

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Арена: герои, кривая маны, как играть против классов

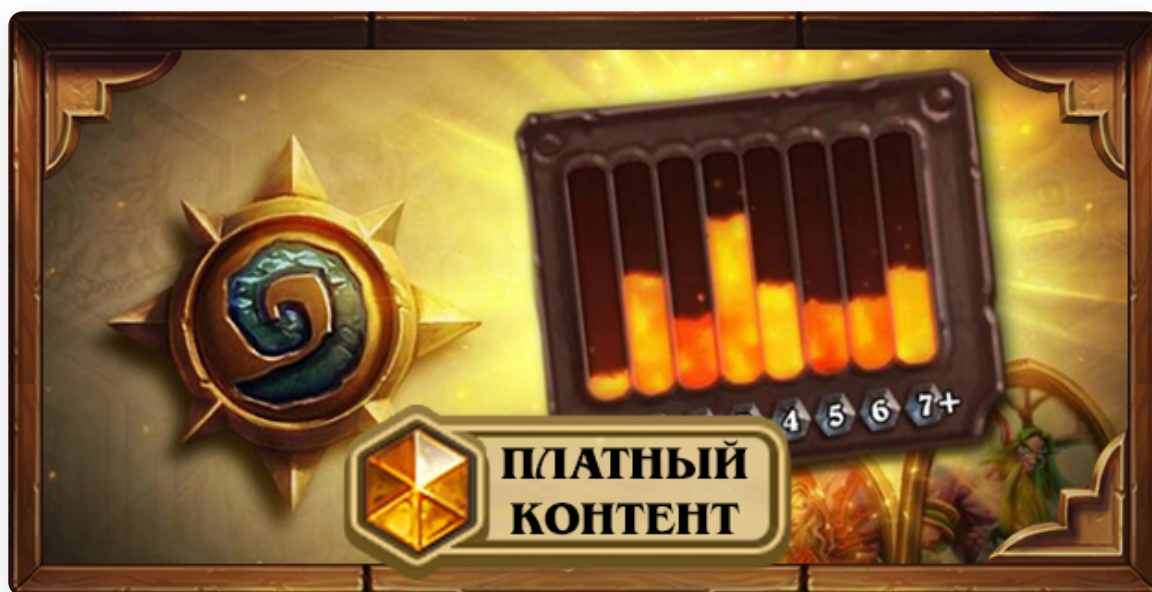
04.06.2017

Гайды

Гайды Экспедиции в Ун'Горо

Арена: герои, кривая маны, как играть против классов







ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Вашему вниманию представляется гайд для игры на Арене, включающий не только ее специфические особенности для дополнения Экспедиция в Ун'Горо, но и общие советы по этому режиму игры на случай, если Арена вам в новинку. Если же с основами Арены вы хорошо знакомы, то информации в данной статье должно хватить для достижения с течением времени 12 побед, и в этом случае советуем начать сразу с раздела **"Как играть против классов"**.



Содержание:

-  **Выбор героя**
-  **Составление колоды**
-  **Кривая маны**
-  **Как играть против классов**
-  **Общие советы**
-  **Заключение**



Выбор героя

У каждого класса есть свои сильные и слабые стороны на Арене. По большей части они продиктованы соответствующей силой героя и знаковыми классовыми картами, особенно обычной ценности. Тем не менее, все классы отличаются друг от друга значительно меньше, чем в режиме рейтинговой игры. Самые желанные нейтральные карты при составлении колоды одинаковы почти для всех.

Несмотря на определенное сходство, одни классы на Арене считаются сильнее других. Разница эта не так велика, как может показаться, и даже слабейшие из классов вполне способны регулярно добиваться **12 побед на Арене** при условии хорошего драфта и безошибочной игры. Также ваш личный опыт может свидетельствовать о несколько другом положении классов в отношении друг друга, но подобные расхождения объясняются личным стилем и предпочтениями игроков. С учетом всего вышесказанного, далее приводится рейтинг классов на Арене, их сильные и слабые стороны. Тем не менее, стоит помнить, что этот гайд не является истиной в последней инстанции, и у разных сильных игроков Арены свое собственное мнение по различным ситуациям.

- **Уровень 1 (Отличный):** Маг, Разбойник
- **Уровень 2 (Хороший):** Паладин, Охотник
- **Уровень 3 (Нормальный):** Друид, Жрец, Шаман, Чернокнижник
- **Уровень 4 (Посредственный):** Воин

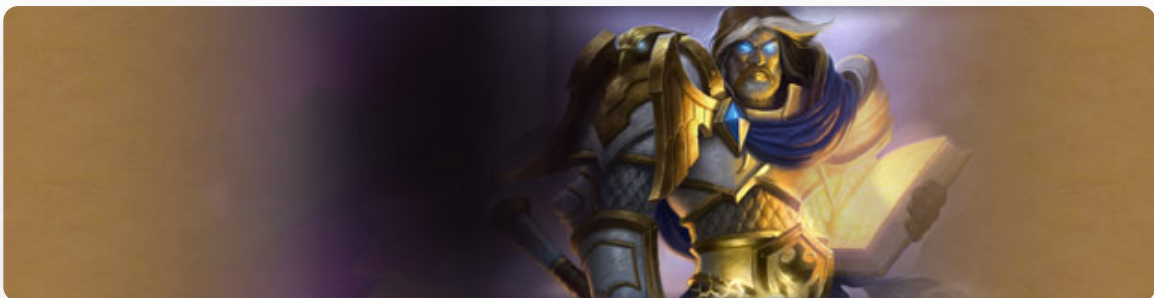


Маг

У Мага самая универсальная сила героя из всех тех, которые могут нанести одну единицу урона: она не зависит от провокаторов противника, а герой не теряет здоровье при уничтожении существ с ее помощью, как в случае с Разбойником или Друидом. Гибок Маг и в плане стиля собираемой колоды: **Маназмей**, **Ученица чародея** и **Ледяная стрела** могут заложить основу сильной темповой колоды, а **Огненный шар**, **Превращение** и **Волна огня** — медленной колоды с акцентом на контроль стола.

Главная сила Мага в том, что многие из его мощнейших карт являются базовыми или обладают обычной ценностью, позволяя тем самым регулярно составлять достойные колоды. Подобная надежность и привела к тому, что большинство игроков считает Мага лучшим классом для Арены.

Однако стоит отметить, что при большом количестве карт в игре ключевые составляющие вроде Огненного шара, Ледяной стрелы или Волны огня выпадают все реже. При составлении колоды Мага нужно отдавать предпочтение любым ремувалам, даже не самым оптимальным (например, **Запретное пламя**), поскольку нет никакой гарантии, что знаковые карты в принципе будут вам предложены.



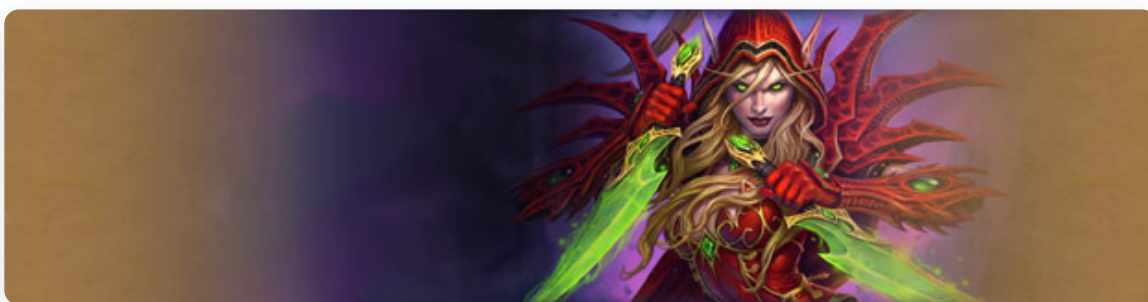
Паладин

С момента выхода дополнения **Гоблины и гномы** Паладин здорово усилился на Арене, став на тот момент едва ли не мощнейшим из всех классов. Часть этого успеха основывается на гибкости при построении определенного типа колоды в зависимости от предлагаемых опций. Утер способен собрать как быструю агрессивную колоду с картами вроде Заступника Авангарда, опережая соперника по темпу, так и колоду, более ориентированную на позднюю игру, за счет карт вроде Серебряного клинка и Освящения. Такие оборонительные средства позволяют растянуть партию на достаточно долгий срок, чтобы преимущество от неиссякаемых существ 1/1 дало о себе знать. При составлении колоды очень важно как можно быстрее определить, к какому из этих вариантов больше подходят первые выбранные карты, и затем следовать этому

шаблону.

Экспедиция в Ун'Горо еще больше укрепила способность Паладина быстро заполнять стол благодаря таким картам, как **Лозоруб** и **Заблудившиеся в джунглях**. Боязнь карт **Сияющий стегодон**, **Динозаврение** и **Гребнистый скакун** заставляет противника считаться даже со скромными Паладинами-рекрутами, расходуя на их зачистку дополнительные ресурсы.

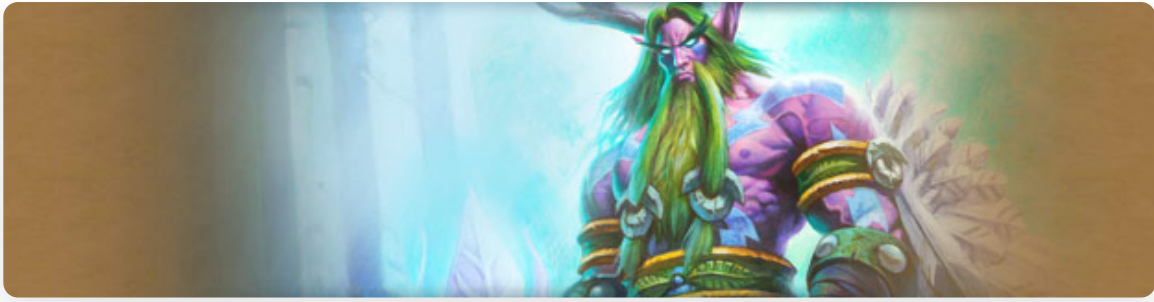
Пожалуй, единственная слабость Паладина в том, что многие из сильнейших его карт — **Миротворец Алдор**, **Объединяющий клинок** и **Меч справедливости** — редкие или эпические, то есть не очень часто предлагаются при драфте колоды, тем самым снижая стабильность класса. Стоит упомянуть, что если вдруг вам повезло увидеть среди предложенных вариантов Тириона Фордринга, то стоит хватать его без лишних раздумий, так как это едва ли не самая сильная карта на всей Арене.



Разбойник

За Разбойника вы чаще будете склоняться к **агрессивному стилю игры**, нежели к контрольному. Это обусловлено силой героя и большим количеством карт, которые позволяют Валире поддерживать темп по ходу поединка. Сила героя, Мастер клинков, незаменима в некоторых противостояниях, особенно против Паладина, где клинки способны справиться сразу с двумя Паладинами-рекрутами, то есть в два раза выгоднее по мане. Контролируя стол своими клинками, Разбойник часто будет проседать по здоровью, что повышает приоритет карт исцеления при составлении колоды. Но даже если таких карт найти не удалось, вы все равно должны агрессивно расходовать свое здоровье в качестве дополнительного ресурса, и Мастер клинков — ваш ключ к победе. Карты вроде **Смертоносного яда** дадут преимущество по картам, а большинство комбо карт и **Удар в спину** — отрыв по темпу, ставящий соперника в крайне неудобное положение.

Недостаток класса заключается в его однонаправленности. Обычно колоды Валиры проигрывают любому противнику в поздней игре, поэтому решающее преимущество должно быть достигнуто на ранних этапах схватки.

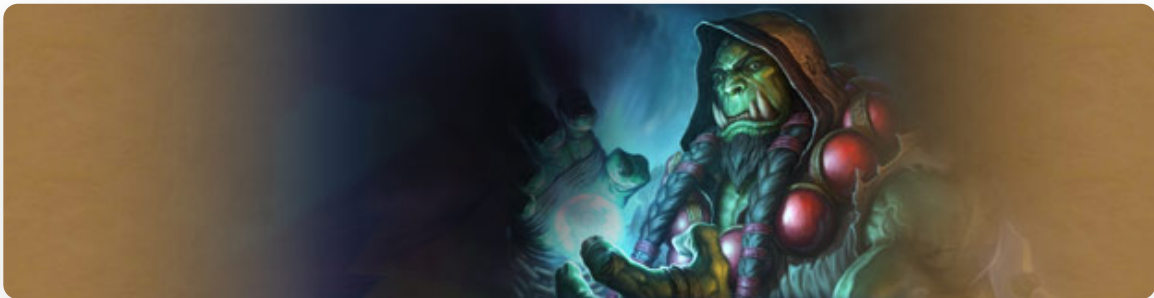


Друид

Сила героя Друида, **Смена облика**, неплоха и дает возможность как добавить брони в критической ситуации, так и забирать существ противника за счет здоровья. **Размах**, **Звездный огонь**, **Друид Когтя** и **Сторожевое древо** всегда оказывают значительное влияние на стол в середине игры, а **Гнев** и **Коготь** помогают на старте поединка.

Экспедиция в Ун'Горо подарила Друиду много новых сильных карт. **Тортольская сборщица** дает классу значительное количество выгоды, одновременно увеличивая потенциал в начале партии и добавляя карту для поздней стадии игры.

Слабость класса так же в его однобокости. Почти любая колода Друида рассчитывает переиграть оппонента в поздней игре за счет дорогих карт и внушительных провокаторов. Агрессивную колоду Малфуриона собрать очень сложно, поскольку совсем мало классовых карт соответствуют данной стратегии. Но добавление таких существ, как **Перевертыш** и **Зеленое длинношеее**, несколько улучшило ситуацию. Они достаточно гибки, чтобы в случае необходимости подстроиться под агрессивный стиль игры, если таковой удастся реализовать, и в то же время представляют из себя солидные защитные карты для сборок обычного плана.

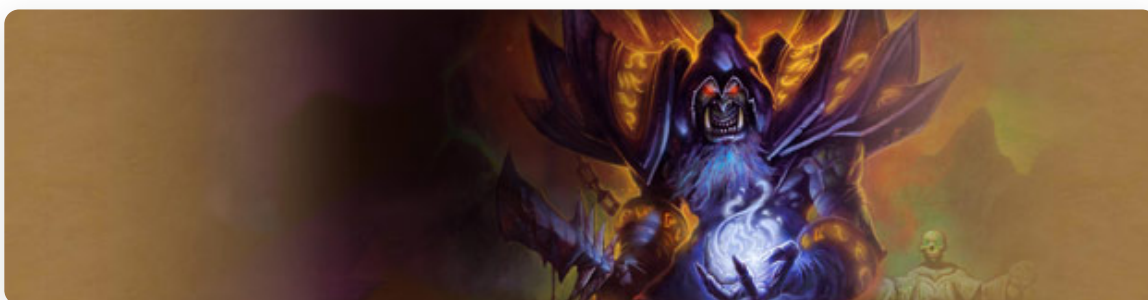


Шаман

К сожалению, сила героя Шамана слишком случайна, чтобы на нее можно было всерьез рассчитывать, а тотемы чаще выступают в качестве небольшой помехи противнику, а не значительной угрозы. К тому же, для реализации тотемов нужен контроль стола, что не так просто сделать. У **Тралла** есть несколько действительно сильных карт вроде **Элементалья огня** или **Сглаза**, а карты с перегрузкой (**Топор бури**, **Раздвоенная молния**, **Молния**) требуют тщательного планирования, чтобы выиграть темп, а не замедлить самого себя. Шаманы могут быть сильны, но только за счет редких карт вроде **Грозы** и **Духа дикого волка**, на которые при составлении колоды рассчитывать приходится не всегда.

Экспедиция в Ун'Горо привнесла на Арену много синергии с элементами, великолепно сочетающейся с сильными картами такого типа, доступными эксклюзивно Шаману: **Страж гейзера**, **Элементаль земли** и **Элементаль огня**. Если вам удастся набрать этих карт в свою колоду, то **Калимос** и **Вестник зарева** внезапно становятся источниками огромного количества выгоды благодаря своим могущественным боевым кличам.

Ключ к успеху при составлении колоды Шамана на Арене заключается в картах баффов. **Тотем языка пламени**, **Вожак лютых волков** и **Защитник Аргуса** позволяют атаковать противника вашими бесполезными тотемами, тем самым выигрывая определенное преимущество по картам. Невероятно сильны карты, которые позволяют усилить сразу весь стол, например, **Герой Штурмграда**.

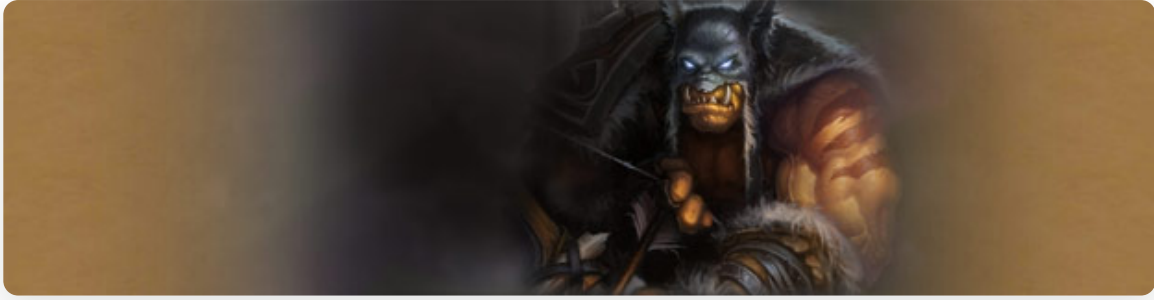


Чернокнижник

Многие полагают, что сила героя Чернокнижника — лучшая в игре. Возможность получить при необходимости дополнительные карты трудно переоценить, поскольку преимущество в картах — **одно из основных средств достижения победы в игре**. Жизнеотвод позволяет собирать сверхагрессивные колоды с пониженной кривой маны и задавить соперника темпом с самых первых ходов. Традиционно это был лучший способ для составления колод Гул'дана, и он по-прежнему силен.

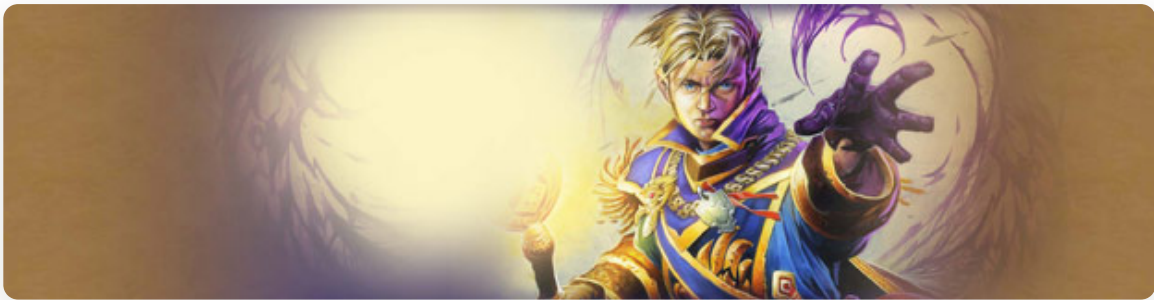
Однако теперь у Чернокнижника в распоряжении есть отличные ремувалы в виде Зелья огня Скверны и Зелья взрыв-кристалла, что делает возможным составление успешных контрольных колод. Изменения Арены в марте 2017 года здорово повысили жизнеспособность контрольных колод, поскольку в драфте стали реже встречаться обычные карты, которыми и было представлено большинство ранних существ. Раз вы уже не так рискуете быть задавленными с самого начала, можно отдать предпочтение более медленному стилю игры с дополнительными угрозами для середины и конца партии на тех позициях, что раньше обязательно приходилось оставлять ранним дропам.

Поскольку Чернокнижники вынуждены снижать свое здоровье для поддержания ресурсов, такие карты, как **Мастерица микстур**, ценнее обычного. Исцеление на четыре единицы здоровья можно рассматривать в виде двух дополнительных карт, которые вы позволите себе добрать по ходу поединка.



Охотник

Охотники тоже, как правило, **сильны на Арене**, но полагаются только на агрессивные темпы колоды, рассчитывающие на ранний натиск. Причина кроется в однонаправленности Верного выстрела, который наносит урон только герою противника. Хотя в распоряжении Рексара есть сильные контрольные карты вроде **Залпа** и **Разрывного выстрела**, а также **Высокогрив саванны** для извлечения выгоды на поздней стадии игры, даже наиболее ориентированные на контроль сборки Охотника на Арене рано или поздно переключаются на финальную гонку урона по герою противника.



Жрец

Сила героя Жреца позволяет добиваться преимущества по картам, если вам удастся лечить существ, выживших после разменов. Однако если вам не дали зацепиться за стол и отхиливать его, **Малое исцеление** превращается в обузу. Сила героя всегда заставляет Жреца тяготеть к контрольному стилю игры на Арене, поскольку вы получаете преимущество или за счет эффективных разменов на столе, или благодаря таким картам, как **Контроль разума**, **Храмовый боец**, **Божественная кара**, **Слово Тьмы: Боль**, **Кольцо света** и **Слово Силы: Щит**, которые жизненно необходимы Жрецу на ранних стадиях игры.

Клирик Североземья — **одно из лучших средств добора карт во всей игре**. А наиболее успешные сборки Жреца наверняка содержат хотя бы одну из вышеупомянутых карт. Андуин известен тем, что составление его колод может завершиться как хорошей сборкой, так и плачевным результатом. Сильные колоды могут посоперничать с кем угодно, а слабые кажутся совершенно беспомощными и недееспособными.



Воин

Сила героя Воина никак не помогает с борьбой за стол, где нужны сильные существа и оружие. **Огненная секира**, **Клинок из лавы** и **Оружейница Арати** критически важны, без них Гаррошу невероятно сложно побеждать в играх. Вы вполне можете добраться до 12 побед Магом без Огненных шаров и Волны огня, но Воин без оружия едва ли способен на такое достижение.



Составление колоды

Выбор класса уже во многом определяет игровой стиль вашей колоды, отталкиваясь от классовых карт обычной ценности и силы героя. Первые карты, выбранные исключительно на основании их собственной силы, вероятно, подтолкнут вас в определенном направлении. Далее, по мере составления колоды, вы все больше будете оглядываться на формирующуюся кривую маны.

Стоимость первых предложенных карт не должна волновать вас: просто сверяйтесь с рейтинговыми таблицами карт и выбирайте самое лучшее. Но стоит помнить, что по мере дальнейшего составления колоды ценность конкретной карты падает, если она представлена в нескольких копиях или уже есть много других карт за ту же стоимость.



К примеру, представьте, что вы собираете колоду Жреца, и вашими первыми пятью картами стали: **Командир Авангарда**, **Контроль разума**, **Храмовый боец**, **Слово Тьмы:**

Смерть и Герой Штормграда. Вы уже почти укомплектованы в плане поздней игры, и теперь нужно уделить пристальное внимание кривой маны, пока не зашли настолько далеко, что в итоге придется хватать дешевые карты низкой пробы, лишь бы заполнить хоть чем-нибудь раннюю игру. Можно себе позволить еще один **Контроль разума** или Храмового бойца, но если в итоге у вас будет более десяти тяжелых карт, то начало партии будет проседать, а противники могут нарастить такое преимущество, отбиться от которого будет уже очень сложно. Не забывайте и о том, что оба Контроля разума могут прийти в руку на первых ходах, сильно сократив доступные опции.



Кривая маны

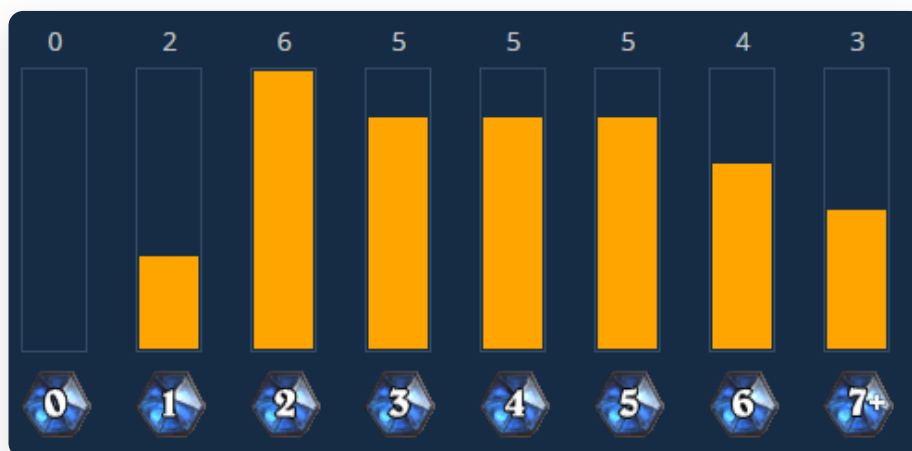
Под кривой маны колоды подразумевается распределение карт в ней по стоимости. На Арене вы должны стремиться к тому, чтобы всегда иметь хороший ход или достойный ответ на любой стадии поединка. Не нужно привязываться к конкретному числу карт определенной стоимости, но стоит помнить о том, что вне зависимости от выбранного класса, ранняя игра очень важна и прожимание силы героя вместо реальной угрозы будет неоптимальным ходом (*конечно, если сила героя каким-то образом не даст больше преимущества*).

Далее представлены три наиболее типичных кривых маны на Арене:

Поздняя кривая маны

Поздняя кривая маны подразумевает, что в вашей колоде присутствует допустимый **минимум дешевых карт**, с помощью которых вы сможете добраться до желанной поздней стадии поединка. **Цель** — зацепиться за стол и постепенно наращивать преимущество в последующих ходах.

Подобная кривая маны лучше всего работает в ориентированных на контроль стола классах: Жрец, Друид, Маг и Чернокнижник.

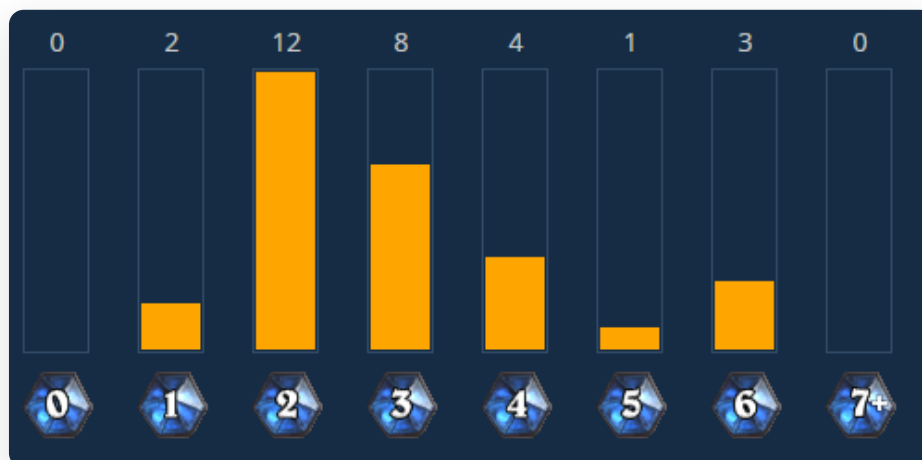


Ранняя кривая маны

Отличной альтернативой может выступать ранняя кривая маны, которая рассчитывает на значительное давление на противника **с самого старта и убийство последнего в**

середине игры. Колоды с подобной кривой маны должны располагать хорошими способами дожать соперника, и речь необязательно идет об Огненном шаре «**в лицо**». Хороши любые ремувалы, которые позволят убрать препятствия на пути ваших существ.

Такая кривая маны характерна для агрессивных колод Мага, Охотника, Чернокнижника, Воина и Разбойника.



Сбалансированная кривая маны

Сбалансированная кривая маны зачастую строится вокруг карт за четыре маны, поскольку сильнейшие карты для середины игры у многих классов приходятся именно на эту стоимость. Именно они позволяют получить преимущество по картам и столу в середине игры.



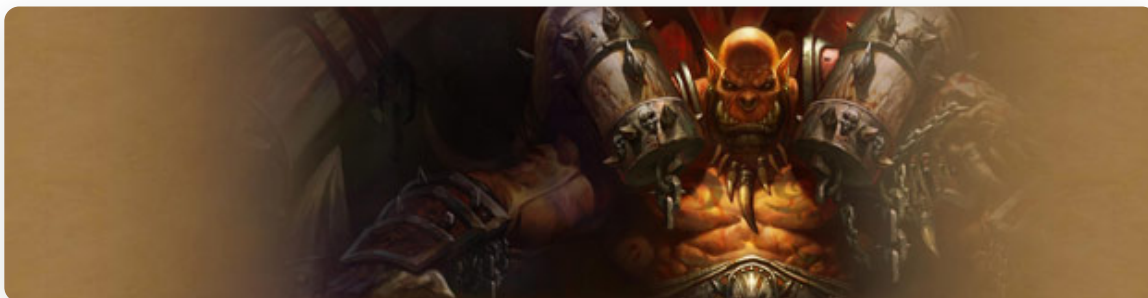
Такая кривая маны может подойти любому классу.



Как играть против классов

Знание **сильных и слабых сторон класса**, противостоящего вам, может здорово помочь в принятии решений. Чтобы стать хорошим игроком на Арене, нужно научиться предугадывать возможные ходы соперника еще до того, как они случатся, тем самым

снижая их влияние на исход поединка. Далее будут по очереди рассмотрены все классы и то, чего от них можно ожидать.



Воин

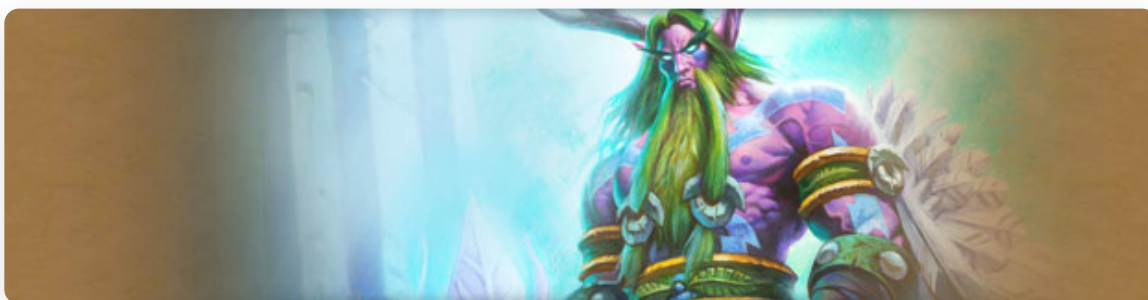
Воин не отличается сильной поздней игрой, и по этой причине вы чаще будете встречать агрессивные, ориентированные на темп колоды Гарроша, которые пытаются получить решающее преимущество в середине игры за счет оружия. **Именно карты оружия — основная надежда Воина на захват стола и получение преимущества в картах.**

Как и в случае с другими агрессивными классами, следует бросить все ресурсы на начальную стадию поединка, поскольку в поздней игре преимущество, скорее всего, будет по умолчанию за вами. **В ходе контроля стола оружием Воин отдаст большую часть своего здоровья.**

В отличие от поединков с другими классами, способными носить оружие, против Воина Кислотного слизняка нужно держать до последнего, поскольку Гаррош целиком полагается на оружие в плане победного условия.

Стоит опасаться определенного **взрывного потенциала** со стороны Воина. Кор'кронский воин и **Арканитовый жнец** могут застать вас врасплох, поэтому лучше наверняка зачищать стол после его захвата. Всегда отдавайте приоритет существам Воина, если те своей атакой могут ввести вашего героя в радиус поражения взрывным уроном.

Сила героя Воина совершенно не помогает ему в контроле стола, поэтому вы можете агрессивно занять его и затем постепенно наращивать преимущество.



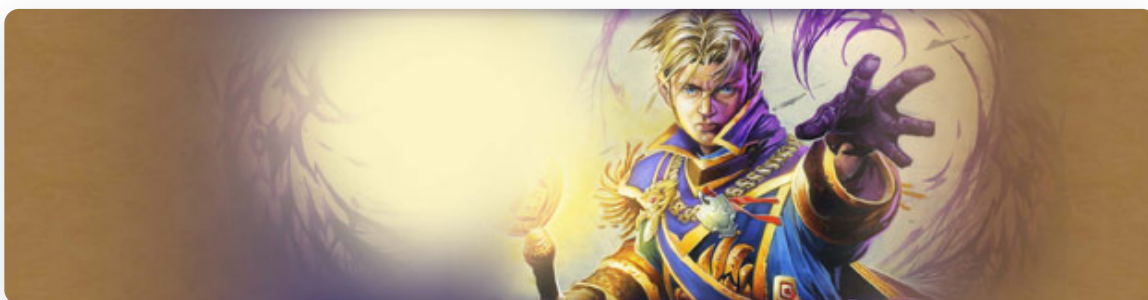
Друид

Сила героя Друида может незамедлительно дать ему преимущество по картам, если будет применена к существу с одной единицей здоровья. Но хотя и неприятно отдавать

такое существо на первый ход под Смену облика, обычно это все-таки правильно, если вы можете тут же выставить другое. Арена во многом строится вокруг инициативы, и в Hearthstone очень важно оказаться тем игроком, который выставляет свои угрозы раньше противника, тем самым требуя незамедлительных ответов (*по-другому это называется темпом*).

Размах — одна из сильнейших карт в арсенале Друида. Можно ожидать, что он смахнет им ваших существ со стола при первой же возможности, поэтому не стоит подставляться под него сразу несколькими существами перед четвертым ходом. Если Малфурион почему-то оставил без внимания ваше существо с одной единицей здоровья, то, по всей видимости, **Размах** готовится на следующий ход, и тогда лучше разменять такое существо заранее. Исключением может быть ситуация, когда **Размах** будет единственным действием, которое Друид успеет совершить в этот ход, а у вас уже есть наготове достойная угроза для следующего: тогда можно позволить Друиду отдать **Размах**.

В целом Друиды часто носят в колоде много провокаторов и дорогих существ, что очень здорово повышает ценность немоты и точечных ремувалов. Особенно это важно в самом конце поединка, когда вы пытаетесь дожать Малфуриона, пробиваясь через этих существ. Если есть возможность сделать это, не пожертвовав чересчур темпом, придержите немоту, Ликвидацию, **Превращение** или **Сглаз** именно на серьезного провокатора, который в ином случае потребовал бы слишком большого количества существ для размена.



Жрец

Сила героя Жреца бесполезна без существ на столе, поэтому старайтесь любой ценой не дать Андуину закрепиться на нем. Такие карты, как Слово Силы: Щит и Жрец Когтя из «Кабала» вкупе с силой героя могут очень быстро сделать выживших существ Жреца почти неубиваемыми.

Старайтесь выманить Слово Тьмы: Боль заранее, если у вас в колоде есть более дорогие карты, попадающие в радиус его действия (к примеру, **Щитonosец** Сен'джин или **Трясинный ползун**).

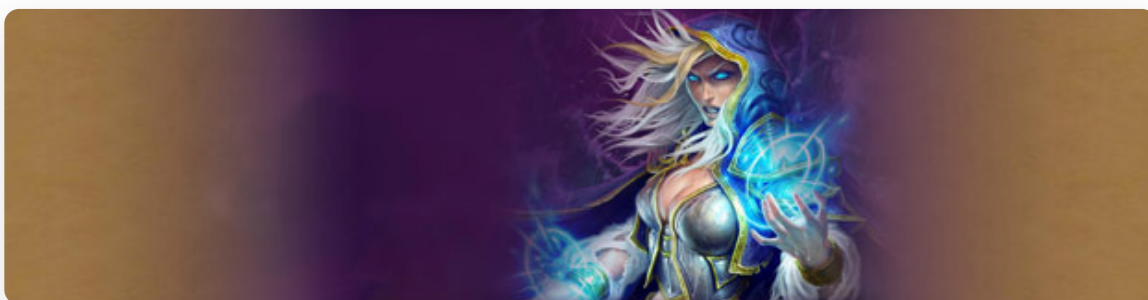
Почти в любой ситуации Клирика Североземья нужно убивать незамедлительно. Многие новички недооценивают его способность добирать карты, отвлекаясь на более сильных существ. Если у соперника есть очевидный способ ранить свое существо и подлечить его силой героя, **Клирик Североземья** должен стать целью номер один.

Против Жреца великолепно проявляют себя существа с четырьмя единицами атаки, поскольку они неуязвимы к Слову Тьмы: Боль, Слову Тьмы: Смерть и Темному безумию. Если у вас есть усиливающие существа, например, [Защитник Аргуса](#) или Священник син'дорай, то всегда хорошо использовать их эффекты на существ с тремя единицами атаки, чтобы вывести их из зоны поражения. А вот усиление существа с четырех единиц до пяти, наоборот, плохая идея, так как делает его уязвимым для Слова Тьмы: Смерть.

Всегда здорово подвергнуть Жреца натиску, но стоит помнить о массовой зачистке за пять единиц маны в виде Кольца Света. Никогда не выставляйте слишком много существ с двумя единицами здоровья против Андуина, если есть возможность сыграть по-другому.

Если партия затянулась, будьте готовы к тому, что у Жреца в руке припасен [Контроль разума](#). Постарайтесь сначала выманить его существами, с которыми вы в состоянии справиться, а не выставить лучшую карту и тут же проиграть партию после Контроля разума.

Обычно Жрец побеждает, захватив стол и закрепившись на нем своими существами. Это происходит в середине партии, поэтому нужно стараться играть против Андуина как можно агрессивнее в начале игры, чтобы использовать его слабые стороны. Получают преимущество Жрецы за счет лечения своих существ. Не дайте им это сделать.



Маг

Противостоять Магам на Арене очень непросто, поскольку в их арсенале есть уловки для любой стадии игры, а сила героя Джайны сильно сужает поле для выгодных разменов: она всегда может добить существ с одной единицей здоровья Вспышкой огня.

Как и в случае с Друидом, не хочется выставлять существо с одним здоровьем под силу героя, **но такой ход оправдан для захвата инициативы.** В игре очень важно оказаться тем игроком, который выставляет свои угрозы раньше противника, навязывая темп.

С секретами Мага нужно обращаться осторожно и оценить последствия каждого из них при определенных ходах в вашем распоряжении.

В качестве примера будет рассмотрена следующая ситуация: противник атаковал вас Ящером Кровавой Топи и выставил Служительницу солнца вместе с каким-то секретом; у вас на столе [Морозный йети](#), а в руке [Ликвидация](#), [Удар в спину](#) и [Воин Синежабрых](#).

Что следует помнить о секретах Магов:



- *Антимагия и Узы маны срабатывают после розыгрыша заклинания;*



•

Чароплет срабатывает при розыгрыше заклинания на существо;



•

Отраженная сущность и Зелье превращения срабатывают при розыгрыше существа;



•

Обращение в пар и Ледяная преграда срабатывают при атаке героя;



Ледяная глыба активируется при получении смертельного урона во время хода оппонента Мага.

В рассматриваемом примере больше всего вы должны опасаться неудачи при розыгрыше Ликвидации на Служительницу солнца. *Антимагия* и *Чароплет* будут катастрофичны, а *Узы маны* дадут Магу в руку великолепный бесплатный ремувал. Таким образом, в первую очередь вы обыгрываете подобные сценарии, применяя *Удар в спину* на Ящера Кровавой Топи. Если активируется один из указанных секретов, можно без опасений использовать Ликвидацию на Служительницу солнца и добить Ящера Кровавой Топи Воином Синежабрых.

Если заклинание не привело к срабатыванию секрета, вы все равно должны разыграть Воина Синежабрых, проверяя Отраженную сущность и *Зелье превращения*. После чего размениваете его, чтобы соперник не забрал мурлока одной лишь силой героя.

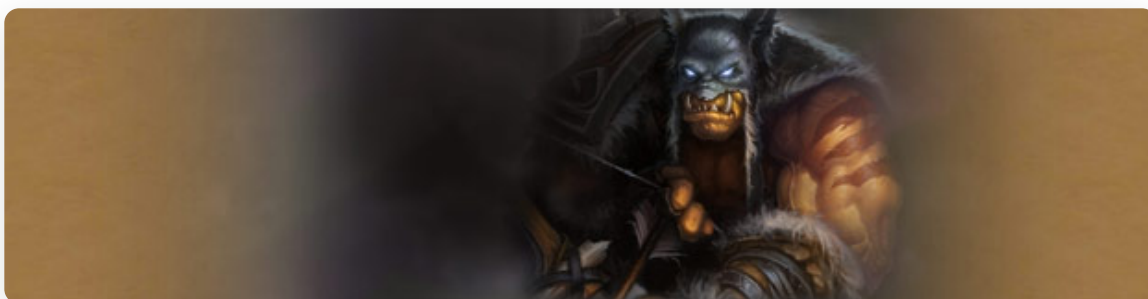
Но если секрет все еще висит после розыгрыша Воина Синежабрых, направьте мурлока в лицо Джайне, поскольку остается значительная угроза Обращения в пар. Все еще не сработавший к этому моменту секрет сведет варианты к самому последнему — перед вами *Ледяная глыба*.

Эффект от Конуса холода можно снизить, если поместить между двумя обычными существами существо с маскировкой или неуязвимостью к магии и силе героя (*допустим, Чудесного дракончика*). Тогда это заклинание сможет задеть только двух ваших существ из трех. Если существ у вас больше, расположите их таким образом, чтобы самые важные из них не попали под один *Конус холода*.

Маги часто будут держать Превращение для серьезной угрозы с вашей стороны. Если у вас в руке есть такая ключевая карта, сначала попробуйте выманить **Превращение** чуть менее значимыми существами.

Волны огня на Арене опасаются все. Некоторые игроки пытаются обыгрывать ее на протяжении всего поединка, что в конечном итоге приводит к тому, что Маг обходит их по выгоде за счет других своих карт и побеждает. Вместо этого стоит поставить Джайну в такую ситуацию, когда она будет вынуждена отдать Волну огня, но инициатива останется за вами. К примеру, такой эффект может быть достигнут выставлением на стол трех существ, два из которых попадают в радиус поражения Волны огня, а третье — нет. **Не стоит заикливаться на преимуществе в картах, которое получает Маг от Волны огня,** такова уж природа этого AoE. Лучше постарайтесь переиграть здесь противника по темпу, тем более Волны огня у Мага может просто не быть (*особенно с учетом пониженной вероятности выпадения этой карты при составлении колоды, которая была добавлена в игру в марте 2017*).

Конечно, **не стоит совсем идти ва-банк,** чтобы одна **Волна огня** полностью выключила вас из игры, но в целом присутствие на столе против Мага очень важно, поскольку в таком случае он не сможет своими существами ввести вас в радиус поражения заклинаний мгновенного урона.



ОХОТНИК

Охотники зачастую очень агрессивны, и нужно принимать в расчет их силу героя. Если вы слишком долго будете отбирать стол у Рексара, чтобы добить вас, может вполне хватить одного только Верного выстрела, прожимаемого на протяжении нескольких ходов. Таким образом, против Охотника крайне важно быстро занять стол самому и навязать ответную агрессию.

Секреты Охотника могут значительно повлиять на ход поединка, поэтому проверять их надо со всей осторожностью, чтобы свести к минимуму их потенциальное воздействие. Атакуя героя противника, вы активируете Взрывную ловушку и **Перенаправление**, атакуя существо — Змеиную ловушку; первое существо, которым вы попытаетесь это сделать будет возвращено в руку Морозной ловушкой; использование заклинания активирует **Фокус-котус**; розыгрыш любого существа — **Схрон**. Часто можно предугадать, какой из секретов был разыгран, на основании действий противника перед его розыгрышем.

Допустим, **соперник разыграл секрет,** когда у него на столе не было существ, а у вас на нем располагались **Инженер-новичок** и **Ящер Кровавой Топи**. Естественно, нужно первым атаковать Инженером-новичком, держа в уме следующие сценарии:

Секрет оказывается Морозной ловушкой, тем самым создавая для вас преимущество по картам, так как вновь разыгранный **Инженер-новичок** даст лишнюю карту;

Секрет оказывается Взрывной ловушкой. В таком случае порядок атаки не важен: погибают оба существа. Главное не выставить еще кого-нибудь до проверки секрета. Поскольку **Инженер-новичок** принес вам карту боевым кличем, по сути получится размен 1 к 1;

Сработавший секрет оказался Перенаправлением. **Инженер-новичок** ударит либо вашего героя, либо Ящера Кровавой Топи, который выживет. Любой исход дает вам преимущество по картам, и вы экономите возможные единицы здоровья героя, не совершив эту атаку сперва существом 3/2.

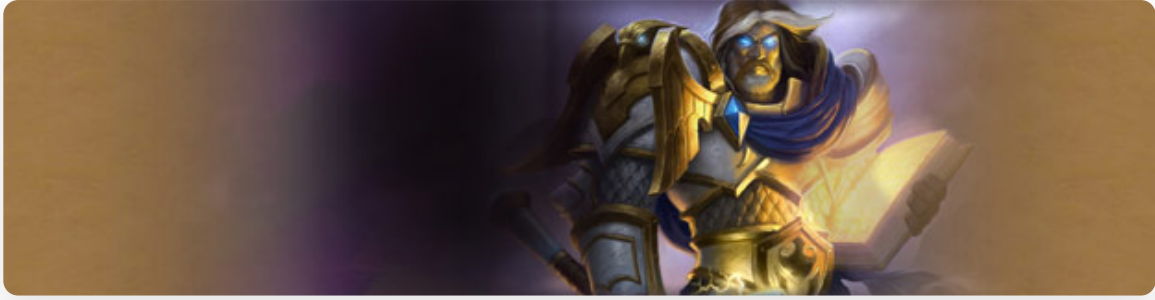
Секрет не сработал. Значит вы можете свести варианты к **Фокус-котусу**, Змеиной ловушке и **Схрону** (последний будет проверен, если вы выставите какое-нибудь существо на стол). Это знание поможет вам оптимально играть в течение последующих ходов.

Всегда выбирайте ту последовательность ходов, которая потенциально доставит вам меньше всего неприятностей. По возможности просчитайте все сценарии или, как минимум, не выставляйтесь до проверки Взрывной ловушки.

Сильным четвертым ходом Охотника может быть **Залп**. Чтобы не подставиться под него, возможно, стоит разменяться одним из двух ваших существ (*Рексар не может разыграть **Залп** на одно существо*). Если же проигнорировать существ Охотника на третий ход, то тот сможет наказать вас именно этой картой. В случае отсутствия существ у Охотника нужно постараться выставить существо с количеством здоровья вне радиуса поражения **Залпом**.

Разрывной выстрел встречается реже, но все равно всегда стоит помнить о нем и позиционировать своих существ соответственно. Большое существо, которое может стать потенциальной целью для Разрывного выстрела, всегда должно располагаться на краю стола, а не между двумя слабыми существами.

Всегда следите за своим здоровьем против Охотника, поскольку он может попробовать совершить решающий натиск на вашего героя, после чего от силы героя не спасут уже никакие провокаторы. Но если против Рексара удастся быстро занять стол и получить преимущество, эту игру можно уверенно довести до победы.



Паладин

Против Паладина крайне важно стараться **чистить** весь стол. Сами Паладины-рекруты не представляют особой опасности, но они являются возможной целью для Печати королей, Печати могущества или таких новых карт-баффов, как **Динозаврение** или **Гребнистый скакун**. Именно поэтому нужно забирать их своей силой героя или существами.

Заступник Авангарда может дать Паладину решающее преимущество уже на старте, поэтому следует разменивать ваш второй дроп с существом Утера и в этом случае.

Традиционно нужно опасаться сильных карт Паладина ценой в четыре кристалла маны: **Освящение**, **Серебряный клинок** и **Молот гнева**. Не стоит выставлять дополнительных существ с двумя единицами здоровья перед ходом, когда от Паладина ожидается **Освящение**. Идеальными будут существа, которые переживут урон от Молота гнева, а еще лучше — от Серебряного клинка (к примеру, **Морозный йети** и **Щитоносец Сен'джин**).

Если у вас есть выбор, постарайтесь придержать Кислотного слизнюка для оружия Паладина.

Секреты Паладина оказывают меньше влияния на игру, нежели у Мага и Охотника, но стоит принимать во внимание и их, чтобы снизить потенциальный ущерб.



• *Око за око* активируется от любого источника урона по герою противника. Если вы сами сильно ранены, постарайтесь атаковать Утера слабейшим из ваших существ;



• *Самопожертвование*, пожалуй, самый распространенный секрет Паладина на Арене. Если сила вашего героя позволяет, проверьте секрет, атаковав сначала вашим героем;



Искупление может быть очень полезным, но любой хорошо играющий Паладин воздержится от его розыгрыша до тех пор, пока у него на столе не останется Паладинов-рекрутов или других слабых существ. В любом случае, первым вы всегда должны атаковать слабейшее существо Утера. *Искупление* может принести очень много выгоды, если оно достанется существу с предсмертным хрипом или божественным щитом;

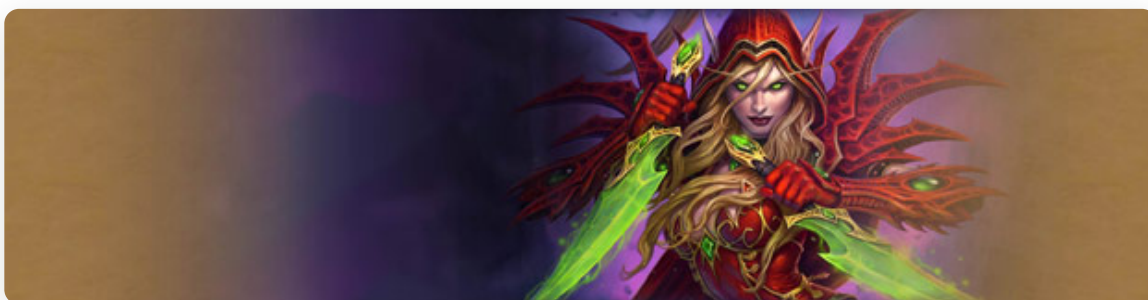


• *Покаяние* тоже может навредить вам, но, как правило, это будет один из последних проверяемых секретов, поэтому сначала разыграйте существо с наименьшим количеством здоровья;



Побег на кодо, как и Искупление, может принести Паладину много выгоды, если достанется сильному существу, но поскольку оба секрета срабатывают от одного и того же условия, отдавайте приоритет Искуплению, поскольку в большинстве случаев текущее положение вещей важнее будущего.

Удержание стола в ранней игре очень важно против Паладина, поскольку в противном случае ситуация слишком быстро может выйти из-под контроля. В то же время старайтесь не подставляться под **Освящение**.



Разбойник

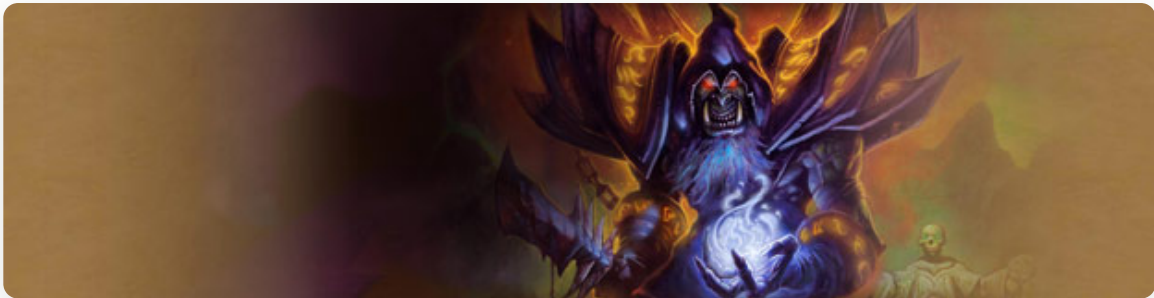
Разбойники стремятся к сверхагрессивному стилю игры и как никто другой умеют быстро оторваться по темпу. Если Разбойник начал партию с Монеткой, будьте готовы к тому, что она пойдет в ход для активации серии приемов.

Если у вас есть сильные карты взрывного урона, то можно подловить Валиру на том, что она стремится получить преимущество за счет агрессивного использования силы героя.

В любом случае, делайте все возможное, чтобы не отпустить Разбойника по темпу бесповоротно.

Ближе к концу поединка можно ожидать наличия в руке Разбойника Ликвидации или Ошеломления. Постарайтесь выманить их более слабыми существами перед розыгрышем своей основной угрозы. Пусть **Ликвидация** достанется кому-нибудь еще, а не вашему большому провокатору или, например, сильному легендарному существу.

Если удастся сыграть против Разбойника агрессивно, то он может побояться использовать силу героя для зачистки ваших существ, что здорово упростит задачу.



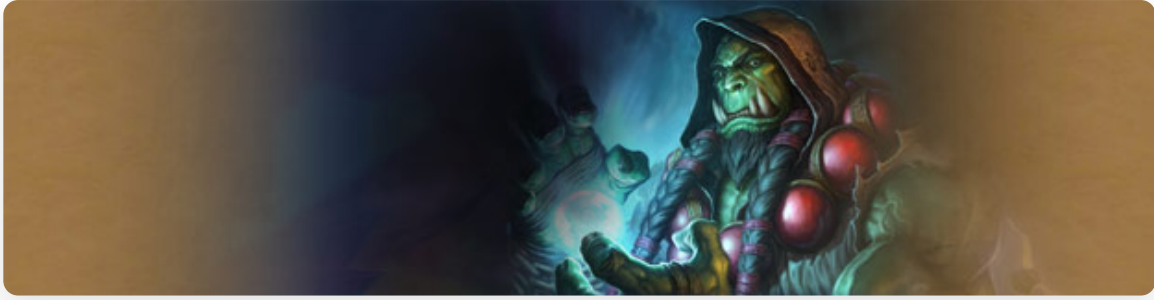
Чернокнижник

У Чернокнижника свои особенности. Не важно, контрольная или агрессивная по своему стилю его колода, **Гул'дан может с легкостью получить преимущество по картам за счет своей силы героя.**

От Чернокнижника можно ожидать Адского пламени на четвертый ход. Не усугубляйте ситуацию, выставив дополнительных существ за ход до этого. Давите на Чернокнижника уже имеющимися средствами.

Чернокнижники могут располагать **взрывным уроном** в виде Ожога души, Стража ужаса или Зелья огня Скверны. Если Гул'дан успел значительно ваш уровень здоровья, придется переключаться на контроль стола, чтобы не быть застигнутым врасплох вышеперечисленными картами.

Но в стандартной ситуации лучше отдавать приоритет нанесению урона по герою соперника, поскольку в слишком вольготной ситуации Чернокнижник не будет опасаться использовать Жизнеотвод и быстро обгонит вас по картам. При достаточном натиске с вашей стороны Гул'дану станет не до этого, он будет вынужден задуматься о защите.



Шаман

Шаманам нужен стол для реализации преимущества, поэтому всегда подчищайте их тотемы на любом этапе игры вместо удара «в лицо». Тратить урон на эти бесполезные существа кажется излишним, но Шаман всегда отдает приоритет картам баффов при составлении колоды, и нужно лишить его возможности реализовать их, чтобы дело не обернулось катастрофой.

Собиратель сокровищ, **Алый крестоносец**, **Сумеречный дракон** и другие похожие карты очень уязвимы к Земляному шоку, поскольку тот накладывает немоту перед нанесением урона.

Если есть выбор, сохраните Кислотного слизняка для оружия Шамана. Это не значит, что нужно держать карту в руке всю игру, любое существо с двумя единицами здоровья тут же выманит **Топор бури** или **Молот Рока**, если таковые имеются в руке у Тралла.

Ближе к концу поединка стоит опасаться **Сглаза**. Попробуйте выманить данный ремувал не самым сильным вашим существом, уберегая от этой участи свой козырь.

На шестой ход уже нужно опасаться Элементалю огня. По возможности не стоит давать Шаману идеальную цель с тремя единицами здоровья. Рано или поздно он, конечно, реализует эту великолепную карту, но пусть неизбежное свершится не в удобный для него ход по кривой маны.

Уделяйте внимание **эффектам перегрузки** Шамана. Часть кристаллов маны может быть заблокирована, тем самым позволяя вам исключить определенные варианты развития событий на следующий ход. **Шаманы довольно уязвимы в плане темпа на перегруженные ходы**, попробуйте перехватить инициативу именно в этот момент.

Удержание стола против Шамана принесет вам победу. Никогда не позволяйте Траллу накопить на столе тотемы, поскольку они могут принести много выгоды из ниоткуда или вовсе убить вас через Жажду крови.



Общие советы

Принимая решения на Арене, всегда крайне важно определить наиболее благоприятные для вас варианты. Ниже рассматривается несколько таких сценариев и находится лучший вариант развития событий.

Размен существ

Вне зависимости от того, насколько агрессивна ваша колода, самые выгодные размены вы должны забирать, чтобы соперник не оставил вас в итоге ни с чем. В идеале стол соперника вообще должен быть пустым всегда, чтобы можно было избежать неожиданного усиления оставшихся существ или перелома хода поединка после большой массовой зачистки.

Но если все размены на столе примерно равнозначны, то более выгодной может оказаться атака героя противника: тем самым вы начинаете играть с позиции агрессора, а соперник вынужден сделать все размены за вас. **Правильный подход заключается в следующем:** попробуйте представить, как оппонент вас может наказать, если вы начнете атаковать его героя. Если вы можете придумать какой-нибудь вероятный сценарий того, как можно проиграть партию после этого, лучше разменяться, но если у соперника в распоряжении остались совсем уж теоретические сценарии (вроде сочетания сразу нескольких карт или [Смертокрыла](#)), то выгоднее все-таки нанести урон «в лицо». Со временем вы научитесь легко различать эти ситуации, **а ниже приводится список некоторых сценариев «наказания»:**



- *Священник син'дорай усилит существо 2/3 до 3/4, и оно заберет ваше существо 3/2, оставшись в живых и удержав стол;*



• *Заступник Авангарда* дает божественный щит любому крупному существу, и это сразу же создает преимущество на столе и в картах. Паладину лучше не позволять держать что-то на столе ни при каких условиях;



•
Слово Силы: Щит может позволить разменяться любому второму дропу Жреца 2 к 1, если не больше, с учетом силы героя;



• *Серебряный клинок может забрать ваше существо, а проигнорированное существо противника продолжит контролировать стол;*



Освящение заберет большинство ваших мелких существ, а существа противника тут же освоятся на этом столе. Лучше размениваться, опасаясь подобного сценария, чтобы *Освящение* не дало Паладину больше преимущества, чем 2 к 1. Это же касается вообще любой массовой зачистки: *Кольцо Света*, *Снежная буря* или *Волна огня*.



Угроза смертельным уроном

В некоторых случаях карты в вашей руке могут привести вас на мысль, что у вас достаточно ресурсов для победы в игре.

К примеру, у вас есть два Огненных шара, а здоровье соперника опустилось ниже 20 единиц. Вы можете принять решение направить оставшихся существ для урона по герою противника, полностью забросив стол и пренебрегая любыми разменами. Такая стратегия допустима, а в некоторых случаях даже является единственно верной, но стоит учитывать и возможные риски при таком подходе.

Если вы позволите делать все размены своему сопернику, то все преимущество, с огромным трудом заработанное на начальных этапах поединка, может быстро улетучиться. Ситуация может поменяться настолько быстро, что взятый риск окажется напрасным.

Есть несколько основных факторов, которые нужно учитывать при переключении с эффективного контроля стола на угрозу смертельным уроном:



• *Ваша колода и кривая маны. Игра агрессивной колодой часто позволяет получить большое преимущество в начале и середине игры, но поздняя игра такой сборки в лучшем случае посредственная. Каждое существо противника к этому моменту способно забирать по два ваших, что, безусловно, делает оправданной стратегию угрозы смертельным уроном;*



•
*Класс соперника и доступные ему массовые зачистки. Играя против класса с хорошими массовыми зачистками, следует мысленно перебрать все предыдущие ходы поединка. Если соперник был в ситуации, где *Освящение*, *Волна огня* или другая зачистка здорово помогли бы ему ослабить ваш натиск, но он их не использовал, крайне маловероятно, что такая карта есть у него в руке. Конечно, остается возможность соответствующего «топдека», но подобный риск допустим;*



•
*Ваша рука. Когда у вас припасен ответ на лучший защитный ход со стороны противника, можно угрожать смертельным уроном без раздумий. **Немота**, сильный точечный ремувал, заклинания взрывного урона или существа с рывком дают достаточно уверенности для решающего наступления;*



Общий ход поединка. Если вы начинаете проигрывать стол и чувствуете, что больше не в состоянии зацепиться за него, то пришла пора отчаянного натиска на героя противника в надежде добрать из колоды оставшиеся карты прямого урона.

При попытке угрожать смертельным уроном сначала оцените состояние своей руки, положение на столе и возможные контрмеры со стороны соперника. Если вам кажется, что риск оправдан, дерзайте.



Гонка урона

Если вы устремились к портрету вражеского героя, а тот, в свою очередь, пренебрег разменами и атаковал вашего героя, **следует тут же рассмотреть следующие**

возможные сценарии развития событий (конечно, если вы просто не убиваете соперника на месте):



• *У соперника хватает взрывного урона, и уже он угрожает им вам на следующий ход;*



•

Соперник хочет выманить еще больше ваших существ под свою массовую зачистку;



У соперника просто нет удачных ответов, и он надеется на хорошую карту в начале следующего хода.

В большинстве случаев вы просто можете вернуться к стратегии выгодных разменов на столе, снизив риск, но если ваша рука кажется достаточно хорошей для завершения начатого, а здоровья еще много, попробуйте завершить эту гонку урона первым.



Пропуск атаки

Изредка вы можете оказаться в ситуации, когда пропуск атаки вашим существом может быть выгоднее. Как правило, такое поведение чревато дополнительными

осложнениями, но в качестве исключительной меры или при значительном преимуществе вы можете себе позволить такой пассивный ход.

К примеру, противник разыгрывает какой-то секрет Мага, а у вас на столе **Морозный йети**. Сначала вы проверяете Отраженную сущность розыгрышем слабого существа 3/2, но самим Морозным йети в этот ход не атакуете, надеясь удостовериться на следующий ход слабым существом, что это не **Обращение в пар**.

В другом примере представьте, что, играя против Паладина, вы выставили Жонглера кинжалами и тоже получили в ответ секрет. Весьма вероятно, что это **Самопожертвование**, и в случае невозможности легко **проверить его силой героя или существом с рывком** рассмотрите вариант пропуска атаки Жонглером кинжалами и вскрытием его на следующий ход иным способом.

Еще одна ситуация, которая может возникнуть в ходе противостояния с Паладином – это розыгрыш им Печати мудрости на одно из ваших существ. В случае своей атаки ваше существо даст сопернику дополнительную карту. Конечно, часто это скорее отчаянный шаг со стороны соперника, и если угроза смертельным уроном близка, то надо атаковать в любом случае. Но если такое произошло в начале или середине игры, то вы можете повременить, стараясь укрепить преимущество на столе и не дать Паладину дополнительных ответов. Разменяйте такое существо в подходящей ситуации.



Заключение

Просмотр стримов и чтение гайдов, безусловно, помогут вам стать лучше, но, чтобы достичь вершин мастерства на Арене, следует разработать особый тип мышления, который подскажет бы вам лучший ход в любой возможной ситуации. **Знание каждого класса с его сильными и слабыми сторонами крайне необходимо при составлении колоды на Арене.** Внимание к кривой маны и понимание важности ранних существ для любого класса всегда будет отражено в качестве ваших сборок, независимо от того, какие именно карты предлагались при драфте. Иногда у вас будет множество легендарных и эпических карт в колоде, а иногда наберется лишь несколько редких. Поначалу вы еще будете сверяться с таблицами рейтинга карт, а затем выработаете собственное мнение по каждой из них и будете доверять, в первую очередь, своему опыту.

Опыт и понимание всех классов отточат вашу технику игры и сделают настоящим мастером Арены. Удача может решить исход отдельных поединков, но на большой дистанции на первый план выходит именно игровой навык.

