

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Элем Маг — все еще топовая дека Запредельной Тьмы. Большой гайд по архетипу

26.11.2024

Гайды

Великая Запредельная Тьма

Элем Маг — все еще топовая дека Запредельной Тьмы. Большой гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ








Герой гайда — Элем Маг в мете Великой Запредельной Тьмы. С первого же дня после выхода дополнения игроки поняли, как хорош этот архетип. Собирается он почти бесплатно, результаты показывает отличные, принцип действия прост и понятен.

Элем Маг был королем прошлой меты, но с балансным патчем его понерфили. Фонарщики теперь наносят куда меньше урона. И пусть в численности Элем Маг сильно сдал, его винрейт все еще остается одним из самых высоких в ладдере. Колода недооцененная, и мы рекомендуем потестить ее вне зависимости от ранга, на котором вы сейчас находитесь. Тем более собрать дека очень просо.

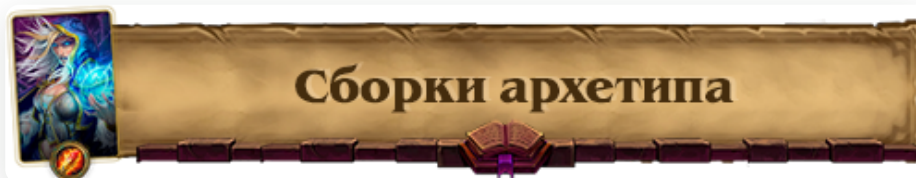
В большом гайде разбираемся, почему Элем Маг так силен и как играть этой декой так, чтобы винрейт у вас был еще выше. Вы узнаете, какую колоду взять, как правильно выбрать карты в стартовую руку против всех классов. Мы разберем основы и тонкости геймплея Элем Мага, а также правильное поведение архетипа при встрече с самыми популярными представителями ладдера.

Обновили гайд 26 октября с учетом актуальной меты. Список изменений:

-  Изменили сборки и описание к ним
 -  Дополнили раздел "Вопросы декбилдинга"
 -  Изменили карты, нужные в стартовую руку против некоторых классов
 -  Дополнили раздел "Стратегия игры"
 -  Добавили описания новых матч-апов, изменили старые.

Содержание гайда:

1. Сборки архетипа
2. Как собрать колоду
3. - Основа колоды
4. - Опциональные и технические карты
5. - Замены
6. - Максимально бюджетная версия
7. Муллиган
8. Стратегия игры
9. ◦ Темп - это хорошо
 - - Циклы элементалей
 - - Готовим летальный урон
 - Как пробить кучу брони
10. Матч-апы
- 11.



Саруун стал обязательной картой для всех сборок Элем Мага, но теперь нужно решить, чем заменить Фонарщика и стоит ли это делать в принципе. Есть успешные сборки и с ним, и без него. В сборках без него часто появляются интересные и необычные опции — и, кажется, они отлично работают.

Разбираем 3 самые результативные деки Элем Мага в нынешнем патче.

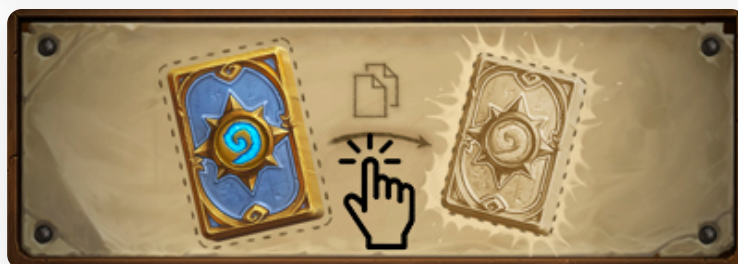


Саруун Элем Маг

В этой сборке появляется **Зиллиакс Делюкс 3000**, а вместе с тем тут и чуть больше ранних существ для захвата стола и давления. Такой подход отлично работает, в мете важно рано захватить стол при встрече с агрессией или начать давить с первых же ходов при встрече с контролем. **Зиллиакс Делюкс 3000** помогает и в первом, и во втором случае.

Тяжелый Элем Маг

Элем Маг



А если вы встречаете много контроль оппонентов, задумайтесь про утяжеленную сборку с дополнительными легендарками. Тут вместо Фонарщика взяты тяжелые леги: Саруун, Злобозог и Месадюн Расколотый. Они помогут в борьбе с Друидами, Воинами и Чернокнижниками. Но темповые матч-апы станут чуть слабее.

Фонарщик Элем Маг

Элем Маг

| | | | | | |
|--|--|--|---|--|--|
|  <p>Смоляная слизь Провокация +2 к атаке во время хода противника. 0 Элементаль 3</p> |  <p>Огненный гейзер Наносит 2 ед. урона. Вы кладете в руку элементалей 1/2. Огонь x2</p> |  <p>Ледяной отскок Боевой клич: замораживает противника. 2 Элементаль 1</p> |  <p>Огневичок Боевой клич: вы кладете в руку элементалей 1/2. 1 Элементаль 2</p> |  <p>Металлоэлементаль Накид. Боевой клич: получает +1/+1, если последний разыгранный вами карта стоил (1). 2 Элементаль 2</p> |  <p>Загробник огня Когда вы призываете элементалей, он получает +1/+1. 2 Элементаль 3</p> |
|  <p>Аква-архивариус Боевой клич: следующий элементаль, которого вы разыграете, будет стоить на (2) меньше. 2 Элементаль 2</p> |  <p>Сланцевый паук Боевой клич: если на прошлом ходу вы разыграли элементалей, вы берете карту. 3 Элементаль 2</p> |  <p>Саморазрушающий огорок Наносит 4 ед. урона случайному противнику. Если на прошлом ходу вы разыграли элементалей, вы выбираете цель сами. Огонь x2</p> |  <p>Пылающее сияние Боевой клич: уничтожает 3 верхние карты в вашей колоде. Забирает огонь и элементалей вместе этих карт: кладете в свою руку. 3 Элементаль 1</p> |  <p>Ослабительный катапульт Боевой клич: вы берете карту. Эффект повторяется за каждого элементалей, разыгранного вами на прошлом ходу. 4 Элементаль 4</p> |  <p>Разъяренный элементаль Боевой клич: вы призываете нового этого существа за каждый ход в непрерывной серии, когда вы разыграли элементалей. 3 Элементаль 2</p> |
|  <p>Фонарщик Боевой клич: наносит 4 ед. урона, если на прошлом ходу вы разыграли элементалей. 4 Элементаль 4</p> |  <p>Нечестный стусок Боевой клич: наносит 7 ед. урона, только если разыгранного несли только противниками, если на прошлом ходу вы разыграли элементалей. 7 Элементаль 4</p> |  <p>Солнечная вспышка Наносит всем противникам 2 ед. урона. Стоит на (1) меньше за каждого элементалей, разыгранного вами. Огонь x2</p> |  <p>Саруун Боевой клич: все элементалей в вашей колоде получают +1 к урону от замкнутой огня. 7 Элементаль 6</p> | | |



MANACOST
kolodahearthstone.ru



2880

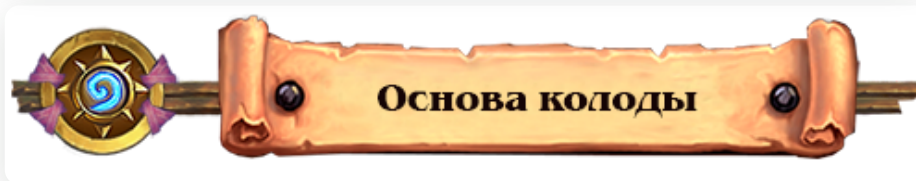




Вы все еще можете взять пару Фонарщиков. Карта точно не мертвая, даже 4 урона — это много. И теперь можно смелее играть Фонарщиков в темп на 4-5 ходах, а не ждать их реализации в лейтгейме.

Прежде, чем разбираться в тонкостях геймплея и муллигана, давайте разберемся, как еще можно модифицировать колоду с учетом вашей коллекции карт и локальной меты.

[к оглавлению](#)



Основа колоды — карты, которые встречаются во всех или почти всех колодах архетипа. В основе колоды Элем Мага аж 25 карт, которые лишь в редких случаях исключают из деки. И если что-то и исключают, то обычно только одну копию, дабы вместить техническую карту.

Основа колоды (25 из 30)



Основа деки предсказуемая: сильнейшие элементали для захвата стола, генерации характеристик и добора, а также ключевые заклинания школы Огня.

Дополнить основу нужно минимум 5 картами. Подробнее обсудим самые популярные опции дальше.



Оptionальные карты



Синтез — неплохое заклинание, но не школы Огня, так что у него будет антисинергия с Пылающим слиянием.

Металломенталь — неплохой элементаль, особенно полезный в темповых поединках. Его часто исключают ради других опциональных карт, хотя часто встречаются сборки и с ним.

Турагент Зефрис — не элем, но просто полезная карта, особенно в мид и лейтгейме. Даст дополнительный урон, тяжелые опции для давления на контроль колоды или способ вернуть контроль над столом.

Раскаленная руна, Взрывной астероид, Саруун — эти карты обычно берут вместе. Не обязательно все сразу, но для комбинаций с Сарууном появляется чуть больше взрывного урона.

Огненный шар — берут редко, это скорее какой-то аналог **Раскаленной руны** для тех, кто не хочет ее крафтить (хотя **Раскаленную руну** скрафтить очень просто).



Фонарщик — пусть эту карту понерфили, она все еще сильная и вполне может попасть в деку Элем Мага. Не бойтесь играть ее в темп на 3, 4 или 5 ходы, даже если встречаетесь с контролем деками. А в темповых матч-апах это просто хороший боевой клич для размена с вражеским юнитом.

Восковой проказник — улучшит матч-апы с другими Элем Магами и темповыми колодами в принципе.

Ледокатчик — слишком тяжелая и медленная карта, которую сейчас редко берут в сборки. Но такой вариант у Мага все же есть в случае, если появятся более агрессивные и темповые колоды. **Ледокатчика** есть смысл брать только в медленные сборки Элем Мага.

Месадюн Расколотый — достаточно тяжелая легендарка, которая обеспечивает Мага дополнительными добором и выгодой. В идеале, конечно, достать с боевого клича какого-то тяжелого элеме вроде Сарууна или **Разливающегося огнеплеска**, но гарантии на это никакой нет. Зато если Саруун уже сыгран, вы получите больше источников урона от Огня.

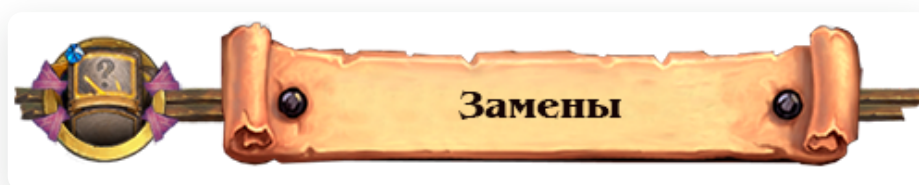
Злобжог — тяжелый элем, который даст больше взрывного урона, но стабильно заработает только в лейтгейме, когда Маг достанет большинство карт из деки. Слаб в темповых поединках, но силен в медленных.

Азеритовый гигант — редкая опция, обычно берут одну копию в надежде на перехват инициативы и давление большими характеристиками.

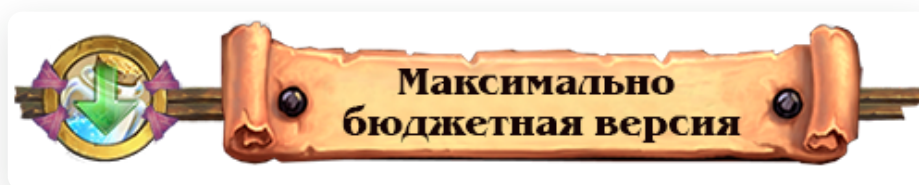
Рагнарос — берут скорее для стиля. Легендарка прикольная, но не сказать, что имбалансная и нужная Элем Магу.

Сверхновая — есть смысл брать лишь в случае, если легендарка выпала с комплектов карт, а вам хочется экспериментов. Не лучшая опция, но нужна для стиля и фана. Значительно слабее Мага она не сделает.

[к оглавлению](#)



Элем Маг — самая дешевая колода в Великой Запредельной Тьме, которая может легко обойтись совсем без легендарных и эпических карт. И такие сборки мало чем будут отличаться в результатах от дек с большим количеством легендарок. Поэтому, если легендарок у вас нет, не спешите крафтить их и берите колоду без них.



Элем Маг



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



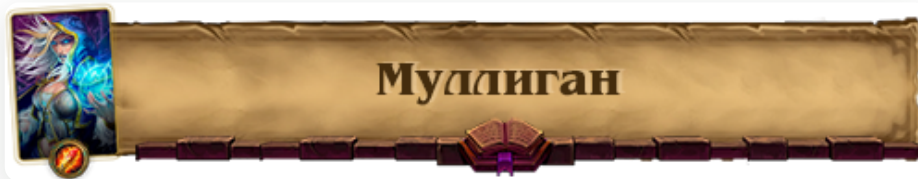
x2





Такая колода Элем Мага за 1320 пыли уже очень хорошо себя покажет. Что-то крафтить для нее не надо. Если встречаете мало других Элем Магов, но много контроль дек, вместо [Воскового проказника](#) возьмите Рагнароса, Турагента Зефриса или другие опциональные карты, названные выше.

[К оглавлению](#)



Пусть Элем Маг — простая колода. Муллиган у нее достаточно сложный. В зависимости от класса Маг может оставлять или скидывать совершенно разные карты. И нет каких-то универсальных опций, которые Джайна ищет в 100% случаев. Сначала мы разберем общие правила муллигана, а далее обсудим стратегию выбора карт против каждого класса.



Загробник огня — всегда оставляйте этот второй дроп. С Монеткой или Огневичком можно оставить и вторую копию.

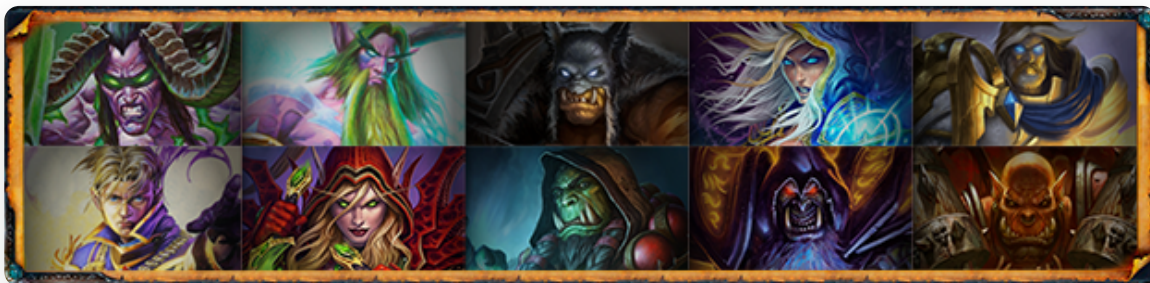


Аква-архивариус — оставляйте во всех матч-апах за исключением Воина. С темповых поединках с Монеткой можно оставить две копии.



Пылающее слияние — оставляйте одну копию всегда за исключением самых агрессивных матч-апов.

- ▶ **Смоляная слизь** — оставляйте в качестве первого дропа одну копию при встрече с темповыми противниками.
- ▶ **Огневичок** — оставляйте в качестве первого дропа одну копию в темповых матч-апах. Если уже есть **Смоляная слизь**, **Огневичка** сбрасывайте.
- ▶ **Саруун** — ключевая карта в любом медленном матч-апе. В темповых скидывайте.
- ▶ **Сланцевый паук** — оставляйте с первым дропом или вторым дропом + Монеткой в поединках с Магом, Друидом и Разбойником.
- ▶ **Солнечная вспышка** — оставляйте при встрече с Магом.
- ▶ **Разливающийся огнеплеск** — оставляйте при встрече с Магом.
- ▶ **Другие карты** — оставляют на муллигане редко.



Рыцарь смерти: Загробник огня, Аква-архивариус, Пылающее слияние, Смоляная слизь.

Охотник на демонов: Загробник огня, Аква-архивариус, Смоляная слизь, Огневичок, Огненный гейзер.

Воин: Загробник огня, Пылающее слияние, Саруун.

Паладин: Загробник огня, Аква-архивариус, Пылающее слияние, Смоляная слизь.

Охотник: Загробник огня, Аква-архивариус, Пылающее слияние.

Друид: Загробник огня, Аква-архивариус, Пылающее слияние, Сланцевый паук, Саруун.

Разбойник: Загробник огня, Аква-архивариус, Огневичок, Сланцевый паук.

Шаман: Загробник огня, Аква-архивариус, Огневичок, Пылающее слияние.

Маг: Загробник огня, Аква-архивариус, Пылающее слияние, Смоляная слизь, Огневичок, Солнечная вспышка. С хорошей рукой — Сланцевый паук, Разливающийся огнеплеск.

Жрец: Загробник огня, Аква-архивариус, Пылающее слияние, Смоляная слизь, Огневичок.

Чернокнижник: Загробник огня, Аква-архивариус, Пылающее слияние, Саруун, Нечистый сгусток.



Элем Маг — достаточно простая в геймплее колода, которая практически играет сама по себе. От игрока требуется не так много сложных решений, хотя всё еще важно понимать основные принципы игры, особенности матч-апа и, конечно же, механики всех карт в колоде.

Темп — это хорошо

Вы играете темповой колодой, которая хочет как можно быстрее закончить партию. В начале партии Маг делает это с помощью существ. В деке достаточно юнитов за 1-5 маны, почти всегда вы сможете каждый ход ставить приличные характеристики на стол и делать что-то в дополнение к этому.



Уверенно **играйте максимум статов каждый ход** в начале партии. Не выдумывайте сложных комбинаций с **Аква-архивариусом**, не готовьте безумные ходы с **Загробником огня**, не думайте о том, что может сделать противник с идеальной рукой. Вам нужно только генерировать статы и заставлять оппонента постоянно на них отвечать. Старайтесь тратить всю ману для генерации существ. Использовать заклинания можно или бесплатно или в случае, когда это сохранит вам больше характеристик после хода противника.

Если встает выбор, **какого именно юнита сыграть**, потому что их несколько, в первую очередь выбирайте вариант, который генерирует больше характеристик. Можно не спешить с добором в начале партии, да и **Ледниковый осколок** можно сохранить для

мидгейма. Обычно как можно быстрее играют [Загробника огня](#), [Разливающегося огнеспеска](#) и [Сарууна](#). Всё остальное уже не так принципиально.



Что до **разменов** с существами противника, тут надо понимать, что он может сделать. Конечно, пытайтесь всегда разменяться выгодно, то есть без потери своего существа. Но у Мага это получается редко. Чаще нужно размениваться в агрессивных поединках, где идет активная борьба за стол. Хотя и там это не всегда важно, особенно если вы закрылись провокацией, ведете в темпе или уверены, что противник сам сделает тот же самый размен. В первую очередь разменивайтесь с помощью натисков и Солнечной вспышки, а также отдавайте часть взрывного урона, если размен действительно необходим.

Обычно с 5-6 ходов Элем Маг перестает делать размены в любом матч-апе, даже если делал их раньше. И к этому моменту он переходит в финальную атаку. К генерации существ на столе подключаются заклинания.

Вопрос: когда стоит играть Монетку?

Ответ: четкого хода нет. Часто можно сыграть второй дроп на первый ход, особенно если это [Загробник огня](#). Другое популярное применение — раньше поставить [Разливающегося огнеплеска](#), пусть он и призовет на 1 свою копию меньше.

В целом надо учитывать два фактора: есть ли у вас две карты за одну стоимость, которые хотелось бы быстрее разыграть. Если есть, тогда играйте Монетку для того, чтобы одну из этих карт поставить раньше. Второй фактор — когда использование Монетки позволит вам или перехватить контроль над столом, или поставить много характеристик.

[к оглавлению](#)

Циклы элементарей

Главная идея колоды — каждый ход играть элементарей. Не всегда выходит сделать это на первый ход, потому что нет карты за 1 маны или за 2 маны с Монеткой. Но со 2 хода цикл элемов можно поддерживать в 99% партий. Играть элемов каждый ход надо для того, чтобы активировать их особые эффекты.



Порой элемов в руке оказывается не так много. Тогда их надо экономить и играть по 1 штуке за ход. На свободную ману используйте заклинания, а если нет и их, то силу героя. Прерывать цикл элемов не стоит в большинстве ситуаций, разве что вы уже в самом финале партии и готовите летал за два хода или выживает любой ценой в надежде на какой-то топдек.

Первая причина поддерживать циклы элемов — активация их боевых кличей. Даже если ничего в руке еще нет, какой-то элем с этим условием может зайти в руку с топдека.

Вторая причина — боевые кличи Разливающегося огнеплекса, которые становятся



сильнее с каждым ходом, как вы играете элемов. [Разливающийся огнеплекс](#) важен, особенно если вы уже сыграли Сарууна.

Особый боевой клич у Освобожденного гладиатора, который зависит от количества сыгранных элемов в прошлый ход. Тут мы не рекомендуем делать что-то особенное, чтобы извлечь больше выгоды из этой карты. Чаще всего вы будете играть 1 элему за ход, и в таком варианте [Освобожденный гладиатор](#) уже силен. Не подстраивайте свой геймплей под эту карту.

[к оглавлению](#)



Как готовить летальный урон

Играя в Hearthstone за многие колоды, важно научиться правильно готовить взрывной урон в течение нескольких ходов. Обычно в течение двух — текущего и следующего. Делать это можно как наверняка, так и с какой-то вероятностью. Наверняка вы готовите летал, если в руке есть достаточное количество урона заклинаниями или боевыми кличами, а у противника совсем нет способа защититься от этого. А с какой-то вероятностью летал работает, если на вашей половине должны выжить какие-то юниты и если у противника есть способы зачистить стол или восстановить свое здоровье. Конечно, первый вариант предпочтительнее, но второй куда проще реализовать. Начинайте с простого варианта, но стремитесь к первому.



Когда вы готовите летал, важно посчитать, сколько урона вы нанесете сейчас и на следующий ход — и хватит ли этого для победы. И, конечно, как много маны на всё это потребуется. Тут все относительно просто. Сложнее учитывать способности противника: сколько брони он накопит, здоровья восстановит — и с каким шансом. Это приходит с опытом, хотя важно изучать не только свою колоду, но и других участников меты.

Еще один сложный для освоения навык — готовить летал, учитывая свои топдеки. Обычно так делают только в очень плохих ситуациях, когда только 1-2 карты в деке могут спасти ситуацию и принести победу. Шансы низкие, но порой это лучшее, что есть в текущей ситуации. И лучше играть так, чтобы победить, а не так, чтобы не проиграть. Особенно когда речь идет о такой агрессивной колоде с большим количеством

взрывного урона и его баффов. Надеемся заход взрывного урона или источников урона от заклинаний, считайте, сколько урона все это нанесет и т.д.

[к оглавлению](#)

Как пробить кучу брони

В мете много колод, которые копят абсурдное количество брони и пытаются перетерпеть Мага. Они хороши и в контроле стола, так что задавить их со стола рано тоже получается редко. Во многом такие колоды становятся популярными из-за количества Элем Магов. Но если вы их встретите, не отчаивайтесь. Победить можно и их.



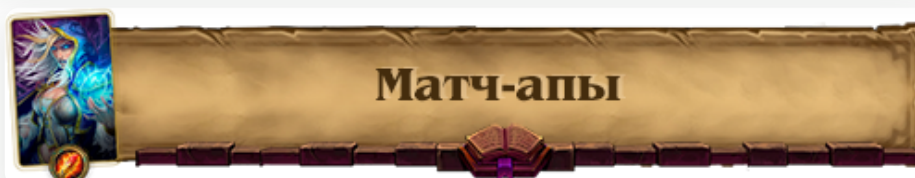
Ваш главный инструмент победы в таких поединках — Саруун. Его агрессивно ищут на муллигане при встрече с Друидами, Локами и Воинами. И стараются как можно быстрее сыграть, часто используя Монетку.

Для комбинаций с Сарууном надо оставить много взрывного урона, особенно полезна Солнечная вспышка, потому что ее можно сыграть бесплатно. Дело за малым — найти достаточное количество баффнутых элементалей. Тут хороши все элеме, особенно за 1-2 маны. Но настоящим подарком станет [Разливающийся огнеплеск](#). Он призывает копии самого себя, и у всех из них будет дополнительный урон от заклинаний школы Огня.



Постарайтесь сыграть сильные источники добора уже после Сарууна, чтобы достать из деки нескольких баффнутых элемов. И переходите в наступление с ними, собирая самые сильные комбинации заклинаний Огня под баффами. При этом давите и со стола во все другие ходы, вам помогут и другие источники урона, например Фонарщики. За один ход вы всё это не сыграете, так что важно учиться готовить летальный урон, о чем мы говорили выше.

[к оглавлению](#)



Манускрипт Паладин

Это хороший матч-ап для Мага, где чаще всего можно просто играть в своем темпе и этого будет достаточно для победы. Затягивать партию тут не стоит, постарайтесь закончить в мидгейме с помощью Ралзивающихся огнеплесков и других сильных карт. Действуйте агрессивно и оставляйте размены Паладину. Проблемы доставят только Плющевые тигрицы, которых надо разменивать или взрывным уроном, или замораживать [Ледниковым осколком](#). Но пока их нет, играйте свободно и давите — в надежде добить Пала взрывным уроном. Массовых зачисток у противника нет.



Контроль Воин

Обычные сборки смогут победить Контроль Воина, только поймав его на очень плохой руке в начале партии. И все же чаще всего сыграть сверхагрессивно не выйдет, зато можно вполне уверенно выйти в мид и лейтгейм — и попытаться переиграть Воина в долгосрочной перспективе, выманив из руки все сильные карты и источники брони. В первую очередь давите со стола и вынуждайте Воина обороняться. Вместе с тем активно ищите Сарууна и взрывной урон. Готовьте ключевой ход с розыгрышем большого количества элемов с баффами урона от заклинаний и взрывным уроном.



Дунгар Друид

Та же история, что и в матч-апе с Воином. Задавить рано Друида чуть проще, хотя и источников брони у него куда больше. Действуйте максимально агрессивно и рассчитывайте на то, что вы успеете задавить Друида до того, как тот накопит огромное количество брони, сыграет [Зиллиакса Делюкс 3000](#) и поставит огромные провокации. Убрать провокации со стола получится редко, останется рассчитывать только на взрывной урон — под баффами Сарууна или без.



Звездолет Разбойник

Не обращайте внимания на действия Разбойника, просто давите с первых ходов и пытайтесь быстрее закончить партию. Рога может накопить много брони со Звездолета, но всё это достаточно медленные и жадные комбинации, которые вы часто обойдете простым взрывным уроном.



Астероид Шаман

Берет несколько массовых зачисток, так что сможет ответить на [Разливающегося огнеплеска](#). Не делайте ставку только на него, вместо этого давите каждый ход, а если зашел Саруун, попробуйте сыграть через него. Партию вполне можно затянуть, если вы действуете первым номером. Если же вы отстааете, то рискуйте и пускайте всё в лицо противника в надежде закончить партию хорошими топдеками на взрывной урон. Исцеления у Шамана очень мало.



Разбойник на оружии

Самые ценные карты в матч-апе — провокации и [Ледниковый осколок](#). Таунты играйте тогда, когда на столе нет юнитов противника. А [Ледниковый осколок](#) лучше сыграть позднее, за 1-2 хода до завершения партии. Обычно это 4-5 ходы. К этому времени Разбойник как раз раскачает оружие до высоких характеристик.



Дракон Жрец

Если у Жреца хороший заход, победить его будет очень трудно. Обычно в этом матч-апе по максимуму сражаются за стол, пытаясь оставить Жреца без карт в руке. Убирайте со стола противника всех юнитов, отдавая на это все ресурсы, в том числе взрывной урон.



- ### Элем Маг

- Зеркальный матч-ап во многом зависит от двух карт — [Разливающегося огнеплеска](#) и [Солнечной вспышки](#). Четвертый дроп дает одному Магу огромное преимущество, а массовая зачистка часто станет единственным ответом на [Разливающегося огнеплеска](#). Все другие карты и элемы часто будут размениваться 1 к 1 с картами противника и

особого перевеса не принесут. Хотя все еще возможно засноуболлить, рано поставив **Загробника огня** или просто за счет выгодных разменов. Со старта концентрируйтесь на выгодных разменах, ищите способы перехватить инициативу и вынудить Мага рано отдать Солнечную вспышку и другие сильные карты. С небольшим перевесом и/или рукой со взрывным уроном можно переходить в наступление. Обычно это делают на 5-6 ходы.



Рыцарь смерти

В мете много колод Рыцарей смерти. Маг почти всегда должен быть агрессивнее со старта, порой Рыцари смерти могут дать бой липкими юнитами и другими картами. Особых хитростей в этом матч-апе нет, ДК на многое способен (исцеление, зачистки стола, накопление брони), если дать ему время. Поэтому ваша задача — время ему не давать. От Нитей отчаяния сыграть очень сложно, лучше просто надеяться на то, что они не зашли в руку Рыцаря смерти. То же справедливо и для многих других сильных карт ДК.



Чернокнижник с Колесом СМЕРТИ!!!

Достаточно простой матч-ап. Пусть Лок сам не наносит себе так много урона, он достаточно медленный со старта — и уязвим как для ранних элемов, так и для взрывного урона в мидгейме. Партию вполне можно и затянуть, подготавливая летальный урон в течение нескольких ходов. Всё это работает, пока Лок не поставит огромного юнита с похищением жизни или просто не обеспечит летал против вас за счет огромных юнитов. Постарайтесь сберечь **Ледниковый осколок** для таких случаев. Этот первый дроп вполне может выиграть вам еще один ход для летала.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

[К оглавлению](#)