

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

{Свободный просмотр} Миракл Спелл Маг — лидер меты июля. Гайд по архетипу.

14.07.2019

Гайды

Гайды Возмездие теней

Миракл Спелл Маг

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Герой гайда — Спелл Маг или Миракл Маг. Архетип всем знакомый и крайне популярный: в легенде он безоговорочный лидер по популярности, а на других рангах обычно уступает только Бомб Охотнику.






Радуют и другие показатели Спелл Мага: вы часто встретите его на высоких строчках ладдера и на топовых турнирах.

Спелл Маг примечателен не только своими результатами, многим нравится эта колода из-за своего геймплея. Архетип позволяет играть всеми коллекционными заклинаниями Мага и многими нейтральными существами с мощными эффектами, также он позволяет проворачивать непредсказуемые комбинации, которые заполняют стол крупными угрозами.

Архетип сложный: требует планирования ходов наперед, знания меты, механик и внимательности. На сегодня это одна из самых сложных метовых колод, которой лишь немногие играют правильно. Поэтому Спелл Маг намного популярнее в легенде — там это самая распространенная колода, а на низких рангах встречается реже. Также статистически у Спелл Мага не столь хорошие показатели, что связано не только с неопытностью игроков, но и плохими сборками, которыми многие пользуются.

Этот гайд поможет вам освоить Миракл Спелл Мага: вы найдете оптимальные сборки, узнаете, как собрать свою с учетом небольшой коллекции, получите советы по муллигану, общему геймплею и матч-апам.

Это обновленная версия гайда, актуальная для июльского сезона. Далее полный список изменений:

-  *Переработаны вступление и заключение*
-  *Убраны старые сборки архетипа, добавлены новые и описания к ним*
-  *Дополнены разделы "Вопросы декбилдинга", "Основы геймплея" и "Стратегия игры"*
-  *Изменены карты, нужные на муллигане против некоторых классов*
-  *Дополнено описание актуальных матч-апов меты*

Разделы гайда:

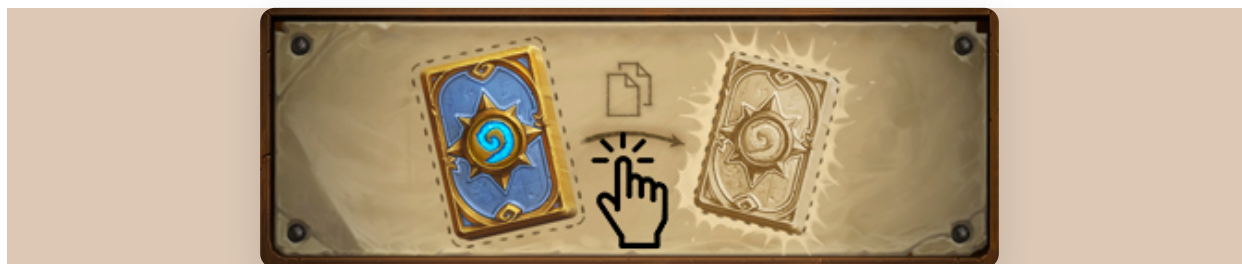
1. Сборки архетипа
2. Вопросы декбилдинга
3. Основа колоды
4. Опциональные и технические карты
5. Замены
6. Максимально бюджетная версия
7. Муллиган
8. Основы геймплея
9. Суть архетипа и способы победы
10. Ранняя стадия игры (1-3 ход)
11. Средняя стадия игры (4-7 ход)
12. Поздняя стадия игры (после 8 хода)
13. Стратегия игры
14. - 9 советов, о которых должен знать каждый
15. Матч-апы
16. Заключение

Сборки архетипа

Вы можете найти много сборок Спелл Мага, но большинство из них не оптимизированы, слабы и попросту устарели.







Далее лучшие и актуальные версии Спелл Мага, которые покажут оптимальный процент побед и хорошие результаты против популярных архетипов ладдера.

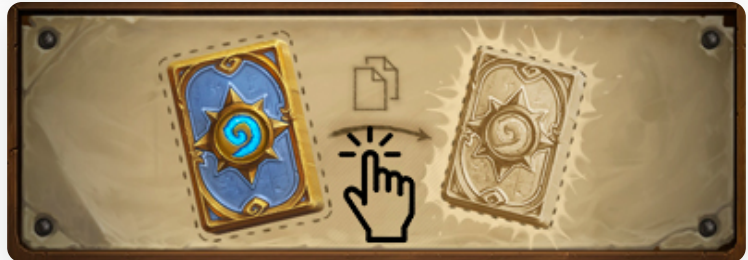
В июле Спелл Маги все чаще отказываются от [Микрогалактики Луны](#), [Эльфийки-вышибалы](#) и других тяжелых опций. Ключевыми картами стали [КЛНК-КЛ4К](#)



Классический Спелл Маг

Классический Спелл Маг

 <p>Призыв стихий Следующий разогранный атаку на этом ходу заклинатель будет стоить на (2) меньше.</p> <p>x2</p>	 <p>Зеркальные копии Призывает на поле боя двух существ 0/2 со способностью «Провокация».</p> <p>x2</p>	 <p>Морозный луч Думет. Замораживает выбранное существо. Если оно уже заморожено, наносит ему 2 ед. урона.</p> <p>x2</p>	 <p>Фокус Вы раскалываете заклинание за (3) или меньше.</p> <p>x2</p>	 <p>Ледяная стрела Наносит 3 ед. урона выбранному персонажу и замораживает его.</p>	 <p>Калдр Ваши карты, призванные существ, призывают давое больше.</p> <p>x2</p>
 <p>Ученица чародея Ваши заклинания стоят на (1) ману меньше.</p> <p>x2</p>	 <p>Манасмерч Боевой камс: вы кладете в руку случайное заклинание мага за каждые заклинание, разыгранное вами на этом ходу.</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>	 <p>Звездочет Луна После того как вы разыграете крайнюю правую карту в руке, вы берете карту.</p>	 <p>КЛАНК-КЛАНК Магнетизм, Эхо, Предсмертный крик: призывает до 1/1 микробота.</p> <p>Механизм</p>	 <p>Интеллект чародея Вы берете 2 карты.</p> <p>x2</p>	 <p>Кольцо льда Замораживает всех существ противника.</p> <p>x2</p>
 <p>Бананное Боевой камс: вы кладете в руку 2 банана.</p> <p>x2</p>	 <p>Воля призывателя Думет. Уничтожает выбранное существо и замещает его 2 случайными за ту же ману.</p> <p>x2</p>	 <p>Зиппакс Магнетизм, Божественный щит, Провокация, Похищение жизни, Натиск.</p> <p>Механизм</p>	 <p>Архимат Антонидас Каждый раз, когда вы разыгрываете карту заклинания, вы кладете карту «Огненный шар» к себе в руку.</p>	 <p>Морской великан Стоит на (1) ману меньше за каждое другое существо на поле боя.</p> <p>x2</p>	 <p>Громный великан Стоит на (1) ману меньше за каждую карту в вашей руке.</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>



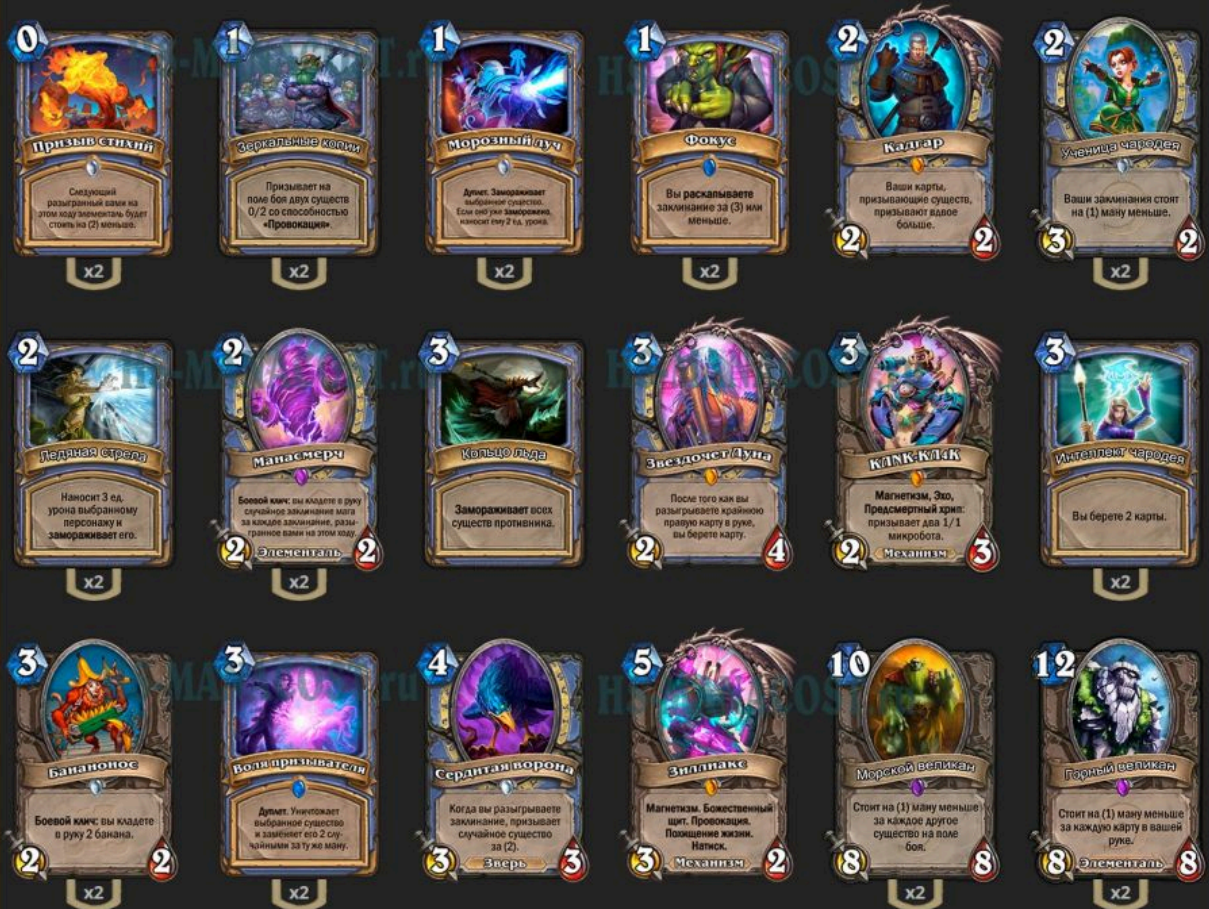
Классическая версия Спелл Мага, которая отлично подойдет для продвижения по ладдеру. Здесь много эффектом заморозок, что поможет против других Магов, а [Архимаг Антонидас](#) улучшит поединки с Воинами.

Сборка достаточно легкая и темповая — ничего лишнего.

Часто в такую версию вместо [Ледяной стрелы](#) берут [Микрогалактику Луны](#). Так вы получите самую популярную и распространенную сборку Спелл Мага в игре.

Спелл Маг с [Сердитой вороной](#) от ArxVoid

Спелл Маг от Архvoid





х1 Кольцо льда, Архимаг Антонидас

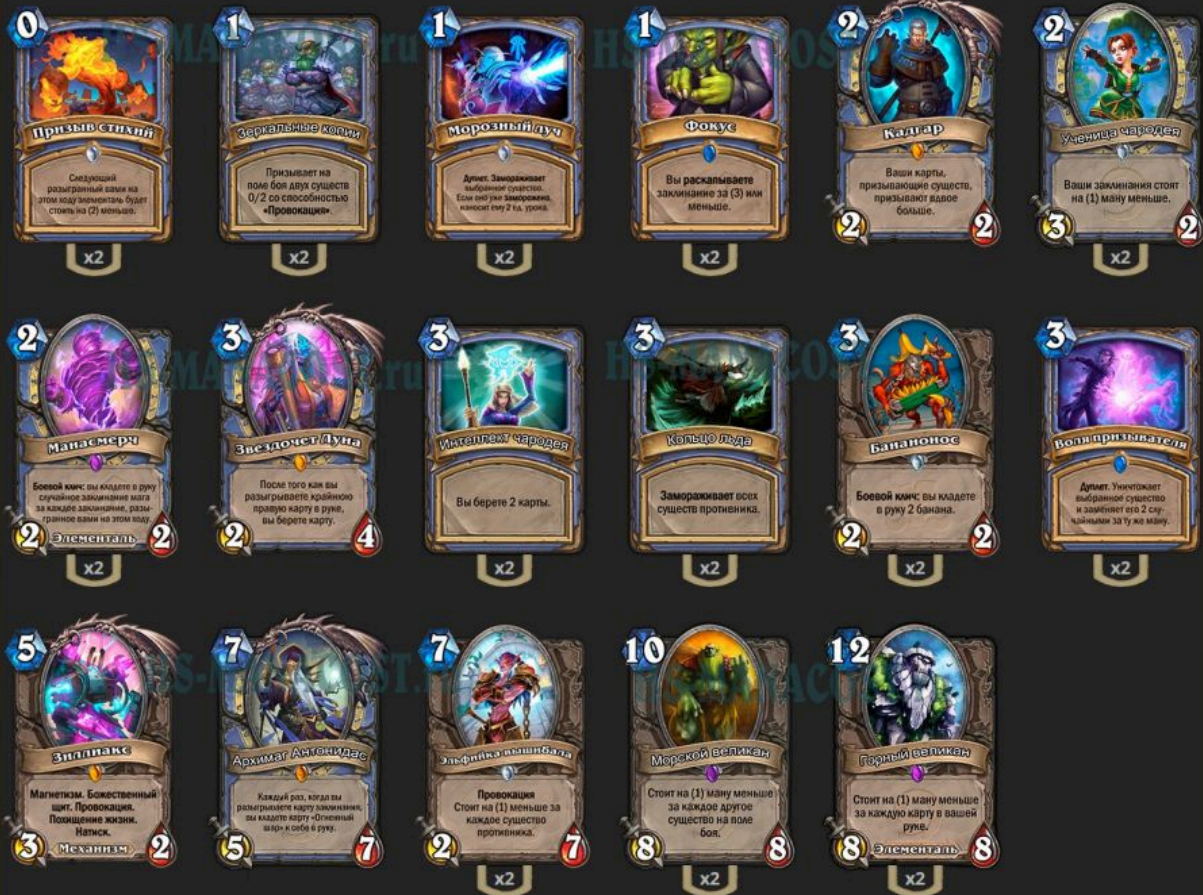


х1 Ледяная стрела, Сердитая ворона


Любопытная версия Спелл Мага от Архvoid, которой он уже долго играет на высших строчках легенды. Сердитая ворона помогает раньше поставить Морских великанов и бороться с темповыми оппонентами. Она не так хороша против Воинов, как Архимаг Антонидас, но свой вклад все равно внесет.

Антиагро Спелл Маг от Fast449

Спелл Маг от Fast449



Ледяная стрела, КЛНК-КЛ4К

-  Эльфийка-вышибала

Часто встречаете Разбойников, Зоолков, Токен Друидов и Охотников?

Возьмите в сборку Эльфийку-вышибалу для борьбы с заспамом стола мелкими угрозами.

[к оглавлению](#)



Основа колоды — карты, используемые всеми или почти всеми колодами. В основе Спелл Мага 26 карт — не все из них есть в каждой версии, но в ладдере много плохих вариаций Спелл Мага, учитывать которые не стоит.

За последний месяц основы колоды покинули Эльфийка-вышибала и Повелитель песков, хотя это все еще достойные опции. Зато в основу попало Кольцо льда.

Основа колоды Spell Мага



Далее о популярных и не очень технических и опциональных картах Spell Мага.



Книга привидений — одна копия заклинания встречалась в ранних версиях Spell Мага, но сейчас ее чаще всего исключают, так как это нестабильный источник добора. Порой вы совсем ничего не доберете, разыграв **Книгу привидений**.

Ледяная стрела — улучшит агро и темповые матч-апы, но при этом не будет мертвым грузом в других поединках. Поможет заканчивать партии или бороться за стол.

Вестник рока — хорошая опция против мех и агро колод. Берите в сборки, если часто встречаете темповых оппонентов.

КЛНК-КЛ4К — есть во многих сборках Spell Мага просто потому, что это хорошее и мощное существо. В редких случаях получится скомбинировать его с **Зиллиаксом**, чтобы восстановить много здоровья. Хорошо работает с **Морскими великанами**.

Ментальный техник — еще одна карта, которая улучшит темповые матч-апы и в особенности поединки с другими Магами, но будет слабой опцией против Воинов.

Служитель боли — дополнительный источник добора, который можно взять вместо Звездочета Луны или другой дорогостоящей карты.

Кислотный слизнюк / Харрисон Джонс — сейчас не столь актуальные опции, однако одна копия ремувала оружия все еще может встречаться для борьбы с Воинами.

Сердитая ворона — улучшит в первую очередь темповые матч-апы, но и в медленных поможет быстрее выставлять **Морского великана**.

Повелитель песков — в июле встечается реже, так как игроки нашли другие важные технические карты. Все еще можете взять в сборку одну копию, например, вместо Звездочета Луны.

Микрогалактика Луны — улучшает в первую очередь медленные поединки, но в быстрых у Мага не всегда будет 5 маны для розыгрыша легендарного заклинания.

Архимаг Антонидас — медленная опция для улучшения контроль матч-апов и в особенности поединка с Воинами, но также он полезен против других Магов. Из-за Архимага Антонидаса меняется геймплей Спелл Мага, он должен беречь дешевые заклинания и **Ученицу чародея** для комбинации с этой картой.

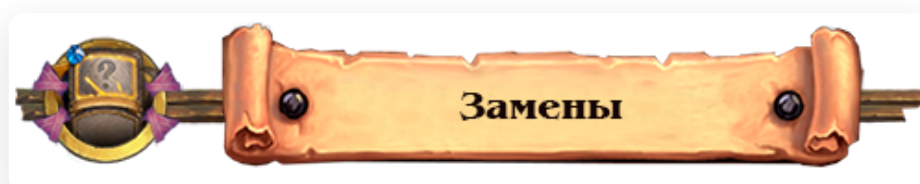
Эльфийка-вышибала — берите в сборки, если часто встречаете агро колоды: Зоолоков, Охотников, Друидов и Разбойников. В других матч-апах это существо не так полезно.

Астромантка / Сила созидания — альтернативные "утяжелители" колоды для улучшения поединка с Воинами и другими контроль колодами. Помогут создавать больше угроз и давить со стола.

Алекстраза — необычная и редкая опция, к которой можно обратиться, чтобы неожиданно заканчивать партии, когда на столе несколько 8/8 или 7/8 угроз. Оппоненты могут оставить этих существ на столе, если их здоровье близко к 30, тогда **Алекстраза** принесет победу. Полезна преимущественно в медленных матч-апах, но и в быстрых может стать источником исцеления.

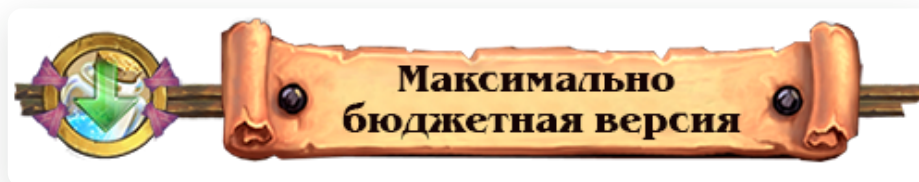
Необычные технические карты: Почтовый ворон, Шальная звезда, Маг крови Талнос, Лягушка-пострелушка, **Авантюрист** и другие.

[к оглавлению](#)



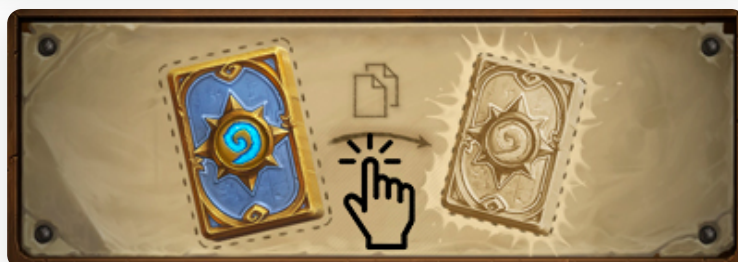
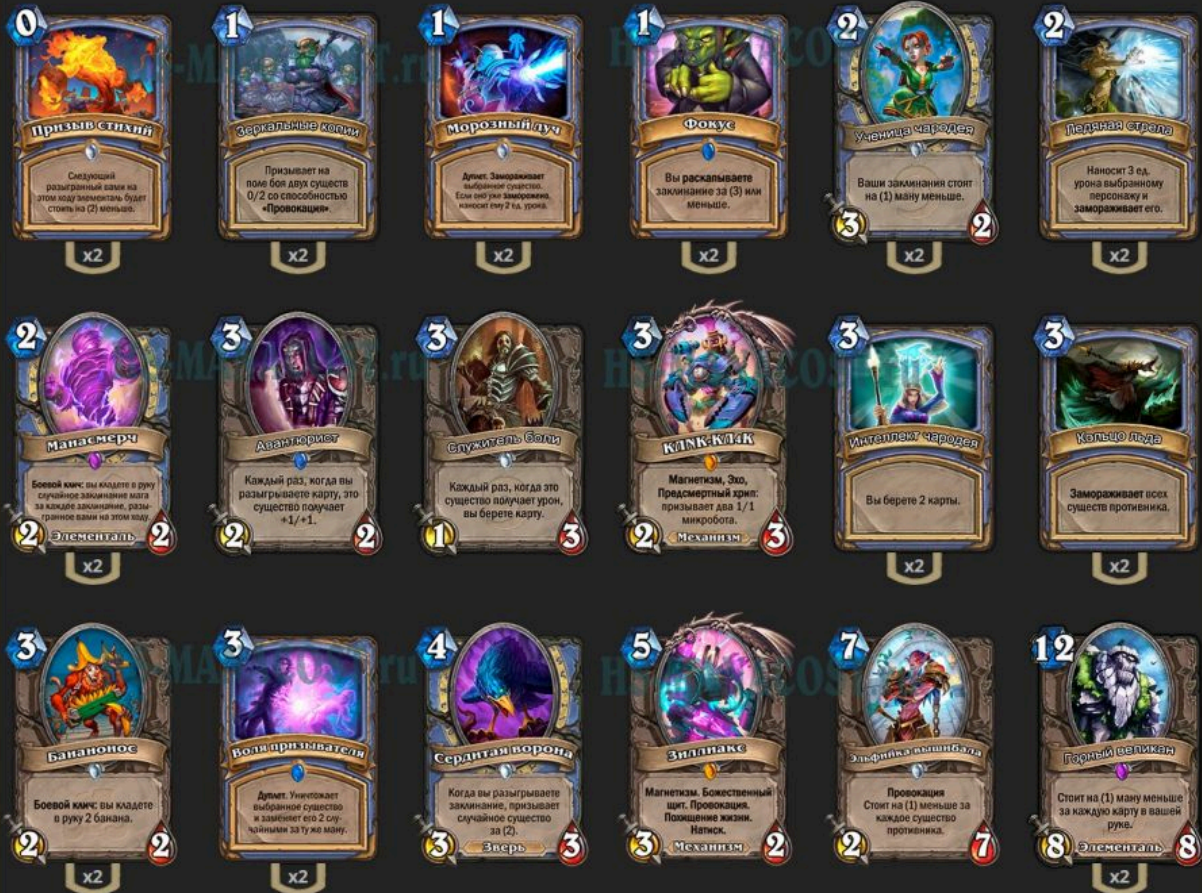
Спелл Маг — достаточно дорогая колода с рядом эпических и легендарных карт, но от большинства можно отказаться в пользу более дешевых опций. Далее пойдет разбор дорогостоящих опций и возможностей их замены.

- - *Горный великан, Манасмерч* — обязательные карты для *Спелл Мага*, скрафтите их, если хотите играть архетипом.
- - *Зиллиакс, Морской великан* — желательно также добавить и эти карты в вашу колоду, однако можно обойтись и без них. Берите на замену *Авантюриста, Служителя боли, Сердитую ворону* или *Ледяную стрелу*.
- - *Кадгар* — мощное легендарное существо, но *Спелл Маг* может обойтись и без него. Берите на замену *Авантюриста, Бананоноса, Сердитую ворону* или *Ледяную стрелу*.
- - *Звездочет Луна* — вместо нее можно взять *Служителя боли* или *Повелителя песков*.



Максимально бюджетный Спелл Маг

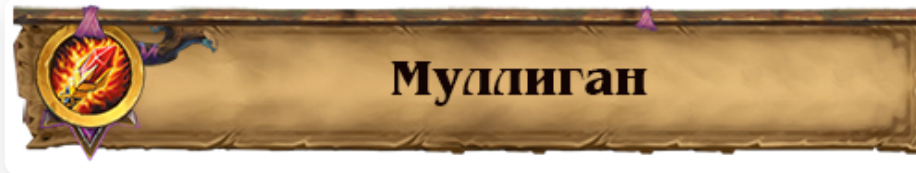
Максимально бюджетный Spell Mage



Спелл Мага можно существенно удешевить, избавившись от всех легендарных и многих эпических карт. В такой версии все еще есть **Зиллиакс** и **КЛНК-КЛ4К** — они должны быть в коллекции каждого. Если вдруг у вас нет этих механизмов, дополните сборку вторыми копиями **Авантюриста** и **Эльфийки-вышибалы**.

В первую очередь дополняйте сборку **Морскими великанами**. После — **Кадгаром** и **Звездочетом Луной**.

[к оглавлению](#)



Сначала несколько общих правил муллигана у Спелл Мага:

-  У Спелл Мага мало карт для ранней стадии игры и еще меньше самостоятельно полезных опций, так что порой муллиган будет странным и неудобным — не удивляйтесь
-  Всегда оставляйте в руке **Интеллект чародея**. Вторая копия в стартовой руке не нужна.
 -  Всегда оставляйте в руке **Горного великана**. Если нет **Монетки**, старайтесь к нему найти источники добора (**Интеллект чародея**) или ранней генерации карт (**Бананонос**). С **Монеткой** или в медленных матч-апах оставляйте две копии **Горного великана**.
-  Если есть **Горный великан**, оставляйте в руке также **Волю призывателя**. Также **Воля призывателя** всегда хороша, если есть **Монетка**.
 -  Всегда оставляйте **Повелителя песков** без **Монетки**, а с **Монеткой** — с хорошей рукой
 -  Оставляйте связку **Манасмерч + Призыв стихий**
 -  Против агро колод оставляйте вместе с **Манасмерчем** **Морозный луч** и **Зеркальные копии**
 -  Оставляйте **Вестника рока**, если ожидаете темповый матч-ап
-  **Ученица чародея** полезно в темповых матч-апах с дешевыми заклинаниями вроде **Морозного луча** или **Зеркальных копий**
-  В некоторых ситуациях полезные другие карты: ремувалы оружия, **Морской великан**, **Звездочет Луна**, **Эльфийка-вышибала**, **Призыв стихий** и т.д. Читайте подробнее об этом далее.



Воин: Интеллект чародея, Горный великан, Звездочет Луна. С Горным великаном или Интеллектом чародея или Монеткой — Воля призывателя.

Паладин: Интеллект чародея, Горный великан, Призыв стихий. С хорошей рукой — Воля призывателя, Морозный луч.

Охотник: Интеллект чародея, Манасмерч, Морозный луч, Ученица чародея, Эльфийка-вышибала, Горный великан.

Друид: Интеллект чародея, Ученица чародея, Манасмерч, Эльфийка-вышибала, Звездочет Луна, Морской великан, Горный великан.

Разбойник: Интеллект чародея, Морозный луч, Горный великан. С хорошей рукой — Зеркальные копии, Воля призывателя.

Шаман: Интеллект чародея, Ученица чародея, Манасмерч, Горный великан, Морской великан, Эльфийка-вышибала.

Маг: Интеллект чародея, Звездочет Луна, Горный великан, Ученица чародея, Воля призывателя.

Жрец: Интеллект чародея, Горный великан, Воля призывателя, Звездочет Луна, Манасмерч. С хорошей рукой — Бананонос.

Чернокнижник: Интеллект чародея, Морской великан, Эльфийка-вышибала, Ученица чародея, Морозный луч, Горный великан.

[к оглавлению](#)





Суть архетипа и способы победы

Спелл Маг — необычная и достаточно сложная колода часто без шаблонных действий и выверенной кривой маны. Вы не сможете "играть подсвеченные зеленым карты" и рассчитывать, что это приведет к победе, часто ресурсы нужно держать в руке до ключевых ходов и планировать действия на много ходов вперед, учитывая возможности оппонента.

Спелл Маг играет преимущественно от стола, который он легко занимает великанами и другими существами в комбинации с *Волей призывателя*. Но также Магу доступна масса дешевых заклинаний, которые помогают выигрывать в темпе и задерживать оппонента. *Манасмерч* позволяет превратить дешевые заклинания в случайные заклинания Мага, среди которых есть точечные и AoE ремувалы, а также взрывной урон.

Колода базируется на двух ключевых комбинациях, которые и будут приносить Магу победу в большинстве матч-апов:

- - Комбинация дешевых заклинания и *Манасмерча*
- - Комбинация великанов и *Воли призывателя*

Обычно Маги используют обе комбинации по ходу партии, но для победы порой хватает только одной с *Горными великанами* и *Волей призывателя*.

Часто Маги могут рано повернуть комбинацию дешевых заклинаний и *Манасмерча*, а после сразу же выставить великанов и "размножить" их *Волей призывателя*, хотя ранняя комбинация заклинаний порой не так нужна, хватает только великанов.

Комбинация с великанами важнее, так как благодаря ей вы захватите стол и победите, а связки с *Манасмерчем* только обеспечат вас гибкостью и огромным количеством выгоды.

Чтобы эффективно реализовать и ту, и другую комбинацию, часто нужно беречь дешевые карты на начальных этапах игры, стараться не разыгрывать их с небольшой выгодой. Например, не играйте *Зеркальные копии* на 1-2 ход, как и *Морозный луч*, чтобы остановить небольшую угрозу оппонента — берегите их для связки с *Манасмерчем* или просто для того, чтобы раньше выставить *Горного великана*. Не так страшно играть

карты, которые оставят неизменным количество карт в руке: опции с дуплетом, Фокус и другие.

Морской великан и Эльфийка-вышибала — дополнительные цели для Воли призывателя, однако часто они хороши и сами по себе. Карты становятся сильнее при спаме стола, и, в зависимости от матч-апа, появятся на столе в разное время.

[к оглавлению](#)



Ранняя стадия игры (1-3 ход)

Спелл Маг играет пассивно и старается накопить больше карт в руке, чтобы реализовать первые комбинации. На второй ход обычно правильно играть силу героя, часто ее же нужно использовать и на 3 маны.

На второй ход вы можете сыграть [Кислотного слизняка](#), если у противника нет оружия. Но и это не всегда правильный ход, если вы планируете рано выставить [Горных великанов](#) — тогда нужно копить карты в руке.

Также на второй ход не всегда нужно выставлять [Ученицу чародея](#). С ней легко справятся Воин и Разбойник, так что существо лучше оставить для будущих комбинаций. Сохранить в руке [Ученицу чародея](#) также можно, чтобы в будущем реализовать мощные комбинации, а еще все для того же удешевления стоимости [Горных великанов](#).

В самых агрессивных матч-апах можно рано выставить [Ученицу чародея](#), если вы сможете защитить ее [Зеркальными копиями](#), [Морозным лучом](#) и другими опциями. Делайте это, если на следующий ход вы сможете каким-либо образом продолжить извлекать выгоду из второго дропа или поставить на стол больше ранних угроз.

Лучший третий ход — [Интеллект чародея](#), обычно заклинание используют всегда, если оно есть в руке. Также можно поставить в темп Звездочета Луну, если с ней не сможет выгодно разменяться стол оппонента.

Не забывайте, что Спелл Маг рассчитывает совершить мощный темповый ход, обычно доступный на средних стадиях игры. Этот темповый ход — комбинации с великанами, [Эльфийкой-вышибалой](#) или [Манасмерчем](#). Обычно вся ранняя игра нацелена на

подготовку к этим темповым ходам: вы играете пассивно и ждете, когда сможете перевернуть игровую ситуацию. Чаще всего для этого требуется много карт в руке.

[к оглавлению](#)



Средняя стадия игры (4-7 ход)

Спелл Маг добирается до пика силы и способен проворачивать мощные комбинации, о которых речь шла ранее. В идеале вы хотите выставить **Горного великана** и применить на него **Волю призывателя** как можно раньше.

Порой **Горного великана** можно ставить как самостоятельную угрозу в темп на 4-5 ход, если в руке есть еще один, у вас нет **Воли призывателя** или вы уверены, что противник не справится с 8/8 угрозой. Но в остальных случаях часто полезно сделать так, чтобы **Горный великан** и **Воля призывателя** вышли одновременно: оппонент почти наверняка ответит на одну крупную угрозу, но с другой совладать будет очень сложно, и Маг на следующий ход сможет сыграть еще одну **Волю призывателя** на него.

Не так страшно ждать до 6-7 ходов с комбинацией **Горный великан** + **Воля призывателя**, чтобы гарантированно захватить стол.

До этого момента вы сможете повернуть связки с **Манасмерчем**, которые задержат оппонента и дадут вам новые инструменты для защиты. Такие связки часто не уменьшат количество карт в руке, так что **Горные великаны** не станут дороже.

Если на столе много угроз, вы также можете реализовать **Эльфийку-вышибалу** и **Морского великана**. Последний удешевляется и от союзных существ, так что вы можете выставить его рано с помощью **Зеркальных копий** в сочетании с **Кадгаром** или с помощью **Воли призывателя**, которую сыграете не на **Горных великанов** или **Эльфийку-вышибалу**. Делайте это в агрессивных матч-апах, в которых важно зацепиться за стол рано, а ждать до **Горных великанов** не всегда получится.

[к оглавлению](#)



Поздняя стадия игры (8 ход и далее)

На поздних этапах Маг делает то же самое, что и на средних, но ему доступно больше маны, так что играть одновременно угрозы и **Волю призывателя** на них проще. Порой на **Морского великана** не нужно играть **Волю призывателя**, так как случайный 10 дроп не всегда будет особо лучше 8/8 существа — подробнее об этом речь пойдет в следующем разделе.

Связка **Эльфийка-вышибала** + **Воля призывателя** особенно полезна для давления, а не для защиты. Вы сможете реализовать ее за 10 маны даже без вражеских угроз, а два случайных седьмых дропа создадут много проблем для противника.

Если в колоде есть **Архимаг Антонида**, станут доступны комбинации и с ним. Не жадничайте с этой картой, только против Воинов его нужно комбинировать с массой дешевых заклинаний и **Ученицей чародея**, чтобы получить 6-7 **Огненных шаров**. В других матч-апах хватит и нескольких дополнительных заклинаний, а порой **Архимага Антонидаса** можно ставить просто в темп, если противник не сможет ответить на него со стола.

Не теряет своей актуальности **Ученица чародея**, ее можно комбинировать с **Манасмерчем**, **Архимагом Антонидасом**, **Авантюристом** или **Звездочетом Луной**.

Это все базовые элементы геймплея, в следующем разделе речь пойдет о тонкостях игры Спелл Магом и других особенностях архетипа.

•

[к оглавлению](#)



Далее 9 советов и рекомендаций, которые помогут вам лучше освоить Спелл Мага и узнать о тонкостях игры этой колоды.



Роль Призыва стихий

Призыв стихий — важная опция в колоде, которую чаще всего играют для удешевления Горного великана или Манасмерча. В редких случаях, например, против Контроль Воина, Призыв стихий берегут для синергии с Архимагом Антонидасом.

Призыв стихий удешевит Горных великанов только на 1 ману, поскольку стоимость этого существа зависит от количества карт в руке: вы потеряете одну после Призыва стихий.

Не забывайте, что часто комбинации с Горным великаном и Волей призвателя сильнее, чем с Манасмерчем, однако порой Горные великаны не нуждаются в дополнительной скидке маны.

Волю призвателя можно играть не только на великанов

Играйте Волю призвателя на другие более дешевые дропы, если у вас плохая рука или вы играете с агро колодами.

Порой уже на 5 ход вы найдете в руке Кадгара и Волю призвателя. Эту комбинацию можно разыграть на любой второй дроп, Бананоноса или Повелителя песков — чаще всего такая комбинация тут же принесет победу.

Не играйте карты, если в этом нет необходимости

Спелл Маг — не темпо и не агро колода, вы не можете тратить карты впустую и ставить в темп все, что горит зеленым. Не играйте просто так Фокус, Зеркальные копии без синергий с Манасмерчем, другими существами или для защиты от опасных угроз противника.

Почти всегда при доступной мане и месте в руке стоит играть только Бананоноса, Интеллект чародея и Повелителя песков.

О "миракл" ходах





Спелл Мага также называют Миракл Маг за способность совершать невероятные ходы. Помогают в этом Ученица чародея, дешевые заклинания и Манасмерч, а иногда вместо последнего — Звездочет Луна.

В идеале в миракл ходы нужно не только обезвредить стол оппонента и добрать много карт, но и поставить значительное количество существ на стол. В этом помогают **Морские великаны**, хорошо сочетающиеся с **Зеркальными копиями**, **Кадгаром**, **Волей призывателя** и другими картами Мага. Также миракл ходы делают лучше **Авантюрист** и **Архимаг Антонида**.

Правильно рассчитать и продумать миракл ход сложно, особенно с учетом карт со случайным эффектом вроде **Манасмерча** или **Фокуса**.

Старайтесь планировать миракл ход еще во время, пока действует ваш оппонент: что вы сможете поставить и разыграть, с чего начать и так далее. Минуты с небольшим может не хватить, чтобы правильно рассчитать все исходы и варианты.

В миракл ход нужно думать о:

-  *Порядке действий: играть **Горных великанов** с максимумом карт в руке, а **Морских великанов** и **Эльфийку-вышибалу** — пока на столе максимум существ*
 -  *Месте на столе: лимита в 7 существ легко достичь с **Кадгаром** и **Зеркальными копиями**. Не забывайте, что **Зеркальные копии** нельзя разыграть, если на столе 7 существ, но можно, если 6.*
-  *Количестве карт в руке: ее легко переполнить с **Манасмерчем**, **Звездочетом Луной**, **Интеллектом чародея**, **Бананоносом**, картами с дуплетом и **Фокусом**.*
 -  *Случайных эффектов призыва существ и генерации заклинаний: порой они могут помешать или помочь. Старайтесь узнавать о случайных исходах раньше, чем совершать другие действия.*

Все эти факторы актуальны каждый ход, но часто в меньшей степени.

Чтобы совершить миракл ход, нужно накопить в руке много дешевых заклинаний, что важно даже в агро матч-апах. Часть дешевых заклинаний вы можете отдать раньше для борьбы за стол и защиты, но не все.



Как играть эффекты заморозки

Морозный луч и **Кольцо льда** — не только вспомогательные карты для усиления **Манасмерча**, но и мощные способы борьбы за стол. Вы будете редко играть **Морозный**

луч, чтобы нанести 2 урона, но такая опция у карты все же есть.

Эффекты заморозки лучше всего играть для того, чтобы совершить темповый переворот и защитить только что выставленные угрозы от выгодных для противника разменов. Так вы выиграете время для **Воли призывателя**, Бананов и просто выгодных для вас разменов.

Особенно эффекты заморозки сильны против колод, которые играют от стола: других Магов, Разбойников с ранним **Эдвином ван Клифом**, Зоолока, Токен Друида и мех колод. Замораживая механизм, вы мешаете оппоненту реализовать баффы магнетизма.

Также помогают задерживать оппонента и защищать ваших существ **Зеркальные копии**, но не так эффективно, как заморозка.

О силе Монетки и способах применения

Монетка — сильнейший инструмент Спелл Мага. Процент побед архетипа существенно растёт, если он ходит вторым. Однако связано это не только с самой Монеткой, но и с дополнительной картой в руке со старта: проще рано разыграть **Горного великана**.

Использованная Монетка не поможет раньше выставить **Горного великана**, так что поберегите ее в руке: ее можно сыграть, чтобы раньше выставить **Горного великана** и сразу же дать ему **Волю призывателя**. Также Монетка хороша в сочетании с **Манасмерчем**. Старайтесь не играть Монетку для других целей без острой необходимости.

Особенности 7, 10 и 12 дропов

Спелл Маг чаще всего имеет дело со случайными 7, 10 и 12 дропами, так как **Волю призывателя** играет преимущественно на **Эльфийку-вышибалу**, **Морского великана** и **Горного великана**.

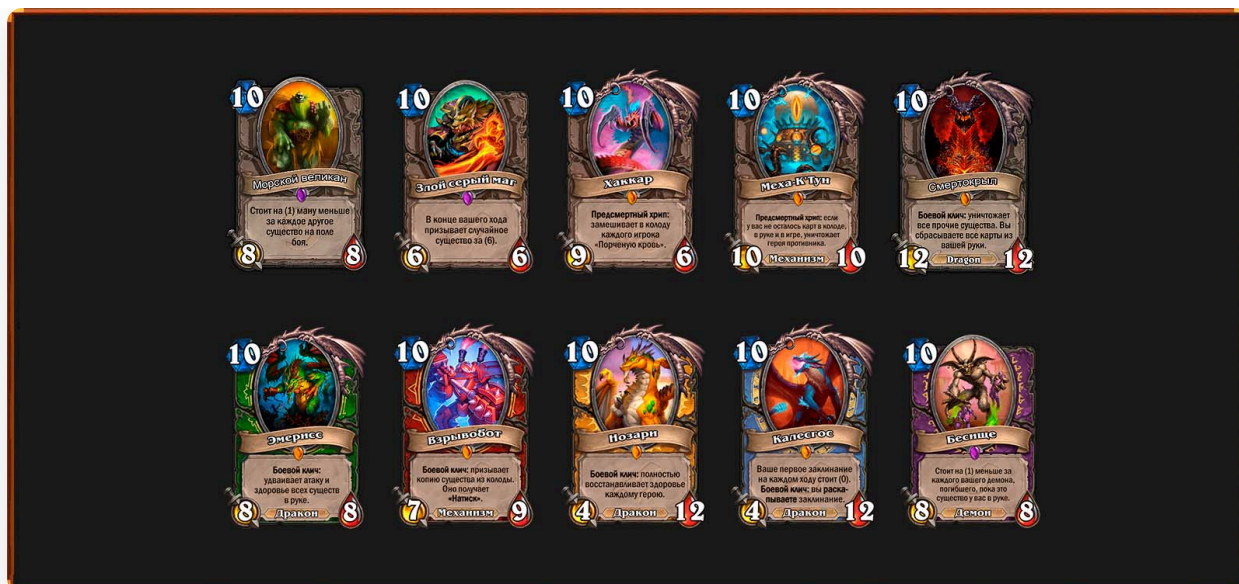
Воля призывателя может призвать любой коллекционный случайный дроп, включая существ своего и других классов, а также нейтральных.

С **Горным великаном** проще всего: вы призовете или его же, или **Могильный ужас** — отличный инструмент для обороны. Других существ за 12 маны в коллекции нет.

В коллекции не так много случайных 10 дропов, так что важные из них можно просто запомнить. Вы всегда получите неплохое по характеристикам существо, почти всегда без провокации (провокатора может призвать только **Злой серый маг**) и каких-то особых эффектов. Исключения — **Хаккар**, **Злой серый маг** и **Калесгос**, хотя выгоду от особого эффекта последнего вы получите только на следующий ход.

Обратите внимание, что после патча с баффами вы не сможете призвать **Дробилку Друида**, так как ее стоимость уменьшили до 9 маны.

Случайные 10 дропы после баффов



Выбирая целью Воли призывателя Эльфийку-вышибалу, обыграть случайные эффекты труднее, поскольку седьмых дропов в игре много. Вы можете получить угрозы с натиском, провокацией и другими полезными эффектами, а также несколько плохих исходов вроде Азалины Воровки Душ или Озорной изобретательницы. Важно, что среди 7 дропов нет чего-то такого, что существенно навредило вам помимо плохих характеристик. Разве что Баррон Геддон может убить Зеркальные копии или других союзных персонажей.

Все о случайных заклинаниях Мага

Случайные заклинания Мага дают Фокус и Манасмерч, вы будете сталкиваться с ними почти во всех партиях, так что важно изучить их и знать, на что заклинания Мага способны.

Расслоение — выбирайте этот секрет, если на столе есть **Горный великан**, **Могильный ужас**, **Зиллиакс** или другая крупная угроза, которую оппонент обязательно будет атаковать.

[к оглавлению](#)



Контроль Воин — выгодный для Спелл Мага матч-ап, но не безоговорочно. Ключевую роль в поединке играют комбинации с **Горными великанами**, **Морскими великанами** и **Волей призывателя**. Также полезно, если в колоде есть дополнительные тяжелые опции: **Архимаг Антонида**, **Астромантка** или **Сила созидания**.

Комбинации с **Манасмерчем** не так эффективны в этом поединке, так что не делайте на них ставку. Их все еще можно проворачивать для пополнения ресурсов, если в колоде нет **Авантюриста** или **Архимага Антонидаса**.

Копите карты в руке, чтобы раньше поставить **Горных великанов**. Сделав это и размножив одну копию **Волей призывателя**, не спешите играть других существ. Так вы станете уязвимее к **Потасовке**. Если в руке две копии **Воли призывателя**, можно играть смелее и делать больше великанов: один из них выживет и вы сможете размножить его снова.

Когда Воин достигнет 10 маны, играйте смелее и ставьте на стол больше угроз, чтобы обыграть **Омега-уничтожителя**. Не забывайте про классические ремувалы оппонента: **Взрывчаткобота**, **Мощный удар щитом**, **Потасовку**, **Тропу войны**. Если не планируете размениваться с механизмом оппонента, полезно заморозить его **Морозным лучом**, чтобы не дать Воину намагнитить на него **Зиллиакса**.

Бомб Воин — похожий матч-ап, но у него меньше ремувалов, зато больше существ. Бомбы не так опасны для Мага, несмотря на то, что у вас мало исцеления. Обычно игра не затягивается так долго, что бомбы успевают нанести значительный урон. **Морского великана** и **Эльфийку-вышибалу** можно легко разыграть после **Главного подрывника Бума**.

Бомб Воин постарается сделать ставку на раннее давление: **Заводной гоблин**, **Гайкалибур** и другие угрозы могут нанести много урона, пока вы копите карты в руке на **Горных великанов**. Зная это, действуйте более темпово: не жалейте эффекты заморозки на 3-5 дропы Воина, не стесняйтесь ставить в темп дешевых существ.



Мех Паладин — выгодный матч-ап, если Маг играет темпово и агрессивно через **Горных великанов**. Паладину нечем ответить на эти угрозы без своего стола. Важен **Морозный луч**, который помешает механизмам Паладина выгодно размениваться под бафами магнетизма. С помощью **Манасмерча** вы сможете найти **Превращение** и другие ремувалы, если отстали и вынуждены играть вторым номером.

Берегите эффекты заморозки, чтобы вернуться в игру с помощью великанов и **Эльфийки-вышибалы**.

Не забывайте, что вы можете сыграть **Волю призывателя** и на вражеские угрозы. Порой два случайных дропа слабее, чем один механизм под многочисленными бафами. Иногда с **Волей призывателя** нужно жадничать: ждать, когда Паладин намагнитит больше угроз на одну цели. Но в этом случае Утер может наказать вас **Безликим манипулятором**, так что не заигрывайтесь.

ОТК Паладин — важно задавить оппонента раньше, чем он реализует свое ОТК комбо. Постарайтесь остаться на 26+ здоровья, чтобы вас не убил один **Гнев небес**. Берегите **Антимагию** до поздних этапов игры, чтобы защититься от ОТК комбо, также ее можно отдать для защиты от АоЕ ремувала или **Тайм-аута!**.

Чароплет не спасает от **Гнева небес**, направленного на вашего героя, так что держать его в руке долго не стоит.



Бомб Охотник — равный матч-ап, но проблемы могут доставить **Бомба-паук** и **Токсикант**. **Морской великан** и **Эльфийка-вышибала** — мощные карты в поединке против Охотника, который предпочитает ставить много мелких угроз на стол. Как и против других мех колод, старайтесь беречь эффекты заморозки для механизмов, которые Охотник захочет баффнуть. Перед 5 ходом желательно заморозить все механизмы, чтобы не дать Рексару применить **Боекостюм**.

Как и в других мех матч-апах, не забывайте о том, что **Волю призывателя** можно играть на вражеские угрозы под бафами. Не так страшны **Гоблинские бомбы** под бафами магнетизма.

Опасна связка **Ракетомет + Токсикант**. С ее помощью Бомб Охотник полностью зачистит стол. Следите за рукой противника, помните про это комбо с 8 хода или раньше, если оппонент разыграл **Гальванизатора**.

Обычно Бомб Охотник оставляет и Ракетомета и Токсиканта на муллигане. Если какие-то карты долго лежат в руке Рексара, скорее всего, это что-то из этой пары.

Мидрейндж Охотник — может играть как быстро, как и жадно. Опасен ход с Зул'джином, перед которым лучше закрыться провокациями и поставить вместе с ними несколько мелких угроз, если Рексар играл Смертельный выстрел.

Постарайтесь не ставить в темп Горного великана, тут же не применив на него Волю призывателя. Почти у всех Мидрейндж Охотников есть Смертельный выстрел.

Не бойтесь играть Волю призывателя на раскаченную Гиену-падальщицу или другого опасного зверя под бафами.



Токен Дриид — не самый сложный матч-ап, несмотря на отсутствие AoE. Вы легко накажете Дриида за спам стола с помощью Эльфийки-вышибалы и Морского великана. Также эффективны комбинации с Горным великаном, если вы "нароллите" Могильные ужасы и связки с Манасмерчем: высокий шанс получить AoE зачистки, эффекты заморозки и так далее. У Дриида нет точечных ремувалов, так что любой провокатор полезен. Даже Зеркальные копии существенно замедлят Малфуриона, старайтесь защищать ими великанов и других ценных существ.



Темпо Разбойник — большинство версий обращаются к Духу акулы и Королю воров Вихлепыху. Вихлекирка и масса взрывного урона встречаются реже, так что опасностей в матч-апе стало меньше. Эффектами заморозки останавливайте Эдвина ван Клифа и другие средние и крупные угрозы, пока вы реализуете свои комбинации.

Не жадничайте с комбинациями с Манасмерчем, достаточно и 3 случайных заклинаний.

Рассчитывайте на всех доступных провокаторов, не обыгрывайте Ошеломление в тяжелых ситуациях — не у всех Разбойников оно есть, да и в руку может не зайти.

Эффективны Зеркальные копии, порой с ними полезно комбинировать Кадгара, чтобы существенно задерживать Разбойника.

Прыг-скокер Разбойник — берегите все замораживающие эффекты для поздних этапов партии, когда в бой вступят огромные Прыг-скокеры. У архетипа больше нет Исчезновения, так что поединок стал намного проще.

На крупных Прыг-скокерах можно ответить Волей призывателя. Противник получит два слабых первых дропа. Также можно замораживать эти крупные угрозы.



Мурлок Шаман — матч-ап похож на поединок с Токен Друидом: будет дегко реализовать **Морского великана** и **Эльфийку-вышибалу**. Чтобы последняя угроза выгодно разменивалась, можно сберечь для нее баффы Бананов. Действительно опасна **Жажда крови**, старайтесь приберечь эффекты заморозки, чтобы обыграть массовый бафф.

У любого Мурлок Шамана есть **Ядовитый Плавник**, но это не значит, что Маг никогда не должен играть **Горных великанов** и другие тяжелые угрозы в темп. Часто вы попросту не сможете обыграть **Ядовитого Плавника**, поэтому рассчитывайте на то, что Шаман его не нашел. Следите за муллиганом, Тралл обязательно оставит этого мурлока в стартовой руке и будет держать до удобного момента.

Агро Шаман — использует массу взрывного урона и оружия. Если в колоде нет ответа на **Молот Рока**, остается только закрываться огромными провокаторами или замораживать "лицо" противника **Ледяными стрелами**. Как можно быстрее стабилизируйте ситуацию на столе и переходите в контрнаступление — долго ждать в этом матч-апе вы не сможете, так как исцеляющих эффектов в мало.



Кадгар Маг — матч-ап вертится вокруг **Горных великанов**: кто сможет раньше поставить и "размножить" их, тот и победит. Вы сможете замедлить оппонента с помощью **Морозного луча**, а после украсть **Горного великана** **Ментальным техником** и тут же дать на него **Волю призывателя**. Также полезно **Кольцо льда**, но оно только задержит оппонента, а перехватить инициативу будет сложно.

У **Кадгар Мага** есть несколько преимуществ: **Кукла вуду** — ответ на вашего **Горного великана**, и **Книга привидений** — способ **Кадгар Мага** поставить **Горного великана** раньше.

Старайтесь раскопать и разыграть **Чароплет** — мощнейший секрет против **Кадгар Мага**, у которого только одно точечное заклинание — **Воля призывателя**.

Не забывайте обыгрывать **Ментального техника**.

Спелл Маг — схожий поединок, в котором также многое решают **Горные** и **Морские великаны**. Если вы начали без **Монетки**, сложно первым поставить **Горного великана**. В этом случае старайтесь действовать более темпово: ставить **Ученицу чародея** и **Звездочета Луну** рано, чтобы бить по герою оппонента и выманивать ремувалы из его руки. Так и оппонент не сможет слишком рано призвать **Горного великана**.

Считайте количество существ на столе, старайтесь не давать оппоненту просто поставить **Морского великана**. Не играйте просто так **Зеркальные копии**, если сами тут же не поставите своего **Морского великана**.

Могильный ужас слаб в этом противостоянии, так как с ним выгодно разменивается **Горный великан**, а после "множится" **Волей призывателя**. Если на столе **Горный великан** и **Могильный ужас**, играйте **Волю призывателя** на **Могильный ужас**. "Пингуйте" во вражеских **Горных великанов**, опуская их до 7 здоровья, чтобы они не смогли разменяться с 7/8 существами.

Берегите эффекты заморозки на крупные угрозы. Ожидайте, что оппонент также будет замораживать ваших тяжелых существ.

Фриз Маг — играет в схожем стиле, но использует больше взрывного урона: **Огненный шар** и **Ледяную стрелу**. В колоде обязательно будут **Архимаг Антонида**, с высокой вероятностью — **Астромантка**. Постарайтесь сразу же найти ответ на первого, а просто крупные угрозы замораживать.

Не забывайте, что у Фриз Мага есть связка **Кольцо льда** + **Вестник рока**. На 0/7 существо нужно как-то ответить из руки — хотя бы **Волей призывателя**.

Если Фриз Маг набрал полную руку **Огненных шаров**, постарайтесь ставить на стол так много угроз, чтобы Маг был вынужден тратить ману для зачистки и замедления вас, и не мог отдать весь взрывной урон "в лицо".



Номи Жрец — главная опасность в этом поединке — **Всеобщая истерия**, которая может зачистить заполненный **Горными великанами** стол. Будьте готовы к этому ремувалу, старайтесь найти вторую волну наступления. Также у Жреца может быть **Слово Тьмы: Смерть**, но на этом эффективные ремувалы Андуина заканчиваются.

Маг не так боится **Повара Номи** из-за эффектов заморозки. Если партия затягивается, берегите их для того, чтобы остановить 6/6 угрозы. На этих этапах также пригодится **Ментальный техник**.

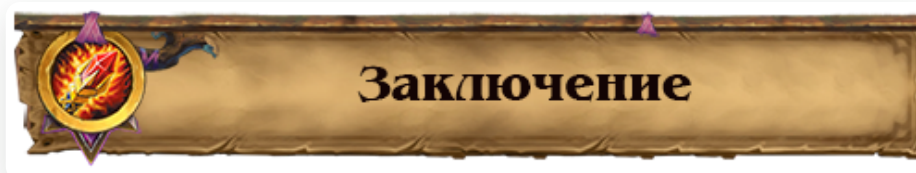
Комбо Мех Жрец — может рано "засноуболлить" стол, то есть раскочевать существ с помощью механизмов, **Пары рук** и других баффов. На все эти махинации легко отвечает **Воля призывателя**. Но не давайте ее слишком рано, пока в руке Жреца есть еще какие-то баффы. Андуин сможет обойти ваши провокации с помощью **Немоты** и **Массового рассеивания**.



Зоолок — как и Токен Друид, и Мурлок Шаман — хороший матч-ап. Зачищать стол важно, но вы не бойтесь столь мощных массовых баффов, так что существа опасны только своими характеристиками. У Зоолока тоже есть **Морские великаны**, старайтесь приберечь для них **Кольцо льда** или **Морозный луч**. После вы сами сможете реализовать своих **Морских великанов**, **Эльфийку-вышибалу** и **Ментального техника**.

Не бойтесь ставить **Ученицу чародея** рано, если вы сможете защитить ее **Зеркальными копиями** или **Морозным лучом**. Единственный способ Зоолока убить 3/2 угрозу без стола — **Ожог души**, но встречается он не во всех сборках.

[к оглавлению](#)



Хотите не только прочитать о сложном геймплее Спелл Мага, но и посмотреть его в деле, обратитесь к следующим источникам:

Видеогайд от Arxvoid — материал на нашем сайте написан с учетом советов и рекомендаций лучшего игрока за Мага. В видеогайде на английском языке вы найдете интересные и типовые игровые моменты, а также сможете закрепить прочитанное.

Стримы на Twitch — многие популярные и не очень стримеры играют Спелл Магом в легенде и близко к ней. Рекомендуем канал того же **Arxvoid**, который часто обращается к Спелл Магам, а также создает необычные, но эффективные сборки других архетипов класса.

Спасибо за прочтение, до скорых встреч!