

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Насколько вреден для баланса рандом в Экспедиции в Ун'Горо?

11.06.2017

Гайды

Гайды Экспедиции в Ун'Горо

Насколько вреден для баланса рандом в Экспедиции в Ун'Горо?

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



## Вступление

Всем карточным играм присущ элемент случайности. И неважно, насколько игрок будет стараться, рандом окажет сильное влияние на процесс игры. Традиционные (бумажные) карточные игры не имели такой степени случайности, потому что реализовать её было гораздо сложнее. Возьмем в качестве примера игру Magic: TheGathering (MGT) и карту [Гнев карателя](#). А теперь представьте, что нужно бросать кости для определения каждого точечного удара от заклинания (число сторон зависит от числа жизнеспособных целей). Но есть задача еще сложнее -



регулирование подобным способом Нестабильного портала. Вывод прост – этого никак не сделать. Вот почему в этих играх не было введено похожих карт, подобная механика абсолютно не имеет никакого здравого смысла.

**Когда карточные игры превратились в видеоигры, все стало намного проще.** Бросать кости больше не нужно. Игроки не ограничены ни физическими аспектами, ни временем – предметы появляются в виртуальном пространстве, а компьютер сам все вычисляет. Так что же можно было сделать с такой новой и крутой возможностью? Разработчики одних игр старались держаться от такой механики подальше, насколько это возможно и использовать ее только тогда, когда это действительно принесет пользу игровому процессу. В то время как другие пытались реализовать сотни случайных исходов в каждом матче. Нетрудно догадаться к какому типу относится Hearthstone.

Но эта статья не о том, что и так все прекрасно понимают. Рассмотрим недавнее дополнение «Экспедиция в Ун'Горо» и определим, движется игра в правильном направлении или нет. Многие остались довольны последним обновлением. Каждый класс (кроме одного лишь Гул'дана) имеет одну, а чаще и несколько жизнеспособных колод. Мета стала более сбалансированной: можно успешно противостоять даже лучшим колодам, а новые карты и архетипы играют и радуют игроков. **Но что же происходит с механикой случайности? Стала ли она лучше?**

## Вредный и полезный рандом

Многие станут утверждать, что такого понятия, как «полезный» рандом, не существует. Но сначала отметим следующее. Умеренное количество полезного или же хорошего рандома в игре действительно необходимо. Он заставляет каждую игру стать более уникальной, веселой, и при этом не создается столько ситуаций, когда игрок проигрывает игры из-за непрекращающейся череды случайных неудач. Игроки должны иметь хотя бы небольшой контроль над результатами и обладать возможностью влиять на них, играя в правильном направлении. Итак, что делает систему рандома «полезной»?

**Количество исходов не может быть слишком высоким.**

Карта со слишком большим количеством возможных исходов делает невозможным попытки предсказывать и управлять игрой. **Представим две карты:** одна, которая дает Магу случайный секрет, а другая, которая генерирует Магу случайное заклинание. С точки зрения рандома первая выборка намного лучше второй. Количество секретов значительно меньше списка «всех заклинаний». При текущей стандартной ротации - 8 против 32 возможных карт. Когда оппонент разыгрывает случайный секрет, то вполне реально предположить, какой именно. Можно аккуратно попытаться играть дальше, ведь многие секреты имеют схожую механику (например, *Антимагия* и *Узы маны*, *Превращение в овцу* и *Отраженная сущность*, *Обращение в пар* и *Ледяная преграда*). Но в случае, если оппонент получил случайное заклинание, нет никакого шанса угадать его. Нельзя угадать ни его стоимость, ни тип - выпал ли добор дополнительной карты, заклинание мгновенного урона, AoE эффект, Секрет или бесполезная карта, как *Раскол*.

**Разница между лучшим и худшим исходом не может быть слишком высокой.**

Наличие разброса от наименьшего результата до наивысшего очень вредно. Но малого количества возможных исходов тоже недостаточно. Это ещё одна причина, почему карта, которая дающая случайный Секрет, была бы довольно сбалансированной. Разница между её результатами не сильно отличалась. Конечно, одни секреты хуже, другие лучше, но



никогда не выпадет такая карта, которая одна выиграет игру, и при этом точно не получится чего-то совершенно бесполезного. Теперь представим карту, которая имела бы всего 2 исхода. Карта за 1 ману с характеристикой 1/1, при этом первый исход -

«существо получает +2/+2», а второй «не делать ничего». Несмотря на то, что такая карта стала бы предсказуемой и в среднем сбалансированной (в среднем – это 2/2 за 1 ману), ее случайность ужасна. Разница между наивысшим и наименьшим результатом будет безумной. Наивысший результат давал бы резкое преимущество, а наименьший способствовал проигрышу. **Клыккарр-шаман** до своего нерфа – типичный пример плохой рандомной карты. После исправления он может вызвать только один из четырех тотемов с силы героя. До этого он мог призвать абсолютно любой тотем. В какой-то момент у него был шанс 1 к 7 или 1 к 8 вызвать Тотемного голема. Разница между призванным тотемом 1/1 и 3/4 колоссальна. У этой карты были и другие хорошие исходы, например, **Тотем языка пламени** или **Тотем прилива маны**. Они сделали вероятность плохого или хорошего результата 50 на 50 – или наивысший результат, позволяющий быстро набрать темп и держать его, или наименьший, дающий лишь слабое существо.

### **Должна быть возможность влияния на рандом с помощью принятия решений.**

Некоторые карты с рандомной механикой заставляют во время игры молиться о том, чтобы получился лучший результат. Но существуют рандомные карты, позволяющие влиять на исход события. Рассмотрим это на примере Пилотируемого крошшера. Единственное решение, которое может быть принято в отношении этой карты, – это убивать его или нет. Но если быть честным, то при встрече с агрессивной колодой нельзя позволить ему оставаться на доске и наносить герою по 4 урона за каждый ход. Таким образом, сначала нужно раскрыть его, а после... игрок никак не может повлиять на случайный исход предсмертного хрипа. Существует 120 возможных вариантов, и игра выберет только один. Вот и все. Но существует еще одна разновидность случайной карты, где у игроков есть возможность повлиять на результат. Для демонстрации такой возможности удачным примером станет **Сильвана Ветрокрылая**. Карта обладает свойством чистого рандома – можно украсть хорошее существо, а можно и плохое. Но она никогда не была абсолютно случайной. Во-первых, всегда нужно было выбирать лучший момент для выхода Сильваны. Если у оппонента на столе было множество маленьких существ, то, скорее всего, она бы забрала одно из них. Но в случае нахождения на столе противника двух серьезных карт шансы удачного исхода увеличивались, поскольку другой игрок большую часть времени будет вынужден играть вокруг эффекта от её предсмертного хрипа. Сообразительный противник постарается найти в своей колоде способ противостоять Сильване (например, при помощи Немоты), или, в крайнем случае, попытается выставить на стол много маленьких существ. В отличие от плохого игрока, у хорошего всегда будет четкий план на игру против такой карты. У неопытных игроков шанс проиграть при таком раскладе значительно выше.

Теперь понятно, какой рандом можно назвать «хорошим», а какой «плохим». **Но к чему это все ведет?** Как выглядит механика рандома в Ун'Горо? Прежде чем анализировать карты из последнего дополнения, коротко разберем ещё один немаловажный аспект.



## Раскопка

**Механика Раскопки была введена с выходом Лиги исследователей.** Она является тоже своего рода рандомом. Однако, вместо того, чтобы окончательный результат определял компьютер, игрок получает 3 возможных варианта и может сделать выбор самостоятельно. Со временем Blizzard решила использовать такую механику все больше и больше. На данный момент именно Раскопка является самой распространённой формой рандома в игре. Очевидно, она немного лучше, чем получение чего-то абсолютно случайного, но **действительно ли она представляет собой «хороший» рандом?**

И да, и нет. За исключением выбора карты, к ней применяются те же правила. Таким образом, может быть раскопана как хорошая, так и плохая карта. Однако, раскопка – это лучшее решение, чем полный рандом. Она позволяет хотя бы с одной стороны влиять на исход. В то же время у противника также должна быть некоторая информация о том, какая карта была получена. Анализ своей колоды, колоды оппонента и то, как проходит матч, можно сузить список до нескольких «лучших» вариантов и попытаться поиграть вокруг них. Например, когда Берн Маг играет [Петроглиф](#) против Токен Друида, можно быть уверенным, что Маг пытается получить либо AoE заклинание для очистки стола, либо какую-то защитную карту, например Ледяную глыбу, Кольцо холода и т.д. Хотя есть вероятность не получить ни один из этих вариантов, существует высокий шанс выбора одного из них, если что-то подобное было предложено.

Но это не значит, что Раскопка идеальна. В первую очередь, механика не может быть слишком сильной. Раскопанные карты всегда достаточно гибкие. Как правило, самым значительным ограничением в составлении колоды является то, что невозможно подготовиться к игре против всего. Если поместить в колоду много карт для зачистки стола, то не хватит места для карт, работающих по одной цели. Если набрать слишком много дешевых заклинаний, не хватит места для дорогих. Хорошие карты с механикой Раскопки позволяют снять такие ограничения. Вернемся к [Петроглифу](#). Можно положить в колоду 2 копии этой карты, и с их помощью без дополнительных затрат заполнить пробелы при составлении колоды. Единственный недостаток – это шанс получить три плохих варианта при выборе, но такое случается редко.

Проблема заключается в том, что если эффект Раскопки станет слишком распространенным, то в рейтинге придется столкнуться с большим количеством гибких и хорошо сбалансированных колод. Одно из худших чувств, вызываемых игрой в Hearthstone, – игра против такого оппонента, у которого есть достойные ответы на все действия. У каждой колоды есть свои недостатки, некоторые пробелы, на место которых можно добавить карты с универсальной механикой Раскопки и побеждать. С

достаточным успехом эти карты могут компенсировать каждый недочет колоды, и это плохо. Раскопка отлично подходит для игры, но она нуждается в осторожном балансе. Карты должны быть, в среднем, немного слабее, чем обычные, чтобы компенсировать их гибкость. А результаты Раскопки не должны иметь слишком большого влияния на игровой процесс.

## Рандом в Ун'Горо

Выяснив, какой тип рандома хорош, а какой плох, стоит рассмотреть некоторые карты из последнего дополнения и попытаться выяснить, насколько они хороши. В данном анализе примут участие не все карты, а только наиболее интересные с точки зрения присущей им механики случайности и её влияния на баланс системы.

### «Хороший» рандом:





**Адаптация** – трудная механика. Она является средним между чем-то хорошим и плохим. Итак, всего есть 10 Адаптаций. Разнообразие относительно невелико, поэтому не так сложно предугадать результат. Возможность выбора одного из трех эффектов еще больше уменьшает количество случайных исходов. Однако механика Адаaptации имеет довольно высокую вариантность. Как правило, игроки пытаются найти один или два определенных эффекта. Конечно, часто можно получить что-то хорошее, но зачастую хочется отыскать конкретное улучшение. Например, если на доске находится существо 1/1, и оно сталкивается с другим с характеристикой 8/8, то выбор «+3 к атаке» может стать хорошим вариантом для размена, но получение эффекта «Яд» определенно лучше. Тем не менее, в большинстве случаев **Адаптация** имеет какое-то условие. Например, можно использовать комбинации с Адаптацией зверей (Искрящийся острозуб), Мурлоков (**Кроткий мегазавр**) или Паладинов-рекрутов (**Сияющий стегодон**), которые облегчают игру.



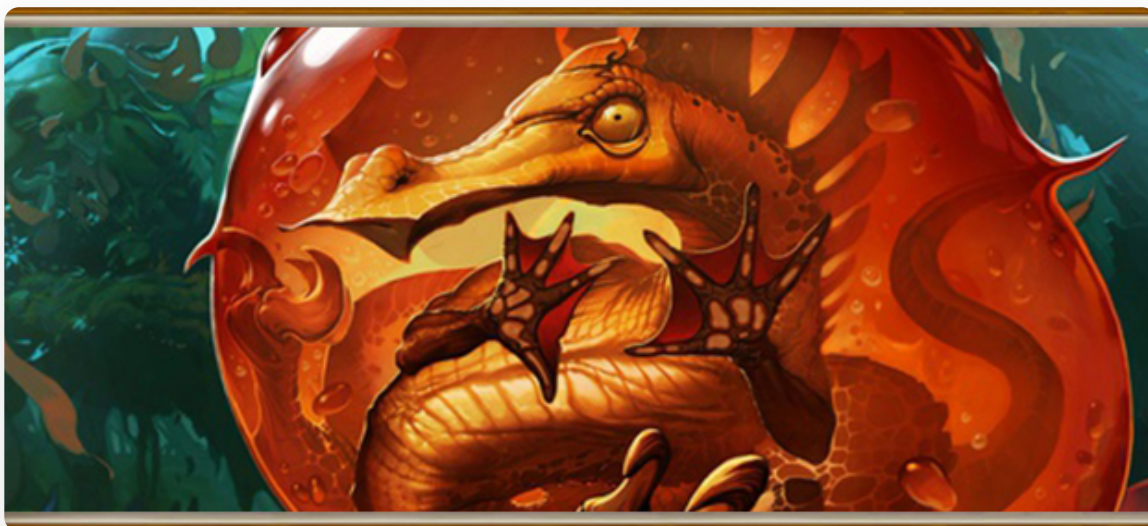
**Защитник холмов/Слуга Калимоса.** Эти две карты, обладающие хорошими характеристиками и механикой Раскопки, являются довольно сбалансированными и относятся к «полезному» рандому. Во-первых, выбирая из трех карт, можно ожидать что-то более-менее приличное для выбора. Тоже самое касается и оппонента, который предполагает наличие хорошей карты. При вероятности вывода в 400% для классовых карт можно предположить, что существует относительно высокий шанс получить одну из карт класса, например, одну из провокаций Паладина (шанс получения около 65%). Если матч протекает в медленном темпе, вполне вероятно, что выбор упадет на медленную карту с высокой стоимостью. Несмотря на то, что это по-прежнему система

рандома, можно сделать ряд предположений, исключающих множество карт, даже если разнообразие карт довольно велико. К тому же система рандома не вмешивается на ранней стадии игры. Во всяком случае, игрок, который разыгрывает какую-то из этих карт, теряет темп из-за необходимости предварительно поставить на стол относительно слабое существо.



**Гидролог** – отличная карта из последнего дополнения, представляющая собой замечательный пример карты с «хорошим» рандомом. Это согласуется с тем, что большинство возможных исходов Раскопки находятся на одинаковом уровне мощности,

случайность оказывает влияние, но этого недостаточно для легкой победы. Но важен и тот факт, что оппонент может продолжать играть вокруг полученной карты. У Паладина имеется всего 5 Секретов, некоторыми из которых можно управлять в зависимости от состояния доски, матча и т.д. Поэтому вполне реально играть вокруг вероятности двух, возможно, трех Секретов, что не так уж и сложно. Карта достаточно веселая для того, кто ей играет, а противник не чувствует себя бессильным против нее. Принимаемые оппонентом решения, основанные на опыте игры против Секретов, имеют большое значение.



**Нечто из янтаря.** Эта карта стоимостью 8 кристаллов маны не позволяет резко выставить сильное существо на ранней стадии игры, когда у оппонента нет возможности справиться с ним. Карта очень сбалансированная – существует как несколько наилучших результатов (например, **Смертокрыл** и **Владыка Смертокрыл**), так и наихудших (например, **К'Тун**). Но поскольку остается возможность выбора одной из трех вариантов при каждом разыгрывании карты, итоговые результаты будут очень похожи. Как правило, после использования **Нечто из янтаря** на доске появляется большое существо с хорошими характеристиками, что справедливо. Появляется дополнительная гибкость в отношении выбора (например, при необходимости можно получить большое существо с эффектом Провокации), но в выборку включены и существа с боевыми кличами.





**Темные видения.** Несмотря на то, что карта является случайной, она фактически сокращает естественную случайность игры. Она также имеет адекватную стоимость в 2 кристалла маны для выбора заклинания из текущей колоды, и при этом потраченная мана не возвращается обратно, в отличие от эквивалента карты Мага, снижающего стоимость заклинания на 2 кристалла. **Темные видения** - лучший пример «хорошего» рандома.



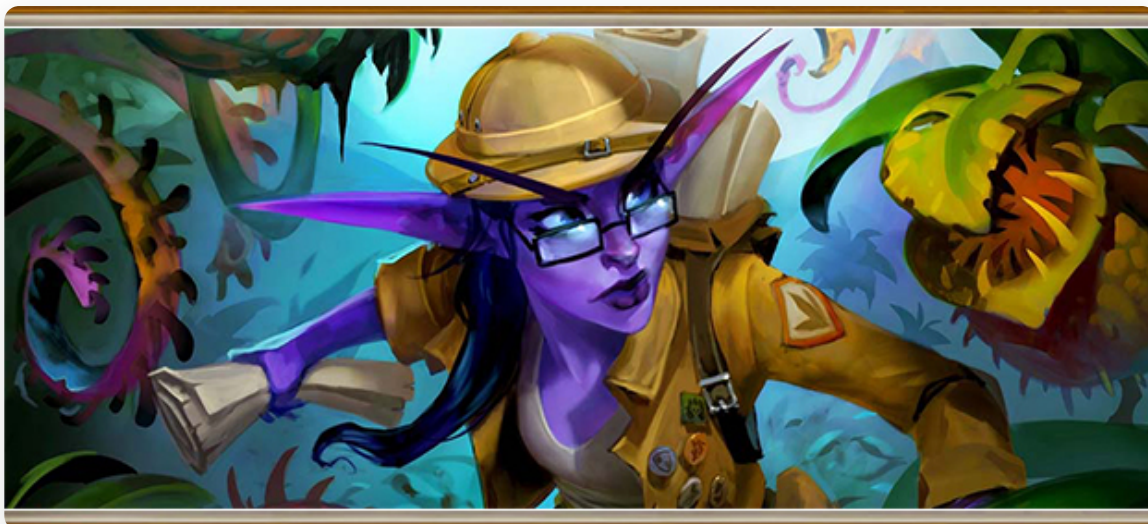


**Изучение Ун'Горо.** Это плохая случайная карта, возможно, даже худшая во всем дополнении. Так почему же она находится в разделе «хороших»? Потому что она явно не предназначена для рейтинговой игры. Карта определенно плохая и предназначена только для игры в развлекательных колодах. Особенно она подойдет игрокам с небольшой коллекцией, которым нравится выбирать случайную карту на каждом ходу. Играя такой колодой, можно получить удовольствие, и при этом противник не будет чувствовать себя в постоянном невыгодном положении. На самом деле, с этой картой нужно дополнительно тратить один кристалл маны для каждой выбираемой карты, да и пул настолько широк, что получение 3 плохих вариантов очень распространен.

## «Плохой» рандом:

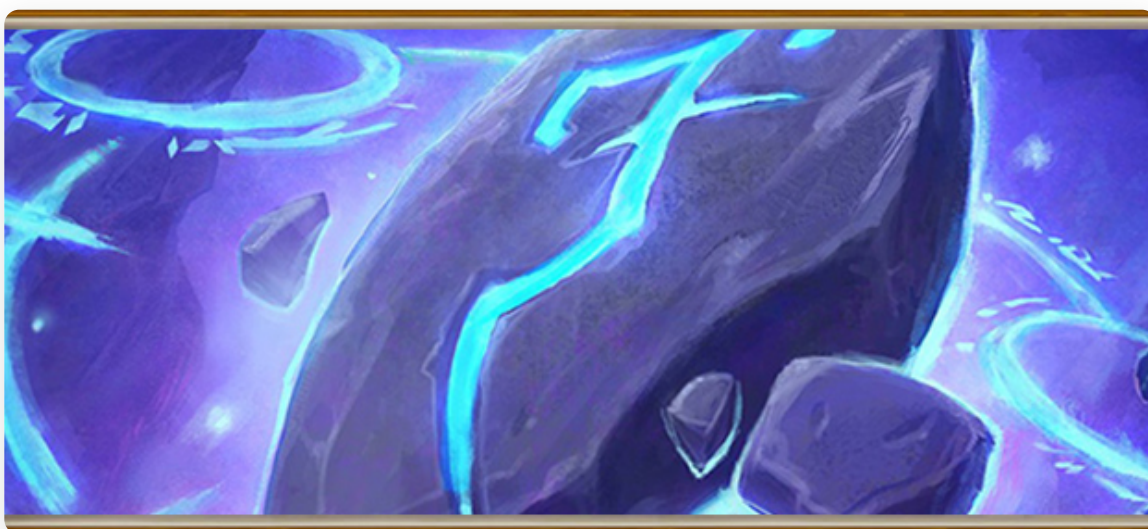


- **Тортолльская шаманка.** Это самая ужасная рандомная карта, но хуже то, что она иногда используется. Она даже встречалась несколько раз в рейтинге, но стоит отметить, что она действительно забавная. В эту карту упаковано сразу два типа рандома: сначала Раскопка, что не так плохо, но затем цели выбираются абсолютно случайно. Карта обладает безумным расхождением, сумасшедшим количеством возможных результатов каждый раз, когда разыгрывается, а ее эффект невозможно ни предсказать, ни избежать. Если оппонент стремительно набирает обороты, она способна украсть большое существо с помощью Контроля разума и дополнительно разыграть существо 5/4 всего за 8 кристаллов маны. Если на столе не все хорошо, эта карта вполне может помочь и разыграть заклинание вроде Гребнистого скакуна на дружественное существо. Хорошо, что встречается Тортолльская шаманка в игре редко.



- **Первопроходец Элиза.** Многие сейчас не согласятся с тем, что Элиза представляет собой пример «вредного» рандома. Карта забавная, но здесь это не имеет значения. Во-первых, она содержит два вида случайности – случайное вытягивание созданной карты, а затем непредсказуемый исход набора. Срок, на котором вытягивается карта с набором, имеет огромное влияние. Если игра заканчивается прежде, чем придет замешанная карта, то разыгрывается существо с нормальной характеристикой 5/5 за 5 маны. Если получить карту сразу после ее создания, она может выиграть игру в

одиночку. Теперь о самом наборе карт. Разброс безумен. Получить 5 случайных карт любого класса, искаженных в сторону более редких, и тонну возможных результатов – на практике это не всегда эффективно. Как правило, получается либо кучка маленьких существ и несколько бесполезных/ситуативных заклинаний, либо то, что не имеет никакой синергии с текущей колодой. С другой стороны, попадаются сумасшедшие наборы. Можно попробовать играть с картой до истощения колоды и надеяться, что в наборе будет ещё одна Элиза. Кстати, такое иногда случается. Карта не вызывает проблем только потому, что она непопулярна, а игры в текущей мете редко доходят до истощения. В таких играх побеждает тот, кому повезет больше.



- **Петроглиф**. Одна из самых ненавистных карт обновления по весьма уважительной причине. Количество возможных исходов не так плохо, как у того же Нестабильного портала, но это прекрасный пример плохой карты с механикой Раскопки. **Петроглиф** может дать все, что только захотите без каких-либо затрат. Заклинание хоть и стоит 2 кристалла маны, но оно и уменьшает стоимость заклинания ровно на ту же ману. Это означает, что стоимость полученного заклинания такая же, как если бы оно лежало в колоде (в случае заклинаний от двух маны и выше). Но при этом карта может принести пользу от возможности заплатить часть стоимости заклинания сначала в один ход, а следующую часть оплатить на следующем ходу. Таким образом, можно разыгрывать Портал: Огненные Просторы уже на пятом ходу. В случае с **Петроглифом** карта плохая не только из-за присущей механике рандома, она просто слишком сильная. Нет смысла не использовать гибкую и сильную случайную карту. **Петроглиф** будет находиться в каждой колоде Мага на протяжении двух лет до тех пор, пока ротация не изменится. В этом случае неплохим решением будет не урезать механику случайности, а несколько задержать темп самой карты, например, можно уменьшить скидку до одного кристалла маны вместо двух, поэтому что для получения желаемого эффекта действительно нужно платить.



- **Лири Осколок Солнца.** Эта карта была не сразу высоко оценена, но после ряда игр выяснилось, что она достаточно мощная, и представляет она собой еще один пример «плохой» случайной карты. У Жреца имеется 30 заклинаний, которые теоретически можно получить в Стандартном режиме, и из-за этого расхождение исходов невероятно высокое. Лири, как правило, разыгрывается вместе с Сияющим элементом, с помощью которого игроки стремятся достать как можно больше дешевых заклинаний. Именно отсюда и исходит весь рандом. При использовании Лиры на нее зачастую накладывается **Слово силы: Щит**, и с этого, собственно, начинается круговорот заклинаний. При должной удаче и рандоме Лири способна выиграть игру одна. Трудно адекватно оценить ценность и темп, получаемые с помощью Лиры и мелких заклинаний, даже если на первый взгляд каждое из них незначительно. С другой стороны, если запустить цепочку Лиры с двумя дешевыми заклинаниями в руке, разыграть оба и получить «плохой» рандом (например, приходят **Слово Тьмы: Ужас** и **Божественная кара**). В таком случае безумный круговорот Лиры закончится, и она просто умрет на следующий ход. Учитывая то, что часто приходится строить колоду вокруг нее, и она является одним из главных условий победы (например, в колоде Миракл Жреца), расхождение результатов выходит чертовски высоким.



- **Подземные пещеры.** Стоп. Почему здесь эта карта, ведь она не относится напрямую к рандому? Попробуем разобраться, что в ней не так. Сама по себе колода Квест Разбойника не содержит случайных карт, но она очень чувствительна к

случайному приходу карт в руку. С помощью удачной начальной руки можно выполнить Квест на 2 или 3 ходу, затем разыграть его через Подготовку, и в конечном итоге моментально выиграть игру. И противник ничего не сможет с этим поделать. С плохой рукой в начале игры и неудачно взятыми картами после, Квест можно выполнить на 7 или 8 ходу, когда уже слишком поздно – у оппонента целое здоровье, а Разбойник уже почти мертв. Карты (или архетипы) должны создаваться с учетом случайной сдачи. Делать такие сборки, которые при удачной сдаче могут выиграть любую колоду, а с плохой рукой точно так же проиграть, – не лучшая идея. Случайная раздача карт всегда будет проблемой, и мы ничего не можем с этим поделать, но зачем усугублять ситуацию?



- **Сердце Огненного Венца**. Карта не настолько ужасна в отношении рандома, и некоторые преимущества у нее все же есть. **Рагнарос** всегда был проблематичной картой, потому что разница между наилучшим и наихудшим результатом часто была слишком большой. Бывало, что игроки решали всю игру только использованием новой Силы Героя, что приводило к множеству разочарований. Главная проблема Квест Воина заключается в том, что после выполненного Квеста новая Сила Героя используется для решения всех проблем. В то время как количество возможных исходов невелико, и рандом можно немного контролировать, разброс результата очень велик. Например, если у оппонента на доске находится большое существо и у Героя 30 здоровья, то хочется, чтобы удар пришелся на существо. Вероятность 50 на 50 полностью решит исход встречи. Другой пример: рассмотрим случай встречи Контроль Паладина и Квест Воина, произошедший в прошлом сезоне. На столе находился **Рагнарос Слуга Света**, и у Воина был 50% шанс убить его с помощью Силы Героя. Но на протяжении 7 ходов этого сделать так и не удалось. Если бы **Рагнарос** умер с первого выстрела, то шансов на победу у Паладина бы не осталось. Хотя этот рандом не влияет на большинство встреч (Квест Воин против Агрессивных или Мидрейндж колод редко использует новую Силу Героя), но любой медленный матч против такого Воина действительно станет ужасным, причем, для обеих сторон.

## Подводя итоги

Как мы видим, в дополнении «Экспедиции в Ун'Горо» имеются как хорошие, так и плохие рандомные карты. Несомненно, произошло огромное улучшение по сравнению с

обновлениями «Гоблины и гномы» и «Вечеринка в Каражане», однако, механика ещё далека от совершенства. Blizzard на самом деле пытается не вводить слишком много плохих рандомных карт, а если они это делают, то, по крайней мере, пытаются сделать их редко используемыми (как в случае с *Тортолльской шаманкой* и *Изучением Ун'Горо*). Тем не менее, количество рандомных карт, особенно плохих и вредных, должно быть отрегулировано.

Обновление Ун'Горо, в целом, хорошо справилось с этой задачей. Мета еще никогда не находилась в таком хорошем состоянии - разнообразная, сбалансированная, с множеством жизнеспособных колод. Количество «вредных» рандомных карт также улучшилось - Берн Маг, вероятно, самый злостный нарушитель баланса, но в текущей мете присутствует несколько колод, на которые рандом не сильно влияет. Большинство вредных для баланса карт используется только в определенных колодах. Сейчас отсутствуют такие карты, как *Пилотируемый крошшер*, который использовался ранее в 80% всех колод. Но предстоит еще многое улучшить, и будем надеяться, что Blizzard поймет, что рандом хорош только тогда, когда не приводит к разочарованию с обеих сторон.

