синергию и с картой **Ярость дракона**, и с картой **Ворон-фамилиар**, но это заклинание за 2 кристалла маны кажется слишком хорошим, чтобы от него отказываться.


Биг Маг от StrifeCro

Биг Маг от StrifeCro


 В начале вашего хода уничтожает ВСЕХ существ. 0 мана / 7 здоровья x2	 Боевой манс: игрок посылает случайное заклинание из своей колоды. Если манс стоит больше, вы кладете его в руку. 2 мана / 2 здоровья x2	 Боевой манс: уничтожает оружие противника. Вы получаете броню в размере его атака. 3 мана / 3 здоровья	 Каждый раз, когда это существо получает урон, вы берете карту. 1 мана / 3 здоровья x2	 Провокация +2 к атаке во время хода противника. 1 мана / 5 здоровья x2	 Боевой манс: если под вашим контролем нет других существ, получаете «Провокация» и «Божественный щит». 2 мана / 4 здоровья x2	 Преобразует выбранное существо в ому 1/1. 4 мана / 1 здоровья
 Замораживает любого персонажа, которому наносит урон. 3 мана / 6 здоровья	 Боевой манс: вы кладете в руку «Зеркальные копии». 2 мана / 6 здоровья x2	 Стоит (0), если вы разыграли заклинание стоимости (0) или больше на этом ходу. 4 мана / 4 здоровья x2	 Вы немедленно получаете заклинание из своей колоды. Все существа получают урон, равный его стоимости. 5 мана / 2 здоровья x2	 Наносит 15 ед. урона выбранному существу и 2 ед. урона соратнику на обе стороны от него. 6 мана / 0 здоровья	 Боевой манс: уничтожает все заклинания за (1) в руке и в колоде, обоим игрокам. 4 мана / 6 здоровья	 Наносит 2 ед. урона всем существам противника и замораживает их. 6 мана / 0 здоровья x2
 Наносит 4 ед. урона всем существам противника. 7 мана / 0 здоровья x2	 Наносит 5 ед. урона. Получает случайное существо за 5 ед. маны. 7 мана / 0 здоровья x2	 Боевой манс: снижает все Атакующие, равные постоим Хранителя. 7 мана / 7 здоровья	 Боевой манс: снижает заклинания отныне (7) ед. Если заклинание получает «Полноценный щит», до конца матча. 9 мана / 5 здоровья	 Боевой манс: призывает дракона (7) за каждые два кристалла маны в этом матче заклинания стоимостью (0) и больше. 3 мана / 3 здоровья		



MANACOST
kolodaheartstone.ru



9320


















Если где-то появляется гайд на медленные колоды Мага, там почти наверняка есть колода StrifeCro: этот игрок обожает Контроль Магов в разнообразных вариациях. Его сборка, впрочем, достаточно ранняя, и к моменту выпуска статьи она, вероятно, уже усовершенствована и изменена. Важно отметить некоторые интересные технические карты, включенные в колоду StrifeCro. [Жуткая кудесница](#) – отличный способ обзавестись дешевыми заклинаниями, не беря их в сборку. [Герой-одиночка](#) – еще одна возможность сдерживать раннее давление, не прибегая к заклинаниям. Никуда и без Крадущегося упыря, помогающего против Джейд Друидов и [Казакус Жрецов](#), с которыми такому Биг Магу играть трудно.

Биг Маг от HotMEOWTH

Биг Маг от HotMEOWTH


 <p>Магический бронник Когда вы разыгрываете заклинание, вы получаете броню в размере его стоимости. 1 Манна / 2 Знание x2</p>	 <p>Грязная крыса Провокация. Боевой клич: противник призывает случайное существо из своей руки. 2 Манна / 6 Здоровье x2</p>	 <p>Вострый режа В начале вашего хода уничтожает ВСЕХ существ. 0 Манна / 7 Здоровье x2</p>	 <p>Ворон-фамильяр Боевой клич: игрок показывает случайное заклинание из своей колоды. Если ваше стоит больше, вы кладете его в руку. 2 Манна / 2 Здоровье x2</p>	 <p>Служитель боя Каждый раз, когда это существо получает урон, вы берете карту. 3 Манна / 3 Здоровье x2</p>	 <p>Курьер-Кабала Боевой клич: вы раскладываете карту мага, жреца или чернокнижника. 3 Манна / 2 Здоровье x2</p>
 <p>Смоляной страж Провокация +2 к атаке во время хода противника. 1 Манна / 5 Здоровье x2</p>	 <p>Превращение Превращает выбранное существо в оцу 1/1. 4 Манна / 2 Здоровье x2</p>	 <p>Магический деспот Стоит (0), если вы разыграли заклинание стоимостью (5) или больше на этом ходу. 4 Манна / 4 Здоровье x2</p>	 <p>Ярость дракона Вы показываете случайное заклинание из своей колоды. Все существа получают урон, равный его стоимости. 5 Манна / 2 Здоровье x2</p>	 <p>Метеорит Наносит 15 ед. урона выбранному существу + 3 ед. урона существам по обе стороны от него. 6 Манна / 2 Здоровье x2</p>	 <p>Снежная буря Наносит 2 ед. урона всем существам противника и замораживает их. 6 Манна / 2 Здоровье x2</p>
 <p>Эфирный страж Боевой клич: вы показываете заклинание из колоды. Призывает случайное существо за ту же ману. 4 Манна / 4 Здоровье x2</p>	 <p>Волна огня Наносит 4 ед. урона всем существам противника. 7 Манна / 2 Здоровье x2</p>	 <p>Портал душ Наносит 5 ед. урона. Призывает случайное существо за 5 ед. маны. 7 Манна / 2 Здоровье x2</p>	 <p>Хранитель Медив Боевой клич: сжаривает все Атешем, Великим посохом Хранителя. 7 Манна / 7 Здоровье x2</p>	 <p>Львиный прыжок Боевой клич: крикомлет инвентарю рыцаря 3/6. Ваши заклинания получают «Позволение кинуть» до конца матча. 9 Манна / 5 Здоровье x2</p>	



HEARTHSTONE
MANACOST
kolodahearthstone.ru



8000



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Эта колода из топ-43 легенды примечательна отсутствием легендарной карты Дракономант Аланна, хотя большинство других элементов Биг Мага на масте. Отличный выбор для людей без новой классовой легендарной карты Джайны из Кобольдов и катакомб.

Биг Маг от TFK

Биг Маг от TFK

<p>2</p> <p>Вестник ржи</p> <p>В начале вашего хода уничтожает ВСЕХ существ.</p> <p>0</p> <p>7</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Петроглиф</p> <p>Вы раскалываете заклинание. Оно стоит на (2) меньше.</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Лакей Медивы</p> <p>Боевой мисс наносит 3 ед. урона, если у вас есть последний секрет.</p> <p>2</p> <p>3</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Надменная стрела</p> <p>Наносит 3 ед. урона выбранному персонажу и замораживает его.</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Арканолог</p> <p>Боевой мисс: вы кладете в руку случайный секрет из вашей колоды.</p> <p>2</p> <p>3</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Истинный чародей</p> <p>Вы берете 2 карты.</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Кольцо льда</p> <p>Замораживает всех существ противника.</p> <p>x2</p>
<p>3</p> <p>Педант льда</p> <p>Секрет: Превращает законные карты противника в карты льда. Дает им устойчивость до конца хода.</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Вулканические топы</p> <p>Наносит 2 ед. урона всем существам.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Превращение</p> <p>Превращает выбранное существо в оцу 1/1.</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Ярость дракона</p> <p>Вы получаете секрет заклинания из своей колоды. Все существа получают урон, равный его стоимости.</p> <p>x2</p>	<p>6</p> <p>Красушкин душитель</p> <p>Боевой мисс: уничтожает все заклинания за (1) в руках и колодах обеих игроков.</p> <p>4</p> <p>6</p>	<p>6</p> <p>Метеорит</p> <p>Наносит 15 ед. урона выбранному существу и 3 ед. урона существам по обе стороны от него.</p> <p>x2</p>	<p>6</p> <p>Снежная буря</p> <p>Наносит 2 ед. урона всем существам противника и замораживает их.</p> <p>x2</p>
<p>7</p> <p>Поразительный эффект Шиветона</p> <p>Наносит 5 ед. урона. Призывает случайное существо за 5 ед. маны.</p> <p>x2</p>	<p>7</p> <p>Вална огня</p> <p>Наносит 4 ед. урона всем существам противника.</p> <p>x2</p>	<p>8</p> <p>Хранитель Меситт</p> <p>Боевой мисс: снижает вас Атлантием, великим послом Хранителя.</p> <p>7</p> <p>7</p>	<p>9</p> <p>Позывной пуч. Джинны</p> <p>Боевой мисс: призывает заклинания за (2) ед. маны. Ваши заклинания получают Позывной мисс до конца матча.</p> <p>5</p>	<p>9</p> <p>Дракономант Аланна</p> <p>Боевой мисс: призывает дракона (3) за каждую дополнительную ману в этом матче заклинанием стоимости (2) и больше.</p> <p>3</p> <p>3</p>		

MANACOST
kolodahearthstone.ru

8940

КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Этот Биг Маг не такой уж и большой: в сборке появляются сильнеешие заклинания за 2 и 3 кристалла маны, потому что они кажутся эффективнее новых карт **Ярость дракона**, **Колода чудес** и **Злая призывательница**. По крайней мере, об этом говорят результаты, автор этой колоды достиг топ-20 Легенды, чего пока что не удавалось вышеперечисленным игрокам.

Это уже скорее Контроль Маг и, вероятно, именно за ним будущее медленных колод класса, но статья все же не совсем про него. Эта сборка, впрочем, еще включает в себе элементы того самого Биг Мага, на котором и сконцентрируется данный обзор.

Контроль Маг от Ryviuss

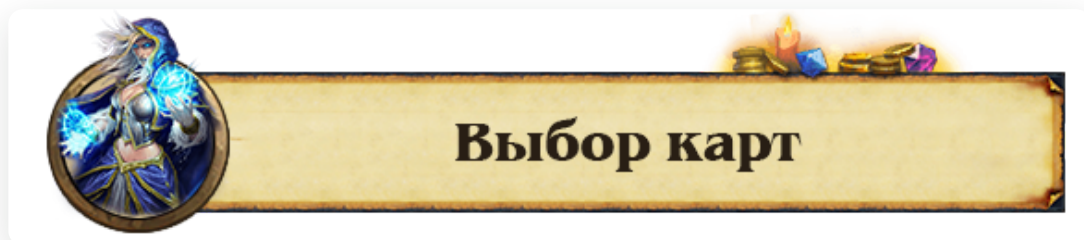
Контроль Маг от Ryviuss

1 Болтливая книга Боевой клич: вы кладете в руку случайное заклинание мага.	1 Магический бронник Когда вы разыгрываете заклинание, вы получаете броню в размере его стоимости.	2 Магический Талисман Урон от заклинаний +1. Предварительный клич: вы берете карту.	2 Арианолаг Боевой клич: вы кладете в руку случайный секрет из вашей колоды.	2 Восстие разя В начале вашего хода уничтожает ВСЕХ существ.	2 Небная стрела Наносит 3 ед. урона выбранному персонажу и замораживает его.	2 Петроглиф Вы раскрываете заклинание. Оно стоит на (2) меньше.
3 Будальнический гоним Наносит 2 ед. урона всем существам.	3 Ледяная ледя Секрет: когда противник наносит вам или другому игроку смертельный урон, вы даете ему черепашью до конца хода.	3 Интимный чередя Вы берете 2 карты.	4 Превращение Превращает выбранное существо в ову 1/1.	5 Харриот Джеки Боевой клич: уничтожает оружие противника. Вы берете карты в количестве, равном его прочности.	5 Ярость дракона Вы получаете случайное заклинание из своей колоды. Все существа получают урон, равный его стоимости.	6 Снежная буря Наносит 2 ед. урона всем существам противника и замораживает их.
6 Метеорит Наносит 15 ед. урона выбранному существу и 3 ед. урона существам по обе стороны от него.	7 Барел Гейдла В конце вашего хода наносит 2 ед. урона ВСЕМ остальным персонажам.	7 Волна огня Наносит 4 ед. урона всем существам противника.	7 Портал огня (Секрет) Наносит 5 ед. урона. Призывает случайное существо за 9 ед. маны.	9 Апекс разя Боевой клич: текущее здоровье выбранного героя становится равно 15.	9 Ледяной лед (Заклинание) Боевой клич: превращает выбранного персонажа в ову 3/5. Если выбранная ову имеет способность «Образование магии», до конца матча.	9 Драконмант Атаня Боевой клич: призывает дракона 5/5 со всеми способностями «Взрыв» и «Ледяной лед» (2) и «Образование магии» (2) и «Образование магии» (2) и «Образование магии» (2).



А такую колоду Биг Магом уже точно не назвать, намного больше она похожа на старых-добрых Контроль Магов, известных многим по мете Рыцарей Ледяного Трона. Из новшеств здесь появляется [Магический бронник](#), [Ярость дракона](#) и [Дракономант Аланна](#), чего едва ли достаточно для того, чтобы именовать колоду Биг Магом: дешевых заклинаний здесь предостаточно, а [Ярость дракона](#) становится не такой стабильной, но все же достаточно хорошей. По крайней мере, сам Ryviuss достиг топ-6 Легенды этой версией.

Если вы ищете результативность, а не веселье, то вам, вероятно, куда больше подойдет эта колода или сборка от TFK, то есть уже почти Контроль Маги, а не Биг. Но в этой статье речь пойдет все-таки о Биг Магах, а Контроль Маг обзаведется собственным гайдом чуть позднее.



Сейчас лучшее время для того, чтобы создавать собственные сборки, а не пользоваться уже готовыми вариантами. Потому что любой готовый вариант еще, в любом случае, «сырой» и будет совершенствоваться, а этим можно заняться и самостоятельно. Выше было представлено достаточное количество версий и разных вариаций, хотя Биг Магу доступны и некоторые другие интересные карты, вот некоторые из них:

Грязная крыса – трудно сказать, какого именно оппонента вы удивите Грязной крысой прямо сейчас. Это существо работает хорошо против комбо колод, если у вас есть способы ответить на любую угрозу, которую вы вытащите. Поэтому вместе с Грязной крысой неплохо взять в сборку [Превращение](#) или [Метеорит](#) (лучше все-таки первое заклинание). Так, если оппонент не захочет разыгрывать своих существ, дабы не подставляться под силу героя Ледяного лича Джайны, вы сможете всё равно вытащить их и получить лишнего Элементалю воды

Сокрушитель разума – Маги, особенно после розыгрыша Рыцаря Смерти, хотят использовать свою силу героя, но есть и несколько других, которые выглядят куда опаснее вашей. В первую очередь, это силы героев Рыцарей Смерти Кровопийцы Гул'дана и Темного жнеца Андуйна – вы наверняка встретите их на вашем пути в ладдере. [Сокрушитель разума](#), конечно же, будет почти наверняка уничтожен какими-то картами оппонента, но это может выиграть вам достаточное количество времени для победы.



Тьма – бороться с **Казакус Жрецами** достаточно просто, и **Тьма**, безусловно, не станет той технической картой, которая сделает матч-ап легким. Ее еще нужно рано найти и разыграть до 4-5 ходов Жреца, чтобы не дать тому выставить **Казакуса** и **Разу Пленного**. Но если вы слишком часто встречаете **Казакус Жреца**, **Тьма** напрашивается сама собой.

Принц Валанар – если в вашей сборке нет четвертых дропов, можно задуматься об этом защитном существе. Помогает в агрессивных поединках, может спасти вас в критических ситуациях и в других матч-апах, где важно ваше количество здоровья.

Зоркая разведчица – почему бы не сделать ваши дорогие заклинания чуть дешевле? Или ваших дешевых существ чуть дороже? Нестабильная, но любопытная опция.

Крадущийся упырь – уже было сказано, что он помогает в первую очередь в противостояниях с Друидами, использующими **Нефритовый идол**, и с **Казакус Жрецами**, так как лишает их нескольких дешевых и полезных заклинаний, которые в какой-то момент помогут обновлять силу героя Андуйна.

Барон Геддон – у Мага, конечно же, полно AoE эффектов и получше, однако это существо обеспечит вас исцелением, как только вы разыграете Ледяного лича Джайну. А исцеление вам порой очень пригодится, так что о Бароне Геддоне можно и задуматься.

Великий архивариус – если вы создали Биг Мага, чтобы поднять ранги и повеселиться (и ранги уже подняли), возьмите в колоду Великого архивариуса. Он, конечно, иногда будет делать не совсем полезные вещи, например, убивать ваших существ **Метеоритом**, но порой именно с его помощью вы будете выигрывать. Как вариант – в сборке можно оставить только безопасные для использования карты или по минимуму сократить количество опасных, убрать **Метеориты**, **Превращение**, **Порталы: Огненные Просторы**. А можно оставить их и молиться богу рандома.

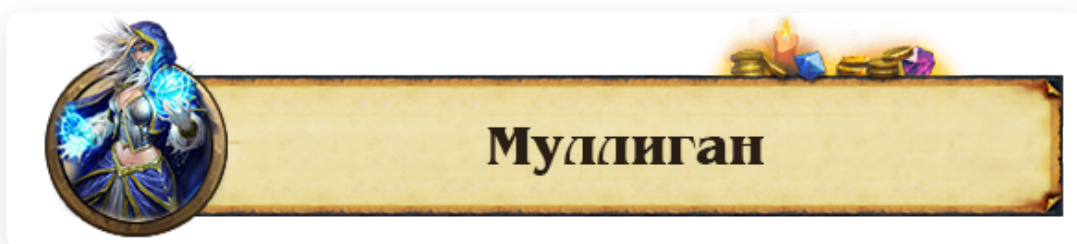
Йогг-Сарон – кстати о боге рандома, можно взять в сборку и его самого. Биг Маг не разыгрывает уж слишком большое количество заклинаний за игру, но все же даже небольшого количества будет хватать, чтобы **Йогг-Сарон** сделал свое дело. Дела у него не всегда закончатся для вас хорошо, но зато острых ощущений явно прибавится.

Вопрос: можно ли взять в сборку [Алунет](#)?

Ответ: [Алунет](#) выглядит достойной картой, судя по первым дням новой меты, однако это легендарное оружие подходит больше для агрессивных сборок класса. Биг Маг же с его тяжелыми и медленными картами просто не сможет быстро разыграть их, молниеносно дойдет до усталости и убьет сам себя [Алунетом](#). Так что брать его в сборку не рекомендуется.





Вопрос: чем заменить легендарную карту [Дракономант Аланна](#)?

Ответ: вообще-то это достаточно ценное существо для архетипа, однако, если у вас нет для нее чародейной пыли, но вы очень хотите играть Биг Магом, возьмите Хранителя Медива. Но даже с ним вы будете чувствовать себя менее уверенно в поединках с медленными оппонентами без Дракономанта Аланны. Попробуйте представленную выше версию Биг Мага от HotMEOWTH, в ней этой легендарой карты нет.



Основная колода, для которой будет написан этот раздел и следующие – Биг Маг от Thijs. Нет, это не сильнейшая сборка, представленная в данной статье, но она отображает сущность архетипа в большей степени, чем другие версии архетипа.

Выбирать карты против конкретных архетипов класса сейчас достаточно трудно, потому что неизвестно, какую именно колоду оппонента вы встретите. Мета слишком нестабильная и неопределенная. Поэтому точно сказать, что именно вы ищете, достаточно трудно. Впрочем, какие-то карты вы оставляете в любом случае вне зависимости от оппонента, и это упрощает вашу задачу.

-  Всегда оставляйте в руке [Арканолога](#). Даже если вам предложено две копии этого существа, оставляйте двух в любых ситуациях.
-  [Вестник рока](#) нужен, если вы ожидаете агрессивное противостояние. В настоящий момент ожидать агрессию на постоянной основе можно только от Паладина, но вот агрессивные колоды есть почти у всех классов вперемешку с медленными: Пират Воин, Мидрейндж Охотник, Агро Друид, Темпо Разбойник, Зоолок, Секрет Маг. Таким образом, если вы предполагаете, что столкнулись с одной из этих колод, оставляйте Вестника рока только при наличии Монетки или очень хороших других карт (например, [Арканолога](#)). Не оставляйте Вестника рока против Жреца. Против Шамана оставлять Вестника рока можно всегда.
-  [Ворон-фамилиар](#) пригодится вам всегда, особенно если вы не ожидаете агрессивного противника.
-  [Служитель боли](#) пригодится вам с Монеткой всегда или при наличии хорошего второго дропа.
 - [Смоляной страж](#) хорош, если вы ожидаете агрессию. Оставляйте его всегда в этих случаях и при наличии Монетки. Без Монетки – только при наличии хорошего



второго дропа.



Интересная ситуация с Болтливой книгой. Ее можно оставлять с Монеткой всегда или при наличии достойного второго дропа.



Вы также можете задуматься о карте **Ярость дракона** в любом матч-апе, потому что это часто ваше сильнейшее заклинание.

Не задумываясь, оставляйте **Ярость дракона** с Монеткой. Без нее лучше обзавестись хотя бы одним достойным существом для старта, хотя порой можно и без них оставить **Ярость дракона**, если вы думаете, что мощное AoE на пятый ход вам поможет.



С Яростью дракона, Монеткой и какой-то хорошей «двойкой» вы можете оставить карту **Магический деспот**.



Какие-то технические карты вы оставляете, разумеется, в подходящий матч-апах. Если у вас есть **Тьма**, всегда оставляйте ее против Жрецов и даже агрессивно ищите ее на муллигане, сбрасывая все остальное. А

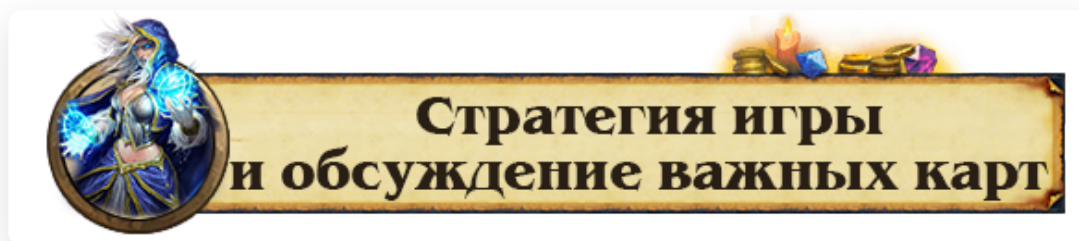
вот **Прожорливая слизь**, если она у вас есть, не всегда нужна в стартовой руке, даже если вы ожидаете оружие (а ожидать его теперь можно против любого класса).



Вы можете решить оставить Ледяного лича Джайну, если у вас есть Монетка, против Жреца и других почти наверняка медленных классов.



Другие карты в стартовой руке вам не пригодятся почти никогда, сбрасывайте их.



Для начала необходимо разобраться, как именно работает Биг Маг. Колода так названа из-за того, что в ней много больших существ, но потому, что в ней много больших заклинаний. Эту синергию архетип и развивает, пользуясь такими картами, как **Ворон-фамилиар**, **Ярость дракона**, **Злая призывательница**, **Хранитель Медив** и другими.

У такого подхода есть и обратная сторона: в колоду не хочется брать дешевые заклинания, так что их у Биг Мага обычно по минимуму: всего лишь два секрета (**Ледяная глыба**), редко используются **Петроглиф**, **Ледяная стрела**, **Вулканическое зелье** и тому подобное.

В результате, на начальной стадии игры Биг Маг вынужден защищаться преимущественно существами, а важнейших ход для него наступает, когда тот достигает 5 кристаллов маны, ведь Джайна способна зачистить практически любой стол с помощью **Ярости дракона**. На 6-7 ходах доступны и другие наносящие урон по области эффекты, но именно **Ярость дракона** обладает самым большим потенциалом. Зато это заклинание непредсказуемо, ведь в вашей колоде могут быть и не такие дорогие заклинания, например, **Ледяные глыбы**.



Важна роль Магического деспота в колоде Биг Мага. Это существо обеспечивает колоду важнейшим элементом – темпом. Дав АоЕ эффект, Маг часто ранее пропускал ход, потому что ничего существенно сделать больше не мог, раз все его заклинания такие дорогие, на них уходит большая часть маны. В результате, у оппонента было время снова заполнить стол новыми угрозами. Теперь при помощи Магического деспота у Биг Мага есть возможность выставить что-то после АоЕ эффекта, то есть, выиграть в темпе. Оппонент все еще сможет разыгрывать свои угрозы в свой ход, но 4/4 **Магический деспот** уже поможет Джайне размениваться.

Темповые ходы важны не только в агрессивных матч-апах, сценарий которых описан выше. Они помогут и в медленных поединках, когда именно Магу нужно оказывать давление. Редко это вынужденная мера, но порой бывают ситуации, в которых действовать надо быстро. Тогда помогает не только **Магический деспот**, но и **Хранитель Медив** с его оружием. Разумеется, в сам момент розыгрыша Маг получает не слишком много темпа, но во в следующие ходы он способен сгенерировать больше количество угроз на столе, а от существ противника избавляться своими заклинаниями.

У Биг Мага есть несколько способов победить, каждый из которых необходимо отличать от других и вовремя применять. Это особенно актуально сейчас, когда мета так нестабильна и встретить вы можете совершенно непредсказуемых противников.

1. Сдерживание ранней агрессии

Самый простой для понимания план на игру применяется в самых быстрых матч-апах. Старайтесь не жадничать и играть максимально темпово, кидайте на стол Вестников рока, даже если нанести 7 урона противнику не трудно, он, по крайней мере, не нанесет их по вашему герою в этот ход. Важно дотянуть до 5-6 ходов, потеряв минимум здоровья, а к этому времени, разумеется, найти ваши АоЕ эффекты. Вероятно, на этом игра не закончится, а оппонент будет ожидать, что его стол зачистят раз или даже два. Ключевыми для вас станут не только АоЕ заклинания, но и **Магический деспот**, о котором речь уже шла выше, и способы исцеления: **Ледяной лич Джайна** и **Магический бронник**. Последнего лучше всего не разыгрывать рано в темп, а беречь для синергии с дорогим заклинанием, которое зачистит стол или заморозит его.

В колоде Биг Мага не очень много провокаторов, так что рассчитывать придется на другие защитные механики. Впрочем, в тяжелых ситуациях можно надеяться и на провокации.

2. Переигрывание по выгоде

Очень многие колоды в игре вы способны переиграть по выгоде, в первую очередь, из-за Ледяного лича Джайны и ее силы героя. Ресурсы противника просто кончатся под нескончаемой волной Элементалей воды. Проблем здесь может быть несколько. Во-первых, вы можете прийти к усталости быстрее оппонента, тогда ни о каком переигрывании по выгоде вам думать не стоит. Даже **Ледяная глыба** станет бесполезной, как только вы начнете получать урон от усталости, он пробьет этот секрет. Во-вторых, у оппонента могут быть слишком большие угрозы в значительном количестве, так что даже масса Элементалей воды вас не спасет: нужно же их постоянно создавать, а если у целей противника по 8-10 здоровья, так просто их не пробить. В-третьих, у некоторых медленных колод будут просто более мощные силы героя Рыцаря Смерти, чем у вас: Жрец и Чернокнижник вообще могут ничего не разыгрывать, а атаковать вас только своей силой героя каждый ход, пока вы не умрете.

Если какой-то из этих сценариев возможен, переиграть противника по выгоде у вас вряд ли получится. В остальных же случаях – пожалуйста, играйте медленно и защищайтесь, мало что грозит вам при затягивании партии.



3. Нападение

Выше были названы ситуации, при которых играть медленно вы не можете. Тогда придется нападать. Некоторые сборки Биг Мага приспособлены для этого лучше, чем другие. Под нападением подразумеваются активные действия, разумеется, на поздних этапах игры. В вашем распоряжении есть **Хранитель Медив**, **Дракономант Аланна**, **Ледяной лич Джайна**, **Магический деспот**, **Злая призывательница** – все они, так или иначе, генерируют великолепные большие угрозы. Тяжелыми заклинаниями вы в таких случаях будете пользоваться преимущественно для защиты ваших существ от существ противника.

Вам важно знать, какие именно ремувалы есть у противника, и есть ли они вообще, дабы подобающе обыгрывать каждый из них.

4. «Йогг спаси меня»

Любой план на игру может провалиться. Иногда потому, что вы его неправильно выбрали. Иногда потому, что ваша рука слишком плоха, а оппонента - хороша. Чаще всего из-за того, что вы допустили ошибку на каком-либо этапе. Конечно, непредвиденные ситуации будут происходить, и тут вам помочь может чудо. Под «чудом» не всегда понимается [Йогг-Сарон](#), у вас теперь есть и другой источник столь же безумных случайных эффектов, имя которому – [Колода чудес](#).

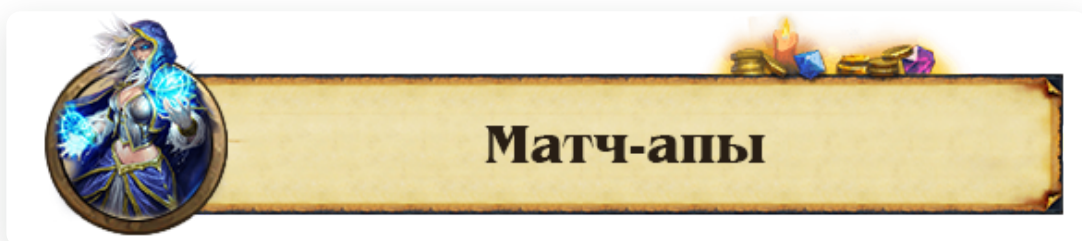
Если все плохо и поражение маячит на горизонте, рискуйте: быстрее замешивайте Колоду чудес, берите больше карт, находите ситуации, которые спасут вас, и стремитесь исключительно к ним. Случайных эффектов в колоде масса: [Портал: Огненные Просторы](#), [Атиеш](#), [Злая призывательница](#) способны подарить вам мощнейших коллекционных существ за определенную стоимость, [Колода чудес](#) может разыграть любое заклинание в игре (любого из девяти классов). Ваша задача – знать, что именно может случиться, дабы вы были спасены, и создавать благоприятные условия для того, чтобы эти события произошли.

Есть еще один специфичный способ победить, актуальный преимущественно для одного особенного и популярного матч-апа, о нем будет рассказано в следующем разделе. А сейчас нужно уделить внимание картам со случайными эффектами, ведь их в вашей колоде очень и очень много.

В скором времени на сайте появится статья о разборе всех коллекционных существ по стоимости маны, из которой вы узнаете все о тех или иных вероятностях, о порядке действий и силе случайного дропа за конкретную манастоймость. В первую очередь вас интересуют пятые дропы, так как их будет призывать [Портал: Огненные Просторы](#), хотя и другие дорогие дропы тоже важны, ведь они призываются Атиешем.

В данной статье, пожалуй, углубляться в подробности не стоит, можно только сказать, что из новых случайных пятых дропов для вас особенно важен [Архигриб Икслид](#). Старайтесь разыгрывать другие заклинания и призывать существ после того, как используете [Портал: Огненные Просторы](#).

Вам очень важно следить, какие именно заклинания остались в вашей колоде. Это в значительной степени поможет вам предсказывать эффект Ярости дракона, Ворона-фамилиара и Злой призывательницы. Что до Колоды чудес – предсказать поведение этого заклинания невероятно трудно. Может случиться все, что угодно. Этим Биг Маг и прекрасен.



Уже много раз было сказано, что мета непредсказуема и нестабильна. Однако самые популярные колоды первых дней относительно четко видны. О них вам и предлагается поговорить в данном разделе.



Казакус Жрец

Один из самых трудных матч-апов для Биг Мага – Жрецы разных видов. **Казакус Жрец** кажется сейчас самым популярным архетипом класса. В его распоряжении появились мощнейшие драконы, однако главная проблема не в них, а в связке **Темный жнец Андуин + Раза Пленный**.

Биг Магу очень трудно пережить этот «пулемет», однако это одна из немногих реальных опций. Вы, конечно же, можете попробовать продавить оппонента существами и заклинаниями, особенно если у вас есть **Хранитель Медив**, и вы вовремя нашли и его, и Дракономанта Аланну, но сделать это получится далеко не всегда: слишком уж много у Жреца ремувалов разных мастей. Хорошо то, что вы, давя на Андуина, вынудите его потратить **Ментальный крик** (вероятно, он прибережет его для Дракономана Аланны, так как призванные ею драконы не умрут от Зелья драконьего огня). Так вы почти точно придете к усталости позднее Жреца и вынудите его действовать агрессивно.

Но едва ли агрессия Жреца будет вам в радость. Важно сделать так, чтобы агрессия исходила только от силы героя, а стол при этом оставался за вами. В идеале, у вас должны быть активны **Ледяная глыба** и **Ледяной лич Джайна**. Заставьте Жреца убивать в первую очередь Элементалей воды, а не вашего героя, пусть он тратит свои ресурсы на них. Вы можете создавать новых элементалей из других ваших существ, все они не так важны.

Есть, однако, одно ключевое – **Магический бронник**. Лучше всего получить много дополнительной брони уже после того, как будет сбита **Ледяная глыба**. И уж точно после того, как вы безоговорочно захватите стол. Чем больше брони вы получите, тем лучше. Если у вас есть два Магических бронника – замечательно. Лучше разыгрывать их в разные ходы, хотя и необязательно.

Жрец на драконах

Столкнувшись с обычным Жрецом на драконах, можно порадоваться, так как это противостояние будет чуть проще. Этот архетип способен наносить вам урон исключительно со стола, если вы будете держать его чистым, беспокоиться практически не о чем. Количество AoE эффектов у вас, конечно же, обширное, но не всегда достаточное для того, чтобы убивать все новые и новые угрозы Жреца на драконах. Очень помогут существа, хотя от многих оппонент будет избавляться при помощи своих собственных ремувалов.

С чем ему точно не справиться, так это с Дракономантом Аланной. Постарайтесь выставить ее как можно быстрее. Не жадничайте и не «разгоняйте» ее слишком сильно,

даже если она призовет двух драконов 5/5, вы уже останетесь довольны.

Некоторые Жрецы на драконах играют комбинацией **Божественный дух** + **Внутренний огонь**, некоторые - нет. К сожалению, пока что очень трудно сказать, каких именно больше, у кого она есть, у кого нет. Так что изначально вам всегда следует бояться этой связки заклинаний. Вас, конечно, спасет **Ледяная глыба**, но после будет трудно даже зачистить стол: **Метеорит** может даже не убить раскачанную угрозу Жреца.

Жрец на драконах не даст вам спуска и на поздних этапах игры, так что поединок обещает быть напряженным. Защищайтесь и старайтесь совершить темповый ход, в который вы уберете со стола все угрозы Жреца и выставите свои. Но помните, что и Андуин способен сделать то же самое. **Зелье драконьего огня** в его сборке будет почти наверняка.



Секрет Охотник/Охотник на заклинаниях

Поединки с Охотниками любых мастей почти всегда будут вынуждать вас защищаться. Это, впрочем, не так уж и плохо, в защите вы достаточно хороши. До пятого хода по герою оппонента лучше не бить, если вы видите разыгранный секрет. Нет никакой нужды давать Охотнику лишний третий дроп с помощью секрета **Блуждающий монстр**.

Так, каких-то серьезных существ вы можете опасаться только на 5-6 ходах, до этого, в лучшем случае, вы увидите Питомца или 4/2 зверя с Фокуса-котуса, и с тем, и с другим совладать достаточно легко. На начальном этапе постарайтесь запастись как можно большим количеством ресурсов, все они вскоре пригодятся вам, как только в бой пойдут заклинания оппонента подороже.

Вообще-то вы способны ответить на все, что только может разыграть Охотник на заклинаниях. Другое дело, что ответы необходимо еще отыскать, а ваши способности к добору не всегда впечатляют. Не рассчитывайте, что Охотник позволит вашим существам свободно действовать, у него почти наверняка будут хорошие способы избавиться от них: **Морозная ловушка**, **Смертельный выстрел**, **Метка охотника** и другие.

Единственный реальный способ Рексара победить - оставить вас без действенных карт в руке. Если дать каким-то угрозам противника атаковать 1-2 хода, потери могут быть уже критическими. С небольшим запасом здоровья бороться с Охотниками трудно из-за их силы героя и оружия.



Агро Паладин

Чистокровная агрессивная колода, кажется, восстала из пепла. По крайней мере, сейчас Агро Паладин выглядит неплохо. Вы можете встретить Агро Паладина как с мурлоками,

так и без них. В обоих случаях вашей главной заботой станет стол противника: держать его чистым очень важно. Собственно, Паладин слаб в нанесении урона не со стола, для этого у него есть только оружие.

Кстати об оружии, рано надетый Вал'анир может доставить вам хлопот. Существо с баффом от этого оружия лучше всего превратить в овцу, если это возможно.

Важно в этом матч-апе не сидеть с полной рукой карт, начиная с третьего хода. Утилизируйте Монетку к этому времени, даже если особой надобности в этом нет. Старайтесь тратить ману именно для того, чтобы разыгрывать ваших дешевых существ. Дешевые заклинания, разумеется, тоже должны быть использованы как можно быстрее. Так вы обыграете карту Паладина **Божественная милость**, которая восполнит его руку.



Секрет Маг

И еще одна агрессивная колода, на этот раз - Мага. В начале партии оппонент постарается давить на вас своими ранними дропами, чего допускать не стоит, потому что ваше здоровье в этом противостоянии важно, как никогда. Не рассчитывайте на то, что вы сможете ответить на Отраженную сущность вашим Вестником рока, как делали ранее против Секрет Мага. Теперь Секрет Маг использует **Взрывающиеся руны**, с которыми играть придется аккуратнее.

Вы, с одной стороны, не хотите получать лишний урон по вашему герою, так что ставить мелкие угрозы для деактивации секрета не хочется. С другой стороны, отдавать что-то крупное тоже жалко, ведь вы потеряете много темпа. Решить дилемму бывает непросто, но какое-то существо разыграть все-таки придется.

Еще труднее обыгрывать Антимагию: дешевых заклинаний в вашем распоряжении очень мало. Если все совсем плохо и обыграть Антимагию вы не можете, просто рассчитывайте, что у Секрет Мага активна не она, а **Взрывающиеся руны** или **Ледяная глыба**. В конце концов, какие-то сборки даже отказываются от Антимагии в пользу вышеназванных секретов.

В данном матч-апе очень важен **Магический бронник**, постарайтесь сделать так, чтобы от Взрывающихся рун он не умер. Убирать со стола все угрозы оппонента любой ценой - еще один важный элемент геймплея. Только избежав лишнего мелкого урона со стола, вы будете в состоянии пережить урон от заклинаний Мага.



Зоолок

Быстрая колода Чернокнижника на деле не такая быстрая, как Секрет Маг или Агро Паладин, что не может не радовать. Приятно и то, что взрывного урона из руки у

Чернокнижника немного: **Ожог души** и **Страж ужаса**. Что у него почти наверняка есть, так это всевозможные баффы демонов и Кровопийца Гул'дан, которых и нужно обыгрывать. Баффы, разумеется, вы обыгрываете, убирая со стола всех демонов. Но если ранних демонов и ранние баффы легко убирает **Ярость дракона**, то с Костяной кобылой придется намного труднее. **Костяная кобыла**, собственно, и является одним из самых неприятных существ в колоде оппонента.

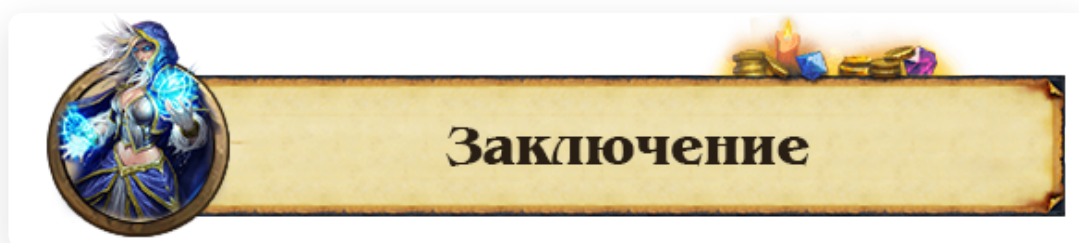
Что до Рыцаря Смерти Чернокнижника, то тот, конечно, тоже не подарок. Если с призванными демонами еще можно совладать, то сила героя постоянно будет отнимать у вас здоровье. К этому моменту инициативу на столе лучше вести уже вам, иначе могут возникнуть проблемы.

В матч-апе с Зоолоком хорошо показывает себя связка **Снежная буря** + **Вестник рока**. У вас почти наверняка будет время для того, чтобы найти эти карты и придержать в руке до 8 кристаллов маны. Нанести без стола 7 единиц урона Зоолок не сможет почти наверняка.

Контроль Чернокнижник

Противостояние с Контроль Чернокнижником вы едва ли сможете выиграть с помощью давления на оппонента, поскольку у того слишком много разнообразных ремувалов и исцеления. Главная проблема в данном матч-апе для вас, впрочем, не ремувалы и даже не Кровопийца Гул'дан, а Первоученица Рин. Медленно, но верно, ритуал будет завершен, если вы не сделаете что-то с Первоученицей Рин, например, используете на нее **Превращение**.

Если у вас это не вышло остановить Первоученицу Рин, придется действовать быстро: давить существами и заклинаниями, надеяться на то, что Чернокнижник не найдет нужные ответы вовремя, а вам немного повезет и со случайными эффектами, и с заходом нужных существ вовремя.



Биг Маг – яркая и интересная колода Кобольдов и катакомб, подобной которой еще не было в игре. Уже только это является отличным поводом для того, чтобы испытать данный архетип на прочность.

Биг Магом, помимо этого, просто приятно играть. Если вы хотите получить хорошие эмоции, расслабиться и при этом не потерять драгоценные ранги, Биг Маг вполне подойдет вам. Если же вы будете играть хорошо и вдумчиво, вполне возможно, даже подниметесь вверх по ранговой лестнице.

Спасибо всем за ознакомление с первым скромным гайдом дополнения Кобольды и катакомбы. В будущем вас ждут, разумеется, куда более подробные обзоры популярнейших и сильнейших колод ладдера, лучшие мета-отчеты и другие полезнейшие материалы, которые вас, наверняка, приятно удивят.

На этом все, до скорых встреч!