

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Детальный разбор механик Эволюции и Инволюции

19.09.2017

Гайды

Гайды Рыцарей Ледяного трона

Детальный разбор механик Эволюции и Инволюции

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Здравствуйтесь, дорогие подписчики и посетители сайта kolodahearthstone.ru!

Время перед изменением баланса карт и сразу же после них – не самое благоприятное для гайдов: неизвестно, что станет с метой Рыцарей Ледяного Трона, кто по итогу окажется лидером, кто аутсайдером. Вы в последнее время могли прочитать гайды на некоторые потенциально сильные после нерфов колоды: [Токен Шаман](#), [Мидрейндж Охотник](#) и [Фатиг Воин](#), но сейчас больше нет архетипов, которые могли бы без особых изменений в сборках и стратегии показать себя в новой мете. Впрочем, возможно, и эти значительно изменятся с вышедшим патчем 9.1.

Но, конечно же, оставлять читателей без контента не стоит ни в коем случае, поэтому сегодня вы можете ознакомиться с немного экспериментальной и необычной статьей, которая может быть полезна и для общего понимания Hearthstone, и для улучшения навыков игры на определенных архетипах. Идея статьи появилась у автора в процессе

работы над гайдом на Токен Шамана, а точнее в процессе работы над разделом «разбор механики Эволюции и Инволюции»: тогда сказать много об этих заклинаниях, к сожалению, не получилось, так как это заняло бы очень много места и читательского внимания. Но вот отдельная статья об этих заклинаниях – отличная идея.


Что же такого особенного в Эволюции и Инволюции, что им посвящена целая статья? Пара этих заклинаний, как и механики Провидца смерти Тралла и Мастера Эволюции, работают с огромным массивом вариаций и вероятностей, так как с их помощью можно призвать на игровое поле любое существо в Hearthstone. А раз механика эволюции работает с таким большим объемом информации, неплохо было бы всю ее упорядочить, разобраться в особенностях всех дропов в коллекции: за какую манастоймость существа сильнее в среднем, а за какую слабее? Какие сильнейшие и слабейшие варианты вам могут попасться, как их обыграть? Например, многие Шаманы научены горьким опытом и стараются при доминации не эволюционировать существ за 1 кристалл маны, так как из них могут получиться Вестники рока. Но это далеко не единственное существо из всей коллекции карт, которое может изменить ход партии как в вашу пользу, так и в пользу оппонента. И узнать их все – дело полезное в любом случае.

Впрочем, не только Эволюция, Инволюция и другие механики Шамана взаимодействуют со всей коллекцией карт в Hearthstone. Сюда же можно отнести и Атиеш, получаемый благодаря Хранителю Медиву, и всевозможные заклинания-порталы из Вечеринки в Каражане (Портал: Огненные Просторы, Портал: Лунная поляна и так далее), и некоторые другие карты, например, Оборотень Зерус. Если вы пользуетесь какими-то из них, **данная статья будет полезна для вас.**

Когда читатель ознакомится со спецификой всех дропов за каждый кристалл маны, можно будет не только рассмотреть интересные закономерности и тенденции, которые вольно или невольно создали разработчики за все время существования игры, но и выявить некоторые правила, связанные, в первую очередь, с последовательностью действий, хотя будут затронуты, например, и аспекты позиционирования существ, а также другие нюансы игры.

Конечно, необходимо понимать, что все сформулированные правила и рекомендации в данной статье затрагивают очень незначительные вероятности каких-либо событий. Кому-то не захочется в них вникать и переживать о том, что там может случиться с шансом в 1% или даже менее. Однако именно это отличает посредственного игрока от хорошего: первый ведом рандомом, случайностью и хаосом, второй же знает о рандоме все и управляет им или хотя бы старается обратить его в свою пользу. Конечно, едва ли после прочтения и понимания этой статьи вы сразу же значительно увеличите ваш процент побед. В краткосрочной перспективе едва ли что-то изменится, но все же в вашем игровом опыте попадутся игры (одна на пятьдесят, одна на сотню), которые вы выиграете только благодаря хорошему знанию коллекции существ и их особенностей. Этого уже достаточно, чтобы разобраться в данной теме.

Что ж, сказано было уже многое, но не об основном объекте статьи. Далее вы сможете ознакомиться со следующими разделами:

-  [Общая информация об актуальной коллекции карт Стандартного режима](#)
- [Как пользоваться информацией в статье?](#)



Общая информация об актуальной коллекции карт Стандартного режима

Начать следует, пожалуй, с важного условия: сейчас и далее речь пойдет только о Стандартном режиме. А в Вольном, между прочим, осталось еще много интересных карт, которые работают с обширным списком коллекционных существ, например, [Пилотируемый крошшер](#), [Небесный голем](#), [Старый крошшер Снида](#), но речь ни о них, ни о полной коллекции карт Hearthstone, включая Проклятие Наксрамаса, Гоблинов и Гномов, Черную гору, Большой турнир и Лигу Исследователей, вестись не будет. Вместо этого читателю предлагается сфокусировать внимание на Стандартном режиме.

Всего в этом формате к настоящему моменту (с дополнением Рыцари Ледяного Трона) есть ни много ни мало 630 существ, и из них больше трети приходится на 3-4 дропы. Здесь учтены только коллекционные существа, то есть те, которых вы можете создать с помощью чародейной пыли или пройдя приключение Вечеринка в Каражане, или базовые, доступные всем игрокам в самом начале или по достижению 10 уровня всеми классами. Коллекционными картами не считаются, например, [Леокк](#), [Хаффер](#) и [Миша](#)

или **Тотем гнева воздуха** – вы не сможете получить их с помощью механики эволюции, Атиеша или порталов.

Интересно посмотреть на распределение коллекционных существ по стоимости, здесь очевиден существенный перевес.



Как явно видно из данного графика, лидерство по количеству существ удерживают 1-6 кристаллы маны, а больше всего дропов можно найти на трех кристаллах. Остальные же значительно уступают, и речь даже не о несчастных 0, 11, 12 и 25 дропах, которых, естественно, и не должно быть много, а обо всех остальных. В игре достаточно мало «восьмерок» и даже «семерок», а все, что дороже, идет только по нисходящей. Зато среди дешевых существ царит буквально хаос – их так много, что найти что-то конкретное с помощью случайного эффекта очень трудно. Тех же вторых дропов сейчас в игре целых 93, а значит «нароллить» Вестника рока, эволюционировав первый дроп, вы сможете всего лишь с шансом в 1,07%. Зато незначительное количество дорогих существ увеличивает ваши шансы найти их, что, впрочем, может сработать и в вашу, и не в вашу пользу в зависимости от игровой ситуации.

Но сила существ и их эффективность – это не тот показатель, который можно узнать из графика выше. Сила разных дропов, конечно же, разная – и по характеристикам, и по другим особенностям. Очень важно подчеркнуть ключевой фактор, влияющий на механику эволюции и все другие, которые работают с полной коллекцией существ: не все они полностью реализуют себя.

Если вы возьмете практически любое существо в вашу колоду, вы сможете извлечь из него неплохую выгоду. Речь, конечно, не идет об отдельных экземплярах вроде Магмового яростеня. Так или иначе, вы всегда можете реализовать максимум, предоставленный любым существом в Hearthstone, если оно будет в вашей колоде и, следовательно, в руке непосредственно по ходу партии. А вот когда вы получаете случайное существо с Эволюции или Атиеша, оно сразу же появляется на вашем столе,

обходя руку. Следовательно, все существа с боевым кличем не смогут на максимум реализовать себя. Это крайне важно, так как боевой клич – преобладающая механика в любом дополнении, существ с ним в коллекции 269 из 630, то есть почти 43% от общего количества.

Поскольку существа с боевым кличем делают что-то сразу же при выходе на стол, обычно их характеристики оказываются ниже, чем у существ за ту же стоимость, но без боевых кличей. Так, любая механика, взаимодействующая с полной коллекцией карт и выставляющая этих существ сразу же на стол, обходя вашу руку, становится намного слабее из-за фактора существ с боевым кличем, те попросту не реализуют большую часть своего потенциала. Отчасти проблему компенсируют предсмертные хрипы, провокаторы, рывки и другие механики, которые хорошо синергируют с Эволюцией и подобными картами, но их не так много, как боевых кличей.

Из всего вышесказанного можно вывести, что в Hearthstone очень много существ, которые вы можете получить с Эволюции и Инволюции, но они крайне неравномерно распределены среди кристаллов маны. И чем больше существ за определенный кристалл маны есть в наличии, тем чаще встречаются существа с боевым кличем, а они обычно слабее аналогов без боевых кличей. Хотя здесь есть и исключения: [Айя Черная Лапа](#), [Лирой Дженкинс](#), Страж Ужаса и многие другие обладают боевым кличем, но слабыми дропами за свою стоимость их едва ли кто-то назовет.



Как пользоваться информацией в статье?

Ниже в статье вы найдете много информации, выраженной не только в тексте, но и в числовом значении, и в таблицах. Отчасти это уже было продемонстрировано в предыдущем разделе, но впереди еще больше. Кого-то такое количество цифр и данных может напугать, но по сути все достаточно просто. В данном разделе вы найдете некоторые пояснения, а также, что важнее, способы применения полученных далее знаний на практике. Важно сказать об этом заранее, дабы читатель сразу же усваивал информацию правильно.

Следует упомянуть все карты, которые так или иначе могут пользоваться полной коллекцией существ, и сразу же дать какие-то пояснения о том, на что следует обратить внимание.



Эволюция – одно из самых распространенных заклинаний в нынешней мете, использующее полную коллекцию существ. В Эволюции интересно в первую очередь то, что действует она на всех ваших существ, а не на одно, что и делает заклинание крайне эффективным при грамотной сборке. Прибегая к данной статье, смотрите на ту стоимость маны, в которую **Эволюция** превратит ваши нынешние угрозы, и на средние характеристики, возможные варианты и так далее, а у первоначальных существ вам важна лишь стоимость, но не другие эффекты, ведь вы их лишитесь. Не забывайте о том, что перед использованием Эволюции вы можете свободно атаковать вашими существами, если это, конечно, доступно.

Эволюция используется в сборках Токен Шамана вместе с **Доппельгангстером**, **Нечто из глубин** и другими картами, то есть для вас крайне важны шестые дропы (в них будут превращаться три **Доппельгангстера**), седьмые (в них – **Нечто из глубин**, неважно, за сколько вы выставили его на стол) и вторые (в них будут превращаться базовые тотемы и многочисленные первые дропы). Хотя обратить внимание следует и на коллекцию существ за другие стоимости маны, так как **Эволюция** – не единственный инструмент с подобной механикой в колоде.



Инволюция – особенность этого заклинания в том, что оно действует на вражеских существ, а не на союзных: в Hearthstone нет других карт с аналогичной механикой. Это,

конечно же, многое меняет, потому что вам хочется найти самые слабые дропы, в которые превратятся вражеские угрозы. Хотя часто **Инволюция** хороша вне зависимости от того, во что превратятся существа оппонента, так как вы боритесь с лучшими из них: Тирионом Фордрингом, усиленным Эдвином ван Клифом, существами с мощными баффами. Во что бы они ни превратились, вы, вероятно, останетесь довольны. Хотя бывают и обратные ситуации.



Отличный способ обыграть Инволюцию – усилить неуязвимый к ней дроп за 0 кристаллов маны.



Провидец смерти Тралл – этот рыцарь смерти своим боевым кличем фактически разыгрывает две Эволюции, следовательно, вам важно знать в первую очередь седьмые, восьмые и третьи дропы, в которых превратятся **Доппельгангстеры**, **Нечто из глубин** и базовые тотемы.

Трансмутация стихий и **Мастер эволюции** – сила героя Провидца смерти Тралла и четвертый дроп из Пробуждения древних богов – самые простые примеры механики

эволюции в игре. Используя ее точно, вы гарантированно сможете избежать конкретных нежелательных результатов, например, превращения первых дропов в Вестников рока.



Запретная форма – редко используемое заклинание Жреца, чаще всего оно достается в ладдере с помощью Лиры Осколка Солнца или других эффектов. Отличный игровой дизайн карты позволяет вам контролировать, какой дроп именно вы хотите получить, то есть знания сильнейших и слабейших в данном случае особенно нужны.



Хранитель Медив – Атиеш, который вручает в руки разыгравшему его герою **Хранитель Медив**, тоже будет призывать существ из всей коллекции, когда вы будете играть заклинания. Обратите внимание на принципиальное различие: если в случае, например, взаимодействия **Нечто из глубин** и Эволюции игрок получал всегда седьмой дроп вне зависимости от того, за сколько именно кристаллов маны он разыграл это **Нечто из глубин**, то в случае с Атиешем все наоборот – вы призовете существо за столько маны, сколько вы потратили на заклинание, а не за то количество маны, которое стоило заклинание изначально. Например, разыграв Ледяную стрелу с выставленной на стол Ученицей чародея вы призовете первый дроп, так как потратите один кристалл маны на заклинание.



Портал: Водоворот и подобные карты – семейство порталов из Вечеринки в Каражане, всего их пять штук: у Воина, Паладина, Мага, Друида и Шамана. Вне зависимости от обстоятельств, они всегда призывают дроп за ту стоимость, что написана в описании

заклинания, если, конечно, у вас будет место на столе и будут соблюдены другие необходимые условия. Среди порталов популярны сейчас только [Портал: Водоворот](#) и [Портал: Огненные Просторы](#), так что всем, кто ими пользуется, рекомендуется посмотреть на разделы про первые и пятые дропы.



Оборотень Зерус – почти не используемое в ладдере легендарное существо может превратиться во что угодно. Шанс получить что-то конкретное равен 0,16%.





Иллюзионистка «Лотоса» – еще один редкий гость и в ладдере, и на арене. С этим существом все просто, оно всегда превратится в случайный шестой дроп при ударе по вражескому герою.



Есть еще огромный массив существ и заклинаний, которые взаимодействуют не со всей коллекцией, а с некоторыми ее частями, но эти части разделены не по стоимости маны, а по другим уникальным эффектам, например, по наличию провокации, принадлежности к демонам или зверям и так далее. Таких карт очень много: например, [Тортольская бронница](#), [Дикий гон](#), [Самоцветный ара](#), [Перевозчица «Кабала»](#), [Гниломорд](#), [Костяной дракон](#) и многие другие, речь о них в данной статье вестись не будет. Аналогично не будет учитываться и, например, [Нечто из янтаря](#), поскольку механика раскопки работает только с нейтральными картами и картами класса, который пользуется

механикой, да и приоритет там отдается классовым существам, когда дело доходит до вероятностей.

Итак, можно сформулировать несколько выводов, касающихся всех карт, взаимодействующих с полной коллекцией существ или с некоторой частью, зависящей от их манастоймости:

-  При использовании механики эволюции учитывается первоначальная стоимость существа, а не фактическая.
-  При использовании Атиеша учитывается фактическая стоимость заклинания, а не первоначальная.
-  Если вы планируете использовать на существо механику эволюции, им можно атаковать до этого.
-  При использовании механики эволюции существо превращается в другое, но не умирает и не получает урон, следовательно, предсмертные хрипы и другие особенности не сработают.
-  **Эволюция** не сделает ничего существам за 12 и 25 кристаллов маны, так как им не во что превращаться. Аналогично и **Инволюция** не превратит дроп за 0 и 25 кристаллов маны во что-то другое.
-  Шанс получить конкретное существо за определенную стоимость можно узнать, поделив 1 на общее количество существ за ту манастоймость, в которую превратится угроза. Поэтому шансы получить конкретное существо за 1-10 кристаллов маны достаточно малы, вы можете их обыгрывать лишь в том случае, если это не помешает другим вашим планам.

В следующих разделах подробно будут рассмотрены дропы за конкретную стоимость: их особенности, общие тенденции, худшие и лучшие варианты, которые необходимо держать в уме и многое другое. В начале каждого из разделов вы найдете следующие пункты:

Общее количество существ – сколько существ за рассмотренную стоимость существует в Hearthstone в Стандартном режиме в настоящий момент.

Чаще всего появится существо с характеристиками – какими характеристиками будет обладать среднестатистический дроп за рассматриваемую стоимость. Вычислялся с помощью функции «мода».

Среднее количество атаки существ – среднее количество атаки всех дропов за рассматриваемую стоимость. Вычисляется с помощью функции среднеарифметическое от атаки.

Среднее количество жизни существ – среднее количество здоровья всех дропов за рассматриваемую стоимость. Вычисляется с помощью функции среднеарифметическое от здоровья.

Оценка силы дропов – каждому существу автором статьи была присвоена оценка его силы относительно других дропов за свою стоимость маны от 1 до 5, затем было посчитано среднеарифметическое всех дропов, которую вы и увидите здесь. При

выставлении оценки подразумевается, что существа появляются на столе с помощью Эволюции и других эффектов, то есть их боевой клич не срабатывает. Так, например, невероятно сильный при розыгрыше Первый помощник Н'Зота получил оценку 1 из 5, так как это один из слабейших первых дропов, который можно получить с Портала: Водоворот или эффектов эволюции.

Шанс найти рывок – сколько есть существ с рывком за данную стоимость и каков шанс получить их. Это важно, так как в тяжелых ситуациях вы можете искать летальный урон, понадеявшись «нароллить» существо с рывком благодаря какой-то карте со случайным эффектом.

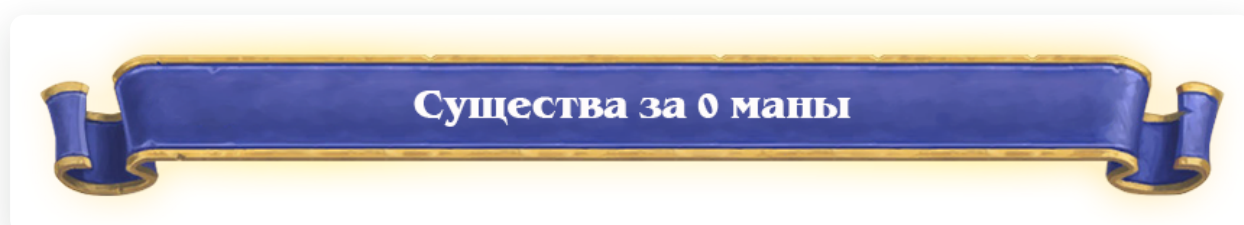
Шанс найти провокацию – сколько есть существ с провокацией за данную стоимость и каков шанс получить их. Опять же важно в тяжелых ситуациях, когда вам необходимо защититься от прямых атак оппонента.

Количество существ с важными эффектами – под важными эффектами понимаются все те, которые могут повлиять на исход партии, например, те же рывок и провокация, а вместе с ними и многие другие, например, урон от заклинаний, мощный предсмертный хрип и так далее.

Вопрос: как мне могут пригодиться все эти данные?

Ответ: во множестве ситуаций, несмотря на незначительные шансы получения конкретных существ. Зная средние характеристики конкретных дропов, вы можете решить, стоит или не стоит применять Эволюцию или Инволюцию на ту или иную угрозу: станет ли они в среднем слабее? Зная шансы найти рывок или провокацию, вы можете или понадеяться найти летальный урон в тяжелых ситуациях, когда никак иначе не выиграть, или наоборот понадеяться защититься от него с каким-то шансом. Помнить о важных эффектах надо, дабы в некоторых случаях выбирать правильную последовательность действий (например, выставить существо перед использованием Портала: Огненные Просторы, так как тот может призвать на стол Алчного наемника с шансом 1,16%, который помешает вам разыграть существо).

Какие-то данные, как оценка силы дропов, нужны скорее для удовлетворения любопытства и понимания общей логики игры. Хотя что-то важное и практически полезное вы почерпнете даже из этого показателя, так как поймете, каких дропов необходимо избегать, а к каким стремиться, дабы с большей вероятностью получить что-то сильное.



- Общее количество существ – 2
- Чаще всего появится существо с характеристиками – 1/1
- Среднее количество атаки существ – 1
- Среднее количество жизни существ – 1

- Оценка силы дропов - нет
- Шанс найти рывок - 0%
- Шанс найти провокацию - 0%
- Количество существ с важными эффектами - 0



Существа за 0 маны добавлены сюда скорее для порядка и приличия, ведь их всего лишь два, и те не особо интересны. **Огонек** и **Снежный прыгвин** - схожие существа, второй разве что чуть сильнее из-за того, что является зверем. В Стандартном режиме, к сожалению, нулевые дропы не особо впечатляют, хотя в Вольном среди них есть провокаторы.

В целом существа за 0 маны крайне предсказуемы, чем и удобны: **Инволюция** на 1ые дропы всегда ослабит стол оппонента до максимума, его легко можно будет зачистить минорным AoE эффектом.

Существа за 1 ману

- Общее количество существ - 65
- Чаще всего появится существо с характеристиками - 1/1
- Среднее количество атаки существ - 1,29
- Среднее количество жизни существ - 1,46
- Оценка силы дропов - 2,7
- Шанс найти рывок - 3% (если у вас надето оружие, шансы повышаются до 4,6%)
- Шанс найти провокацию - 6%
- Количество существ с важными эффектами - 29 (44%)



Первых дропов в игре достаточно много, да и у них самих очень много разнообразных особенностей, пусть чаще всего они и очень специфичные (например, *Лесной волк* дает +1 к атаке зверям, что полезно далеко не всегда). Действительно важные первые дропы – *Клирик Североземья*, *Кристаллический оракул*, *Руническое яйцо*, *Изумрудная королева*, *Щупальце Н'Зота*, *Оживленный берсерк*, *Пронырливая ласка*, *Мастерица микстур* и *Маназмей*. Обыграть этот набор можно достаточно легко: разыгрывайте существ до того, как вы получите случайный первый дроп, а заклинания – после. Если вам доступен какой-то эффект исцеления существ – придержите его до того, как получите случайный

первый дроп, если хотите иметь шанс потянуть лишние карты благодаря Клирику Североземья.

Несмотря на то, что среднестатистическое существо за 1 кристалл обладает характеристиками 1/1, вы часто можете рассчитывать на варианты чуть посильнее как по характеристикам, так и по особым эффектам. Другое дело, что эти особые эффекты не всегда будут играть вам на руку.

Примечательно, что отношение средних характеристик к стоимости маны у первых дропов максимальное среди всех остальных, хотя это совсем не значит, что они сильнее всех. Просто от первого дропа принято ожидать многое, а 1/1 за 1 маны считается картой с плохими характеристиками, в то время как, например, 3/3 за 3 маны – уже неплохое соотношение, почти проходящее «vanilla test».

Существа за 2 маны

- *Общее количество существ – 93*
- *Чаще всего появится существо с характеристиками – 2/2*
- *Среднее количество атаки существ – 1,87*
- *Среднее количество жизни существ – 2,4*
- *Оценка силы дропов – 3*
- *Шанс найти рывок – 1%*
- *Шанс найти провокацию – 7%*
- *Количество существ с важными эффектами – 36 (38,7%)*



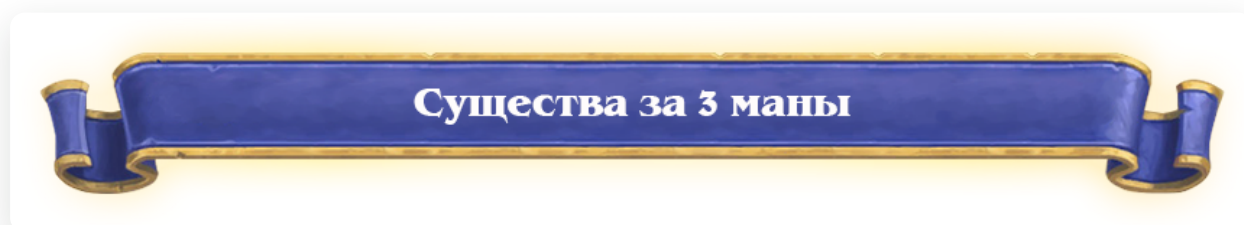
Для многих игроков единственным важным вторым дропом, который может все испортить или наоборот, является **Вестник рока**. Действительно, наличие или отсутствие этого существа может кардинальным образом изменить ход партии, однако на это способны и многие другие угрозы, например, **Маг крови Талнос**, **Магический призрак**, **Мастер брони**, **Ученица чародея**, **Хранитель истории Чо**, **Яростный пиромант**, **Сияющий элементаль**.

Ваших существ лучше выставлять на стол уже после того, как вы получите случайные вторые дропы (на случай появления Вестника рока в первую очередь), а вот с заклинаниями труднее: с одной стороны, есть множество благоприятных для ваших заклинаний существ (удешевляющих или усиливающих), с другой стороны, имеется крайне неприятный **Хранитель истории Чо**, а также **Яростный пиромант** (этот второй друп, если он появится после розыгрыша Эволюции, сразу же нанесет 1 единицу урона всем существам). Поскольку благоприятных для заклинаний «двоек» больше, чем вредных, игроку предлагается все же чаще играть заклинания после призыва случайных

вторых дропов за исключением тех случаев, когда игровая ситуация для него очень хорошая и лишний раз рисковать нет никакого смысла.

Особо следует отметить два важных вторых дропа – **Тотем языка пламени** и **Вожака лютых волков**. Пара этих существ может принести очень много выгоды, так что их следует обыгрывать в некоторых ситуациях, чего, кстати, практически никто не делает. Можно вывести следующее правило: **если вы играете против Шамана, ставьте ваши третьи дропы в центр**, так как именно у них после Инволюции есть шанс превратиться в **Тотем языка пламени** или **Вожака лютых волков**. Также вы можете ставить и ваши «единички» в центр, если собираетесь применить Эволюцию, однако Шаман должен заботиться и о других аспектах позиционирования, и ему может быть не до обыгрывания этих мелких вероятностей.

В целом вторые дропы достаточно сильны и по своим характеристикам, и по особым эффектам в сравнении с первыми, так что эволюция «единичек» в «двойки» может быть неплохим решением для Шамана, пусть и отчасти рискованным. Не повезло существам за 2 кристалла разве что с рывками и провокаторами – их крайне мало в сравнении с другими манастоимостями.



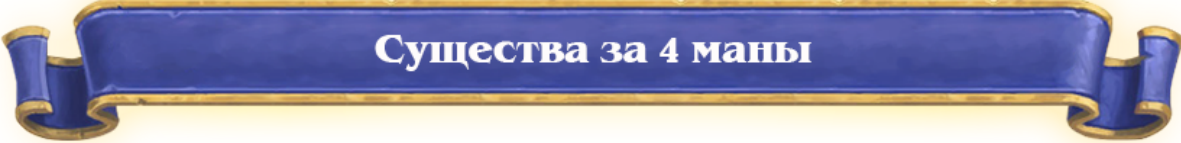
- *Общее количество существ – 124*
- *Чаще всего появится существо с характеристиками – 3/3*
- *Среднее количество атаки существ – 2,5*
- *Среднее количество жизни существ – 3,16*
- *Оценка силы дропов – 2,9*
- *Шанс найти рывок – 1%*
- *Шанс найти провокацию – 10%*
- *Количество существ с важными эффектами – 48 (38,7%)*



Третьи дропы – самые многочисленные в игре. Впрочем, такое количество еще не означает качество. В первую очередь, вы должны опасаться двух существ – Подпольного аптекаря и Воющую тварь, эта пара при появлении может запросто принести вам поражение. В первом случае вы даже можете умереть моментально, если после Эволюции нескольких существ получите Подпольного аптекаря – он нанесет урон за каждое существо на вашей половине стола кроме себя самого. Все ваши остальные действия, кроме использования силы героя, лучше совершать после получения случайной «тройки», а вот силу героя – до этого, дабы вам не помешал [Сокрушитель разума](#).

В целом третьи дропы – не самая впечатляющая группа и по качеству своих особых эффектов, и по характеристикам. Здесь есть большое количество слишком ситуативных существ, например, [Тревого-бот](#), [Уличный фокусник](#), [Силитид-членистоног](#), [Исполинский бритволист](#) и так далее, а вот чего-то невероятно эффективного и сильного при любых

ситуациях почти нет (разве что Раненый рубака, Король Мукла, Страж скверны и Шаку Собиратель).



Существа за 4 маны

- *Общее количество существ - 111*
- *Чаще всего появится существо с характеристиками - 3/3*
- *Среднее количество атаки существ - 3,18*
- *Среднее количество жизни существ - 3,84*
- *Оценка силы дропов - 2,6*
- *Шанс найти рывок - 3%*
- *Шанс найти провокацию - 10%*
- *Количество существ с важными эффектами - 43 (40%)*



Очень слабая по своей силе группа существ: отстают и характеристики, и количество с качеством особых эффектов. Все ваши действия лучше совершать после того, как вы получите случайный четвертый дроп, но в этом случае вы рискуете найти одну единственную карту, которая накажет вас – Голосящую банши, но этот шанс, пожалуй, лучше просто принять, поскольку действия до призыва четвертого дропа тоже могут обернуться неблагоприятно для вас (например, на столе может появиться **Тикающее поганище**). Но чаще всего важные эффекты все-таки вознаграждают вас за использование карт после, а не наказывают (например, **Учительница магии**, **Жрец-обжора**, **Злая колдунья**).

В целом среди «четверок» очень много боевых кличей, специфичных и просто странных существ, так что при наличии других альтернатив лучше получать случайное существо за другую стоимость маны, а «четверки» оставить вашему оппоненту – мал шанс, что он найдет что-то очень хорошее.

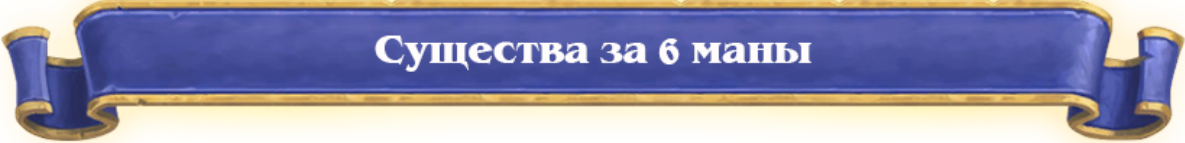
Существа за 5 маны

1. *Общее количество существ - 86*
2. *Чаще всего появится существо с характеристиками - 5/5 или 4/4 с равной вероятностью*
3. *Среднее количество атаки существ - 3,9*
4. *Среднее количество жизни существ - 4,87*
5. *Оценка силы дропов - 2,8*
6. *Шанс найти рывок - 3,5%*
7. *Шанс найти провокацию - 14%*
8. *Количество существ с важными эффектами - 37 (43%)+*



1. Ситуация с пятью дропами уже заметно лучше, чем с четвертыми, хотя и здесь хватает опасностей и особенностей, а также трудных выборов. Самое простое – разобраться с заклинаниями, их нужно постараться играть всегда после того, как вы получите случайный пятый дроп, так как вы сможете извлечь дополнительную выгоду из Алого маназмея, Лире Осколка Солнца, Халлазила Переорожденного. С существами все немного труднее: с одной стороны, в коллекции есть **Алчный наемник**, который значительно затруднит розыгрыш существ, с другой стороны, **Поганище** может помочь оппоненту уничтожить всех ваших существ. Играйте от Алчного наемника (то есть ставьте сначала существ, а потом случайный пятый дроп) в том случае, если **Поганище** в комбинации с какой-либо потенциальной способностью оппонента не способно наказать вас слишком сильно, но если же это возможно, играйте от Поганища.

Пятые дропы бывают как очень хорошие (Страж ужаса, Лирой Дженкинс), так и крайне плохие (Подрывница – худший вариант), но обратить внимание в первую очередь нужно на хорошие, так как уже те два, что были перечислены, могут значительно изменить ход партии. Поскольку Портал: Огненные Просторы призывает именно пятый дроп, некоторые Маги в трудные времена решают сыграть вокруг этих существ с мыслями «или с Портала выпадет рывок и я нанесу очень много урона, или я проиграю» — такой ход мыслей вполне имеет место в безнадежных партиях.



Существа за 6 маны

- *Общее количество существ – 63*
- *Чаще всего появится существо с характеристиками – 5/5*
- *Среднее количество атаки существ – 4,76*
- *Среднее количество жизни существ – 5,84*
- *Оценка силы дропов – 3*
- *Шанс найти рывок – 3%*
- *Шанс найти провокацию – 16%*
- *Количество существ с важными эффектами – 29 (39,6%)*



Количество шестых дропов уже достаточно небольшое, а тенденция уменьшения численности будет продолжаться и далее с увеличением стоимости существ. В этом, впрочем, есть свое преимущество: все становится более предсказуемым, а значит случайными эффектами проще управлять.

Существ лучше всего играть после получения случайного шестого дропа, так как вам может попасться [Иллидан Ярость Бури](#), который принесет вам лишнее пламя Аззинота. Впрочем, это не очень-то важно, существо 2/1 редко изменит ход партии. Поэтому вы можете и игнорировать возможность получения Иллидана Ярости Бури, то есть разыгрывать существ после призыва случайной «шестерки», так у вас будет больше информации и опций. А вот с заклинаниями все достаточно трудно. Есть несколько существ, которые хорошо с ними синергируют: тот же [Иллидан Ярость Бури](#), [Верховный маг](#) и [Гоблин-аукционист](#), но одно единственное очень плохое – это [Нерубский мастер сетей](#). Что именно обыгрывать – выбор ваш: если разыграть заклинание крайне важно несмотря не на что, то лучше делать это до призыва случайной «шестерки», если же вам нужна дополнительная выгода или конкретный бонус, например, от [Гоблина-аукциониста](#), то можно рискнуть и поискать его.

Среди шестых дропов очень много хороших – [Высокогрив саванны](#), [Командир авангарда](#), [Кэрн Кровавое Копыто](#), еще больше обычных с достойными, пусть и не оптимальными характеристиками 5/5. Совсем катастрофичными будут только «шестерки» с крайне низкими характеристиками: [Матерый гангстер](#) (1/1), [Падший провидец](#) (2/3), [Канавный скрытень](#) (3/3), но вот чего-то ужасного кроме этого среди шестых дропов нет, что

делает их особенно приятными. Немаловажный бонус – наличие большого количества провокаторов в сравнении со многими другими стоимостями.

Существа за 7 маны

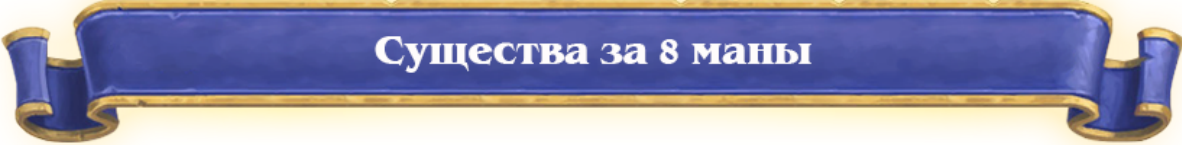
- *Общее количество существ – 34*
- *Чаще всего появится существо с характеристиками – 5/5 или 6/6 с равной вероятностью*
- *Среднее количество атаки существ – 5,52*
- *Среднее количество жизни существ – 6,08*
- *Оценка силы дропов – 2,9*
- *Шанс найти рывок – 0%*
- *Шанс найти провокацию – 15%*
- *Количество существ с важными эффектами – 53%*



Седьмых дропов в игре уже совсем мало, зато все сильнее увеличивается процент «ванильных» существ без каких-либо особенностей. Хотя многие из этих особенностей всё еще выражены в боевых кличах, то есть ценности для данного разбора они не

имеют. Вы можете свободно призывать существ до или после получения случайного седьмого дропа, а вот заклинания надо стараться играть строго после, ведь вам с высокой долей вероятности может попасться [Архимаг Антонидас](#) или [Пророк Велен](#) (вероятность намного выше, так как количество существ меньше по сравнению с дропами дешевле).

Среди седьмых дропов тоже попадают слабые, но зато, как и в предыдущем случае, нет ничего совсем уж плохого. Более того, самая слабая «семерка» обладает характеристиками 4/4, что в сравнении с самой слабой «шестеркой» (1/1) очень даже неплохой результат. И, конечно же, среди седьмых дропов уже нет чего-то такого, что сыграло бы против вас, кроме разве что иногда Барона Геддона. Это легендарное существо, впрочем, может и спасти вас.



Существа за 8 маны

- *Общее количество существ - 19*
- *Чаще всего появится существо с характеристиками - 8/8*
- *Среднее количество атаки существ - 6,36*
- *Среднее количество жизни существ - 7,26*
- *Оценка силы дропов - 3,2*
- *Шанс найти рывок - 16%*
- *Шанс найти провокацию - 26%*
- *Количество существ с важными эффектами - 13 (68,4%)*



Представленные выше цифры впечатляют: восьмые дропы абсолютные рекордсмены по количеству рывков, провокаций, важных эффектов и общей силы. Даже чаще всего встречающиеся характеристики их наконец-то достигли среднего значения. Проще перечислить «восьмерки», которые ничего не делают: это несколько дропов с боевым кличем да всего лишь одно «ванильное» существо без каких-либо эффектов.

Такая мощь «восьмерок» связана и с тем, что за такую высокую цену существо должно быть крайне эффективным. Как вы догадываетесь, именно восьмые дропы по всем показателям являются лучшими в Hearthstone, хотя конкуренцию им могут составить и «девятки». Впрочем, вы немного рискуете, когда получаете случайный восьмой дроп, поскольку вам может попасться **Аномалус** – чаще всего это обернется большими неприятностями для вас. Все другие неблагоприятные исходы являются таковыми просто из-за своих не лучших характеристик: Тортольская шаманка (5/4), Букамонстр (6/7).

Особое внимание следует уделить Заряженному дьявозавру: это существо интересно тем, что обладает плохим боевым кличем, который не сработает при получении его после Эволюции или ей подобных механик, то есть **Заряженный дьявозавр** станет только лучше, он сможет атаковать по героям.

Что касается последовательности действий, то и существ, и заклинания лучше оставить до момента, как вы увидите полученную «восьмерку», так вы обыграете и **Аномалуса**, и другие карты. Например, вы сможете усилить существо с рывком или нанести не летальный урон по **Гниломорду**.

Существа за 9 маны

- *Общее количество существ - 18*
- *Чаще всего появится существо с характеристиками - 8/8*
- *Среднее количество атаки существ - 5,83*
- *Среднее количество жизни существ - 8,38*
- *Оценка силы дропов - 3,1*
- *Шанс найти рывок - 5%*
- *Шанс найти провокацию - 22%*
- *Количество существ с важными эффектами - 10 (55,5%)*



Среди девятых дропов впервые наблюдается тенденция снижения среднего количества атаки существ, да и в целом качество «девяток» похуже «восьмерок», но не столь значительно. Наряду с очень достойными существами есть и те, которых вы едва ли захотите иметь на столе. К ним относится, например, **Мэр Гогельмогель**, также проблемы может доставить **Ноздорму**. А еще встречаются просто существа с достаточно

низкими характеристиками за свою стоимость, например, Клинок К'Туна 4/4 или Озрук 5/5 (последний, благо, хотя бы с провокацией).

Три существа могут в значительной мере повлиять на ваши действия: Малигос, Мэр Гогельмогель и Король Круш. Первые два могут наказать вас за неправильную последовательность. Жаль только, что Малигос и Мэр Гогельмогель противоречат друг другу: вы хотите разыграть заклинания с дополнительным уроном, но не направлять их на случайные цели. Трудно дать точное правило, что же предпочесть обыграть - многое зависит от вашей руки. Но, конечно же, постарайтесь сначала атаковать всеми вашими существами, а уже потом призывать случайную «девятку», дабы Мэр Гогельмогель не нарушил ваши планы.

Существа за 10 маны

- Общее количество существ - 11
- Чаще всего появится существо с характеристиками - 12/12
- Среднее количество атаки существ - 8,72
- Среднее количество жизни существ - 9,36
- Оценка силы дропов - 2,8
- Шанс найти рывок - 0%
- Шанс найти провокацию - 0%
- Количество существ с важными эффектами - 3 (27%)



Десятых дропов становится уже очень мало, а значительная их часть является древними богами, и лишь один из них (И'Шарадж) эффективен. Остальные же сильны своими боевыми кличками, которые не срабатывают. Призывая десятый дроп, рассчитывайте в первую очередь на большое количество характеристик. По сути только троица древних

богов и **Морской великан** подведут вас, но чаще вы получите просто большое тело, иногда приправленное каким-нибудь дополнительным полезным эффектом, не всегда таким уж важным.

Последовательность действий при получении случайной «десятки» не имеет значения, так что сначала получите ее, посмотрите, что пришло, а потом совершайте остальные действия.

Существа за 11 маны

- *Общее количество существ - 1*
- *Чаще всего появится существо с характеристиками - 8/8*
- *Среднее количество атаки существ - 8*
- *Среднее количество жизни существ - 8*
- *Оценка силы дропов - нет*
- *Шанс найти рывок - 0%*
- *Шанс найти провокацию - 0%*
- *Количество существ с важными эффектами - 0*



Одинокий **Снежный великан** важен в первую очередь как ступенька между 10 и 12 дропами: теперь десятки можно «усилить», превратив их в 8/8 существо. А его, в свою очередь, можно снова эволюционировать в другое существо 8/8.

Существа за 12 маны

- *Общее количество существ - 2*
- *Чаще всего появится существо с характеристиками - 8/8*
- *Среднее количество атаки существ - 8*
- *Среднее количество жизни существ - 8*
- *Оценка силы дропов - нет*
- *Шанс найти рывок - 0%*
- *Шанс найти провокацию - 0%*
- *Количество существ с важными эффектами - 0*



На высшей ступени эволюции находятся два далеко не самых сильных существа - **Волшебный великан** и **Горный великан**. Применив эффект эволюции на них, вы не достигните ничего.

Существа за 25 маны

- *Общее количество существ - 1*
- *Чаще всего появится существо с характеристиками - 8/8*
- *Среднее количество атаки существ - 8*
- *Среднее количество жизни существ - 8*
- *Оценка силы дропов - нет*

- Шанс найти рывок - 0%
- Шанс найти провокацию - 0%
- Количество существ с важными эффектами - 0



Одинокий и гордый **Огненный великан** - вне досягаемости для кого-либо и чего-либо. Вы едва ли сможете получить его каким-либо способом, не разыграв из руки. Как и в случае с 0, 11 и 12 дропами этот приведен только для приличия и полноты картины, никакой практической необходимости в этом пока что нет.

Общие тенденции коллекции существ в Hearthstone

Выше уже было отмечено, каких дропов в игре больше, а каких меньше, но что же можно сказать про их силу? Читателю предлагается обратиться к нескольким графикам, которые продемонстрируют силу существ за конкретное количество маны.



До восьмых дропов атака движется равномерно вверх, а потом резко падает вниз, когда дело доходит до «девяток». В игре действительно достаточно много девяток с низким показателем атаки, обычно эти существа достаточно эффективны, но не в этом показателе. А вот десятые дропы представляют собой буквально набор мощных характеристик, поэтому-то и наблюдается такой резкий скачок вверх.

Среднее здоровье же равномерно движется вверх, часто на одну единицу за +1 кристалл маны, заметно опережая атаку. Разработчики давно поняли, что существа с маленьким запасом здоровья относительно своей стоимости используются очень редко, вот и не делают их. Среднее здоровье, впрочем, всегда ниже стоимости существа, то есть до мира Морозных йети и Жрецов Когтя из «Кабала» игра еще не дошла.



Единственный субъективный показатель в данном анализе тоже может отчасти помочь разобраться в происходящем. Средние оценки получились достаточно близкими среди существ любой стоимости. Лидером стали «восьмерки», а аутсайдерами «четверки», что закономерно: это лучшие и худшие дропы соответственно.

Очень высоко забрались вторые дропы, они действительно хороши, особенно если сравнивать их с существами за 1 кристалл маны: значительно возрастает среднее количество здоровья и атаки, становится больше сильных особых свойств. Шаманы могут пользоваться Эволюцией смелее, не всегда следует экономить ее для комбинации с [Доппельгангстерами](#). Хотя, конечно, и «шестерки», в которых превращаются [Доппельгангстеры](#), в среднем очень хороши, не даром Токен Шаман является столь сильным архетипом.



С рывками все достаточно скромно: их в коллекции не очень-то много, чаще попадаются всего лишь 1-2 существа с рывком на определенный кристалл маны. Восьмые дропы – не исключение, пересчитать рывки среди них можно с помощью пальцев на одной руке, однако общее количество «восьмерок» делает процентное соотношение столь ярким.

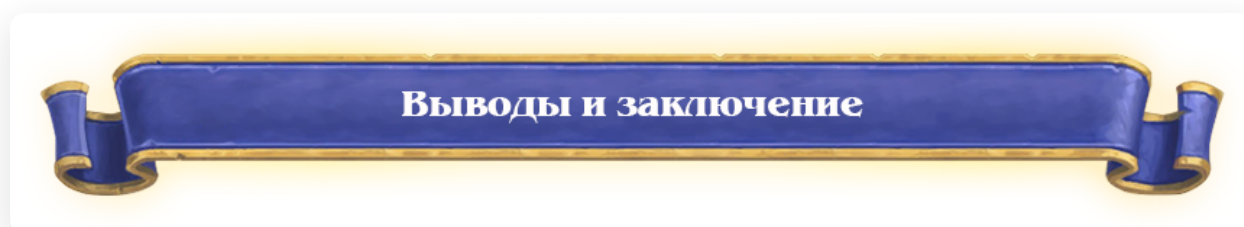
Любопытно, что провокаций почти всегда становится все больше и больше при подорожании дропов, а пик приходится все на те же восьмые дропы.



Данный график у вас получится, если вы объедините атаку и здоровье конкретных дропов, разделите их на два, а затем разделите и на стоимость маны. Он не очень

полезен с практической точки зрения, однако интересен для понимания игровой логики. Как вы можете видеть, соотношение характеристик к мане почти непрерывно падает, начиная с первых дропов и до восьмых, а здесь, как и на 10 кристаллах, чуть-чуть поднимается, однако лидерами все еще остаются первые дропы с огромным отрывом.

Дело здесь в ценности характеристик для разных дропов: она постоянно снижается, чем дороже становится существо, потому что в начале борьба за стол идет именно с помощью характеристик, а к концу игры благодаря особым эффектам существ в первую очередь. Девятые дропы могут и не обладать характеристиками 9/9 для того, чтобы оказывать значительное влияние на игру, а вот второй дроп едва ли будет популярным без характеристик хотя бы 2/2, каким бы ни был его эффект. «Единицы» так высоко еще и потому, что 1/1 – минимальная единица характеристик в игре, ниже опуститься почти невозможно (не считая, конечно, 0/1, подходящих далеко не для всех существ в Hearthstone). Десятые дропы практически добрались до показателя 1 в соотношении суммарных характеристик и стоимости, что связано, вероятно, с тем, что разработчики возлагают на десятые дропы миссию казаться самыми мощными в игре. Правда для этого не всегда важны характеристики, тот же **Йогг-Сарон** и без них всегда был невероятно мощной картой за свою стоимость.














Карты, взаимодействующие с полной коллекцией существ, интересны сами по себе, поскольку способны каждую партию удивлять и вас, и вашего оппонента огромным количеством вероятных исходов. В этой механике приятно не только то, что она приносит разнообразие, но и то, что она проверяет ваши игровые навыки. Выше уже было сказано, что учет столь низких вероятностей – совсем не обязательный игровой аспект, без которого вы не сможете показывать хорошие результаты, однако, если есть куда расти, почему бы не делать этого?

В статье было представлено достаточно много информации, и какая-то выжимка из нее помогла бы запомнить ключевые аспекты поднятой темы. Ниже вы найдете картинку, которая поможет вам лучше запомнить, до или после выставления среднестатистического дропа за определенную манастоимость лучше разыгрывать другие карты. А важнейшие дропы за каждую стоимость, которые надо помнить и обыгрывать, вы всегда сможете посмотреть в конкретных разделах. Не забывайте ставить третьи дропы в центр, играя против Шаманов, если другие правила позиционирования вам не важны. Как, впрочем, и всеми остальными правилами вы должны пользоваться лишь тогда, когда другие обстоятельства поважнее (с более высокой вероятностью) не обременяют вас поступить иначе.

Hearthstone – игра вероятностей, процентов и шансов, а не рандома и случайности, как думают многие. Запомните это и постарайтесь обратить вероятности в вашу пользу, тогда вас, без сомнений, ждет прогресс и развитие.

Разыгрывать заклинания и существ до или после появления на столе случайного дропа?

	Заклинание до или после?	Существа до или после?	Примечания
	после	до	Эффекты исцеления существ – после
	после	после	Если все хорошо, читайте заклинания до призыва существа
	после	после	Сила героя – до
	после	после	Помнить про Голосящую банши
	после	до	Помнить про Поганише
	до	после	Существо можно разыграть до, если 2/1 будет полезен
	после	нет разницы	-
	после	после	Придержите пинг, дабы обыграть Гниломорда
	До (если нужно обыграть Гогельмогея) или после (если нужно обыграть Маллгоса)	Атаковать существами до, розыгрыш – без разницы	Помните о Поздорму
	нет разницы	нет разницы	-

Спасибо за ознакомление со статьей, до скорых встреч!