

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

(Патч 12.3 Постнерф) Подробный гайд по Зоолоку. Гайд по архетипу.

30.10.2018

Гайды

Гайды Проект Бумного дня

Зоолок Проект Бумного дня

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Здравствуйте, дорогие подписчики и посетители сайта kolodahearthstone.ru!

В сегодняшнем гайде речь пойдет о Зоолоке — самом популярном архетипе Чернокнижника после нерфов и одной из мощнейших агро колод меты Проекта Бумного дня.








Сегодня к Зоолоку обращаются примерно 8% игроков на всех рангах, что делает эту колоду второй по популярности после Охотника на предсмертных хрипах, которого агрессивный Чернокнижник и "контрит".

Но популярность — не единственное, чем примечателен Зоолок. Колода показывает отличные результаты на профессиональных турнирах и в топах легендарного

ранга. Привлекателен Зоолок и по ряду других причин: дешевая колода, быстрые партии, не столь сложный геймплей на низких рангах.

Присмотритесь к Зоолоку, если хотите быстро и легко подняться по ранговой лестнице. Гайд поможет в этом. Вы найдете лучшие сборки архетипа, узнаете, как их можно усовершенствовать. Внимание будет уделено вопросам муллигана, общей стратегии игры, матч-апам Бумного дня и прочим аспектам геймплея.

Вы уже могли читать гайд по Зоолоку в Проекте Бумного дня. Это обновленная версия архетипа, актуальная для конца октября и начала ноября 2018 года и меты после нерфов. Далее полный список изменений:

-  *Переработано вступление*
-  *Добавлен раздел "Зоолок в мете после нерфов"*
-  *Добавлены новые сборки и описания к ним, убраны неактуальные*
-  *Изменена бюджетная версия Зоолока*
-  *Дополнен раздел "Муллиган"*
-  *Переработан и расширен раздел "Матч-апы"*
-  *Минорные изменения и исправления ошибок во всех разделах*

Разделы гайда:

- *Зоолок в мете после нерфов*
- *Сборки архетипа*
- *Основа колоды*
- *Оptionальные и технические карты*

- *Замены карт, бюджетная колода*



- *Муллиган*
- *Стратегия игры*
 - *- Основы геймплея*
 - *- Особенности агро матч-апов*
 - *- Особенности контроль матч-апов*
- *Как обыгрывать AoE*
 - *- Распоряжение взрывным уроном*
- *О порядке действий и почему это важно*
 - *- Позиционирование существ*
- *О новых картах Бумного дня*
- *Карты со случайным эффектом*
- *Матч-апы*
- *Как играть против Зоолока*
- *Заключение*

Зоолок в мете после нерфов

Изменения баланса карт не коснулись Зоолока напрямую: сборок с [Озорной изобретательницей](#) было очень мало. Однако герой гайда все же эволюционировал после изменений баланса карт, поскольку изменилась расстановка сил.

Из ладдера пропал Темпо Маг — выгодный противник для Зоолока. На его место пришла другая агро колода, которая становится популярнее с каждым днем — Нечетный Паладин. Зоолок играет с Нечетным Паладином на равных, хотя дополнение сборки техническими картами может улучшить противостояние.

В мете стало больше Охотников на хрипах, Разбойников без [Баку Пожирательницы Луны](#) и Средоточия кристалла — это хорошие новости для Зоолока, поскольку с этими оппонентами Гул'дан расправляется на ура.

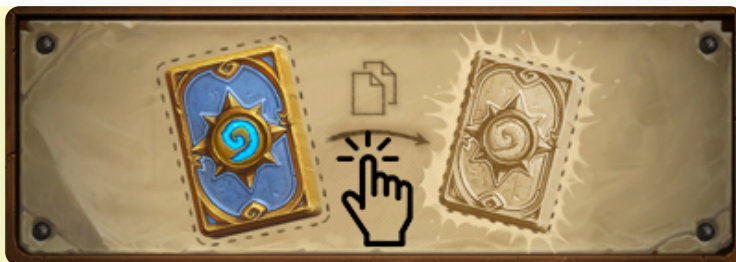


Если вы возьмете 10 самых популярных архетипов ладдера, заметите, что только с парой Зоолок играет в минус, а с остальными — на равных (зеркальный поединок, Нечетный Паладин) или в плюс. Невыгодных популярных матч-апов в нынешней мете всего лишь два — Нечетный Разбойник и Четный Чернокнижник. И то эти противостояния нельзя назвать совсем провальными, шансы у Зоолока есть.

Сборки Зоолока не особенно изменились после нерфов, и зародившиеся ранее тенденции продолжают: игроки все чаще берут [Мшистое чудище](#), [Лироя Дженкинса](#) и [Гадких натрезимов](#), отказываясь от [Жизнесоса](#) и [Стражей ужаса](#). Вместо достаточно популярного раньше Рыцаря крови могут использоваться другие технические карты: [Потрошитель Бездны](#) или [Разрушитель чар](#).

Сборки архетипа

Поскольку Зоолок — не новый архетип, игроки быстро нашли оптимальные или близкие к тому варианты. Кто-то экспериментирует и порой даже успешно, но знакомая по Ведьминому лесу классика пока что не сдает позиций. С нее данный раздел и начнется.



Нажмите на изображение под колодой, чтобы скопировать код колоды в игру.

Стандартный Зоолок



















Стандартный Зоолок





Если вы столкнулись с Зоолоком, ожидайте эту сборку. Спорная и, возможно, неоптимальная карта здесь — Жизнесос. Исключайте ее, если нужно добавить техническую карту.


Зоолок с Мшистым чудищем

Зоолок с Мшистым чудищем

 Вы берете 3 карты. В конце вашего хода вы их сбрасываете.	 Провокация	 Боевой клич: восстанавливает 2 ед. здоровья.	 Наносит 4 ед. урона. Вы сбрасываете случайную карту.	 Боевой клич: наносит 3 ед. урона вашему герою.	 Каждый раз, когда персонаж восстанавливает здоровье, Стражница Света получает +2 к атаке.
 Боевой клич: вы берете карту. Наносит 2 ед. урона вашему герою.	 Крайнее левое существо у вас в руке получает +2/+2.	 Боевой клич: если в вашей колоде нет карт за (2), все существа в ней получают +1/+1.	 Стоит (0), если на этом ходу ваш герой восстанавливал здоровье.	 Боевой клич: восстанавливает 2 ед. здоровья всем вашим персонажам.	 Боевой клич: призывает копию этого существа.
 Боевой клич: наносит 3 ед. урона герою провокации и восстанавливает 3 ед. здоровья вашему герою.	 Провокация. Боевой клич: призывает копию этого существа.	 Рыбок. Боевой клич: призывает на сторону вашего противника двух дракончиков 1/1.	 В конце вашего хода наносит 1 ед. урона всем существам противника.	 Боевой клич: излохмится по обе стороны существа. Получают +2/+2.	 Боевой клич: уничтожает всех других существ с атакой 2 или меньше.







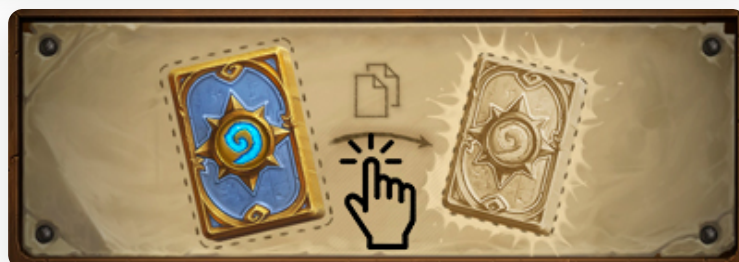


Сборка отказывается от Стражей ужаса и одного Жизнесоса в пользу Гадкого натрезима, Лироя Дженкинса и Мшистого чудища. Последняя карта плохо синергирует с мелкими угрозами самого Зоолока, но становится идеальным ответом на Ползучую чуму Друида. Если часто встречаете этот класс, взять Мшистое чудище нужно обязательно.

Вы можете взять второго Гадкого натрезима вместо Жизнесоса.

Зоолок с Гадким натрезимом

Зоолок с Гадким натрезимом

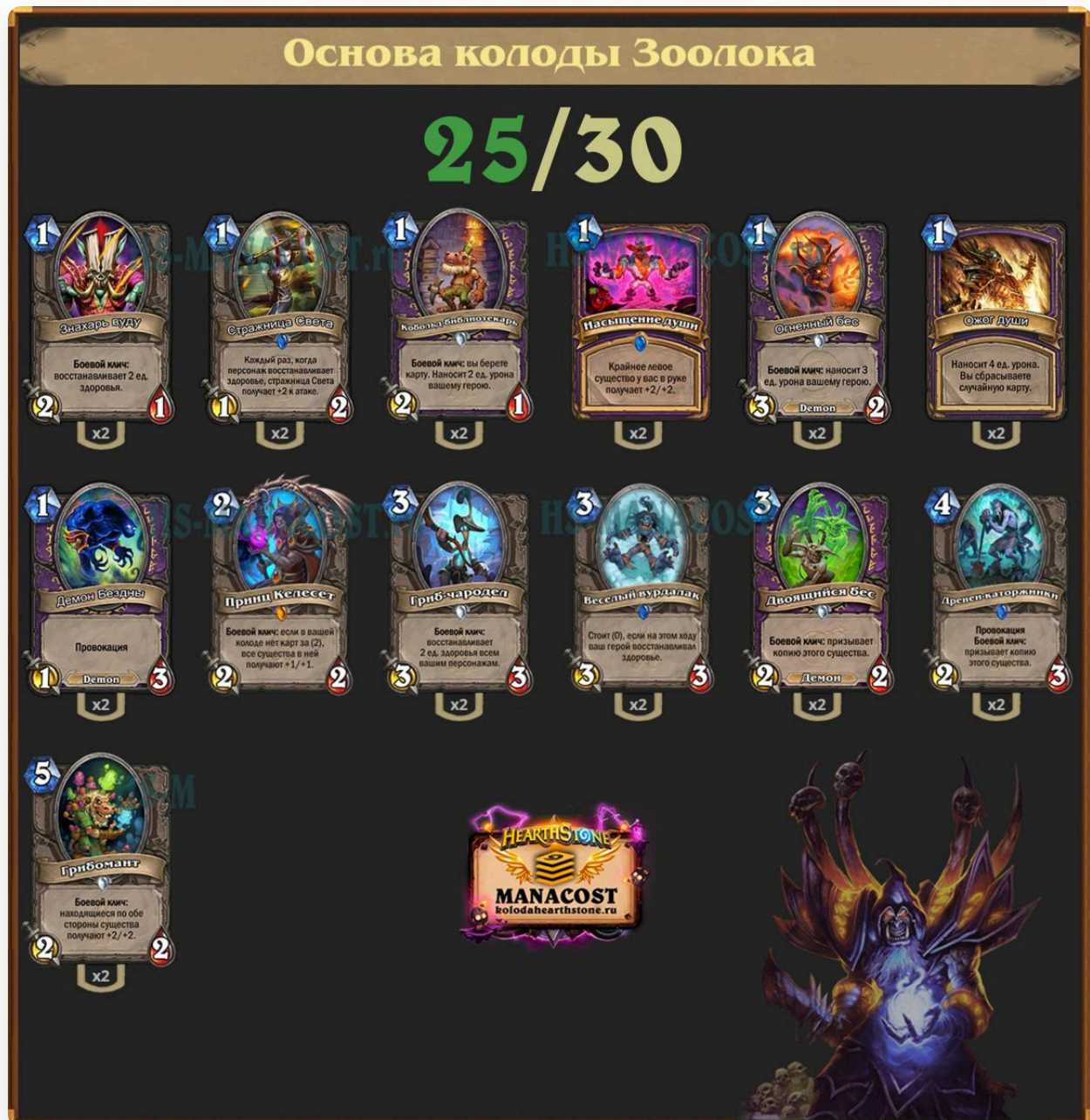


Две копии **Гадкого натрезима** улучшают все агрессивные матч-апы, а в особенности поединок с Нечетным Паладином, которые становится все популярнее на всех рангах. Часто встречаете Паладинов на вашем пути — возьмите эту версию.

Вместо **Жизнесоса** в сборку можно положить Мшистое чудише.



В основе Зоолока - 25 карты. Она мало изменилась по сравнению с Ведьминым лесом.



Встречаются сборки и без **Душеворота**, поэтому в основе его нет, хотя легендарное заклинание — одна из мощнейших карт в колоде, и отказываются от нее только потому,

что у игроков нет **Душеворота** в коллекции.

Двоящийся бес и **Насыщение души** — две новинки из Бумного дня, используемые в основе. Есть сборки, отказывающиеся от **Насыщения души**, но оптимальными их назвать нельзя.

Дополняют Зоолоки основу колоды чаще всего парой Стражей ужаса, **Жизнесосов** и **Душеворотом**. Вместо **Жизнесоса** или Стража ужаса берутся технические карты.

Вопрос: *хочу поиграть Зоолоком, но нет **Душеворота**. Обязательно ли крафтить?*

Ответ: *Зоолок силен и без **Душеворота**. Если нет лишних 1600 пыли или отдавать их жалко, играйте Зоолоком без **Душеворота**. Колода ослабнет, но незначительно: взять 5 ранг или легенду можно и без этого заклинания.*



Поскольку в основе колоды так много карт, Зоолок не может похвастаться большим количеством опций. Но они все же есть, и вы узнаете о них в этом разделе.

Жертвенный договор — встречаете в ладдере только Чернокнижников? Побеждайте их всех с **Жертвенным договором**. Экстремальная техническая карта: значительно увеличит процент побед против Чернокнижников, но ухудшит процент побед в других матч-апах.

Гадкий натрезим — улучшит матч-апы в первую очередь с Нечетными Паладинами, но также неплох против других Зоолоков и агро колод в целом.

Ледниковый осколок — замедлит тяжелых существ врага или помешает атаковать оружием. Выиграет время для поиска нужного "топдека" или позволит проигнорировать угрозу.

Смоляной страж — полезен в агро матч-апах в случае, если вы уже захватили преимущество. Однако если вы отстаете, **Смоляной страж** не решит проблемы. Он слаб и против контроль колод.

Грибовар — еще одна опция для синергии с исцелением, в сочетании с **Веселым вурдалаком** даст в сумме 7/7 за 4 маны на столе.

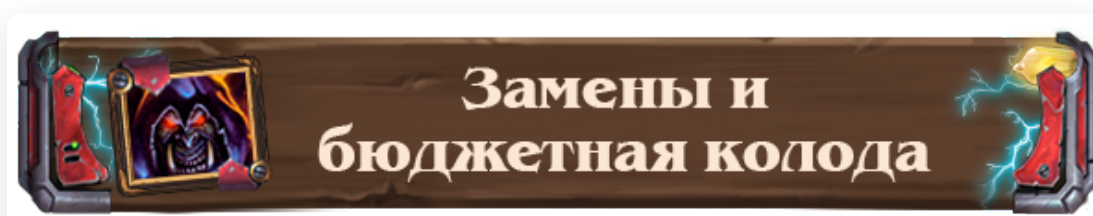
Жизнесос — наносит урон в обход стола оппонента, полезен в качестве источника урона по герою. Обычно в сборки беру одну копию, но могут брать две или отказаться от **Жизнесоса** вовсе.

Лирой Дженкинс или **Страж ужаса** — проблема выбора по-прежнему не решена. **Лирой Дженкинс** лучше в медленных матч-апах, он редко используется в темп и не борется за стол, в то время как **Страж ужаса** может как заканчивать партию, так и наращивать преимущество на столе.

Потрошитель Бездны — гибкая техническая карта, направленная на улучшение контроль противостояний. Помогает с выгодными и неожиданными разменами, уничтожением тотемов и **Вестников рока**.

Разрушитель чар — слаб в зеркальном матч-апе, но все еще востребован при встрече с контролем колодами с массой провокаторов.

Мшистое чудище — главная цель **Мшистого чудища** — **Ползучая чума**. Матч-апы с Друидами станут намного проще. Проблема лишь в том, что **Мшистое чудище** убивает многих существ Зоолока.



Зоолок сам по себе недорогая колода. **Принц Келесет** и **Душеворот** хороши, но без них можно обоиться. У **Душеворота** нет аналогов, поэтому стоит взять просто какое-то сильное существо вместо него за любую стоимость.

Если в сборке нет **Душеворота**, возможно, колода слегка просядет на поздних стадиях игры, так как в ней не будет способа заспамить стол с минимумом ресурсов в руке. Задумайтесь о какой-либо дополнительной тяжелой опции, если у вас нет **Душеворота**.

С **Принцем Келесетом** ситуация сложнее. Отказываясь от него, вы освобождаете место для целого ряда других мощных вторых дропов, применять которые ранее было нельзя. Самое очевидное пополнение — **Грубый гомункул**. Но в колоду нужно взять еще 1-2 существа за 2 маны.

Обратитесь к **Вожаку лютых волков** или **Демоническому огню**. Обе карты хороши лишь тогда, когда вы наступаете и играете первым номером. **Вожак лютых волков** раскрывает себя в подобных ситуациях всегда, а **Демонический огонь** лишь при наличии демона на столе. Их в колоде много (**Демон Бездны**, **Огненный бес**, **Грубый гомункул**, **Страж ужаса**), но, возможно, недостаточно для **Демонического огня**. Потестируйте и **Вожака лютых волков**, и **Демонический огонь**.



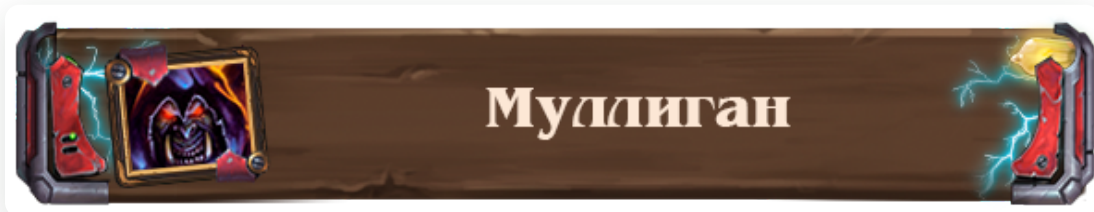
Бюджетный Зоолок

Максимально бюджетный Зоолок





Стоимость - 1680 пыли. В сборке появляется альтернативный второй дроп (Грубый гомункул) и пара Гадких натрезимов.



Зоолок ищет четыре карты: Огненный бес, Кобольд-библиотекарь, Принц Келесет, Веселый вурдалак. Существа остаются в руке почти всегда. Но этим муллиган не ограничивается: в некоторых противостояниях нужны и другие карты, а названные выше— нет.

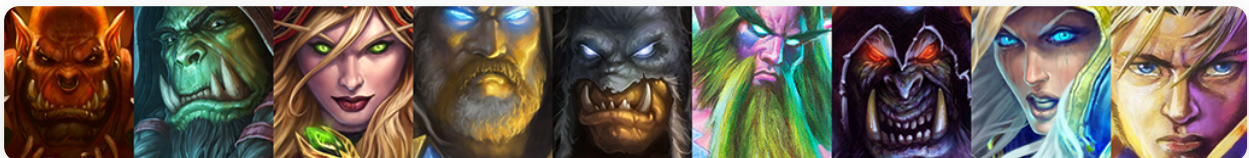
Выбирая карты на муллигане, думайте о первых ходах, то есть о кривой маны. Без Монетки все просто: первый дроп на 1 мане, два первых дропа или Принц Келесет на 2 мане и так далее.

Монетка усложняет ситуацию и дает гибкость ходам. Полезнее становится Демон Бездны, так как он защищает более опасные первые дропы. С хорошей рукой задумывайтесь и о 3-4 ходах.

Хорошая стартовая рука: Веселый вурдалак, Знахарь вуду, Огненный бес/Кобольд-библиотекарь и Монетка. Оставляйте подобные комбинации всегда, чтобы уже в первый ход выставить три и более угроз.

Порой при встрече с контролем колодой правильно оставлять в руке Насыщение души. А с Монеткой и хорошей рукой вместе с Насыщением души хороши Дренеи-каторжники или Двоящийся бес. Следите за положением этих существ в руке, если слева от них может оказаться какая-то тяжелая опция, не оставляйте Дрениев-каторжников или Двоящегося беса.

Карты, необходимые при встрече с конкретным классом противника.



Воин: Принц Келесет, Огненный бес, Кобольд-библиотекарь. С хорошей рукой — Веселый вурдалак, Стажница Света. С Насыщением души и хорошей рукой — Дренеи-каторжники.

Паладин: Принц Келесет, Огненный бес, Демон Бездны, Веселый вурдалак. С хорошей рукой — Знахарь вуду, Стражница Света, Кобольд-библиотекарь.

Охотник: Принц Келесет, Огненный бес, Кобольд-библиотекарь, Веселый вурдалак, Стражница Света.

Друид: Принц Келесет, Огненный бес, Кобольд-библиотекарь, Веселый вурдалак, Насыщение души. С хорошей рукой — Двоящийся бес, Знахарь вуду, Стражница света.

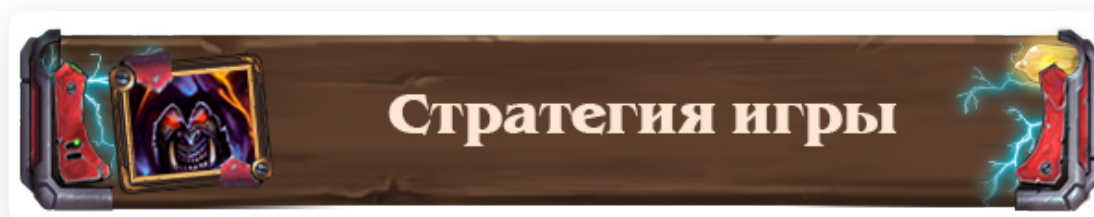
Разбойник: Принц Келесет, Огненный бес, Кобольд-библиотекарь, Веселый вурдалак, Демон Бездны, Насыщение души. С хорошей рукой — Двоящийся бес.

Шаман: Принц Келесет, Огненный бес, Кобольд-библиотекарь, Веселый вурдалак.

Маг: Принц Келесет, Огненный бес, Кобольд-библиотекарь, Веселый вурдалак. С хорошей рукой — Двоящийся бес, Знахарь вуду, Демон Бездны, Стражница света.

Жрец: Принц Келесет, Огненный бес, Кобольд-библиотекарь. С хорошей рукой — Насыщение души, Двоящийся бес, Знахарь вуду.

Чернокнижник: Принц Келесет, Огненный бес, Кобольд-библиотекарь, Веселый вурдалак, Насыщение души.



Наконец, когда вы выбрали нужные в стартовую руку карты, можно перейти непосредственно к **геймплею**. У Зоолока нет ярко выраженных и непохожих друг на друга способов победы: это агрессивная колода, которая играет преимущественно от стола, всеми силами старается его захватить и не отпустить до победного конца.

Контроль стола и выгодные размены — ключевые аспекты игры. Вы не играете сверхагрессивным Нечетным Разбойником или Фейс Охотником, которые спешат закончить игру к 4-5 ходам. Ваша задача — методично истощать ресурсы противника, на максимум реализовывать исцеление, восстанавливая здоровье ваших угроз после разменов, а в свободное от хороших разменов время бить по герою противника.

Однако ошибочно полагать, что Зоолок всегда играет исключительно от разменов и не действует агрессивно. Важно отличать выгодные размены от невыгодных, видеть, когда

есть возможность проигнорировать размены вовсе и сконцентрироваться на наступлении, потому что в течение нескольких ходов можно закончить партию.

Видеть подобные возможности и реализовывать их, понимать, когда подходящее время для разменов, а когда нет — очень сложно. Этими навыками следует овладеть, дабы успешно играть и Зоолоком, и любой другой колодой в Hearthstone.

Нет четко заданных сценариев и действий, которые всегда были бы верными и правильными. Порой выгоднее разменяться, порой – атаковать по герою противника, и иногда даже лучшие игроки в Hearthstone решают по-разному и не соглашаться друг с другом. Ваша задача – сомневаться в своих действиях и постоянно задавать вопросы «почему я делаю именно так?» и «приблизит ли меня этот ход к победе?». Правильные ответы на них будут разными и зависящими от конкретных обстоятельств. Не концентрируйтесь только на агрессии или только на разменах – истина где-то между ними.



Зоолок позиционирует себя по-разному в разных типах противостояний. При встрече с **агро колодами** важны темп, выгодные размены и контроль стола.

Чаще всего вы можете не опасаться каких-либо AoE способностей, так чтоставляйте максимум угроз. Важно, чтобы право разменов оставалось за вами, то есть вы хотя бы минимально, но вели в поединке. В этом случае вы сможете реализовать исцеляющие эффекты, восстанавливая здоровье существ, которые только что атаковали по вражеским целям.

Не бойтесь получать урон по герою, в том числе используя [Жизнеотвод](#), [Кобольда-библиотекаря](#) и Огненного беса. Если в результате этих действий вы захватите стол и сможете играть первым номером, не так важно, сколько именно здоровья осталось. Вы или сможете быстро закончить партию, или защититься от взрывного урона провокаторами и исцелением – и того, и другого у Зоолока в достатке.

Если старт игры не задался, и вы не смогли занять лидирующую позицию, старайтесь совершить темповый переворот, то есть одновременно и уничтожить большинство угроз противника, и выставить свои. Помогают в этом [Ожог души](#), [Гадкий натрезим](#), [Страж ужаса](#) и темповый [Веселый вурдалак](#).

Закрепляют созданное преимущество не только исцеляющие эффекты, но и [Грибомант](#), и [Потрошитель Бездны](#), правда использовать последнего следует с умом. Например, с его помощью можно быстро закончить партию, но об этом позже.



В медленных матч-апах Зоолок играет иначе. Борьба за стол на начальной стадии, скорее всего, не придется, что уже хорошо: ваши существа смогут без особых препятствий атаковать по герою оппонента.

С другой стороны, в таких условиях труднее реализовать исцеляющие эффекты: угрозы обычно будут или тут же умирать от, например, **Оберега: малой яшмы**, или пребывать в полном здравии. Можно использовать исцеление для раскачки Служительницы Света или розыгрыша **Веселого вурдалака**, восстанавливая здоровье герою.

Контроль колоды любят выставлять одиночные крупные угрозы, начиная со средних этапов игры. Если у этих существ есть провокация, вы будете вынуждены ответить на них. Помогают **Разрушитель чар**, **Потрошитель Бездны**, **Ожог души** и даже **Лирой Дженкинс** или **Страж ужаса**. Если данных ответов нет, уничтожайте провокатора существами на столе.

В случае, если на стол было разыграно существо без провокации, можно поступить по-разному:

- проигнорировать, если его нельзя легко убрать
 - защитить ваши ценные существа провокациями (**Дренеи-каторжники** и **Смоляной страж** буквально созданы для этого)
 - выгодно разменяться с помощью **Ожога души**, **Грибоманта**, **Стража ужаса**
- Старайтесь без особой необходимости не убиваться несколькими существами в одну угрозу противника без провокации, поскольку в ход противника это же существо сможет атаковать лишь один раз. А вы, атакуя его 2-3 раза разными существами, будто бы даете ему возможность ударить несколько раз.



Всегда помните про **АоЕ эффекты противника**. Они разные у конкретных классов и архетипов: **Осквернение**, **Ползучая чума**, **Ярость дракона**, **Вестник заката**, **Потасовка** и так далее. Что есть в колоде противника и в каком количестве — первый этап, о котором стоит узнать, собираясь что-либо обыгрывать.

Если вы ожидаете какую-либо массовую способность, не ставьте максимум характеристик и угроз, поскольку вас можно будет легко наказать за подобные действия. Впрочем, у Зоолока есть сила героя, которая никогда не оставит вас без ресурсов. Поэтому можно действовать чуть смелее, особенно на тех стадиях, когда **Жизнеотвод** используется каждый ход.

В игре есть разные AoE эффекты: какие-то, как **Адское пламя** или **Волна огня**, наносят фиксированное количество урона, другие попросту ликвидируют существ тем или иным образом, как **Потасовка**, **Темный жнец Андуин**, **Ментальный крик** и другие.

Обыгрывать первый вид AoE, которые наносят урон, намного проще. В этом помогают не только исцеляющие эффекты, но и **Грибомант**, и **Потрошитель Бездны**. Со вторым типом AoE сложнее: разыгрывайте угрозы аккуратно, дабы одна карта противника не уничтожила их все.

Разумеется, правильно выбирайте момент, в который вы выставите **Веселого вурдалака**, дабы не подставиться под массовую способность противника. Просто кидать его в темп при первой же возможности, как в агро матч-апах, нельзя.

Вы не всегда должны решать обыгрывать AoE эффекты, даже если они есть в колоде противника. Порой в руку они могут и не прийти. Не все Жрецы поставят **Вестника заката** на четвертый ход, а Воины – Потасовку на пятый. Старайтесь различать ситуации, когда нужно обыгрывать AoE, а когда нет.

Чтение руки поможет понять, какие ключевые карты находятся в руке противника. Также рассчитывайте на благоприятные исходы, если ситуация тяжелая и победить противника с идеальной рукой в принципе невозможно. И, наоборот, если все хорошо, отыграйте от всех возможных карт противника. Но не переусердствуйте.



Ранее было сказано, что Зоолок играет преимущественно от стола и побеждает тогда, когда за ним контроль игрового поля. Это действительно так, но у вас есть **источники взрывного урона**, которыми нужно **правильно распорядиться**. К ним относятся **Ожог души**, **Жизнесос**, **Лирой Дженкинс** или **Страж ужаса**. Даже без существ на столе в начале хода вы способны нанести урон, порой даже игнорирующий вражеских провокаторов.

Помимо данных карт есть и способы значительно усилить переживших ход оппонента существ. В первую очередь это, конечно же, **Грибомант**, а порой и **Потрошитель Бездны** – это существо вы сможете использовать для того, чтобы нанести массу неожиданного урона (например **Страж ужаса** из 1/5 существа превратится в 5/1 угрозу). Также много урона может нанести **Стражница Света**, если вы сможете исцелить несколько целей за ход (помогают **Гриб-чародел** и другие карты).

Все вышеназванные источники взрывного урона используются не только для завершения партии. С их помощью можно совершать выгодные размены или применять для других целей. Необязательно копить эти инструменты в руке для того, чтобы добить врага после потери стола. Если карты помогут не потерять стол вовсе, будет даже лучше – вы победите наверняка, а не потому, что вам точь-в-точь хватило взрывного урона.

С другой стороны, располагая необходимыми инструментами, можно планировать нанесение летального урона в течение нескольких ходов, в какой-то момент отказавшись от разменов и совершив агрессивный выпад. Эти действия оправданы, если в течение следующих ходов найти достаточное количество взрывного урона, если даже контроль стола будет потерян. Учитывайте защитные инструменты противника: исцеление и провокации – они могут нарушить ваши планы.

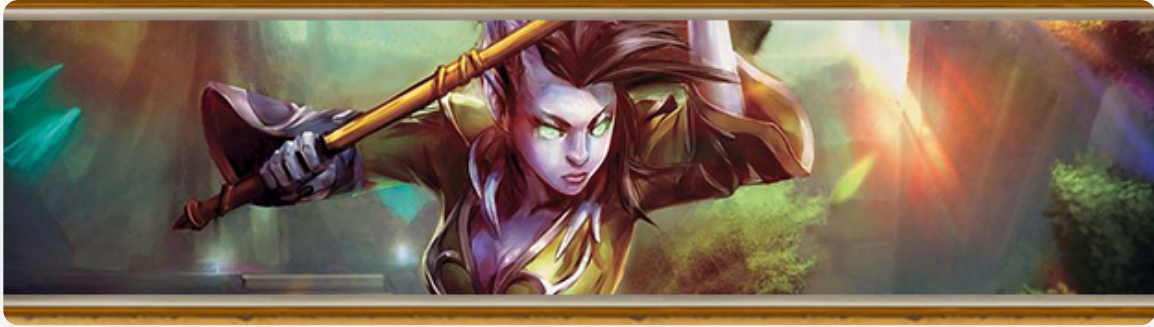


Ключевой элемент геймплея Зоолока – **порядок совершаемых действий**. Правила порядка действий простые, и кому-то могут показаться даже очевидными, но эти ошибки все равно допускаются постоянно даже опытнейшими игроками. Не потому, что игроки о них не знают, а просто потому, что о них не всегда помнят, играют «на автопилоте».

Что это за правила? Их можно долго перечислять: сначала исцеляйте ваших существ, а после атакуйте Стражницей Света, сначала разыгрывайте [Принца Келесета](#), а потом добирайте карты, сначала добирайте карты [Кобольдом-библиотекарем](#), а уже после силой героя и многое другое. Все они достаточно просты и придут в голову любому мало-мальски опытному игроку, если тот подумает о порядке действий несколько секунд.

Самая распространенная ошибка, связанная с порядком действий, — использование [Жизнеотвода](#) и других способов добора в конце хода, а не в начале. Это важно потому, что полученный «топдек» может изменить планы на ход, и всегда лучше располагать дополнительной информацией о ресурсах в начале хода.

Но здесь тоже бывают свои исключения. Например, [Принца Келесета](#) нужно разыгрывать раньше добора, о чем уже говорилось. Также, если вы планируете использовать [Ожог души](#) или Стража ужаса, порой предпочтительнее, чтобы они скинули уже имеющиеся в руке карты, а не потенциальные «топдеки», так как эти «топдеки» могут оказаться сильнее (или из-за баффа [Принца Келесета](#), или потому, что в руке просто не столь сильные в данной ситуации карты – слишком дорогие или, наоборот, слишком дешевые). Подробнее об этом читайте в следующем разделе.



Еще одна достаточно простая и очевидная деталь, о которой многие забывают из-за отсутствия привычки думать об этом. Речь идет о карте **Грибомант**, которая вынуждает постоянно решать **вопрос позиционирования существ**.

Грибомант — не самое сложное в реализации существо. Просто нужно расставлять угрозы так, чтобы получить максимум выгоды из **Грибоманта**. Однако, опять же, о проблеме нужно постоянно думать, а не кидать существ на стол максимально справа от остальных, как любят многие.

Какие именно цели лучше всего подходят для баффа **Грибоманта**? Правильный ответ зависит от ситуации: порой нужно усилить крупных существ, дабы те пережили размены или AoE эффекты, а порой, наоборот, бафф нужно дать чему-то мелкому, дабы пожертвовать этими угрозами ради спасения чего-то поопаснее. Почти всегда хорошо смотрятся под баффом **Грибоманта** **Раздражаторы** с божественным щитом.

Оптимальные цели для усиления **Грибомантом** всегда разные и зависят от того, что именно планирует разыграть оппонент или уже разыграл. В этом вопросе, как часто и бывает, нет единственно правильного ответа — многое зависит от конкретных условий, которые нужно распознавать и анализировать.



В **Проекте Бумного дня Зоолок** получил **Душеворот**, **Насыщение души** и **Двоящегося беса**. О каждой карте можно сказать несколько слов.



Душеворот становится сильнее при увеличении запаса маны. Не разыгрывайте заклинание в начале партии без необходимости. Эта необходимость — отсутствие каких-либо опций на 2-3 ходы. В этом случае разыгрывайте **Душеворот** в надежде получить и выставить первый дроп — пусть даже один.

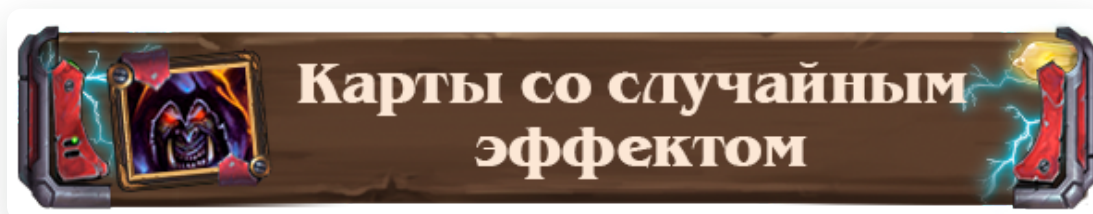


Насыщение души — управляемый бафф существа в руке. Идеальные цели — **Двоящийся бес** и **Дренеи-каторжники**, но далеко не единственные. Если альтернативного хода нет, давайте **Насыщение души** текущему существу в руке и ставьте его в темп. Пусть это просто **Кобольд-библиотекарь** или **Огненный бес**.

На **Насыщение души** можно влиять, разыгрывая нежелательное крайне левое существо, но часто игра не стоит свеч. Хуже всего, если крайне левое существо в руке — **Страж ужаса** или **Грибомант**. Давайте бафф им и разыгрывайте на 5 маны.



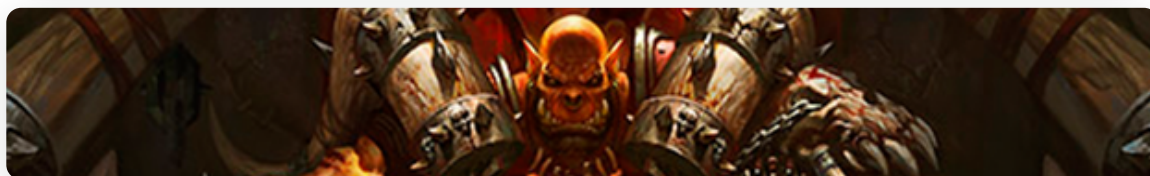
Двоящийся бес — не выглядит чем-то впечатляющим без баффа **Принца Келесета** или **Насыщения души**. Но **Двоящийся бес** опасен и с 2/2 характеристиками, если разыграть его перед пятым ходом или четвертым с Монеткой: это хорошая цель для **Грибоманта**.



Ожог души — прежде чем разыгрывать **Ожог души**, задумайтесь: делать ли это до добора (**Жизнеотвод**, **Кобольд-библиотекарь**) или после него. Если среднестатистический «топдек» лучше карт руке, сначала разыгрывайте **Ожог души**, а потом добирайтесь. И наоборот – если в руке много полезных опций, сначала добирайте новые карты, чтобы уменьшить вероятность неприятного сброса.

Страж ужаса — аналогичный случайный эффект. Оцените, насколько необходимы находящиеся в руке опции, что именно вы планируете разыгрывать на следующий ход, и какова вероятность потерять эти карты. Если она высока, сначала добирайтесь. Если полезных карт в руке немного – выставляйте демона, а потом прожимайте силу героя.

В идеале разыгрывайте **Стража ужаса**, и **Ожог души** так, чтобы они ничего не сбросили, но не всегда нужно жадничать и разыгрывать все до последней карты до того, как в бой вступят **Страж ужаса** и **Ожог души**. Часто темп важнее выгоды.



Нечетный Воин неприятен потому, что для стабильного давления потребуется больше угроз на столе: его силу героя непросто перебить. Так вы чаще подставитесь под **Потасовку** и другие массовые зачистки. Старайтесь не оставаться без ресурсов в руке, чаще используйте силу героя и истощайте ремувалы врага.

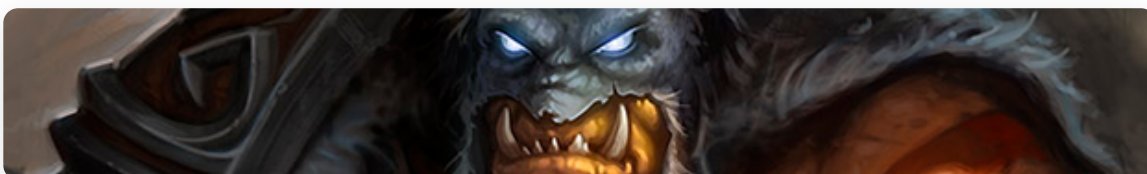
Обыгрывайте не только **Потасовку** и **Шквал гнева**, но и **Суперколлайдер** — оружие используется почти всеми Нечетными Воинами. У Нечетного Воина также будет

Ментальный техник, но отыгрывать и от него нужно в редких случаях, когда вы уверены в победе.



Нечетный Паладин — напряженный матч-ап, в котором победить может каждый. На начальном этапе игры уделите внимание контролю стола: выгодно разменивайтесь и лечите существ. Переходите к агрессии после розыгрыша **Лозоруба** или ранее — переиграть по выгоде Паладина с этим оружием очень трудно. Находите нужный момент, в который Утер не сможет справиться со столом и эффективно защититься. Но помните, что у него много провокаций: **Праведная защитница**, **Новый уровень!** и другие.

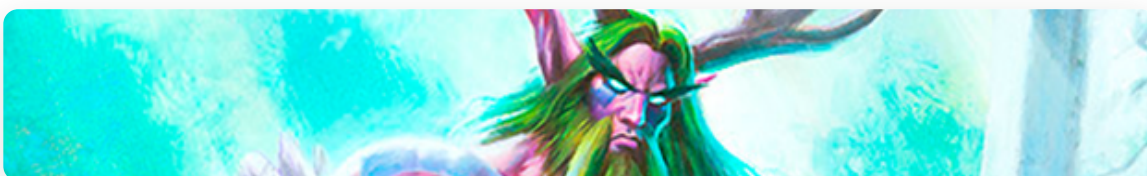
Не оставляйте на столе угрозы с божественным щитом, так Паладин сможет выгодно и легко реализовать баффы.



Охотник на предсмертных хрипах постарается быстро реализовать **Яйцо дьявозавра**. Вы можете или проигнорировать его, если ситуация очень хорошая и вы быстро задавите оппонента, или уничтожить его сразу же после розыгрыша, дабы Охотник не смог реализовать **Ложную смерть** и подобные эффекты. Последний вариант предпочтительнее в большинстве ситуаций.

Готовьтесь ответить на **Гризли из Ведыминого леса** каким-либо ремувалом — одна из немногих оборонительных опций архетипа.

Помните про массовые способности архетипа: **Ловчего смерти Рексара**, **Ментального техника** и **Мшистое чудище**.



Все архетипы Друида играют **Ползучую чуму** — главный способ класса победить вас. 1/5 провокаторы не столь опасны сами по себе, Зоолок легко разменивается с ними. Проблема в том, что Друид **Ползучей чумой** выигрывает время для поиска и реализации зачисток и ремувалов. Не дать ему много времени — важная задача. Не заполняйте стол мелкими существами к 6 мане Друида. Пользуйтесь его медленным стартом и играйте агрессивно.

Рассчитывайте на баффы и исцеления. Идеальный показатель атаки ваших существ —5, так они легко разменяются со Скарабегями. После старайтесь исцелить поврежденные угрозы, дабы их не добила **Размах** и **Звездопад**.

Друид победит вас, если найдет **Ползучую чуму**, **Малфуриона Пагубного** и другие идеальные ответы — смиритесь с этим и рассчитывайте, что ему не пришел "голдфиш". Если одна **Ползучая чума** уже разыграна, не обыгрывайте вторую, пока Друид не дал **Тотальное заражение**. Обычно, если Зоолок дает Друиду время и возможность применить **Тотальное заражение**, партия заканчивается в пользу Малфуриона.

Читайте руку оппонента. Например, если на пятый ход Друид использовал **Дар природы** на "рамп" и разыграл **Магического деспота**, будьте уверены, что **Ползучей чумы** в руке нет (иначе **Магического деспота** было бы выгоднее разыгрывать на ход позднее).

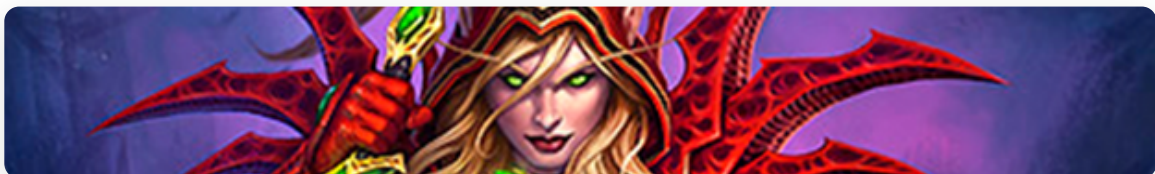
Если Друид разыграл **Ветвь Древа Жизни**, старайтесь поставить на стол одну провокацию с 3+ атаки, дабы Малфуриону не хотелось атаковать каждый ход. Важно, чтобы на столе не было других провокаций, например, **Демона Бездны 1/3**.

Обыгрывайте **Ментального техника**, если перед вами **Малигос Друид**. У Вихлепых Друида нет этой карты, если вы увидели **Зов чащобы** или **Голема из древостали**.

Зоолок— единственная агро колода с хорошими шансами в матч-апе с **Токен Друидом**. Не давайте Малфуриону времени, поскольку в долгосрочной перспективе он намного сильнее вас. Подставиться под **Ползучую чуму** к 6 ходу не страшно, но на поздних этапах она станет куда опаснее из-за баффа **Развилки** и **Силы дикой природы**, так что старайтесь выманить ее из руки Друида раньше.

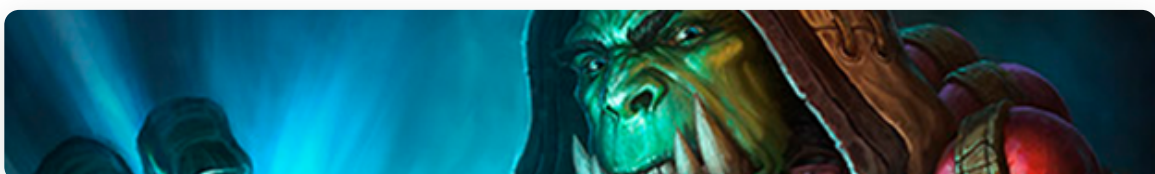
Давите крупными пробаффанными угрозами и Стражами ужаса, поскольку у Токен Друида нет точечных ремувалов или эффекта немоты.

Старайтесь чистить стол от мелких существ Токен Друида, поскольку под баффами они или зачистят ваш стол, или вовсе нанесут летальный урон.



Нечетный Разбойник доставит много проблем из-за своей силы героя, которая способна разменяться со многими ранними угрозами. С ним играйте аккуратней, старайтесь перехватывать преимущество с помощью синергий с исцелением. Защищайте основные угрозы провокациями, старайтесь переиграть оппонента по выгоде и затянуть партию. Матч-ап невыгодный для вас, поэтому рискуйте.

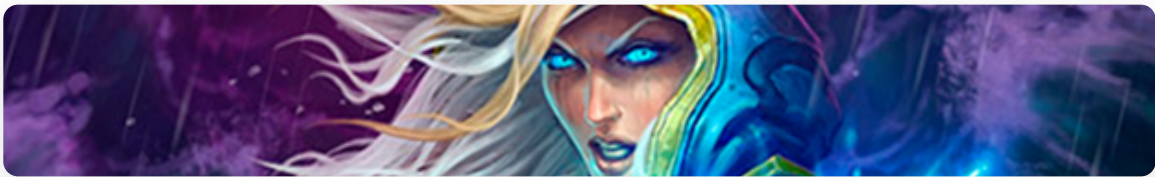
Квест Разбойник — благоприятный матч-ап, если действовать агрессивно и быстро. Единственная опасная карта Валиры — **Исчезновение**. Не обыгрывайте ее до 6 хода, пусть у Разбойника и есть **Подготовка**. К 6 мане старайтесь выставить на стол больше опасных угроз, которые не хочется возвращать в руку (**Грибомант**, **Дренеи-каторжники**, **Двоящийся бес**, **рывки** и так далее).



Классический Дрыжеглот Шаман пользуется привычным набором AoE: **Вулкан**, **Гроза**, **Ведьма Хагата**. Заклинания он может скомбинировать с **Электрой Бурешквал**, но не отыгрывайте от этой комбинации. Помните про **Ментального техника** и старайтесь не подставляться под него.

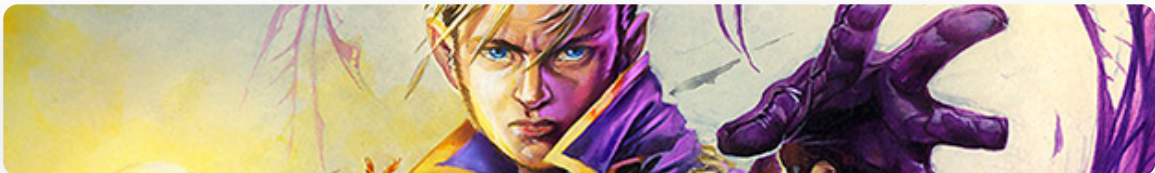
Мидрейндж Дрыжеглот Шаман отказывается от **Вулкана**, но в его распоряжении все еще есть **Гроза**, **Калимос Первородный** и **Ведьма Хагата**. К шестому ходу будьте готовы к комбинации **Электра Бурешквал + Гроза**, но не обыгрывайте ее, если ситуация тяжелая.

У **Четного Шамана** есть **Ведьма Хагата** и **Калимос Первородный**. Матч-ап с ним невыгоден для вас, и уже в первые ходы могут возникнуть трудности. Переворачивайте ситуацию **Ожогом души** и **Стражем ужаса**. При доминации помните про **Тотем языка пламени** — не давайте **Траллу** реализовать его.



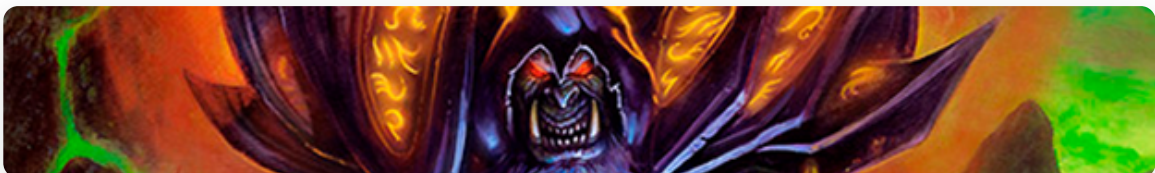
Если встретили **медленный архетип Мага**, опасайтесь **Ярости дракона**, **Снежной бури**, **Волны огня** и **Метеорита**. Матч-ап трудный, играйте быстро и агрессивно в надежде, что **Джайна** не найдет своевременные ответы. Помните про позиционирование вокруг **Метеорита**: большие угрозы с краев.

В поединке с **Мурлок Магом** важны выгодные размены на раннем этапе. Постарайтесь убрать со стола всех мурлоков оппонента, чтобы **Джайна** не могла реализовать баффы и синергии своих существ.



Жрец на воскрешении может зачистить стол только **Ментальным криком**, доступным с 7 хода или ранее при наличии **Монетки** или **Сияющего элементаля** на столе. До этого возможна связка **Астральная плеть + Маг крови Талнос**, но она не столь опасна для угроз с 3+ единицами здоровья.

Играйте темпово и старайтесь задавить **Жреца** до 7 хода.



Зеркальный матч-ап сведется к борьбе за стол. Старайтесь не ранить без надобности существ и героя оппонента, чтобы он не смог реализовать исцеление и **Веселого вурдалака**. До 4-5 ходов не атакуйте по герою с 30 здоровья в принципе. Только если

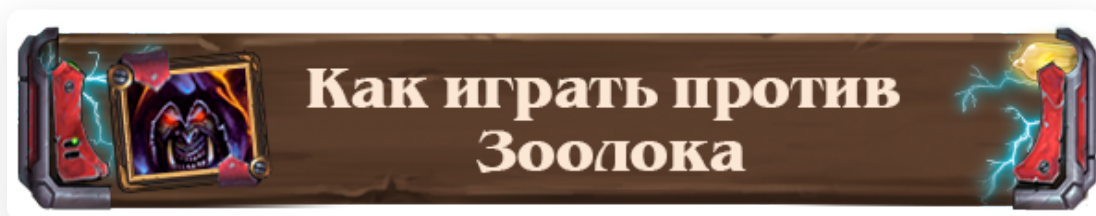
противник нанес сам себе урон, и вы не можете выгодно разменяться, атакуйте по герою. Убивайте угрозы противника, а не повреждайте их.

Ожог души и **Страж ужаса** нужны для темповых ходов. Постарайтесь реализовать их перед пятым ходом оппонента, чтобы не дать Зоолоку реализовать **Грибоманта**.

Матч-ап с **Четным Чернокнижником** и **Контроль Чернокнижником** трудный из-за массы AoE эффектов оппонента. Все играют **Осквернение** и **Адское Пламя**. Четный Чернокнижник дополнительно — **Пламя Тьмы**, а Контроль Чернокнижник — **Лорда Годфри**. Обыгрывать все AoE трудно, после 1-2 зачисток рассчитывайте, что другие в руку оппонента не пришли. Не ставьте угрозы в "лесенку" и старайтесь баффать существ до 4+ единиц здоровья.

Играя с Четным Чернокнижником, не опускайте его до 17 единиц здоровья и ниже до тех пор, пока не закрепите на столе и не сможете в ближайшей перспективе закончить партию. Не давайте ему выгодно реализовать **Крюконосца-разорителя**.

Старайтесь держать в руке больше взрывного урона, чтобы добить оппонента на низком запасе здоровья, даже если он зачистит стол.





Зоолок — самая популярная агро колода Проекта Бумного дня. И не важно, играете ли вы этим архетипом сами или нет: важно уметь играть против него.



Встретив Чернокнижника, вы не узнаете, какой архетип играет против, до конца стадии выбора карт. Вашим оппонентом может стать не только Зоолок, но Четный Чернокнижник, Куболок, Контроль Чернокнижник, Меха-К'Тун Чернокнижник и другие. Муллиганьте карты все-таки против Зоолока, поскольку он намного популярнее.

Если вы часто встречаете Зоолоков в ладдере, обратитесь к одной из его контр-колод: Нечетный Разбойник, Четный Чернокнижник, Контроль Чернокнижник, Биг Спелл Маг, Нечетный Воин.

С техническими картами для улучшения матч-апа с Зоолоком не так просто: среди нейтральных существ их нет. Но почти у всех классов классов есть что-то свое для улучшения этого матч-апа. Чаще всего это какой-либо дополнительный AoE эффект: **Шквал гнева**, **Равенство+Освящение**, **Звездопад**, **Исчезновение**, **Гроза**, **Вулкан**, **Пламя Тьмы** и подобные. Есть и другие опции для улучшения матч-апа с Зоолоком, например, **Жертвенный договор** Чернокнижника.

Общие советы, которые помогут улучшить матч-ап с героем статьи:

-  На начальных этапах не бейте по Зоолоку с 30 единицами здоровья, дабы помешать ему реализовать темпового **Веселого вурдалака**
-  Из-за исцеления не столь эффективно наносить урон угрозам Зоолока, не уничтожая их

-  Сильнейший ход Чернокнижника: **Грибомант**. Старайтесь зачистить стол перед пятым ходом или хотя бы оставить на нем одно существо.
-  У Зоолока есть взрывной урон из руки: **Жизнесос** и **Ожог души** игнорируют провокации, **Страж ужаса** и **Лирой Дженкинс** — нет. Считайте, сколько урона из руки может нанести Зоолок.
-  Следите за рукой противника: долго в ней находятся **Ожог души**, **Страж ужаса** и технические карты
 -  На муллигане Зоолок чаще всего оставляет только 4 карты: **Огненного беса**, **Кобольда-библиотекаря**, **Принца Келесета** и **Веселого вурдалака**. Реже — **Знахаря вуду**, **Насыщение души** и **Демона Бездны**. Следите за оставленными в руке противника картами: почти всегда это что-то из приведенного списка.
-  **Стражница Света** опасна, когда на столе несколько поврежденных персонажей. Но если это не так, не бойтесь ее.
 -  Не жалейте точечные ремувалы на средних и даже мелких существ. Не держите ради Стражей ужаса, если теряете много здоровья.



Зоолок остается одной из лучших агро колод меты Проекта Бумного дня, и нерфы карт не изменили ситуации. Если вы ищете быстрый и легкий способ поднять ранги и взять легенду, обратите внимание на героя сегодняшней статьи.

Спасибо за прочтение гайда, до скорых встреч!