

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

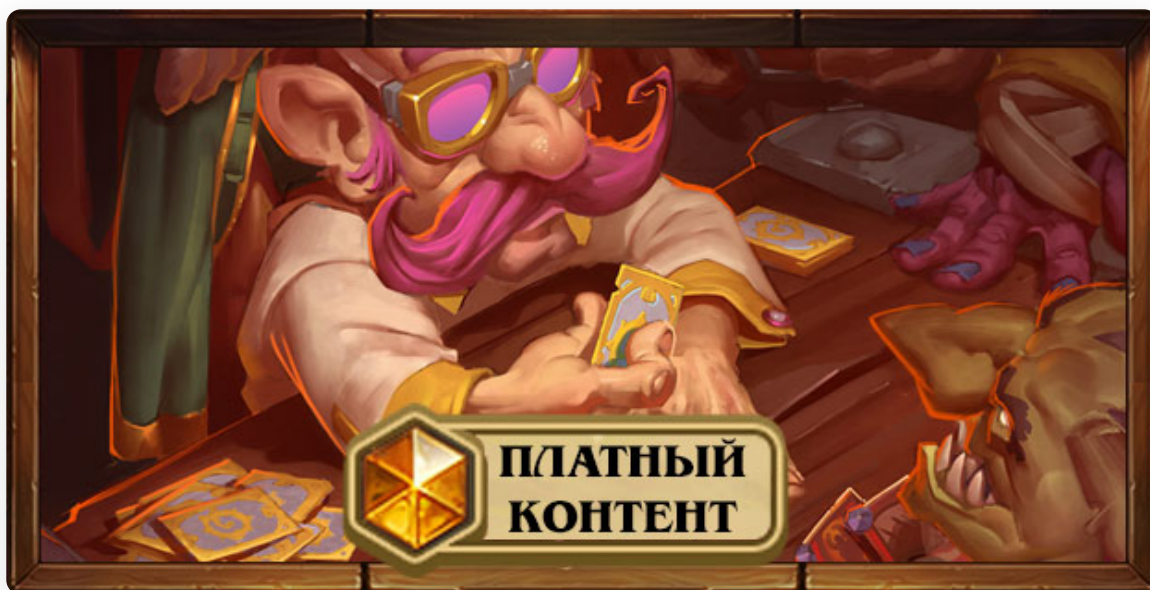
Различные виды архетипов в Hearthstone с примерами колод

14.04.2017

Гайды

Общие гайды для всех классов

Подробный разбор архетипов в Hearthstone



В этой статье речь пойдет о различных видах архетипов в Hearthstone. Будут рассмотрены схожие и отличные черты между ними, выделены самые показательные представители каждого вида. Информация в статье предназначена для тех, кто только недавно установил Hearthstone и еще мало что знает о колодах, не может отличить их и разобраться в приоритетах для создания своей собственной сборки.

Игроки поопытнее найдут здесь объяснение терминологии и принципов, заложенных в этих терминах. В статье во многом будут рассмотрены прописные истины, разобравшись в которых, вы лучше поймете суть колод и матч-апов между ними. Вероятно, многие слышали о Темпо Маге. Но что значит слово «Темпо»? Об этом и многом другом вы узнаете ниже.

Карточные игры многогранны. В них игроки не просто разыгрывают карты каждый ход, пока один из них не проиграет. Точно так же, как и **StarCraft** — не просто стратегия, в

которой необходимо создать много юнитов без взаимодействия между собой и позиционирования на карте. Чтобы стать хорошим игроком, даже в такой игре, как **Hearthstone** необходимо глубокое понимание основ карточных игр.

Сокращенная терминология

В таких карточных играх, как **Magic: The Gathering** существуют три классических варианта колод: агро, комбо и контроль. Это основа всех колод игры, однако в **Hearthstone** ситуация усложнилась. Появились и мидрейндж и темпо колоды, а также всевозможные гибридные версии, разобраться в которых бывает проблематично.



Агро колоды. Цель таких колод – завершить игру как можно быстрее, поскольку они сильны на первых ходах. Агро колоды стараются реализовать максимально эффективно стартовую руку, поскольку, скорее всего, у них нет источников добора карт. К поздней стадии игры, когда ресурсы агро колод заканчиваются, а им не удалось убить оппонента, наступают тяжелые времена, а шансы на победу агро колоды уменьшаются. Такие архетипы сосредоточены на нанесении урона по вражескому герою, редко вы увидите, что они стараются разменяться с вашими существами, им гораздо выгоднее атаковать «в лицо» в большинстве случаев, хотя и не всегда.

Контроль колоды. Здесь ситуация противоположная. Основная задача – выживание на ранней стадии, сдерживание агрессии оппонента до поздней стадии игры. Уже тогда потенциал контроль колод раскрывается и они начинают реализовывать свой план на игру. Ключевым понятием для контроль колод является «выгода», то есть возможность реализовать свои 30 карт в колоде эффективнее, чем его оппонент.

В основе **комбо колод** лежит синергия нескольких карт для нанесения летального или существенного урона противнику и завершения игры за 1-2 хода. Если нанесение 30 или более урона за один ход с пустого стола возможно, такую колоду называют **ОТК** (от англ. one turn kill — убийство за один ход). Комбо колоды ведут себя как контроль колоды на начальной и средней стадиях игры, их главная задача — выживание и быстрый поиск необходимых для выполнения комбинации карт.

Мидрейндж колоды полагаются на существ, но они медленнее агро колод и быстрее контроль колод. Большая часть существ мидрейндж колоды могут быть выставлены на средней стадии игры, то есть в промежутке между 4 и 7 ходами. Эти существа

невероятно эффективны, от них трудно избавиться, они оказывают существенное давление на оппонента. Для мидрейндж колод важна кривая маны, то есть возможность каждый ход, начиная с первого и заканчивая шестым или восьмым, разыгрывать сильнейшее существо за свою цену. Если это возможно, мидрейндж колоду очень трудно остановить.

Темпо колоды — что-то напоминающее мидрейндж, однако под другим углом. Главная особенность темпо колод заключается в возможности быстро наращивать темп. Под темпом понимается максимальная реализация доступных кристаллов маны, использование дополнительных источников маны или удешевление стоимости карт. Яркий пример темповой карты — **Подготовка**. Играя Разбойником, вы можете на второй ход выставить существо за 2 кристалла маны, затем разыграть **Подготовку** и **Потрошение**, чтобы убить вражеское существо. Так вы на второй ход реализовали фактически 4 кристалла маны, выставили свое существо и избавились от вражеского, то есть получили очень много темпа.



Вы могли заметить, что подобные темповые ходы часто требуют значительных затрат карт (Разбойник, например, потратил целых три карты (существо, **Подготовка** и **Потрошение**) для реализации темпового хода), то есть **наращивание темпа** зачастую означает потерю **выгоды**.

Теперь, когда вы бегло ознакомились с основными терминами, можно перейти к подробному анализу различных видов колод и их примеров.

АГРО КОЛОДЫ

Особенности агрессивной стратегии:

- **Основана на существах.** Любая агро колода пытается выставить как можно больше существ на начальной стадии игры и давить ими на вражеского героя. Они редко задумываются об AoE эффектах противника или переживают, если потеряют стол,

поскольку могут или восстановить его или оказывать давление с помощью других источников

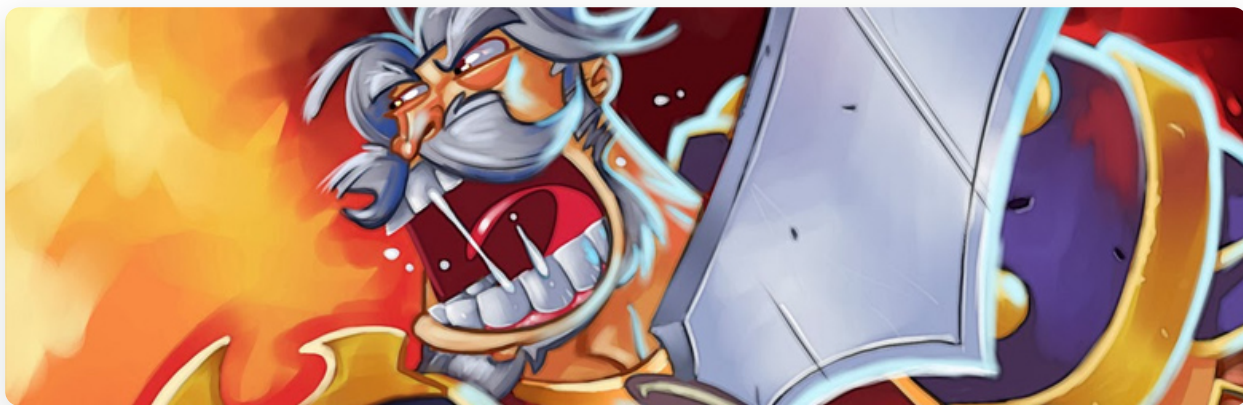
- **Основана на уроне.** Задача №1 – как можно быстрее свести здоровье противника с 30 до 0 любыми методами и средствами.

- **Четкий фокус атаки.** Большая часть карт агро колод может наносить урон по вражескому герою: существа, оружия, заклинания.

- **Часто используются рывки.** Существа с рывками – отличный способ нанесения урона и выставления угрозы на стол одновременно. Некоторыми рывками возможно заканчивать партии, чаще всего для этого используется **Лирой Дженкинс**.

- **Со смещенной кривой маны.** В таких колодах преобладают хорошие и дешевые существа, которые невероятно сильны только в первые ходы.

Смещенная к началу кривая маны (наличие большого количества существ за 1, 2 и 3 кристалла маны) предназначена для создания преимущества на столе и давления на противника с самого начала игры.



В такие колоды обычно берется очень **мало ремувалов** и еще меньше заклинаний для *добора карт*. Из-за последнего живут такие колоды ограниченное время: если не удалось быстро закончить игру, то они редко представляют значительную угрозы стабильным и медленным колодам, поскольку им нечего противопоставить сильной поздней стадии оппонента.

Вопреки написанному выше, агро колоды не сводятся только к слепой агрессии. Хотя такие колоды и существуют, другие варианты агро колод будут стремиться разменяться с противником существами и контролировать стол.

Поэтому, говоря об агро колодах, не всегда учитываются только те архетипы, стремящиеся закончить игру за 5 ходов, но, тем не менее, играют агрессивно и держат инициативу в своих руках.

Теперь, когда терминология ясна, можно рассмотреть классических представителей агро колод, проанализировать их особенности, кривую маны и другие параметры.

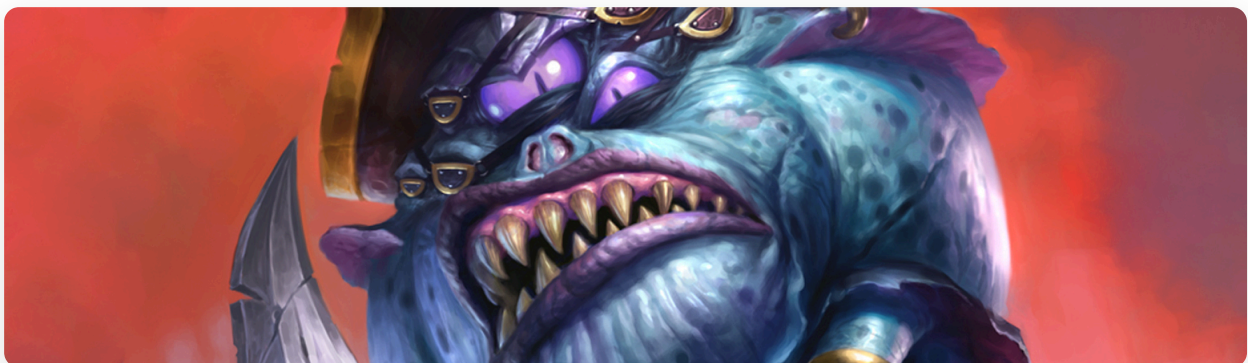
Примеры колод:

Колода Пират Воина



Пират Воин – та самая агрессивная колода, которая хочет закончить партию за 4-5 ходов. В их распоряжении есть взрывной старт, масса существ с рывком, точечный взрывной урон из руки и, конечно же, оружие, которое невероятно важно для этой колоды. С его помощью возможно наносить очень много урона по вражескому герою, а также защищать существ Пират Воина от существ оппонента.

Агро колоды могут позволить себе существ, сильных только в случаях, когда у них есть преимущество на столе. Это обусловлено взрывным стартом Пират Воина, который очень редко к третьему ходу будет отставать по темпу и находиться в позиции защищающегося. Если же Пират Воин впереди и нападает, такие существа как **Капитан Южных морей** и **Разъяренный берсерк** окажутся просто катастрофически опасными для противника Пират Воина, которому придется в первую очередь ликвидировать их, дабы не получить слишком много урона. Но пока оппонент занят ликвидацией этих опасных существ, другие поменьше и оружие уже делают свое коварное дело, добывая вражеского героя.



Уязвимость Пират Воина – существа с провокацией, через которых ему порой бывает трудно пробиться. Все источники нанесения урона по герою в распоряжении Пират Воина останавливаются провокациями (кроме **Смертельного удара**), а значит именно эти существа и являются лучшей защитой от агро колоды Гарроша.

Колоа Агро Разбойник



Агро Разбойник – не такой прямолинейный архетип, как Пират Воин. Пусть у него тоже много существ в рывком, оружия и взрывного урона из руки, игра им требует намного большего мастерства и понимания конкретных противостояний. Одна из опций Агро Разбойника — играть осторожно и медленно, стараться извлекать выгоду из своих существ, это возможно благодаря **Торговцу из Подгорода**, **Шаку Собирателю**, **Мимикрии** и другим картам. Так Агро Разбойник не чистокровная агро колода, однако в любом случае достаточно яркий представитель вида.

Колоа Зоолока



Традиционная агро колода на протяжении всей истории Hearthstone, которая появилась еще в далеком начале 2014 года благодаря Reunad, который и считается изобретателем Зоолока. Сейчас, конечно, Зоолок совсем не такой, как был 3 года назад, но стиль игры в целом схож. У этой колоды не так много взрывного урона из руки, а упор делается на сильнейших существ и их липкость (липкость означает то, что существ очень сложно убрать со стола даже с помощью AoE зачисток). Кроме того, эти существа отлично взаимодействуют между собой, усиливаются за счет друг друга или усиливают друг друга.

Но самое важное в колоде Зоолока – Жизнеотвод, то есть сила героя Чернокнижника. Именно с ее помощью Зоолок на средней и поздней стадии игры не остается без ресурсов, а значит может продолжать давление намного дольше других агрессивных колод.



По логике это стиль игры диаметрально противоположный агро. Основная задача — пережить противника, дать ему «перегореть», а не уничтожить в кратчайшие сроки. Под переживанием понимается то, что контроль колоды извлекают намного больше выгоды из своих 30 карт, чем его агрессивный или даже мидрейндж оппонент. А значит, ресурсов в распоряжении контроль колоды в итоге будет больше, что и приведет их к победе.

Отличительные особенности контроль колод:

- **Ремувалы и дорогие существа.** В распоряжении контроль колод очень много всевозможных способов нейтрализовать угрозы оппонента и защититься от агрессии. У них так же часто есть несколько больших угроз, которых трудно уничтожить.
- **Медленная игра.** Контроль колоды на протяжении почти всей игры стараются нейтрализовать угрозы и замедлить игру, дожить до поздней стадии, где проявится вся их мощь.
- **Массовые AoE ремувалы.** Контроль колоды любят AoE-заклинания, поскольку одна карта может нейтрализовать очень много угроз оппонента, что невероятно выгодно.
- **Преимущество по картам.** Контроль колоды любят добирать карты, чтобы иметь как можно больше вариантов хода на выбор.
- **Полезные заклинания/существа.** Также для сохранения здоровья персонажа широко используются защитные карты: восполнения здоровья, получения брони, провокации, заморозка и другие.
- **Финишеры.** Контроль колоды часто побеждают за счет дорогих и невероятно мощных существ, защищая их до тех пор, пока они не принесут победу.

«**Выстоять и пережить**» — девиз контроль колод. Играя от обороны, такие колоды обязательно включают в себя **ремувалы и самых сильных и дорогих существ**. Они носят реакционный характер и почти никогда не берут инициативу в свои руки.



Хотя с этим можно поспорить, но все же контроль колоды являются самым сложным архетипом, особенно для новичков. Такой стиль игры требует от игрока *знаний о противнике*: сколько урона он может нанести, за какое количество ходов, его самые опасные карты, и какие тузы у него остались в рукаве, как правильно реагировать на ситуацию на столе и многое другое. Такая информация жизненно необходима для контроль колод чтобы оптимально использовать ремувалы и полезные карты.

Хорошая контроль колода создается из баланса ремувалов, карт с прямым уроном, других полезных карт и финишеров.

Ниже вы увидите примеры популярных сейчас контроль колод. Важно отметить, что их не так уж и много в нынешней мете, а еще интересно то, что теперь в каждой из них

есть какой-то финишер, то есть способ победить. Ранее в игре существовали сборки, рассчитывающие исключительно на переживание противника вплоть до усталости (Контроль Воин, например). Сейчас же разработчики не дают данной стратегии развиваться, заставляя любую контрольную колоду иметь какой-то конкретный план на победу, завязанный на существах или других механиках.

Квест Воин



Традиционная в нынешней мете колода Квест Воина, которая стала преемником старого Контроль Воина. Способ победить у этой контрольной колоды – **Сердце Огненного Венца**, которое заменит силу героя Воина на невероятно сильную и эффективную. Вы увидите в колоде огромное количество точечных ремувалов (**Казнь**, **Мощный удар щитом**, **Огненная секира**), AoE ремувалов (**Вихрь**, **На корм рыбам**, **Буйный вурдалак**, **Потасовка**, **Доисторический дракон**, **Смертокрыл**), способов добора (**Мощный удар**, **Служитель боли**, **Блок щитом**, **Смотритель**) и, конечно же, защитных существ с провокацией, которые не дадут противнику пробиться к «лицу» Воина.

Хендлок



Хендлок невероятно силен благодаря всё той же силе героя Чернокнижника, которая обеспечивает его огромным количеством карт. В отличие от Зоолока, который вынужден с первых ходов начинать действовать и оказывать давление, Хендлок может спокойно нажимать на Жизнеотвод, получая дополнительные карты. К четвертому ходу для него доступны невероятно сильные **Сумеречный дракон** и **Горный великан**, которые в одиночку могут закончить игру, если останутся без ответа. Им же можно дать провокацию, дабы защититься от давления противника.

В колоде присутствует масса AoE ремувалом, меньше точечных. Опять же масса провокаций и существ, которым можно подарить эту провокацию. Ультимативный финишер – **Лорд Джараксус**, который поможет в медленных противостояниях создавать все новые и новые угрозы б/б с помощью силы героя.

Н'Зот Паладин



Отличный пример колоды с ярким финишером, в честь которого и назван архетип. Н'Зот воскресит огромное количество опаснейших существ, на которых будет очень трудно ответить вашему оппоненту. Дабы дожить до этого времени, в колоде есть масса AoE (**Равенство**, **Яростный пиромант**, **Освящение**) и точечных ремувалов (**Миротворец Алдоров**, **Серебряный клинок**). Можно заметить и другие защитные инструменты, восстанавливающие здоровье или имеющие провокацию.

Дополнительным источником получения выгоды, который пригодится в медленных противостояниях, служит **Первопроходец Элиза**.



Исходя из названия, очевидно, что мидрейндж колоды рассчитывают на игру на средней стадии игры, когда и на ступает пик их силы. Впрочем, инструменты для старта и для поздней стадии у них тоже есть, дабы «не просесть» до или после пика силы.

- **Большие существа.** Как и агро колоды, мидрейндж колоды опираются для победы на существ. Однако, они ценят характеристики, стоимость и полезные эффекты выше скорости и агрессии.
- **Поддержка заклинаниями.** Для поддержки и защиты существ широко применяются заклинания: как AoE, так и точечные ремувалы, другие полезные эффекты и оружия
- **Контроль стола.** мидрейндж колоды вытесняют оппонента со стола сильными существами.

- **Возможность смены стратегии.** мидрейндж колоды универсальны – они могут действовать агрессивно, если играют с контроль колодами, а также действовать защитно, если играют с агрессивными оппонентами.
- **Баффы и улучшения.** Часто в таких колодах можно встретить усиливающие ваших существ эффекты. Или им дается только атака или и атака и здоровье одновременно.



Границу между мидрейндж и агро колодами иногда довольно сложно увидеть. Во многих агро колодах можно встретить тяжелых существ, поддержку заклинаниями и баффы, что может спровоцировать вопрос – разве это не мидрейндж колоды? Обратите внимание на кривую маны, которая будет значительно смещена к 6-7 ходам и далее у мидрейндж колод, в то время как агро колоды ориентируются преимущественно на 1-3 ходы.

Мидрейндж хорошо показывают себя на протяжении всей игры и способны достойно ответить практически на любой ход противника или же сами перейти в наступление и заставить оппонента понервничать.

Элем Шаман



Колоды с элементами – традиционные представители мидрейндж колод, большая часть сильных и ключевых элементов сконцентрирована на 3-4-5-6-7 кристаллах маны. В данной сборке нет Вестника зарева, однако это частый гость в элементаль колодах. Как вы видите, у данного Элем Шамана есть неплохие существа для старта игры, что делает его похожим на агро колоды. Впрочем, у него есть и точечные и AoE ремувалы, что намекает на контроль стиль. В этом с сила с слабость мидрейндж колод: они универсальны, но порой ситуативны, когда вам нужен быстрый старт, в вашу руку могут прийти дорогие карты и ремувалы, когда вам нужны ответы на угрозы оппонента, вы можете «топдекнуть» слабый первый дроп, который ничем не поможет вам.

Друид на зверях



Еще одна мидрейндж колода, которая невероятно сильна на средней стадии игры. Старт, может быть, выйдет слегка медленным, особенно если Друид не найдет **Озарение**, которое подарит очень много темпа. Зато, начиная с третьего хода, Друид на зверях сможет выставлять опаснейшие угрозы, заставляя противника устранять их. Сила этой мидрейндж колоды именно в том, что почти каждое существо на столе невероятно опасно, ведь оно может быть усилено **Меткой И'Шараджа**, **Диким ревом**, иногда **Мурлоком-полководцем**, а также скопировано **Звероводом**.

У данного Мидрейндж Друида очень много эффектов добора, которые позволят ему дольше оказывать давление на медленную колоду или восполнить свою руку в изнурительном противостоянии с агрессивными или мидрейндж колодами.

Мидрейндж Охотник



Еще один традиционный мидрейндж архетип, у которого отчетливо видна сильнейшая кривая маны. Этот Мидрейндж Охотник достаточно легкий, у него много первых, вторых и третьих дропов, однако есть и существа потяжелее.



Темпо колоды трудно отличить от мидрейндж, некоторые вообще могут объединять эти понятия. Отличительные особенности – отличная кривая маны и возможность набрать чрезвычайно высокий темп с помощью комбинаций карт. Иначе темпо колоды отличается то, что они задают темп в партии, то есть действуют первым номером.



- **Кривая маны** рассчитана так, чтобы с первых ходов до наступления поздней стадии игры иметь возможность разыграть сильнейшую карту
- **Темпо колоды** предпочитают всегда быть впереди, хотя в крайних случаях могут и перехватить инициативу в какой-то момент с помощью темпового хода
- **Ключевой особенностью** темпо колод является эффективное использование ресурсов, всех доступных ресурсов каждый ход (карты, кристаллы маны, здоровье)
- **Темпо колоды** стараются уничтожать существ врага не с помощью своих существ, а с помощью других инструментов (заклинания, оружие)
- **Темпо колоды** предпочитают использовать быстрых существ, которые оказывают моментальное воздействие на стол с помощью боевого клича, рывка, провокации или другого эффекта.
- **Темпо колоды** часто полагаются не просто на выставление сильного существа, но и на его комбинирование с другими бесплатными или дешевыми картами, дабы обеспечить себе высокий темп

Ярчайшим и в настоящий момент чуть ли не единственным примером темпо колоды служит Темпо Маг.

Темпо Маг



У Темпо Мага есть масса возможностей в первые ходы – это как сильные существа (**Маназмей**, **Ученица чародея**), так и дешевые, но эффективнейшие заклинания (**Чародейские стрелы**, **Зеркальные копии**, **Ледяная стрела**, **Петроглиф**). Интересно то, что эти существа и заклинания великолепно взаимодействуют между собой, что и помогает наращивать темп. Так с помощью **Ученицы чародея** вы можете произнести бесконечное количество заклинаний за 1 кристалл маны, а также большое количество

заклинание подороже, что и принесет вам желаемое преимущество по темпу. Естественно, это приведет и к значительным затратам ресурсов, на этот случай у Темпо Мага есть масса способов восполнить их.

Но план на игру не заканчивается начальной стадией, далее Темпо Маг способен эффективно реализовать полученное преимущество, атакуя существами по герою и защищая их заклинаниями. У него есть и существа для средней стадии игры и даже возможность реализовать комбинацию с **Архимагом Антонидасом** и несколькими дешевыми заклинаниями, дабы закончить игру с помощью массы **Огненных шаров**.

КОМБО КОЛОДЫ

Комбо колоды — самый редкий тип колод в **Hearthstone** на данный момент, но вместе с тем и самый необычный.

- **Взаимодействие карт.** Карты разыгрываются в определенной последовательности, усиливая друг друга и давая возможность уничтожить противника или нанести ему серьезные повреждения всего за 1 ход (ОТК колоды).
- **Добор карт.** Комбо колодам необходимо брать как можно больше карт, чтобы собрать все кусочки своей комбинации как можно раньше
- **Ремувалы и лечение.** Чтобы выжить до розыгрыша вышеописанного комбо, понадобится несколько ремувалов и других защитных карт
- **Ограниченность.** Обычно у комбо колод одно условие для победы - иметь нужные карты в руке. Если условие не выполнено или выполнить его что-то мешает (ключевая карта потеряна, у противника есть эффективный ответ (Ледяная глыба или масса брони).), комбо колода обречена на провал
- **Лимит времени.** Чтобы взять необходимые карты необходимо время, поэтому при постоянном давлении на соперника вероятность расстроить планы игрока значительно увеличиваются.



- Такой стиль игры сильно расходится с видением разработчиков **Blizzard** того, как должен выглядеть **Hearthstone**. Колоды, способные уничтожить противника за один ход (ОТК колоды) практически не встречаются в новой мете Экспедиции в Ун'Горо, их постепенно выводили из игры с помощью нерфов карт или переноса их в Вольный режим.

Однако осталось одна конкурентоспособная комбо колода, интереснее даже и то, что разработчики добавили ее сами с последним дополнением, несмотря на свою политику против ОТК колод.

Квест Маг от Tyler



Квест Маг способен нанести бесконечное количество урона за один ход, правда сделать это достаточно трудно. Вам потребуется две **Ученицы чародея**, две **Копии из лавы**, **Архимаг Антонидас** и выполненная легендарная задача в руке, дабы повернуть убийство вашего оппонента.

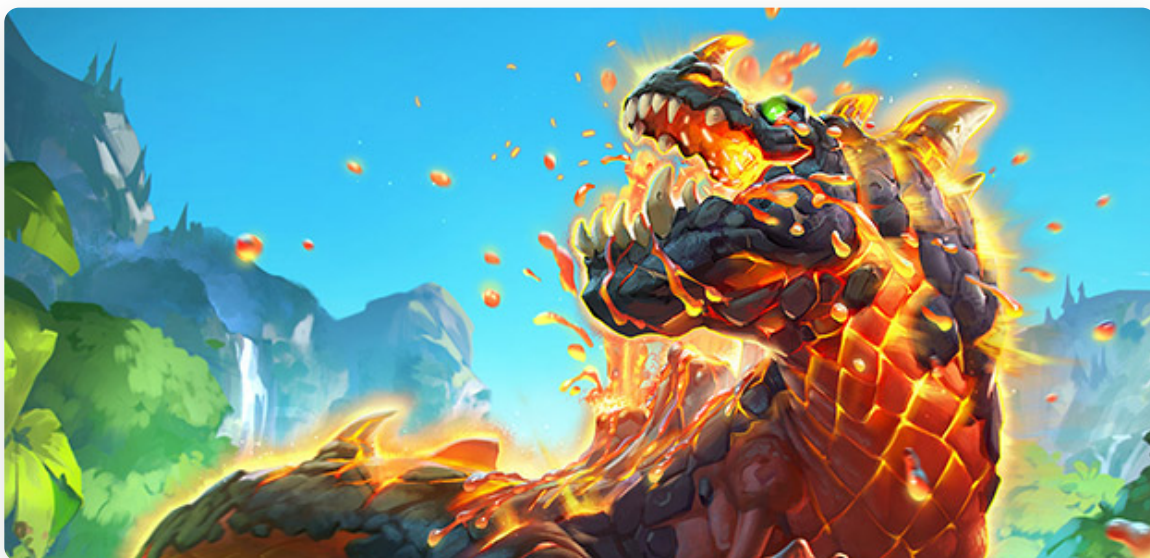
Требований достаточно много, а занять выполнение необходимого условия может очень много времени. Поэтому у Квест Мага есть масса защитных карт: эффекты приморозки, **Вестник рока**, **Ледяная глыба**, **Ледяная преграда**.

Еще одна немаловажная часть колоды этой да и любой другой комбо колоды – механика добора карт, которая богато представлена в данной сборке. Последняя часть колоды – сама легендарная задача и карты, которые помогают завершить ее (**Болтливая книга**, **Петроглиф**, **Фолиант заговорщика**).

Заключение

Это все доступные в Hearthstone основные типы колод в настоящее время. Существует масса гибридных колод, совмещающих в себе особенности двух или даже трех типов, но основной принцип работы любой из них теперь должен быть

вам ясен. Интересно то, как разные типы колод играют друг с другом, какие противостояния выгодны для одного типа, но невыгодны для другого. Вы и сами можете постараться ответить на этот вопрос, пользуясь своим игровым опытом и материалами этой статьи. А точные ответы вы найдете в других статьях для новичков на сайте.



Спасибо за то, что читали, интересных игр! - redsnapper