

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Лок на слизи — имба Бесплодных земель. Большой гайд по архетипу

04.02.2024

Гайды

Битва в Бесплодных землях

Лок на слизи — имба Бесплодных земель. Большой гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ








Герой гайда — Чернокнижник на слизи в мете Бесплодных земель после выхода патча 28.4.1. Еще до выхода обновления с нерфами 10 карт Лок на слизи стал разрушителем меты недели — и колодой с самым большим потенциалом. После выхода патча, где Чернокнижника не понерфили всё быстро стало понятно: разработчики не досмотрели за лучшей колодой меты и теперь она покорит Стандартный режим. Так и случилось.

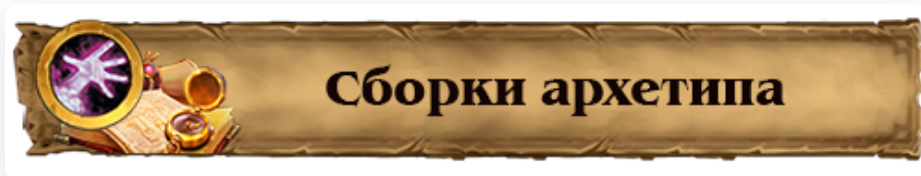
Сегодня Лок на слизи — **самая популярная и самая результативная колода в игре на любом ранге**. И скорее всего, это не изменится до следующего патча с нерфами. А пока о патче нет никаких вестей, Лок на слизи радуется огромному винрейту и отличному распределению матч-апов. Пусть вся мета ополчилась против Лока на слизи, он всё еще удерживает лидирующие позиции — и даже в трудных поединках есть все шансы на победу.

Еще одно преимущество Лока на слизи — его цена. Оптимальные сборки потребуют только одну легендарку и пару эпиков, и то в теории можно обойтись и без них.

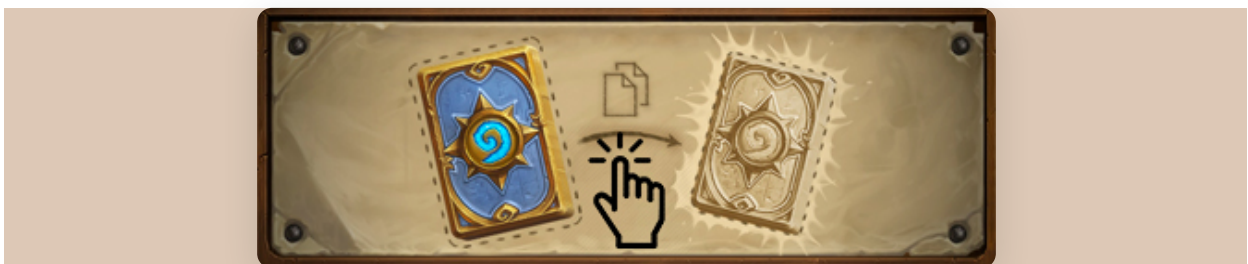
В большом гайде по Чернокнижнику на слизи изучаем эту колоду во всех ее игровых аспектах. Мы рассмотрим лучшие сборки и возможности составить собственную колоду с учетом коллекции, меты и ваших предпочтений. Обсудим основы и тонкости муллигана, геймплея и популярные матч-апы в начале февральского рейтингового сезона.

## Разделы гайда:

-  **Сборки архетипа**
-  **Вопросы декбилдинга**
  - *Основа колоды*
  - *Чем дополнить основу*
  - *Замена дорогих карт*
  - *- Максимально бюджетная колода*
-  **Муллиган**
  - *Общие правила*
    - *Выбор карт против всех классов*
    -  **Стратегия игры**
      - *Основа геймплея*
  - *- Лок в агро и контроль матч-апах*
  - *Важно знать любому Локу на слизи*
-  **Матч-апы**



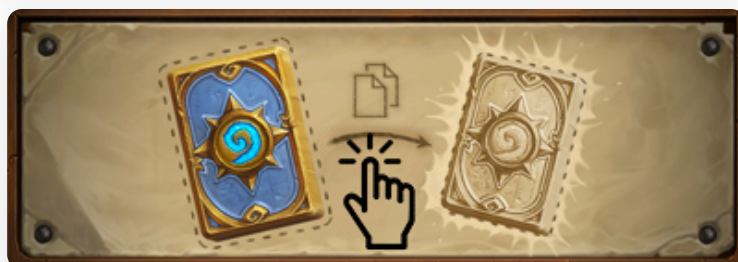
В мете много колод Чернокнижника на слизи — почти все хорошо себя показывают, а разница в винрейте между ними не такая значительная. Но все же даже десятые доли процента побед важны: и представленные ниже колоды соревнуются друг с другом за звание оптимальной деки.



**Темповый Чернокнижник на слизи**

# Лок на слизи

 <p><b>Огненный бес</b> Боевой клич наносит 3 ед. урона вашему герою. Демон x2</p>	 <p><b>Чудовищный облик</b> Ваше существо получает +3/+3 до вашего следующего хода. Тьма x2</p>	 <p><b>Сластолюбивый чародей</b> Предсмертный крик: вы получаете «Земное масло», которое можно обменять. x2</p>	 <p><b>Разрыв пласта</b> Вы скрываете 3 нижние карты из вашей колоды, выбираете одну и уничтожаете остальные. x2</p>	 <p><b>Бес-баритон</b> Боевой клич: вы получаете урон от усталости. Получает такой же бонус к атаке и здоровью. Демон x2</p>	 <p><b>Крещендо</b> Вы получаете урон от усталости. Все противники получают такой же урон. Скверна x2</p>
 <p><b>Почтальон и почтальонка</b> Боевой клич и предсмертный крик: кладет в колоду сверху колоды «Бочку слизи». x2</p>	 <p><b>Топливо для печи</b> Когда эту карту разыграют, сбрасывает или уничтожает, вы берете 2 карты. Огонь x2</p>	 <p><b>Кузня воли</b> Выберите ваше существо. Превращает егоmana с характеристикой этого существа в «Яблоко». x2</p>	 <p><b>Слизистая вагонетка</b> Никси: Когда это существо получает урон, вы получаете «Бочку слизи» и кладете еще одну в колоду вашей колоды. x2</p>	 <p><b>Трон-каменьет</b> Онид: наносит 1 ед. урона случайному противнику за каждый ваш кристалл маны. x2</p>	 <p><b>Дилемма вагонетан</b> Вы сбрасываете заклинание с минимальной стоимостью. Превращает две вагонетки 3/3 «Никси» в заклинание 3/3 «Никси». Никси: за 1 ед. урона сбрасывает заклинание. x2</p>
 <p><b>Попгар (пипиостный)</b> Ваша заклинатель Силеры стел на (2) мана и получает «Облавление владык». Боевой клич: вы получаете две «Бочки слизи». x2</p>	 <p><b>Безумный дирижер</b> Боевой клич: вы получаете урон от усталости. Призывает столько же бесов 3/3. x2</p>	 <p><b>Утилизатор</b> В конце вашего хода уничтожает 3 нижние карты в вашей колоде. Демон x2</p>	 <p><b>Порождение мяса</b> Наносит 6 ед. урона. Превращает случайное существо за (6). Уничтожает 6 нижних карт в вашей колоде. Скверна x2</p>		



В этой колоде есть **Кузня воли**, но не так много тяжелых юнитов для синергии с ней. Критично это преимущественно в медленных матч-апах, где вам может не хватить тяжелых юнитов для давления. Но вы все еще сможете выгодно реализовывать Кузню душ с помощью не только **Утилизатора**, но и баффа **Чудовищного облика** на любого юнита.

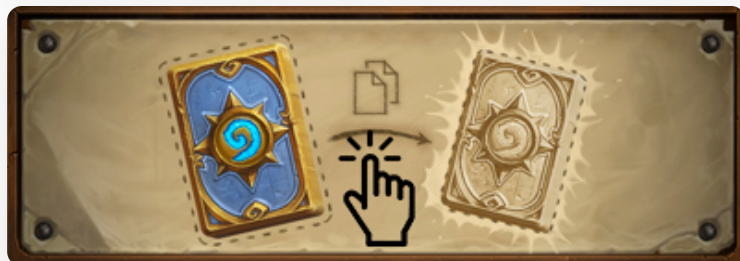
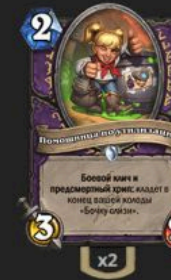
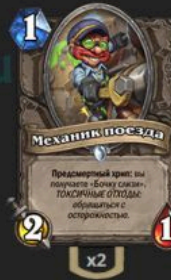
Сборка темповая и быстрая, она рассчитывает на быстрый захват стола и завершение партии в мидгейме. Поэтому тут появляется **Огненный бес**.

**Разрыв пласта** — еще один способ реализации Бочки слизи, а также просто способ перебора колоды.



### **Чернокнижник на слизи с Анубисатом**

# Чернокнижник на слизи



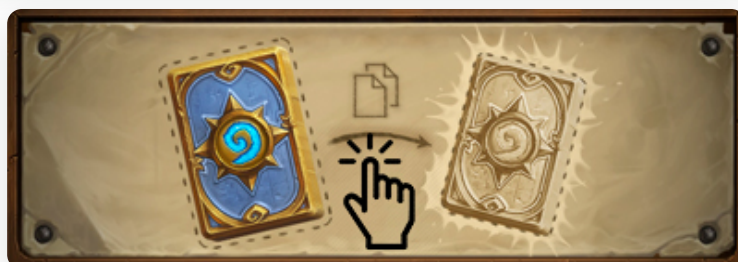
Мракокаменный страж — очень популярная карта в сборках Лока на слизи. Но статистика говорит, что она не так хороша. Скорее всего, эффективность карты падает, потому что игроки неправильно ее используют. Кто-то активирует ковку (делать это нужно очень редко), кто-то боится сбросить сильные карты и не играет Мракокаменного стража в темп, кто-то выбирает сжечь кристалл маны, что обычно плохое решение. А может быть, Мракокаменный страж в принципе не так хорош. И если вы с этим согласны, можно потестить **Величественного анубисата** — сборка с ним показывает самый высокий винрейт, хотя выборка еще очень скромная. **Величественный анубисат** хорошо работает с **Кузней воли** и защищает от разменов других юнитов, что чаще будет полезнее в темповых матч-апах, чем в медленных. Например, в мирроре оппонент все равно обязан будет разменяться с 7/7 провокацией каким-либо способом, пусть она и не атакует. И только против контроль колод **Величественный анубисат** может стать мертвой картой.

Если **Величественный анубисат** вам не понравится, меняйте его на Мракокаменного стража или какую-то другую карту, как это делает первая сборка в разделе.



**Чернокнижник на слизи с **Плененным ужасом****

# Лок на слизи с Плененным ужасом



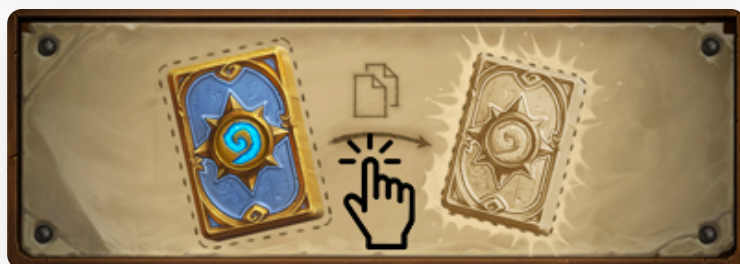
Сборки с **Пленным ужасом** берут больше способов нанести себе урон — **Экскурсовода**, **Огненного беса**, **Элементиевую жеоду**, а защищает от всего этого **Арфа Скверны**. Стоит ли всё это бесплатных 5/5 **Пленных ужасов** — сказать сложно. Но по статистике такие колоды показывают хороший винрейт, хотя выступают хуже в зеркальных матч-апах.



### **Тяжелый Чернокнижник на слизи**

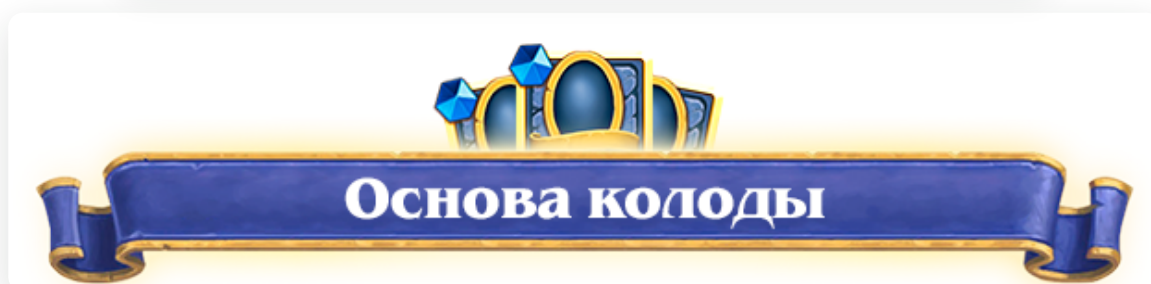
# Чернокнижник на слизи

 <p><b>Лохман с р-Финли</b> Боевой кингс заменяет карты в вашей руке картами из конца вашей колоды. <b>Мурлок</b></p> <p>1 3</p> <p>x2</p>	 <p><b>Чудовищный обитик</b> Ваше существо получает +3/+3 до вашего следующего хода. <b>Тьма</b></p> <p>1</p> <p>x2</p>	 <p><b>Сладкий и липкий жас</b> Предсмертный крик: вы получаете «Земное масло», которое можно обменять. <b>Земное масло</b></p> <p>1 2</p> <p>x2</p>	 <p><b>Механик поезда</b> Предсмертный крик: вы получаете «Белую слизь». <b>Токсичные отходы:</b> сбрасываете в колоду «Белую слизь» и «Токсичные отходы».</p> <p>1 2</p> <p>x2</p>	 <p><b>Разрыв пласта</b> Вы сбрасываете 3 любые карты из вашей колоды, выбираете одну и уничтожаете остальные. <b>Слизь</b></p> <p>1</p> <p>x2</p>	 <p><b>Осквернение</b> Наносит 1 ед. урона всем существам. Если одна из них погибает, эффект повторится. <b>Тьма</b></p> <p>2</p>
 <p><b>Почтальон и посылка</b> Боевой кингс и предсмертный крик: кладет в колоду сверху колоды «Белую слизь». <b>Мурлок</b></p> <p>2 3</p> <p>x2</p>	 <p><b>Кузля воли</b> Выберите ваше существо. Превращает его в существо с характеристиками 2/2 и «Слизь». <b>Тьма</b></p> <p>3 2</p> <p>x2</p>	 <p><b>Слизь там, где нет ее</b> Никто. Когда это существо получает урон, вы получаете «Белую слизь» и кладете ее в колоду. Когда вы получаете колоду, вы сбрасываете колоду. <b>Слизь</b></p> <p>3 2</p> <p>x2</p>	 <p><b>Топливо для печи</b> Когда эту карту разыграют, сбрасывает все существа, вы берете 2 карты. <b>Огонь</b></p> <p>3</p> <p>x2</p>	 <p><b>Дилемма вагонет</b> Вы сбрасываете заклинание с наименьшей стоимостью. Призывает две вагонетки 3/3 «Наскочка». Наскочка: вы сбрасываете заклинание. <b>Слизь</b></p> <p>3</p> <p>x2</p>	 <p><b>Звуковая миссер-Поэзия</b> Боевой кингс: ваш противник кладет в руку двух ботов 3/3. Предсмертный крик: вы призываете этих ботов. <b>Слизь</b></p> <p>4 4</p>
 <p><b>Поп-гитарист-пистолет</b> Ваше заклинание Смерть ставит на (2) меча и посылает «Образование войны». Боевой кингс: вы получаете две «Белые слизи». <b>Мурлок</b></p> <p>4 2</p> <p>6</p>	 <p><b>Утилизатор</b> В конце вашего хода уничтожает 3 любые карты в вашей колоде. <b>Демон</b></p> <p>4 7</p> <p>x2</p>	 <p><b>Мракокаменный страж</b> Провокация. Выберите эффект: вы сбрасываете 2 карты; или уничтожает одну из ваших существ; или вы получаете колоду. Когда умирает: Выбор эффекта. <b>Элементаль</b></p> <p>4 6</p> <p>x2</p>	 <p><b>Симфония грехов</b> Вы разыгрываете и разыграете часть симфонии. Заманивает в колоду 6 других частей. <b>Слизь</b></p> <p>5</p>	 <p><b>Порождение слез</b> Наносит 6 ед. урона. Призывает случайное существо за (6). Уничтожает 6 любых карт в вашей колоде. <b>Скверна</b></p> <p>6</p> <p>x2</p>	 <p><b>Саргерас Разрушитель</b> Титан. Боевой кингс: открывает портал, призывающий двух бесов 3/2 каждый ход. <b>Демон</b></p> <p>9 6</p> <p>12</p>



Интересная сборка, которой часто играют в Легенде в начале февраля. Тут много тяжелых карт, в том числе [Осквернение](#), [Саргерас Разрушитель](#) и [Симфония грехов](#). С этими картами можно затянуть игру в лейтгейм и переиграть противников по выгоде. Стратегия интересная в том числе потому, что мало кто ожидает от Чернокнижника на слизи такого стиля игры. [Лоцман сэра Финли](#) нужен для добора заклинаний с [Симфонии грехов](#) или для замешивания на дно колоды Бочек слизи из руки. Еще Финли можно играть в начале партии, если не зашли ключевые карты.

[к оглавлению](#)



Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти каждой сборке архетипа. У Лока на слизи в основе 25 карт, которые берут все классические колоды. Только Лок на слизи с [Пленным ужасом](#) может убрать из основы набор [Кузня воли](#) + [Чудовищный облик](#), чтобы уместить свои синергии с [Пленным ужасом](#). Во всех остальных случаях карты из основы появляются в колоде всегда.

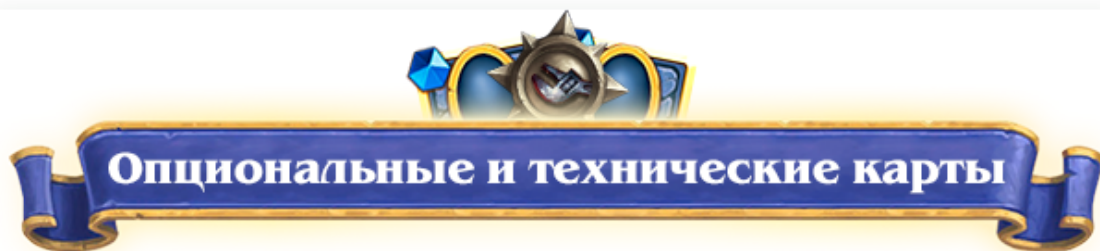
## Основа колоды (25 из 30)



Код основы колоды:



Основу колоды нужно дополнить еще 5 картами — чаще всего это уже привычный набор еще 3 опций, а финальные 2 слота активно меняются от деки к деке. Консенсуса среди декбилдеров пока что нет.



## Оptionальные карты



**Механик поезда** или **Огненный бес** — в сборку берут две копии какого-то из этих первых дропов. Чаще всего **Механик поезда** появляется вместе с Мракокаменным стражем, а если его нет, лучше брать **Огненного беса**.

**Разрыв пласта** — дополнительный способ активировать Бочки слизи на дне колоды, а также способ добора одной карты. Хороший spell, хотя и не критично важный.

**Заморозка души** — интересное заклинание, но чаще всего оно не подходит Локу на слизи. Заморозка затягивает партию и откладывает ваши проблемы на следующий раунд, а решают эти проблемы обычно массовые зачистки или масса взрывного урона. Зачисток у Лока нет, а взрывной урон чаще всего не сработает, потому что Бочки слизи полетят в замороженных существ.

**Неофитка культа** — хорошая метовая карта для многих ситуаций и матч-апов. Сейчас это точно не обязательный второй дроп, хотя хуже дека с ним не станет.

**Элементиевая жеода** — порой берут без синергий с **Плененным ужасом**, а просто как самостоятельный источник добора. Выбор опасный в зеркальных матч-апах, хотя всё еще имеет место, потому что помогает быстрее найти нужные карты.

**Осквернение** — интересная карта, которую никто не будет ожидать от Лока на слизи. Берите, если часто встречаете Паладинов и Токен Друидов. Интересна синергия с вашей **Слизистой вагонеткой**, хотя проверить такую комбинацию получается редко.

**Топливо для печи** — хорошая карта, которая часто появляется в деках в одном экземпляре. Но это не обязательный spell, вместо которого можно легко взять что-то другое, особенно если вы не играете Мракокаменного стража.



**Мракокаменный страж** — этот четвертый дроп часто плохо играют. Его не нужно ковать, не нужно сжигать себе ману, не нужно бояться сбросить что-то сильное из руки. Просто бросайте его на стол как можно быстрее — и надейтесь на удачный дискард. Такой подход, возможно, сделает карту сильнее, чем ее показывает статистика. Но наверняка узнать силу Мракокаменного стража трудно.

**Величественный анубисат** — замена Мракокаменного стража, которая будет работать в первую очередь в темповых матч-апах — с Локами, Паладином, Токен Друидом, Рыцарем смерти. В медленных поединках **Величественный анубисат** обычно не так хорош, особенно если не зайдет **Кузня воли**.

**Звукорежиссер Поззик**, **Симфония грехов** и **Саргерас Разрушитель** — берут вместе или отдельно друг от друга, если хотят сделать колоду тяжелее. Лок может переиграть

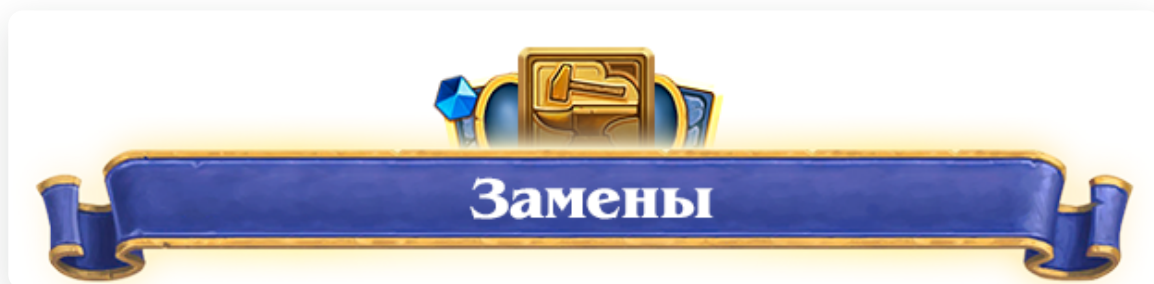
по выгоде многих противников и уйти в лейтгейм, хотя это не предпочтительный способ победы. Подход сделает Лока слабее в начале партии, но это может окупиться в матчах с Воинами, Жрецами и Разбойниками.



**Набор Пленного ужаса** — эти пять карт обычно берут вместе, если играют сборкой с Пленным ужасом. Порой какие-то из них встречаются в деках отдельно друг от друга. Колоды с Пленным ужасом слабее в зеркальных матчах, но могут показать себя лучше в других поединках. Они чуть больше зависят от захода нужных карт вовремя — и стараются активнее перебирать колоду в поисках ключевых существ.

**Менее популярные опциональные карты:** Virtuoz Бездны, Лоцман сэр Финли, Колючее щупальце, Адское пламя, Ползучее безумие, Припасы Плети, Эхо, Музыкальный менеджер Е.Т.С., Приверженка Саргераса, Паровой уборщик, Шквал душ и другие.

[к оглавлению](#)



Лок на слизи — одна из самых бюджетных колод в игре, в которой почти нет легендарок и эпиков. А те, что есть, в теории можно убрать, хотя и пожертвовав эффективностью колоды. Далее о том, как лучше всего заменить дорогие карты.



**Дилемма вагонетки** — проще всего взять вместо *Разрыв пласта* или *Мракокаменного стража*.

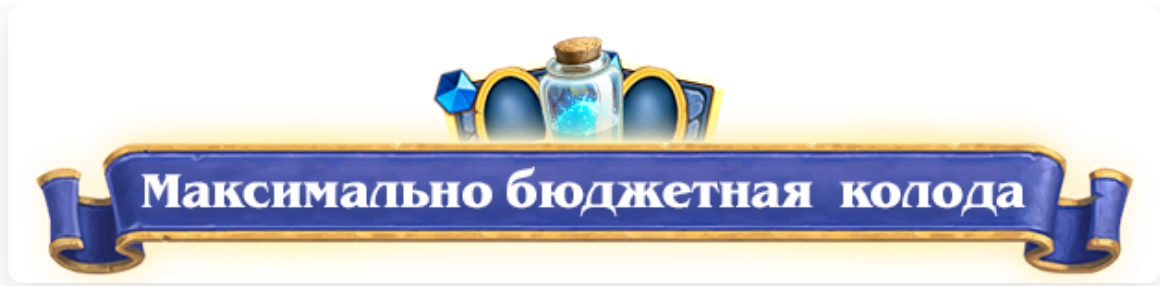


**Попгар Гниlostный** — постарайтесь скрафтить эту легу, а временно можно заменить ее *Симфонией грехов*, *Саргерасом Разрушителем* или *Звукорежиссером Поззиком*. Подойдут и другие замены из списка опциональных карт.



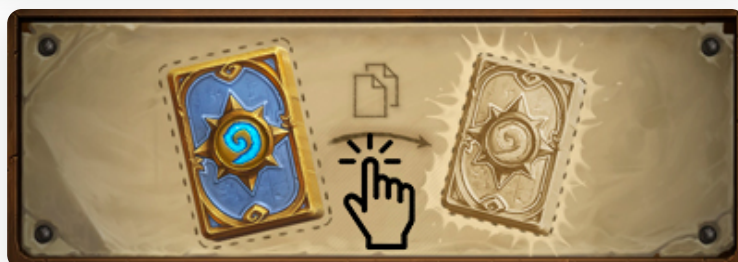
**Безумный дирижер** — берите вместо этого эпика *Мракокаменного стража*, *Неофитку культа* или *Величественного анубисата*.

**Другие дорогостоящие карты** — не обязательны для Лока.



**Бюджетный Чернокнижник на слизи**

# Бюджетный Лок на слизи



Это совсем бюджетная колода Лока на слизи без легендарок и эпиков. Она даст вам представление о геймплее архетипа, хотя на 100% его силу не раскроет. Постарайтесь крафтить **Безумного дирижера** и **Попгара Гнилостного** — это очень сильные и важные карты. **Дилемму вагонетки** можно создать позднее или вовсе играть без нее.

[к оглавлению](#)



Муллиган Лока на слизи очень прост и практически не отличается в зависимости от оппонентов. Не будет ошибкой просто агрессивно искать **Помощницу по утилизации**, **Беса-баритона** и **Слизистую вагонетку**, сбрасывая всё остальное. А если они есть, то оставлять и **Утилизатора**.

Хотя есть случаи, когда нужно оставить и другие карты. Далее обсудим общие правила муллигана.



#### • Общие правила



**Помощница по утилизации** — оставляйте всегда и в любом количестве.



**Слизистая вагонетка** — оставляйте всегда и в любом количестве.



**Бес-баритон** — оставляйте всегда одну копию. Две нужны только с Монеткой.



**Сказочный коммивояжер** — оставляйте всегда одну копию. Вместо него можно оставить **Огненного беса**, если он есть в сборке.



**Утилизатор** — оставляйте одну копию, если есть **Помощница по утилизации** или **Слизистая вагонетка**. Можно оставить вместе с **Кузней воли** и **Монеткой** против некоторых классов (см ниже).



**Кузня воли** — оставляйте одну копию против **Чернокнижника** или с **Утилизатором**.



**Крещендо** — оставляйте одну копию только против **Шамана** и **Охотника** на демонов.

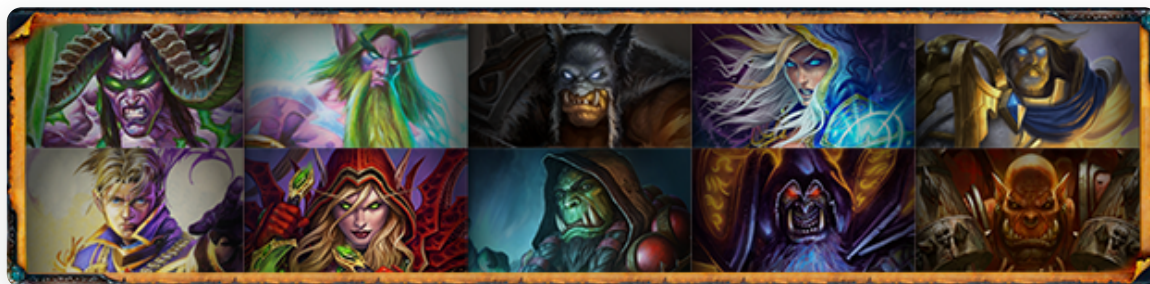


**Попгар Гнилостный** — оставляйте против Охотника на демонов и Разбойника. Против других классов оставляйте только с идеальной рукой.



**Другие карты** — на муллигане никогда не нужны.

- Далее о том, что Чернокнижник ищет при встрече с конкретными классами.



### Выбор карт против всех классов

**Рыцарь смерти:** Помощница по утилизации, Слизистая вагонетка, Бес-баритон, Сказочный коммивояжер. С хорошей рукой — Утилизатор, Кузня воли.

**Охотник на демонов:** Помощница по утилизации, Слизистая вагонетка, Бес-баритон, Сказочный коммивояжер, Попгар Гнилостный, Крещендо. С хорошей рукой — Утилизатор, Кузня воли.

**Воин:** Помощница по утилизации, Слизистая вагонетка, Бес-баритон, Сказочный коммивояжер. С хорошей рукой — Утилизатор, Кузня воли.

**Паладин:** Помощница по утилизации, Слизистая вагонетка, Бес-баритон, Сказочный коммивояжер. С хорошей рукой — Утилизатор, Кузня воли.

**Охотник:** Помощница по утилизации, Слизистая вагонетка, Бес-баритон, Сказочный коммивояжер. С хорошей рукой — Утилизатор, Кузня воли.

**Друид:** Помощница по утилизации, Слизистая вагонетка, Бес-баритон, Сказочный коммивояжер, Утилизатор. С хорошей рукой — Кузня воли.

**Разбойник:** Помощница по утилизации, Слизистая вагонетка, Бес-баритон, Сказочный коммивояжер. С хорошей рукой — Утилизатор, Кузня воли, Попгар Гнилостный.

**Шаман:** Помощница по утилизации, Слизистая вагонетка, Бес-баритон, Сказочный коммивояжер, Крещендо. С хорошей рукой — Утилизатор, Кузня воли.

**Маг:** Помощница по утилизации, Слизистая вагонетка, Бес-баритон, Сказочный коммивояжер. С хорошей рукой — Утилизатор, Кузня воли.

**Жрец:** Помощница по утилизации, Слизистая вагонетка, Бес-баритон, Сказочный коммивояжер. С хорошей рукой — Утилизатор, Кузня воли.

**Чернокнижник:** Помощница по утилизации, Слизистая вагонетка, Бес-баритон, Утилизатор, Кузня воли.

[к оглавлению](#)



## Стратегия игры

### Основы геймлея

Чернокнижник на слизи — агрессивная колода, которая идеальна во всем. Лок быстро захватывает стол ранними дропами, при этом может задавить противника и тяжелыми юнитами, начиная с 3-4 ходов. А еще Лок наносит огромное количество взрывного урона, даже если у него ничего нет на столе. И если повезет, за ход с пустого стола Чернокнижник может нанести 30 урона по вражескому герою.



И если этого мало, помимо всего прочего Чернокнижник на слизи умеет чистить стол массовыми зачистками, а еще восстанавливать себе полный запас здоровья. Но это уже куда более редкие сценарии, хотя и всё еще вполне себе возможные.



Лок на слизи — **колода хорошего захода карт**. Геймплей во многом построен вокруг того, что в руку вовремя зайдут нужные существа. Поэтому особенно важен муллиган, на котором Чернокнижник будет искать самые имбалансные карты. Хорошо то, что таких имбалансных карт много, поэтому хоть что-то полезное вы найдете в большинстве ситуаций. Эти имбалансные карты, конечно же, **способны положить на дно колоды Бочки слизи**, а зачем **активировать их**, уничтожив последние карты в деке.

Таких карт много: генерируют Бочки слизи [Помощница по утилизации](#) и [Слизистая вагонетка](#). А достают их со дна колоды [Утилизатор](#), [Порождение хаоса](#) и [Разрыв пласта](#).

В этих картах и их синергиях — главная фишка колоды. Благодаря им Лок получает невероятное преимущество по темпу над почти любым соперником. Активированные на дне колоды Бочки слизи очень предсказуемы: они или уберут стол противника, или

нанесут герою огромное количество урона. И тот, и другой эффект важен для агрессивного Лока.

Еще многие карты генерируют Бочки слизи в руке. Сами по себе эти карты не так хороши, но порой других хороших опций в руке не будет, а порой нужно просто добить оппонента взрывным уроном. В идеале Лок хочет не играть Бочки слизи за 3 маны, а или удешевить их [Попгаром Гнилотсным](#), или сбросить их [Дилеммой вагонетки](#) или [Мракокаменным стражем](#). Тогда Бочки слизи в руке тоже принесут очень много пользы.



Остальные карты в колоде Чернокнижника на слизи позволяют ему играть как **классическому Зоолоку**. Чаще всего тут просто есть темповые и недорогие юниты — они не так сильны, как комбинации с [Бочками слизи](#), но все еще делают многое и в комбинации с главной синергией приносят победу.

Три карты в деке — [Крещендо](#), [Бес-баритон](#) и [Безумный дирижер](#) — работают с вашим уроном от усталости. Тут нет какой-то хитрой идеи: просто карты наносят немного урона вашему герою и каждая следующая из них становится сильнее. [Бес-баритон](#) и [Безумный дирижер](#) полезны только в начале партии, а [Крещендо](#) может реализовать себя на любом этапе партии — особенно хорошо вместе с [Попгаром Гнилотсным](#). Всю эту тройку не страшно играть в темп в большинстве ситуаций, если нет ходов лучше. Даже [Крещендо](#) Лок часто может отдать на второй ход, если нет второго дропа лучше. Делать это нужно не столько ради 1 урона, сколько ради баффа последующих карт с синергией усталости.

Чернокнижник наносит себе много урона своими картами — не только синергиями усталости, но и [Огненным бесом](#). А еще есть сила героя. Всё это, впрочем, не критично в большинстве матч-апов и ситуаций. Лок всегда хочет играть первым номером и наступать. И если и проигрывает, то обычно не потому, что у него закончилось здоровье, а потому, что противник отбил его от всех наступательных средств Лока.



Последняя важная группа карт в деке — **Кузня душ и синергии с ней**. Во многих деках только одно большое существо — **Утилизатор**. Порой в сборки добавляют Мракокаменного стража и реже других тяжелых юнитов. Но даже одного **Утилизатора** достаточно, потому что еще есть **Чудовищный облик** — способ сделать любого юнита достаточно крупным для реализации **Кузни воли**. Еще, конечно, **Чудовищный облик** нужен просто для выгодных разменов и взрывного урона, карту почти всегда легко получается реализовать.

**Кузня воли** хороша не только из-за крупных юнитов, а и из-за важности юнитов с натиском. Часто Лок хочет разменяться с мелкими существами противника, чтобы Бочки слизи отправились в крупные цели или героя противника. И тут на помощь приходит **Кузня воли**, которой можно копировать и небольших существ с 2/2 статями. Особенно это актуально в темповых матч-апах.



Наконец, у Лока есть и **другие источники взрывного урона** — не обязательно связанные со сбросом Бочек слизи со дна колоды.

Трогг-камнемет невероятно силен на любом этапе партии. Это и источник огромного взрывного урона по герою противника, и способ зачистки стола. Вы всегда должны

играть его с активным свойством финала, что получается сделать без особых проблем. Но важно понимать, что двух Троггов-камнеметов за ход вы точно не сыграете.

Попгар Гнилостный может стать основой для двух комбинаций. Первая — с многочисленными Бочками слизи в руке. Тут все просто, обычно такую комбинацию играют на 8+ ходах, чтобы с достаточным количеством маны реализовать все Бочки слизи в руке. Вторая комбинация с Попгаром Гнилостным — Крещендо за 0 маны. Такая комбинация может полностью восстановить здоровье Лока и перевернуть даже плачевную игровую ситуацию. Еще Попгар делает дешевле Порождение хаоса, но в течение одного хода эту пару карт играют очень редко.

[к оглавлению](#)



### Лок в агро и контроль матч-апах

**В агрессивных матч-апах** главный приоритет Чернокнижника — не потерять стол в начале партии и в мидгейме. Сам Лок достаточно быстрый и темповый, так что должен как минимум дать бой другим агрессивным колодам. В деке есть хорошие 1 и 2 дропы, сильная даже просто по характеристикам Слизистая вагонетка, сильный даже на 3 мане Трогг-камнемет.

Чернокнижник может позволить себе потратить 3 маны на Кузню воли, пусть изначально она не принесет ему никакого темпа. Но вы сможете вернуть потерянную инициативу в следующие ходы. Целью для Кузни воли могут становиться не только тяжелые дропы, но и средние, и мелкие юниты.

Еще один способ перехватить инициативу — реализация замешанных на дно колоды Бочек слизи с помощью Утилизатора и реже другими картами. Пусть целью станут юниты с 1-2 здоровья, их все равно выгодно убирать со стола с помощью Бочек слизи, если других способов сделать это у вас нет.



Наконец, можно перехватить инициативу благодаря **Крещендо**. Обычно для этого нужно разогнать урон от усталости хотя бы до 2 единиц, а лучше больше. Тогда **Крещендо** становится ключевой картой в темповом противостоянии.

Как только Лок перехватывает инициативу на игровом поле, он может достаточно быстро переходить в наступление: бить по герою противника и искать летал с помощью взрывного урона. Отвлекайтесь только на самых опасных юнитов оппонента: часто с ними можно размениваться натисками и заклинаниями, а существами бить по герою противника.

**В медленных матч-апах** Чернокнижника в первую очередь интересуют тяжелые дропы и комбинации с **Бочками** слизи. Хотя и мелкими юнитами можно наступать: как минимум

они отвлекут противника и не дадут ему добирать карты, копить броню или восстанавливать здоровье.



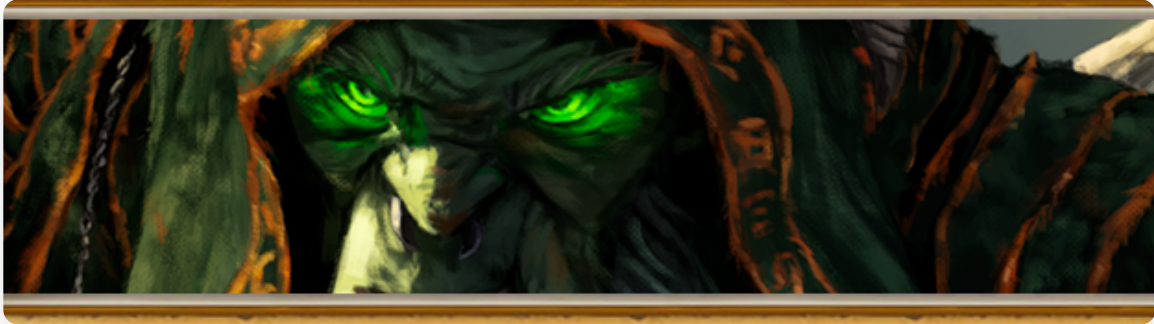
Обычно в контроль поединках Бочки слизи наносят огромное количество урона — и почти всегда летят прямо в героя противника, потому что юнитов на его половине стола Лок убирает натасками. Постоянное давление и юнитами, и взрывным уроном поставит многих оппонентов в тупик — одновременно чистить стол и восстанавливать здоровье очень трудно, а если делать что-то одно, то Лок часто сможет без проблем закончить партию.

В медленных матч-апах важно играть от зачисток противника — нужно знать, какие они, сколько маны стоят, сколько их в деке противника. И, конечно, оценивать свою позицию: чем ситуация тяжелее, тем от меньшего количества карт нужно играть. Если

всё совсем плохо, Лок забывает обо всякой осторожности и идет в последнюю атаку в надежде, что противник не найдет ответа на ваш стол.

Дольше держите в руке **Попгара Гнилостного**: часто в контроль матч-апах с его помощью вы реализуете комбинацию на огромное количество урона в лейтгейме. Для этого нужны **Бочки слизи** в руке, а желательно и **Крещендо**.

[к оглавлению](#)



### Важно знать любому Локу на слизи



#### Что делать, если не заходят топовые карты

Иногда кажется, что Чернокнижник на слизи побеждает сам себя — если в руку не заходят **Слизистая вагонетка** или **Помощница по утилизации**. Иногда проблема в том, что вы недостаточно агрессивно ищете эти карты на муллигане. Но порой они останутся на дне колоды в любом случае. И без имбалансных ходов с **Бочками** слизи победить куда сложнее, хотя всё еще возможно. Но у вас наверняка была или еще будет партия, в которой дека попросту не работает так, как задумано. И с этим, к сожалению, ничего не поделаешь — такое случается с любой колодой в Hearthstone. Но статистика показывает, что с Локом на слизи такое бывает редко. Почти все карты в колоде стоят 1-3 маны, так что без хоть какого-то старта вы редко останетесь. Тем более у Лока есть сила героя и другие источники добора.



#### Не бойтесь дискарда в руке и колоде

Многие игроки боятся сжигать и сбрасывать карты — не только в своей колоде, но и в руке. Но вам нужна лишь малая часть из 30 карт для победы, поэтому не бойтесь сбрасывать что угодно как из руки, так и из деки. Можете взять за правило: ни одно уничтожение карт не должно волновать вас. На деле всё немного сложнее — будут ситуации, когда с дискардом из руки нужно быть осторожнее, но таких ситуаций очень мало. И подход "сбрасывать всё и всегда без опасений" принесет вам куда больше пользы. И уж точно без опасений играйте **Утилизатора** и **Порождение хаоса**, даже если на дне колоды нет ни одной **Бочки слизи**, а в колоде мало карт.



#### О Дилемме вагонетки



**Дилемма вагонетки** сбрасывает не случайную карту из руки, а самое дешевое заклинание, что очень предсказуемый и управляемый эффект.

Как правило Лок хочет сыграть этот спелл без активного эффекта навскидку, а сбросить из руки Бочку слизи. Если, конечно, это самое дешевое заклинание в руке. Там может быть Змеиный яд за 0 маны, который не страшно сбросить. А можно сыграть его, если в этом случае **Дилемма вагонетки** сбросит Бочку слизи.

Не стесняйтесь играть другие спеллы за 0-2 маны до **Дилеммы вагонетки**, даже если сейчас они не максимально эффективны.



**Случайные 6 дропы с Порождения хаоса**



Порождение хаоса призывает случайного юнита за 6 маны — любого класса или нейтрального. Нельзя призвать титанов и гигантов, но все другие существа доступны.

Шестых дропов много: среди них есть и натиски, и провокации, и существа с похищением жизни, а еще Сиф, Мистер Мукла, Минотаурен, Лорд Ледяной Шепот, Гномоед и Вестник войны Ривендер. От захода всех этих карт можно сыграть, если всё плохо и других способов победы не осталось.



**Сказочный коммивояжер и Змеиное масло**



Сказочный коммивояжер

Предсмертный хрип: вы получаете «Змеиное масло», которое можно обменять.



Змеиное масло со Сказочного коммивояжера — многофункциональный spell. Чаще всего вы будете обменивать его ради того, чтобы добрать карту из колоды за 1 маны. Другой вариант — заклинание сбросят [Дилемма вагонетки](#) или другая карта. Иногда Змеиное масло нужно сыграть на любую цель, чтобы точно сбросить из руки Бочку слизи, а не этот spell.



Как правильно играть [Чудовищный облик](#)



**Чудовищный облик** выгоднее всего сыграть сразу перед кастом **Кузни воли**. Но это не единственное применение заклинания. Порой это просто +3 к урону, порой способ баффнуть вашего юнита для выгодного размена. Иногда **Чудовищный облик** играют для того, чтобы оппонент не мог разменяться с вашим существом, потому что в его ход бафф +3/+3 все еще будет работать. Приятно баффать **Чудовищным обликом** **Слизистую вагонетку**, чтобы она дала больше Бочек слизи.



**Как правильно играть Мракокаменного стража**



Мракокаменный страж — карта, которую не нужно бояться играть просто так. В темп, на четвертый ход, без эффекта ковки. Почти всегда выбирайте опцию сброса карт — в надежде скинуть Бочки слизи, [Топливо для печи](#) или слабые карты из руки. Сжигать себе ману можно только на 7+ мане, и то это не всегда хороший выбор, особенно если вы готовите комбинации с [Попгаром Гнилостным](#).

Ковать Мракокаменного стража — самая большая ошибка в мире. Лучше сыграть любую карту в руке, а если их нет, то прожать силу героя. Только если каким-то чудом вы уже всё это сделали у вас осталось 2 маны, улучшайте этот четвертый дроп.

[.к оглавлению](#)

## Матч-апы



### Чернокнижник на слизи

В зеркальном матч-апе двух Чернокнижников многое зависит от захода карт и инициативы в первые ходы. Первые дропы для старта хороши, но настоящим геймчейнджером станут тяжелые юниты вроде [Утилизатора](#) и других, особенно если под них есть [Кузня воли](#). Такие комбинации очень сильны в матч-апе — и обычно тот, кто их раньше реализует, станет победителем. Хотя можно вернуться в партию и со своей [Кузней воли](#), особенно если получится активировать несколько Бочек слизи со дна колоды.

Чернокнижник, который ведет в контроле стола, обычно может перейти в наступление к 4-5 ходам — и концентрироваться только на герое противника. Далее можно закончить партию взрывным уроном. Вернуться из такой ситуации оппонент может с помощью [Крещендо](#) и [Попгара Гнилостного](#), но играть вокруг этих комбинаций не стоит.

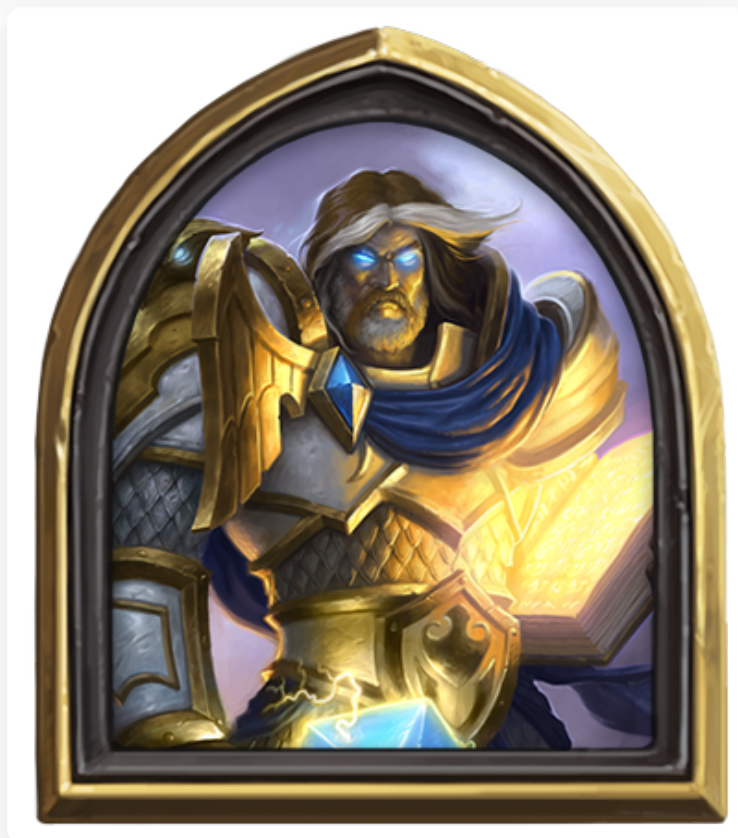
Следите за тем, какие карты сбрасывает противник из руки и из колоды, чтобы понять, что он сможет сделать, а что нет.



### Чумной ДК

Главная особенность матч-апа с Чумным ДК — все карты, которые замешивают Чуму, перемешивают вашу колоду, убирая со дна Бочки слизи. Поэтому не так выгодно замешивать Бочки слизи в начале партии: оставляйте все эти карты до мидгейма, если есть другие ходы. Лучше всего добавлять свои Бочки слизи на дно колоды и тут же их активировать, например [Разрывом пласта](#). Или можно по крайней мере добавлять Бочки слизи, а активировать их на следующий ход, оставляя ДК мало времени для перемешивания колоды. Даже если Рыцарь смерти перемешал вашу деку, все еще используйте [Утилизатора](#) и Порождение хаоса, пусть они не уничтожат Бочки слизи или уничтожат лишь небольшое их количество.

Чернокнижник должен играть первым номером в этом матч-апе. Поэтому ДК не всегда найдет время для замешивания карт Чумы в вашу деку — ему нужно отбиваться от стола. Делайте основную ставку на ваших юнитов, пытайтесь как можно быстрее продавить оппонента и добить взрывным уроном. Не играйте от исцеления противника.



## Паладин на добыче

Паладин на добыче обычно уступает Локу в начале партии по темпу, но потом пытается вернуться в игру с помощью **На танцпол** или Силы хранителя. **На танцпол** серьезно замедляет темп Лока, а еще впитывает в себя все Бочки слизи. Поэтому важно иметь преимущество на столе, чтобы разменяться с первым дропами своими юнитами. Поможет и **Крещендо**, хотя только одной копии этого заклинания недостаточно для зачистки стола. Силу хранителя сложнее обыграть: на 4-7 ходах можно полностью очистить стол противника, а позднее Пал может повернуть комбинацию с массовой зачисткой и без существ на столе. Еще в мид и лейтгейме убрать ваш стол может Сэр Финли Бесстрашный — следите, сколько раз Паладин добыл карты, чтобы понять, активна ли эта легендарка или нет.

На любом этапе партии контроль стола — главный приоритет в матч-апе. Не бойтесь генерировать максимум характеристик, даже если есть риск, что Паладин уберет со стола всё — нужные карты еще должны зайти противнику. Без стола добыть Паладина очень сложно, потому что Бочки слизи чаще всего будут стрелять в существ с 1 здоровья, а не героя противника.



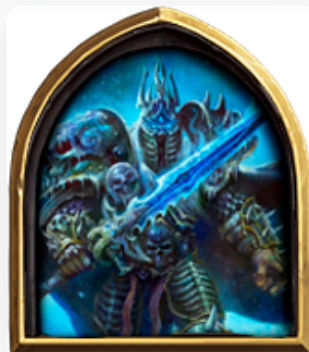
## Рено и Контроль Воины

В матч-апе с Рено и Контроль Воином Чернокнижник сможет на максимум реализовать весь свой потенциал взрывного урона. Важно, чтобы в руке оказалось много способов замешать Бочки слизи на дно колоды, а после и способы активировать их. В этом случае Воину будет очень трудно, потому что параллельно с контролем стола нужно будет и

копить много брони. Если генераций Бочек слизи в начале заходит мало, активнее перебирайте колоду с помощью силы героя, хотя не забывайте о контроле стола.

Как и всегда в медленных матч-апах, играйте и со стола, но не ставьте слишком много существ, чтобы обыграть массовые зачистки. До 5 хода играйте вокруг **Вихря клинков**: ставьте юнитов с разным показателем здоровья. Вокруг **Потасовки** с 5+ хода особо не сыграть, придется не играть всю руку, а комбинировать наступление со стола и взрывным уроном. Вокруг **Обеззараживания** тоже тяжело играть, но принцип обычно тот же, что и с **Потасовкой**.

Партия с Воином может затянуться в глубокий лейтгейм, лишь бы у вас хватало способов давления в руке и вы не давали Воину перехватить инициативу.

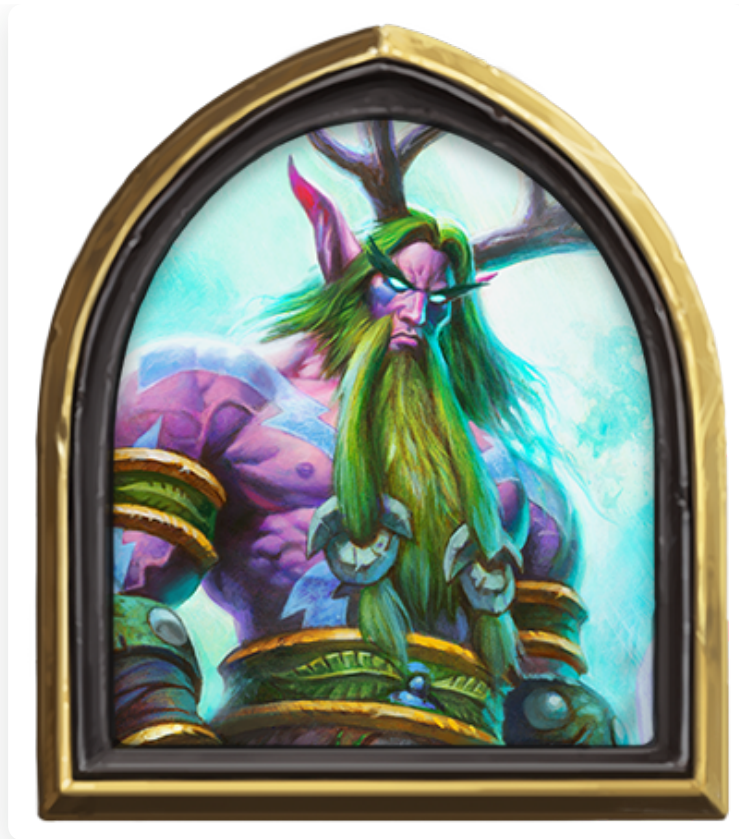


### **Радужный ДК**

В этом матч-апе нет карт Чумы, так что ваши Бочки слизи будут надежно лежать на дне колоды, пока вы их не активируете. Но Радужный ДК пользуется другими приемами: активно спамит стол мелкими юнитами и легко реализует опасную комбинацию **Больной грязеход** + **Севооборот** или **Больной грязеход** + сила героя. Все это отлично справляется в крупными юнитами, на которых опасно делать ставку в этом матч-апе. Хотя держать их в руке тоже нет смысла, так что играйте как обычно и вынуждайте ДК обороняться и искать нужные карты — порой их не будет.

У Радужного ДК есть способы восстановить здоровье — **Примас**, **Грызля** и **Глот**, а позднее **Финальный некротический взрыв**. Но все это тяжелые карты, до которых Рыцарь смерти часто и вовсе не доживет.

Размены в этом матч-апе нужны только в случае, если вы нанесете больше урона с Бочек слизи или потому, что у вас есть натиски. В остальном размениваться нужно только с юнитами, у которых есть сильные для этой ситуации свойства. Обычных токенов можно игнорировать, баффов уже разыгранных существ у Рыцаря смерти нет.



### **Дракон Друид**

В матч-апе с Дракон Друидом нужно действовать быстро, пока противник не заспамит стол **Големами-драконами**. После этого вас спасут только или очень большой стол, или пара **Крещендо**, или взрывной урон, который может пробить провокации Друида. Оставьте размены противнику и пользуйтесь тем, что у него почти нет исцеления — тут его спасет только **Фай Заходящее Солнце**, но этого дракона часто бывает недостаточно. Позднее Друид может сыграть и **Алекстразу Хранительницу Жизни**, но к этому моменту Лок уже должен закончить партию.

[к оглавлению](#)



Спасибо за внимание, до скорых встреч!