

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Учимся играть карты Спасителей Ульдума: наглядное руководство в картинках

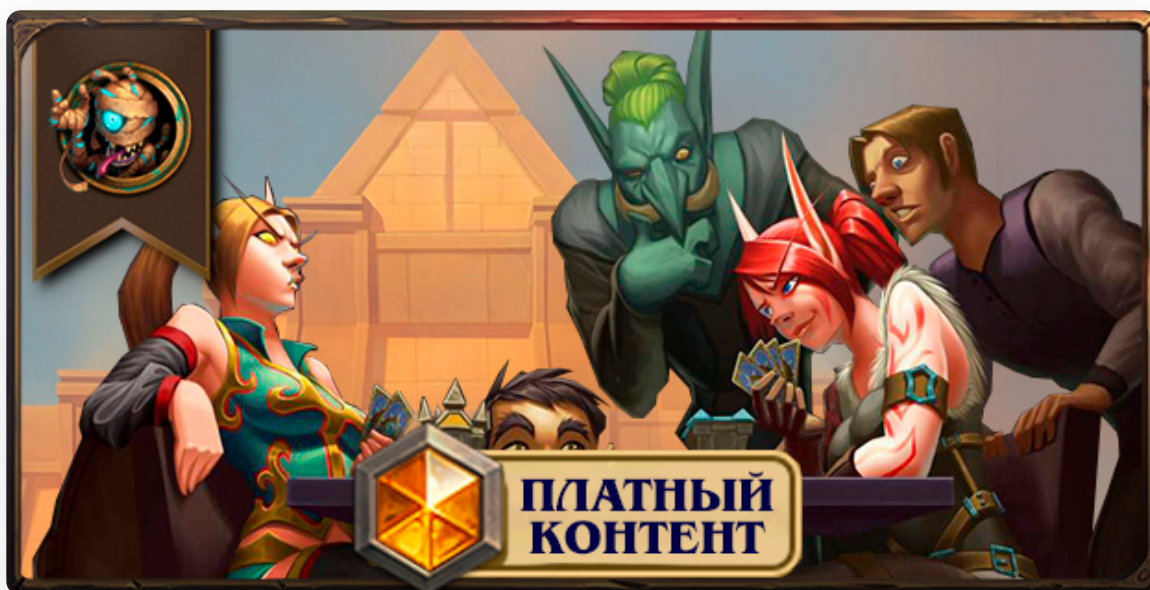
01.08.2019

Гайды

Гайды Спасители Ульдума

карты Спасителей Ульдум

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Спасители Ульдума выходят 6 августа. Но уже сейчас можно познакомиться с самыми интересными картами дополнения. Этот материал поможет в освоении новых карт и механик Спасителей Ульдума: вы сможете оценить их силу и предугадать случайные эффекты. Статья будет полезна как в первые дни выхода дополнения, так и в ближайшие месяцы.

Вы найдете подробный разбор работы десяти карт Спасителей Ульдума, а также нескольких старых, но популярных метовых механик, которые изменятся с релизом новых карт.

Разделы статьи:

- [Дюнный скульптор](#)

- *Зефрис Великий*
- *Удачная экспедиция*
- *Сэр Финли из Песков*
- *Напуганный слуга*
- *Кара мурлочья*
- *Рыбомет*
- *Мастерица закрутки*
- *Кошка фараона*
- *Набор охотника*
- *Воля призывателя*
- *Механизмы Воина*
- *Прихвостни*

Дюнный скульптор



Дает доступ ко всем коллекционным существам Мага, коих вместе с картами Спасителей Ульдума будет 35. Существа Мага в целом не так плохи: большая их часть попадала в метовые колоды ладдера, пусть часто и специфичные. Сила конкретных

существо зависит от колоды, которой вы играете, и руки: есть ли в них секреты, другие заклинания и существа. Впрочем, много достаточно универсальных опций вроде Звездочета Луны, Калесгоса, Волшебной взломщицы и других.

Сам Дюнный скульптор хорошо работает с дешевыми заклинаниями. Карта чем-то напоминает Манасмерча, но куда медленнее. В темповых матч-апах Магу чаще понадобятся заклинания с Манасмерча, а Дюнный скульптор лучше проявит себя против Контроль Воина и других медленных оппонентов.



Зефрис Великий



Легендарная карта со сложной и запутанной, но интересной механикой. Может показаться, что это самая простая карта в Hearthstone — что может быть проще, чем получить идеальную карту? На деле в большинстве случаев игрок должен подстраивать игровую ситуацию под Зефриса Великого, если он хочет получить действительно оптимальную карту.

Разработчики уже много рассказали о Зефрисе Великом, а Питер Уэйлен на недавнем официальном стриме показал, что возможно стабильно предсказывать, что даст эта «легендарка» в конкретных ситуациях. Он угадывал 2 из 3 предложенных карт.

Далее базовые правила, по которым работает Зефрис Великий:



Зефрис Великий предлагает карты исключительно из базового и классического наборов, но любого класса или нейтральные.



Вы сможете раскопать одну из трех «идеальных» с точки зрения искусственного интеллекта (далее — ИИ) карт.



Предлагая карты, ИИ учитывает множество факторов: оставшуюся ману, количество карт в руках обоих игроков, существ на столе, здоровье героев, оставшиеся в колоде карты.



*Зефрис Великий не видит, какие карты есть в руках или колодах игроков. Для него не будет разницы, полна ли ваша рука Монеток или **Огненных шаров** — все*

они учитываются как неизвестные карты в руке.



Зефрис Великий никогда не даст *Шаг сквозь тень*, *Молодого хмелевара* и другие карты, которые позволят разыграть его снова.



Если есть карта, которая обеспечит гарантированный «летал» в этот ход, Зефрис Великий ее даст. Это может быть взрывной урон, бафф существ, оружие, а также *Массовое рассеивание* или другие эффекты немоты. Если оппонент в форме *Лорда Джараксуса*, Зефрис Великий всегда даст *Жертвенный договор*.



Приоритет для Зефриса Великого — чтобы вы сыграли карту в этот же ход. Если после розыгрыша «легендарки» у вас остается мана, Зефрис Великий предложит лучшие опции на этот же ход. Он редко предлагает карты за 0 кристаллов маны: только если они позволят убить существо оппонента (*Удар в спину*) или нанести летальный урон (*Лунный огонь*). Хотите найти идеальную карту на следующий ход, потратьте всю ману перед розыгрышем Зефриса Великого.



Зефрис Великий достаточно умен: он предлагает *Осветительную ракету*, если активен секрет, *Голодного краба* — если на столе есть мурлок, *Безумного алхимика* — если на столе *Вестник рока*, исцеление — если у вас мало здоровья, *Горного великана* — если в руке много карт, различные AoE зачистки — если на столе много вражеских существ, *ремувал оружия* — если противник надел оружие, и т.д.



Все же карта учитывает не все эффекты. Например, если вы до Зефриса Великого разыграете *Электру Бурешквал*, он не предложит такое заклинание, которое было бы особенно выгодно разыграть дважды.



Зефрис Великий вряд ли предложит карту, которая только с каким-то шансом принесет победу в партии, например, *Гнев небес*.

Зефрис Великий умен, но и вам нужно подумать, если вы хотите получить действительно оптимальную карту. Самый простой пример: у противника 12 единиц здоровья, в вашей руке *Огненный шар* и Зефрис Великий. Чтобы победить в такой ситуации, важно сначала разыграть *Огненный шар* из руки, а уже после этого поставить Зефриса Великого — он даст второй *Огненный шар*, если на него хватит маны. Не забывайте, что Зефрис Великий не знает, какие карты есть в вашей руке.

Зефрис Великий — элементарь, что полезно для Мага с *Призывом стихий* и другими синергиями элементарей. «Легендарку» могут взять и другие классы, но поддержка Рено-колод помимо Зефриса Великого есть только у Мага, Охотника, Друида и Паладина.



Удачная экспедиция



В коллекции Друида 17 карт с «выберите эффект»: 15 старых и 2 новые из Спасителей Ульдума. Вы с одинаковой вероятностью раскопаете существо или заклинание. Заклинаний с «выберите эффект» 8, а существ — 9.

Если вы играете Квест Друидом и уже заполучили новую силу героя, особенно мощными будут карты с «выберите эффект»: **Боевой друид Лоти**, новый **Оазисный волноплеск**, **Звездопад**, **Дар дикой природы**. Слабее всех **Сила кристаллов**. Заклинание сначала нанесет 2 единицы урона, а потом восстановит 5 единиц здоровья.



Сэр Финли из Песков

Если вы не застали или забыли Мариэль Чистосердечную и Баку Пожирательницу Луны — улучшенные силы героя для каждого класса выглядят так:



Сэр Финли из Песков раскапывает случайные три из них с одинаковой вероятностью. У силы героя Паладина не будет приоритета над остальными.

Какую силу героя лучше выбрать — сложный вопрос, который зависит от собранной колоды Финли Паладина, матч-апа и игровой ситуации. Лучшие силы героя «в вакууме» у Чернокнижника и Паладина.

Разработчики сохранили старые характеристики всем членам Лиги Исследователей кроме Сэра Финли. Эта легендарная карта в Спасителях Ульдума стала лучше по характеристикам, но слабее в целом. Если бы Сэру Финли из Песков понизили атаку до 1 единицы, как и Сэру Финли Мрргглтону, Паладины бы слишком часто находили его с Кристаллологии.

Напуганный слуга



Напуганный слуга — аналог [Защитника холмов](#), но из-за специфики механики раскопки и ротации Стандарта карты значительно отличаются друг от друга.

Раскопка предлагает только карты своего класса и «нейтралки». Притом Воин будет в четыре раза чаще находить классовых провокаторов. Поэтому обратить внимание нужно в первую очередь на них.

Все провокации Воина появятся только в Спасителях Ульдума. Всего их три штуки, включая самого Напуганного слугу. Готовьтесь намного чаще раскапывать его, Стража гробницы и Армагеносца. Все эти карты достаточно хороши, что хорошая новость для Воинов с Напуганным слугой в сборках.

В коллекции много нейтральных провокаторов. Найти конкретного намного сложнее: пул карт слишком большой. Большая часть нейтральных провокаторов стоит пять кристаллов маны и меньше. В коллекции только 12 «таунтов» за шесть кристаллов маны и выше.

Кара мурлочья



Превращая вражеский стол в мурлоков, не рассчитывайте на то, что он станет безобидным. Характеристики большинства мурлоков низкие, но картину портят [Оракул Темной Чешуи](#) и [Мурлок-полководец](#) — массовые баффы. Если у оппонента окажется хотя бы одно такое существо (шанс 2 к 17 для каждого) при полном столе мурлоков, вы получите много урона. Хорошо то, что [Гроза](#) и другие AoE способности с высокой вероятностью решат проблемы с мурлоками.

Кару мурлочью можно играть и на свой стол, если на нем много базовых тотемов, [Искр с Громоголова](#) и другой мелочи. С шансом 1 к 17 для каждого существа вы «сроллите» [Воина Синежабрых](#) или другого полезного для вас мурлока. Хотя большая их часть слаба, если вы не играете каких-то мурлоков в колоде.



Рыбомет



Работает с тем же списком мурлоков, что и Кара мурлочья. Вы и ваш противник получите конкретное существо с шансом 1 к 17. Скорее всего, о Рыбомете задумается только Мурлок Шаман, для которого число удачных исходов намного выше: полезны Удильщик из Клоаки, Повар-мурлок, Ядовитый Плавник и многие другие.

Если встретили Мага, аккуратнее с Рыбометом: чем больше карт у оппонента в руке, тем проще он разыграет Горного великана.

Случайный мурлок для большинства архетипов не особо полезен. Этот тип существ опасен только тогда, когда вся колода построена вокруг них.



Мастерица закрутки



Мастерица закрутки сама по себе выглядит неплохо. Но отношение к ней меняется, если

взглянуть на карты с серией приемов: большая их часть ужасна. Вы хотите найти **Агента ШРУ**, **Негодяя ЗЛА**, **Эдвина ван Клифа** и **Потрошение** (4 карты из 12), не так плохи **Хладнокровие** и **Безумный химик**. Все остальные опции — или ситуативны, или откровенно слабы

В отличие от **Звездочета Луны**, **Манасмерча** или даже **Гоблина-аукциониста**, **Мастерицу закрутки** сложно «раскрутить» за один ход, разыгрывая одну карту за одной по мере их генерации или добора. Это связано с высокой стоимостью карт серий приемов и тем, что среди них есть не только заклинания, но и существа и оружие.



Кошка фараона



Даст только новые карты Спасителей Ульдума, коих 13 штук. Вы можете найти и карты других классов: Паладина, Жреца и Воина, — но чаще всего попадутся нейтральные существа.

Почти все существа с перерождением не так плохи: они «липкие», то есть хорошо обыгрывают AoE способности, но часто не столь агрессивны. Единственная откровенно слабая опция — Щедрая мумия. Эту карту Разбойник вовсе не захочет играть во многих ситуациях.

Кошка фараона напоминает [Огневичка](#): первый дроп с 1/2 характеристиками, который создает другую карту. Но в случае с Кошкой фараона генерируемое существо чаще всего стоит дороже, что не всегда плохо.

Кошке фараона пророчат светлое будущее в большинстве сборок Разбойника: хорошие первые дропы всегда востребованы. Поэтому стоит знать точное количество исходов карты (13) и лучших существ с перерождением (Неприкаянная мумия).



Набор охотника



Набор охотника подойдет для тех, кто отказывается от **Зова хозяина** и исключительно зверей-существ. Это заклинание поможет генерировать ресурсы и переигрывать контрольные колоды по выгоде — особенно в синергии с **Зул'джином**.

Набор охотника работает сразу с тремя списками карт: зверями, секретами и оружием. Доступные Охотнику в Спасителях Ульдума опции вы найдете ниже.



Большинство зверей Охотника, что удивительно, достаточно дорогие и медленные — хорошие новости, если вы играете против контрольной колоды. Среди зверей класса нет совсем плохих опций за исключением Голодного канюка.



Секреты Рексара — проверенные и мощные инструменты. К большинству из них и так обращаются Секрет Охотники с Подопытной №9. Наверняка новый секрет Плита-ловушка также попадет в этот архетип — карта не сверхсильная, но важная, а, главное, надоедливая для оппонентов, которым нужно обыгрывать и ее. Единственный слишком ситуативный секрет — Перенаправление.



Список оружия Рексара скромнен: с новым Пустынным копьём только четыре штуки. Среди них одна откровенно слабая и медленная карта — Длинный лук. Остальные хороши в нападении, а иногда и защите.



Воля призывателя

С Волей призывателя знаком любой, кто заходил в ладдер в последние месяцы. Заклинание невероятно сильно в сочетании с Горными великанами, Морскими великанами, Кадгаром и некоторыми другими существами. Так было в Возмездии теней, и мал шанс, что Маги с Волей призывателя пропадут из меты в Спасителях Ульдума.

Но коллекция карт увеличилась, значит изменилась и Воля призывателя. Новых двенадцатых дропов в игре не появится, зато Blizzard добавили несколько новых «десяток», которых Маг получает после комбинации Морской великан + Воля призывателя.

В коллекции три новых десятых дропа:



Живой памятник — Маги ликуют, так как теперь есть шанс призвать провокацию с *Морского великана*. Раньше случайные «десятки» славились только набором высоких характеристик, теперь у Мага появился дополнительный способ обороны. 10/10 провокатор — хорошая стена, но при этом и отличная угроза для наступления.

Колосс луны — если Маг действительно хочет наступать, он будет рассчитывать на Колосс луны. Этот десятый дроп станет чуть ли не «автовинном» в матч-апе с Воинами, которым придется отдать очень многое для зачистки Колосса луны. У других классов есть уверенные ответы: *Превращение*, *Сглаз*, *Ошеломление*. Но будет ли их достаточно, учитывая количество тяжелых угроз Мага.

Король Фаорис — не дает Магам уверенно ликовать. Король Фаорис станет единственным плохим исходом со связки *Морской великан* + *Воля призывателя*, хотя выпадать он будет сравнительно редко.

Всего в Спасителях Ульдума в коллекции будет 13 десятых дропов. Шанс «сrollить» конкретное при розыгрыше *Воли призывателя* на *Морского великана* — 2 к 13 или 15%.



Механизмы Воина

- Еще один список существ, с которым игроки постоянно сталкиваются в мете Возмездия теней: раскопки механизмов Воина. Как и всегда, Воин в четыре раза чаще раскапывает классовые механизмы. В их ряду со Спасителями Ульдума появится

Страж гробницы — мощная оборонительная опция даже для Воинов без синергий и баффов провокаторов.

Появился один нейтральный механизм. Его Воин будет находить редко, а еще реже — выбирать. Погребателя опасно ставить на стол на любом этапе партии — особенно для Воина, которому не так просто бороться с перерождением. Но если Воин в форме **Безумного гения Бума**, он может без опасений играть Погребателя как ремувал, тут же размениваясь 8/8 существом с вражеской угрозой. Так оппонент не получит выгоду от эффекта механизма.



Прихвостни

Не стоит забывать о новом прихвостне, который появится вместе со Спасителями Ульдума. Теперь прихвостней шесть, так что классам будет не так просто найти конкретного. Например, Эфириала-прихвостня.



Новый Титан-прихвостень чуть ситуативнее остальных: его можно сравнить с Ведьмой-прихвостнем, которую также не поставить на пустой стол. Бафф двух единиц здоровья и провокация полезны в обороне, а также в зеркальных темповых матч-апах, где противники постоянно разменивают существ.



Спасители Ульдума выйдут 6 августа. Наш сайт, как и всегда, первым расскажет вам о топовых и фановых колодах в мета-отчетах, гайдах и других материалах.

Спасибо за то, что остаетесь с нами!