

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Гайд по чтению руки оппонента

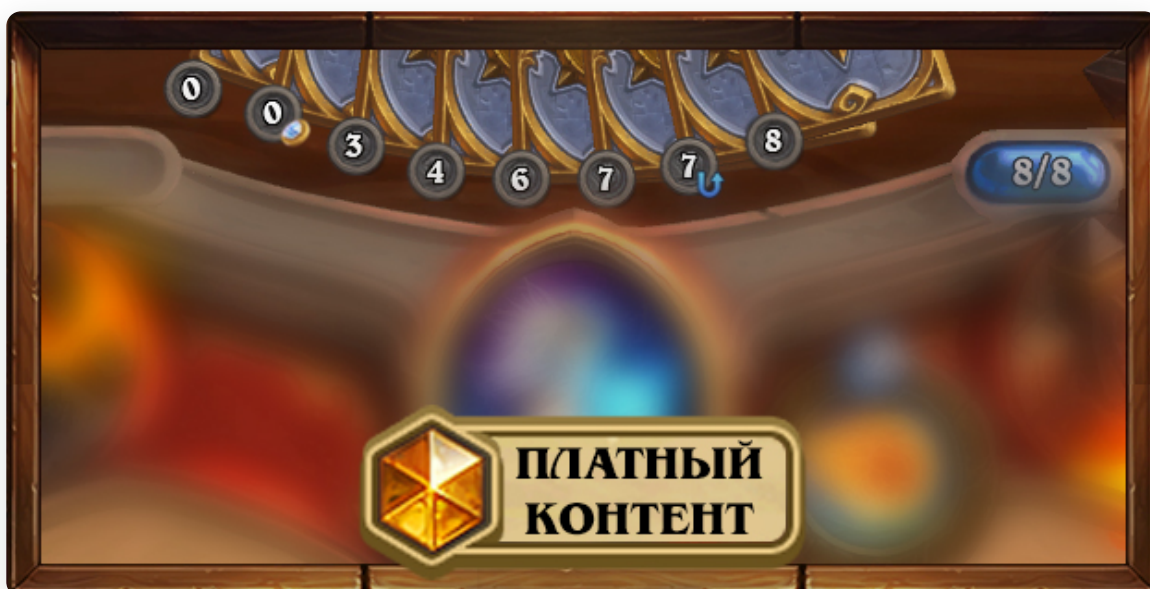
10.12.2017

Гайды

Общие гайды для всех классов

Гайд по чтению руки оппонента

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Здравствуйтесь, дорогие подписчики и посетители сайта kolodahearthstone.ru

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

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

Постоянные читатели сайта могут припомнить фразы из гайдов вроде «читайте руку оппонента» или «многое зависит от муллигана вашего противника», или «следите за

раскопанной с [Петроглифа](#) картой, чем дальше она находится в руке оппонента, тем проще вам будет понять, что это». Настало время подробнее остановиться на этих аспектах игры. Вы узнаете, как именно читать руку оппонента, почему это важно и почему этот навык не может быть доведен до идеала.

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

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

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

Разделы статьи:

- 1. Все, что нужно знать о Deck Tracker*
- 2. Получение базовой информации*
- 3. Основы чтения руки: знание колод и их ключевых карт*
- 4. Чтение руки на муллигане*
- 5. Явная информация о картах противника*
- 6. Неявная информация о картах противника*
- 7. Заключение*

Все, что нужно знать о Deck Tracker

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

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

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

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

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

HEARTHSTONE DECK TRACKER

настройки discord ? помощь

НОВОСТИ: (1/1) See what's hot at one glance with our new Archetype Tier List on HSReplay.net!

НОВАЯ КОЛОДА ИМПОРТ ЭКСПОРТ СТАТ-А ПОВТОРЫ ДОПОЛНЕНИЯ

ВСЕ АРЕНА СТАНДАРТ ВОЛЬНЫЙ

ALL

JADE DRUID#4710 - METAST 62% | 5-3 ВЫБРАТЬ
 RAMP DRUID#4660 - METAST 61% | 25-16 ВЫБРАТЬ
 АГРО (v1.4) 67% | 6-3 ВЫБРАТЬ
 ДЖЕЙД С МЕДИВОМ (v1.5) 54% | 20-17 ВЫБРАТЬ
 МИРАКЛ ДРУИД НЕТ СТАТ-Ы ВЫБРАТЬ
 Н'ЗОТ ДРУИД 62% | 10-6 ВЫБРАТЬ
 ТЕМПО ROGUE#4488 - METAS (v1.1) 68% | 17-8 ВЫБРАТЬ
 ТЕМПО ROGUE#4740 - METAS НЕТ СТАТ-Ы ВЫБРАТЬ
 РАЗБОЙНИК 100% | 2-0 ВЫБРАТЬ
 ТЕМПО НЕТ СТАТ-Ы ВЫБРАТЬ
 ТЕМПО С БАРНСОМ 100% | 1-0 ВЫБРАТЬ
 ЭЛЕМ РАЗБОЙНИК 71% | 10-4 ВЫБРАТЬ

ТЕКУЩАЯ КОЛОДА: ЖРЕЦ 100% | 1-0 БЕЗ КОЛОДЫ

ОБЩАЯ СТАТ-А НА HSREPLAY.NET

ПОБЕДНЫЕ СРАЖЕНИЯ

56% ШАНС ПОБЕДЫ

55% 54% 48%
 50% 62% 52%
 63% 61% 65%

СТАТ-А КОЛОДЫ/РУКОВОДСТВО ПО ЗАМЕНАМ

МОИ ИГРЫ

Друид
 Охотник
 Маг
 Паладин
 Жрец
 Шаман
 Разбойник
 Чернокнижник
 Воин

Победы: 25
Проигрыши: 16

61% ШАНС ПОБЕДЫ

против Разбой... Поражение 23 ч. назад ✓
 против Жрец Победа 23 ч. назад ✓
 против Жрец Поражение 1 д. назад ✓
 против Охотник Победа 1 д. назад ✓
 против Друид Победа 1 д. назад ✓
 против Жрец Победа 1 д. назад ✓
 против Паладин Победа 1 д. назад ✓
 против Друид Поражение 1 д. назад ✓


ЗАПУСК HEARTHSTONE


0 Озарение 2
 1 Земляная чешуя 2
 2 Буйный рост 2
 2 Гнев 2
 3 Нефритовый цветок 2
 4 Размах 2
 4 Хранитель болот 2
 5 Дар природы 2
 6 Ползучая чума 2
 7 Малфурион Пагубный ★
 8 Доисторический дракон 2
 8 Король-лич ★
 8 Хранитель Медив ★
 9 Алекстразы ★
 10 Владыка Смертокрыл ★
 10 И'Шарадж ★
 10 Кун, Забытый Король ★


МАНА МЕХАНИКИ


2 2 4 2 4 2 2 12

Функционал Deck Tracker:

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

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

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

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



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



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



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



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

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

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

Кстати, обратите внимание и на другие аналогичные Deck Tracker программы для Hearthstone. Если вы все же считаете себя «хардкорным» пользователем, для которого играть с преподнесенной на блюдечке информацией от Deck Tracker слишком просто, обратитесь, например, к программе Track-o-Bot. Эта легкая и незаметная утилита занимается преимущественно сбором статистики, хотя может и ненавязчиво отображать разыгранные вами и вашим оппонентом карты. Особенно примечательно то, что Track-o-Bot анонимно отправляет статистику игр разработчикам из Vicious Syndicate, а они, в свою очередь, выпускают замечательные, подробные и информативные мета-отчеты (лучшие, по мнению многих пользователей). С этими мета-отчетами на русском языке вы можете ознакомиться [на нашем сайте](#). Опять же, благодаря данным Vicious

Syndicate и другие материалы на сайте (многочисленные гайды на архетипы и даже эта статья) становятся качественнее и подробнее. Скачать Track-o-Bot можно [здесь](#).

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

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

Получение базовой информации

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

статистика → 0-0 (-)

0	Немота	
1	Клирик Североземья	2
1	Кристаллический оракул	
1	Пират Глазастик	★
1	Слово силы: Щит	
2	Принц Келесет	★
3	Жрец Когтя из «Кабала»	2
3	Капитан Южных морей	2
3	Слово Тьмы: Смерть	2
3	Смоляной страж	
4	Жрец-обжора	2
4	Среднее лечебное зелье	
5	Кобальтовый губитель	2
6	Зелье драконьего огня	2
6	Крадущийся упырь	
7	Костяная кобыла	2
8	Король-лич	★
8	Темный жнец Андуин	★
9	Изера	★

закончить
шанс
топдекнуть конкретную карту, если осталась одна копия в колоде или две

3 27

1 3,7% 2 7,4%

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

0	Монетка	
1	Нефритовый идол	
1	Нефритовый идол	2
1	Нефритовый идол	
2	Буйный рост	
2	Сила дикой природы	
3	Нефритовый цветок	2
4	Нефритовый дух	2
4	Фэндра Олений Шлем	★
5	Дар природы	
6	Айя Черная Лапа	★
6	Нефритовое чудище	
7	Малфурион Пагубный	★
10	Тотальное заражение	

4	15		
1	6,7%	2	13,3%
1	26,3%	2	46,8%

шанс, что конкретная карта находится в руке вашего оппонента, если в колоду взята одна ее копия или две

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

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



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

Фиолетовый подарок в обертке – обозначает то, что данная карта попала в руку каким-либо необычным способом, то есть не с помощью механики добора и не из колоды. Это может быть генерация существа или заклинания: [Петроглиф](#), зелье [Казакуса](#), [Свет во Тьме](#) и так далее и тому подобное.

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

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

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

Это почти все внутриигровые данные (опущены счетчики Нефритовых гоголемов, К'Туна, [Йогг-Сарона](#)), которые предоставляет программа Deck Tracker. Проще всего пользоваться, естественно, содержанием вашей колоды, это самый элементарный и очевидный источник информации: вы знаете, что уже разыграли, а что еще осталось в вашей колоде на будущее. Многие игроки, увы, останавливаются только на этом, не особо обращая внимание на другие данные: на колоду противника и его руку. А именно эти две переменные и максимально интересны и потенциальны. О них подробнее речь пойдет в последующих разделах.

Основы чтения руки:

ЗНАНИЕ КОЛОД И ИХ КЛЮЧЕВЫХ КАРТ

Пожалуй, начать процесс чтения руки стоит не с самой руки оппонента, но его колоды. Здесь можно выделить две важнейшие составляющие, необходимые для дальнейшего анализа информации.

Первая – знание меты, популярных и модных в ней колод. Вам важно понимать, самые распространенные архетипы у конкретного класса, какие сборки используются чаще других, – все эти данные зависят еще и от вашего рангового промежутка. Второй важнейший источник информации – это сама колода вашего противника, уже по ходу игры отображаемая Deck Tracker. Какие карты уже были сыграны? Какие нет? Это важнейшие вопросы, которые постоянно необходимо себе задавать. Но обо всем по порядку, для начала необходимо разобраться с нынешней метой.

Итак, как же узнать эту самую мету, где посмотреть точные цифры и узнать популярные колоды? Лучший, но не универсальный и не единственный источник – мета-отчеты во всем их многообразии. Конечно же, вам нужен последний, то есть самый актуальный мета-отчет. Из них вы узнаете и актуальные колоды, и распределение архетипов внутри класса на конкретных ранговых промежутках, и многое другое.

Важно подчеркнуть именно ранговые особенности. Дело в том, что ситуация на условных 15 и 3 рангах принципиально отличается друг от друга. Можно рассмотреть некоторые ранговые промежутки и выделить их специфику.

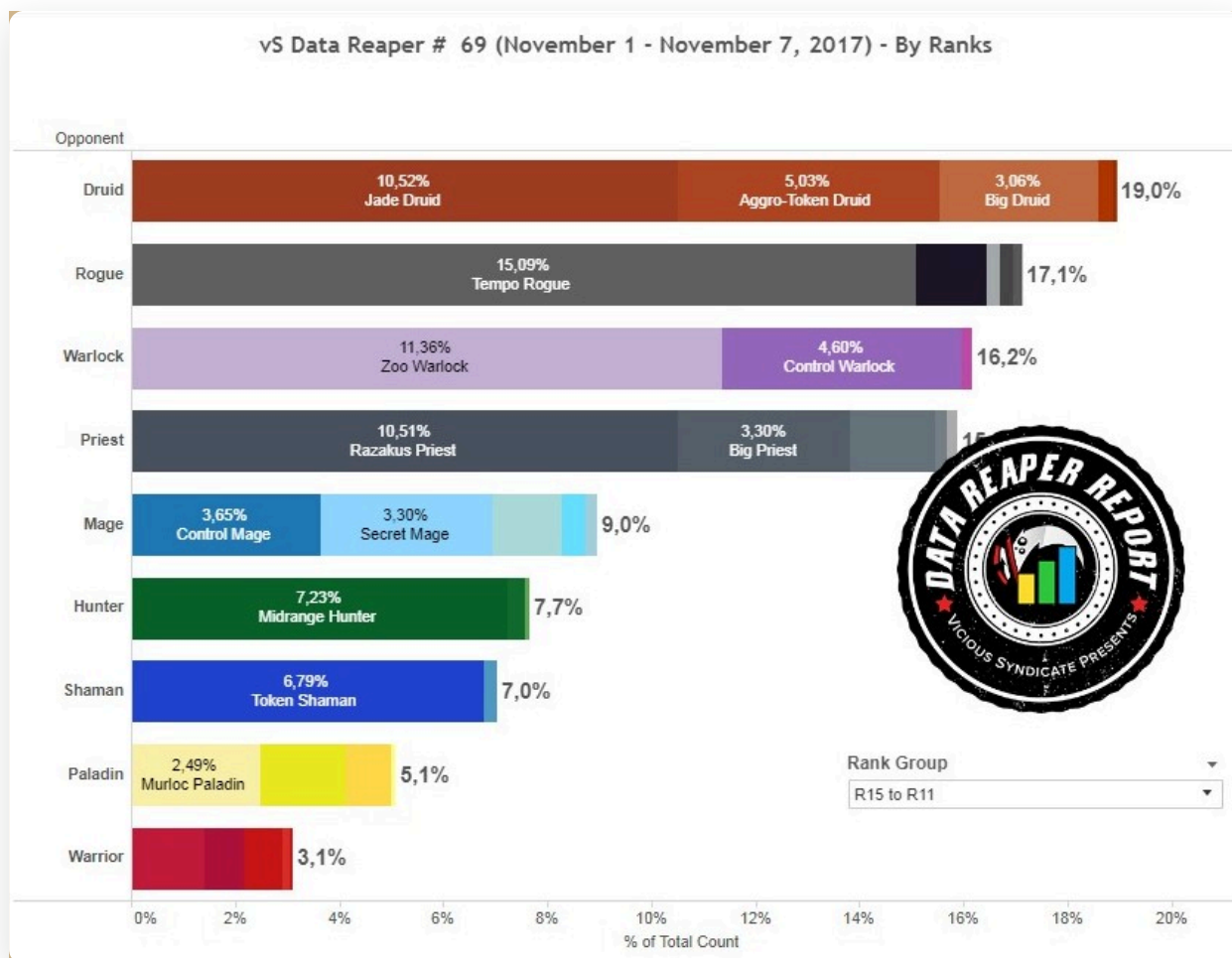
Легендарный ранг находится в авангарде не только по званию, но и по мете. Обычно все новинки и последние тенденции декбилдинга появляются именно в легенде. Но это происходит в начале и середине месяца, когда игроки относительно расслаблены: они уже взяли легенду, но им еще не нужно стремиться в топ-200 и выше для получения HST points (они нужны, чтобы получать приглашения на турниры от Blizzard). А значит, можно попробовать что-то новое, отдохнуть, поэкспериментировать. Далеко не всегда, но все же иногда игроки находят новые действенные сборки или даже новые архетипы. Куда меньше в легенде простых и прямолинейных колод, традиционно мало там Охотников, каким бы сильным ни был данный класс. В последние дни сезона и ближе к высшим позициям легенды начинается настоящее безумие: все берут сильнейшие колоды меты. Хорошо, если таких колод несколько, но бывают и не такие удачные меты (например, в патче 9.0 Рыцарей Ледяного Трона еще до нерфа Друида сильнейшей колодой безоговорочно считался Джейд Друид, так что в топ-100 легенды конца сезона никого, кроме Джейд Друидов встретить было нельзя).

Схожая тенденция прослеживается и на **5-1 рангах**, но на протяжении всего времени, а не только последних дней сезона. Игроки на 5-1 рангах максимально нацелены на результат, они всеми силами стремятся в легенду, а сделать это проще и быстрее всего с помощью лучших колод меты. Очень немногие особенно на 1-2 рангах экспериментируют, играют нестандартными архетипами или нестандартными сборками.

Куда расслабленнее игроки на **6-15 рангах**. Это своеобразный арьергард меты, тенденции высших рангов доходят сюда с опозданием. Здесь большее разнообразие и классов, и архетипов, и их сборок, далеко не всегда встречаются лучшие и оптимизированные версии, даже если они уже давно найдены. Намного чаще попадаются в противники, например, Охотники, сейчас в мете Рыцарей Ледяного Трона после нерфов тут еще остаются Пират Воины, хотя, начиная с пятого ранга и выше их практически не встретить. Можно найти и необычные фан колоды в приличном количестве.

16-25 ранги - это настоящий хаос, за который обычно даже не берутся мета-отчеты. Здесь, можно сказать, почти нет какой-либо меты и порядка. Можно встретить любой класс, любую колоду, любую сборку. Очень часто встречаются игроки с архаичными колодами многомесячной давности: Пират Воины с забытой картой **Мелкий буканьер**, а порой даже и Друид с комбинацией **Сила природы** + **Дикий рев**. Это люди, которые вернулись в Hearthstone после долгого перерыва и еще не собрали актуальные колоды. Много здесь и совсем новичков со своими не лучшими авторскими сборками или очень старыми колодами: ожидать от них можно только непредсказуемости.

Разобраться в специфике рангов поможет **мета-отчет от Vicious Syndicate**, где можно посмотреть на распределение архетипов внутри класса на конкретном ранговом промежутке. Например, вы играете на 15-11 рангах, увидев данную таблицу, вы точно сможете узнать более и менее популярные архетипы класса.



Отчетливо понятно, что, например, Контроль Маги встречаются чаще Секрет Магов (а если учитывать, что 1,34% занимают и Квест Маги, схожие по геймплею и многим

картам с Контроль Магами, то точно становится ясно, что ожидать надо в первую очередь медленный архетип), а Агро Друиды – чаще Биг Друидов. На пятых рангах, что примечательно, Агро Друиды обошли Джейд Друидов и Биг Друидов, что является новой и свежей тенденцией меты, еще не дошедшей до вашего рангового промежутка.

Вам так же важно знать колоду, которой играет оппонент. Конечно, наверняка вы узнать ее не сможете, пока не увидите все взятые противником 30 карт, однако вам поможет мода. В мете достаточно много модных и популярных сборок. Какая-то просто оказывается лучше других и это уже проверено временем, а другая – веяние этой недели или даже этого дня. Порой какой-то известный стример может взять легенду или высокий ранг в ней какой-то необычной сборкой или архетипом, тогда многие копируют ее. Вообще копирование колод у известных игроков или из мета-отчетов (это называется нетдекинг) – крайне распространенное явление, делающее Hearthstone достаточно предсказуемым. Вам важно только понять, что «в тренде» прямо сейчас, какие именно сборки, какие технические карты. Тогда вы сможете узнавать колоду противника намного раньше розыгрыша всех карт по каким-то особым техническим решениям. Здесь, увы, мета-отчеты помогают не всегда, так как они выходят с какой-то задержкой, а мода может держаться даже меньше недели. В помощь вам новостные порталы по Hearthstone, стримы на Twitch и социальные сети с подпиской на игроков (Twitter, Discord и другие).

Примечательно, что предсказать колоду на 5-1 рангах в разы легче, чем на 10-15. Обычно на подходах в легенду как раз и берут те самые сильнейшие сборки из последних мета-отчетов или рекомендаций профессиональных игроков. Чем ниже ранг, тем больше шанс, что игрок возьмет старую или просто необычную версию.

Теперь, когда вы вооружены знаниями о мете, вашем ранге и актуальных на нем колодах, самое время разбираться с этой колодой непосредственно в игре. Первым делом, встретив какой-то класс, вам важно определить его архетип. Иногда это сделать очень просто (большинство Охотников – Мидрейндж Охотники, Шаманов – Токен Шаманы, Разбойников – Темпо Разбойники), иногда трудно (особенно с Друидом и Магом). Определить архетип поможет вначале статистика (исходите из теории вероятности, то есть ожидайте самый популярный архетип на вашем ранге; если два архетипа примерно равны по распространению, предполагайте тот, с кем вашей колоде труднее справиться), а в самой игре – действия оппонента. Смотрите, что он разыграл и что не разыграл (если Шаман два хода прожимает только силу героя, едва ли это Токен Шаман), дабы получить первую информацию о его архетипе.

Как только архетип определен, важно понять его сборку. Порой, впрочем, это не получится сделать, если ничего типового оппонент долго разыгрывать не будет. В любом случае вспомните все ключевые карты и комбинации, которыми пользуется данный архетип и следите за их использованием, ожидайте и обыгрывайте их. В первую очередь следите за сильнейшими картами (вроде Тотального заражения Друида, Разы Плененного и Темного жнеца Андуина у [Казакус Жреца](#)), AoE и точечными ремувалами и специфичными инструментами, хорошими в данном противостоянии. С опытом вы начнете следить за всеми картами оппонента, а для начала хватит и некоторых – самых важных.

Поскольку вы наверняка точно не сможете предсказать состав колоды до какого-то момента, ожидайте до идентификации сборки только основу колоды и, возможно, самые популярные нынче технические карты. Все это вы можете найти в любом гайде на сайте в разделах «Основа колоды» и «Опциональные и технические карты».

Здесь-то и начинается чтение руки оппонента, вы предполагаете его архетип и состав колоды, стоите свои ожидания, отслеживаете уже использованные карты. Естественно, если две копии условной Ледяной стрелы уже были использованы, вы забываете об этом заклинании и больше не учитываете, что оно может быть в руке или колоде Мага (он, впрочем, может получить еще Ледяных стрел с помощью [Петроглифа](#) и других источников генерации карт, но это маловероятно).

Даже если была разыграна лишь одна копия какой-то важной карты, вы можете какое-то время не ожидать вторую по крайней мере на протяжении начальной и средней стадий: шансы найти две копии условной Инволюции на старте достаточно малы (Deck Tracker вам даже точно скажет вероятность этого события), так что, если Шаман уже отдал одну Инволюцию, можно какое-то время рисковать и не обыгрывать вторую. Соответственно, чем дольше затягивается игра, тем шансы найти вторую копию Инволюции будут выше. Всё проще в матч-апе с [Казакус](#) колодами, в которых всегда изначально будет по одной копии каждой карты.

Проблема на данном этапе чтения руки в том, что вы читаете не только руку, но и еще не вытянутую колоду оппонента. Конечно, когда на поздней стадии вся колода будет использована, вы почти наверняка скажете, что осталось в руке у оппонента, но вот в начале и в середине игры сделать какие-то выводы, исходя из уже разыгранных карт и знания архетипа оппонента, достаточно трудно.

Поэтому описанный выше способ пусть и обязателен, и важен, но на нем ограничиваться не стоит. Освоить его достаточно просто, так что базовые навыки понимания колоды оппонента есть у любого постоянно играющего пользователя, но до идеала довести их труднее. Для этого надо и иметь игровой опыт большинством или всеми популярными архетипами, и постоянно находиться в курсе нынешней меты и ее последних тенденций.

Чтение руки на муллигане

Из гайда в гайд повторяется, что муллиган – важнейшая и ответственной стадия, от которой порой зависит исход всей партии. Именно поэтому муллигану отводится отдельный крупный и подробный раздел в каждом гайде на архетип, а порой и даже [отдельные статьи](#)

Но важно не только то, какие вы выбираете карты на муллигане, но и то, какие выбирает ваш оппонент. Стандартная анимация стадия муллигана оппонента в Hearthstone достаточно неявная и кратковременная: речь идет о моменте, когда игра показывает, какие карты ваш оппонент сбросил из руки, а какие оставил – анимация длится буквально 1-2 секунды, ее очень легко упустить, а дальше никак не увидеть. Анимация настолько незаметна, что не все игроки даже знают о том, что такую вещь,

как факт сброса или сохранения карты в руке на муллигане, можно хоть как-то отследить. Благо, с Deck Tracker наблюдать за стартовыми картами оппонента становится намного проще. Все они обозначены цифрой 0, а замененные карты отмечены красной буквой М.

Этот с первого взгляда незначительный игровой момент – сброс или сохранение карт в руке противником – до невозможности недооценен многими. А благодаря нему можно получить колоссальное количество информации и об этих картах, и о архетипе противника, и о его планах на игру.

Можно привести пару иллюстраций, которые наглядно покажут очевидную разницу в муллигане вашего оппонента.



Дважды BoarControl, играя Зоолоком, встретил Жрецов. Предположительно это [Казакус Жрецы](#), хотя наверняка знать этого, разумеется, пока что нельзя. Посмотрите на руку Жрецов и решите, в каком случае шансов у Зоолока победить больше. В первом игровом моменте Жрец сбросил все карты из стартовой руки, посчитав их плохими в матч-апе с Зоолоком (Жрец не знает, каким архетипом играет BoarControl, но ожидает Зоолока как самый популярный архетип Чернокнижника), но далеко не факт, что пришедшие новые карты лучше. Так, можно считать стартовую руку первого Жреца достаточно слабой, но другой информации о ней, увы, пока что нет.

Во втором игровом моменте Жрец оставил в стартовой руке две карты из трех. Это значит, что они хороши в матч-апе с ожидаемым Зоолоком. С одной стороны, вы получаете больше информации о руке Жреца, с другой стороны, раз она хороша, значит реализовать свой план на игру будет труднее. Что же может оставить предполагаемый [Казакус Жрец](#) в противостоянии с предполагаемым Зоолоком? Этому посвящена [специальная статья](#), но всё же отметить можно и тут. Стоит ожидать в первую очередь такие карты, как [Клирик Североземья](#), [Вестник рока](#), [Слово Тьмы: Боль](#), [Казакус](#), [Раза Плененный](#), [Божественная кара](#), хотя так же можно опасаться и некоторых других карт, например, [Зелье драконьего огня](#), связка [Маг крови Талнос](#) + [Астральная плеть](#), [Смоляной страж](#) и подобные.

Итак, Жрецы еще не успели сделать первые ходы, а BoarControl уже получил массу информации о руке оппонента благодаря отслеживанию муллигана противника. Конечно, вся эта информация зиждется на многих «если»: если это [Казакус Жрецы](#), а не [Биг Жрецы](#) или [Жрецы на драконах](#), если они ожидают именно Зоолока, а не [Контроль Чернокнижника](#), если они муллиганят стандартно, не исхитряясь и не устраивая игры разума с BoarControl. Еще одно «если» не совсем относится к данным ситуациям, но вполне возможно во многих других: а что, если противник неопытен и действует неправильно?

Едва ли Жрецы из топ-17 и топ-120 легенды ошибаются на муллигане, но вот на условных 5-25 рангах в ошибках оппонента нет ничего необычного. Да и это не значит, что выше пятого ранга люди играют идеально. Парадоксально, но чем выше ранг оппонента, тем проще становится читать его руку, ведь опытные игроки чаще совершают правильные действия: оставляют нужные карты на муллигане и сбрасывают ненужные, грамотно расходуют ресурсы по ходу партии. Неопытные игроки хаотичны и непредсказуемы в большей степени, следовательно понять и прочесть их действия становится труднее.

Собственно, опытные игроки тоже могут удивить и своими ошибками, и играми разума. Они могут заставить вас подумать, что у них есть определенная ключевая карта, хотя на деле ее не будет. Может случиться и наоборот. Здесь, конечно, важно не думать об этом слишком много, играя в ладдере, вы чаще передумаете себя самого: оставьте игры разума профессиональным игрокам на турнирах.



Еще одна игровая ситуация, в которой факт сбрасывания карт на муллигане говорит о многом. Поскольку в руке Разбойника целых три совершенно случайных карты и одна, полученная с Пирата-пройдохи, вероятность наличия там каких-то ключевых карт против Зоолока крайне мала. Так BoarControl может не опасаться Удара в спину. Конечно, есть шанс, что это заклинание все-таки пришло Разбойнику, но шанс этот мал. Куда выше он был бы, оставь Валира на муллигане хотя бы одну карту.

Особенно много информации вы получаете тогда, когда знаете: какой архетип ожидает от вашего класса оппонент и, соответственно, какие карты он будет искать. Взгляните, например, на следующую иллюстрацию, которая показывает, какие карты **Казакус** Жрец должен искать, встретив другого Жреца.



Следовательно, если в данном матч-апе ваш оппонент оставляет в стартовой руке какие-либо карты, вы почти наверняка можете быть уверены, что это **Раза Плененный**, **Темный жнец Андунн** или **Казакус**. Если Друид оставляет в руке какие-либо карты, и это оказывается не Агро Друид, вы можете быть почти уверены, что это какой-либо разгон по мане.

И так с каждым оппонентом: если он оставляет какие-то карты на муллигане, вы тут же можете свести их к 2-6 вариантам, которые хороши в матч-апе с самым ожидаемым архетипом вашего класса. И, соответственно, если какая-то карта сбрасывается, вы можете заключить, что это НЕ те самые 2-6 хороших вариантов, однако здесь данные уже более эфемерны и ненадежны.



Чернокнижник оставил на муллигане всю руку, но ничего не разыграл на первый ход. Что это может значить? Конечно же, перед вами ни в коем случае не Зоолок, а медленный архетип класса с великолепной рукой против Темпо Разбойника. Ожидайте, что в его руке есть [Осквернение](#), [Ползун Голакка](#), [Вестник рока](#), [Адское пламя](#).

Явная информация о картах противника

Еще одна достаточно простая тема для разговора – явная информация о картах в руке оппонента. Это в первую очередь карты, полученные в руку неестественным образом. Все они будут обозначаться с Deck Tracker с помощью фиолетового знака подарка. Также к ним можно отнести Монетку и замещенные карты на муллигане, но о последних речь уже шла в предыдущем разделе, так что здесь внимание будет уделено остальным доступным и очевидным данным.

Под значком фиолетового подарка может скрываться огромное количество карт, доставшихся оппоненту массой способов, уже перечисленных выше. Примечательно, что Deck Tracker не дает более подробную информацию об источнике получения данной карты, так что вам необходимо будет запомнить, как именно данная карта попала в руку противника.

Так как разнообразных способов получения карт в руку невероятное количество, рассматривать каждый из них слишком долго, да и необходимости в этом особой нет. Важно отметить не только то, что вы должны запоминать, каким именно образом карта с фиолетовым подарком попала в руку оппонента, но и то, что вы должны знать разные варианты: чем может быть эта карта?

Порой у вас будет однозначный ответ, так [Темная чародейка](#) даст Разбойнику 1/1 копию выбранного оппонентом существа. Вы увидите, что это было за существо, так что

данная сгенерированная карта будет очевидна вам.

А порой информации будет меньше, как в случае с **Петроглифом**. После применения этого заклинания вам будет известно немного: это заклинание Мага, стоящее на 2 кристалла меньше обычного; поскольку у Мага было 3 опции благодаря раскопке, он наверняка выбрал что-то хорошее или приемлемое: едва ли **Петроглиф** предложил ему 3 слабейших карты, хотя и такое порой бывает. Но даже из трех слабейших опций Джайна выберет лучшую. Если Маг не разыгрывает раскопанное заклинание сразу же, у вас тут же появляется дополнительная информация: вы можете исключить много заклинаний, которые ваш оппонент захотел бы применить прямо сейчас (их список целиком и полностью зависим от игровой ситуации). Соответственно, чем дольше раскопанное заклинание лежит в руке, тем больше у вас появляется информации о нем: оно не подошло для ситуации на первый ход, второй ход, третий и так далее. В результате вариантов останется достаточно мало: долго в руке Маг может хранить взрывной урон для добивания вас (**Огненная глыба**, например), секрет, который невозможно разыграть, так как такой же уже активен, или какие-то части комбинации.

Следите за тем, сколько ваш оппонент думает, разыграв **Петроглиф**. Если он моментально выбирает какую-то опцию, значит она, вероятно, хороша и раздумий не вызывает. Если Маг разыгрывает раскопанный с **Петроглифа** секрет, он, вероятно, будет достаточно хорош в данном матч-апе. Уж точно вам стоит опасаться раскопанного с **Петроглифа** секрета больше, чем полученного, например, с Болтливой книги. Ведь в последнем варианте Джайна никак не могла воздействовать на результат. Больше информации о картах со случайным эффектом вы можете найти в любом гайде на сайте в разделе «Обсуждение карт со случайным эффектом».

Еще один пример явной информации, данный каждой карте в руке оппонента, это номер хода, в который она была получена в руку. Сама по себе эта информация вам ничего не дает, только в результате размышлений и анализа вы сможете сделать определенные полезные выводы, но об этом в следующем разделе.

Здесь же нужно поговорить еще о доступной вам информации, которая, однако, никак не отображается Deck Tracker'ом. Эта информация тоже невероятно важна, а связана она с конкретной механикой уникальных карт, поэтому обобщить ее как-либо трудно. Далее будут рассмотрены некоторые популярные и метовые карты, дающие при розыгрыше какую-либо информацию о руке вашего оппонента.

Пират Глазастик – здесь всё просто. Оппонент разыграл любого другого пирата и **Пират Глазастик** не появился на столе? Если ранее вы не видели это существо в данном поединке, значит одна из карт в руке оппонента – **Пират Глазастик**.

Драконид-шпион – как и любой другой дракон с похожей механикой, этот активирует свой боевой клич только при наличии другого дракона в руке противника. Если же вы разыгрываете это существо, то получаете еще больше информации: вы смотрите на три карты из колоды оппонента, а значит можете заключить, что в настоящее время в руке их нет (там может быть вторая копия). Аналогичную информацию предоставят **Украденные мысли**, **Кристаллический оракул** и другие карты с эффектом воровства.

Внутреннее зрение – нет способа проще узнать, какая же карта есть в руке вашего оппонента, чем получить ее копию в свою руку.

Смотритель – своим боевым кличем это существо достает не случайные карты из колоды, а лишь некоторые (зверь, мурлок и дракон), так что вы получите массу информации о руке оппонента после розыгрыша Смотрителя, особенно если вам досконально известна его колода и разыгранные ранее карты звери, драконы и мурлоки.

Арканолог – похожая ситуация и с Арканологом, который достает из колоды исключительно секреты.

Принц Келесет, Принц Талдарам, Принц Валанар – если противник разыгрывает хотя бы одну из этих карт и их боевой клич срабатывает, вы наверняка будете знать, что в его оставшейся колоде нет карт за 2, 3 или 4 маны соответственно.

Похитительница трупов – посмотрев на баффы Похитительницы трупов после розыгрыша, вы сможете узнать, существа с какими свойствами остались в колоде оппонента. Обращайте внимание на наличие или отсутствие неистовства ветра, часто в колодах с Похитительницей трупов только одно такое существо (например, **Страж бурь**), так что вам будет достоверно известно: в руке оно или в колоде.

Механика баффа существ в руке (Незаконный ввоз и другие) – дает просто неприлично много информации о руке оппонента. По характерному свечению пробаффанной карты вы узнаете и о том, является ли данная карта существом или нет, и, возможно, о ее виде (Живец Темной чешуи, например, усиливает только мурлоков), и о самом факте усиления какого-то существа.

Карт с таким же или аналогичным эффектами, которые дают какую-либо информацию о руке и/или колоде оппонента, в Hearthstone очень и очень много (особенно если учитывать и Вольный режим), перечислять их все значило бы утомлять читателя излишними подробностями. Полученная информация о руке часто понятна интуитивно, сложно лишь держать в голове ее на протяжении долгого времени, совмещая со всеми остальными источниками информации.

И, наконец, последнее, о чем нужно сказать в этом разделе: это информация о возможности применения карты оппонента на какую-либо цель на выбор (например, **Разрушитель чар, Печать королей, Огненный шар** и масса других карт). Вы не получите эту информацию, если ваш оппонент не ошибется, то есть не наведет на какого-либо персонажа красную стрелку при применении карты, а потом отменит ее, передумав и оставив данную карту в руке. Такое случается не очень часто, но всё же бывает. Так вы сможете исключить массу карт, например, нельзя выбрать цель при розыгрыше Круговерти Пустоты и многих других существ и заклинаний.

Учитывайте, что противник может попытаться вас обмануть, например, наводя стрелку боевого клича Разрушителя чар на вашего героя. Очевидно, что невозможно наложить немоту на героя, однако стрелка всё равно будет наведена на вас, и вы это увидите. Так противник может притворяться, будто эта его карта не **Разрушитель чар**, а что-то другое, например, **Огненный шар**.



В данной ситуации Маг (еще не ясно, какой это архетип) наводит на Эдвина ван Клифа третью слева карту, полученную в первый ход, но в итоге разыгрывает другую: секрет. Какую информацию получает BoarControl? Это заклинание или существо, стоящее от 0 до 3 кристаллов маны, которое при розыгрыше требует цели. Это не [Лакей Медива](#), потому что у Мага нет активного секрета, зато это может быть [Ледяная стрела](#). Ни один популярный архетип Мага не использует другие карты за данную стоимость, при применении которых необходимо выбирать цель.

Неявная информация о картах противника

В разделах выше речь шла преимущественно о том, что есть в руке вашего оппонента. И это было относительно просто и понятно. Данный раздел же посвящен картам, которых в руке оппонента нет. Определить их намного сложнее, но и пользы это потенциально может принести куда больше.

В первую очередь вы хотите знать, есть ли в руке оппонента какая-то ключевая мощная карта, например, [Ползучая чума](#) у Джейд Друида. Если агрессивный оппонент узнает, что Ползучей чумы в руке его противника нет, действовать он будет совершенно иначе, он не будет бояться выставлять на свою половину массу мелких угроз, поскольку его не наказать.

По сути вы хотите знать состав руки вашего оппонента досконально в любом противостоянии, так вы сможете обыгрывать или не обыгрывать какие-то важные карты. Но, разумеется, в Hearthstone нет надежного способа узнать, что есть в руке врага, а чего нет, но на помощь приходит чтение руки, с помощью которого можно извлечь удивительно большое количество информации. Эта информация, правда, часто будет не стопроцентной. Вся она состоит из догадок и вероятностей, но другой, к сожалению, часто и не будет.

Следует отметить важное правило: у вас будет тем больше информации о карте, чем левее она находится в руке оппонента, то есть чем дальше она там находится. А вот о самой правой карте, пришедшей в последний ход противника с «топдека» вы не будете знать практически ничего, так что и обыграть ее не сможете. Часто вы будете уверены, что той же Ползучей чумы в руке Друида нет, но тут случается неприятный «топдек» и вы наказаны за выставление всех ваших угроз на стол. С этим, к сожалению, ничего сделать тоже нельзя, порой риски нужно принимать.

Как же получать неявную информацию о руке оппонента? Всё очень просто: ставьте себя на его место. Например, вы узнали, что играете против того же Джейд Друида: что вы бы хотели сделать, будь в вашем распоряжении 2 кристалла маны? Чаще всего – разыграть **Буйный рост**. Если Друид действительно разыгрывает **Буйный рост**, вы не получаете никакой информации, если же это заклинание не разыграно, а Друид использует силу героя, вы можете наверняка заключить: в нынешней его руке Буйного роста нет.

Аналогично, на третий ход мечта Джейд Друида – разыграть **Нефритовый цветок**, если этого снова не происходит и Друид пасует – можно исключать и этот вариант. И так вы можете делать снова и снова каждый ход, просто думая о том, что бы вы идеале хотел сделать ваш оппонент в ответ на ваши действия, но не сделал? Учитывайте и наличие Монетки, и другие факторы, может быть, какую-то карту противник бережет для определенной синергии, или пытается вас обмануть, только сделав вид, что в руке нет той же Ползучей чумы. Так вы, уверившись в этом, пойдете в атаку, тогда-то вас и накажут.

Итак, когда вы точно уверены, что никаких причин не играть идеальную карту у оппонента нет, вы можете быть точно уверены, что ее просто еще нет в руке. Подумайте о других его опциях, о не идеальных, но приемлемых ходах – делает ли оппонент хотя бы их? Если снова нет, эти карты тоже можно исключать.

Так уже к условному пятому ходу и дальше вы обзаведетесь невероятно огромным массивом информации о руке противника, исключая всё новые и новые карты из нее. Совместите это с другими способами получения явной информации о руке на муллигане и позднее – и вот рука противника уже практически у вас на ладони.



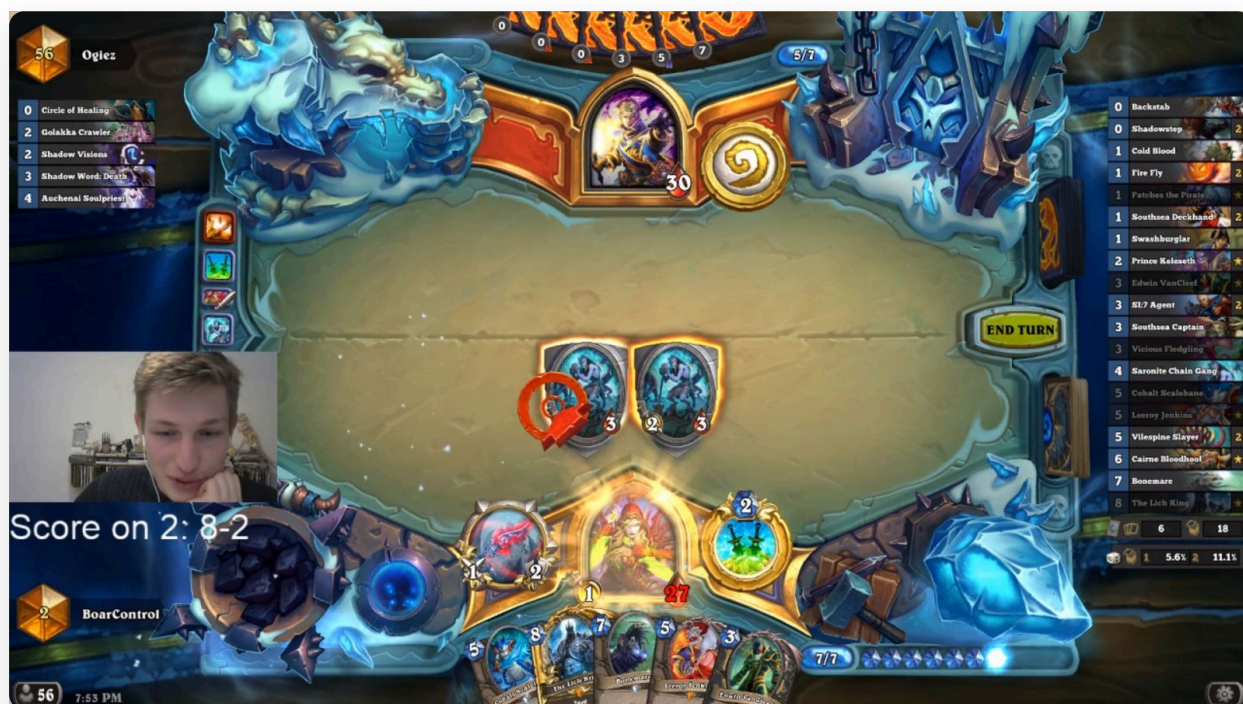
Хороший пример чтения руки из игры BoarControl и StanCifka в высших позициях легенды. Зоолок отдает эффект немоты в Смоляного стража, не опасаясь Эдвина ван Клифа в будущем. BoarControl верно не боится этой легендарной карты в данной ситуации, так как его противник едва ли нашел Удар в спину – ключевое заклинание для «разгона» Эдвина ван Клифа. Узнать об этом можно, прочитав руку Разбойника.



Еще один достаточно простой пример из этой же партии, случившийся позднее. В данной ситуации Зоолок решает: обыгрывать ли карту Костяная кобыла оппонента или нет? BoarControl видит в руке StanCifka две карты, очень давно не разыгрываемые: самая левая и соседняя с ней – они лежат в руке Разбойника уже шесть и три хода соответственно, что достаточно долго. Какие карты Разбойник не будет разыгрывать так долго? Вероятно, только те, что стоят слишком много, например, Костяная кобыла.

Также одной из этих карт может быть и что-то ситуативное, например, [Хладнокровие](#) или [Лирой Дженкинс](#), но одна копия заклинания уже была использована ранее, а [Лирой Дженкинс](#) в колоде всего лишь один в отличие от Костяных кобыл. Поэтому обыгрывать последних – статистически правильнее, тем более эта карта доставит серьезные трудности Зоолоку.

BoarControl почти уверен, что полученная на муллигане или на третий ход карта – это [Костяная кобыла](#), поэтому перед седьмым ходом оппонента он решает убрать со стола все его угрозы, разыграв Стража Ужаса. Это, конечно, невыгодный ход, ведь Зоолок лишается всей руки, но в итоге он оказывается правильным: самая левая карта в руке StanCifka оказалась Костяной кобылой.



Чтение руки оппонента – неоднозначный, трудный и обманчивый процесс. Всю игру, начиная с шестого хода, BoarControl думал, что самая левая карта Жреца, оставленная на муллигане, это [Темный жнец Андуйн](#). Разбойник всячески обыгрывал рыцаря смерти, не выставляя больше одной угрозы с 5+ единицами атаки (в конкретный ход BoarControl не разыгрывает Костяную кобылу). Намного позже выяснилось, что данная карта – [Слово силы: Щит](#), непонятно почему не разыгранное в первые ходы.

Заключение

Чтение руки оппонента – трудоемкий и многоплановый процесс, который разные игроки совершают по-разному: кто-то уделяет этому больше внимания, кто-то меньше, кто-то пользуется вспомогательными программами, кто-то нет, кто-то следит преимущественно за картами на муллигане, а кто-то всю игру считает и анализирует руку противника.

Какой бы путь ни избрали вы, важно лишь то, что вы нацелены на совершенствование ваших игровых навыков и развитие. Конечно же, всё не будет получаться сразу, результаты будут видны лишь через какое-то время после долгой практики. Но это, будьте уверены, стоит того.

Не только потому, что чтение руки эффективно, но и потому, что это интересно и увлекательно. Для многих особенно неопытных игроков это возможность посмотреть на Hearthstone в новом непривычном свете.

Вы можете поделиться вашими предложениями по улучшению статьи и замечаниями в комментариях, автор их обязательно прочитает и примет во внимание.

Спасибо за ознакомление с материалом, успехов в игре!