

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Задачи Экспедиции в Ун'Горо в деталях

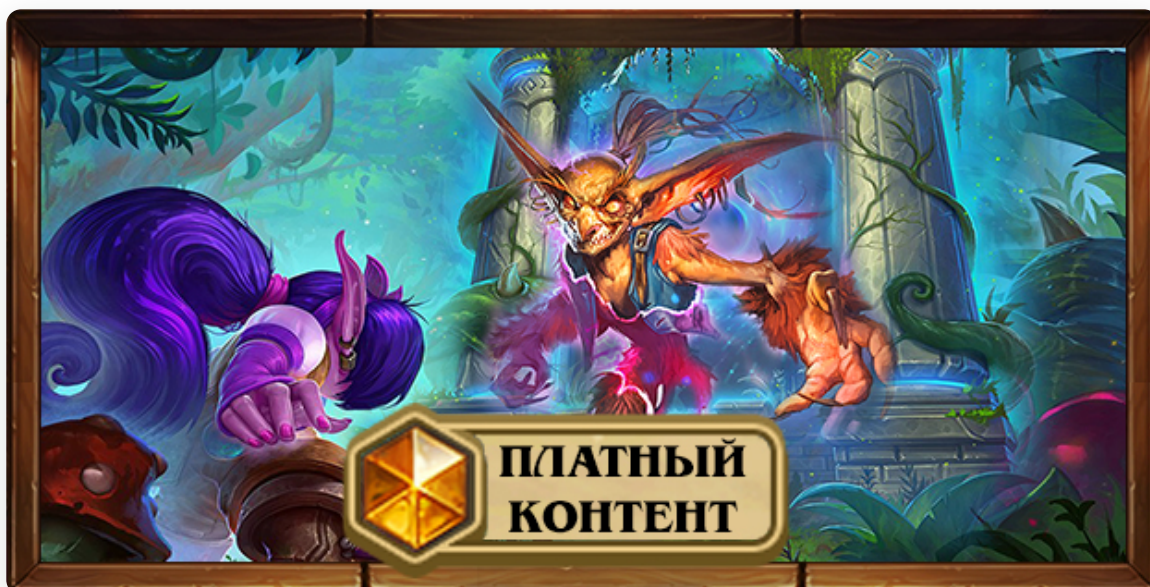
15.06.2017

Гайды

Гайды Экспедиции в Ун'Горо

Задачи Экспедиции в Ун'Горо в деталях

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ








## Вступление

Новое дополнение Экспедиция в Ун'Горо принесло в игру совершенно новый тип заклинания для каждого класса стоимостью в одну ману: Задачи. Благодаря этим картам игра освежилась, появились новые архетипы, основанные на выполнении определенного условия, по окончании которого игрок получает награду.

В этой статье представлен анализ задач, инструктаж по их использованию и предположения о видении этой механики самими разработчиками Blizzard.

### Содержание:

-  **Задача Мага: [Связующая спираль](#)**
  - ***Сильные стороны***
  - ***Как противостоять***
  - ***Анализ***

-  **Задача Чернокнижника: Жертва Лаккари**  
*Сильные стороны*
- *Как противостоять*
- *Анализ*
-  **Задача Жреца: Пробуждение творцов**  
*Сильные стороны*
- *Как противостоять*
- *Анализ*
-  **Задача Охотника: Королева болот**  
*Сильные стороны*
- *Как противостоять*
- *Анализ*
-  **Заключение**



## Связующая Спираль



**Механика этой карты** — одна из самых неординарных из тех, что когда-либо существовали в игре. Если оглянуться на заявления команды разработчиков и их критику собственных карт, негативно влияющих на интерактивность игры, Связующая Спираль, позволяющая Магу сделать два хода подряд, вызывает недоумение.

### Сильные стороны

Как и в случае с Землетрясом Барнабусом, нет нужды объяснять, чем именно хороша Связующая Спираль, два хода подряд выглядят чертовски сильным эффектом.

В значительной степени баланс карты задачи определяется самой наградой — Искажением времени. Из-за цены этого заклинания в пять маны игроку остается в лучшем случае в распоряжение лишь пятнадцать маны на два хода. Звучит все равно неплохо, так как самое эффективное комбо колоды (с Волшебными великанами) к моменту выполнения задачи обойдётся и вовсе бесплатно. В сочетании с Алекстразой эффект уникален, даже если Волшебные великаны будут стоять по две маны перед



розыгрышем Искажения времени и Хранительницы Жизни, победа будет обеспечена независимо от уровня здоровья оппонента.

**Воин может стать серьезным препятствием из-за брони и существ с провокацией,** но другие оппоненты не должны вызывать опасений, если Магу удастся получить Искажение времени в руку.

### **Как противостоять**

Ни для кого не секрет, что агро колоды — бич для Магов с задачей. Обычно игрок со Связующей спиралью будет стараться собирать кусочки паззла для финального комбо, что не оставляет времени и маны на контроль стола. Даже при лучшем заходе Магу нужно дожить хотя бы до восьмого хода, чтобы разыграть свое смертоносное комбо, из-за чего агро колоды становятся серьезной проблемой.

**Мидрейндж Охотник** — тоже неплохая контрколода. Ну а уж игроку на Пират Воине несказанно повезет натолкнуться на Квест Мага, это чуть ли не лучший матч-ап для Гарроша.

Если однажды наступит день, когда ладдером будет править Квест Маг, спасительную колоду от **Amneziac** можно увидеть ниже:

## Пират Воин


6640

Код для игры

## Анализ

Задача Мага не так уж хороша, чтобы игрокам стоило по-настоящему ее опасаться. Ее довольно сложно выполнить, непросто собрать и кусочки комбо, и даже успешного выполнения всех условий может оказаться недостаточно для того, чтобы обеспечить победу.

Розыгрыш шести заклинаний, которых не было в колоде в начале матча, не выглядит невыполнимым условием, если вспомнить о Болтливой Книге, Петроглифе, Фолианте заговорщика и Проблеске бури. Впрочем, карты эти довольно медленны и не гарантируют помощи в контроле стола.



Если [Фолиант заговорщика](#) разродится чем-то вроде [Раскола](#), [Чародейского взрыва](#) или [Зельем заморозки](#), можно смело целовать игру на прощанье. И хотя розыгрыш этих заклинаний и приблизит выполнение задачи, сами по себе они не являются эффективными ремувалами, дороговаты по мане и замедляют игрока. Не говоря уже о том, что [Алекстраза](#) и [Волшебные великаны](#) споткнутся об первую же провокацию.

Таким образом, чтобы победить на колоде Квест Мага, нужно случайно получить хорошие заклинания через другие карты, сохранить стол чистым, пережить определенное количество ходов, что просто не может в совокупности гарантироваться каждую игру.

**Зачем тогда вообще кому-либо использовать эту задачу?** Ответ прост: перспектива украсть ход у соперника и выиграть таким образом игру сносит голову. [Heathstone](#) нуждается в веселых колодах и дурацких картах, а это значит, что должна была появиться и бестолковая задача.

Связующая Спираль неконкурентоспособна, но выглядит впечатляюще, следовательно, придется по нраву игрокам, ценящим нестандартные стили игры.



## Жертва Лаккари



Жертву Лаккари ждали, затаив дыхание, по многим причинам: Дискард Чернокнижник во многом похож на Зоолока, а люди любят Зоолока; карта предлагает новую механику с Вратами Пустоты; у задачи отличная синергия с новой легендарной картой Чернокнижника, Королевой Завас.

## Сильные стороны

Появление Дискард Лока было предначертано еще с выходом карты [Кулак Джараксуса](#) в «**Большом Турнире**», и люди задались вопросом, что если недостаток сбрасывания карт мог бы обратиться небольшим преимуществом?

После «**Большого Турнира**» появлялись новые карты на сбрасывании, и силуэт Дискард Лока медленно, но верно проступал из мрака. **Способна ли задача Чернокнижника сделать архетип конкурентоспособным?** Технически, да. Фактически же игрок жертвует сброшенными картами ради получения Врат Пустоты за пять маны, призывающих двух бесов 3/2 в конце каждого его хода.

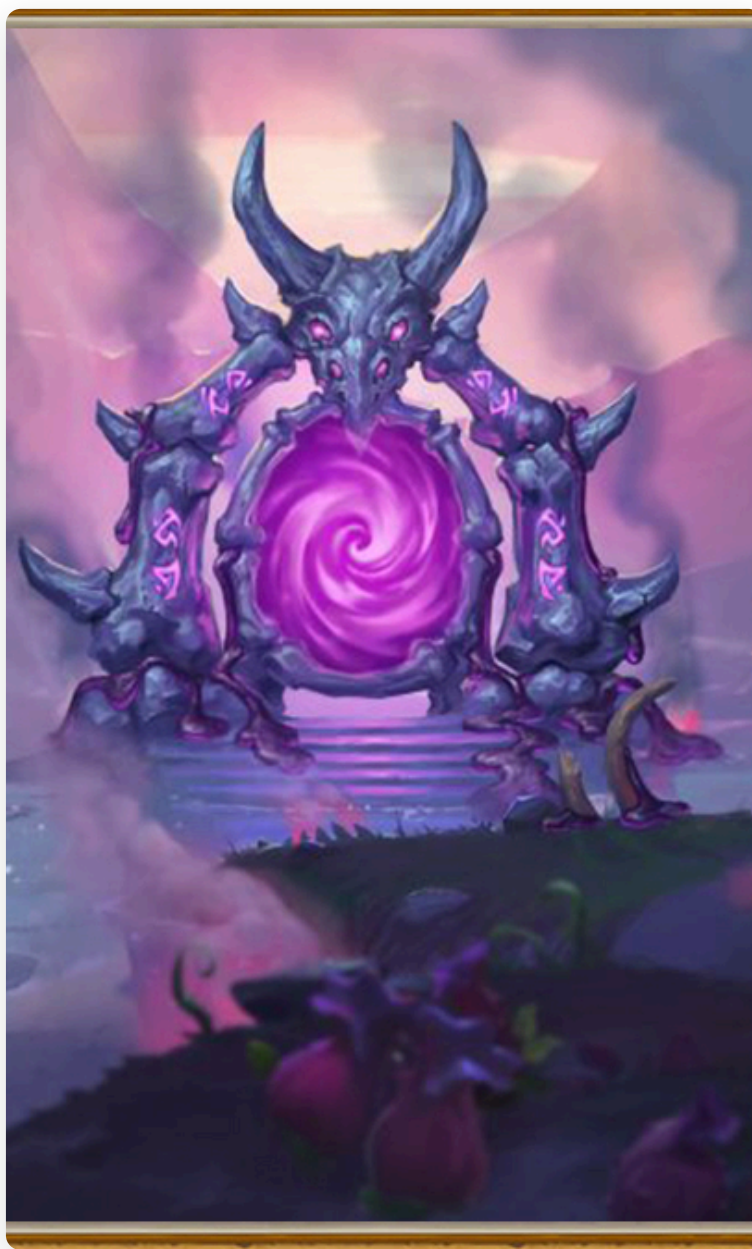
При успешном выполнении задачи, а также при срабатывании эффектов Посудных големов и Королевы Завас, к концу игры преимущество нарастает огромное. После этого

победа будет делом времени.

## Как противостоять

К сожалению, не существуют способа помешать оппоненту задействовать эффект Посудных големов и Королевы Завас. Единственное, что можно сделать наверняка, — прикончить Беса Малчезара сразу же, как только он покажет свою уродливую мордашку. Если Чернокнижнику приходится использовать силу героя, чтобы тянуть карты, он тратит ману и здоровье и теряет свое преимущество.

Многие колоды имеют неплохие шансы на победу над Дискард Локом, но однозначными фаворитами в этой схватке являются агро колоды, ведь они способны закончить игру еще до того, как у Чернокнижника появится шанс разыграть Врата Пустоты. Решающее значение имеет тот факт, что Чернокнижник вынужден тратить первый ход на розыгрыш



задачи, а не существа. Что-то простое, вроде Бродячего кота или Первого помощника Н'Зота, может с первого хода перевести Чернокнижника в позицию догоняющего.

## Анализ

**Жертва Лаккари** — замечательная добавка к арсеналу Дискард Лока, но, к сожалению, Гул'дан не располагает достаточным количеством хороших карт на сбрасывании, таких как **Посудный голем**. Вероятно, время Дискард Лока никогда не наступит, и это скорее повод для радости, нежели для печали.

Сами по себе карты на сбрасывании очень мощны, за исключением нескольких, вроде **Суккуба**. **Страж ужаса** и вовсе одна из сильнейших карт, и моменты, когда соперник разыгрывает ее, оставаясь с пустой рукой и ничего не сбрасывая, заставляют рвать на себе волосы. Добавление новых карт, только выигрывающих от их сброса, вроде Посудного голема, в сочетании со Стражем ужаса породило бы поистине чудовищный архетип.



Награда за выполнение задачи не обладает сама по себе синергией с картами на сбрасывание, что вряд ли является фактором, делающим Жертву Лаккари неконкурентоспособной, ведь немногие задачи могут похвастаться такой синергией. Все зависит от того, как синергию воспринимать. Награда Воина может считаться синергирующей, поскольку новая сила героя позволит победить контроль колоды, в то время как провокации нацелены на борьбу с агро архетипами. Условия задачи и награда взаимодополняют друг друга.

А вот со Жрецом все не так однозначно. Как призыв семи существ с предсмертным хрипом связан с поднятием планки здоровья до сорока? Что нужно сделать с существами с атакой 5, чтобы воспользоваться преимуществом их нулевой стоимости, если игрок по-прежнему тянет лишь одну карту в начале хода? Как розыгрыш шести нацеленных на своих существ заклинаний синергирует с Гальвадоном?

Но возможно, идея того, что награда за выполнение задачи должна восполнять ресурсы, потраченные в процессе, неправильна. Это сильно ограничило бы механики задач. Награда за выполнение Жертвы Лаккари вроде заклинания за пять ман, возвращающее в руку все сброшенные карты, выглядела бы мощно, но едва ли сильнее, чем постоянный портал, генерирующий в сумме 6/4 на стол каждый ход.



## Пробуждение творцов



**Задача для Жреца отнюдь не блистает в текущей мете.** До того, как игроки увидели ее в деле, они возлагали на эту карту большие надежды. В первое время после выхода Экспедиции в Ун'Горо существовал Квест Жрец, но довольно скоро стало ясно, что на практике данная карта не так уж и хороша. Тем не менее, она обладает своими преимуществами и недостатками.

## Сильные стороны

Задача **Пробуждение творцов** довольно схожа с Исполинами джунглей — задачей Друида. Ее сила в специфике архетипа, который так напрашивается на ее использование. Этот архетип – колоды на Н'Зоте и предсмертных хрипах. Нельзя сказать, что такие колоды доминируют в текущей мете, но в целом у них есть потенциал. Впрочем, для настоящего это не слишком актуально, так как уход Сильваны Ветрокрылой в Вольный режим сильно снизил эффективность колод, основанных на Н'Зоте, и до сих пор в игре не появилось такого же сильного инструмента, способного восполнить эффективность Сильваны.



Однако Задача Жреца заменила другую сильнейшую карту из прошлого — [Рено Джексона](#). Награда за выполнение Задачи заключается в получении Хранительницы Амары, которая увеличивает здоровье Андуина до 40 единиц, попутно восстанавливая его. Таким образом, можно сказать, что Задача этого класса работает приблизительно так же, как и Рено, если не лучше. Единственный недостаток Задачи в сравнении с Рено заключается в том, что примерно такой же результат достигается за более высокую цену.

### Как противостоять

Пробуждению творцов не так уж легко противостоять, хотя нынешняя мета показывает обратное. Дело в том, что доминирование агро колод не позволяет Жрецу развернуться и относительно беспрепятственно выполнить свою Задачу.

## Квест Воин



Код для игры



**Игра контроль колодами** — лучший способ бороться с Пробуждением творцов. Контроль колоды сильны на поздней стадии игры, у них есть средства для выживания и победы. Например, Квест Воин способен победить Квест Жреца. У последнего в запасе слишком мало эффективных инструментов для того, чтобы справиться с Воином.

Возможно, именно из-за того, что данный архетип Гарроша является относительно популярным, сейчас в ладдере практически не видно Квест Жрецов.

## Анализ

Задача Жреца была первой картой такого типа, анонсированной Blizzard. Скорее всего, так было сделано по причине того, что механизм ее действия был довольно ясным и понятным. Задача использует комбинацию базовых механик, в результате чего вы получаете нечто крутое, но, увы, не настолько, чтобы быть в полнейшем восторге. Как и в случае с Задачей Друида, [Пробуждение творцов](#) нацелено на позднюю стадию игры, именно в ней новый архетип Жреца может полностью раскрыть свой потенциал. Актуальные для Стандартного формата существа с предсмертным хрипом не слишком сильны, поэтому надеяться лишь на них было бы глупо, они являются лишь средством выживания до поздней стадии.

Как уже было сказано, Задача Жреца сама по себе отлично справлялась бы с агро колодами, если бы не одно «но», которое заключается в том, что реализация самой Задачи слишком сильно замедляет Жреца, по факту не оставляя шанса на победу против быстрых архетипов. Существа с предсмертным хрипом — худший кошмар для агрессивных существ, поэтому они просто игнорируют стол Жреца и идут только «в лицо», заставляя его самого идти в размен. Если бы Андуин сравнительно легко доживал до Хранительницы Амары, при ее розыгрыше он бы автоматически выигрывал у агро колод, так как мгновенное исцеление и повышение уровня здоровья до 40 единиц не оставляет шансов быстрым сборкам.

Еще один недостаток Задачи Жреца — наличие других, более оптимальных средств выживания, которые тоже способны восстановить уйму здоровья, спасая героя от смерти: [Жрец-обжора](#), [Среднее лечебное зелье](#).

Итак, почему же не видно Квест Жреца в текущей мете? Во-первых, он слишком медленный. Во-вторых, существа с провокацией помогают в выживании гораздо больше, чем существа с предсмертными хрипами, что демонстрирует более популярный Квест Воин. В-третьих, противостояние агрессивным колодам на ранней стадии гораздо важнее, чем на поздней. Сложив все эти вещи воедино, можно понять причину провала Пробуждения творцов.



## Королева болот



**Хороша ли Задача Охотника?** В Hearthstone существуют инструменты, которые добавляют в колоду одну-две карты, а в данном случае игрок получает аж 15 дополнительных карт. При анонсе Королевы болот многие игроки считали данную карту очень сильной, однако, как показала практика, Задаче Охотника еще предстоит найти свое место в мете. Тем не менее, у этого легендарного заклинания довольно интересный замысел, достойный того, чтобы рассмотреть его подробно.

## Сильные стороны

В теории **Королева болот** выглядит довольно сильно. Разыграть несколько существ за один кристалл маны довольно просто, к тому же, в колоде нынешнего Мидрейндж Охотника и так содержится приличное количество первых дропов. Поэтому само условие Задачи выглядит неплохо. В награду вы получаете Королеву Карнасса, которая создает давление на противника за счет множества маленьких Ящеров за одну ману с характеристиками 3/2, которые, вдобавок, еще и добирают карту.

Квест Охотник по стилю игры немного схож с Мидрейндж Охотником, но с хорошим набором карт. До выхода Экспедиции в Ун'Горо этот самый популярный архетип Рексара

резко потерял в популярности, а **Королева болот** в теории могла бы вернуть ему былые позиции в мете, но этого не случилось по ряду причин.

Что касается самой Королевы Карнассы, то она представляет собой зверя с характеристиками 8/8, что по сути является еще одним инструментом для синергии с такими картами, как **Псарь** или Команда «Взять».

### **Как противостоять**

Одним из главных недостатков Квест Охотника является в каком-то смысле сама Задача. Так как Ящеры 3/2 имеют эффект добора, вся игра может свестись к тому, что игрок только и делает, что получает Ящера за Ящером, заполняя ими стол. Любая контроль колода сможет без труда справиться с таким слабым столом. Учитывая, что после розыгрыша Королевы Карнассы в колоде появляется целых 15 таких ящеров, шанс того, что после уничтожения стола Охотник получит действительно сильное существо, которое снова окажет давление на противника, значительно снижается. Также следует помнить о том, что для реализации условия



Задачи колода и так должна на добрую часть состоять из первых дропов. Таким образом, после розыгрыша Королевы Карнасы колода выглядит очень слабо против любого архетипа, имеющего в распоряжении зачистки стола.

Тот же Квест Воин способен без особого труда победить Квест Охотника. Стандартные сборки этого архетипа содержат Уличную бронницу, с которой сложно и совсем не эффективно размениваться маленькими существами Охотника. Более того, с помощью Бронницы Воин сможет получить огромное количество брони, которую Рексар просто не сумеет пробить. И это не говоря уже о множестве возможностей Воина полностью чистить стол за счет Потасовки, [На корм рыбам](#) и так далее.

## Анализ

**Королева болот** — интересная карта, но только в теории. На практике она совершенно несостоятельна. Эту Задачу можно сравнить с Жертвой Лаккари, которая так же заполняет стол бесами 3/2, более того, бесы появляются гарантированно, в отличие от Ящеров. Играет ли в текущей мете Задача Чернокнижника? Увы, но нет.

Колода, которая по большому счету состоит из первых дропов, не может показывать хорошие и стабильные результаты. Ценность таких маленьких существ падает уже с третьего хода, после которого Квест Охотник не может сделать ничего эффективного, а любая другая хоть немного сильная колода сможет без особого труда справиться со слабыми существами Рексара.

Все это, впрочем, не означает, что в ладдере больше никогда не появится [Королева болот](#). Возможно, в игру придут новые карты, которые помогут Квест Охотнику заиграть. Так или иначе, это лишний повод поэкспериментировать с данным заклинанием.



## Заключение

**Задачи** — это определенно самое интересное из новшеств последнего дополнения. В текущей мете колоды на Задачах все еще остаются вполне эффективными: Квест Разбойник, Квест Воин. Не это ли является доказательством того, что данный тип заклинаний не зря был добавлен в игру? Hearthstone ждут еще сотни и

сотни новых карт, и, кто знает, может быть, какие-нибудь из них вдохнут жизнь в квест архетипы других классов.

В любом случае невозможно не признать, что Задачи принесли нечто новое в игру, открыли большой простор для фантазии, чем и воспользовались игроки, создав принципиально новые архетипы.

