

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

(Обновлено 27 октября) Все о Полях сражений. Часть 1: основы и тонкости геймплея

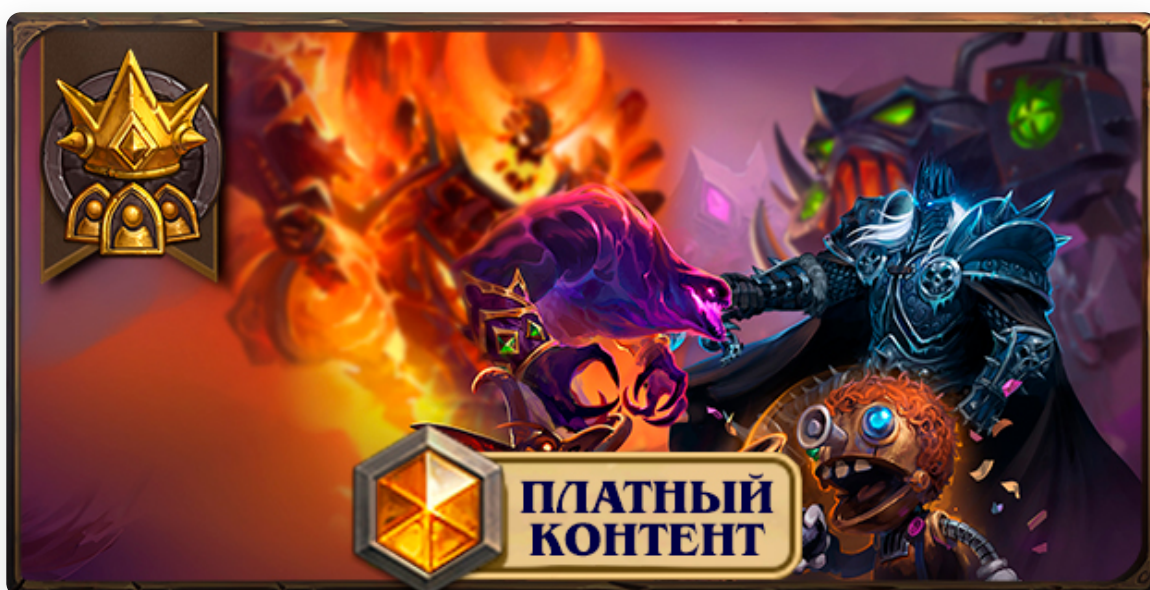
27.10.2021

Поля сражений

Поля сражений

Поля сражений полный и подробный гайд

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Поля сражений — игровой режим со своими правилами, механиками и метой. Он кажется простым при знакомстве, но чем больше вы в него играете, тем больше тонкостей геймплея открываете.



На Полях сражений много рандома и факторов, которыми вы не управляете: каждый ход вам приходят случайные существа, во время боя они атакуют случайные цели и т.д. Неопытные игроки скажут, что рандома так много, что победить может каждый и всё зависит от удачи, а не уровня игры.

На деле это не так. Да, какие-то вещи случайны и не зависят от игрока, но каждый ход вы должны принимать судьбоносные решения, которые увеличивают или уменьшают шансы на победу. Задача любого пользователя — выбрать нужных героя и существ, правильно расположить их, вовремя улучшить таверну, выбрать подходящую стратегию для игры, следить за оппонентами и делать многое другое.

Первая часть гайда по Полям сражений расскажет о принципах геймплея, актуальных для любого героя. Речь пойдет и об основах игры, и о многих тонкостях Полей сражений.

Знакомьтесь с другими частями серии подробных гайдов в специальном разделе

Гайд обновлен 27 октября 2021 года. Далее полный список изменений:

-  Дополнены все разделы гайда с учетом актуальной меты
-  Убраны неактуальные игровые моменты, добавлены новые.

Разделы гайда:

- ***Нужен ли Пропуск завсегда***
- ***Что такое общий пул существ***
- ***Общая стратегия первых ходов***
- ***Бан рас и почему это важно***
- ***Лучшие и худшие существа своих тиров***
- ***Основные стратегии и их основы***
- ***Как расставлять существ***
- ***Полезные советы и материалы***



Что дают Бонусы Полей сражений

Бонусы полей сражений



Бонусы полей сражений включает:

- Бонусы полей сражений доступны в течение всего цикла дополнения «Закаленные Степями».
- Четыре героя на выбор.
- Ранний доступ к новым героям (в соответствии с графиком их добавления).
- Подробная статистика и эмоции.
- Бонусы действуют до выхода следующего дополнения.







В коллекции

Поля сражений — бесплатный режим. Вам не нужны карты в коллекции, а играть вы можете любое количество партий в день — никаких ограничений.

Blizzard зарабатывают на Полях сражений с помощью **Пропуска завсегда** или **Бонусов Полей сражений**. В начале большого патча Полей сражений он стоит 2500 золотых или 1099 рублей. Спустя несколько месяцев Blizzard обычно скидывают цену в два раза.

Пропуск завсегда действует примерно 4 месяца — до выхода следующего дополнения в Стандарте. Дополнения в Стандарте выходят 3 раза в год. Да, ситуация странная, что Бонусы Полей сражений привязаны к Стандарту. Тем более между дополнениями в самих Полях сражений выходят большие патчи, которые никак не влияют на Бонусы.

Бонусы, которые вы получаете:

-  Возможность выбора из 4 героев
-  Ранний доступ к новым героям
-  Игровые эмоции
-  Доступ к игровой статистике

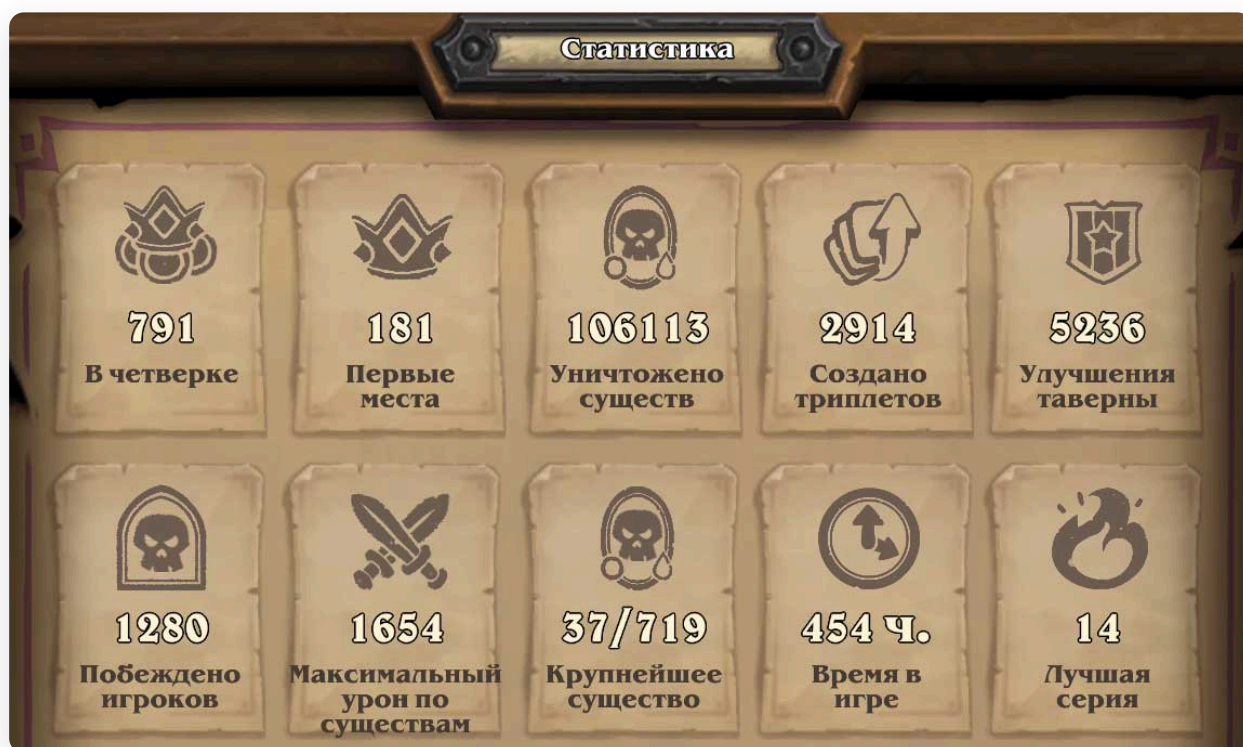
Возможность выбора из 4 героев — самый важный бонус. Он увеличит ваш винрейт на несколько процентов, а также сделает геймплей слегка приятнее: вы редко получите четырех неиграбельных персонажей на выбор. Но и с выбором из 2 героев играть вполне можно. Есть даже небольшое преимущество:

вы научитесь играть не только на самых сильных персонажах меты, но и на средних, и слабых. Это полезные навыки.

Ранний доступ к новым героям — скорее психологически приятный бонус, а не что-то полезное на практике. Тут все зависит от того, насколько сильны новые герои. Далеко не всегда они имбалансные, а иногда и откровенно слабые. В этом случае особых бонусов игроки с Пропуском завсегдатая не получают. Но они могут раньше попробовать новых героев в деле, что приятно.

Игровые эмоции — не дает игрового преимущества, да и пользуются ими не все. Эмоция "Помахать" помогает обратить на себя внимание следующего оппонента до и после раннего улучшения таверны. Может быть, противник захочет сделать то же самое. Обычно таким приемом пользуются на 5-6 монетах, когда берут 3 уровень таверны.

Доступ к игровой статистике — не показывает важных цифр винрейта в целом или за выбранных героев. Статистика в игре больше забавная и любопытная, но едва ли полезная.



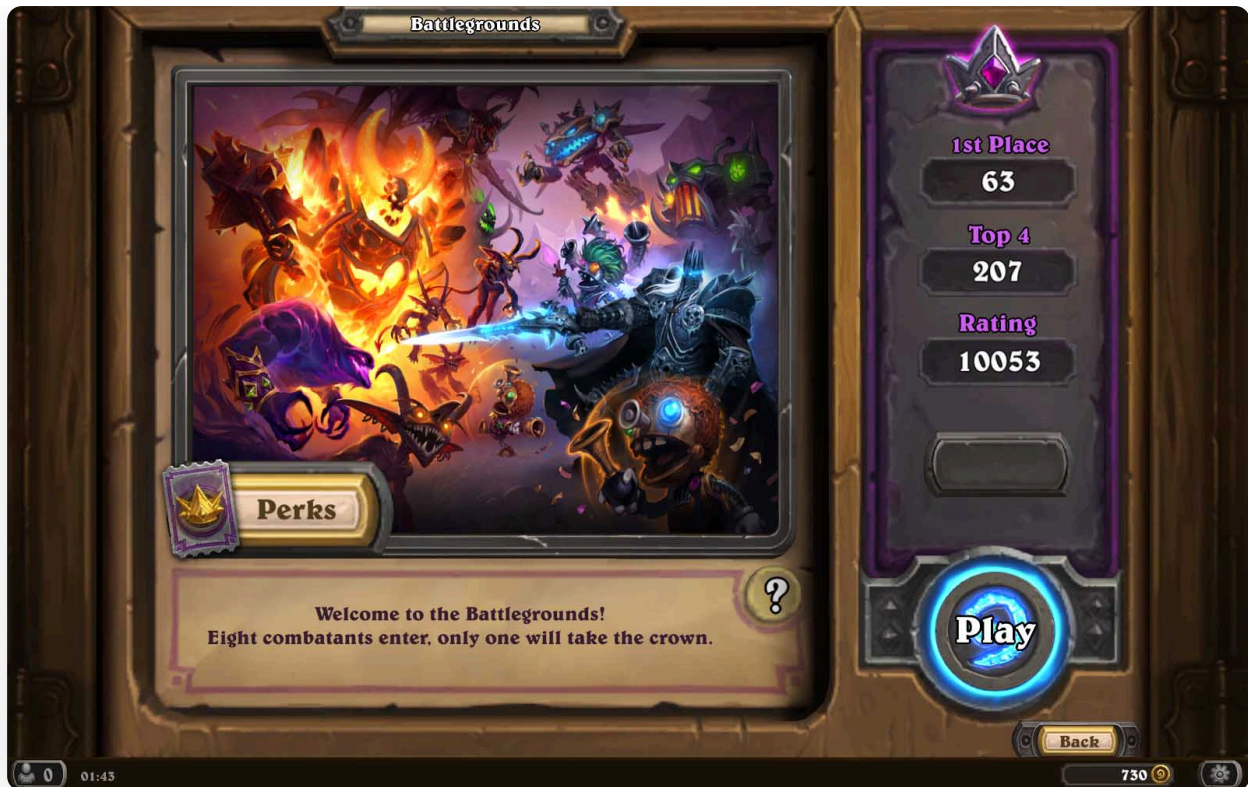
Стоит ли покупать

Купить Бонусы может каждый за игровое золото. Даже если вы играете только в Поля сражений, вы можете накопить 2500 золотых за некоторые квесты и просто за каждую партию.

Другой вариант — купить Пропуск за реальные деньги.

Можно играть совсем без Бонуса — так делают многие пользователи, и в этом нет ничего страшного. Без Бонусов все еще можно взять высокий MMR и соревноваться с топовыми игроками режима. В топ-200 попасть будет достаточно трудно, но добраться до 10 тысяч рейтинга к концу сезона — вполне реально.

10 тысяч рейтинга на f2p аккаунте от автора статьи



Все участники одного лобби разделяют общий пул существ и героев.

В случае с героями все просто: каждому участнику лобби предлагают уникальных героев, которых не будет у других. Не будет такого, что два игрока выберут Джорджа Падшего.

Общий пул есть и у существ, и здесь ситуация становится интересной и сложной. Для начала вам пригодится **общий список всех существ, доступных на Полях сражений**. Он хорош для новичков и в идеале должен быть открыт, когда вы играете. С ним вам будет проще решить, стоит ли улучшать таверну и что искать.

Также важно знать, что у разных уровней таверны разное количество предлагаемых существ. На 1 уровне вам предложат 3 существа, на 2 и 3 уровнях — 4, на 4 и 5 уровнях — 5, а на 6 уровне — 6 существ.

Всего в режиме 144 разных существ. Но в конкретном лобби их будет меньше из-за банов трех рас. В общем пуле разное количество копий существ в зависимости от их уровня:

- 16 для 1 уровня
- 15 для 2 уровня
- 13 для 3 уровня
- 11 для 4 уровня
- 9 для 5 уровня

- 7 для 6 уровня

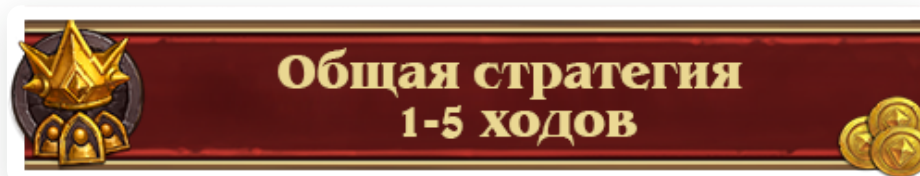
Это значит, что Бродячих котов в каждой партии 16 разных копий, которых игра будет предлагать всем участникам лобби. А Адаптозавров всего лишь 7.

Когда вы покупаете, раскапываете, разыгрываете, намагничиваете или замораживаете существо, оно **пропадает из общего пула** и становится уникальным для вас. Если это существо продать, оно вернется в общий пул, так что его смогут найти другие игроки. После смерти игрока все его существа возвращаются в общий пул. Золотое существо на вашем столе или в руке забирает из общего пула три копии существа.

Есть способности и карты, которые создают копии существ, а не берут их из общего пула. Если копии существ продать, они не попадут в общий пул, а исчезнут из игры. Следующие эффекты создают копии существ: силы героя Суперзлодея Рафаама, [Рено Джексона](#), [Тесс Седогрив](#), [Зефриса Великого](#), Капитана Юдоры, а также Дорнозму, Безликий посетитель и Рыбный повар.

Это не только занимательная, но и важная информация. Поскольку в игре общий пул и количество каждого существа ограничено, все игроки не могут рассчитывать на одну и ту же стратегию. В игре только 7 копий [Калесгоса](#) аспекта магии, и найти его будет все сложнее с каждым новым игроком, который играет с ним. **Если вы видите, что несколько игроков обращаются к одной и той же стратегии, постарайтесь найти другую, а не копировать их.** Важно, что те игроки, которые первыми улучшат таверну до высоких уровней, с большей вероятностью найдут конкретное существо.

Проверить в деле информацию про общий пул можно, если вы соберете лобби со своими знакомыми. Такой эксперимент провел Kippraian. В лобби под его руководством участники скупили все тир-1 угрозы, так что при обновлении таверны Боб не предлагал ничего.



Есть три основных стиля игры (иначе их называют "кривые") со старта, которыми пользуются в 90% ситуаций. Стили игры подразумевают своевременное улучшение таверны, покупку существ и розыгрыш силы героя. Этим стилям нужно следовать не всегда: исключения есть, но нужно точно понимать, что вы делаете и почему, чтобы нарушать универсальные правила. Далее о них.



Классический стиль

Классический стиль работает для героев, которые не хотят или не могут использовать свою силу героя со старта, если она стоит хотя бы одну монету. Таких героев много, например, это [Ал'акир](#), [Рено Джексон](#), [Зеффрис Великий](#), [Король-лич](#), [Дорнозму](#) и т.д.

Ход с 3 монетами — покупайте существо. В идеале [Мурлока-волнолова](#), [Продажементалья](#) или [Бродячего кота](#).

Ход с 4 монетами — улучшайте таверну.

Ход с 5 монетами — продайте одно существо со стола, чтобы купить двух.

Ход с 6 монетами — покупайте двух существ.

Ход с 7 монетами — покупайте одно существо и улучшайте таверну.

Ход с 8 монетами — покупайте двух-трех существ. Если все хорошо, можно улучшить таверну вместо этого.

Ход с 9 монетами — улучшайте таверну до тир-4, если не сделали этого ранее, а также покупайте существо. Это можно сделать после продажи одной угрозы и обновления таверны.

Плохой заход существ на 5, 6 и 8 монетах может вынудить вас раньше взять следующий уровень таверны. В этом нет ничего страшного и даже наоборот: опытные игроки часто пользуются таким приемом и извлекают даже из неудачного захода максимум выгоды.

Хотите узнать больше о классическом стиле игры, читайте [отдельный гайд по этой теме](#).

Стиль Рафаама



Стиль Рафаама назван так потому, что Суперзлодей Рафаам — первый, кто стал использовать его. Но есть и другие персонажи, которые могут реализовывать тот же стиль игры. Все эти персонажи обладают силой героя за 1 монету, которая полезна со старта. К ним относятся: Суперзлодей Рафаам, Королева Пыхлевих, [Майев Песнь Теней](#), Ахалаймахалай, Капитан Юдора, [Лорд Баров](#), иногда Эдвин ван Клиф и другие.

Ход с 3 монетами — покупайте существо.

Ход с 4 монетами — покупайте существо и играйте силу героя.

Ход с 5 монетами — покупайте существо и играйте силу героя. У вас будет одна монета, чтобы обновить таверну до или после покупки.

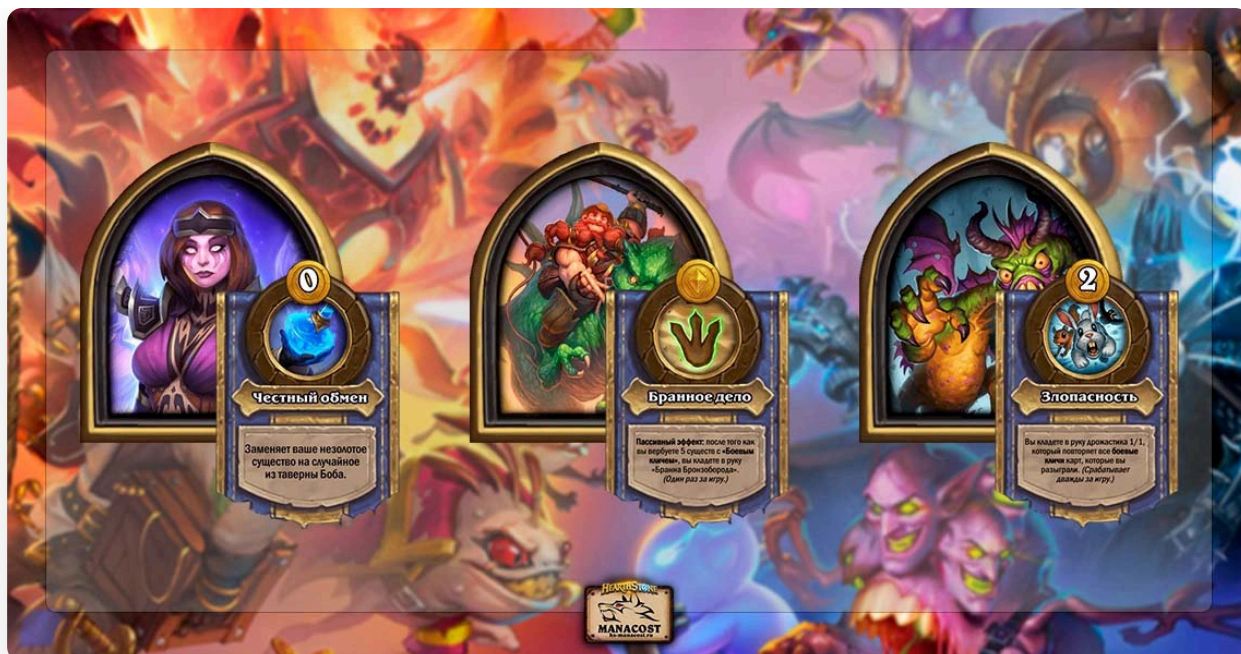
Ход с 6 монетами — покупайте существо, улучшайте таверну и используйте силу героя.

Ход с 7 монетами — улучшайте таверну и используйте силу героя.

Ход с 8 монетами — улучшайте таверну и используйте силу героя.

Ход с 9 монетами — действуйте по ситуации. Покупайте существ, если вы слабы и получили много урона. Если все хорошо, можно снова улучшить таверну — в идеале под розыгрыш триплета.

Стиль первого уровня таверны



Этот стиль игры подразумевает, что вы остаетесь на 1 уровне таверны дольше обычного. При этом у вас может не быть активной силы героя вообще или ее можно не использовать со старта.

Такой кривой придерживаются, если активно ищут топовых существ 1 уровня таверны. Чаще всего это Заклинатель гнева и демоны или существа-токены (Мурлок волнолов и Бродячий кот).

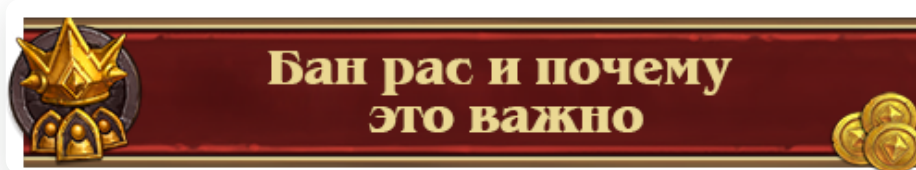
Герои, которые часто могут придерживаться кривой первого уровня таверны или ее вариаций: Джандис Барова, Укротитель ящеров Бранн, Дрыжеглот и любые персонажи, если рано зашли Заклинатели гнева и демоны.

- **Ход с 3 монетами** — покупайте существо.
- **Ход с 4 монетами** — обновляйте таверну в поисках нужного существа и покупайте его
- **Ход с 5 монетами** — покупайте существо, а после обновляйте таверну дважды. Другой вариант — купить существо, тут же продать его и купить еще одно существо.
- **Ход с 6 монетами** — покупайте двух существ или покупайте существо и улучшайте таверну.
- **Ход с 7 монетами** — если вы еще на тир-1, улучшайте таверну дважды. Для этого нужно продать одно существо или ранее сыграть Надраивателя.
- Если вы уже взяли тир-2, берите только тир-3 и улучшайте таверну.
- **Ход с 8 монетами** — улучшайте таверну до тир-4.
- **Ход с 9 монетами** — улучшайте таверну до тир-5 и собирайте триплеты. Другой вариант — покупайте мощные тир-4 угрозы, а 5 уровень берите позднее.

Вопрос: как узнать, какой герой в каком стиле должен играть?

Ответ: в этом поможет **большой гайд по всем героям**. В начале каждого гайда вы найдете строку "чаще всего улучшает таверну на..." которая и подскажет вам, когда

нужно это делать. Также в гайде будет и другая полезная информация по геймплею с учетом силы героя.



Бан рас и почему это важно

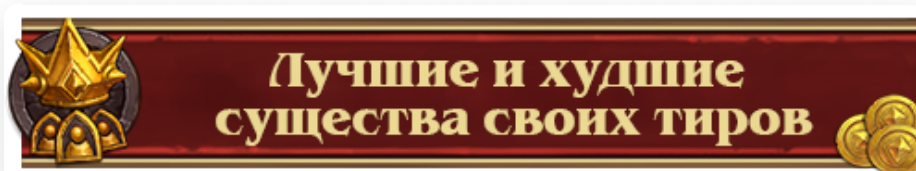
В каждом лобби случайным образом банятся три расы или три типа существ из восьми. Без определенных рас из общего пула могут пропасть и некоторые герои. Если в лобби нет элементарей, вы не сможете играть [Нави'лой](#), а без демонов не будет Лорда Джараксуса.

- **Лобби без элемов** — нет [Нави'лы](#)
- **Лобби без мурлоков** — нет [Грибоманта Флургла](#)
- **Лобби без демонов** — нет Лорда Джараксуса
- **Лобби без механизмов** — нет Миллифисент Манашторм
- **Лобби без драконов** — нет [Изеры](#) и [Алекстразы](#)
- **Лобби без пиратов** — нет Пирата Глазастика
- **Лобби без свинообразов** — нет [Вестника смерти Черношипа](#)

Но это не единственное изменение. Многие герои косвенно зависят от рас, потому что конкретные существа нужны им со старта или в лейтгейме. Например, без драконов становятся слабее Миллхаус Манашторм и [Майев Песнь Теней](#). А без механизмов — К'Тун, Танцор Дэрил, Рагнарос, Раканишу, Эдвин ван Клиф, [Воевода Саурфанг](#) и другие.

Важны баны и существ-токенов. К ним относятся [Бродячий кот](#), [Мурлок-волнолов](#) и [Продажементаль](#). Без двух-трех токенов из трех слабее станут герои с классическим стилем улучшения таверны, а также [Капитан Кривоклык](#), [Джандис Барова](#) и некоторые другие.

Большой гайд по всем героям рассказывает о том, какие баны рас делают слабее каждого героя режима.



Лучшие и худшие существа своих тиров

Все существа Полей сражений могут хорошо раскрыть себя на разных столах и в разное время. Но есть универсальные и сильные угрозы, которые берут часто, а есть и достаточно ситуативные существа, которые нужны в редких ситуациях.

Далее о том, на каких существ обращать особое внимание на вашем уровне таверны. Например, если вы только что взяли тир-2, следующие тир-2 угрозы могут быть полезны для вашего стола. Но если вы уже взяли тир-3, то искать нужно их, а не хорошие тир-2 угрозы. Исключением станет, конечно же, сбор триплетов.

Сильные существа



Слабые существа



Лучшие тир-1 существа — те, которые генерируют дополнительное существо. Таких существ называют токенами. Большинству героев это помогает в ход с 5 монетами: можно продать одно существо и на 6 монет купить пару тир-2 угроз. К ним относятся [Мурлок-волнолов](#), [Бродячий кот](#) и [Продажементаль](#). Для некоторых героев ([Миллхаус Манашторм](#), [Страж леса Ому](#)) подобную функцию может выполнить и [Надраиватель](#).

Если существа с токенами не пришли, лучшим приобретением в большинстве ситуаций станет [Заклинатель гнева](#).

2 уровень

Сильные существа



Слабые существа



На 2 уровне больше ситуативных существ, которые будут хорошо работать только с другими синергиями. Например, Ожившая чашка может стать как лучшим тир-2 существом, так и худшим.

Но есть и несколько универсальных тир-2 угроз. Лучшие — Турбохряк и Крутоклык. На начальных партиях их берут практически во всех ситуациях.

Другие хорошие тир-2 угрозы отличаются в первую очередь неплохими характеристиками, а бонусом станут их синергии с другими угрозами уровней выше. Например, Страж бесов сам по себе — просто существо с суммарными характеристиками 4/4. Но если в будущем найти Жонглера душами, вы значительно усилитесь. Аналогичная ситуация с Уборочным големом и Блокоботом.

Плохие тир-2 существа — те, которые требуют слишком сложных условий. Редко когда Солоночешуйчатый вожак, Раскаленный валун или Бешеный завролик окажут достаточное влияние на игру, хотя и такое возможно.

Нестабильный вурдалак может стать разницей между победой и поражением в лейтгейме, но со старта или в мидгейме его лучше избегать.

3 уровень

Сильные существа



Слабые существа



Лучшие тир-3 существа обладают божественными щитами. Они не так плохи самостоятельно, если купить их в ходы с 7-9 монетами, а в будущем их легко пробаффать до высоких характеристик. Вокруг топовых тир-3 угроз можно выстраивать гибридные столы с Бранном Бронзобородом или Рыцарем Клыков Света, а также все они отдельно подойдут для стратегий своих рас.

Большинство тир-3 существ ситуативны. Они могут как великолепно подойти вашему столу, так и не сделать ничего. Например, это Расщепитель самоцветов, Репликатор и другие.

Есть пара слабых существ, которых редко берут даже пираты: Морской контрабандист и Силачка Южных Морей.

4 уровень

Сильные существа



Слабые существа



На 4 уровне много неплохих угроз с хорошими характеристиками или мощными особыми эффектами. Многие из них вписываются на любые столы в середине игры, пока игроки ищут триплеты и не хотят просесть в темпе. Например, почти всегда можно взять [Высокогрива саванны](#), [Повелительницу манежа](#), [Механояйцо](#), [Раздраждуня](#) с механизмом на столе.

Есть и ситуативные, но чаще всего мощные угрозы. Например, [Механотанк](#) и [Мажордом Экзекутус](#) дают неплохой темп, хотя вряд ли вокруг них можно выстроить хорошие лейтгейм стратегии.

В тир-4 нет совсем уж слабых существ, хотя есть пара таких, которые редко берут даже стратегии, выстроенные вокруг этих рас. Столы с драконами редко берут [Кобальтового губителя](#), а пираты — [Пегги Хрупкая Кость](#).

5 уровень

Сильные существа



Слабые существа



Вокруг многих тир-5 угроз можно выстроить лейтгейм стратегию. **Бранн Бронзобород** и **Рыцарь Клыков Света** отлично работают со столами, где есть несколько существ разных рас. К тому же Бранн хорошо работает с мурлоками и реже с механизмами, элементами, драконами и другими типами существ.

Полезны **Дорнозму** и **Буря в таверне**. Существа окупают сами себя с **Бранном Бронзобородом**, но часто их можно покупать и без удвоения боевых кличей, потому что их фактическая стоимость — только 1 монета.

На 5 уровне много ситуативных существ, которые подойдут только для конкретных ситуаций или стратегий. Тут нет совсем уж безнадежных существ, которых не стоит брать никогда, но достаточно очень ситуативных угроз, которые подойдут только для конкретных стратегий. И то не всегда в случае с **Капитаном Др-р-робителем**, **Повелителем реальностей** и **Бледночешуйчатым кроколиском**.

Отдельно стоит обсудить **Номи Грозу Кухни**. Карта противоречивая: у нее огромный потенциал, но реализовать ее сложно. Через **Номи Грозу Кухни** можно играть только в случае, если он заходит очень рано (ходы с 8-9 монетами), у вас неплохой боевой стол и много здоровья. Желательно, чтобы вы тут же смогли купить несколько элемов для разгона характеристик, в идеале **Продажементалю**. Композиции с **Номи** очень долго разгоняются, так что его не стоит брать, если вы уже получили много урона, а на столе нет хороших темповых угроз. Многие игроки переоценивают **Номи Грозу Кухни** и берут его в случаях, когда делать это уже не стоит.



Лучшая и универсальная тир-6 угроза — Адаптозавр. Это существо под нужными баффами великолепно вписывается на любой стол, хотя проще всего гибридным столам с несколькими расами и Бранном Бронзобородом.

Почти все тир-6 угрозы могут найти место в топовых композициях, а порой вокруг них они и строятся. Но ничего универсального на тир-6 нет. **Калесгос** аспект магии очень хорош только на столах драконов, но всем остальным он не подойдет.

Плохо показывают себя Гибельный змей и **Пронырливая воровка**. Карты редко делают многое даже в случае, если найти их рано. Еще менее полезны они в лейтгейме.

Основные стратегии

На Полях сражений много стратегий, которые вы можете выстроить. Большинство из этих стратегий доступны только после того, как вы найдете ключевых тир-5 и тир-6 существ, хотя есть и исключения.

Обычно этих ключевых существ стараются раскопать с триплетов сразу же после взятия 4 или 5 уровней таверны.

Много об актуальной силе всех стратегий мы рассказываем во **второй части гайда**. Об этом написано в разделе "Баланс рас и стратегий".



Ключевые карты — Капитан Тупой Клык, Чарлга, Аггем Терновое Проклятие, Землетряс

Вспомогательные карты — все остальные свинообразы

Больше о стратегии — [гайд по свинообразам](#)

Самая разнообразная раса на Полях сражений. Столы с этими существами можно собрать множеством способов: все зависит от вашей фантазии.

Свинообразы не всегда берут топ-1, но многие композиции с ними цепляются за топ-4 и неплохо растут по характеристикам. Не всегда получается найти все нужные части композиции вовремя — в этом главный риск композиции.



Ключевые карты — Номи Гроза Кухни, Мажордом Экзекутус, Слепящее порождение Света, Рагнароша

Вспомогательные карты — Буря в таверне, Праздноменталь, Раскаленный валун, Возобновляемый дух, Верховный друид Хамуул

Больше о стратегии — [гайд по элементалям](#)

Сильная лейтгейм стратегия, но достаточно медлительная. Для того, чтобы собрать хороший стол элемов, часто нужно несколько специфичных существ с высоких уровней таверны.

Номи Гроза Кухни делает многое, но он очень медленный и требует хорошего захода элемов.



Ключевые карты — Блокбот, [Раздраждунь](#), Роборыбосвет, Омега-крушитель

Вспомогательные карты — любые механизмы, синергии божественных щитов, Ученица Кангора, [Барон Ривендер](#), Длань империи, Смазочный бот

Больше о стратегии — [гайд по механизмам](#)

Механизмы можно построить вокруг разных синергий и комбинаций. Есть классические связки с Блокботом. Последний крупный патч дал Роборыбосвета и Омега-крушителя. Пусть их понерфили, это все еще сильные существа, которые могут принести много выгоды и темпа.



Ключевые карты — Попрыгуха, Мамаша-медведица, Голдринн Великий волк

Вспомогательные карты — Страшный ара, звери с предсмертными хрипами, [Барон Ривендер](#)

Больше о стратегии — [гайд по зверям](#)

Лучший способ построить стол зверей — Попрыгуха и [Барон Ривендер](#), которых поддержат Страшный ара и другие звери. Похожие столы можно выстроить и через Голдринна Великого волка, но также нужен [Барон Ривендер](#). Столы вокруг Мамаша-медведицы собирают редко: это или вспомогательная угроза, или основа достаточно слабой композиции, которая претендует только на топ-4.



Ключевые карты — [Заклинатель гнева](#), [Ненасытный ур'зул](#), [Голодающий сквернотопырь](#)

Вспомогательные карты — остальные демоны

Больше о стратегии — [гайд по демонам](#)

Демоны могут вырасти до огромных характеристик в начале и в мидгейме. К последним боям композиция проседает по силе из-за уязвимости к яду и отсутствия божественных щитов, но до этих этапов может не дойти, потому что столы с демонами рано выкинут конкурентов из лобби.



Ключевые карты — [Бранн Бронзобород](#)

Вспомогательные карты — все мурлоки

Больше о стратегии — [гайд по мурлокам](#)

Мурлоки работают друг с другом за счет своих боевых кличей и спец способностей. Ими отлично играет [Грибомант Флургл](#), а все остальные редко обращаются к этой стратегии — особенно без раннего захода Бранна Бронзоборода.



Ключевые карты — [Калесгос](#) аспект магии, [Надина Красная](#)

Вспомогательные карты — [Бритвосмерт Неукротимый](#), [Порождение огня Престор](#)

Больше о стратегии — [гайд по драконам](#)

Сильнейшая лейтгейм композиция чаще всего выстраивается вокруг [Калесгоса](#) аспекта магии. Чтобы он раскрыл свой потенциал, стол заполняют драконами, а после скупают из таверны все боевые кличи и играют их каждый ход. Стратегию существенно усилит [Надина Красная](#).



Ключевые карты для стратегии — [Бранн Бронзобород](#), [Рыцарь Клыков Света](#), [Аггем Терновое Проклятие](#)

Вспомогательные карты — [Адаптозавр](#), существа разных рас с божественным щитом

Больше о стратегии — [гайд по гибридной стратегии](#)

Стол-зверинец или гибридная стратегия использует 3-5 существ разных рас, которых постоянно бафает боевыми кличами, [Аггемом Терновое Проклятие](#) или [Рыцарем Клыков Света](#). В идеале, чтобы у всех существ разных рас на столе был божественный щит.



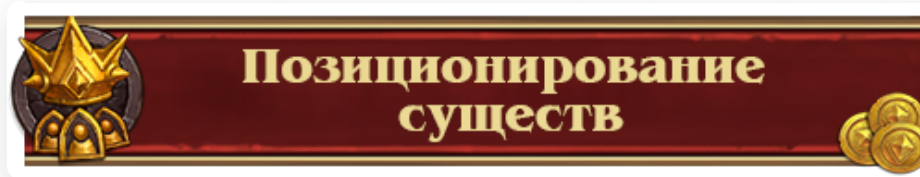
Ключевые карты для стратегии — [Жуткий адмирал Элиза](#), [Шалопайка](#), [Барон Ривендер](#), [Капитан Др-р-робитель](#)

Вспомогательные карты — [Кадгар](#), остальные пираты

Больше о стратегии — [гайд по пиратам](#)

Есть много способов собрать стол пиратов. Но лучший — вокруг синергии [Жуткого адмирала Элизы](#), [Шалопайки](#) и [Барона Ривендера](#). Такую композицию можно дополнить

и [Кадгаром](#). Такая композиция необычная, но сильная — подробнее о ней читайте в гайде. Есть и другие способы собрать столы пиратов, но к ним прибегают реже.



Расстановка существ — один из ключевых аспектов геймплея на Полях сражения, который напрямую повлияет на ваши результаты. Если в ладдере позиционированием часто можно пренебречь без серьезных последствий, на Полях сражений о позиции угроз нужно думать постоянно — особенно на средних и поздних этапах.

Позиционирование важно, поскольку существа слева атакуют и умирают намного раньше, чем существа справа. Грамотно реализуйте эту особенность.

Есть три основных фактора, которые влияют на позиционирование:

- - специфика ваших существ
- - игра вокруг *Пещерной гидры*, *Буйного элементаля огня* и *Врагореза-4000* противника
- - игра вокруг божественных щитов противника

Также есть некоторые общие правила. Их стоит обсудить сначала.

Общие правила позиционирования

- ⊙ Чем **правее** стоит существо, тем **дольше оно продержится** в течение боя. Для каких-то существ это выгодно, а для других нет.
- ⊙ Ставьте **левее существ с максимумом атаки** или **ядом**. Так они раньше атакуют и убьют крупные угрозы противника или его ключевых существ.
- ⊙ **Провокации принимают на себя самые сильные атаки оппонента**. Противник тоже часто будет ставить левее существ с большим количеством атаки.
- ⊙ **Не баффайте крупным угрозам провокацию просто так**. Если у крупных угроз будет провокация, противник сможет легко убрать их со стола существами с ядом.
- ⊙ **Провокации что-то значат** лишь до тех пор, пока на столе **есть существа без провокации**. Столы только с провокациями и совсем без провокаций ничем не отличаются друг от друга.
- ⊙ Если **провокация на столе одна**, обычно ее ставят в **самый правый слот**. Так вы обыграете AoE способности оппонента.
- ⊙ Если на столе есть **два существа с одинаковыми характеристиками** и без особых эффектов, ставьте **правее то, у которого выше уровень таверны**. В этом случае правое существо выживет с большей вероятностью, а значит вы нанесете оппоненту больше урона при победе.



Если на столе **два существа с одинаковым количеством атаки и без особых свойств**, левее чаще всего ставят ту угрозу, у которой **меньше здоровья**. Ситуация меняется на противоположную, если вы очень сильны и рассчитываете нанести максимум урона противнику при победе.



Совет: не бафайте провокацию самым крупным существам на столе просто так с помощью Защитника Аргуса. Часто выгоднее, чтобы у крупных существ не было провокации. Другое дело, если вы баффнете не только провокацию, но и божественный щит с помощью Раздраждоуля. Это выгодно всегда.

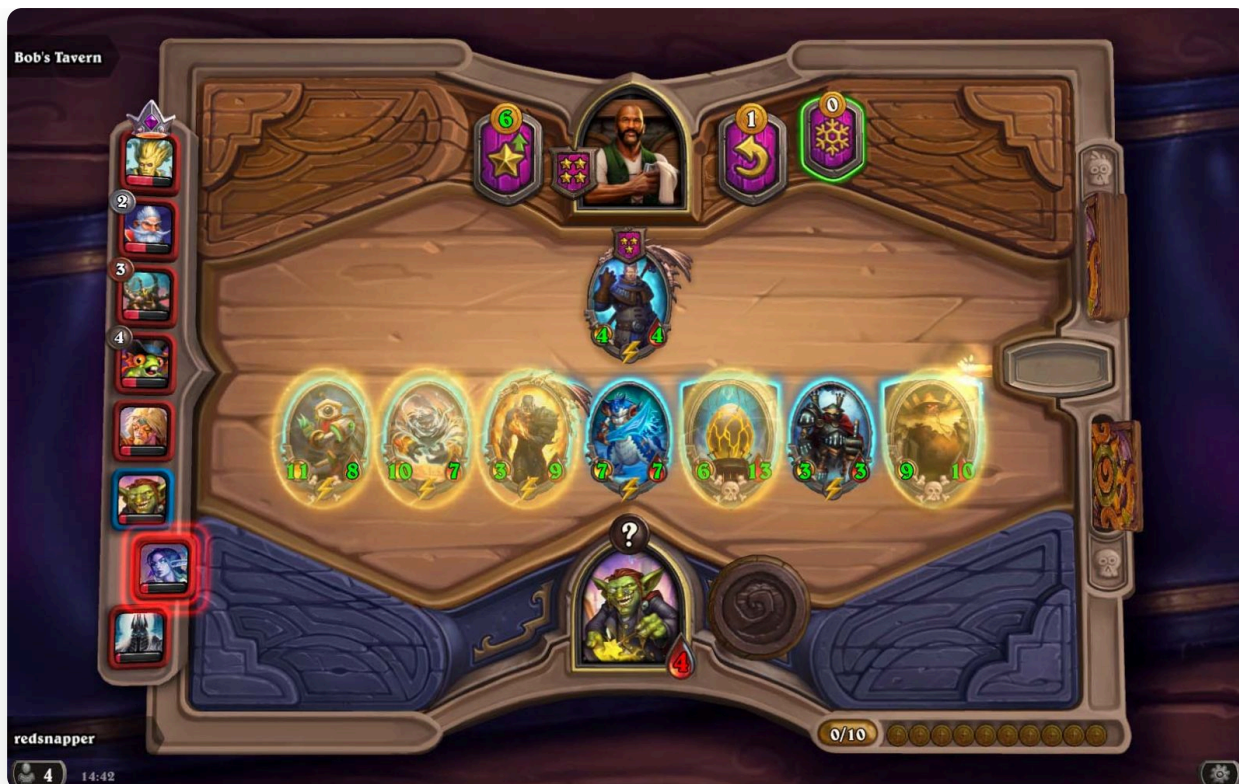
Специфика ваших существ

В игре есть много существ, которых вы хотите поставить как можно правее, чтобы они атаковали в последнюю очередь. Это могут быть существа, которые становятся сильнее по ходу боя (Гиена-падальщица, Драконида-каратель) или дают мощные баффы другим угрозам (Мамаша-медведица, Барон Ривендер, Жонглер душами). Всегда защищайте их, выставляя как можно правее от других угроз.

Защитить эти ключевые угрозы поможет не только позиционирование, но и несколько провокаций на других существах. Никогда не давайте провокации ключевым существам.

А есть существа, которых вы хотите как можно быстрее убить или просто совершить ими атаку — их нужно ставить в левую часть. Это угрозы с предсмертными хрипами (Самоотверженная героиня, Бумный бот, Порождение Н'Зота, Голдринн Великий волк) или другие угрозы с мощными эффектами, которые нужно реализовать как можно быстрее (Пыщ Фитилькинс, Врагорез-4000, Пещерная гидра, Блокот, Старый Мрачноглаз). Всегда ставьте их как можно левее, чтобы они совершили атаку рано.

В центре между этими двумя группами обычно помещаются провокации, а также существа, которые после атаки призовут нескольких существ, например, Крысиная стая или Гибельный змей.



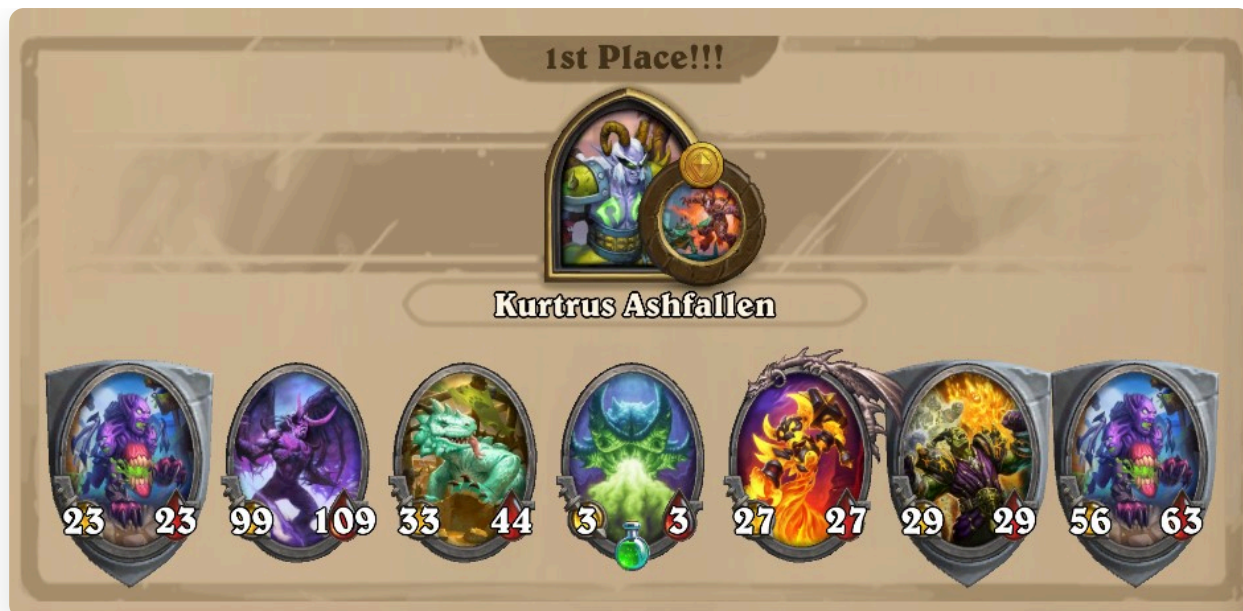
Совет: если на столе много существ, которые призывают другие угрозы (Крысиная стая, Гибельный змей, Повелитель Бездны), ставьте максимально слева угрозы, которые легко умрут, ничего не оставят после себя и освободят место для предсмертных хрипов других существ.

Игра вокруг божественных щитов оппонента

Провокации с божественными щитами — отличное дополнение любой стратегии особенно на поздних этапах. Ожидайте, что эти угрозы появятся у оппонентов, которые играют механизмами или смешанными существами.

В первую очередь вы хотите сбить божественный щит с провокации, а уже после атаковать по ней угрозой с большой атакой или ядом. Чтобы сделать это, поставьте максимально слева самое маленькое существо (Бранн Бронзобород, баффер, Самоотверженная героиня, Пещерная гидра) для устранения божественного щита. А второй угрозой выставляйте что-то с большими характеристиками или ядом, чтобы убрать крупную провокацию с одного удара.

У некоторых противников может быть несколько провокаций с божественным щитом, в этом случае слева нужно поставить маленькое существо с AoE или Нестабильного вурдалака.



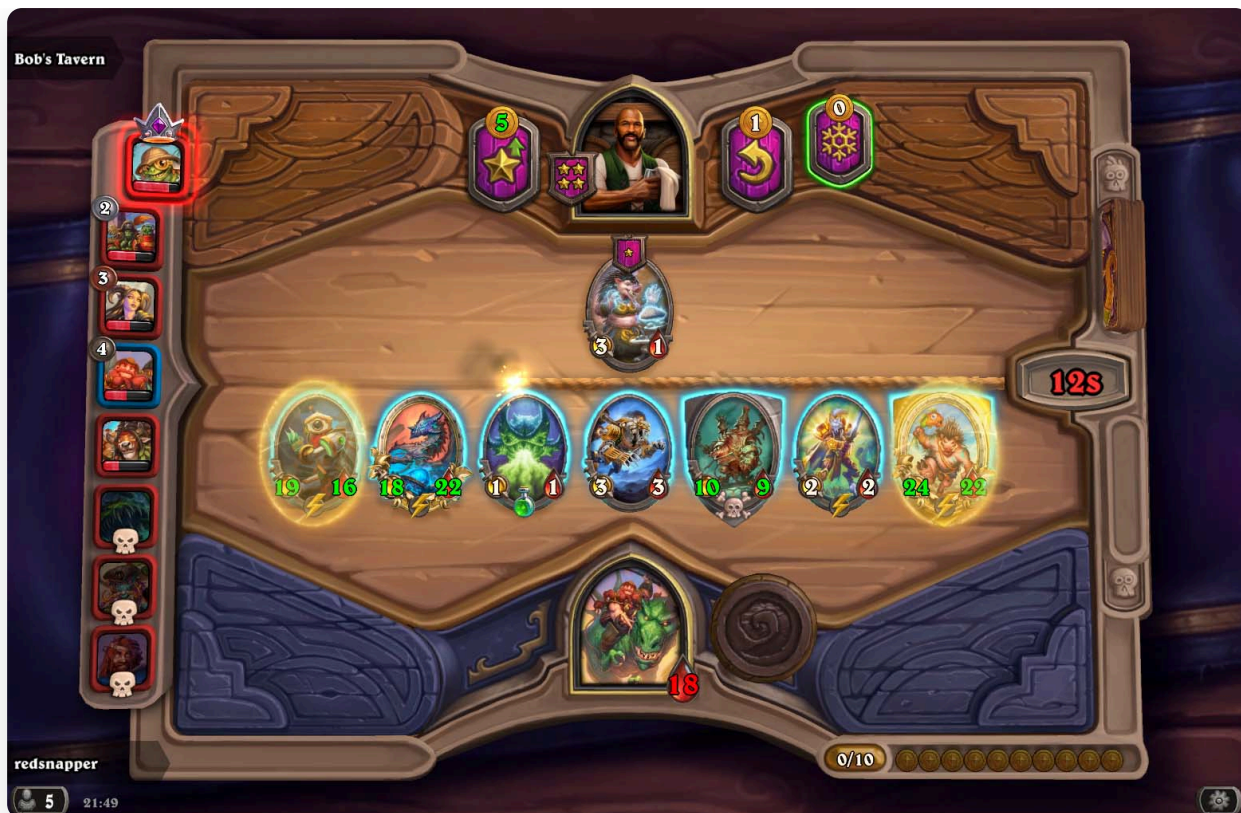
Игра вокруг массовых атак оппонента

Не только вы поставите **Пещерную гидру** или **Врагореза-4000** слева для ранней атаки, но и противник. Задача — обыграть эти карты.

Обыгрывайте АоЕ, если не знаете, чем играет противник, или наверняка знаете, что эти существа у него есть. Если же вы уверены, что оппонент не играет АоЕ, игнорируйте этот аспект позиционирования в пользу других.

Обыграть АоЕ способности помогут провокации, которые почти наверняка и "впитают" первые атаки **Пещерной гидры** или **Врагореза-4000**. Чтобы пострадать от АоЕ в меньшей степени, поставьте справа и слева от провокаций слабые угрозы, которыми не жалко пожертвовать, например, **Бранна Бронзоборода** или существо-баффера.




Если на столе нет ценных угроз, которые нужно беречь (**Мамаша-медведица**, **Барон Ривендер**) и ставить справа, разместите максимально справа крупную провокацию, а рядом с ней мелкое существо вроде **Бранна Бронзоборода**. Так АоЕ эффект противника поразит 2 цели, а не 3.














Полезные советы и материалы

Далее несколько общих советов и неочевидных особенностей геймплея, о которых не сказано в клиенте Hearthstone. Также вы найдете ссылки на полезные гайды, с которыми вы сможете узнать о Полях сражений больше.



- 
 Первым всегда атакует герой, у которого будет больше существ на столе. Если у игроков поровну существ, то игра дает право первой атаки случайным образом.
- 
 Только три героя с самым низким показателем здоровья могут играть против выбывшего участника лобби.
- 
 Часто в мид и лейтгейме на столе будет только 6 постоянных существ, а седьмой слот меняется каждую стадию вербовки. Там появляются существа-бафферы с боевыми кличками.

-  Если вы хотите максимально усилиться перед финальным или сложным поединком, поставьте в седьмой слот перед боем какую-то самостоятельно сильную угрозу, которой не нужны баффы характеристик. Например, Самоотверженную героиню или Смертоносную спору.
-  Не замораживайте стол слишком часто, даже если там есть неплохие существа. Экономически более выгодно не замораживать стол, потому что вы получите бесплатное обновление таверны в начале стадии вербовки. Замораживайте только таверну с триплетом или с очень хорошим существом, но игнорируйте неплохих существ.
-  Не спешите продавать всех существ из руки каждый ход, особенно если дополнительное золото вы потратите только на обновления таверны. Это нормально держать в руке несколько существ на любой стадии игры — особенно в хороших ситуациях.
-  Триплеты — мощная опция, но не во всех ситуациях. Есть существа, которые становятся намного сильнее в золотой форме (Аннигиляр-воевода, [Бранн Бронзобород](#), [Барон Ривендер](#), Голдринн Великий волк, [Калесгос](#) аспект магии), но есть и такие, которые получают только дополнительные характеристики ([Пещерная гидра](#), [Мексна](#), Смертоносная спора, [Врагорез-4000](#)) — их триплеты не настолько сильны, они полезны преимущественно из-за заклинания на раскопку другого существа. Покупать вторые копии плохих существ в золотой форме стоит не всегда, хотя в некоторых ситуациях это оправдано.
-  В триплет складываются не только коллекционные существа, но и призываемые токены. Вы можете собрать триплет из токенов Бродячего кота и [Мурлока-волнолова](#). Особенно просто делать это под [Бранном Бронзобородом](#) и [Кадгаром](#). Также в триплет можно собрать и Каплю с Продажементалья.
-  Покупать третью копию существа нужно почти во всех ситуациях, но когда покупать вторую копию — сложный вопрос. Не делайте этого, если существо не останется на столе надолго или ваше выступление в лобби скоро закончится. И наоборот, если все хорошо и существо наверняка останется на поле до конца игры, берите его вторую копию и держите ее в руке, пока не придет третья.
-  Если вы собираете триплет из боевых кличей, постарайтесь сначала реализовать два боевых клича обычных копий существа, а только после покупайте третью копию, которая и соберет триплет.
-  Любое существо со случайным эффектом призыва или раскопки других существ выбирают только из пула карт Полей сражений, но у них есть свои ограничения. Например, Гибельный змей и Мамаша бесов не могут призвать сами себя. [Палеомурлок-разведчик](#) не может раскопать сам себя. [Добрый джинн](#), [Палеомурлок-разведчик](#) и [Буря](#) в таверне могут сгенерировать существ только вашего уровня таверны или ниже.
-  Несколько копий [Кадгара](#) стакаются (работают) друг с другом. Но два [Бранна Бронзоборода](#) или [Барона Ривендела](#) ничего не делают.
-  Ученица Кангора — единственный эффект воскрешения в режиме, не считая секретов Великого Ахалаймахалая. Все воскрешенные существа возвращаются на стол без каких-либо баффов, а в своем оригинальном состоянии — такими, какими они были в коллекции. Воскрешенный золотой механизм также вернется к жизни золотым.
-  Если одновременно погибнет сразу несколько существ с предсмертным хрипом, они сработают по очереди слева направо.

Что почитать, чтобы узнать больше о Полях сражений и улучшить свои игровые навыки:

- **Делаем реконнект за 5 секунд и получаем больше таймера на ход**
- **7 фишек Полей сражений, о которых мало кто знает**
- **12 советов как взять высокий рейтинг на Полях сражений**
- **Особенности актуальной меты и тир-лист героев**
- **Гайды по всем героям Полей сражений**