

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Глубокий анализ хода: Мурлоки против зверей.

20.06.2017

Гайды

Гайды Экспедиции в Ун'Горо

Глубокий анализ хода: Мурлоки против зверей.



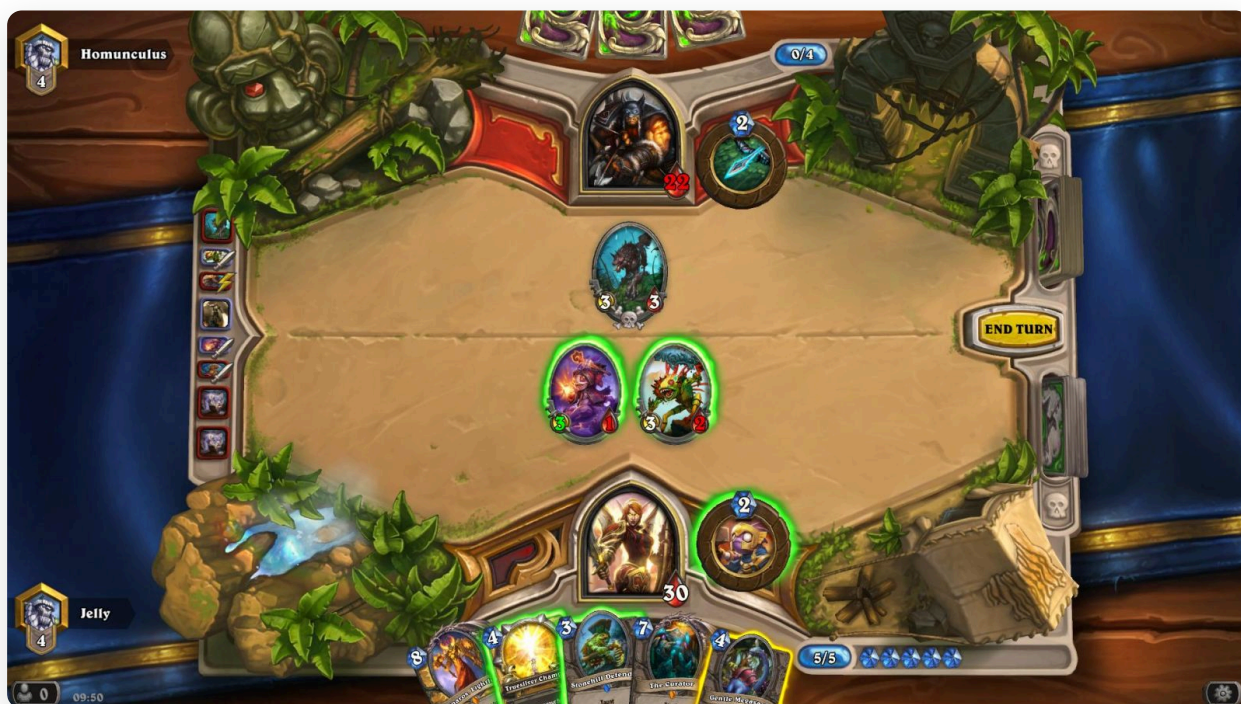
Глубокий анализ каждого хода - тип статьи, предложенный игроком **Smashthings** в далеком 2014 году. После того, как он перестал играть в Hearthstone, подобными разборами игр мало кто занимался. Сегодня в статье будет предпринята попытка вернуться к истокам и поговорить о важности каждого отдельного хода. Такой тип статьи заполняет нишу между материалом, предназначенным для новичков и материалом для опытных игроков, будучи интересным обеим сторонам.

Значимость таких статей можно легко понять, представив ситуацию, в которой перед вами возникли трудности в принятии решений в данный конкретный ход. Вы не можете решить, как именно ходить, что делать. Но представьте, что вместо 75 секунд на

обдумывание действий, у вас есть целая бесконечность. В Hearthstone решения часто принимаются довольно хаотично. Иногда ваши действия движимы только интуицией (что не всегда хорошо), иногда вы упускаете что-либо из вида, а порой вы можете сделать большую ошибку, так как у вас попросту нет достаточного количества времени, чтобы продумать все возможные исходы событий.

Во время чтения этой статьи, подумайте над тем, как бы поступили бы вы в конкретной ситуации, и только после этого смотрите предложенный анализ. Таким образом, вы лучше поймете ситуацию, рассмотрев ее с разных сторон. И не забывайте делиться собственным взглядом в комментариях!

Мидрейндж Паладин на мурлоках vs Мидрейндж Охотник



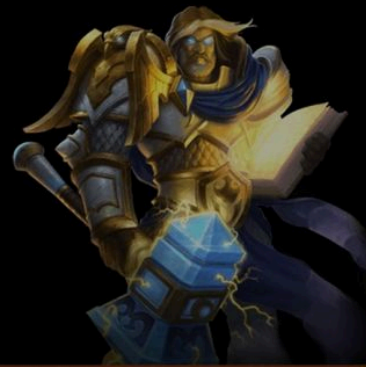
По сценарию автор скриншота играет за Паладина на мурлоках против Мидрейндж Охотника. Ничего в данной ситуации не говорит о том, что сборки обоих игроков отличаются от стандарта архетипов, поэтому предлагается опираться на две данные колоды:

Паладин на мурлоках

Паладин на мурлоках



11960




 Код для игры 

Мидрейндж Охотник


Мидрейндж Охотник


<p>1</p> <p>Голодный краб</p> <p>Боевой клещ: уничтожает выбранного мурода и получает +2/+2.</p> <p>1 Beast 2</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Бродячий кот</p> <p>Боевой клещ: призывает кошку 1/1.</p> <p>1 Зверь 1</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Самоветный ара</p> <p>Боевой клещ: вы кладете в руку случайную карту зверя.</p> <p>1 Зверь 1</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Гиема-падаяница</p> <p>Каждый раз, когда ваш зверь умирает, это существо получает +2/+1.</p> <p>2 Beast 2</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Бабушка</p> <p>Предсмертный крик: призывает серого волка 3/2.</p> <p>1 Зверь 1</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Ползун-попалка</p> <p>Боевой клещ: уничтожает выбранного пирата и получает +1/+1.</p> <p>2 Зверь 3</p> <p>x2</p>
<p>2</p> <p>Искраший острогуб</p> <p>Боевой клещ: ваш зверь адаптируется.</p> <p>3 Зверь 2</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Слушать собак</p> <p>За каждое существо примерно провалит по гоним 1/1 со способностью «Рывок».</p> <p>3</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Команда «Взять!»</p> <p>Наносит 3 ед. урона. Если у вас есть зверь на поле боя, вместо этого наносит 5 ед. урона.</p> <p>3</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Питомец</p> <p>Призывает случайного зверя.</p> <p>3</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Дух Орлиного рога</p> <p>Каждый раз, когда открывается ваш Фирет, это оружие получает +1 к прочности.</p> <p>3 2</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Крысиная стая</p> <p>Предсмертный крик: призывает крысу 1/1 за каждого единичу атака этого существа.</p> <p>2 Зверь 2</p> <p>x2</p>
<p>4</p> <p>Зараженный волк</p> <p>Предсмертный крик: призывает на поле боя двух пауков 1/1.</p> <p>3 Wildtier 3</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Плеарь</p> <p>Боевой клещ: ваш выбранный зверь получает +2/+2 и способность «Провокация».</p> <p>4 3</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Тундровый гнотарог</p> <p>Ваши звери получают способность «Рывок».</p> <p>2 Beast 5</p> <p>x2</p>	<p>6</p> <p>Высокотрив саванны</p> <p>Предсмертный крик: призывает на поле боя двух гием 2/2.</p> <p>6 Beast 5</p> <p>x2</p>		





KOLDGA
HEARTSTONE

2740






Код для игры


Помните, что эти сборки служат лишь примером, поэтому нельзя говорить о 100%-й точности представленных карт. Однако это приближает теоретические рассуждения к

реальности, ведь в ладдере не всегда можно быть уверенным в том, что оппонент играет стандартные для определенного архетипа карты.

Итак, по скриншоту видно, что Охотник сыграл несколько маленьких существ, которые были уничтожены Освещением в предыдущий ход. Возможно, Охотник надеется выставить Псаря, чего он не смог сделать на свой четвертый ход из-за отсутствия существ.

По скриншоту также видно, что Паладин находится впереди, а у Охотника в целом есть не так уж много способов обогнать его. Тем не менее, это не так уж и нереально, так как ему вполне может позднее достаться что-нибудь полезное, что позволит ему еще поравняться силами с противником.

В такой ситуации многие игроки становятся перед выбором, который может предопределить всю партию: если вы находитесь впереди оппонента, так уж ли сильно вы хотите разменять стол? Стоит ли играть агрессивно и улучшить свои общие позиции или лучше стоит полностью уйти в контроль, играть безопасно и не переживать, дожидаясь поздней стадии игры, когда, наконец, можно получить явное преимущество?

У игрока существует три варианта действий, каждый из которых будет подробно рассмотрен.



Серебряный клинок + Размены

Вы убиваете Зараженного волка **Мурквизитором**, затем одного паучка уничтожаете Мурлоком-полководцем, а второго – Серебряным клинком. Это самый безопасный ход, который вы можете сделать в этой ситуации.

Плюсы:

- *Вы полностью чистите стол;*
- *Вы расправляетесь со всем зверями на столе, лишая Охотника возможности использовать Псаря или Искрящегося острозуба.*

Минусы:

- *Вы не выставляетесь на стол сами, таким образом, по темпу данный ход выглядит очень медленно;*
- *Вы не наносите урон противнику;*
- *Вы не играете по кривой маны.*



Вариант #2

Кроткий мегазавр + Поход «в лицо»

Вы выставляете Кроткого мегазавра, с помощью которого



находите приемлемую Адаптацию, и игнорируете Зараженного волка. Оба мурлока наносят урон Охотнику.

Плюсы:

- *Вы создаете давление на оппонента, снижая его уровень здоровья до 16 единиц, а то и больше, если найдете неистовство ветра с помощью Мегазавра;*
- *Вы выставляетесь на стол, укрепляя свои позиции;*
- *Вы заставляете противника самому совершать размены.*

Минусы:

- Вы оставляете на столе противника зверя, которого он может улучшить. Например, Охотник выставит на следующий ход Тундрового люторога, благодаря которому паучки 1/1 из Зараженного волка также получат рывок;
- Если вы получите бесполезную адаптацию, вы не сможете защитить Мурлока-полководца, который отлично синергирует с измененной силой героя Паладина;
- Вы играете не по кривой маны.



Защитник холмов + Сила героя

Выставляете на стол существо с провокацией 1/4, а также мурлока 3/2. Главный вопрос в этом варианте – совершать ли размены? Об этом будет сказано ниже.

Плюсы:

- **Защитник холмов** оградит Мурлока-полководца, благодаря чему на столе появится улучшенный мурлок из силы героя;
- Вы играете по кривой маны;
- У вас есть отличный следующий ход, который заключается в использовании Серебряного клинка или Кроткого мегазавра, а также силы героя;
- Вы можете нанести урон Охотнику (его количество зависит от того, будете ли вы размениваться или нет)

Минусы:

- Вы не чистите стол;
- Охотник получает возможность использовать синергию с Зараженным волком;
- Если у противника есть способ убить Полководца, мурлоки из силы героя будут иметь характеристики 1/1. Это значит, что, совершив данный ход, вы потеряете темп.



Такое редко случается, но в данном случае каждый ход по-своему действительно хорош. **Вариант №1 самый безопасный, вариант №2 самый агрессивный, а вариант №3 находится где-то посередине.** Плюс последнего заключается в том, что вы сами можете решать, сыграть ли в контроль или в агрессию – все зависит от желания совершить размены.

Давайте теперь рассмотрим каждый вариант подробно. **Вариант № 1 выглядит наименее привлекательным.** Нельзя сказать, что он бессмысленный, так как, скорее всего, он все равно поможет выиграть игру. Тем не менее, в нем есть проблема излишних разменов. Охотнику нужно, чтобы вы тратили как можно больше ресурсов на размены, что вы и сделаете, так как 10 единиц совокупного урона уйдут только лишь в четвертый дроп. Да, общее правило игры против Мидрейндж Охотника состоит в том, чтобы чистить его стол, особенно зверей. Но не любой ценой! Если вы уверены в том, что не слишком пострадаете от того, что оставите на столе зверя - лучше действительно его оставить. **Серебряный клинок** не только не вписывается в кривую маны, он не дает вам ничего. Фактически, вы закончите ход с более слабым столом по сравнению с началом хода, все преимущество будет заключаться в оружии 4/1. На следующий ход у Охотника, скорее всего, появится что-либо на столе, а вы останетесь только с Клинком. Допуская, что вы не получите очень сильную карту на следующий ход, можно сказать, что все доступные на ближайший ход действия сводятся к Кроткому мегазавру и силе героя. **Адаптация** одного лишь существа - это слабо. Звучит странно, но когда вы уходите в излишние размены, вы даете Охотнику больше времени на получение чего-либо мощного, что поможет ему вернуться в игру.

Медленная игра может быть оправдана, все зависит от карт в руке. В данном случае там находятся **Смотритель**, а также **Рагнарос Слуга Света**, которые позволяют чувствовать себя в безопасности и не спешить, ведь у Охотника практически нет способов убить их. Поэтому в конкретной ситуации полные размены могут быть оправданы. Однако при другой руке или в другом матч-апе такой медленный ход будет катастрофой. Фактически вы не делаете ничего, играя по варианту №1.

Теперь перейдем к варианту №2. **Кроткий мегазавр** - очень и очень крутая карта. Если вам удалось адаптировать хотя бы двух мурлоков (что вы и сделали бы в варианте № 2) - это уже хорошо. В данном случае следует выбирать защитную адаптацию, например, божественный щит или +3 к здоровью. Допустим, вы выбрали последнее. Таким образом, в конце хода на вашем столе есть существа с характеристиками 3/4, 3/5 и 5/4 против Зараженного волка 3/3 у Охотника. Более того, вы наносите 6 единиц урона оппоненту, заставляя его совершать размены. Этот ход дает вам преимущество по всем фронтам, он выглядит замечательно. Важно, что вы наносите урон «в лицо». Да, среди ошибок, часто совершаемых новичками, есть поход «в лицо» при игнорировании разменов. Но с другой стороны многие игроки среднего уровня совершают противоположную ошибку, фокусируясь лишь на разменах. В данном случае нанесение прямого урона противнику выглядит явно лучше, чем полный размен.

Однако в данном варианте есть и не очень хорошие вещи. Во-первых, вам могут достаться отвратительные адаптации, например, провокация, яд и невосприимчивость к заклинаниям. В этом случае у Охотника будет шанс вернуться на стол. Адаптации вроде неистовства ветра и улучшения атаки также спорны. Да, с помощью последней можно нанести 6 дополнительных единиц урона, но **Спустить собак** порушит всю идиллию, зачистив весь стол.

Как бы странно это ни звучало, в этой ситуации сначала следует нанести урон Охотнику, а потом искать адаптацию. **Кроткий мегазавр** может дать маскировку, что защитит ваших мурлоков. Если вы сначала адаптируете их, и вам достанется маскировка, вы не сможете нанести ими урон. Да, делая так, вы лишаетесь возможности нанести

дополнительные 6 или 2 единицы урона (зависит от адаптации), но маскировка того стоит. Еще один минус варианта № 2 заключается в том, что за агрессивную игру Охотник сможет вас проучить. Например, даже если выбрать адаптацию +3 к здоровью (пожалуй, лучшая опция), все еще можно потерять Мурлока-полководца от применения Псаря на Зараженного волка. Божественный щит может быть снят Тундровым люторогом, которого вы будете вынуждены убивать на следующий ход Серебряным клинком. От еще более агрессивных ходов можно пострадать еще сильнее.

Остался вариант № 3. Поначалу он кажется довольно примитивным и не слишком привлекательным. Вы выставляете Защитника холмов, играете силу героя, а затем... Что? Есть три варианта от худшего к лучшему:

- *Оба мурлока на столе идут «в лицо», у Охотника остается **Зараженный волк**;*
- *Мурлок 3/1 разменивается в Волка, **Мурлок-полководец** отправляется «в лицо». Охотник остается с двумя паучками 1/1;*
- *Мурлок 3/1 разменивается в Волка, **Мурлок-полководец** разменивается в одного паучка. У противника есть только второй паучок 1/1.*

Выбор автора заключается во втором варианте. Во-первых, Зараженного волка оставлять в любом случае нельзя. Он плохо разменяется в Защитника холмов, которого затем можно убить с помощью **Спустить собак**. Ваша главная цель – огородить с помощью Защитника Мурлока-полководца. Чем дольше он остается в игре – тем эффективнее вы сможете реализовывать силу героя, которая даст большое преимущество. Помните, что вероятность использовать ее на следующий ход очень велика, поэтому **Мурлок-полководец** становится очень ценным, его следует сохранить. **Зараженный волк** в данной ситуации является сильной угрозой, от которой следует избавиться. Тем более, существо 3/1 отлично меняется с этим зверем не только из-за характеристик. Помните, что ваши существа имеют лишь временный бафф, поэтому следует извлекать из них



максимум пользы именно сейчас. Итак, остаются лишь паучки 1/1, они не представляют большой угрозы. Представьте, что на следующий ход Охотник сыграет **Спустить собак**, призовет три собаки. На столе у него будут пять существ, четыре из которых разменяются в Защитника холма. Оставшийся зверь будет не в состоянии убить Мурлока-полководца. Если же вместо **Спустить собак** будут сыграны **Псарь**, **Лук Орлиного рога**, **Тундровый люторог** или **Искрящийся острозуб** – также ничего не поменяется, ведь ничего из этого не сможет убить Полководца. Да, можно уничтожить его Командой «Взять», но эта карта – ценный ресурс Охотника, он потеряет темп.

Почему же тогда не выбрать третий вариант и не уничтожить максимум существ противника? Потому что это не так уж важно. Лишние размены не изменят исход событий, а вы потеряете три урона, которые могли бы нанести Охотнику. С помощью Защитника холмов вы можете получить отличный шестой дроп, который используется в случае, если вы потеряете Мурлока-полководца. Можно достать Хранителя Солнца Тарима или Служительницу солнца, что тоже будет неплохо. Но если Полководец останется в игре, сила героя на 6-й ход, а также **Кроткий мегазавр** улучшат ваши позиции в разы. Пока **Мурлок-полководец** стоит на столе, использование силы героя всегда имеет смысл.

Как уже было сказано ранее, в данном конкретном случае любое ваше действие не будет плохим вариантом. Однако это не значит, что вы не должны думать или анализировать даже тогда, когда находитесь впереди, так как любые полезные выводы, сделанные даже в такой оптимистичной для вас ситуации, смогут помочь в других, более сложных и печальных случаях. Например, представьте, что в руке у Паладина нет **Рагнароса** Слуги Света. Это значит, что у вас нет инструментов для поздней стадии игры. Тогда действительно следует сфокусироваться на текущем состоянии стола, а не думать что-то вроде: «С такой рукой что бы я ни делал – все будет хорошо».

В данном случае вариант хода № 1 кажется самым худшим. Он предполагает лишние размены и трату ресурсов впустую. Варианты № 2 и № 3 выглядят однозначно лучше. Последний вариант еще и минимизирует риски быть наказанным Охотником на следующий ход. Однако если бы ситуация для Паладина выглядела не лучшим образом – следовало бы остановиться на розыгрыше Кроткого мегазавра. Это более рискованный ход, но в случае выбора подходящей адаптации, вы получаете отличный шанс на победу.

Таким образом, варианты располагаются в следующем порядке по ухудшению эффективности: **№3 > №2 > №1**. Однако если ваша рука оставляла бы желать лучшего, распорядок был бы другим: **№2 > №3 > №1**



На этом все. Если же вы не согласны с каким-либо вариантом или у вас есть свой – напишите об этом в комментариях, поделитесь своими мыслями. Удачи в ладдере!

