

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Фриз Маг - возвращение легенды. Гайд по архетипу.

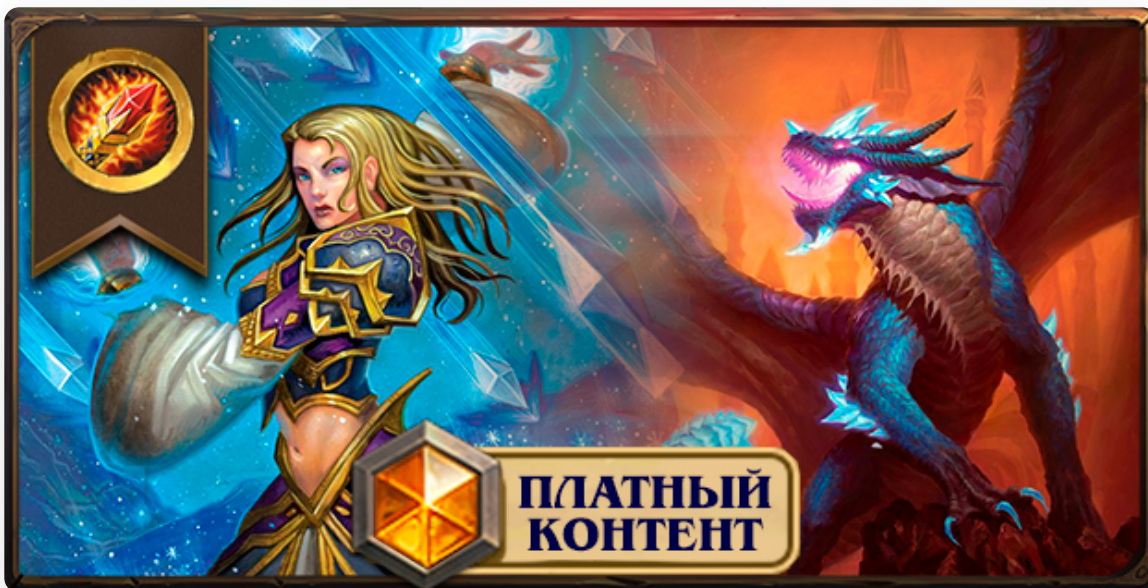
15.06.2019

Гайды

Гайды Возмездие теней

Фриз Маг

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Герой статьи — Фриз Маг. Архетип с таким названием существовал еще во времена классического Hearthstone, но долгое время в Стандарте не появлялось его конкурентоспособных вариаций. Ситуацию исправили баффы карт. Из-за улучшения [Микрогалактики Луны](#) стала доступна новая стратегия игры через тяжелые угрозы и взрывной урон.

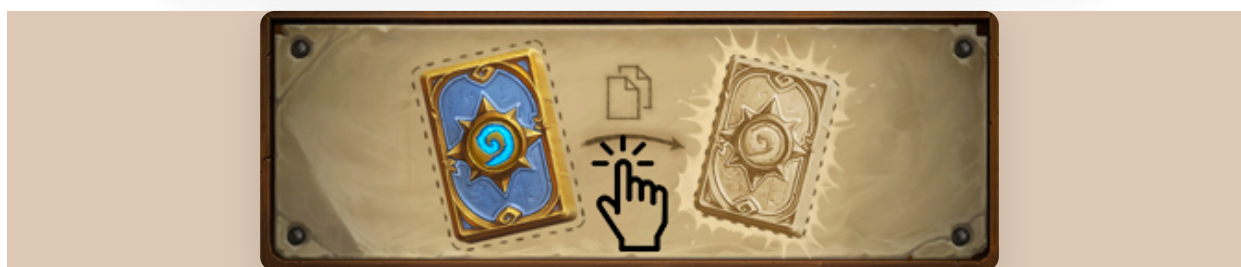
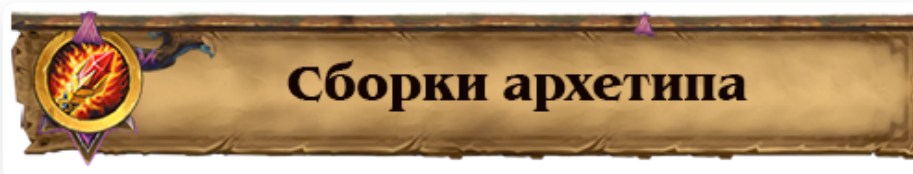
Нынешний Фриз Маг — что-то среднее между старым Фриз Магом, который базируется только на взрывном уроне и [Алекстразе](#), и Биг Магом, который планирует давить тяжелыми угрозами и [Волей призывателя](#).

В результате получается необычная и интересная колода. Как и все другие представители класса, Фриз Маг сильно зависим от уровня исполнения игрока. Опытные пользователи берут с ним топ легенды. Отличились [ArxVoid](#), [SoLegit](#), [Fateos](#) и другие.

Из гайда вы узнаете, как освоить сложный и специфичный геймплей Фриз Мага в мете июньского рейтингового сезона. Вы найдете лучшие сборки, узнаете о сильных и слабых сторонах архетипа. Как и всегда, речь пойдет о муллигане, основах и специфике стратегии игры, матч-апах и многом другом.

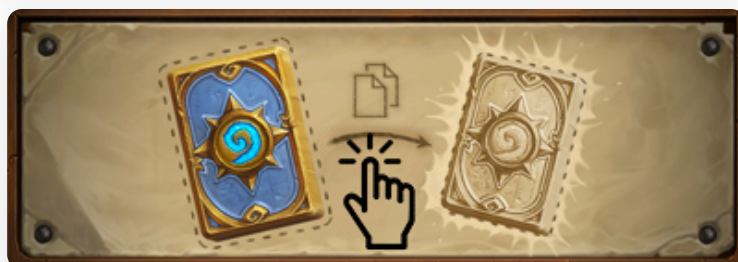
Разделы гайда:

1. Сборки архетипа
2. Вопросы декбилдинга
3. Основа колоды
4. Опциональные и технические карты
5. Замены
6. Максимально бюджетная версия
7. Муллиган
8. Основы геймплея
9. Суть архетипа
10. Чем Фриз Маг отличается от Спелл Мага
11. Три способа победы
12. Стратегия игры
13. - 10 советов и рекомендаций, о которых должен знать каждый
14. Матч-апы
15. Заключение



Классический Фриз Маг от SoLegit






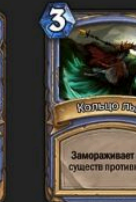




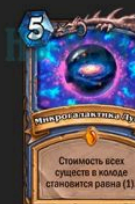

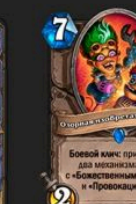





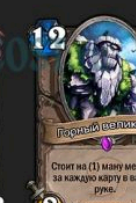
Фриз Маг от SoLegit



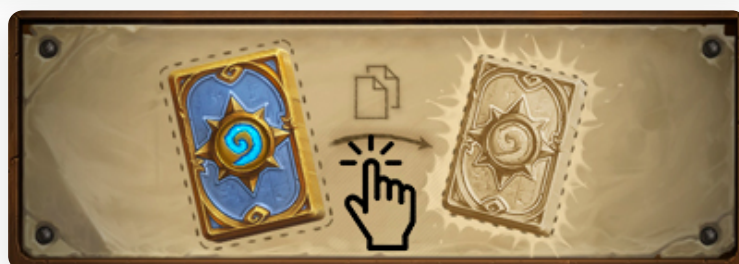
Близкая к классической версия Фриз Мага и одна из самых популярных. Вместо инженеров-новичков и Джемметто Таратора в сборку можно взять Волшебную взломщицу и Озорную изобретательницу — так вы получите обновленную версию от SoLegit.

Фриз Маг от ArchVoid

Фриз Маг от ArchVoid

<p>1</p>  <p>Дуки. Замораживает выбранное существо. Если игрок выдерживает, наносит ему 2 ед. урона.</p> <p>x2</p>	<p>2</p>  <p>В начале вашего хода уничтожает ВСЕХ существ.</p> <p>0</p> <p>x2</p>	<p>2</p>  <p>Наносит 3 ед. урона выбранному персонажу и замораживает его.</p> <p>x2</p>	<p>3</p>  <p>Каждый раз, когда это существо получает урон, вы берете карту.</p> <p>1</p> <p>x2</p>	<p>3</p>  <p>Дуки. Уничтожает выбранное существо и заменяет его 2 случайными за ту же ману.</p> <p>x2</p>	<p>3</p>  <p>Замораживает всех существ противника.</p> <p>x2</p>	<p>3</p>  <p>Вы берете 2 карты.</p> <p>x2</p>
<p>4</p>  <p>Боевой клич наносит 3 ед. урона герою противника и восстанавливает 3 ед. здоровья вашему герою.</p> <p>3</p> <p>x2</p>	<p>4</p>  <p>Наносит 6 ед. урона.</p> <p>x2</p>	<p>5</p>  <p>Магнетизм. Божественный щит. Провокация. Похищение жизни. Натиск.</p> <p>3</p> <p>Мечтант</p>	<p>5</p>  <p>Стоимость всех существ в колоде становится равна (1).</p>	<p>6</p>  <p>Наносит 2 ед. урона всем существам противника и замораживает их.</p> <p>x2</p>	<p>7</p>  <p>Боевой клич призывает два монстрика 1/2 с «Божественным щитом» и «Провокацией».</p> <p>2</p>	<p>7</p>  <p>Наносит 4 ед. урона всем существам противника.</p>
<p>7</p>  <p>Боевой клич вы призываете случайное существо со стоимостью, равной количеству карт в руке.</p> <p>5</p>	<p>7</p>  <p>Каждый раз, когда вы разыгрываете карту, увеличивая ее стоимость, вы копируете карту «Оченьный шар» к себе в руку.</p> <p>5</p> <p>7</p>	<p>9</p>  <p>Боевой клич: текущее здоровье выбранного героя становится равно 15.</p> <p>8</p> <p>Пирагон</p>	<p>10</p>  <p>Ваше первое заклинание на каждом ходу стоит (0). Боевой клич, вы расширяете заклинание.</p> <p>4</p> <p>Дракон</p> <p>12</p>	<p>12</p>  <p>Стоит из (1) ману меньше за каждую карту в вашей руке.</p> <p>8</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>		

10860





Джепетто Таратор, x1 Астромантка, Инженер-новичок

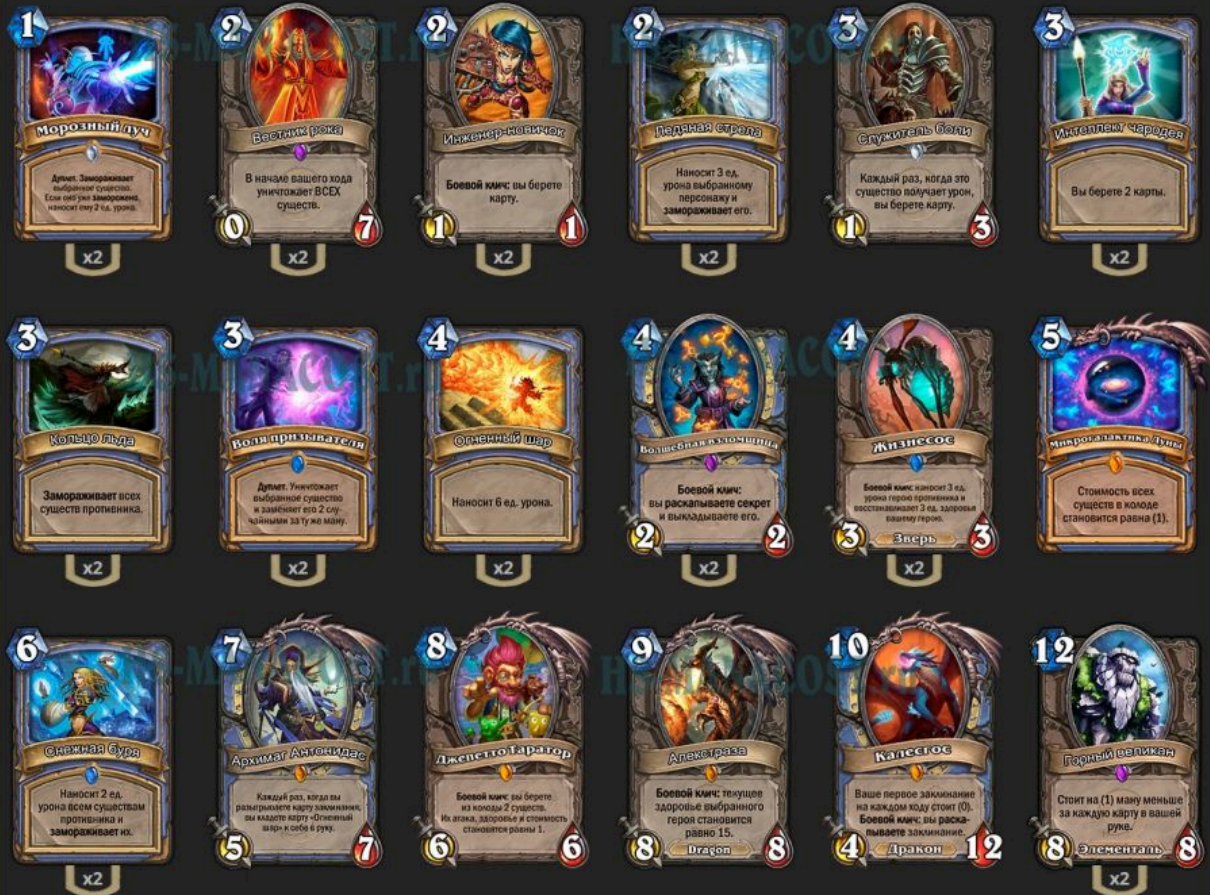


Жизнесос, Волна огня, Озорная изобретательница

АрхVoid предлагает сборку с большим количеством оборонительных опций, чтобы лучше бороться с агро колодами. Преимущество Волны огня в том, что мало кто будет обыгрывать ее.

Фриз Маг от Fateos

Фриз Маг от Fateos



Зиллиакс, x1 Служитель боли, Астромантка



Жизнесос, Волшебная взломщица

• Сборка от Fateos берет Жизнесосов вместо Зиллиакса. Так Фриз Маг становится агрессивнее, но хуже в обороне. Волшебная взломщица обеспечит гибкостью.


Малигос Фриз Маг от Oliech

Малигос Фриз Маг от Oliech

<p>Призывает на поле боя двух существ 0/2 со способностью «Провокация».</p> <p>x2</p>	<p>Ледяной луч замораживает выбранного существа. Если нет цели выстрелит, наносит 2 ед. урона.</p> <p>x2</p>	<p>Урон от заклинаний +1. Предсмертный крик: вы берете карту.</p> <p>1 1</p>	<p>В начале вашего хода уничтожает ВСЕХ существ.</p> <p>0 7</p> <p>x2</p>	<p>Боевой крик: вы берете карту.</p> <p>1 1</p> <p>x2</p>	<p>Наносит 3 ед. урона выбранному персонажу и замораживает его.</p> <p>x2</p>	<p>Вы берете 2 карты.</p> <p>x2</p>
<p>Замораживает всех существ противника.</p> <p>x2</p>	<p>Секрет: когда вашего героя атакуют, он получает +8 к броне.</p> <p>x2</p>	<p>Каждый раз, когда это существо получает урон, вы берете карту.</p> <p>1 3</p> <p>x2</p>	<p>Наносит 6 ед. урона.</p> <p>x2</p>	<p>Боевой крик наносит 3 ед. урона противнику и восстанавливает 3 ед. здоровья выбранному герою.</p> <p>3 3</p> <p>Зверь</p> <p>x2</p>	<p>Боевой крик становится копией выбранного существа.</p> <p>3 3</p>	<p>Стоимость всех существ в колоде становится равна (1).</p>
<p>Наносит 2 ед. урона всем существам противника и замораживает их.</p> <p>x2</p>	<p>Каждый раз, когда вы разыгрываете карту, заклинание выкладывает карту «Очистительный шар» к себе в руку.</p> <p>5 7</p>	<p>Боевой крик: вы берете из колоды 2 существа. Их атака, здоровье и стоимость становятся равны 1.</p> <p>6 6</p>	<p>Урон от заклинаний +5.</p> <p>4 12</p> <p>Dragon</p>	<p>Боевой крик: текущее здоровье выбранного героя становится равным 15.</p> <p>8 8</p> <p>Dragon</p>		



Горный великан, Воля призывателя, Зиллиакс, Астромантка, Калесгос

-  Маг крови Талнос, Зеркальные копии, Ледяная преграда, Жизнесос, Безликий манипулятор, Малигос

- Необычная и скорее фановая версия Фриз Мага с Малигосом, но без Горных великанов и Воли призывателя. Едва ли оптимальная, но веселая колода, способная проворачивать безумные комбинации.

[к оглавлению](#)



В основе колоды Фриз Мага 25 карты — универсальные и оптимальные карты, без которых архетип не обойдется. Обратите внимание, что связка Горный великан + Воля призывателя входит в основу сборки, пусть и не вписывается в традиционные представления о Фриз Маге.

Основа колоды - Фриз Маг (25/30)



Из основы колоды можно исключить одну копию Служителя боли. Намного реже убирают другие карты. Без них сборка не будет оптимальной.

Далее обсуждение популярных технических карт Фриз Мага.



Инженер-новичок — дополнительный источник добора и неплохая опция для муллигана. Легко заменить на что-то другое.

Ледяная преграда — поможет в агрессивных матч-апах, но мало что сделает в медленных: разве что напугает противника и вынудит обыгрывать **Антимагию** и **Отраженную сущность**.

Волшебная взломщица — куда более гибкая опция, которая поможет и против контроля, и против агро. Сама по себе **Волшебная взломщица** не выигрывает партии и редко возвращает Мага в игру, зато она сильна, если вы боретесь на равных или лидируете.

Жизнесос — дополнительный источник урона по герою противника, которому не страшны провокации. Также **Жизнесос** выиграет время в агро матч-апах, если вам удалось захватить стол и противник перешел в последнее наступление взрывным уроном.

Астромантка — дополнительная тяжелая опция, нужная преимущественно против Воинов. Редко встречаете этот класс, откажитесь от одной или даже двух копий Астромантки.

Озорная изобретательница — помогает в обороне и хорошо сочетается с **Волей призывателя**. Также хорошо синергирует с **Микрогалактикой Луны** и **Зиллиаксом**.

Джепетто Таратор — улучшает комбо потенциал Фриз Мага, но не так стабилен. Может достать из колоды **Вестника рока**, **Инженера новичка** или **Служителя боли**. Точно делает сборку веселее и не столь значительно ослабляет ее. Берите в колоду, если карта есть в коллекции. Если нет — не расстраивайтесь, Фриз Маг хорош без нее.

Малигос — слаб и практически бесполезен, если стоит 9 маны. Маг даже с **Микрогалактикой Луны** и **Джепетто Таратором** не сможет стабильно удешевлять **Малигоса**, поэтому сборки с ним не так популярны и относятся скорее к фановым. Но ничего не мешает вам попробовать.






Менее популярные технические карты: **Кадгар**, **Волна огня**, **Маг крови Талнос**, **Яростный пиромант**, **Ученица чародея**, **Безликий манипулятор**, **Эльфийка-вышибала**, **Огненная глыба** и другие.

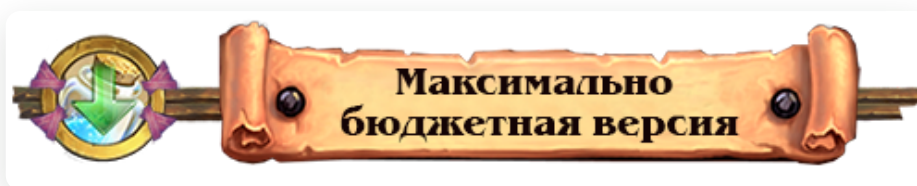
[к оглавлению](#)



Фриз Маг — дорогая колода с рядом легендарных и эпических карт. Большинство из них вы не сможете убрать из колоды, не изменив суть архетипа. Ищете дешевую версию Мага, попробуйте **Спелл Мага** — в [отдельном гайде](#) есть бюджетная колода за 2860 чародейной пыли.

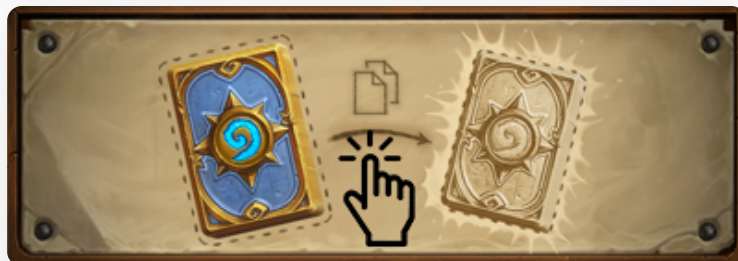
Далее о том, какие дорогие карты Фриз Мага все-таки можно заменить и на что.

-  *Вестник рока, Микрогалактика Луны, Архимаг Антонидас, Алекстраза, Горный великан* — без этих легендарок и эпиков собирать Фриз Мага не стоит. Хорошо то, что почти все карты здесь из классического набора: их не страшно крафтить, потому что они никогда не уйдут в Вольный. Тем более у многих в коллекции все они уже давно есть.
-  *Зиллиакс* — можно взять вместо него *Жизнесоса* или *Волшебную взломщицу*.
-  *Астромантка* — вовсе уберите из колоды, если встречаете мало *Воинов*. Вместо нее можно взять *Озорную изобретательницу*, *Силу созидания*, *Кэрна Кровавое Копыто* или *Безликого манипулятора*.
-  *Джепетто Таратор* — не обязательная опция. Легко заменить на *Озорную изобретательницу*, *Волшебную взломщицу* или *Жизнесоса*.
-  *Калесгос* — вместо него можно взять *Огненную глыбу*. Ваш Фриз Маг будет еще больше напоминать старые классические версии.



Максимально бюджетный Фриз Маг

Максимально бюджетный Фриз Маг









Максимально бюджетная версия Фриз Мага незначительно дешевле классических и стоит 9560 чародейной пыли. Сборку можно сделать чуть дешевле, убрав Астромантку и Зиллиакса. Вместо них можно взять Озорных изобретательниц.

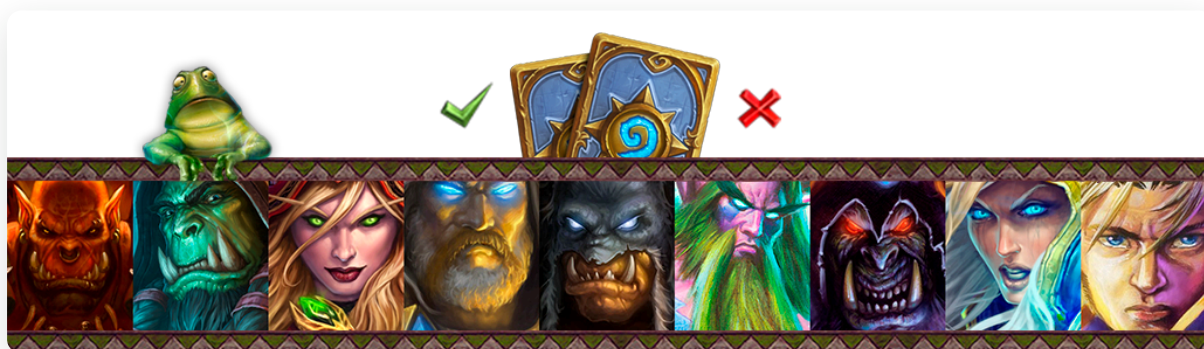
[к оглавлению](#)

Муллиган

Муллиган Фриз Мага достаточно прост и незначительно отличается при встрече с разными классами. Далее общие правила муллигана:

-  Всегда оставляйте в стартовой руке **Интеллект чародея**. Две копии только в медленных матч-апах с Монеткой.
 -  То же правило работает и со **Служителем боли**, и с **Инженером-новичком**
 - Всегда оставляйте в руке **Горного великана**. Две копии — с Монеткой или против медленных противников.
-  **Воля призывателя** нужна всегда, если есть **Горный великан**. Без него — только против Жреца.
 -  Оставляйте в руке **Микрогалактику Луны**, если не ожидаете сверхагрессивный матч-ап. Скидывайте ее только против Друидов и Чернокнижников.
-  **Вестник рока** нужен против агрессивных колод. Вместе с ним и Монеткой можно оставить **Кольцо льда** и **Морозный луч**.
 -  В редких случаях на муллигане нужны другие карты: **Ледяная стрела**, **Зиллиакс**, **Снежная буря**.

Читайте далее, какие карты нужны Фриз Магу при встрече с конкретными классами.



Воин: Интеллект чародея, Микрогалактика Луны, Горный великан, Служитель боли, Инженер-новичок. С хорошей рукой — Воля призывателя.

Паладин: Интеллект чародея, Микрогалактика Луны, Горный великан, Служитель боли, Инженер-новичок. С хорошей рукой — Воля призывателя.

Охотник: Интеллект чародея, Микрогалактика Луны, Горный великан, Служитель боли, Инженер-новичок, Вестник рока, Морозный луч. С хорошей рукой — Воля призывателя, Кольцо льда.

Друид: Интеллект чародея, Горный великан, Служитель боли, Вестник рока, Кольцо льда, Снежная буря.

Разбойник: Интеллект чародея, Микрогалактика Луны, Горный великан, Вестник рока, Инженер-новичок. С хорошей рукой — Воля призывателя. С Монеткой — Служитель боли, Ледяная стрела.

Шаман: Интеллект чародея, Микрогалактика Луны, Горный великан, Служитель боли, Вестник рока, Ледяная стрела, Инженер-новичок, Морозный луч. С хорошей рукой — Кольцо льда, Воля призывателя.

Маг: Интеллект чародея, Микрогалактика Луны, Горный великан, Служитель боли, Инженер-новичок. С хорошей рукой — Воля призывателя.

Жрец: Интеллект чародея, Микрогалактика Луны, Горный великан, Служитель боли, Инженер-новичок, Вестник рока, Воля призывателя.

Чернокнижник: Интеллект чародея, Горный великан, Вестник рока, Служитель боли, Инженер-новичок, Кольцо льда, Зиллиакс. С хорошей рукой — Снежная буря.

[к оглавлению](#)



Суть архетипа

Фриз Маг — специфичная медленная колода с рядом синергий и возможностей. Значительная часть сборки построена вокруг Микрогалактики Луны. Рано разыгранное легендарное заклинание поможет совершать невероятные темповые ходы: заполнять стол тяжелыми угрозами или руку Огненными шарами.

Микрогалактика Луны за 5 маны хороша, но Маг все еще существенно теряет в темпе, разыгрывая ее. И даже после розыгрыша заклинания Магу нужно время, чтобы перебрать колоду и найти несколько удешевленных существ.

Фриз Маг назван так потому, что способен контролировать стол с помощью эффектом заморозки: **Морозного луча**, **Ледяной стрелы**, **Кольца льда** и **Снежной бури**. Все заклинания хороши самостоятельно, но также отлично синергируют с **Вестником рока**.

Эффекты заморозки помогают защитить не только **Вестника рока**, но и героя, и тяжелых существ, которые могут проигнорировать угрозы противника и перейти к агрессии.

Фриз Маг может играть достаточно агрессивно: в сборке много взрывного урона, способов заспамить стол тяжелыми существами и замораживающих эффектов, благодаря которым Маг не переживает о столе оппонента. Больше взрывного урона помогает получить **Архимаг Антонида**.



Как и другие Маги, этот берет в сборку **Горного великана** и **Волю призывателя**. Связка слишком хороша и едва ли Маги откажутся от нее в этом дополнении. Благодаря ей Фриз Маг может выиграть уже на 4-5 ходах, заспамив стол 8/8 и 7/8 угрозами. **Горных великанов** будут бояться и агро колоды, так как вы можете превратить их в **Могильных ужасов** с провокацией.

[к оглавлению](#)





Чем Фриз Маг отличается от Спелл Мага

Фриз Маг и Спелл Маг — похожие друг на друга колоды. Если вы ранее играли Спелл Магом, достаточно быстро освоите и героя статьи. Однако есть несколько принципиальных отличий, которые вы должны учитывать.

-  У Фриз Мага больше взрывного урона: **Огненные шары** и **Ледяные стрелы**, которых часто не ожидает оппонент. Значит, Маг может меньше внимания уделять контролю стола и добить противника заклинаниями. Также Фриз Магу нужно меньше угроз на столе, чтобы закончить партию.
-  У Фриз Мага есть **Алекстраза**: агрессивный или оборонительный инструмент в зависимости от ситуации. С **Алекстразой** можно неожиданно закончить

партию, если на столе есть несколько угроз с 15+ урона, например, два Горных великана.

-  У Фриз Мага есть массовые эффекты заморозки: *Кольцо льда* и *Снежная буря* в дополнение к *Морозному лучу*. Они помогают задерживать противника и реализовывать свой план на игру. Также заморозка отлично работает с *Вестником рока*, особенно против колод, которые не могут просто ответить на 0/7 существо без стола.
-  У Фриз Мага нет *Учениц чародея*, *Манасмерча* и *Призыва стихий*. Без них не получится проворачивать миракл ходы и раньше ставить *Горных великанов*. В этом плане Фриз Маг предсказуемее и "честнее" *Спелл Мага*. Хорошо то, что противник может долгое время не знать, каким архетипом класса вы играете, а значит не обыгрывать связку *Вестник рока* + *Кольцо льда*, взрывной урон и другие специфичные для Фриз Мага карты.

[к оглавлению](#)



Три способа победы

Фриз Маг будет выигрывать с помощью одного из трех способов, а иногда и их комбинаций. Читайте далее, что это за способы победы и как их правильно реализовывать.

1. Ранние Горные великаны и Воля призывателя

Как и любая другая колода класса, Фриз Маг может выиграть рано, если найдет хорошие карты, а оппонент не найдет ответ на *Горного великана* на 4-5 ход. После Маг "размножит" его *Волей призывателя*, и уже мало что остановит его.

Такой способ победы актуален в любом матч-апе, а особенно силен против агро. На любом этапе игры постарайтесь повернуть связку *Горный великан* + *Воля призывателя* в надежде получить *Могильных ужасов*.

1. Давление взрывным уроном из руки

Обычно у Мага не так много взрывного урона, чтобы победить только им, однако возможно и это, если рано разыграть *Алекстразу*. После 15 урона помогут нанести

Огненный шар, Ледяная стрела и сила героя.

Рассчитывать только на взрывной урон нужно тогда, когда вы точно уверены, что у оппонента нет источников исцеления и брони или ситуация тяжелая и вы вынуждены рассчитывать, что противник не нашел исцеление.

Обычно Фриз Маг комбинирует взрывной урон с уроном от существ. Заклинаниями можно добить оппонента после потери стола или через провокаторов.

Больше взрывного урона в руку дает [Архимаг Антонида](#). Если получилось собрать много [Огненных шаров](#), исцеления не хватит ни у кого в большинстве ситуаций.

1. Давление тяжелыми существами

Фриз Маг старается наступать не только с помощью взрывного урона, но и существами. Чем больше у противника исцеления и брони, тем в большей степени полагаться нужно на существ и в меньшей на заклинания.

Существа Фриз Мага становятся намного сильнее и опаснее из-за эффектом заморозки. Благодаря им Маг может меньше времени уделять разменам и больше агрессии. А уже после добить оппонента взрывным уроном, хотя часто обойтись можно вовсе без него.

Многие существа Фриз Мага — хорошие цели для [Воли призывателя](#), в особенности [Озорная изобретательница](#), [Астромантка](#), [Джепетто Таратор](#) и [Калесгос](#).

•

[к оглавлению](#)



В этом разделе вы найдете 10 советов и рекомендаций, которые помогут вам освоить тонкости геймплея Фриз Мага.



[Как ставить Горного великана вместе с Волей призывателя](#)

Как и другие архетипы класса, Фриз Маг часто будет играть комбинацию **Горного великана** и **Воли призывателя**. Но сделать это правильно не так просто, как кажется.

У многих метовых колод есть ранний ремувал для **Горного великана**. И если Маг поставит 8/8 угрозу на 4-5 ход, есть шанс, что до следующего хода **Горный великан** не доживет и **Волю призывателя** реализовать не получится.

Если вы ожидаете ответ на 8/8 существо (обо всех ответах противника нужно знать заранее), часто есть смысл подождать до момента, когда вы сможете сыграть **Горного великана** и **Волю призывателя** одновременно.

Делать это нужно не всегда. Порой у противника попросту нет в колоде ответа на **Горного великана** или ответ потребует нескольких специфичных карт. Не бойтесь выставлять в темп **Горного великана**, если в руке есть вторая копия.

Также иногда есть смысл рисковать: ставить **Горного великана** в темп в надежде, что у оппонента не будет на него ответа. Делать это лучше всего в невыгодных ситуациях.

Как сетупить летальный урон

Сетупить летальный урон — планировать убить оппонента в течение нескольких ходов. Правильный геймплей Фриз Мага подразумевает, что игрок умеет сетупить летальный урон с учетом существ на столе, взрывного урона в руке, **Алекстразы**, а также исцеляющих эффектов противника — о них важно помнить заранее.

Когда вы сетупите летал, важно также оценивать риски. Если ситуация тяжелая, нужно играть агрессивнее и авантюرنее: рассчитывать на "топдек" **Огненного шара**, надеяться, что противнику на зашла нужная защитная карта и так далее.

Важную роль играет сила героя Мага — минорный, но важный источник урона. В идеале играть силу героя каждый ход, если вы планируете добить противника в ближайшие ходы.

Не бойтесь переполнения руки

У Фриз Мага много источников перебора колоды. Один из них — **Служитель боли** — трудно управляемый. Порой, поставив **Служителя боли** на стол, вы рискуете сжечь несколько карт, особенно если противник этого захочет.

Сжигать карты — неприятно, но не критично. У Фриз Мага мало незаменимых и ключевых карт, без которых он не сможет выиграть в большинстве ситуаций.

Не бойтесь сжигать карты. Куда хуже остаться без карт в руке.



О Джепетто Тараторе

Распространенная ошибка — неправильное использование полученных с Джепеттор Таратора существ. Все они получают 1/1 характеристики и самостоятельно станут намного слабее. Особенно это актуально для **Горного великана**, которого обязательно нужно комбинировать с **Волей призывателя**.

У многих других карт (**Астромантка**, **Архимаг Антонида**, **Алекстраза**, **Калесгос**) вам интересны их особые эффекты — часто больше, чем характеристики. И все же даже на них выгодно сыграть **Волю призывателя**, чтобы не остаться с 1/1 существом на столе.

Перед розыгрышем **Джепетто Таратора** посмотрите на оставшихся существ в колоде, чтобы предсказать, какие 1/1 существа вы получите. В колоде могут остаться как слабые, так и сильные существа.

Как использовать взрывной урон

Ледяная стрела и **Огненный шар** — мощные источники взрывного урона, которым можно легко добить оппонента. Но это не единственное применение заклинаний.

Часто Фриз Маг отдает взрывной урон для контроля стола. Если у вас нет никакого другого четвертого хода, **Огненный шар** нужно отдать в среднюю или даже мелкую (3/3) угрозу противника, просто чтобы не просесть по темпу. Реже **Огненный шар** в такой ситуации можно отправить "в лицо" противника — обычно против колод без исцеления вроде **Разбойника** или **Чернокнижника**, если на столе ничего нет.

Какие ответы на Вестника рока есть у противника

Вестник рока — ключевая защитная карта Фриз Мага. Перед ее розыгрышем важно знать, какие ответы на 0/7 существо есть в колоде противника: эффекты немоты, ремувалы или просто наносящие урон способности.

От количества ответов в колоде и их специфики зависит то, как вы будете играть **Вестника рока**. Иногда нужно комбинировать **Вестника рока** с **Кольцом льда**, **Снежной бурей** или **Морозным лучом**, иногда — ставить сразу двух.

Против агро колод **Вестников рока** можно поставить уже на 2 ход, чтобы убрать со стола первый дроп и, что даже важнее, не дать поставить следующее существо.

Подробнее о специфике игры **Вестником рока** читайте в разделе "Матч-апы".

Как играть Архимага Антонидаса

Архимаг Антонидас — одна из сильнейших карт в колоде, особенно если вы получите ее в руку удешевленной до 1 маны с помощью **Микрогалактики Луны** или **Джепетто Таратора**. В этом случае реализовать **Архимага Антонидаса** просто: ставьте его и играйте максимум заклинаний.

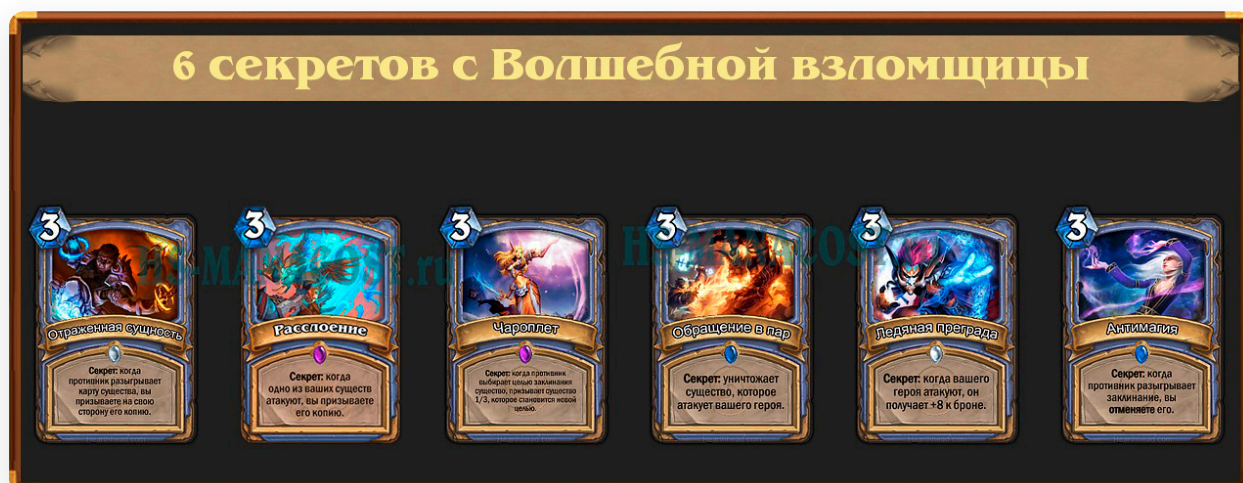
Но даже за 7 маны **Архимаг Антонидас** хорош. Особенно эффективны его связки с замораживающими эффектами: **Морозным лучом**, **Ледяной стрелой** и **Кольцом льда**. Постарайтесь поставить оппонента в максимально невыгодную позицию: вынудить его искать ответ на 5/7 существо только из руки.

Если стол пуст и нет хода лучше, ставить **Архимага Антонидаса** можно даже в темп.



Секреты Волшебной взломщицы

Фриз Магу доступны 6 секретов с Волшебной взломщицы.



Антиматия сильна в медленных матч-апах: поможет обыграть AoE зачистки и точечные ремувалы оппонента, а также сделает его ходы неудобными. Не выбирайте **Антиматию**, если у оппонента есть Монетка или другое дешевое заклинание, о котором вы точно знаете.

Ледяная преграда и **Обращение в пар** — отличные защитные опции. **Обращение в пар** особенно сильно против мех колод, если противник пытается "раскачать" одну крупную угрозу.

Чароплет — способ обыграть точечный ремувал или испортить **Волю призывателя** Мага-противника.

Расслоение — специфический секрет, полезный при наличии провокации или другого существа, которое оппонент точно атакует.

Отраженная сущность — сложно реализовать правильно. Нужно точно знать, какой типовой ход может разыграть противник за доступную ему ману. Сейчас в мете не так много дорогих и влиятельных существ, которые бы выходили строго по кривой и тратили всю ману оппонента. Также в ладдере много механизмов с магнетизмом, которые не активируют **Отраженную сущность**, если намагничиваются.

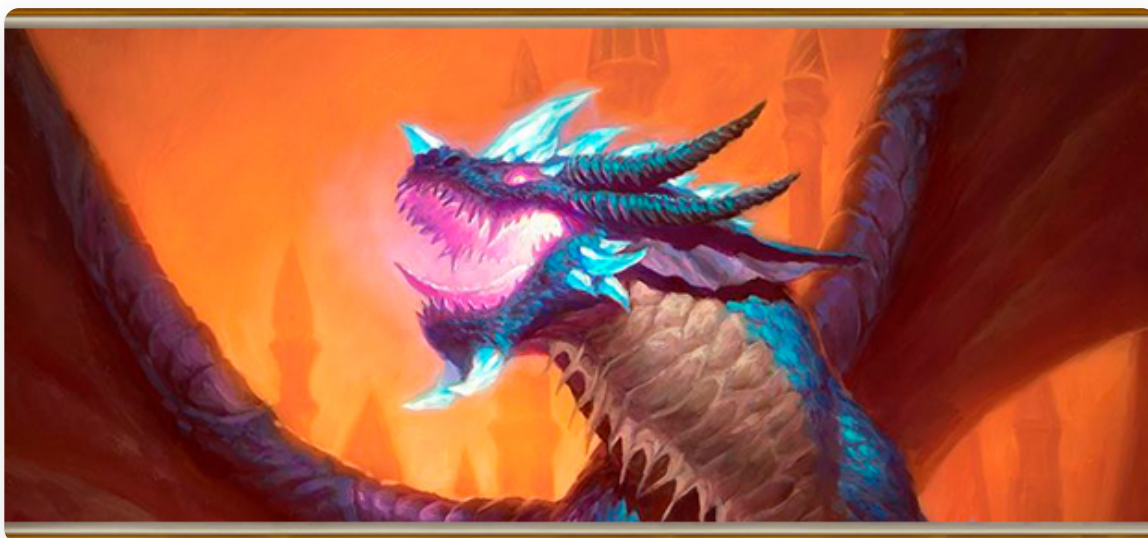
Любой секрет для противника — всегда угроза и потеря темпа, что выгодно для Мага.

О Воле призывателя

Волю призывателя играют не только на **Горных великанов**, но и на многих других существ. Отличные цели — **Астромантка**, **Джепетто Таратор**, **Алекстраза** и даже **Калесгос**. В агро матч-апах можно выбрать целью и 2-3 дропы, особенно если они получили немоту или выполнили свою роль.

Также **Волю призывателя** можно играть на раскаченные угрозы оппонента: механизм под бафами, **Эдвина ван Клифа**, **Гиену-падальщицу** и так далее. В самых тяжелых случаях играйте **Волю призывателя** на любой второй дроп, чтобы "сроллить" **Вестника рока**.

В коллекции много нейтральных и классовых случайных дропов, которые могут существенно изменить ход поединка. Среди случайных 7-10 дропов нет ничего особенно плохого: в худшем случае вы получите слабое по характеристикам существо или источник урона в том числе и по вашему герою (**Барон Геддон**, **Хаккар**).



Что даст Калесгос

Обыгрывайте две **Потасовки** и точечные ремувалы. Не ставьте на стол слишком много урон, но и не действуйте слишком медленно: нужно постоянно давить на Воина и вынуждать его искать ответы.

Архимага Антонидаса можно сыграть в темп на 7-8 ходах, если до этого Воин тратил много точечных ремувалов. Также можно сберечь Антонидаса для более поздних этапов, чтобы скомбинировать его с **Морозным лучом**. Постарайтесь ставить Антонидаса так, чтобы Воин не смог ответить на него.

Агрессивно перебирайте колоду, играйте от давления и рассчитывайте, что Воин не найдет ремувалы на все, что вы поставите. Старайтесь комбинировать **Горных великанов** вместе с **Волей призывателя**, хотя их можно поставить в темп рано, если у Воина мало брони и нет угроз на столе — в этом случае ему будет сложно сразу же забрать 8/8 существо.

Не забывайте обыгрывать **Суперколлайдер**.

Бомб Воин — схожий матч-ап, но со своей спецификой. Играть нужно агрессивнее: у оппонента меньше ремувалов, зато больше агрессивных инструментов. Не обыгрывайте **Суперколлайдер** и **Опытного охотника** — без них Воин намного уязвимее к ранним **Горным великанам**. Также у Бомб Воина меньше способов накопить броню, поэтому его проще продавить взрывным уроном.

В этом матч-апе иногда придется играть **Алекстразу** защитно, чтобы уберечься от бомб.

В любом матч-апе с Воином не особо полезен **Вестник рока**. Отдавайте его в темп рано, чтобы убрать со стола ранние дропы Воинов. Или играйте его после зачисток стола, если не хватает маны, чтобы выставить что-то серьезное.



Мех Паладин — постарается сыграть агрессивно, намагничивая механизмы на одну цель. Задержать ее помогут эффекты заморозки: постарайтесь замораживать крупный механизм каждый ход, параллельно с этим выставляя **Вестника рока** или каких-то существ. Даже если вы заморозите стол и поставите **Вестника рока**, Паладин может ответить **Механояйцом**.

Разбаффанные механизмы можно уничтожить с помощью **Воли призывателя**, если эффекты заморозки кончатся. Позднее **Калесгос** может дать полезнейшее **Превращение**.

Холи Паладин — надежнее всего продавить оппонента с помощью ранних **Горных великанов**. Паладину сложно ответить на крупные угрозы на 5-6 ход. Даже если он даст **Уменьшающий луч**, вы все еще сможете сыграть **Волю призывателя** на 1/1 великанов — постарайтесь зачистить стол от мелких угроз Паладина, чтобы они не разменялись с вашими **Горными великанами**.

Взрывной урон в матч-апе поможет добить оппонента до или после **Тайм-аутов!**. Иногда важно не ставить на стол ничего на поздних этапах, чтобы Паладин не смог полечиться выставленной Ширваллой лоа-тигрицей.



Бомб Охотник — уязвим ко всем замораживающим эффектам. Старайтесь не только замораживать вражеские механизмы, но и ставить что-то на стол вместе с этим. Если у Бомб Охотника заморожены все механизмы, ему будет крайне сложно ответить на **Вестника рока**. Как и в случае с Мех Паладином, самые разбаффанные механизмы можно уничтожать **Волей призывателя**.

Если получится стабилизировать ситуацию и закрепиться на столе, старайтесь размениваться с любыми механизмами Рексара или замораживать их. Помните про связку **Токсикант + Ракетомет** на 8 ход. Ждите ее раньше, если видели **Гальванизатора**: следите за тем, какие карты он удешевил.

Мидрейндж Охотник — часто не так агрессивен, как Бомб Охотник, поэтому замораживающие эффекты можно поэкономить для средних и поздних этапов. У всех Мидрейндж Охотников есть **Смертельный выстрел** — идеальный ответ на **Вестника рока** и единичные крупные угрозы. Постарайтесь поставить вместе с ними какую-то минорную мелкую угрозу.

Переходя в наступление, не забывайте про **Злобных чешуйников** в комбинации с баффами. С их помощью Охотник может восстановить значительное количество здоровья.



Токен Дриuid — уязвим для **Вестника рока**. Постарайтесь поставить его на стол вместе с **Кольцом льда**. Так вы зачистите любой стол, если он не баффнут **Душой леса**. Играйте максимально темпово, не жалейте взрывной урон для борьбы за стол. В этом матч-апе почти всегда не будет времени для розыгрыша **Микрогалактики Луны**.

Лучший способ защиты — поиск **Могильного ужаса** с комбинации **Горный великан + Воля призывателя**. Также крайне эффективны все эффекты заморозки, но вместе с ними нужно выставляться на стол или чистить его **Вестником рока**.



Вихлепых Разбойник — в этом матч-апе сложно реализовать **Вестника рока**: у Разбойника масса ответов на эту угрозу. Но стараться реализовать его и вынуждать Разбойника искать ответы все-таки стоит. Не жадничайте с **Вестником рока**, порой его можно поставить перед 3-4 ходом оппонента даже на пустой стол, чтобы сбить темп противника. Берегите эффекты заморозки для поздних этапов, старайтесь агрессивнее выставляться на стол. Если в руках противника **Вихлекирка**, его можно заморозить **Ледяной стрелой**.

Прыг-скокер Разбойник — медленнее, а значит менее опаснее. Берегите эффекты заморозки для поздних этапов, когда в бой вступят огромные **Прыг-скокеры**. Едва ли **Вестники рока** сделают много в этом матч-апе, поэтому не жадничайте с ними на старте.

Эффективны все наносящие урон заклинания и агрессивный стиль игры в целом. Разбойник может восстановить здоровье только **Зиллиаксом** с крупным **Прыг-скокером** — держите стол замороженным или ничего не ставьте на вашу половину на поздних этапах. когда планируете добить оппонента взрывным уроном.



Агро Шаман — ставьте **Вестника рока** перед 3-4 ходами оппонента, даже если стол пуст. Так вы не дадите ему разыграть **Дух жабы**, **Громоголова** и другие опасные угрозы. Если Шаман взял в руки **Молот Рока**, рассчитывайте на крупных провокаторов или замораживайте героя **Ледяной стрелой**. Старайтесь закончить партию быстро, иначе **Молот Рока** сделает слишком многое.

На **Вестника рока** Шаман может ответить с помощью **Земного шока**. Его появление особенно вероятно, если Тралл играл **Дух жабы** и заклинание за 0 маны.

Мурлок Шаман — не бойтесь ставить **Вестника рока** на 2-3 маны, пусть есть угроза **Ядовитого Плавника** — часто нужно идти на риски. Затягивайте партию с помощью **Ледяной стрелы**, эффектом заморозки и провокаций, старайтесь истощить ресурсы противника в руке, а после перейти в контратаку. Мурлок Шаману сложно ответить на связку **Вестник рока** + заморозка, однако сборок у противника много, в некоторых есть ответы на 0/7 существо.



Спелл Маг — серьезный перевес получит тот, кто раньше выставит **Горного великана**. Если это сделал оппонент, ответьте на 8/8 существо **Вестником рока** и эффектом заморозки. Вы лучше чувствуете себя в этом матч-апе из-за взрывного урона, к которому уязвим Маг. Старайтесь быстрее перебирать колоду, чтобы найти связку **Вестник рока** + **Кольцо льда** или **Снежная буря**. Она поможет ответить на любой стол оппонента. Надежнее сыграть два **Вестника рока**, если вы видели одну копию **Воли призывателя** и знаете, что в руке есть вторая.

Кадгар Маг — похожий матч-ап, но в распоряжении противника есть хороший ответ на ваших **Вестников рока** или **Горных великанов** — **Кукла вуду**.

Фриз Маг — еще одно схожее противостояние, в котором важно оставить какой-либо ответ на **Вестника рока**, если вы ведете.

Встретив любого мага, считайте, сколько карт в руке оппонента. Следите за тем, что он оставил на муллигане и не разыграл до 3-4 ходов. Если не можете раньше выставить **Горного великана**, заблокируйте вражеского **Вестником рока** до того, как **Горный великан** появится на столе.



Комбо Мех Жрец — может действовать агрессивно уже к 2-3 ходам. Крупную разбаффанную угрозу остановит **Воля призывателя** или связка **Вестник рока** + эффект заморозки. Последнее не так надежно, потому что у Жреца могут быть эффекты немоты, но обыгрывать их не стоит.

Не играйте **Волю призывателя** на вражескую угрозу слишком рано, дайте Жрецу инвестировать в одну крупную цель больше ресурсов.



Зоолок — похож на Токен Друида, но не играет Душу леса, поэтому становится легкой целью для связки **Вестник рока** + **Кольцо льда**. Также уязвим к взрывному урону из руки, иногда из-за него партию получится закончить после нескольких атак союзными крупными существами.



Фриз Маг не показывает безумных цифр по популярности или проценту побед, что закономерно. Колода сложная, необычная и дорогая, поэтому большинство игроков ею не пользуются. Но если для вас это не проблема, Фриз Маг порадует хорошим процентом побед, красивым и эффектным геймплеем и безумными играми.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!