

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

ОТК Фриз Маг — самая недооцененная колода Некроситета. Гайд по архетипу

12.08.2020

Гайды

Некроситет

ОТК Фриз Маг — самая недооцененная колода Некроситета. Гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Герой гайда — необычная и недооцененная колода Некроситета. Чаще всего ее называют Фриз Маг, хотя встречаются и другие версии — ОТК Маг, Мозаки Маг, Маг с уроном от заклинаний.

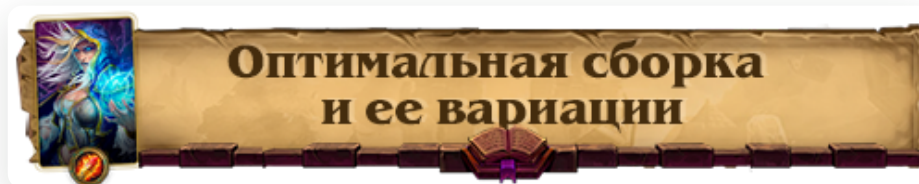
Согласно статистике, Фриз Маг показывает плохие результаты. В мете мало колод, которыми играют хуже. Но едва ли Маг настолько плох: колода сильная, но специфичная и с очень сложным геймплеем. Мало у кого получается правильно играть Фриз Магом, но если получается, колода хорошо работает. Ее хвалят Archvoid, Feno, Orange и многие другие игроки.

Кроме хороших результатов, Фриз Маг может подарить и много приятных эмоций от игры. Это уникальная и хорошо выстроенная колода. Подобных ей никогда не было в истории Hearthstone. Если вы фанат комбо, ОТК и просто сложных в игре архетипов, Фриз Маг станет отличным выбором.

Из гайда вы узнаете, какую колоду Фриз Мага выбрать, как она работает и как ею правильно играть, чтобы показывать положительный винрейт. Речь пойдет о муллигане, матч-апах и тонкостях игры Фриз Магом в актуальной мете Некроситета.

Содержание гайда:

- *Оптимальная сборка и ее вариации*
- *Как работает колода*
- *Всё о ОТК комбинации*
- *Как дожить до ОТК*
- *Геймплей с Хранителем знаний Полкелтом*
- *Геймплей без Хранителя знаний Полкелта*
- *Нестандартный геймплей*
- *Распространенные ошибки Фриз Магов*
- *Что контрит Фриз Мага*
- *Муллиган*
- *О заменах и опциональных картах*
 - *- Максимально бюджетный Фриз Маг*
- *Матч-апы*
 - *- Берн колоды*
 - *- Агро колоды*
 - *- Мидрейндж и контроль колоды*
 - *- Зеркальный матч-ап*
- *Заключение*



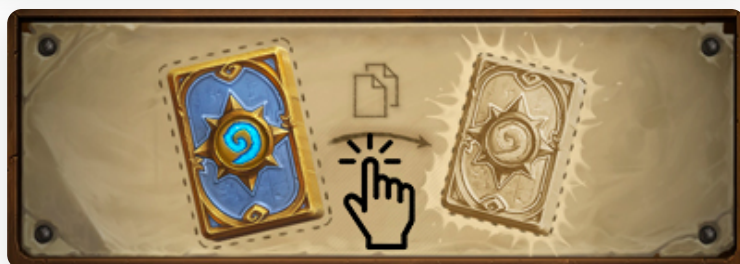
В отличие от других метовых колод, оптимальная сборка Фриз Мага уже найдена и едва ли существенно изменится в будущем. Одним из первых такой лист собрал Fen0, его же подхватили и другие игроки.

Сборка уже едва ли изменится, потому что у Фриз Мага не такой большой выбор карт. Ситуацию усугубляет **Хранитель знаний Полкелт**, вокруг которого выстроена вся колода. Добавить или убавить что-то — часто значит нарушить синергию с этой легендаркой, а делать этого не стоит.



ОТК Фриз Маг от Feno

ОТК Фриз Маг от Feno



Если вы первый раз видите колоду Фриз Мага, она может показаться странной. Но каждая карта здесь на своем месте и выполняет ключевую функцию. Из следующих разделов вы узнаете, как работает Фриз Маг и как им правильно играть.

Но для начала несколько вариаций колоды для самых пытливых умов. Какие-то карты заменить все-таки можно. У обновленных версий будут свои преимущества и недостатки.

ОТК Фриз Маг с уроном от заклинаний

ОТК Фриз Маг с уроном от заклинаний



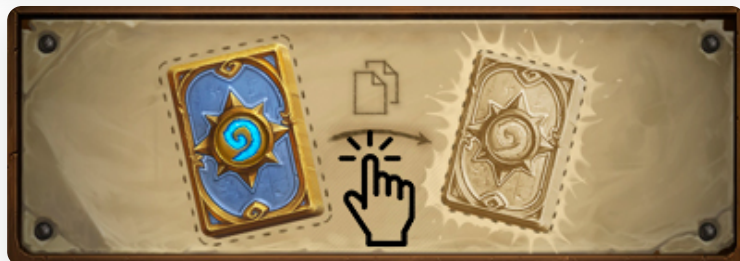
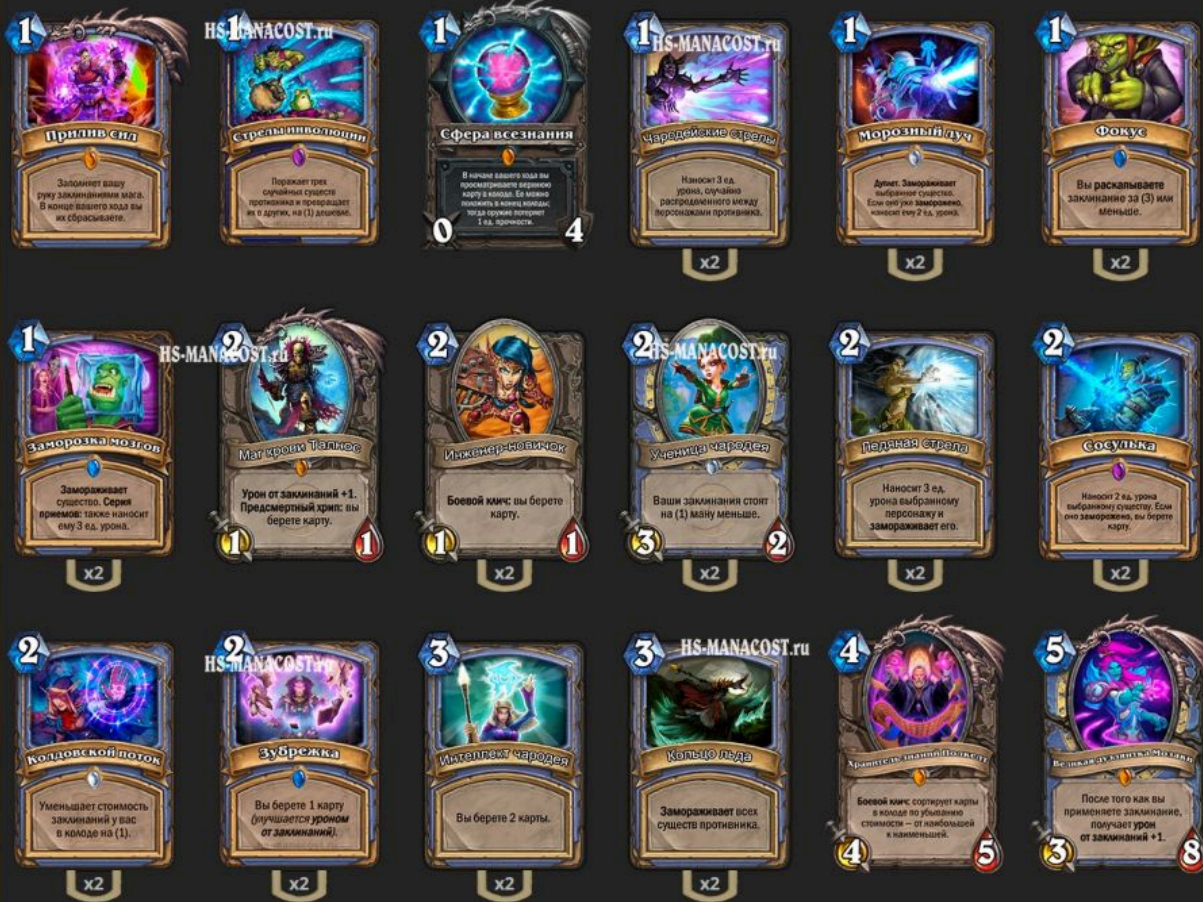
- [Маг крови Талнос](#), [Звездочет Солариан](#)
- x1 [Стрелы инволюции](#), [Сфера всезнания](#)

Сборка отказывается от не самых важных карт в пользу дополнительного урона от заклинаний. Он нужен не для ОТК комбинации, а для защиты до нее. [Маг крови Талнос](#) и [Звездочет Солариан](#) помогут лучше реализовать [Зубрежку](#) и наносящие урон заклинания до розыгрыша ОТК комбо.

Слабость колоды — отсутствие [Сферы всезнания](#). Легендарное оружие делает многое, хотя при желании от него можно отказаться, например, если у вас нет пыли для крафта этой специфичной легендарки.

ОТК Фриз Маг с Колдовским потоком

ОТК Фриз Маг с Колдовским потоком



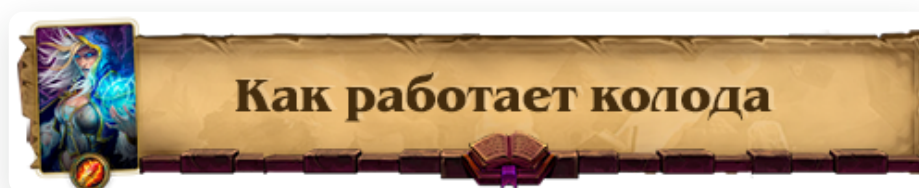
- [Колдовской поток](#), [Маг крови Талнос](#)
- [Снежная буря](#), x1 [Стрелы инволюции](#)

Такая версия Фриз Мага намного популярнее на китайских серверах, чем сборка от Feno. Но отсутствие Снежной бури серьезно меняет геймплей: меньше массовых эффектов заморозки делают геймплей сложнее, Магу сложнее сдерживать наступление противника до ОТК комбо.

У [Колдовского потока](#) тоже есть проблемы. Он удешевит все заклинания в колоде. И если после разыграть [Хранителя знаний Полкелта](#), колода выстроится в специфичном порядке: вы будете добирать все вторые дропы раньше, чем ключевые заклинания.

Такая сборка имеет право на существование, но ее геймплей существенно отличается от классической версии.

[к оглавлению](#)



Обычно в подробных гайдах после оптимальных сборок идут разделы с декбилдингом и муллиганом. Они есть в этом гайде, но ниже, а следующие разделы расскажут о геймплее Фриз Мага. Он может быть не очевидным и сложным, но без него другая информация о колоде не будет иметь особого смысла.

Если вы не знаете, как работает ОТК комбинация, познакомьтесь со следующим видео. Проще один раз посмотреть, чем много раз прочитать.

Все 30 карт в колоде выполняют важную функцию. Какие-то из них нужны для ОТК, другие для выживания и перебора колоды. Далее разбор предназначения каждой карты в классической сборке от Feno.



Основное ОТК комбо



Вспомогательные карты для ОТК



Манипуляции с доббором карт



Добор карт



Заморозка стола



Защита, разгон ОТК комбинации

Важную роль в колоде играют **Хранитель знаний Полкелт** и **Сфера всезнания**. Они открывают манипуляции с колодой, ключевые для Фриз Мага. Подробнее о них вы узнаете из следующих разделов.

Все заклинания в колоде за 1-2 маны можно сыграть во время ОТК комбинации, потому что **Ученицы чародея** удешевят их до 0 маны. Но для ОТК комбо нужны далеко не все дешевые заклинания, а только какая-то их часть. Многое, но не все, можно потратить для защиты на начальных и средних этапах партии. Подробнее об этом, опять же, в следующих разделах.

[к оглавлению](#)



Чтобы провернуть ОТК комбинацию, нужно много специфичных карт. Но в отличие от многих других ОТК колод, Фриз Маг получает их без особых проблем.

Обычно Маги играют ОТК комбо на 8-10 монетах. Нанесенный урон зависит от рандома, руки, стола противника и реализации карт. Если все сделать правильно, часто можно нанести около 30 урона с пустого стола, а максимум Маг может нанести больше 100 урона за ход.

Оптимальные карты для ОТК



Ключевые существа



Урон по герою





Добор заклинаний за 1-2 маны




Любые заклинания для разгона Мозаки

Все части комбинации можно разбить на четыре группы: ключевые существа, урон по герою, генерация дополнительных карт и заклинания на разгон урона заклинаний Великой дуэлянтки Мозаки.

 **Ключевые существа** — потребуют 9 маны для розыгрыша, и часто станут единственными картами в ОТК ход, которые Маг играет не бесплатно.

 **Урон по герою** — часто для летального урона хватит двух **Ледяных стрел**, хотя их могут дополнить и **Чародейские стрелы**. Последнее заклинание наносит урон и существам на столе, так что оно не всегда нанесет много вреда противнику.

 **Генерация дополнительных карт** — чаще всего Фриз Магу не хватит 9-10 карт в руке для ОТК комбо, так что из колоды нужно взять дополнительные ресурсы. Идеально подойдет **Зубрежка**, которую нужно сыграть в определенный момент.

До того, как добор убьет вас усталостью, но после того, как вы дадите несколько баффов Великой дуэлянтке Мозаки, чтобы добрать достаточное количество заклинаний.



Заклинания на разгон Великой дуэлянтки Мозаки — подойдут любые заклинания за 1-2 маны, которые станут бесплатными из-за **Учениц чародея**. Чаще всего они нужны только для разгона урона от заклинаний, хотя с ними также можно чистить стол, чтобы **Чародейские стрелы** били только по герою противника.

Минимум карт для ОТК

Ключевые существа

Урон по герою

Добор или генерация карт

Хотя бы какие-то заклинания для разгона Мозаки

Во многих ситуациях Маг может повернуть ОТК комбинацию не с идеальной рукой, но с минимальным набором карт. Такие комбинации сложнее и рискованнее, но все еще могут помочь выиграть в партии.

Порой другие части комбо Маг отдает раньше для защиты, или они не заходят в руку по ходу партии. Такое особенно часто случается, если вы не сыграли **Хранителя знаний Полкелта**.

Даже одной **Ученицы чародея** может хватить для ОТК комбинации. Часть маны у Мага останется для игры заклинаний за 2 маны, удешевленных до 1. Часто нужно оставить

ману для [Ледяных стрел](#).

Критично отсутствие [Зубрежки](#) или способов разогнать это заклинание. Заменой ему может послужить [Прилив сил](#). Он генерирует случайные заклинания Мага, среди которых могут быть опции за 1-2 маны. Многое зависит от рандома, так что на [Прилив сил](#) стоит полагаться только в крайних случаях.

Приоритет игры карт в ОТК ход



В самом начале хода



Если не чистим стол,
играем как можно раньше



Пока на столе есть существа
противника



Пока урон от заклинаний не
убьет Мага усталостью



Пока на столе есть цели

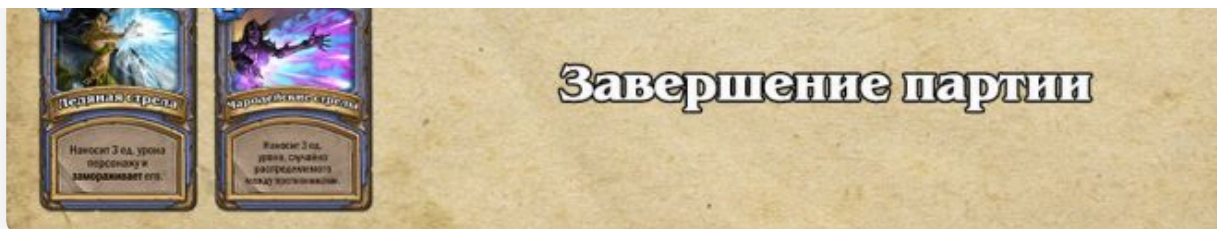


В любой момент



Когда в руке как можно
меньше карт








В ОТК ход Маг совершает очень много действий, и делать это нужно быстро — таймера часто не хватает.


Есть оптимальный порядок розыгрыша существ и заклинаний в ОТК ход. Он может меняться из-за ситуации и состава существ на столе, но основные правила описаны на картинке выше.


Несколько пояснений и тонкостей:

 Если на стороне противника очень большой стол и вы его не зачистите, используйте **Чародейские стрелы** как можно раньше, а партию завершайте парой **Ледяных стрел**. Если сыграть **Чародейские стрелы** поздно, их анимация потратит очень много времени.

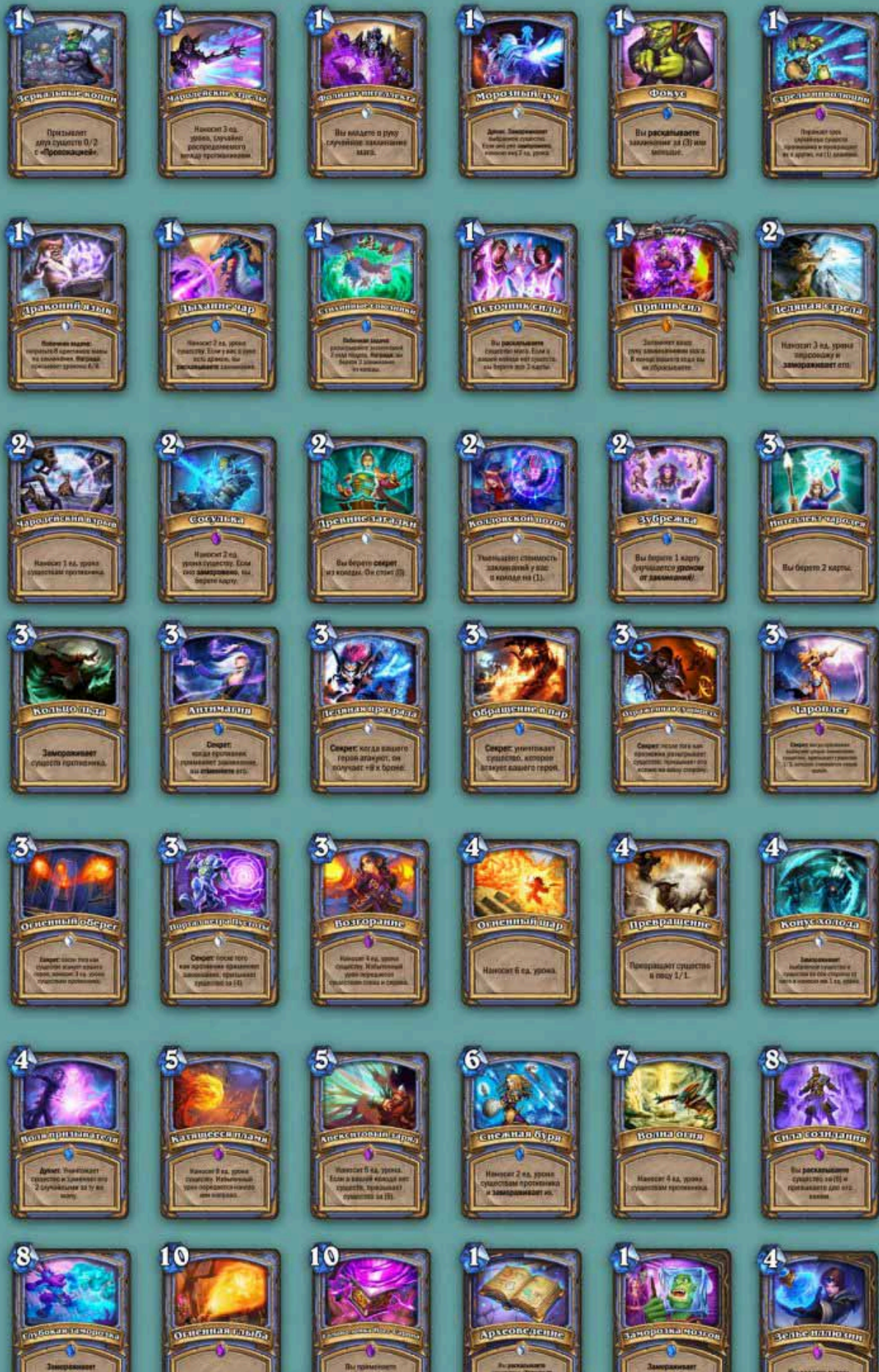
 Играйте **Стрелы инволюции** и **эффекты заморозки** до того, как зачистите всех существ на столе. **Морозный луч** можно сыграть и на ваших существ. **Заморозку мозгов** можно использовать на **Великую дуэлянтку Мозаки**, если заклинание еще не наносит 8 урона.

 Сложно вовремя сыграть **Зубрежку**. Нужно освободить как можно больше места в руке, но при этом не допустить смерти от усталости. Это произойдет, если вы получите слишком много урона от заклинаний.

 **Фокус** — одно из лучших заклинаний для разгона **Великой дуэлянтки Мозаки**. Раскапывайте любые заклинания за 1-2 маны. Лучшие: другой **Фокус**, **Морозный луч**, **Чародейские стрелы** и **Ледяная стрела**.

 **Прилив сил** заполнит руку заклинаниями — не всегда дешевыми. Играйте его в последнюю очередь уже после того, как реализуете **Зубрежку** и другие источники добора. Может стать инструментом последней надежды в трудных ситуациях.

Заклинания Мага



К 5-6 ходам начинайте играть массовые эффекты заморозки, если на столе много опасных угроз. По паре копий Снежной бури и Кольца льда в сумме выигрывают 4 хода. Этого как раз хватит, чтобы дотерпеть до 9-10 маны и ОТК комбо.

Перебирайте колоду с помощью Сосульки, Инженера-новичка, Интеллекта чародея. На добор можно отдать и одну копию Зубрежки, если ситуация трудная.

Если нужно больше эффектов заморозки, используйте Фокус и Прилив сил. Они могут дать дополнительные копии Кольца льда и других защитных заклинаний.

Перед ОТК комбинацией старайтесь отдать как можно лишних карт из руки.

Избавляйтесь от всех ненужных для ОТК существ и заклинаний за 3+ маны. Во время ОТК они помешают реализации Зубрежки и Прилива сил.

Что можно отдать до ОТК



Всегда стараемся играть до ОТК хода



Отдаем до ОТК, если в руке много ресурсов



Отдаем до ОТК почти все, но 2-3 заклинания нужно оставить



Одну копию можно сыграть раньше, вторую оставляем для ОТК



Оставляем хотя бы 2-3 копии для ОТК



Отдаем, только если отказываемся от ОТК

В трудных ситуациях Фриз Маг может отказаться от полной ОТК комбинации или от ОТК комбинации в принципе и играть в темп Великую дуэлянтку Мозаки, Ученицу чародея, Ледяные стрелы и Чародейские стрелы.

Обычно это происходит в агрессивных матч-апах и реже в более медленных поединках. Подробнее о том, как побеждать в таких ситуациях, читайте в разделе "Нестандартный геймплей".

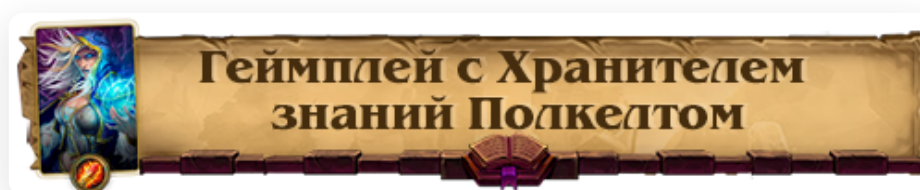
Вопрос: как правильно играть [Сферу всезнания](#)?

Ответ: играйте ее в любой момент, хоть с первого хода. Всегда берите в руку ключевые части ОТК, [Хранителя знаний Полкелта](#). Кладите в конец колоды слабые заклинания за 1-2 маны, которые не нужны в текущий момент и для будущей ОТК комбинации.

Если вы близки к реализации ОТК, замешивать в конец колоды можно все карты, кроме ключевых: [Ученицы чародея](#), [Ледяной стрелы](#) и т.д.

В нестандартных и трудных ситуациях замешать в конец колоды можно практически всё, если карта не идеальна для текущего хода Мага.

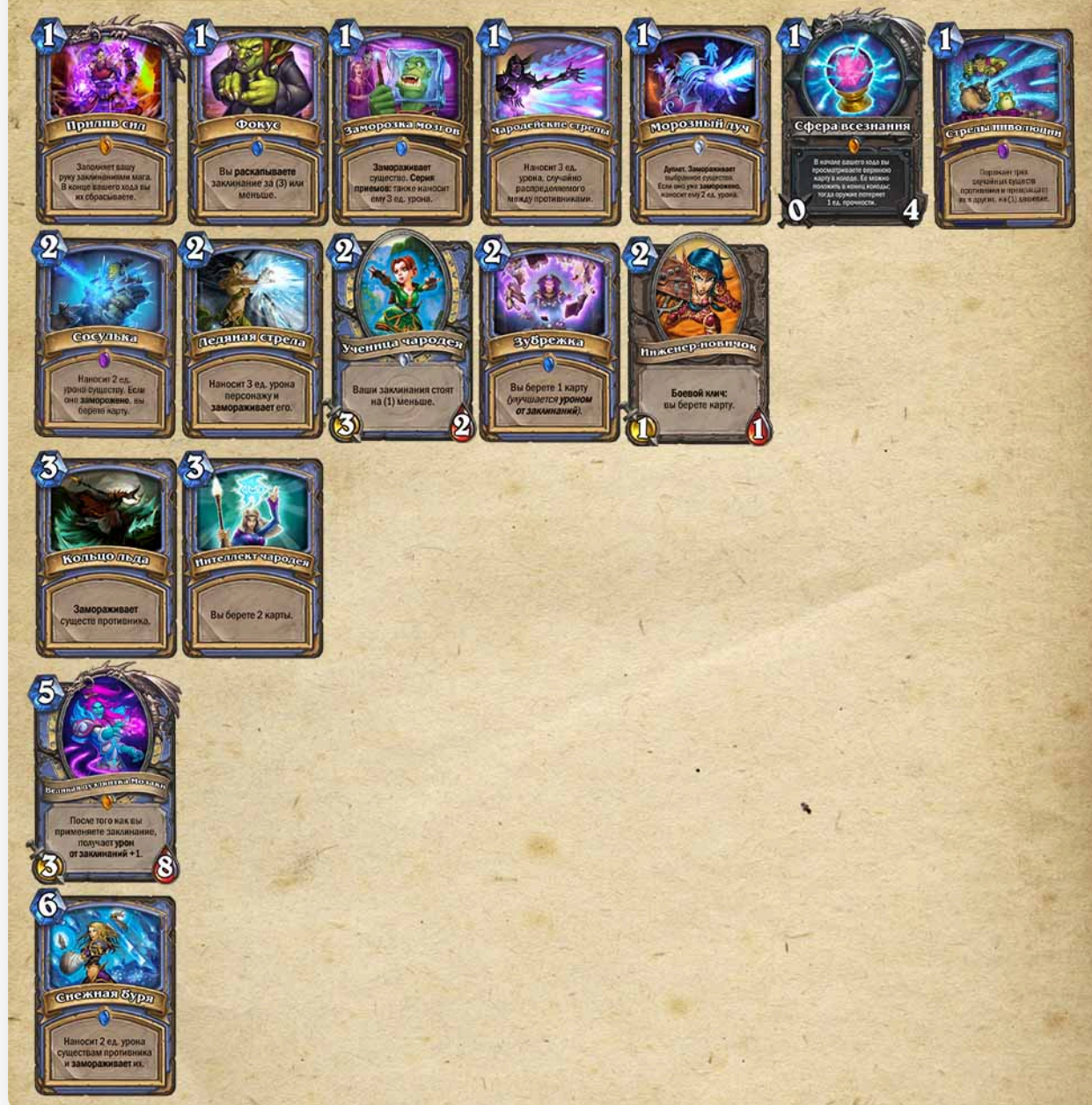
[к оглавлению](#)



[Хранитель знаний Полкелт](#) — одна из самых сильных карт в колоде, которая делает ОТК Мага стабильным и предсказуемым. Вы должны выигрывать в большинстве партий, если [Хранитель знаний Полкелт](#) заходит к 3-6 ходам.

Легендарку можно играть не только на 3-4 маны, но и позднее. Например, на 7 ход вместе с [Кольцом льда](#). Постарайтесь не играть [Хранителя знаний Полкелта](#) через Монетку на 3 маны, если в руке мало заклинаний за 1-2 маны. Вы еще не скоро доберете их после розыгрыша существа.

Колода после Полкелта



Колода Фриз Мага выстроена вокруг Хранителя знаний Полкелта. Разыграв его, вы получите ключевые карты для мидгейма — все эффекты заморозки, ключевую часть ОТК комбинации — Великую дуэлянтку Мозаки, а также Интеллект чародея — способ достать из колоды важных Ученицу чародея и Зубрежку.

Во время ОТК комбинации Зубрежка станет намного сильнее, если колоду отсортировал Хранитель знаний Полкелт. Вы доберете только заклинания за 1-2 маны — то есть отличные способы разгона Великой дуэлянтки Мозаки.

Здорово, если до розыгрыша Хранителя знаний Полкелта в руку пришла Сфера всезнания. Оружие поможет убрать ненужные "топдеки" и быстрее добраться до Ученицы чародея и Зубрежки — ключевых карт для ОТК.

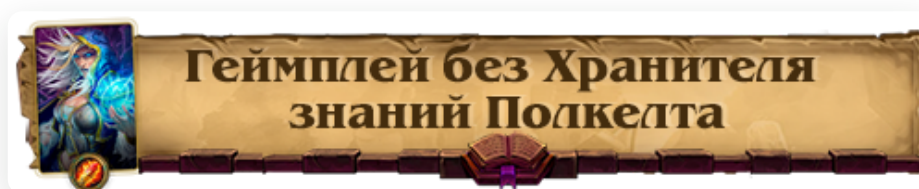


В зеркальном поединке **Сферой всезнания** можно класть на дно колоды все эффекты заморозки. Они не нужны против другого Мага, потому что он не играет опасных существ.

Если вы сыграли **Хранителя знаний Полкелта** на 4-5 маны, следующие 4 хода вы чаще всего будете замораживать стол с помощью **Снежной бури** и **Кольца льда**. На свободную ману играйте все способы добора из руки: **Инженера-новичка**, **Сосульку**, **Интеллект чародея**, может быть даже одну копию **Зубрежки**. Постарайтесь оставить в руке заклинания за 1-2 маны — они будут нужны для разгона **Великой дуэлянтки Мозаки** и розыгрыша **Зубрежки** на добор значительной части карт.

Пример классической игры Фриз Мага с вовремя зашедшим Хранителем знаний Полкелтом

[к оглавлению](#)



Без **Хранителя знаний Полкелта** геймплей становится сложнее. Маг все еще может повернуть полную или частичную ОТК комбинацию, но часто потеряется стабильность. Вы не всегда быстро найдете все части комбинации, а также эффекты заморозки, чтобы дожить до ключевого хода.

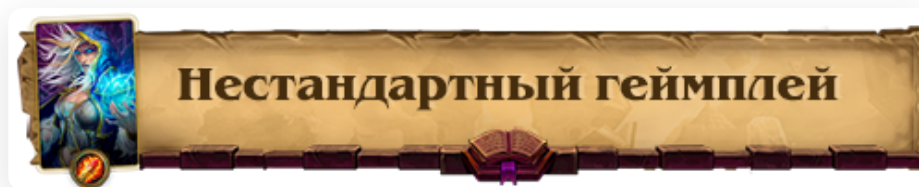
Хранителя знаний Полкелта можно сыграть в любой момент партии, если он зайдет позднее. Так вы наверняка быстро доберетесь до **Великой дуэлянтки Мозаки** и эффектов заморозки, которые помогут выиграть время.

Если **Хранитель знаний Полкелт** все же не пришел, но вы собрали все части комбинации, проблемы могут возникнуть с **Зубрежкой**. Вы доберете не только нужные для ОТК заклинания за 1-2 маны, но и плохие "топдеки", которые не сможете тут же разыграть. Поэтому ОТК комбинация станет сложнее. Зато актуальнее станет **Прилив сил**.

Пример игры Фриз Мага без Хранителя знаний Полкелта

- 1.
- 2.

[к оглавлению](#)

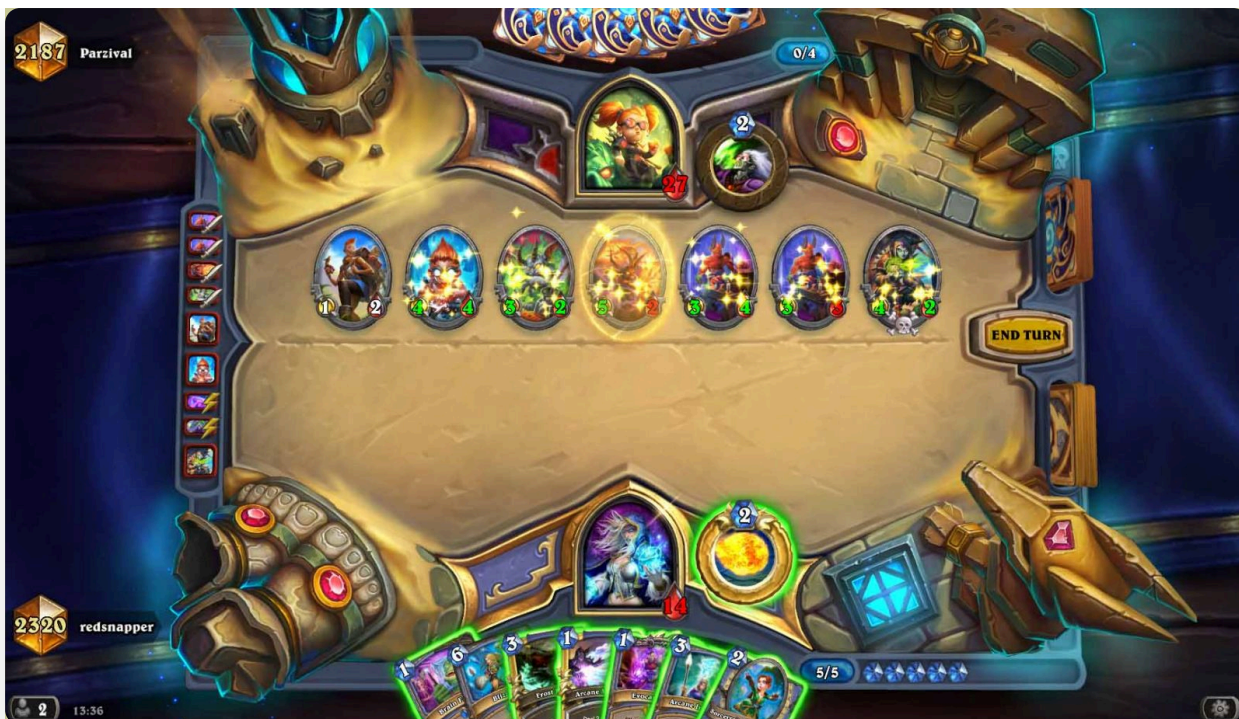


Фриз Маг побеждает не только с помощью ОТК комбинации, но и без нее. И это один из самых сложных элементов геймплея — понять, когда нужно отказаться от ОТК, как реализовать нестандартные комбинации и переиграть противника.

Обычно к нестандартному геймплею прибегают в самых агрессивных матч-апах или в других ситуациях, когда все идет не по описанному выше плану. В этих случаях Фриз Маг играет в стиле Темпо Мага: старается замедлить противника, пока сам генерирует опасных существ на столе и побеждает с помощью их мощных эффектов.

Лучший нестандартный ход, который может совершить Фриз Маг, — **поставить в темп Ученицу чародея или Великую дуэлянтку Мозаки на пустой или замороженный стол**. В этих случаях велик шанс, что разыгранные угрозы переживут ход противника. Особенно если вы встретились с агро колодой, у которой нет ремувалов.

В будущем и **Ученица чародея**, и **Великая дуэлянтка Мозаки** сделают очень многое. Вы победите с их помощью, если они простоят на столе несколько ходов. Сохранить их жизнь помогут замораживающие эффекты, которых в колоде достаточно.



Правильный ход — розыгрыш Ученицы чародея и Кольца льда. У Зоолока может быть Ожог души, но нужно рискнуть и рассчитывать, что заклинание не пришло в руку.



Правильный ход — розыгрыш Великой дуэлянтки Мозаки в темп. У Фейс Ханта нет простых способов убрать ее, а на следующий ход Маг сможет совершить мощный ход, который перевернет игровую ситуацию.

В нестандартных ситуациях многие делают **генераторы случайных заклинаний**: Прилив сил и Фокус. Заклинания раскрывают себя на максимум в непредвиденных ситуациях, и часто победить получается из-за них.

Если зайдет много эффектов заморозки, переиграть противника можно с помощью любого существа на столе. Атакуйте им по герою противника, пока все угрозы

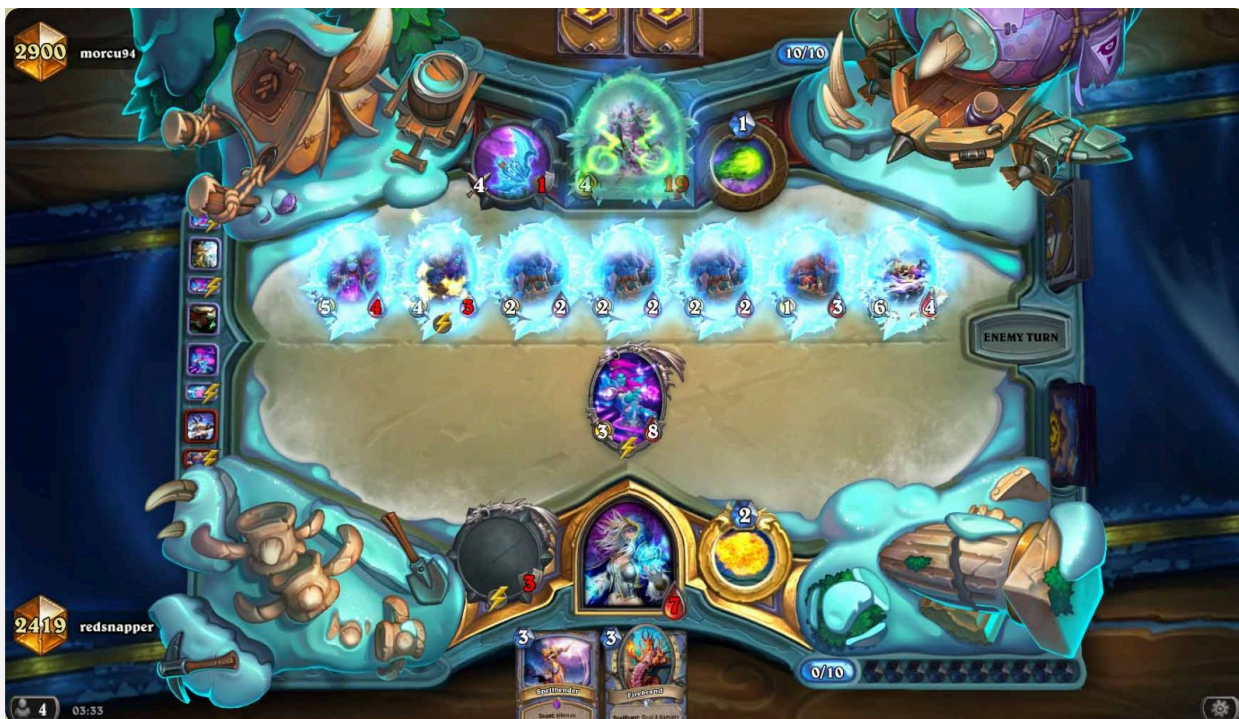
заморожены. В идеале их должно быть 7, чтобы оппонент не смог разыграть других существ.

Если противник надел опасное оружие, играйте в темп мощное существо и **Ледяную стрелу** в героя противника.



Правильный ход: розыгрыш **Великой дуэлянтки Мозаки** и **Ледяной стрелы**.

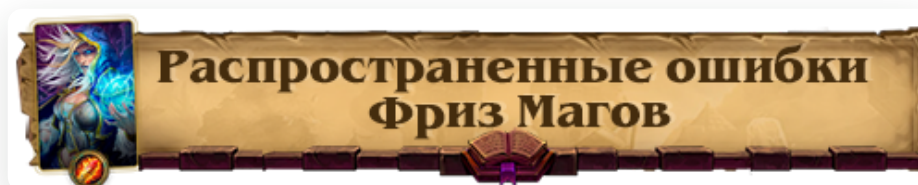
Не бойтесь рисковать. В нестандартных ситуациях Фриз Маг должен совершать авантюрные ходы, потому что другого способа победить не будет. Рассчитывайте, что оппоненту не зайдут лучшие карты, что вы получите идеальные "топдеки". Полагайтесь на удачную генерацию карт с **Прилива сил**, **Фокуса** и других источников. Действуйте смело и нагло. Если не получилось, признавайте поражение.



В такой ситуации победить можно только в случае "топдека" Прилива сил или Зубрежки. Шансы невелики, но ситуацию улучшит Сфера всезнания.

Пример игры с нестандартным и рискованным геймплеем через Великую дуэлянтку Мозаки

[к оглавлению](#)



1. Играть колодой в рейтинге без тренировки

Если вы никогда не играли Фриз Магом, не бросайтесь сразу же в ладдер. Высока вероятность, что вы проиграете первые игры, так как колода сложная и необычная. Сначала потренируйтесь в "солнышке".

2. Не зватает взрывного урона для летала

Такое может произойти, если вы не дали достаточно баффов Великой дуэлянтке Мозаки или потратили наносящие урон заклинания ранее.

Проанализируйте ваш последний ход с ОТК комбинацией. Сыграли ли вы все заклинания в правильном порядке? Возможно, вы могли нанести больше урона существам противника и зачистить стол? В этом случае Чародейские стрелы нанесут больше урона по противнику. Может быть, вы добрали недостаточное количество карт или сыграли не все, что можно было, за ход.

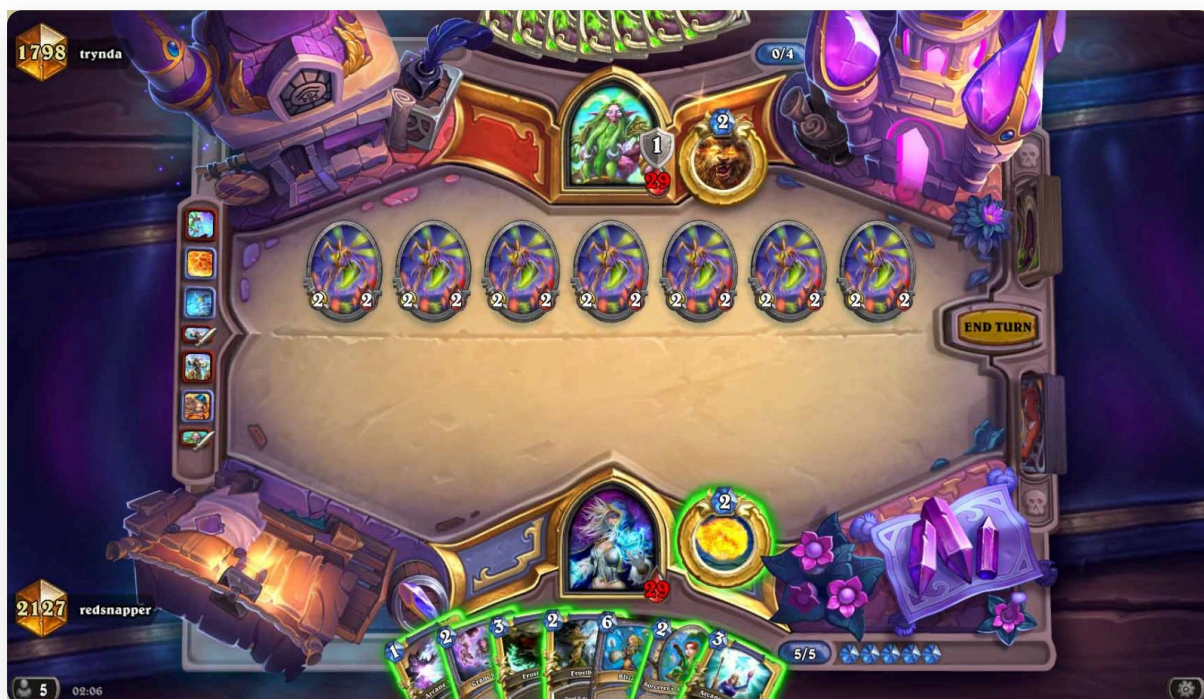
3. Переполнение руки до ОТК и сжигание ключевых карт

В середине игры Маг часто сидит с 9-10 картами в руке. Старайтесь не сжигать "топдеки", особенно если вы не знаете, каким он будет. Отдавайте ненужные карты из руки. Ими могут быть эффекты заморозки или слабые заклинания за 1 маны вроде [Стрел инволюции](#).

4. Не хватило заморозки до ОТК комбо

В колоде всего лишь 4 массовые заморозки, которые часто станут единственным защитным инструментом в мидгейме. Играть их нужно бережно, и не отдавать просто так.

Если у противника 1-2 крупные угрозы, но у Мага пока что есть здоровье, предпочитайте не играть ничего или отдавать точечные заклинания: [Морозный луч](#), [Заморозка мозгов](#) или [Стрелы инволюции](#).



1. Бист Spell Дрийд не играет массовых баффов, а [Рой светлячков](#) раскопал с [Природоведения](#). В этот ход Магу не стоит играть замораживающие эффекты, а дать противнику атаковать на 14 урона.

5. Противник убил взрывным уроном или своей ОТК комбинацией

Вы должны как можно быстрее понять, что оппонент играет ОТК или комбо колодой. Популярны в текущей мете: [Малигос Дрийд](#), другие Фриз Маги, иногда Квест Чернокнижники и Шаманы.

Если вы подозреваете, что у противника есть ОТК комбинация, важно реализовать свою раньше. Пробуйте реализовать не идеальное комбо, а частичное. Риск может быть оправдан.

6. Ожидание идеального захода в каждой игре

Часто игроки ждут, что им в каждой партии зайдут все части комбинации, **Хранитель знаний Полкелт** на 4 ход и т.д. Такое бывает далеко не всегда, но Маг все-таки может победить.

Ищите нестандартные способы победы, не мыслите шаблонно.

7. Не хватило таймера для ОТК хода

ОТК ход требует очень много времени и быстрого принятия решений от игрока. Это особенно актуально, если вы играете **Прилив сил**. Учитесь действовать быстро и раздумывать по минимуму.

Если вы убьете противника только **Ледяными стрелами**, отдавайте **Чародейские стрелы** раньше, пока вы не получили много урона от заклинаний. Иначе анимация заклинания займет слишком много времени.

8. Замешивание карт в колоду

Эффекты, которые замешивают карты в колоду, портят эффект **Хранителя знаний Полкелта**. Так работает механика замешивания: вы добавляете карту в колоду и перемешиваете ее.

Поэтому аккуратнее со **Звездочетом Солариан**: если она умрет после **Хранителя знаний Полкелта**, его эффект пропадет.

Сфера всезнания — другое дело. Она не замешивает карту, а кладет ее в самый конец колоды.

9. Отказ играть Ученицу чародея и Великую дуэлянтку

Мозаки в темп, если у противника нет способа убить их

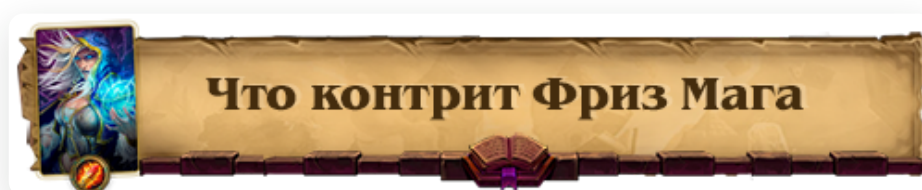
Играйте эти карты в темп, если противник не сможет убить их в свой ход. Часто он не сможет этого сделать, если вы заморозите стол, а в особенности полный стол.

Нужно знать, чем играет противник. Какие источники урона у него есть, что он разыграл ранее. В трудных ситуациях стоит рисковать, а в хороших играть надежно.

1. Не ошибка: умереть от технической карты против Магов

Подробнее о них далее.

[к оглавлению](#)



В игре много карт, которые могут законтрить Фриз Мага в той или иной степени. Или полностью, или частично. Играют их не так часто, но все-таки они попадают, особенно на высоких рангах.



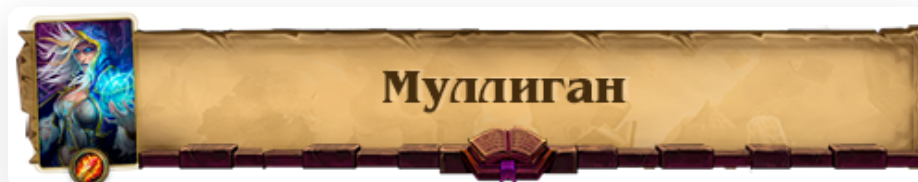
Лучшая контра Фриз Мага: **Мучительница Иллюсия**. Если Жрец находит эту карту, у Мага не останется шансов на победу. Андуин может не только взять эту легендарку в колоду, но и сгенерировать ее с помощью силы героя **Галакронда Невыразимого**.

Если вы опасаетесь **Мучительницы Иллюсии**, старайтесь реализовать ОТК комбинацию как можно быстрее, пока Жрец не нашел ключевую карту. он может доставить проблемы и из-за **Немоты**. Заклинание редко берут в сборки, но его может сгенерировать **Сетеккская ворожея**. **Немоту** можно сыграть на свое существо, чтобы скинуть эффект заморозки.

Живое пламя — техническая карта, созданная для контры Мага. Если противник сыграет это существо, победить его сложно. Скорее всего, оппонент встретил много Магов ранее и устал им проигрывать. Поделаться с этим вы ничего не сможете, противник подготовился к поединку и заслужил победу.

Другие контркарты встречаются реже, но все-таки их можно встретить в нестабильной и свежей мете Некроситета. Обыгрывать их не стоит.

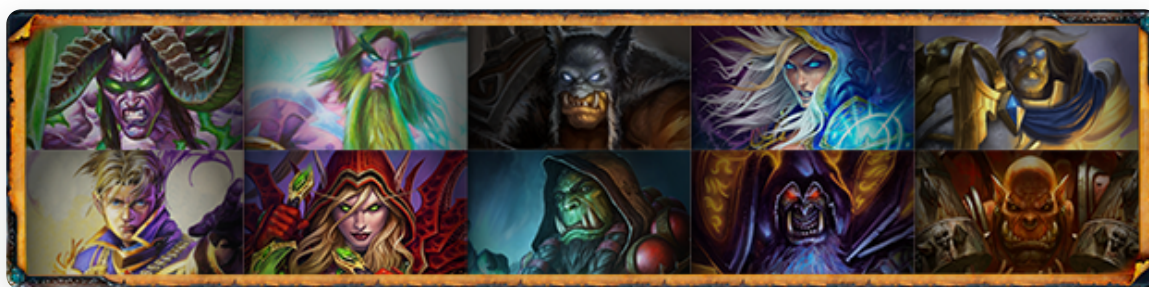
[к оглавлению](#)





Муллиган Фриза Мага достаточно простой и почти не отличается при встрече с разными классами. Далее об общих правилах выбора карт в стартовую руку.

- ▶ Всегда оставляйте **Хранителя знаний Полкелта**
 - ▶ Всегда оставляйте **Великую дуэлянтку Мозаки**
 - ▶ Всегда оставляйте **Сферу всезнания**
 - ▶ Всегда оставляйте **Инженера-новичка** в любых количествах
 - ▶ Всегда оставляйте **Интеллект чародея**. Вторая копия нужна только с Монеткой.
 - ▶ **Ученицу чародея** можно оставить при встрече с темпо колодами или при наличии Хранителя знаний Полкелта или Монетки
 - ▶ В некоторых матч-апах полезны **Стрелы инволюции** и **Фокус**.
- Далее о том, что Фриз Маг ищет при встрече с конкретными классами.



Охотник на демонов: Хранитель знаний Полкелт, Великая дуэлянтка Мозаки, Сфера всезнания, Инженер-новичок, Интеллект чародея, Стрелы инволюции. С хорошей рукой и Монеткой — Заморозка мозгов.

Воин: Хранитель знаний Полкелт, Великая дуэлянтка Мозаки, Сфера всезнания, Инженер-новичок, Интеллект чародея, Ученица чародея.

Паладин: Хранитель знаний Полкелт, Великая дуэлянтка Мозаки, Сфера всезнания, Инженер-новичок, Интеллект чародея, Ученица чародея, Стрелы инволюции.

Охотник: Хранитель знаний Полкелт, Великая дуэлянтка Мозаки, Сфера всезнания, Инженер-новичок, Интеллект чародея, Фокус, Интеллект чародея.

Друид: Хранитель знаний Полкелт, Великая дуэлянтка Мозаки, Сфера всезнания, Инженер-новичок, Интеллект чародея. С хорошей рукой и Монеткой — Стрелы

инволюции.

Разбойник: Хранитель знаний Полкелт, Великая дуэлянтка Мозаки, Сфера всезнания, Инженер-новичок, Интеллект чародея, Фокус, Ученица чародея.

Шаман: Хранитель знаний Полкелт, Великая дуэлянтка Мозаки, Сфера всезнания, Инженер-новичок, Интеллект чародея, Стрелы инволюции.

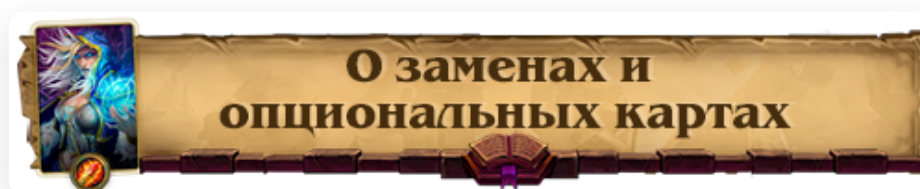
Маг: Хранитель знаний Полкелт, Великая дуэлянтка Мозаки, Сфера всезнания, Инженер-новичок, Интеллект чародея, Ученица чародея.

Жрец: Хранитель знаний Полкелт, Великая дуэлянтка Мозаки, Сфера всезнания, Инженер-новичок, Интеллект чародея, Ученица чародея.

Чернокнижник: Хранитель знаний Полкелт, Великая дуэлянтка Мозаки, Сфера всезнания, Инженер-новичок, Интеллект чародея.

•

[к оглавлению](#)



Сборку Фриз Мага лучше не менять — оптимальная версия, скорее всего, уже найдена и едва ли серьезно изменится в будущем. Но если очень хочется, обратите внимание на следующие опциональные карты. Ими можно заменить некоторые карты, если их нет в вашей коллекции.

Маг крови Талнос — поможет преимущественно в быстрых матч-апах, потому что усилит Зубрежку и другие заклинания, если играть их без Великой дуэлянтки Мозаки.

Звездочет Солариан — обладает схожим эффектом и дает запасной способ победы — Солариан Совершенную. Минус карты — она антисинергирует с Хранителем знаний Полкелтом.

Чародейский взрыв — помогает чистить стол. Берите в сборки с Магом крови Талносом и Звездочетом Солариан.

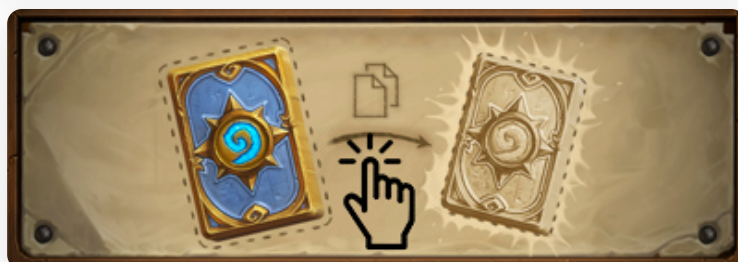
Зеркальные копии — поможет в агро матч-апах. Можно играть для защиты Ученицы чародея или Великой дуэлянтки Мозаки.

Колдовской поток — серьезно меняет геймплей колоды, если вы разыграете Хранителя знаний Полкелта. Колоды с Колдовским потоком могут чаще играть ОТК комбинации с одной Ученицей чародея.

Из классической колоды Фриз Мага можно убрать: x1 Стрелы инволюции, Сфера всезнания, Прилив сил, x1 Сосулька.

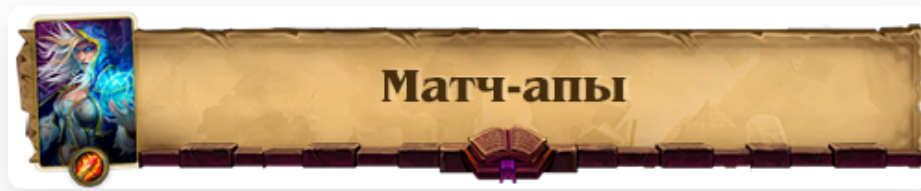
Максимально бюджетный Фриз Маг

Максимально бюджетный Фриз Маг



Фриз Мага не сделать значительно дешевле, но некоторые дорогостоящие карты убрать все-таки можно. Геймплей такой сборки отличается из-за [Колдовского потока](#), но даст общее представление об архетипе. Добавьте в колоду [Мага крови Талноса](#) или [Звездочет Солариан](#), если они есть в вашей коллекции.

[к оглавлению](#)



Часто Фриз Магу не так интересно, чем играет противник: каких существ он ставит на стол и насколько быстро. Что важно, так это наличие или отсутствие взрывного урона из руки: заклинаний, оружия, а также контркарт, о которых речь шла выше.

Всех участников меты можно разбить на четыре группы, с которыми Маг играет в разных стилях и с разными результатами.



Какие колоды : Агро Разбойник, Агро Охотник на демонов, Фейс Хант

Шансы на победу : низкие

Стиль игры : нестандартный

Бёрн колоды — агрессивные колоды, у которых много взрывного урона из руки: оружия, заклинаний, рывков.

Это самые сложные поединки в мете, хотя и не безнадежные. Отказывайтесь с первых ходов от полной ОТК комбинации. Старайтесь сыграть вместе замораживающие эффекты и [Ученицу чародея](#) или [Великую дуэлянтку Мозаки](#). В идеале защитить их и [Зеркальными копиями](#) с [Фокуса](#). Если противник надел мощное оружие, замораживайте героя [Ледяной стрелой](#).

Рассчитывайте на рандом, случайные эффекты и хороший заход карт. Старайтесь истощить ресурсы в руке противника.

Если ключевые существа зацепятся за стол, вы сможете вернуться в игру и убить противника раньше, чем это сделает он.

Проще всего играть с Фейс Хантом. Сложнее — с Агро Разбойником.

- [Пример геймплея против Агро Охотника на демонов](#)
- [Пример геймплея против Фейс Ханта](#)



Какие колоды : Зоолок, Токен Друид, Чистый Паладин с хорошим заходом, Тотем Шаман, Темпо Жрец, Мурлок Паладин

Шансы на победу : средние

Стиль игры : классический, если зашел **Хранитель знаний Полкелт**. Если не зашел, то нестандартный.

Агрессивные колоды, которые играют мало взрывного урона, намного проще, потому что они уязвимы для замораживающих эффектов.

Геймплей Мага зависит от **Хранителя знаний Полкелта**. Если он пришел к 4 ходу, вы можете играть в классическом стиле. Важно только задержать оппонента до 5-6 маны с помощью дешевых заклинаний и существ. После вы сможете затянуть партию в лейтгейм с помощью эффектов заморозки. А затем или реализовать ОТК комбо, или выставить все части комбинации в темп вместе с несколькими заклинаниями. Желательно при этом заморозить стол.

Если **Хранитель знаний Полкелт** не зашел, скорее всего, вы не найдете 4 массовые заморозки и не дотянете до 9 маны, хотя можно попытаться. Но нет ничего страшного: комбинируйте **Ученицу чародея** вместе с **Кольцом льда** рано, а позднее закрепляйтесь на столе другими существами, генерируйте дополнительные ресурсы и ищите нестандартные способы победы.

Пример геймплея против Зоолока



Какие колоды : Чистый Паладин с обычным заходом, Бист Спелл Друид, Галакронд Жрец, Зефрис Жрец, Биг Воин, Хэндлок, Галакронд Чернокнижник

Шансы на победу : высокие

Стиль игры : классический

Самые простые матч-апы для Фриз Мага. Вы можете проиграть в нескольких случаях:

Противник играет техническую карту против Мага

Вы допустили ошибку

Противник нашел идеальные карты, а Маг вместе с тем самые плохие

Мидрейндж и контроль колоды могут оказать серьезное давление только в середине игры, как раз под ваши эффекты заморозки. Главное не тратьте их расточительно, и

экономьте на 3-5 маны — отбивайтесь от возможного давления точечными заклинаниями или вовсе пропускайте ход, если противник не нанесет много урона.

К 9-10 ходам не затягивайте с ОТК комбинацией, даже если ситуация выглядит хорошей. Противник может наказать вас технической картой, взрывным уроном или ОТК комбинацией. Например, Бист Спелл Друида легко перепутать с Малигос Друидом. Последний намного опаснее, потому что убьет Мага даже с замороженным столом. Постарайтесь заморозить много существ на половине противника, чтобы у Друида не хватило места для двух Стражей леса Ому и Малигоса.

Если ситуация тяжелая, не бойтесь искать нестандартные способы победы. Например, против того же Друида можно сыграть в темп Великую дуэлянтку Мозаки, если он уже отдал Болотные лучи и Зверей-защитников. В этом случае Малфуриону будет сложно нанести 8 урона.

Пример нестандартного геймплея в матч-апе с Друидом



Какие колоды : ОТК Фриз Маг

Шансы на победу : 50 на 50

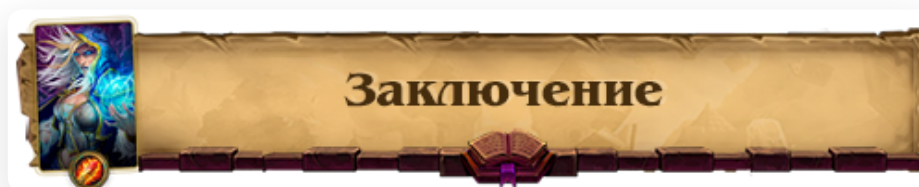
Стиль игры : классический

Простой по технике поединок, в котором все сводится к быстрому поиску ключевых частей комбинации. Маг с Монеткой может реализовать комбо уже на 8 маны, а Маг без Монетки только на 9. Старайтесь быть первым.

Отдавайте просто так все массовые замораживающие эффекты. Они только захламляют руку в зеркальном матч-апе.

Пример геймплея в зеркальном поединке

[к оглавлению](#)



Едва ли Фриз ОТК Маг станет самой популярной и сильной колодой Некроситета. Но это отличный выбор для фанатов класса, необычных и веселых колод, а также ОТК стиля игры. Фриз Маг не так слаб, как показывает статистика. И если вы научитесь им играть, сможете взять высокие ранги.

До скорых встреч!