

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

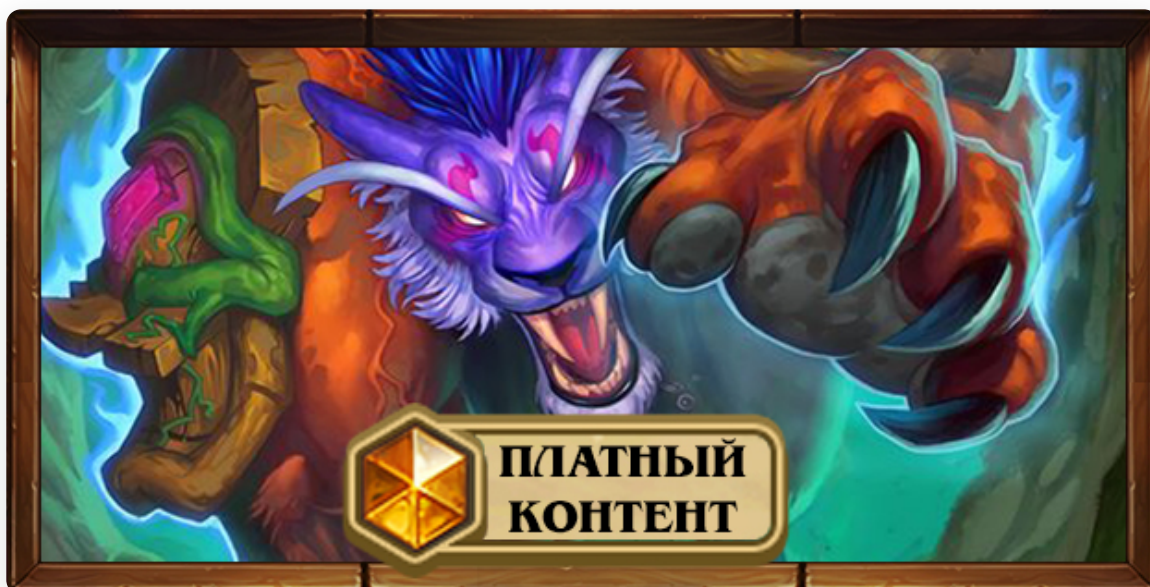
# Агро Дриид - обзор колоды

20.04.2017

Гайды

Гайды Экспедиции в Ун'Горо

Подробный обзор колоды Агро Дриида



**Агро Дриид** – одна из самых агрессивных колод в текущей мете. Он побеждает благодаря заполнению стола на ранней стадии игры, а потом использует **Дикий рев** и завершает матч. В колоде содержится множество небольших существ, средств для создания токенов и AoE-улучшений стола. Некоторые игры заканчиваются буквально за несколько ходов, после того как Дриид заполнит весь стол существами с 2-3 единицами атаки.

В соответствии со статистикой, это одна из самых сильных колод текущей меты: по процентному соотношению побед этот архетип занимает третье место. В то же время, эта колода встречается в ладдере очень редко, она составляет примерно 4% от числа

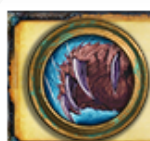
всех остальных архетипов, присутствующих в Стандартном режиме игры. Данная сборка была создана профессиональным игроком американского региона **Chakki**. Это самая популярная и, возможно, самая последовательная и логичная сборка, но, учитывая, что колоды каждого профессионального игрока постоянно изменяются и улучшаются, вероятнее всего, данная колода еще подвергнется ряду усовершенствований.



# АГРО ДРУИД

0	Озарение	2
1	Знак «Лотоса»	2
1	Кровожадный корсар	2
1	Огневичок	2
1	Пират Глазастик	★
1	Сквайр Авангарда	2
2	Воин Синежабрых	2
2	Малыш-равазавр	2
2	Сила дикой природы	2
2	Тортольская сборщица	2
3	Дикий рев	2
3	Мурлок-полководец	2
3	Яйцекрад	2
4	Защитник Аргуса	2
5	Живая мана	2
5	Мурлиндзя	★

5760



МУЛЛИГАН

В случае с Агро Друидом муллиган не зависит от того, против какого архетипа вы играете - медленного или быстрого. Первые ходы практически одинаковы вне зависимости от оппонента.

Высокий приоритет (оставлять в руке в любом случае):



**Озарение.** Если на муллигане вам попались две копии данной карты, то оставьте только одну. Это одна из самых темповых карт во всей игре. За 0 маны вы получаете два кристалла маны. Да, вы тратите карту, но это позволяет вам значительно заполнить стол на ранней стадии. Например, если есть Монетка, то можно поставить двух существ стоимостью в 1 ману и тут же разыграть Малыша-равазавра. Если вы усиливаете характеристики целого стола на следующий ход, то уже создаете огромное давление всего за два первых хода.

**Кровожадный корсар.** У этого первого дропа очень высокий приоритет. Вы должны оставлять его независимо от того, есть ли у класса вашего противника оружие или нет. Выгода от этой карты кроется в Пирате Глазастике: выставляете существо 1/2 и тут же получаете еще одно существо 1/1, которое к тому же имеет рывок. Так как все заклинания-баффы в вашей колоде имеют AoE-характер, то, разыграв Корсара первым, вы уже получите для них две потенциальных цели. Корсар – лучшая карта для розыгрыша на первый ход.

**Огневичок.** Второй отличный первый дроп. Да, эта карта не позволяет поставить на стол сразу двух существ (второе с характеристиками 1/2 вы получаете себе в руку, однако Огневичок улучшает кривую маны и дает еще одно дешевое существо под заклинания-баффы.

**Сквайр Авангарда.** Эта карта хуже, чем две предыдущие, но игру определенно нужно начинать с первыми дропами (и часто с двумя картами за одну ману на второй ход), поэтому также важно оставлять и ее.



**Знак «Лотоса».** Это ваш основной инструмент для усиления существ. Даже если у вас на столе присутствуют всего два существа, то применение этого заклинания уже того стоит. Если же стоят три существа, то выгода выходит просто колоссальной, не говоря уже о четырех и более. Тот факт, что бафф распространяется на всех существ, делает это заклинание еще более ценным, так как теперь вы практически неуязвимы к точечным ремувалам, кроме того, вы уходите за пределы диапазона AoE-ремувалов ранней стадии игры.

**Мурлиндзя.** Наличие этой карты в агро колоде может показаться странным, но все верно, никакой ошибки нет. В то время как вы жертвуете темпом на ранней стадии игры, позднее, при розыгрыше Мурлиндзи, вы получаете много выгоды. На шестой ход вы вытаскиваете двух мурлоков из колоды, а количество маны остается неизменным, поэтому можно разыграть что-либо еще и баффнуть весь стол или поставить Защитника Аргуса, или даже использовать **Дикий рев** при том условии, когда с помощью Мурлиндзи вы получили двух Воинов Синежабрых.



*Низкий приоритет (оставлять в руке только при определенных условиях):*



**Малыш-равазавр.** Если у вас уже есть **Огневичок**, **Кровожадный корсар** или **Озарение**, то можно оставить Малыша, чтобы активировать его адаптацию. Если же вы этого делать не планируете, то лучше сбросить его, поскольку такой второй дроп для вас плох сам по себе. Если ваша рука не позволит гарантированно поставить его на второй

или третий ход и адаптировать, тогда смело убирайте Малыша из стартовой руки. Без своего улучшения это мертвая карта, зачем вам разыгрывать обычное существо, которое для своей стоимости имеет характеристики 2/2 и больше ничего не делает?

**Сила дикой природы.** Это альтернатива Знаку «Лотоса», если у вас уже есть какой-нибудь первый дроп. Данная карта немного более гибкая из-за наличия альтернативной возможности призвать существо 3/2, но вы вряд ли захотите сделать это, играя данной колодой.

**Тортольская сборщица.** Оставляйте это существо лишь в том случае, если у вас уже есть первый дроп. Эта карта нужна только для того, чтобы играть по кривой.



Как уже было сказано в предисловии, Агро Друид – одна из самых агрессивных и сильных колод в текущей мете. Также эта колода одна из немногих, сильно зависящих от добора. Если вы начали игру медленно, то чаще всего это значит, что вы уже проиграли. Но иногда рука изначально настолько взрывная, что победитель очевиден уже на 2-3 ходу, потому что чаще всего у вашего оппонента не найдется способов что-либо сделать с тремя существами 2/3 или 2/2 с рывком на втором ходу, не говоря о том, что уже столь сильный стол может еще улучшиться за счет баффов.



### **Стратегия против агро колод**

Игра за Агро Друида не слишком сложна, но в ней есть, над чем подумать, особенно играя с агрессивным соперником. И есть два слова, которые описывают все сложности: контроль стола. Колода, которой удастся удерживать преимущество на столе, вероятнее всего, выиграет. Если у вас нет стола, то все AoE-баффы, **Малыш-равазавр**, **Защитник Аргуса** и **Дикий рев** становятся абсолютно бесполезными. Половина колоды автоматически становится неиспользуемой без существ на столе. Поэтому не оставляйте существ на корм оппоненту, помните, что урон «в лицо» в таких матч-апах не главное. Если есть возможность совершить более-менее выгодный для вас размен, то лучше сделать это. Конечно, не следует менять существо 3/1 в существо 1/1. В противном случае вас проучат теми же улучшениями, оружием и другими вещам.

**Потеря стола – это точно не то, что вам нужно в данном матч-апе.**

В курсе, что такое **Дикий рев**? Да, то самое заклинание, которое обычно используют для нанесения летального урона. Так вот, вы не будете применять его таким образом в агрессивном матч-апе. Если в руке уже есть **Дикий рев**, то не нужно его держать до тех пор, пока с его помощью можно будет нанести сопернику летальный урон. Гораздо

полезнее использовать его в качестве инструмента для контроля стола, для разменов. Например, у вас есть четыре небольших существа на столе, а у противника есть два средних. С Диким ревом можно разменяться и все еще быть впереди по ситуации на столе, а без него пришлось бы отдать всех своих существ на размен и потерять стол.



В колоде практически нет моментального урона из руки. Иногда можно поставить двух Воинов Синезабрых и вместе с Диким ревом нанести 10 единиц урона, но это случается довольно редко. Нечасто из руки вообще можно будет нанести больше 6-7 единиц урона. Именно по этой причине разгон на ранней стадии игры не имеет смысла; даже если вы почти убили своего оппонента, а он начинает бороться за контроль стола, то вы быстро проиграете, потому что уже не будете иметь средств для убийства героя противника.

Из-за того что агро колоды обычно не используют AoE-заклинания, в приоритет необходимо ставить розыгрыш новых существ вместо улучшения старых, во всяком случае, если бафф не выступает средством для хороших разменов. Если стоит выбор между выставлением двух существ и улучшением характеристик трех, которые уже стоят на столе, то в большинстве случаев следует выбрать первый вариант, а затем баффать всех на следующий ход (на который, возможно, будет разыграно еще одно существо). Как правило, у противника не найдется ответа на множество мелких существ, поэтому стоит придерживаться такой тактики. Вам следует улучшать характеристики существ только в двух случаях: а) вам больше нечего делать; и б) когда таким образом можно совершить размены.

Попробуйте задействовать лишний темп за счет раннего использования Озарения. Контролирующий стол игрок диктует все размены, поэтому если на первый или второй ход у вас уже есть неплохой стол, то станет возможным взять инициативу в свои руки. Еще один хороший вариант применения Озарения – рано выставить Мурлиндзю. Эта карта на 2-3 ходу обычно заканчивает игру, особенно, если она призвала двух Мурлоков-полководцев (ведь это значит, что Мурлиндзя автоматически выживает и в дальнейшем сможет призвать остальных мурлоков).



**Тортольская сборщица** – это медленное существо, и лучше его не разыгрывать, если есть более быстрые альтернативы для розыгрыша. Все, что сможет Сборщица – предоставить характеристики 2/2 за 2 маны, что выглядит очень слабо. Конечно, вы доберете карту, но в большинстве случаев лучше его не разыгрывать до поздней стадии игры.

**Защитник Аргуса** очень полезен в более медленных матч-апах. Это ваш единственный гарантированный способ получить провокацию, кроме Малыша-равазавра, чей эффект носит случайный характер. Поэтому использовать Защитника нужно мудро. Он отлично себя показывает в тех матч-апах, где противник может быстро убить вас, игнорируя стол (например, Пират Воин). Если он вооружился Арканитовым жнецом и начал атаковать вашего героя, то эффект провокации на двух даже небольших существах становится очень выгодным (существо 2/2 принимает на себя целых 5 единиц урона от оружия, а второе такое существо может впитать 4 единицы от Кор'кронского воина).

Даже если вы столкнулись с оппонентом, использующим много оружия (тот же Пират Воин), то иногда розыгрыш Кровожадного корсара на первый ход без срабатывания его боевого клича – хорошая идея. Это следует делать, если он составляет часть большой комбинации с бафами. Например, **Кровожадный корсар** + Монетка + **Огневичок** + **Озарение** + Пламенный элементаль + **Знак «Лотоса»**. Данную комбинацию вполне реально воплотить в жизнь, в итоге выходит три существа с характеристиками 2/3 и 2/2 на первый ход (да, вы тратите всю руку, но оно того стоит). Корсара также нужно разыграть в том случае, если у вас больше нет первых дропов, а сделать что-нибудь нужно. Если вы не находитесь ни в той, ни в другой ситуации, то лучше попридержать Корсара для оружия – в большинстве случаев это будет **Огненная секира** (потому что слишком долго приходится ждать Арканитового жнеца).

## **КОНТРОЛЬ**

### **Стратегия против контроль колод**

Контрольные матч-апы очень разнятся с агро матч-апами. В этом случае вы захватите стол довольно рано, если, конечно, стартовая рука не будет очень-очень плохой

(например, две копии Живой маны и две копии Защитника Аргуса – тогда можно сразу сдаваться). У медленных колод нет средств для реагирования на ваш высокий темп на ранней стадии игры. Первые несколько ходов Агро Друид будет доминировать, но позже контроль колоды начнут, наконец, возвращаться в игру. Именно поэтому нужно добивать оппонента как можно быстрее. Вместо стратегии контроля стола следует обратиться к быстрому его заполнению и убийству противника: используйте темп и нанесите как можно больше урона, при этом постоянно наполняя и баффая весь стол. Если есть возможность повернуть сумасшедшую комбинацию на первый ход с **Озарением**, то определенно следует это сделать. Единственная карта, которая может угрожать вам – это **Вестник рока**, но 7 единиц здоровья не станут большой проблемой.

Когда дело доходит до разменов, то можно сказать, что не стоит ими пренебрегать, но только в определенных случаях. Например, если противник поставил существо 1/3, а у вас есть существо 3/1 и 3/3. Тогда, конечно, размен последним сохранит их обоих. Конечно, потеряется некоторое количество урона, но он вернется позднее (если существо 3/1 выживает еще на два хода, то фактически за счет такого размена вы получаете лишние 3 единицы урона).

**Яйцекрад** – неожиданно хорошая карта в колоде Агро Друида. Не только потому, что улучшение его собственных характеристик выводит карту из зоны угрозы силы героя Мага. Главная причина в том, что, по сути, противнику придется убивать это существо дважды, поэтому **Яйцекрада** следует разыгрывать перед предполагаемой зачисткой стола, после которой на нем останутся ящеры 1/1. Это очень раздражает противника, а также дает вам две потенциальные цели для баффа.



**Живая мана** – это еще одна хорошая карта против контроль колод, если, конечно, вам в противники не достался Шаман, который использует Инволюцию (не разыгрывайте Живую ману против Шамана до тех пор, пока не останется других вариантов). Как правило, благодаря ей на столе стоят 5-6 существ с характеристиками 2/2 каждое. Обычно эту карту разыгрывают в тех случаях, когда больше нет других способов заполнить стол, и игрок зависит от того, что ему пришло в конкретный ход. Есть два варианта развития событий после розыгрыша Живой маны. Первый: если Манадревни 2/2 выживают, то у вас нет маны для следующего хода — но на практике вы все равно получите первый дроп или заклинание-бафф, может даже **Озарение** – тогда нужно просто пропустить ход. Тот факт, что у вас не будет маны, на самом деле не особо много

значит. Второй вариант развития событий: если Манадревни уничтожены, то мана вернулась, а ситуация выглядит так, будто ничего и не произошло. Таким образом, **Живая мана** – это замечательное заполнение стола в медленных матч-апах. Да, контроль колоды используют AoE-заклинания, которые отлично помогают им против вашего стола. Но большинство противников потратят их уже на 4-6 ходах, чтобы уничтожить ранее выставленных существ. После этого можно использовать Живую ману. И это не говоря уже о том, что на Манадревней можно использовать дешевый **Знак «Лотоса»**, что значительно усилит стол.

В отличие от игры против агро колод, в медленных матч-апах **Дикий рев** используют как финальное средство для убийства противника. Но иногда это заклинание применяется, чтобы пробиться через провокации. Например, противник разыграл большое существо с провокацией, на размен с которым уйдет весь ваш стол. Но использование Дикого рева позволит убить его 2-3 существами (и, возможно, силой героя).



Если в руке уже есть **Воин Синежабрых** вместе с Мурлиндзей, то старайтесь придержать Воина на следующий ход после активации эффекта легендарного мурлока. Таким образом, вы гарантированно получаете существо 4/2 с рывком и, может быть, даже существо 6/3 также с рывком, если **Мурлиндзя** вытянет двух Мурлоков-полководцев. И это всего за две маны! Можно также скомбинировать Воина Синежабрых с Полководцем на пятый ход. Сами по себе эти карты довольно слабые, но из розыгрыша обеих сразу можно извлечь определенную выгоду.

После первых нескольких ходов следует считать потенциальный урон каждый ход, особенно если в руке уже есть **Дикий рев**. Довольно легко быстро опустить здоровье противника до 15+ единиц, поэтому всегда помните о разрушительной силе агрессии и не упускайте летальный урон.



Если вам не зашла карта для второго хода, можно использовать Силу дикой природы для получения существа 3/2. Это не очень эффективно, но некоторые люди забывают,

что эта карта имеет две опции.

**Озарение и Живая мана не работают вместе.** Вы не получите дополнительные существа 2/2 от маны, полученной через **Озарение**. Манадревни призываются только за постоянные кристаллы маны, а не за временные.

Когда стоит вопрос о том, как именно адаптировать Малыша-равазавра, то учтите, что лучшие варианты следующие: божественный щит, +3 к здоровью и предсмертный хрип: призыв два существа 1/1. Это лучшие адаптации именно для Агро Друида. **Неистовство ветра** может неплохо себя показать только в случае, если вы впереди по столу и вряд ли столкнетесь с применением против вас AoE-эффектов. Иногда яд может быть полезен в некоторых медленных матч-апах, где вам грозят тяжелые существа, сквозь которых сложно пробиться (например, у Квест Воина).



Колода Агро Друида довольно дешевая. В ней используется несколько дорогих карт, но можно сделать и вовсе бюджетную ее версию без особой потери эффективности (достаточной, для покорения пятого ранга). Вот несколько дорогих карт, которые можно заменить:



1. **Пират Глазастик**. Это действительно очень хорошая карта, но можно играть и без нее. Однако, если вы замените легендарного пирата, то нужно избавляться и от Кровожадного корсара, потому что последний есть в колоде только в качестве средства призыва Глазастика. Его можно заменить Колдовским вороном или Ползуном Голакка. Можно усилить синергию с мурлоками и добавить Мурлока-волнолова и Охотника Каменистого Озера, но такая версия колоды, вероятно, немного более слабая.

2. **Мурлиндзя**. Как и в случае с Пиратом Глазастиком, если вы убираете эту карту, тогда нужно убрать и всех остальных мурлоков, потому что без Мурлиндзи они слишком слабые. То же касается и отдельно Мурлоков-полководцев. Если вы не носите их в колоде, то убирайте остальных мурлоков, включая легендарного. Все мурлоки занимают пять карт в колоде, поэтому, убирая их, вы значительно изменяете всю колоду. В этом

случае так же стоит убрать и Сборщицы Тортоллы и добавить несколько зверей. Таким образом, вы освобождаете 7 мест под карты и заполняете их двумя копиями Колдовского ворона, двумя Ползунами Голакка и двумя Метками И'Шараджа, а также Гидрой Горьких Волн. Есть вариант убрать копии Живой маны и заменить их на Гидру, но выбор зависит только от матч-апов.

3. **Живая мана.** Это эпическая карта, которая кроме Агро Друида больше нигде не применяется, поэтому некоторые игроки не имеют ее в коллекции. Справедливости ради, в игре нет никакой другой карты с похожим эффектом. **Живая мана** уникальна. Это единственный способ снова заполнить стол на средней стадии игры. Но если у вас нет этой карты, то можно положить в колоду Гидру Горьких Волн, которая тоже эпическая. Если вы ищите более дешевую замену, то можно взять Коварного птенца. Эта карта редко играет в некоторых сборках Агро Друида, зато ее дешевле создать.

**На этом все. Спасибо за внимание и удачи в покорении ладдера!**

