

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Карты Наксрамаса, так и не появившиеся в игре

01.08.2017

Статьи

Статьи

Карты Наксрамаса, так и не появившиеся в игре

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



В этой не совсем стандартной статье речь пойдет о не совсем стандартных вещах. А именно о том, что могло бы быть с Hearthstone, но так и не произошло. И, вероятно, многие скажут, что разбираться в том, чего так и не случилось, и апеллировать сослагательным наклонением – пустая трата времени, автор вынужден не согласиться.

Во-первых, это попросту интересно, всеми представленными ниже картами люди вполне могли бы играть в прошлом, да и в настоящем в Вольном режиме. Они создавали бы новые комбинации, существенно изменили механику карт будущих дополнений, сформировали бы совершенно другую мету.

Во-вторых, некоторые не появившиеся тогда механики и карты были использованы разработчиками в будущем с некоторыми изменениями. Следовательно, какие-то другие

карты из этой статьи игроки, возможно, еще увидят в будущих дополнениях.

В-третьих, некоторые не выпущенные карты наглядно демонстрируют дизайнерскую философию разработчиков. Точнее демонстрирует ее сам факт не выпуска этих карт. Так, немного поразмыслив о причинах создания карты и ее брака в последствии, можно лучше понять Бена Броуда и его команду, а значит и Hearthstone в целом.



Настало время перейти к фактологии. **Что же случилось, послужило причиной для создания этой статьи?** Все просто: Бен Брод – игровой директор Hearthstone – в своем Twitter аккаунте выложил фотографию 25 первоначально запланированных карт дополнения Проклятие Наксрамаса. Все они были представлены в текстовом варианте и, конечно же, на английском языке. Бен Брод отметил, как сильно эти карты отличаются от того, что получилось в итоге. Скриншот поста директора Hearthstone вы найдете в самом конце статьи.

Все 25 не вышедших карт Проклятия Наксрамаса были переведены и «оживлены» с помощью сайта hearthcards.net. Однако следует отметить, что подобранные картинки к картам – не официальные. Как и их редкость, достоверно известно только о легендарных картах, остальные же кристаллы (белый, синий и фиолетовый) ставились автором статьи интуитивно. Аналогично и русские названия карт и их текст созданы автором статьи, а не локализаторами Blizzard.



Вам никого не напоминает эта карта? Конечно же, Колдовского ворона Друида, появившегося в Вечеринке в Каражане. И пусть этот зверь сейчас очень неплохо смотрится в колоде Агро Друида, насчет Чумного нетопыря возникают сомнения. У Охотника времен Проклятия Наксрамаса было все просто замечательно, архетип Охотник на предсмертных хрипах был сильнейшей колодой меты с невероятными 64% побед в ладдере (максимум за все время существования Hearthstone). Чумной нетопырь не совсем вписывался в концепцию этого архетипа. Еще один его минус – он проигрывает схватку с Вкусным зомби, а этот первый дроп тогда был достаточно популярен.



АоЕ эффект для Жреца - очень даже неплохая идея. А действует он с запозданием и на перспективу – идея неожиданная и интересная, ничего такого в Hearthstone еще не

было. Возможно, разработчики отказались от этой механики из-за ее сложности и запутанности, особенно для новичков, возможно, есть еще какие-то подводные камни. Что до самой карты Зона Пустоты, она любопытна еще и тем, что заставляет оппонента задумываться о правильном позиционировании своих существ на столе, дабы минимизировать ущерб от Зоны Пустоты.



Эта карта тоже может вам напомнить кое-кого, а именно Одержимого ползуна. Разве что окончательный вариант ее оказался, кажется, сильнее, ведь их предсмертный хрип эквивалентен (хотя, может быть, Ужасающий ползун оставляет после смерти двух пауков-зверей), а стоимость – нет. Так или иначе и Ужасающий ползун и Одержимый ползун – слишком сильные и универсальные карты, однако Blizzard поймет это чуть позже.



Своеобразный Всадник на волке, который, однако, не создает никакого давления на столе и по сути может считаться скорее заклинанием, а не существом. На ум сразу приходят заклинания за 2 кристалла маны, наносящие 3 единицы урона: Скорострельность, Темная бомба – хорошие же были карты. Пусть Гигантская личинка и чуть-чуть хуже (останавливается провокациями), наверняка ее бы использовали и Охотники и Чернокнижники, да и многие другие классы. А все жалуются на то, какие у агрессивных колод хорошие карты. Они еще не видели Гигантскую личинку!

Существо отлично синергирует с Перепополняющей мощью Чернокнижника, Шагом сквозь тень и Хладнокровием Разбойника, а также с другими картами. Наверняка, возможно было бы придумать какую-то ОТК комбинацию с этим существом, которое бы стало альтернативой Лирою Дженкинсу.



У многих могут возникнуть вопросы по поводу этой карты: в чем ее суть? Просто на просто разработчики считали, что существо 2/3 с провокацией за 2 кристалла маны – слишком сильное, поэтому, дабы его немного ослабить, они наделили его провокацией лишь на один ход противника. Сейчас-то уже понятно, что 2/3 и провокация – это далеко не пик несбалансированности, едва ли какой-то класс использует такое существо в своей колоде для ладдера. Впрочем, нейтрального существа с такими показателями еще не создали, хотя ближайший аналог (который даже лучше) появится в 2014 году чуть позже – Ржавый медвежонок Друида.



Ключевого слова «яд» еще не существовало три года назад, однако этот анахронизм вполне уместен, ведь он помогает сравнить эту карту с, например, механикой адаптации, ведь один из ее вариантов идентичен эффекту Ядовитого клыка.

Только самые агрессивные версии Разбойника, постоянно спамящие стол, смогли бы стабильно использовать эту карту, хотя у класса не так много предпосылок к тому, чтобы использовать подобную стратегию. Кстати, очень жаль, что Blizzard так и не нашла места для этого арта в Hearthstone: уж очень он подходит Разбойнику, передает дух класса.



Разнообразные гиганты - идея еще классического Hearthstone, а продолжение этой тематики игроки увидели лишь в Гоблинах и Гномах. Однако и в Проклятии Наксрамаса был один гигант, пусть и его характеристики не подходили под стандарт 8/8. Сшитого гиганта достаточно трудно реализовать, однако он является великолепным инструментом для «темпо свинга», то есть для кардинальной перемены ситуации в свою пользу. Только представьте, как вы каким-нибудь Адским пламенем уничтожаете заполненный стол оппонента, а после выставляете невероятную угрозу 10/10. Сценарий, на самом деле, фантастический, вероятнее всего, Сшитый гигант бы не нашел своего места в ладдере, да и на Арене тоже из-за своей ситуативности и зависимости от слишком большого количества обстоятельств, часто вам неподконтрольных.



В переводе названия этой карты допущена небольшая вольность, в оригинале она называется Turn Evil, пусть по смыслу и все в порядке, однако никакой отсылки к заклинанию Отречение от Тьмы здесь нет (*точнее отсылка, наоборот, должна была бы быть в Отречении от Тьмы, так как оно намного позже появилось*). Эффект карты, между тем, очень интересен: здесь есть и фирменная механика Паладина – бафы – и уникальная механика уменьшения сразу и здоровья и атаки существ, которой никогда не появлялось в Hearthstone. Может быть, последняя механика не совсем удачная с точки зрения игрового дизайна, может быть, какие-то другие причины вынудили Команду 5 отказаться от Отречения от Света. Точный ответ сможет дать лишь Бен Бруд и его коллеги.



А так изначально выглядела Тень Наксрамаса. Впрочем, в этом есть логика, почти любой игрок, впервые посмотревший на эффект Тени Наксрамаса, воскликнул: «да она же дикая имба!». Видимо, так же подумали и разработчики, поэтому изначально эта карта была намного хуже. Вероятно, в результате тестов было выявлено, что ничего такого в медленно растущем существе под маскировкой на столе нет. И это действительно так, окончательный вариант Тени Наксрамаса использовали только Мидрейндж Друиды, и то лишь потому, что карта великолепно синергировала с Диким ревом и игровым стилем архетипа.



Еще одна карта, которую игроки все-таки увидели в клиенте игры, однако на этот раз увидели они скорее ослабленную версию, а не усиленную, как в случае с Тенью Наксрамаса. **Каменная горгулья изначально стоила аж на 2 кристалла маны меньше**, при этом обладала урезанным лишь на 2 единицы здоровьем. Интересно то, что изначально она была зверем. Так или иначе, это существо попробовали бы использовать, скорее всего, лишь Паладины и Жрецы, а вот закончилось ли бы это успехом – сказать трудно. Но синергия с Печатью королей или появившимся чуть позже Избранником Велена просто великолепна. Хотя, учитывая наличие Железноклюва в большинстве колод ладдера тех времен, возможно, Каменная горгулья и в первоначальном своем виде бы «не всплыла».



Удивительно, как долго разработчики вынашивали идею Раскола. **Заклинание появилось лишь в Пробуждении древних богов, а задумано было еще летом 2014 года.** Эффект его, впрочем, был куда мощнее, чем вышел по итогу. Такая механика Раскола, вероятно, слишком прямолинейна, сразу напрашиваются синергии с Кольцом льда, Конусом холода и Снежной бурей. Никаких других эффективных синергий попросту и нет. Так Раскол, вероятно, был бы слишком прямолинейным и слишком универсальным, его бы обязательно использовали в колодах с примораживающими эффектами, а Маг бы как класс отошел от своей философии – уничтожение противников именно уроном. Раскол же дает Джайне возможность получить ультимативный AoE ремувал, не зависящий от здоровья вражеских существ. А такую механику, пожалуй, не следует давать каждому классу в игре.



Интересный нейтральный четвертый дроп опять же с механикой, заставляющей куда тщательнее продумывать вопросы позиционирования существ, правда теперь на своей половине стола. Возможно, +1/+1 к характеристикам в сравнении с Морозным йети и не стоит такого неудобного предсмертного хрипа, хотя, если построить колоду вокруг этой механики, может быть, Рыцарь-некромант и нашел бы место в каком-нибудь архетипе.



Заклинание очень похоже на Зону Пустоты Жреца, однако, оно кажется куда более эффективным и потенциальным, так как и стоит меньше, да и не зависит от наличия существа на стороне оппонента. И, конечно же, наносит урон всем существам, а не трем. Заражение чумой можно было бы использовать так же, как и Вестника рока, то есть разыграть его на пустой стол и предотвратить выставление существ противником. Интересная и, вероятно, сильная карта, однако, наверное, не появилась она в Hearthstone опять же из-за того, что сама механика AoE «на потом» показалась разработчикам недостаточно хорошей.



Еще одна карта, которая может ввести в ступор. Зачем? Почему? Как этим играть? Кто этим будет играть? У автора статьи, к сожалению, нет ответов на эти вопросы или даже каких-либо предположений. Может быть, какие-то мысли о Ужасе гробниц есть у вас? Пока что это существо выглядит скорее как ужас дизайна игровой механики.



Кстати о плохом игровом дизайне карт, встречайте Лоскутика – **самую скучную легендарную карту в игре**. А еще, вероятно, самую слабую. Конечно, и по лору Лоскутик не отличался умом, интересностью и вообще хоть чем-то, но это не повод обделять его всем этим и в Hearthstone. Разработчики молодцы, что не добавили Лоскутика в игру. Хотя даже в последнем дополнении свет увидел его младший брат (не в плане лора, а в плане дизайна карты) – Тирандий.

Цена карты в 10 кристаллов маны – это очень много, их не взять в любую колоду, их очень долго нельзя разыграть, их попросту неудобно разыгрывать, а значит их эффект должен быть очень хорошим (например, как у Йогг-Сарона, К’Туна, Смертокрыла, Мурглвратностей судьбы). Такие дорогие карты должны моментально влиять на игровую ситуацию, что-то менять, заставляя противника волноваться, терять темп, преимущество или попросту убивать его. Белые и пустые 14/14 характеристики, к сожалению, не делают ничего из вышеперечисленного.

Лоскутику передает привет Безликий гигант.



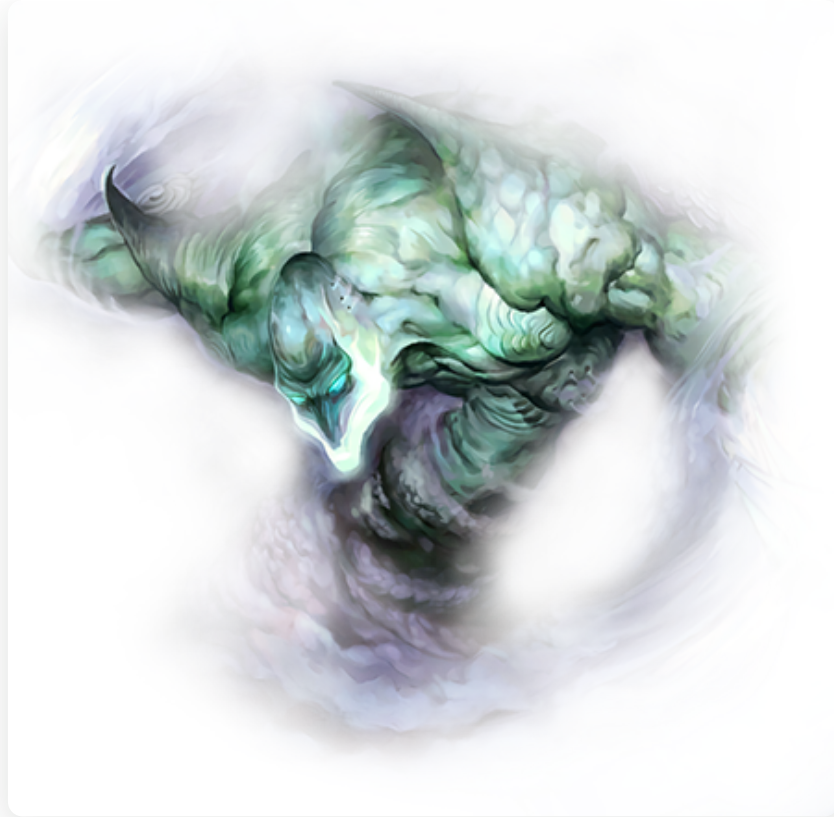
Скакуна смерти вы должны помнить, если покупали и проходили приключение Проклятие Наксрамаса, там это существо часто било вашего героя. В далеком 2014 году разработчики еще не поняли, насколько механика рывка скучна, неинтересна и "токсична". Они придут к этому чуть позже, а Проклятие Наксрамаса было еще тем местом, в котором рывки и другие агрессивнейшие механики являлись нормой. Скакун смерти – ужасная карта, созданная лишь для того, чтобы бить по вашему лицу. Как хорошо, что в игре ей места не нашлось. Хотя, к сожалению, и без Скакуна смерти с задачей быстрого нанесения 30 единиц здоровья герою отлично справлялись многие другие карты.



Интереснейшее заклинание Шамана с отсылкой к механике Таддиуса. Уже не первое по счету заклинание, которое заставляет и вас, и вашего оппонента думать о позиционировании. Может быть, разработчики боялись, что думать об этом придется слишком много, а это отпугнет новичков, поэтому-то от идеи решили отказаться. А, возможно, и зря, все-таки эффект Смены полярности очень интересен. Будь эта карта в игре сейчас, партии против Шамана и за Шамана стали бы куда многообразнее. Совсем не факт, что в таком виде Смена полярности – сильная карта, возможно, она слишком ситуативна для своей стоимости.



Любопытная механика карты, полностью переворачивающая традиционный игровой стиль как того, кто разыграл Желчную слизь, так и его оппонента.



Она чем-то напоминает хоррор фильмы: мелкие паразиты разрастаются и разрастаются, их не остановить, пока какая-то критическая масса не будет набрана. Желчная слизь заставляла бы противника думать: не трогать ли ее и терпеть токена 1/1 или же постараться как можно быстрее заполнить стол оппонента до максимума, дабы полностью его зачистить (или не полностью, вспомните, как много «липких» существ было в колодах со времен Проклятия Наксрамаса вплоть до наступления Года Кракена).

Вероятно, Желчная слизь, несмотря на свои скромные характеристики, слишком сильна, особенно в контексте наличия других липких карт по типу Нерубского яйца. Сейчас, когда Нерубское яйцо есть лишь в Вольном режиме, разработчики могут рискнуть и добавить что-то вроде Желчной слизи в игру, хотя стоимость карты, конечно, должна быть выше. И даже в этом случае угроза несбалансированных взаимодействий с Диким ревом, Жаждой крови, Знаком «Лотоса» и многими другими картами слишком высока, так что, возможно, о такой механике придется забыть.



Фантазия на тему Гидры Горьких Волн или Сквернбота еще задолго до их появления: невероятные характеристики за свою стоимость, однако какой-то значительный негативный эффект. Возможно, негативный эффект Инструктора Разувия слишком незначителен, если вы играете за агрессивную колоду: справиться с 2/2 провокатором – дело легкое. Впрочем, у карты был бы и сдерживающий фактор – Опытный охотник. Но вот проблема: если вы убьете Инструктора Разувия в ваш ход, он даже не успеет дать вам 2/2 провокатора, то есть хоть какую-то компенсацию за столь высокие характеристики на пятом ходу. Кажется, это не совсем честно.



Самый близкий аналог – Нестабильный элементаль, однако Чумногриб куда сильнее: его нельзя проигнорировать, он наносит больше урона (пусть есть шанс попасть и по герою, в отличие от Нестабильного элементаля (впрочем, иногда это даже плюс).). Друид,

конечно, был бы не против такого сильного второго дропа, несмотря на то, что обычно на двух кристаллах маны класс предпочитает использовать Буйный рост. Эффективность Чумногриба, впрочем, намного выше на средней стадии игры, а не в начале, когда для уничтожения существ еще не требуется 5 единиц урона.



Если бы кот действительно когда-то стал картой в Hearthstone, пожалуй, именно таким бы он и был. Питомец Кел'Тузада, конечно, не самостоятелен сам по себе, его необходимо усилить Хладнокровием, Тотемом языка пламени или другими схожими эффектами. Едва ли для Мистера Бигглсуорта нашлось бы место в серьезных колодах. Чем он лучше Вепря-камнеклыка, который без синергий с другими картами способен сделать хоть что-то? Да, за 0 кристаллов маны вы бы могли провернуть какую-то безумную комбинацию, однако сделать это в будущем можно будет и с Императором Тауриссаном, но вспомните, часто ли даже в несерьезных фановых колодах с Императором Тауриссаном использовался Вепрь-камнеклык?

И все-таки жаль, что Мистер Бигглсуорт не появился в игре, пусть он и почти бесполезен, зато очень забавен, да и чувствуется совпадение образа карты и ее механики, в ней есть атмосфера, душа, дух Hearthstone.



Проклятие Накрамаса знаменито существами с невероятно эффективными предсмертными хрипами. Иногда эти предсмертные хрипы даже сильнее, чем первоначальное существо. Так случилось и со Спорой, сама по себе она не делает почти ничего. Но, правильно ее использовав, вы получите очень многое. В очередной раз хотелось бы отметить то, что невыпущенная карта заставила бы задумываться о позиционировании существ.

Спору, впрочем, слишком легко разбить. Это может сделать сила героя Мага, эффект Вихря Воина и многие другие механики. А +2/+2 характеристики двум существа – ну уж очень много за 2 кристалла маны. Карта вышла бы неплохой, однако количество здоровья ее следовало бы поднять.



Лотхиб, очевидно, когда-то был совсем другим. Чем-то обе версии похожи, однако первоначальная идея не столь удачна. Запрещать восстанавливать здоровье – это хорошо в некоторых матч-апах, однако лишь в некоторых. Все-таки большая часть колод ладдера, особенно времен Проклятия Наксрамаса, и не планировала лечиться, они планировали заставлять лечиться вас, то есть действовали агрессивно. Следовательно, Лотхиб стал бы слишком ситуативным. Кстати, не подумайте, что эффект запрета исцеления будет действовать всю игру, он будет активен лишь до тех пор, пока Лотхиба не уничтожат.

По первоначальной задумке, кажется, Лотхиб был создан лишь для одного – уничтожение Жреца. Подумайте сами: восстанавливать здоровье нельзя, уничтожить существо с 4 единицами атаки точечными ремувалами класса нельзя, нанести 8 урона своими существами – очень трудно. Андуину пришлось бы несладко. Впрочем, ему и без такого Лотхиба было несладко, так что разработчики, вероятно, просто пожалели тогда еще принца Альянса.



Помните, речь выше заходила о том, что карты за 10 кристаллов маны должны моментально оказывать воздействие на стол? Это же применимо и к картам за 9 кристаллов маны, так как чаще всего в ход их розыгрыша сделать больше ничего нельзя. Сапфирон – отличный пример карты, которая сразу же что-то делает. И неплохо так делает: наносит аж 3 единицы урона трем существам, да еще и замораживает их. Аналогичным эффектом обладает Конус холода, однако наносит он лишь одну единицу урона, а стоит целых 4 кристалла маны. Сколько стоил бы эффект Сапфилона, будь он заклинанием, подумайте сами. А потом добавьте сюда и тело 8/8. Как-то 9 кристаллов маны в итоге – слишком скромно.

Еще одна возможная причина, почему Сапфирон не появился в Hearthstone, заключается в том, что эффект заморозки существ – все-таки уникальная особенность Мага. Да, есть несколько нейтральных замораживающих существ, а также Ледяной шок Шамана, но все они действуют на одну цель, да и слишком слабы, а значит и непопулярны. А

Сапфирон бы дал замораживающий AoE эффект всем, да еще и какой замораживающий эффект, вероятно, лучший в игре. И все бы пользовались им, как в будущем будут пользоваться другой нейтральной легендарной картой – Доктором Бумом.

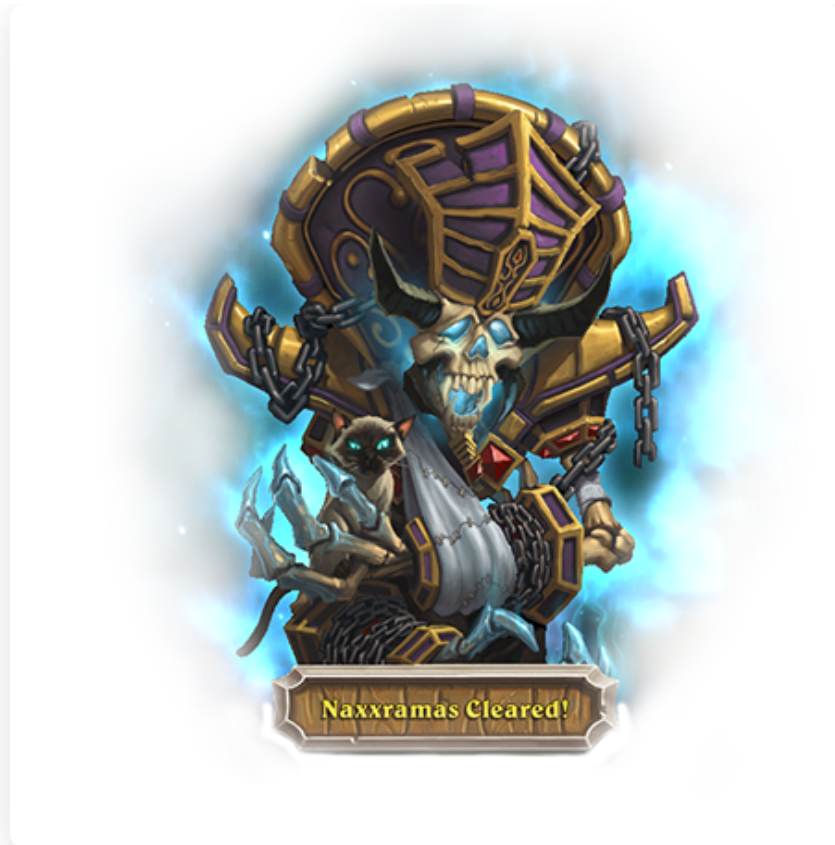
Очень опасно создавать что-то настолько мощное в разделе нейтральных карт, игра рискует стать слишком однообразной, если каждая колода будет мало отличима от остальных. А все-таки жаль, что в том или ином виде Сапфирон не появился в коллекции карт игроков. Все-таки этот дракон – знаковый персонаж мира Warcraft и Наксрамаса наряду с Кел’Тузадом.



Следует признаться, что название карты и иллюстрация к ней – вольность автора и анахронизм в целом, ведь шахматы, Каражан и Медив не имеют никакого отношения к Наксрамасу. В оригинале карта называется Tank Swar, но уж очень ее эффект схож с шахматной рокировкой.

Самое примечательное в этой карте – идея провокаций. Очевидно, мысль как-то связать Воина с провокаторами и синергией с ними появилось еще тогда в момент разработки карт Проклятия Наксрамаса, хотя идея впервые была воплощена лишь в Большом турнире (а доведена до ума лишь в Экспедиции в Ун’Горо). Как же долго разработчики шли к Воину на провокациях!

У самой карты очень странный и ситуативный эффект. Пусть она и стоит всего лишь 1 кристалл маны, сам ее эффект пригодится Воину не так часто. Ведь в игре время Проклятия Наксрамаса пока что нет никаких особенных синергий с провокаторами даже у Гарроша.



Выше были представлены все карты, которыми поделился Бен Броуд с игровым сообществом. А ниже, как и было обещано, вы сможете найти и оригинал поста игрового директора, на случай, если вы владеете английским языком и хотите узнать названия и текст карт в оригинале.

Спасибо за прочтение статьи. Если вы хотите видеть больше аналитических статей на сайте, оставляйте свои отзывы и предложения потенциальных тем, интересующих вас.

Generic	2	Minion	Bile Sludge	1	1	Deathrattle: Summon two copies of this minion. If you have 7 minions, destroy them all.	
Generic	3	Minion	Dread Creeper	3	2	Deathrattle: Summon two 1/1 Spiderlings.	Beast
Generic	4	Minion	Necro Knight	5	6	Deathrattle: Destroy the minions next to this one as well.	
Generic	2	Minion	Giant Maggot	3	1	Charge. At the end your turn, destroy this minion.	
Generic	4	Minion	Shade of Naxxramas	1	1	Stealth. At the start of your turn, gain +1/+1.	
Generic	2	Minion	Spore	0	1	Deathrattle: Give adjacent minions +2/+2.	
Generic	1	Minion	Stoneskin Gargoyle	1	2	At the start of your turn, restore this minion to full Health.	Beast
Generic	2	Minion	Rotting Knight	2	3	Taunt. At the start of your turn, Silence this minion.	
Generic	12	Minion	Stitched Giant	10	10	Costs (1) less for each minion that died this turn.	
Generic	1	Minion	Tomb Horror	1	3	At the start of your turn, you have a 50% chance to return this minion to your hand.	
Generic	5	Minion	Deathcharger	3	5	Charge. Deathrattle: Deal 2 damage to the enemy hero.	
Generic	9	Minion	Sapphire (Elite)	8	8	Battlecry: Deal 3 damage to a minion and the minions next to it, then Freeze them.	
Generic	10	Minion	Patchwerk (Elite)	14	14		
Generic	0	Minion	Mr. Bigglesworth (Elite)	0	1	Charge	
Generic	5	Minion	Instructor Razuvious (Elite)	8	8	At the start of your turn, summon a 2/2 Understudy with Taunt for your opponent.	
Generic	6	Minion	Loatheb (Elite)	4	8	Health can't be restored.	
Class Specific							
Mage	4	Spell	Shatter			Destroy all Frozen minions.	
Druid	2	Minion	Plagueshroom	0	2	Taunt. Deathrattle: Deal 5 damage to a random enemy.	
Paladin	3	Spell	Turn Evil			Give a random friendly minion +2/+2 and give a random enemy minion -2/-2.	
Warrior	1	Spell	Tank Swap			Silence all enemies with Taunt. Give your minions Taunt.	
Warlock	3	Spell	Plague Vents			At the start of your next turn, deal 4 damage to all minions.	
Priest	4	Spell	Void Zone			Choose a minion. At the start of your next turn, deal 3 damage to it and the minions next to it.	
Hunter	1	Minion	Plaguebat	2	2		Beast
Shaman	4	Spell	Polarity Shift			Deal 4 damage to each minion that has two minions next to it.	
Rogue	3	Spell	Poison Fang			Give your minions "Destroy any minion damaged by this minion."	



Ben Brode @bdbrode · 5 июн.

Check out this initial design for Naxxramas back from 2013! Pretty different from what ended up shipping! pic.twitter.com/J7CAIId0t