

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Квест маг - полный гайд по архетипу

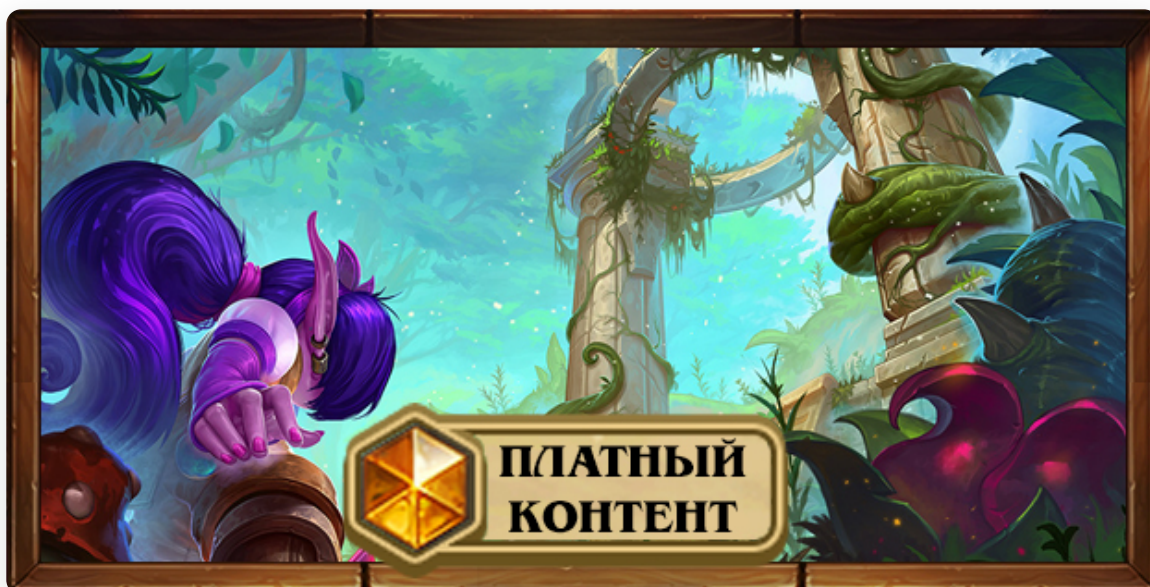
21.04.2017

Гайды

Гайды Экспедиции в Ун'Горо

Подробный гайд по колоде квест Мага

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Перед вами гайд на Квест Мага – новый архетип Экспедиции в Ун'Горо. Может быть, Квест Маг и не самая популярная колода в ладдере, зато невероятно действенная, необычная и уникальная.

А самое главное – у нее есть масса удобных матч-апов в нынешней мете. В этом гайде вы узнаете не только особенности игры за этот необычный архетип, но так же увидите разнообразные сборки, обсуждение опциональных карт и ключевых карт. Кроме того, в гайде будут представлены ключевые моменты, которые необходимо учитывать в противостоянии конкретному классу как на стадии муллигана так и далее по игре: какие карты оставлять? Какие опасности вас ждут? Какие решения следует принимать? Какие хитрости помогут вам улучшить процент побед? Обо всем этом и многом другом в подробном гайде на Квест Мага.

Версия гайда 1.1 обновление 09 мая 2017

СОДЕРЖАНИЕ

- 1. О Квест Маге: название и история
- 2. Вариации колод Квест Мага, плюсы и минусы каждого варианта
- 3. Основные и технические карты Квест Мага
- 4. Муллиган Квест Мага для каждого класса - когда сбрасывать задачу?
- 5. Заклинания Мага: статистика, советы по использованию
- 6. Стратегия игры Квест Магом
- 7. Матч-апы Квест Мага
- 8. Как играть против Квест Мага
- 9. Заключение

О Квест Маге: название и история

Квест Маг – молодой архетип, появившиеся только после выхода Экспедиции в Ун'Горо, что логично, ведь сам квест (легендарное задание) появляется только в этом дополнении. Магу достался самая трудновыполнимая задача из всех, зато и невероятно могущественная: возможность совершить два хода подряд – отличная предпосылка для победы в партии. Именно для того, чтобы создать летальный урон обычно и используется легендарная задача Мага.



Несложно догадаться о смысле названия архетипа – Квест Маг. Это Маг, использующий квест (легендарную задачу). Хотя здесь кроется некоторая неточность: версий Квест

Мага несколько, они используют различные условия победы и инструменты для завершения партии. В этом гайде речь пойдет о пока что самом сильном варианте Квест Мага, который использует **Архимага Антонидаса** и **Учениц чародея** для генерации бесконечного количества **Огненных шаров**. Этот конкретный архетип называют еще и **Exodia Mage** (Екзодия Маг), что является отсылкой к другой коллекционной карточной игре. Однако дабы не запутывать дорогого читателя, здесь и далее на сайте архетип всё же будет называться Квест Маг.



Другое название этого же архетипа – ТТК Маг. Это интересная аббревиатура произошла от другого названия архетипа: ОТК Маг. Так бы назывался Маг (или другой класс), который совершает убийство своего оппонента за один ход с пустого стола. ОТК означает one turn kill – англ. убийство в один ход. Де юре рассматриваемый Квест Маг и обладает ОТК комбинацией, однако в связи с особенностью легендарной задачи, дающей дополнительный ход, в который и происходит убийство, игроки немного изменили название на ТТК, что значит two turn kill – англ. убийство в два хода.

Вариации колод Квест Мага, плюсы и минусы каждого варианта

Внутри самого архетипа Квест Мага можно найти множество вариаций, которые значительно отличаются друг от друга. В начале вам будут показаны основные варианты сборок от профессиональных игроков, далее вы увидите «голую» неполную версию без технических карт вовсе. Наконец, в конце раздела будет представлена и сборка с техническими картами, которую автор данной статьи считает оптимальной.

Колода Квест Мага от Tyler

КВЕСТ МАГ			
1	Болтливая книга		2
1	Связующая спираль		★
2	Арконолог		2
2	Вестник рока		2
2	Инженер-новичок		2
2	Петроглиф		2
2	Собиратель сокровищ		2
2	Ученица чародея		2
3	Вайш'ирский оракул		2
3	Интеллект чародея		2
3	Кольцо льда		2
3	Ледяная глыба		2
3	Ледяная преграда		2
4	Копия из лавы		2
5	Фолиант заговорщика		2
6	Снежная буря		2
7	Архимаг Антонидас		★

Самая часто встречаемая версия Квест Мага от опытнейшего ладдерного игрока **Tyler**. В ней используется комбинация с **Архимагом Антонидасом**, которая позволяет нанести неограниченное количество урона противнику с помощью бесплатных Огненных шаров.

Плюсы данной сборки:

- - Большое количество добора обеспечат быструю реализацию комбинации
- - Стабильность и высокая результативность
- - Возможность нанести бесконечное количество урона за один ход, который можно остановить немногими способами

Минусы данной сборки:

- Уязвимость к **Грязной крысе**
- - Требуется огромное количество долго ненужных карт для комбинации, в результате в руке будет много мертвых карт
- - Рука быстро заполняется картами, в результате становится сложно перебирать колоду
- - При потере ключевой карты (**Архимаг Антонидас**) лишается единственного способа победить
- - Не так много замораживающих эффектов, иногда приходится рассчитывать на случайное их получение с помощью **Болтливых книг** и **Фолиантов заговорщика**
- - Уязвим к сверхагрессивным стратегиям (Пират Воин, Агро Друид с очень хорошим стартом)
- ---

Колода Квест Мага от Tempo Storm



Count	Card Name	Cost
1	Болтливая книга	2
1	Связующая спираль	2
2	Арканолог	2
2	Вестник рока	2
2	Инженер-новичок	2
2	Ледяная стрела	2
2	Маг крови Талнос	2
2	Петроглиф	2
2	Собиратель сокровищ	2
2	Ученица чародея	2
3	Интеллект чародея	2
3	Кольцо льда	2
3	Ледяная глыба	2
3	Ледяная преграда	2
5	Фолиант заговорщика	2
6	Снежная буря	2
9	Алекстраза	2
12	Волшебный великан	2

Эта сборка Квест Мага использует другой способ победить: бесплатно выставленных **Волшебных великанов** и **Алекстразу**, которая уменьшит здоровье оппонента до 15, в результате два существа 8/8 смогут атаковать в ход после использования Искращения времени. Благодаря тому, что в сборке меньше карт для комбинации (всего три, а в предыдущей пять), можно заполнить ее другими полезными инструментами.

Плюсы данной сборки:

- Возможность уместить больше технических карт
- Не так уязвим к потере ключевой карты

- - Большая гибкость: карты для комбинации легче использовать вне комбинации в критические моменты, они хорошие и самостоятельно

Минусы данной сборки:

- - Может не убить оппонента, у которого есть дополнительная броня (Воин, Друид, Маг и другие)
- - Комбинацию нельзя реализовать, если у оппонента есть провокации на столе
-

Квест Маг от StrifeCro

КВЕСТ МАГ		
1	Болтливая книга	2
1	Связующая спираль	★
2	Арканолог	2
2	Вестник рока	2
2	Лакей Медива	2
2	Ледяная стрела	2
2	Петроглиф	2
3	Вулканическое зелье	2
3	Интеллект чародея	2
3	Кольцо льда	
3	Ледяная глыба	2
3	Ледяная преграда	2
3	Прожорливая слизь	2
5	Фолиант заговорщика	2
6	Снежная буря	
7	Волна огня	
9	Алекстраза	★
12	Волшебный великан	

Это не столько Квест Маг в привычном понимании, сколько Контроль Маг, использующий легендарную задачу. Сборка не способна убить оппонента с 30 единицами здоровья за один ход с пустого стола, однако она лучше борется за стол, защищается, а еще может перейти в наступление самостоятельно даже без выполнения **Связующей спирали**.

Плюсы данной сборки:

- - Гораздо большая гибкость
- - Значительно улучшается матч-ап с Пират Воином
- - Возможность действовать нестандартно

Минусы данной сборки:

- - Нестабильность в неумелых руках, вызванная отсутствием четко обрисованного плана на игру
 - - Невозможность совершить ОТК комбинацию
-

Квест Маг от J4CKIECHAN

КВЕСТ МАГ			
1	Болтливая книга		2
1	Связующая спираль		★
2	Арканолог		2
2	Инженер-новичок		2
2	Петроглиф		2
2	Проблеск бури		2
2	Собиратель сокровищ		2
2	Ученица чародея		2
3	Вайш'ирский оракул		2
3	Интеллект чародея		2
3	Кольцо льда		2
3	Ледяная глыба		2
3	Узы маны		2
4	Копия из лавы		2
6	Снежная буря		2
7	Архимаг Антонидас		★

В сборке этого английского игрока примечательна пара особенностей: он отказался от **Вестников рока**, считая роль этих вторых дропов переоцененной. Вместо них он использует другие интересные карты Мага, которых еще не было в сборках архетипа ранее. Кроме того в сборке нет и **Фолианта заговорщика**, который, действительно, иногда слишком тяжел и неповоротлив.

Плюсы данной сборки:

- - Легендарную задачу выполнить легче на протяжении партии
- - Открывается больше возможностей для использования технических карт

- Больше возможностей реализовать случайно полученные заклинания Мага и класса вашего оппонента

Минусы данной сборки:

- Ухудшение матч-апа с Квест Разбойником
- Ухудшение матч-апа со сверхагрессивными колодами
- Невозможность зачистить значительный стол противника

Квест Маг от Savjz

КВЕСТ МАГ		
1	Связующая спираль	★
2	Арконолог	2
2	Вестник рока	2
2	Инженер-новичок	2
2	Ледяная стрела	
2	Маг крови Талнос	★
2	Петроглиф	2
2	Ползун Голакка	2
2	Собиратель сокровищ	
2	Ученица чародея	2
3	Интеллект чародея	2
3	Кольцо льда	2
3	Ледяная глыба	2
3	Ледяная преграда	
3	Прожорливая слизь	
4	Копия из лавы	2
5	Фолиант заговорщика	2
6	Снежная буря	
7	Архимаг Антонидас	★

Сборка финского игрока нацелена на одно: уничтожить Пират Воина. Для этого используются и **Ползун Голакка** и **Прожорливая слизь** и **Ледяная стрела**. Действительно, Пират Воин – невероятно трудный (пожалуй, самый трудный) противник Квест Мага, однако улучшение матч-апа с ним такой высокой ценой негативно сказывается на результатах других противостояний.

Плюсы данной сборки:

- - Значительное улучшение матч-апа с Пират Воином
- - Незначительное улучшение матч-апа с Агро Друидом, Квест Воином, Паладином, Охотником

Минусы данной сборки:

- - Ухудшение результатов в других противостояниях
 - - Порой недостаточное количество добора
 - - Высок риск не выполнить Связующую спираль вовремя, поскольку для ее выполнения нужны исключительно два Фолианта заговорщика
-

Квест Маг от ThatsAdmirable



КВЕСТ МАГ		
1	Болтливая книга	2
1	Связующая спираль	★
2	Арконолог	2
2	Вестник рока	2
2	Лакей Медива	2
2	Ледяная стрела	2
2	Петроглиф	2
2	Проблеск бури	2
3	Интеллект чародея	2
3	Кольцо льда	2
3	Ледяная глыба	2
3	Ледяная преграда	2
5	Фолиант заговорщика	2
6	Снежная буря	2
7	Волна огня	2
12	Волшебный великан	2
25	Огненный великан	2

Необычная сборка Квест Мага от известного англоязычного комментатора содержит целых четыре великана. Всех их предполагается выставить в ход перед активацией награды за легендарную задачу, так они смогут атаковать после, нанеся 32 единицы урона.

Плюсы колоды:

- - Очень много урона за один ход
- - Не столь критична Грязная крыса или другая возможность потери одного из великанов

- Больше возможностей действовать нестандартно, бороться за стол на средней и поздней стадии игры

Минусы колоды:

- Нехватка источников добора
- Уязвимость к большому количеству провокаций
- Необходимость реализовывать комбинацию с низким запасом здоровья

Квест Мага от Rage



Еще одна очень странная сборка Квест Мага от Rage с синергией со Смотрителем. Основной упор в ней делается на потенциал сопротивления агро колодам.

Плюсы колоды:

- - Возможность удачно сопротивляться Пират Воину и другим агрессивным колодам на старте игры
- - Необычная сборка, благодаря чему можно сыграть на эффекте неожиданности
- - Благодаря Мукле, Грозе Долины выполнить легендарную задачу проще, дешевле и быстрее

Минусы колоды:

- - Меньше источников перебора колоды
- - Слаба, если определенные карты придут не в нужной последовательности ([Пират Глазастик](#) до Кровожадных корсаров, звери и мурлоки до Смотрителя)

Это основные варианты сборок Квест Мага от профессиональных стримеров. В гайде больше всего внимания будет уделено версии с Архимагом Антонидасом, так как она на сегодняшний день представляется оптимальной. Однако многое сказанное о ней будет актуально и для любой другой версии.

В следующем разделе, вы можете увидеть и оптимальную по мнению автора статьи сборку, комментарии к которой будут даны в конце следующего раздела, когда объяснены будут все технические и опциональные карты.

Основные и технические карты Квест Мага

Обобщив все сборки **Exodia Mage** (Екзодия Маг), можно выделить 21 основные карты, которые используются абсолютно всеми. Эти карты вы можете увидеть ниже.



Здесь представлена непосредственно сама ОТК комбинация: **Связующая спираль**, две **Ученица чародея**, две **Копии из лавы** и **Архимед Антонида**. Для того, чтобы выполнить легендарную задачу, вам потребуются карты, генерирующие заклинания. Стандартный выбор – два **Фолианта заговорщика**, **Болтливая книга** (их нет в основных картах), **Петроглиф**. Кроме того, используются карты для перебора колоды: **Инженер-новичок**, **Собиратель сокровищ**, **Арканолог**, **Интеллект чародея**. Часто их дополняет **Вайш'ирский оракул**. Есть и исключительно защитные инструменты: **Кольцо льда**, **Ледяная глыба**, **Снежная буря** – эти карты и некоторые другие помогут дожить до момента, когда вы соберете все необходимые карты в руке и выполните задачу.

Остается еще 9 вакантных мест, которые чаще всего дополняются следующими картами:

Вестник рока – отлично сочетающееся с эффектами заморозки существо, которое позволяет избавляться от всех угроз оппонента.

Болтливая книга – дополнительный источник заклинания для выполнения легендарной задачи. В большинстве сборок используются одна или две копии этого существа.

Вайш'ирский оракул – дополнительный источник добора.

Вопрос: а разве то, что **Вайш'ирский оракул** дает две карты оппоненту, это не плохо?

Конечно, ничего хорошего в этом нет, однако зачастую **Квест Маг** играет вообще не обращая внимания на действия оппонента: он может выставлять сколько угодно существ, какой от них прок, если все они заморожены? Или какой прок от заклинаний прямого урона, если у Мага есть **Ледяная глыда**, которая не даст ему умереть в любом случае? Между прочим, иногда **Вайш'ирский оракул** даже полезен: с его помощью можно сжечь карты оппоненту, если тот копит их в своей руке. Так, например, вы можете легко выиграть зеркальный матч-ап, если сожжете **Архимага Антонидаса** вашему оппоненту.



Снежная буря – дополнительный защитный инструмент для заморозки. Некоторые сборки используют одну копию, потому что для второй у них просто не хватает места.

Маг крови Талнос – еще один источник перебора колоды, который, впрочем, зачастую просто хуже **Собирателя сокровищ**. Урон от заклинаний не столь важен **Квест Магу**, чаще всего он совершенно бесполезен, лишь в некоторых ситуациях вы сможете получить от **Мага крови Талноса** больше выгоды, чем от **Собирателя сокровищ**, а чаще всего 2/1 лучше, чем 1/1.

Служитель боли – еще один источник перебора колоды. Его минус в том, что он не всегда управляемый. Часто **Квест Маг** сидит с большим количеством карт в руке, противник может этим воспользоваться и сжечь вам пару карт, если вы неаккуратно выставите **Служителя боли** на стол.

Грязная крыса – еще одна техническая карта, отлично вписывающаяся в колоду **Квест Мага**. С ее помощью вы можете не давать оппоненту реализовывать сильные боевые кличи его существ, а до самого их выставления на стол вам не особо будет дела, ведь вы попросту заморозите их вместе с остальными. Потенциально и убьете с помощью **Вестника рока**.

Курьер «Кабала» — еще один источник генерации заклинания, которого нет в вашей колоды. Проблема карты в том, что она не всегда предлагает заклинание, но вы можете в любом случае попробовать поэкспериментировать с этой тройкой.

Химик «Кабала» — та же история, что и с предыдущей картой, однако создаваться будут всегда заклинания. Не всегда, однако, они будут хороши, да и стоить они часто будут много, как и сам **Химик «Кабала»**. Именно медлительность этой карты и не делает ее популярной в сборках Квест Мага.

Вороватый задира - **Монетки** будут помогать выполнить задачу, однако вы не гарантировано их получите, особенно в случае с Квест Магом, который не часто может выставить пятый дроп на пустой стол.

Вопрос: почему в сборках нет точечных ремувалов? Как быть с большими угрозами оппонента?

*Первая причина, по которой во многих сборках нет **Ледяной стрелы**, **Огненного шара**, **Превращения** и других карт, банальное отсутствие места. Вторая причина - не столь острая нужна в точечных ремувалах. Квест Маг может позволить себе получить некоторое количество урона от существ оппонента, далее он начнет примораживать их, не давая атаковать никому. Плюс ко всему вы можете получить необходимые точечные ремувалы с помощью **Петроглифа** и подобных ему карт.*

Теперь об окончательной сборке, которую рекомендует вам автор статьи:

КВЕСТ МАГ			
1	Болтливая книга		
1	Связующая спираль		★
2	Арканолог		2
2	Вестник рока		2
2	Грязная крыса		
2	Инженер-новичок		2
2	Петроглиф		2
2	Собиратель сокровищ		2
2	Ученица чародея		2
3	Вайш'ирский оракул		2
3	Интеллект чародея		2
3	Кольцо льда		2
3	Ледяная глыба		2
3	Ледяная преграда		
4	Копия из лавы		2
5	Фолиант заговорщика		2
6	Снежная буря		
7	Архимаг Антонидас		★

Она во многом похожа на версию от Tyler, однако отличается заменой **Болтливой книги** на **Грязную крысу**. Это, конечно же, спорная замена, которая далеко не всегда лучше. Если вам не нравится и **Грязная крысы** и вторая **Болтливая книга**, вы можете добавить, например, **Мага крови Талноса** для увеличения скорости перебора колодой. Этот показатель никогда не будет лишним для Квест Мага.

Вопрос: так что же все-таки хорошего в этой Грязной крысе конкретно?



Всё просто: вы можете разрушить планы вашего оппонента. Допустим, он припас в своей руке ответ на **Вестника рока**, когда вы заморозите стол (**Несущийся кодо**, **Разрушитель чар**, **Безумный алхимик**). Это не проблема, **Грязная крыса** вытащит припасенную техническую карту против вас из руки. Возможно, у противника не будет технической карты, тогда вы просто вытащите еще одно существо, которое умрет замороженным от **Вестника рока** – разве это плохо?

Еще вы можете вытащить вражескую **Грязную крысу** (часто их играют Квест Воины), что не позволит оппоненту нарушить ваши планы. Еще вы можете вытащить и убить существо, с помощью которого Квест Разбойник выполняет свою легендарную задачу, так вы выиграете много времени. Еще возможно вытащить **Архимага Антонидаса** у Квест Мага – это настоящая катастрофа для него (правда неплохо было бы и убить его в тот же ход, что труднее для вас).

В общем, вариантов использования **Грязной крысы** очень много. Автор, впрочем, не настаивает конкретно на ней. О том, чем ее можно заменить, уже было сказано выше.

Муллиган Квест Мага для каждого класса - когда сбрасывать задачу?

В целом муллиган Квест Мага схож в противостоянии с большинством оппонентов, хотя и есть некоторые незначительные различия. Ключевой вопрос, который интересует любого игрока на Квест Маге, звучит так: когда сбрасывать легендарную задачу из стартовой руки? Ответить на него помогут данные последних мета-отчетов, на основании которых и пишутся эти строки.

Вопрос: как побеждать, если я из стартовой руки сброшу квест?

*Если вы сбрасываете из руки легендарную задачу, вы зачастую отказываетесь от плана на игру, завязанном на комбинации. Делаете вы это исключительно в том случае, если ожидаете серьезного давления со стороны оппонента. При таком сценарии развития событий вам не нужно заклинание «1 маны сделать ничего», вам нужны всевозможные способы справиться с агрессией, осушить руку оппонента и после задавить его любыми доступными способами, хоть **Ученицами чародея**, хоть **Архимагом Антонидасом**, хоть другими мелкими существами при поддержке заклинаний. Не забывайте, что задача может прийти к вам в руку в любой момент, тогда вы, если это возможно, переключаетесь на стандартный способ победы.*

В целом вам часто и не нужна задача в стартовой руке в большинстве матч-апов, особенно если вы ходите первыми. Однако шанс того, что задача будет лежать слишком глубоко в вашей колоде, высок, а так вы не выиграете никогда. Можно сказать так: если вы ходите первым, рискнуть и сбрасывать задачу можно в любом матч-апе, если есть вероятность более 40% встретить быстрый старт и агрессию. Хотя делать этого точно не следует, если у вас есть хорошие второй и третий ходы: источники добора.



Воин: сбрасывайте задачу, только если уверены, что играете против Пират Воина.

Ищите в стартовую руку: Болтливая книга, Собиратель сокровищ, Инженер-новичок, Арканолог - всегда. Если есть второй дроп и/или Монетка - Интеллект чародея, Вайш'ирский оракул. Если вы уверены, что играете против Пират Воина: Вестник рока.



Паладин: не сбрасывайте задачу никогда.

Ищите в стартовую руку: Болтливая книга, Собиратель сокровищ, Инженер-новичок, Арканолог – всегда. Если есть второй дроп и/или Монетка – Интеллект чародея, Вайш'ирский оракул.



Охотник: сбрасывайте задачу всегда.

Ищите в стартовую руку: Болтливая книга, Собиратель сокровищ, Инженер-новичок, Арканолог, Вестник рока – всегда. Интеллект чародея, если у вас есть второй дроп. Кольцо льда, если у вас есть Вестник рока.



Шаман: оставляйте задачу всегда. Исключение – если вы уверены, что играете против Шамана на мурлоках.

Ищите в стартовую руку: Болтливая книга, Собиратель сокровищ, Инженер-новичок, Арканолог – всегда. Если есть второй дроп и/или Монетка – Интеллект чародея, Вайш'ирский оракул.



Друид: сбрасывайте задачу, если ходите первым и у вас нет хорошего второго и третьего хода.

Ищите в стартовую руку: Болтливая книга, Собиратель сокровищ, Инженер-новичок, Арканолог, Вестник рока – всегда. Интеллект чародея, если у вас есть второй дроп. Кольцо льда, если у вас есть Вестник рока.



Разбойник: не сбрасывайте задачу никогда.

Ищите в стартовую руку: Болтливая книга, Собиратель сокровищ, Инженер-новичок, Арканолог – всегда. Если есть второй дроп и/или Монетка – Интеллект чародея, Вайш'ирский оракул.



Маг: оставляйте задачу всегда.

Ищите в стартовую руку: Болтливая книга, Собиратель сокровищ, Инженер-новичок, Арканолог – всегда. Если есть второй дроп и/или Монетка – Интеллект чародея, Вайш'ирский оракул.



Жрец: оставляйте задачу всегда.

Ищите в стартовую руку: Болтливая книга, Собиратель сокровищ, Инженер-новичок, Арканолог, Ледяная глыба – всегда. Если есть второй дроп и/или Монетка – Интеллект чародея, Вайш'ирский оракул.



Чернокнижник: оставляйте задачу всегда.

Ищите в стартовую руку: Ищите в стартовую руку: Болтливая книга, Собиратель сокровищ, Инженер-новичок, Арканолог, Вестник рока – всегда. Если есть второй дроп и/или Монетка – Интеллект чародея, Вайш'ирский оракул. Если у вас есть Вестник рока, оставляйте в руке Кольцо льда.

Вопрос: почему никогда не надо оставлять Петроглиф?

Петроглиф – отличная карта для Мага, однако на старте вам нужны другие инструменты, а именно перебор колоды. И несмотря на то, что **Петроглиф** в каком-то смысле тоже дает вам карту, это не то: вам нужны именно карты из вашей колоды, вам нужно уменьшить ее как можно быстрее. Поэтому вам следует использовать стратегию агрессивного муллигана, то есть искать исключительно лучшие для вас карты, а не те, что «вроде как ничего».

Вопрос: почему никогда не нужно сбрасывать задачу против Воина?

Шанс, что вы встретите Пират Воина, а не Квест Воина, равен примерно 50%. Вы, конечно, можете играть в подбрасывание монетки, угадывая, кого вы встретите, однако логика здесь немного другая. Ваш матч-ап против Пират Воина невероятно плох, высока вероятность, что вы проиграете его в любом случае, что сбросив задачу, что оставив ее. Конечно, если вы играете анти-пират сборкой, тогда задачу следует сбрасывать в поисках технических карт против Пират Воина. В остальных случаях просто смириться: вы проиграете Пират Воину в большинстве случаев, и поделаться с этим можно немного. Примите этот грустный факт, и рассчитывайте, что вам попадется Квест Воин, против которого нужна задача в стартовой руке всегда.



Заклинания Мага: статистика, советы по использованию

Теперь следует поговорить обо всех доступных на данный момент заклинаниях Мага в Стандартном режиме. Это важно потому, что очень часто вы будете получать их с помощью Болтливой книги, Петроглифа и Фолианта заговорщика.

Всего вы можете создать 31 заклинание, хотя в коллекции их 32. Дело в том, что Связующую спираль невозможно получить с помощью эффектов генерации заклинаний.

Стоимость заклинаний в колоде:

- 0 маны – 2 заклинания
- 1 маны – 2 заклинания
- 2 маны – 5 заклинаний
- 3 маны – 11 заклинаний
- 4 маны – 4 заклинания
- 5 маны – 1 заклинание
- 6 маны – 2 заклинания
- 7 маны – 3 заклинания
- 8 маны – 0 заклинаний
- 9 маны – 0 заклинаний
- 10 маны – 1 заклинание

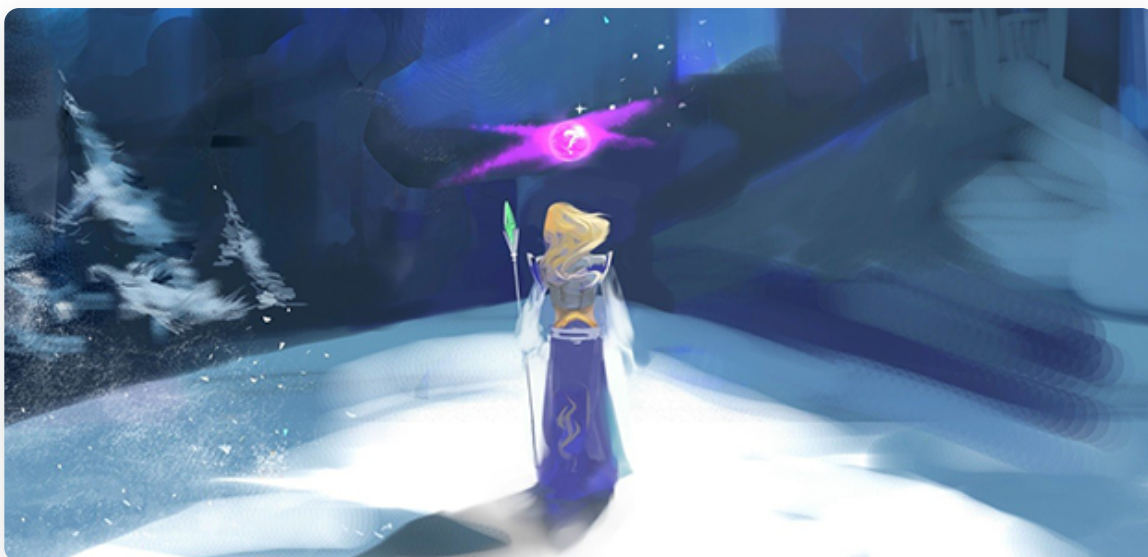
Средняя стоимость заклинаний Мага – 3.52 кристалла маны

Чаще всего вы найдете какой-то секрет.

Важно поговорить о том, какие заклинания даст вам **Фолиант заговорщика**. Часто у вас не будет места в руке или времени для того, чтобы произносит это заклинание рано. Часто вы будете использовать его только в тот же ход, что и разыграете двух **Учениц**

чародея и скопируете их. Это значит, что и вашу легендарную задачу вы будете завершать в тот же ход с помощью заклинания из **Фолианта заговорщика**.

Итак, выставление двух **Учениц чародея** потребует от вас 4 кристалла маны, еще 3 кристалла маны потребуют **Копии из лавы**. Один кристалл маны потребуется для использования Искращения времени. Итого это восемь. **Фолианты заговорщика** будут так же стоить по 1 кристаллу маны, так у вас вовсе не останется свободной маны. Поэтому, дабы закончить задачу, вам потребуются заклинания за 4 кристалла маны или меньше, чтобы произнести их бесплатно. Таких заклинаний у вас 24. Однако следует вычесть **Вулканическое зелье**, которое убьет ваших **Учениц чародея**. Итого 23. Так, шанс на успех равен примерно 74% с каждой отдельно взятой картой. Иногда вам не подойдут и некоторые другие заклинания, например, **Интеллект чародея**, поскольку добор на усталости убьет вас. Даже с учетом этого шансы достаточно высоки, но будут случаться и неудачи: в руку могут прийти дорогие заклинания, вы не разыграете их в нужный ход и не выполните задачу, то есть проиграете. В этом нет ничего страшного, колода Квест Мага порой может не сработать – вероятность не так высока, но она есть.



Хорошие новости в том, что часто вы будете выполнять задачу частично или полностью раньше, чем соберете комбинацию. Это будет случаться чаще, если вы играете версией без такого количества добора, как у автора статьи. Вам помогут **Болтливая книга**, **Монетка** и тот же **Фолиант заговорщика**, который вполне реально разыграть и до хода с Ученицами чародея.

Стратегия игры Квест Магом

Этот раздел будет разделен на три части: действия на начальной стадии игры, на средней и на поздней. Кроме того, вы увидите и несколько игровых моментов, сделанных автором статьи в первые дни выхода Экспедиции в Ун'Горо. К каждому игровому моменту будут даны комментарии.

На начальной стадии игры стратегия Квест Мага незамысловата. На первый ход вы чаще всего будете использовать задачу, хотя в этом и нет особой необходимости. Вы можете выставить Болтливую книгу. Не стоит, если у вас есть задача, начинать игру с хода

Монетка+Арканолог, если вы играете не против сверхагрессивной колоды. Дело в том, что Монетка считается за заклинание, которого не было в вашей колоде, а значит оно поможет выполнить задачу, то есть ее желательно разыгрывать до использования **Монетки**.

На второй ход вы хотите разыграть существо с добором. Лучшее – **Арканолог**. Далее в списке приоритетов идет **Собиратель сокровищ**, только после **Инженер-новичок**. Если вы играете против сверхагрессивной колоды, можно разыграть и **Вестника рока**, в противном случае лучше подождать с ним до лучших времен, особенно если у вас есть другой хороший второй ход.

На третий ход точно так же лучшим ходом будет добор. В идеале **Интеллект чародея**, но сойдет и **Вайш'ирский оракул** в большинстве случаев (но не тогда, когда вы играете против сверхагрессивной колоды, им давать лишние ресурсы очень не хочется). Уже на третьем ходу вы можете встать перед выбором: какой ход совершить?

Лучше всего рассмотреть проблему можно на примере.



- На третий ход Квест Маг встает перед выбором: использовать ли **Инженера-новичка**, **Вайш'ирского оракула** или **Ледяную глыбу**? Первый позыв – разыграть **Инженера-новичка**, потянуть карту, не дать карт Квест Разбойнику и пропустить ход. Но это неправильное действие. Разыграв сейчас второй дроп, у вас не будет хорошего действия на следующий ход, вы неэффективно потратите ману в этот ход и на следующий ход. **Ледяная глыба** – вторая опция, однако в данном случае не очень полезная, ведь у вас есть возможность потянуть карты, а это лучше, чем сыграть секрет, когда вам ничего не угрожает. Лучший вариант в этом случае – розыгрыш **Вайш'ирского оракула**. Пусть ваш оппонент получит карты и потенциально быстрее начнет давление, но вам не очень важно, что делает ваш оппонент, вы играете в свою игру и у вас на нее свой план, не зависящий от оппонента. На четвертый ход вы сможете

разыграть двух **Инженеров-новичков**, то есть идеально вписаться в кривую маны, а еще добрать очень много карт. Важно то, что, если бы в данном случае у вас не было **Вайш'ирского оракула**, правильным ходом был бы розыгрыш секрета.

Итак, в первые ходы невероятно важна игра по кривой маны. Старайтесь использовать ее всю и лучше всего для перебора колоды. Если перебор колоды вам недоступен, разыгрывайте секреты или генерируйте карты для выполнения задачи. Старайтесь делать всё по кривой маны, планируйте ваши действия на следующие несколько ходов. Есть, впрочем, и исключения.



– В данной игровой ситуации у вас есть три опции: разыграть одно из существ (приоритет, конечно же, будет за **Арканологом**) или использовать силу героя. Казалось бы, все очень просто – выставляйтесь по кривой маны. Но всё не так просто, ведь Охотники в нынешней мете очень часто играют **Гиену-падальщицу**. Учитывая то, что этот Охотник оставил в стартовой руке три карты из четырех, можно предположить, что у него хорошая рука, а значит у него с высокой долей вероятности есть **Гиена-падальщица**. Таким образом, розыгрыш **Арканолога** доставит вам очень большие неприятности, а именно существо с 6 единицами атаки, на которое вы не сможете ответить ни одной картой в вашей колоде. Разыграв **Инженера-новичка**, вы получите только существо 4/3 и 1/1, что не особо лучше. Таким образом, оптимальный ход здесь – использовать силу героя, на третий ход у вас есть **Интеллект чародея**, а уже на четвертый **Арканолог** и **Инженер-новичок** (именно в такой последовательности). Кстати, **Гиена-падальщица** у этого Охотника действительно была.

Еще один важный момент – всегда используйте **Арканолога** раньше, чем другие источники добора, дабы сначала наверняка вытянуть секрет, а потом уже другую карту. С помощью выставленных на стол существ старайтесь сдерживать агрессию противника, идти «в лицо» смысла нет практически никогда.

На средней стадии игры, если у вас всё было хорошо, размер вашей руки будет значительным, как и угрозы на столе оппонента. Поскольку маны и карт становится больше, становится больше и доступных опций. Все из них, к сожалению, описать невозможно, поэтому в этом разделе внимание будет уделено только некоторым моментам.



Во-первых, продолжайте добирать карты, если это возможно. Но следите за количеством карт в вашей руке. Это невероятно важно: никогда не допускать переполнения руки и сжигания карт. Помните, что **Инженер-новичок**, **Болтливая книга**, **Петроглиф** и **Собиратель сокровищ** не изменят количества карт в вашей руке, **Интеллект чародея** и **Вайш'ирский оракул** увеличат его на одну, **Фолиант заговорщика** – на две. Если вы после добора не сможете гарантировано освободить вашу руку от 10 карт, лучше не добирайте карты, а используйте что-то другое. Но в любом случае, сначала оцените риски. Если у вас уже есть **Архимаг Антонидас** и **Копия из лавы**, раскопанная с помощью **Петроглифа**, вы можете позволить себе сжечь даже одну **Ученицу чародея**, но едва ли это сделает вашу жизнь проще.

Во-вторых, начинайте беспокоиться о вашем выживании, но старайтесь подходить к использованию сдерживающих ресурсов размеренно. Здесь важна последовательность: у вас есть три ресурса, которые обеспечивают ваше выживание. Использовать их надо один за другим только в этом порядке: сначала ваше здоровье и броня. Вы можете позволить себе получить какое-то количества урона по герою, в каждом матч-апе оно разное. Необходимо знать возможности вашего оппонента: сколько урона он сможет нанести вам на следующий ход с идеальными картами? Если он теоретически сможет вас убить, переходите ко второму сдерживающему ресурсу. Имя его – эффект замораживания. Он представлен тремя заклинаниями в вашей колоде, кроме того вы можете найти больше с помощью генерации заклинаний. В идеале вместе с замораживающими эффектами использовать и Вестника рока, если на него у вашего оппонента не будет ответа (опять же, в зависимости от матч-апа возможно сказать, сможет ли он убить его или нет), вы окажетесь в невероятно выгодной ситуации, вы зачистите стол, сможете выставить ваших существ на пустой стол, добрать несколько карт и так далее. Последний ресурс для выживания в вашем распоряжении – **Ледяная глыба**. Важно – это всегда последний ресурс в вашем списке, прибегать к нему нужно только в случае, если до вашей победы осталось два хода.

Всегда старайтесь оттягивать момент, когда вы перейдете от траты здоровья к удержанию стола замороженным, а потом от удержания стола к Ледяным глыбам. Вы уже вряд ли сможете вернуться к предыдущему способу, как только перешли к следующему. Иногда вам потребуется принимать риски, как в следующих игровых ситуациях.



- В этой игровой ситуации Квест Маг может начать защищаться от давления Агро Друида. Он может использовать **Ледяную глыбу**, дабы наверняка не умереть. Но это был бы неправильный ход, ведь **Ледяная глыба** понадобится Магу позднее, когда других средств защиты не останется. Джайна может использовать **Кольцо льда**, чтобы наверняка не умереть от Друида, чтобы не получить массу урона. Но и это неправильный ход, поскольку **Кольцо льда** потребуется Магу позднее. Сейчас же всё еще та стадия. Когда вы можете позволить себе использовать ресурс здоровья без угрозы смерти. Сколько урона может нанести Друид, если Маг сейчас ударит **Арканологом** в 2/3, использует туда же силу героя и разыграет **Интеллект чародея**? 7+1 на столе = 8. У Друида есть **Дикий рев**, который добавит еще 6 урона, то есть 14 в сумме. В лучшем случае у Друида будет **Воин Синежабрых**, который под эффектом **Дикого рева** нанесет еще 4 урона, то есть 18 в сумме. Этого будет недостаточно для того, чтобы убить Мага. Только сценарий **Озарение** + два **Диких рева** доставят проблемы, так как тогда у Мага останется 2 единицы здоровья, и заморозка уже не будет эффективна из-за силу героя Друида, которого не получится заморозить.



- Следующая игровая ситуация из той же игры против Агро Друида. Как вы видите, **Ледяные глыбы** всё еще не использованы, так как у Мага не было времени на это. Зато в бой уже пошли эффекты замораживания, которые худо-бедно сдерживают серьезное давление Друида. Вы можете заметить, что до завершения комбинации еще далеко: Магу не хватает **Архимага Антонидаса**, а также завершенной задачи. Значит, вряд ли Маг может позволить себе розыгрыш **Ледяной глыбы** в данной ситуации, за два хода едва ли он найдет нужные карты. Выход - **Кольцо льда**, но вот здоровья уже очень мало. Есть вероятность, что Друид использует **Размах** (одна копия уже потрачена) или **Дикий рев**, который принесет ему победу, если не защититься. Защитой в данной ситуации будет не **Ледяная глыба**, а **Антимагия**. Да, это риск: Друид может убить Мага с помощью двух заклинаний или с помощью какого-нибудь **Воина Синежабрых**. Однако это риск, на который необходимо пойти. В данной ситуации розыгрыш **Антимагии** - это игра на победу, только так Джайна сможет победить с высокой вероятностью. Если же разыграть **Ледяную глыбу**, вы не проиграете в следующие два хода, но и не победите. Поэтому был выбран ход на победу, а не на не проигрыш. К слову сказать, у Друида в руке был и второй **Размах** и **Дикий рев**, то есть он победил, обойдя **Антимагию**, но автор не жалеет о принятом решении и считает его правильным, несмотря на победу Друида, который заполучил в руку оптимальные карты - вокруг подобного играть не стоит.

На поздней стадии игры продолжайте придерживаться вышеназванных советов: как можно быстрее перебирайте колоды, используйте необходимые для выживания ресурсы в правильном порядке, иногда идите на обоснованные риски. Старайтесь еще и продвинуться в выполнении задачи, а лучше завершить ее вовсе. Не забывайте только учитывать место в вашей руке, в которую вы получите **Искажение времени**.

Настало время поговорить немного о самой ОТК комбинации, с ней связано достаточно большое количество тонкостей, учитывать которые необходимо. Во-первых, последовательность действий. Она такова: **Сначала Ученицы чародея**, зачем

копирование их **Копией из лавы**, затем награда за легендарную задачу. Вероятно, выполнить ее вы сможете только в этот же ход с помощью удешевленных **Фолианта заговорщика** и сгенерированных из него заклинаний. На следующий ваш ход, который наступит сразу после нажатия на кнопку «доп. ход», вы разыгрываете **Архимага Антонидаса** и любое заклинание, которое не убьет вас или **Учениц чародея**. В вашей руке окажется **Огненный шар**, стоящий 0 кристаллов маны. Его вы можете отправлять в лицо вашего оппонента снова и снова, пока время хода не подойдет к концу. Наверняка вам хватит времени хода для победы в игре после.



Помните несколько важнейших вещей.

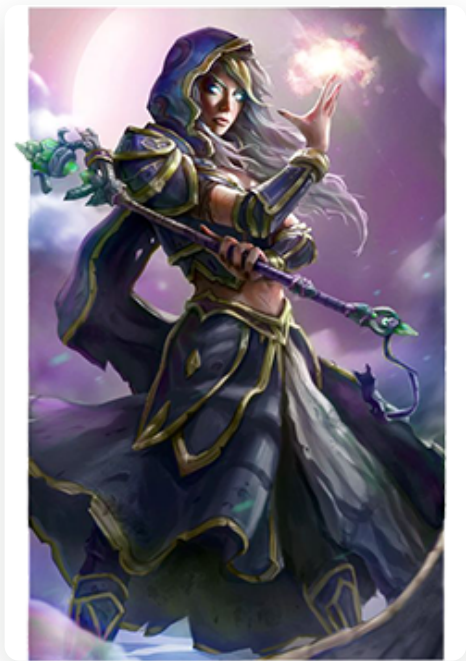
Первая - урон от усталости убивает вашего героя, даже если был активен секрет **Ледяная глыба**.

Вторая - вам необходимо 5 свободных слотов на вашей половине стола, дабы разместить там четырех **Учениц чародея** и **Архимага Антонидаса**.

Третье - вам необходимо заклинание, которое даст вам первый **Огненный шар** в ход выставления **Архимага Антонидаса**. Этим заклинанием не должно стать **Вулканическое зелье**, им не может стать секрет, который уже активен, им не может стать **Интеллект чародея**, если у вас осталась 1 единица здоровья (чаще всего) и одна карта в колоде. Много аспектов, которые вы должны держать в голове.

Еще один немаловажный момент - отслеживание карт, созданных каким-то другим способом, и карт, которые вы положили в вашу колоду. Порой та же **Болтливая книга** даст вам **Интеллект чародея**, например, который уже есть в вашей колоде. Естественно, в первую очередь нужно использовать тот, что сгенерирован, если у вас активна задача. Но иногда вы можете забыть, какая именно копия заклинания ваша, а какая создана. Казалось бы, это достаточно легко отслеживать, но у вас будет масса забот в игре и без этого, так что ошибиться легко. **Дабы облегчить себе жизнь, вы можете пойти на хитрость - сделать** все генерирующие заклинания карты золотыми. Так они будут генерировать и золотые заклинания. Все другие карты в вашей колоде должны быть не золотыми. Возможно сделать и наоборот (генерирующие карты не золотые, остальные золотые), но это обойдется дороже. Конечно, и первый способ не из дешевых, однако чуть ли не впервые золотые карты дают хоть какое-то преимущество в

Hearthstone – интересный факт, но это совет для истинных поклонников данного архетипа.



На поздней стадии игры может случиться крайне неприятный конфуз. Ключевая карта для вашей комбинации может оказаться последней в колоде. Не страшно, если это **Архимаг Антонидас**, вы получите его в руку как раз вовремя, если начнете реализовывать комбинацию за ход до начала усталости. Хуже, если это **Ученица чародея** или **Копия из лавы** – тогда высоки шансы на проигрыш, если у вас осталась одна единица здоровья (чаще всего так и будет). Ваше спасение – дополнительное заклинание **Копия из лавы**, полученная ранее с помощью **Петроглифа** или **Фолианта заговорщика**.

Кстати о **Петроглифе** и **Копии из лавы**. Если вы найдете это заклинание, ваша жизнь станет намного легче, ведь стоить оно будет 2 кристалла маны. Так вам не потребуется одна копия **Ученицы чародея** или **Копии из лавы** для комбинации или вы сможете призвать целых 5 **Учениц чародея** без лишних затрат, а значит и произносить заклинания из **Фолианта заговорщика** еще дешевле.

И последнее в этом разделе – вы не всегда должны реализовывать комбинацию, чтобы победить. Вы можете сгенерировать очень много урона из руки с помощью ваших заклинаний, кроме того, **Ученицы чародея** могут атаковать после использования **Искажения времени** – а это очень много урона. Порой вам хватит и трех **Учениц чародея** и завершенной задачи: **Огненные шары** будут стоить 1 кристалл маны, то есть максимум вы используете три, а это 21 единица урона. Добавьте сюда 9 урона от **Учениц чародея** и получите ровно 30 единиц урона! Есть и другие варианты развития событий, например, вы можете победить как классический Фриз Маг под защитой **Ледяных глыб**, если найдете несколько заклинаний взрывного урона. И опций действительно очень много, главное научиться видеть их все, что порой очень непросто за Квест Мага.

Матч-апы Квест Мага

!!! Как и в разделе про муллиган, информация о матч-апах базируется на последних мета-отчетах.



Воин

Вы уже наверняка поняли, что в случае с Пират Воином ваши шансы невероятно малы. Это худший матч-ап, так что надейтесь на чудо, плохой заход противника и рандом.

С Квест Воином интереснее. Это невероятно выгодные для вас матч-ап за одним исключением. Большинство Квест Воином используют Грязную крысу, а этот второй дроп может испортить все ваши планы.



– В этом игровом моменте вы легко можете разыграть **Мага крови Талноса**, однако это не совсем грамотный ход. Так вы поставите под боевой клич **Грязной крысы** вашего **Архимага Антонидаса**. Учитывая то, что Воин разыграл **Защитника холмов**, вероятность наличия в его руке **Грязной крысы** повышается. Ведь ваш оппонент не глуп и знает свой единственный способ победить. Лучшее решение в этом моменте – атака двумя существами с 1/4 и пропуск хода. Так вы с 50% шансом спасете ключевую карту для комбинации.

Вопрос: почему в последнем игровом моменте нужно было пропустить ход, а не пингануть в лицо Воина?

Первая причина – минорный урон по герою мало что значит. Но, конечно же, это не главная причина. Главная причина – **Боевая ярость**, которую используют некоторые

сборки Квест Воина. Поэтому, если у Воина 30 единиц здоровья, лучше не наносить ему урон, дабы он не потянул лишнюю карту просто так.

Итак, возвращаясь к **Грязной крысе**, старайтесь всегда оставлять в вашей руке других неважных существ (лучше всего **Вестников рока**, **Собирателей сокровищ**) для защиты **Архимага Антонида** и **Учениц чародея**. Если у вас 1 ключевая карта в руке – хватит одной не ключевой для ее защиты (больше – лучше, но едва ли оптимально), если ключевых карты две – держите две неключевые карты, и так далее. Хорошо, что Квест Воин не оказывает значительного давления существами, так что вы можете позволить себе обыгрывать **Грязную крысу**.



– оптимальное количество ключевых и не ключевых карт в руке Квест Мага для обыгрывания **Грязной крысы**.

Вероятность, что **Вестник рока** будет убит, когда вы заморозите весь стол, — очень высокая.



Паладин

Паладин тоже играет медленно, а еще у него не так много взрывного урона из руки. Основную часть урона он наносит с помощью существ, если же их заморозить, Паладин не сможет ничего. Не стоит убивать **Тириона Фордринга**, поскольку вы начнете получать урон от Испепелителя. Хорошая новость в том, что Утеру трудно убить **Вестника рока**, если все его существа заморожены.

Единственная реальная угроза для Квест Мага в этом противостоянии – **Гидролог**. Этого маленького мурлока играют, кажется, все Паладины. Никто из них обычно не обращает внимания на непримечательный и слабый секрет **Око за око**. Однако это та самая карта, которая может победить Квест Мага. Если разыграть его тогда, когда у Мага останется 1 единица здоровья, он обречен на провал, поскольку **Око за око** пробьет **Ледяную глыбу**. Дабы избежать такого нелепого поражения, постарайтесь не доводить себя до 1 единицы здоровья, в противостоянии с Паладином это вполне реально. Хороший секрет против Мурлок Паладина – **Чароплет**, ведь единственные направленные на существ заклинания этого архетипа, **Печать королей** и **Гребинистый скакун**, очень хочется у него отнять и заполнить на союзное существо 1/3. Если есть возможность, найдите **Чароплета** с помощью эффектов генерации карт, однако в некоторых случаях бафы не будут иметь значения и куда выгоднее найти дополнительную **Копию из лавы**, **Ледяную глыбу**, перебор колоды или эффект заморозки.

Вероятность, что **Вестник рока** будет убит, когда вы заморозите весь стол, — низкая.



Охотник

Охотник всегда будет давить на вас, так что играйте оборонительно, ищите альтернативные способы победы, а не только основной. Охотнику трудно отвечать на угрозы с большим запасом здоровья, если у него нет стола, так что после зачистки **Вестником рока** вы можете поставить в темп **Архимага Антонидаса** – едва ли Охотник убьет его без стола. То же самое можно сказать и о нескольких **Ученицах чародея**. Да, убить одну – легко, а вот двух или трех – нет, если стол Охотника приморожен или его нет вовсе. Далее на следующий ход вы сможете «раскрутить» дешевые **Фолианты заговорщика** и найти там такие же дешевые заклинания.

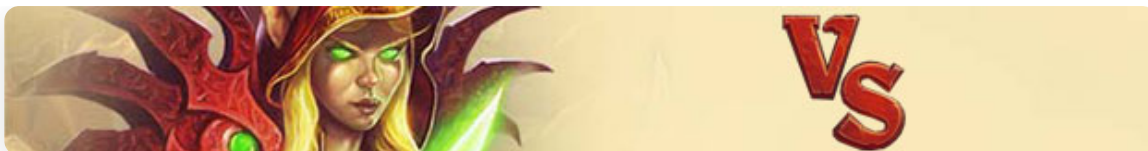
Вероятность, что **Вестник рока** будет убит, когда вы заморозите весь стол, — низкая.



Шаман

Нынешние сборки Шамана не так агрессивны, как ранее, что является хорошей новостью для вас. Не забывайте обыгрывать **Жажду крови** и другие источники взрывного урона из руки. **Вестник рока**, скорее всего, не переживет ход Шамана, так что не делайте особую ставку на него (может быть, два **Вестника рока**, выставленные одновременно, помогут).

Вероятность, что **Вестник рока** будет убит, когда вы заморозите весь стол, — высокая.



Разбойник

Приятная новость – Квест Разбойник является благоприятным матч-апом для Квест Мага во многом благодаря эффектам замораживания и всё тому же Вестнику рока, на которого Квест Разбойнику достаточно сложно ответить. Важно не оставлять в живых стол тогда, когда Разбойник может завершить свою задачу и разыграть ее, дабы не получить слишком много урона от существ 5/5. Далее главной вашей головной болью станут существа с рывками – именно они и будут серьезной угрозой и основным источником урона. Хорошо, если в сборке вашего оппонента не будет большого количества рывком, так же хорошо, если **Пират Глазастик** выйдет из колоды раньше, чем задача Разбойника будет выполнена. Многие сборки Квест Разбойника начали использовать **Исчезновение** – это удобный ответ для них на **Вестника рока**, кроме того способ переполнить вашу руку и сжечь вам карту. Помните про это заклинание. Не пренебрегайте иногда выставлением **Вестника рока** на пустой стол, дабы выиграть один дополнительный ход, в который Разбойник не выставит угроз.



Еще один важный момент – это **Ледяная глыба**, которую Разбойник может найти с помощью **Пирата-пройдохи** и **Иллюзии**. Выиграть тогда вы, скорее всего, не сможете. Но важно обыгрывать другие секреты: **Антимагию**, **Узы маны**, **Зелье превращения** – эта тройка тоже может испортить ваши планы, если вы не обыграете все секреты.

Вероятность, что **Вестник рока** будет убит, когда вы заморозите весь стол, — высокая, если это Миракл Разбойник, средняя, если это Квест Разбойник.



Друид

Чаще всего в ладдере встречаются агрессивные архетипы Друида, играть против которых относительно просто. Конечно, не при идеальном темповом старте Малфуриона и плохом заходе с вашей стороны. Пользуйтесь относительной неуязвимостью **Вестника рока**, если стол вашего оппонента приморожен. Если ваш оппонент разыграл **Мурлиндзю**, постарайтесь не оставлять ваших существ в живых его ход. Можно их вовсе не выставлять или убивать силой героя.

Вероятность, что **Вестник рока** будет убит, когда вы заморозите весь стол, — низкая.



Маг

Зеркальное противостояние очень интересное и странное. Очень много карт перестают играть какую-либо роль, от них можно со спокойной душой избавляться (**Кольцо льда**, **Снежная буря**, **Вестник рока**). Не бейте вашего оппонента существами, если он разыграл секрет, дабы не дать лишней брони с **Ледяной преграды**. Старайтесь раскопать дополнительные секреты (**Ледяная глыба**, **Антимагия**, **Зелье превращения**) и вовремя их разыграть, дабы испортить планы оппонента. Перебирайте колоду как можно быстрее и старайтесь первыми реализовать комбинацию. Вы не победите из-за **Ледяной глыбы** оппонента, однако ему будет невероятно трудно одновременно избавиться от вашего стола и использовать еще одну **Ледяную глыбу**. Скорее всего, тот, кто первым разыграл комбинацию, победит.

Не забывайте о потенциале **Вайш'ирского оракула**, которым вы можете сжечь две карты оппонента. Но и он может сделать то же самое. Если у вас есть **Грязная крыса**, не спешите с ее розыгрышем, дождитесь момента, когда противник будет близок к реализации комбинации. Но убедитесь, что вы сможете убить **Архимага Антонидаса** или **Ученицу чародея**.

Чаще же вы встретите все-таки Берн Мага или Фриз Мага, матч-ап с которыми труден из-за **Ледяной глыбы** вашего оппонента. Скорее всего и Берн Маг и Фриз Маг быстрее «прокнут» вашу **Ледяную глыбу** благодаря массе взрывного урона из руки, тогда шансов на победу у вас будет мало. Есть смысл действовать нестандартно, портить планы оппоненту с помощью сгенерированных карт (**Узы маны**, **Антимагия**, **Чароплет**, **Зелье превращения** и так далее), кроме того можно играть в темп, не обременяя себя сбором полной комбинации, ведь в данном противостоянии это может случиться слишком поздно.

Вероятность, что **Вестник рока** будет убит, когда вы заморозите весь стол, — низкая, если это Квест Маг, высокая, если другой Маг еще не использовал **Огненный шар** и у него есть 6 кристаллов маны или более.



Жрец

Контроль Жрец, Квест Жрец – легкие матч-апы, единственной угрозой в которых будет механика воровства карт из вашей колоды. Жрец будет стараться найти, конечно же, **Ледяную глыбу**, поэтому вам надо как можно быстрее заполучить этот секрет в руку. Возможно, вы даже захотите оставить его на стадии муллигана.

Неудобный матч-ап – Жрец на немоте, поскольку этот эффект снимает приморозку с существ Жреца, а значит он часто будет атаковать вас. Впрочем, Жреца на немоте тоже можно победить, всё-таки неожиданный взрывной урон он может обеспечить лишь дважды с помощью **Немоты** и **Внутренней ярости**.

Вероятность, что **Вестник рока** будет убит, когда вы заморозите весь стол, — высокая.

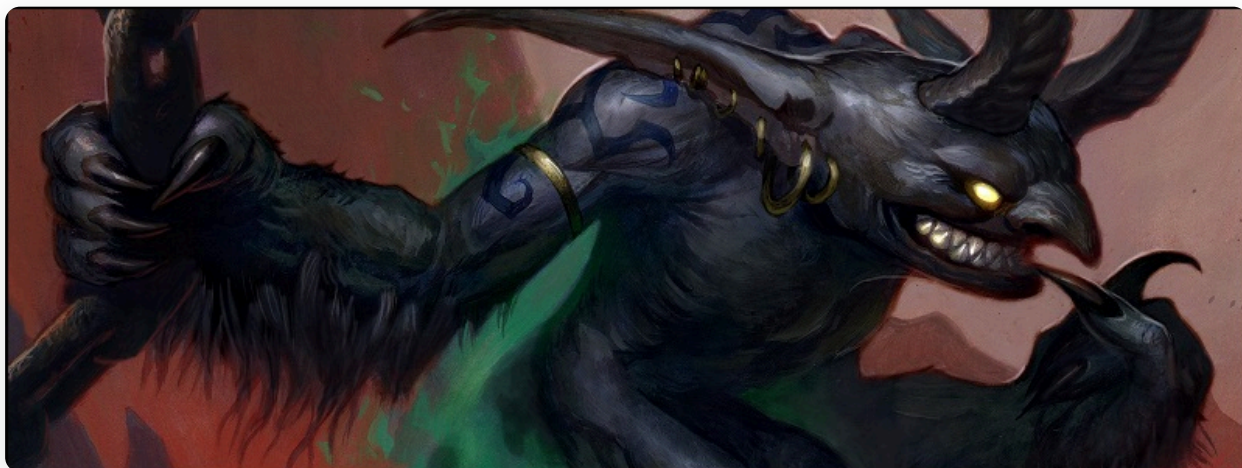


Чернокнижник

Зоолок – легкий матч-ап для Квест Мага, поскольку комбинацию **Вестник рока** + **Кольцо льда** Чернокнижнику элементарно нечем остановить. То же самое касается и Хенлока. Пусть у него и есть способы убить **Вестника рока**, общую картину это незначительно поправляет для него.

Чернокнижника вы часто сможете убить не с помощью комбинаций, а с помощью взрывного урона из руки, всё-таки источников исцеления у класса осталось не так много.

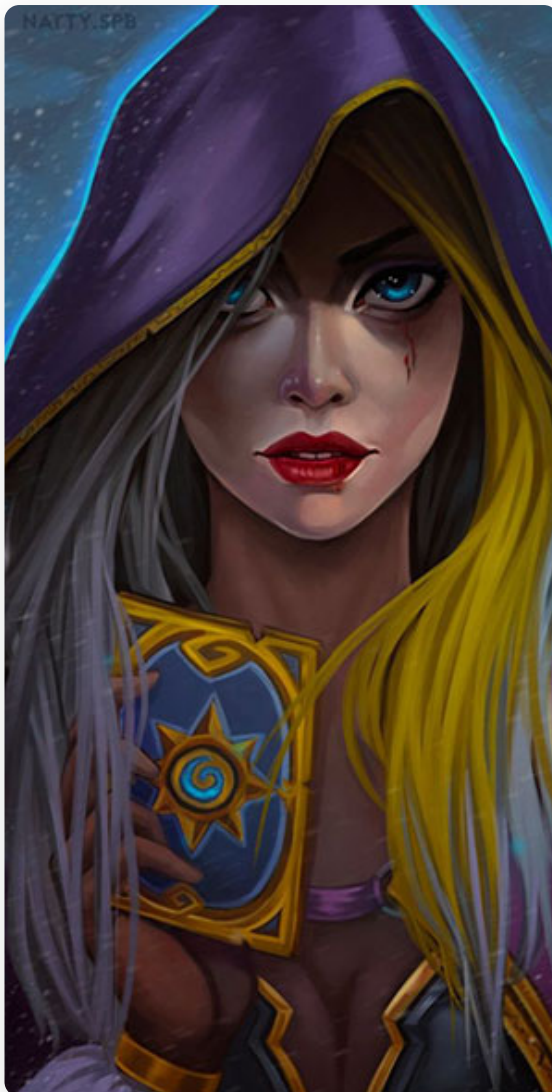
Вероятность, что **Вестник рока** будет убит, когда вы заморозите весь стол, — низкая.



Как играть против Квест Мага

Если вы читали этот гайд из любопытства или если вы захотите поиграть другими колодами, здесь вы найдете несколько советов о том, как играть против Квест Мага. Может быть, вы встречаете их слишком часто на вашем ранге, а может быть, вам по

какой-то причине хочется побеждать только их. В любом случае, вот несколько советов, как это сделать:



1. Ищите как можно больше способов сгенерировать карты Мага или любые карты вашего класса – ищите **Ледяную глыбу**, другие секреты Мага, **Око за око** и другие заклинания, которые помешают Квест Магу убить вас в свой решающий ход.
2. Если это возможно, сожгите Квест Магу несколько карт. Если вам повезет и у Мага сгорит **Архимаг Антонидас**, вы победите.
3. С **Архимагом Антонидасом** можно справиться и иначе, выловив **Грязной крысой**. Это существо оптимально подходит на роль технической карты во множество колод, ведь помогает справиться не только с Квест Магом.
4. Другие технические карты против Квест Мага: **Несущийся кодо**, **Пожиратель секретов**, **Антимагия**, **Зелье превращения**, **Ледяная глыба**, **Безумный алхимик**, эффекты немоты
5. Другой способ победить Квест Мага – играть очень быстро, как Пират Воин
6. Если Маг всё-таки начал реализовывать свою комбинацию, не сдавайтесь до момента, пока в руке вашего оппонента не появится первый **Огненный шар**, стоимостью 0

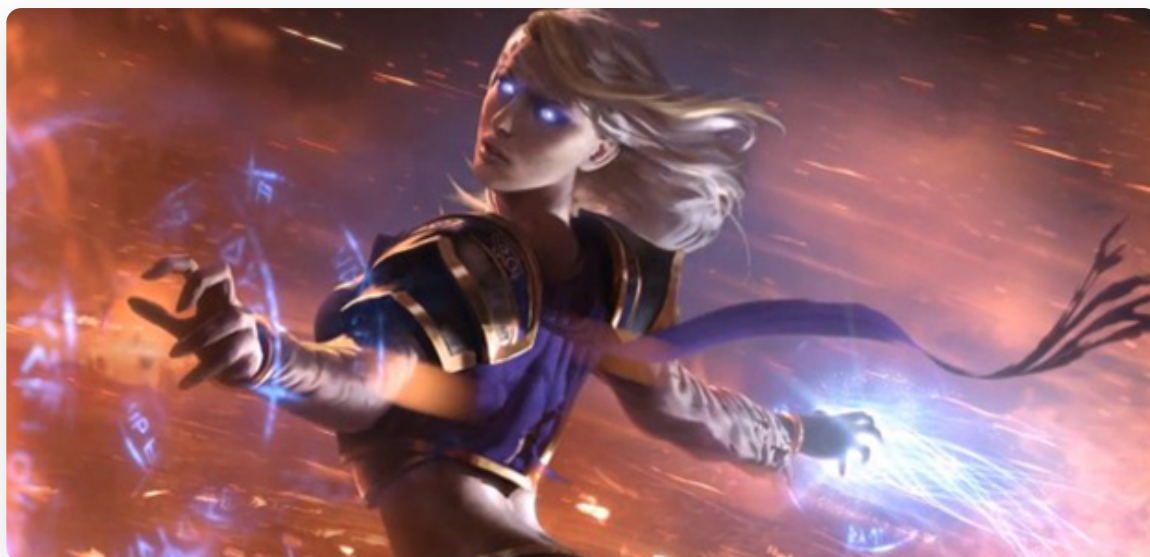
кристаллов маны. До этого момента у Мага может что-то пойти не так (между прочим, многое может пойти не так).

Заключение

Квест Маг - интереснейшая колода нынешней меты, невероятно сложная, многогранная, гибкая и многофункциональная. Приятно и то, что игрок получает замечательную награду за свои старания - возможность нанести бесконечное количество урона за ход, а также стабильно высокий процент побед в ладдере. Омрачается это всё не только сложностью, но и длительными играми. Поэтому можно сказать: Квест Маг - колода для любителей, а не для массового потребления. Может быть, так даже лучше как для игры, так и для игроков.

Если вы чувствуете, что вы - тот самый любитель Квест Мага, отправляйтесь в ладдер оттачивать ваше мастерство на этой колоде. Приятные эмоции, интересные игры и активная мозговая деятельность вам обеспечена.

Автор статьи надеется, что помог вам разобраться в основных моментах при игре за Квест Мага, а также вдохновил вас открывать новые горизонты с этим архетипом.



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