

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

(Обновлено) Темпо Циклон Маг — последняя надежда класса. Гайд по архетипу

29.09.2020

Гайды

Некроситет

(Обновлено) Темпо Циклон Маг — последняя надежда класса. Гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Герой гайда — Темпо Циклон Маг. Иногда его называют Миракл Маг или Маг на заклинаниях. Это самая сильная и популярная колода своего класса и важный участник меты Некроситета.

После выхода патча 18.4 Темпо Маг станет единственной конкурентоспособной и популярной колодой класса. Из этого списка пропадет Дрыжеглот Маг из-за нерфа [Тортолланки-пилигримки](#).







Популярность и сила Темпо Мага увеличивается с рангом и умениями игрока. На Бронзе или Золоте им играют не так часто, да и винрейт низкий. Зато в Легенде это один из ключевых участников ладдера. Им же часто играют и на турнирах.

Темпо Мага можно назвать одной из самых сложных колод в мете Некроситета. У него нет четких способов победы, шаблонных ходов и комбинаций, которые бы Маг использовал в каждой партии. Действия Джайны в поединках полностью зависят от захода карт, противника, ситуации на столе и даже вашего стиля игры.

Если вы знаете, как управлять Темпо Магом, он становится колодой с отличным потенциалом. Пусть нерфы ослабят Друида и Дрыжеглот Мага, для героя статьи место в ладдере должно остаться. Тем более Друид был достаточно напряженным матч-апом, а после нерфов ожидается падение популярности Бомб Воина и Фейс Ханта — злейших противников Джайны.

Гайд расскажет всё о геймплее Темпо Циклон Мага. Вы узнаете, какую колоду выбрать и как собрать собственную с учетом своей коллекции. Речь пойдет о непростом и вариативном геймплее Мага. Мы подробно рассмотрим муллиган, основы и тонкости игры, случайные эффекты колоды и поведение в популярных матч-апах Некроситета.

Гайд обновлен 29 сентября. Далее полный список изменений:

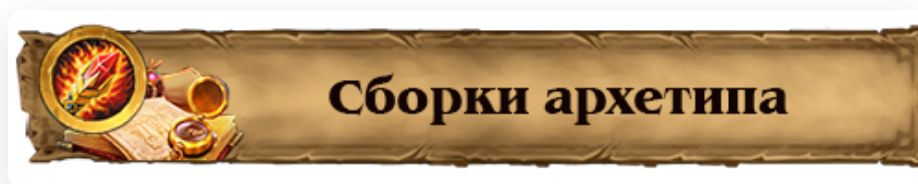
-  *Переработано вступление*
-  *Обновлены сборки архетипа и описания к ним*
-  *Дополнен раздел "Вопросы декбилдинга": изменена основа колоды, добавлены новые опциональные карты, изменена максимально бюджетная версия*
-  *Изменены карты, нужные на муллигане против каждого класса*
-  *Доработаны разделы "Основы геймплея" и "Стратегия игры"*
-  *Дополнен раздел "Матч-апы": добавлены описания поединков с Манускрипт Паладином и Секрет Разбойником.*

Разделы гайда:

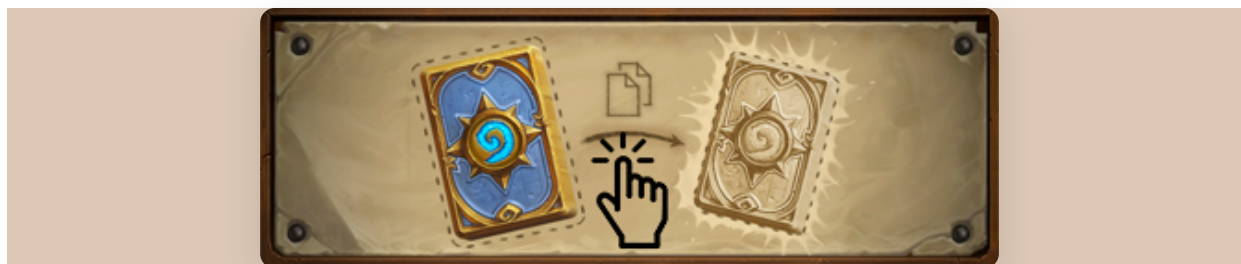
1. *Сборки архетипа*
2. *Вопросы декбилдинга*
3. *- Основа колоды*
4. *- Опциональные и технические карты*
5. *- Приоритет крафта карт*
6. *- Максимально бюджетная версия*
7. *Муллиган*
8. *Основы геймплея*
9. *- Как работает колода*
10. *- Способы победы*
11. *- Агро и контроль поединки*
12. *Стратегия игры*
13. *- 11 советов и тонкостей геймплея*
14. *О случайных эффектах*
15. *Матч-апы*

16. *Заключение*

17. - *У кого поучиться играть*

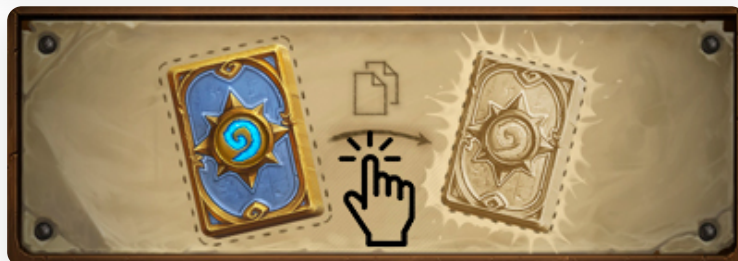


Сборки Темпо Мага достаточно стабильны и редко отличаются друг от друга ключевыми картами. Игроки нашли их оптимальный или близкий к оптимальному набор. По крайней мере это справедливо для основных существ, легендарных и эпических карт.



Классический Темпо Маг













Классический Циклон Маг



Классическая сборка Темпо Мага, которая близка по составу карт в самым популярным версиям. Чаще всего варьируются только вторые копии карт: есть версии с парой Стрел инвлюции и Воспламенителей. Также во многих сборках встречается Интеллект чародея, который берут вместо Изготовительницы жезлов.

Темпо Маг с синергиями драконов

Дракон Циклон Маг


 <p>1</p> <p>HS-MANACOST.ru</p> <p>Заложит вашу руку заклинаниями мага. В конце вашего хода вы их сбрасываете.</p> <p>x2</p>	 <p>1</p> <p>HS-MANACOST.ru</p> <p>Дует. Замораживает выбранное существо. Если оно уже заморожено, наносит ему 2 ед. урона.</p> <p>x2</p>	 <p>1</p> <p>Вы раскрываете заклинание за (3) или меньше.</p> <p>x2</p>	 <p>1</p> <p>HS-MANACOST.ru</p> <p>Наносит 2 ед. урона выбранному существу. Если у вас в руке есть дракон, вы раскрываете заклинание.</p> <p>x2</p>	 <p>1</p> <p>Предсмертный крик: вы кладете в руку «Морозные стрелы».</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>	 <p>1</p> <p>Урон от заклинаний +1</p> <p>x2</p>
 <p>1</p> <p>HS-MANACOST.ru</p> <p>Вы раскрываете существо с Уроном от заклинаний. Если у вас в руке есть существо одного типа, вы получаете (1) ману.</p> <p>x2</p>	 <p>1</p> <p>Серия приемов: вы раскрываете заклинание мага.</p> <p>x2</p>	 <p>2</p> <p>Урон от заклинаний +1</p> <p>Предсмертный крик: заклинания в вашу колоду «Соларриан Советников».</p> <p>x2</p>	 <p>2</p> <p>HS-MANACOST.ru</p> <p>Ваши заклинания стоят на (1) ману меньше.</p> <p>x2</p>	 <p>2</p> <p>Боевой клич: вы кладете в руку случайное заклинание мага за каждое заклинание, разыгранное вами на этом ходу.</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>	 <p>2</p> <p>Вы берете 1 карту (учитывается урон от заклинаний).</p> <p>x2</p>
 <p>2</p> <p>Боевой клич: вы кладете в руку заклинание вашего класса за (1).</p> <p>x2</p>	 <p>2</p> <p>HS-MANACOST.ru</p> <p>После того как вы примените 3 заклинания за ход, призывает элементалей 5/5.</p> <p>Элементаль</p> <p>5</p>	 <p>5</p> <p>В конце вашего хода наносит 1 ед. урона противнику (учитывается урон от заклинаний).</p> <p>3</p> <p>6</p>	 <p>5</p> <p>HS-MANACOST.ru</p> <p>Боевой клич: вы кладете в руку два заклинания вашего класса за (1).</p> <p>Дракон</p> <p>5</p> <p>x2</p>	 <p>8</p> <p>Спит на (1) меньше за каждую разыгранную вами карту, которой не было в колоде в начале матча.</p> <p>Элементаль</p> <p>8</p> <p>x2</p>	

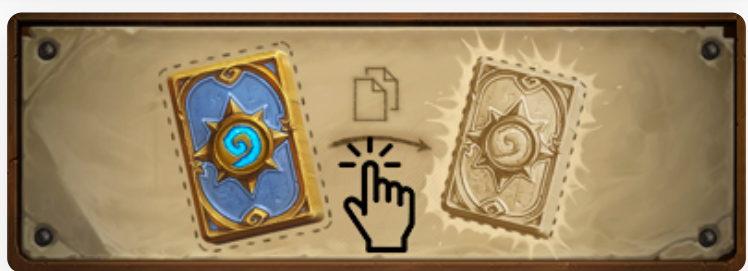


kolodahearthstone.ru



9360





Hand cursor icon pointing to a card slot.

Джандис Барова, Стрелы инволюции, Воля призывателя, Воспламенитель



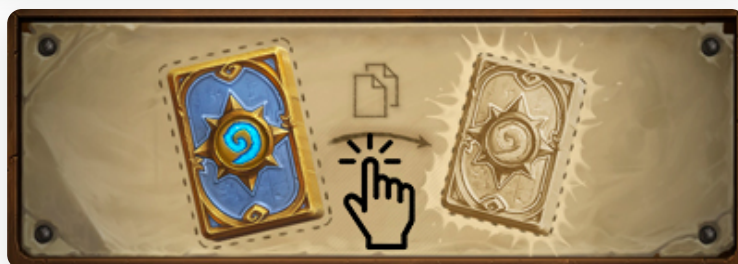
Дыхание чар, Кобальтовая чародейка

В сборке появляется небольшой набор драконов. Кобальтовая чародейка генерирует больше ресурсов, а к тому же активирует сильное Дыхание чар. Заклинание также пополняет руку, а также неплохо борется за стол.

Эта колода не так хороша в борьбе за стол, как классическая, но лучше генирует ресурсы.

Темпо Маг от Arxvoid

Темпо Маг от Архvoid





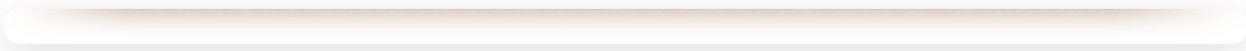
Джандис Барова, Воля призывателя, Изготовительница жезлов



Великая дуэлянтка Мозаки, Интеллект чародея, Ледяная стрела

Версия от одного из лучших игроков классом заслуживает внимания читателей. Ледяная стрела помогает Магу в борьбе с Бомб Воинами и Охотниками на демонов, и меньше против других классов с оружием. В этих же поединках отлично смотрится Великая дуэлянтка Мозаки: часто ее играют в темп. Она дает меньше характеристик, чем Джандис Барова, зато намного опаснее, если переживет ход противника.

В колоде меньше способов генерации ресурсов без Изготовительницы жезлов, так что Архvoid берет пару Интеллектов чародея.



Квест Маг от Sgt_Tbag

Квест Маг от Sgt_Tbag

<p>Заклад применяете 10 заклинаний. Награда - Синтон посещения.</p>	<p>Предсмертный крик: вы кладете в руку «Чародейские стрелы».</p>	<p>Закладает вашу руку заклинания мага. В конце вашего хода вы их сбрасываете.</p>	<p>Дует. Замораживает выбранную единицу. Если она уже заморожена, наносит ему 2 ед. урона.</p>	<p>Вы раскладываете заклинание за (3) или меньше.</p>	<p>Порядки трех ермишек сбивает противника и превращает их в других, на (1) дешевле.</p>
<p>Вы раскладываете существа с боровом от заклинаний. Если существо существует одного типа стоит на (1) меньше.</p>	<p>Серия приемов: вы раскладываете заклинание мага.</p>	<p>Урон от заклинаний +1. Предсмертный крик: В конце вашего хода команду «Солариан Совершенную».</p>	<p>Ваша заклинания стоит на (1) ману меньше.</p>	<p>Боевой клич: вы кладете в руку случайное заклинание мага из колоды заклинаний, равное гранное дама на этом ходу.</p>	<p>Боевой клич: если у вас под контролем есть задача, вы берете карту.</p>
<p>Боевой клич: если у вас под контролем есть задача, вы кладете в руку «Монету».</p>	<p>Вы берете 2 карты.</p>	<p>Разнос: наносит 4 ед. урона, случайно распределяемого между существами противника.</p>	<p>После того как вы примените заклинание, получает урон от заклинаний +1.</p>	<p>В конце вашего хода наносит 1 ед. урона противникам (улучшается уроном от заклинаний).</p>	<p>Счит на (1) меньше за каждую разыгранную вами карту, которой не было в колоде в начале матча.</p>





Джандис Барова, Нави'ла, x1 Аметистовый чарокрыл, Партнер для эксперимента, Зубрежка, Воля призывателя, Изготовительница жезлов

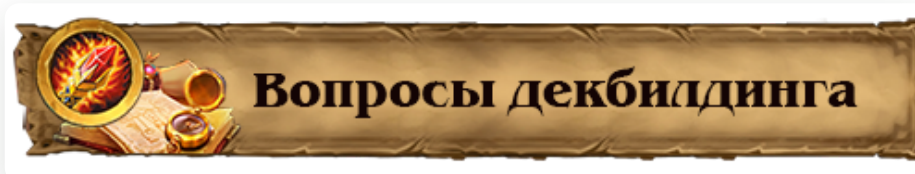


Разорение Небесного храма, Археолог на задании, Лицензированный герой, Великая дуэлянтка Мозаки, Интеллект чародея, x1 Стрелы инволюции, x1 Воспламенитель

Фановая сборка Темпо Квест Мага. Едва ли сильнее колод выше, но точно веселее. Берите, если хотите расслабиться, поиграть чем-то необычным или вы верите в Разорение Небесного храма.

В теории Квест Маг может провернуть ОТК комбинацию с Великой дуэлянткой Мозаки и двумя Ученицами чародея, но получится это далеко не во всех партиях.

[к оглавлению](#)



Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой версии архетипа. У Темпо Мага в основе 25 карты: топовые заклинания и ключевые существа, вокруг которых и выстраиваются синергии архетипа.

Основа колоды Темпо Мага (25/30)



Не все карты в основе колоды обязательны для включения в сборку. Если у вас проблемы с пылью, какие-то легендарки можно убрать. Но с ними ваш Маг станет сильнее. Из оптимальных версий лучше их не убирать.

Далее о том, чем чаще всего дополняют основу колоды.



Заморозка мозгов — обычно в сборках не хватает места для этого заклинания, но оно полезно в начале и мидгейме в качестве инструмента борьбы за стол.

Зеркальные копии — помогает в агрессивных матч-апах, а особенно в поединках с Разбойниками и Воинами. Одна копия встречается во многих сборках.

Изготовительница жезлов — появляется во многих сборках в качестве в большинстве колод, хотя ее можно заменить на другие источники ресурсов, например, на **Интеллект чародея**.

Ледяная стрела — улучшит матч-апы с Бомб Воинами и Соул Охотниками на демонов, а в меньшей степени и с другими колодами, которые играют оружие. Заклинание будет полезно и в других матч-апах.

Интеллект чародея — достаточно жадная опция, которую Магу не всегда удобно играть. Но если на него не давят слишком сильно, заклинание придется к месту.

Воспламенитель — во многих сборках есть одна копия этого существа, но от него вполне можно отказаться или, наоборот, взять сразу две копии. Полезен в первую очередь против агро колод.

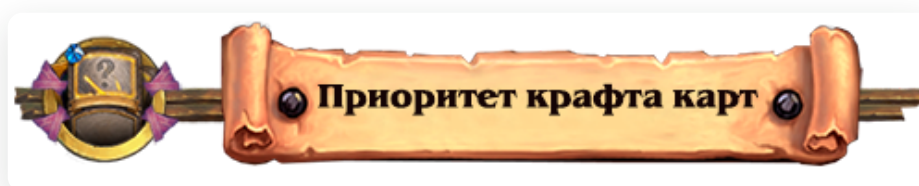
Воля призывателя — хорошо синергирует с Великанами из маны и Джандис Баровой. Заклинание помогает преимущественно в медленных матч-апах, но может быть слишком тяжелым против агро.

Великая дуэлянтка Мозаки — можно взять ее вместо Джандис Баровой, а также дополнить сборку Ледяной стрелой. Мозаки генерирует не так много характеристик, но куда опаснее, если переживет ход противника.

Дыхание чар + Кобальтовая чародейка — набор этих карт берут вместе: он выполняет много полезных функций и дает Магу еще больше способов генерации карт.

Менее популярные опциональные карты: Драконий язык, Разорение Небесного храма, Чародейские стрелы, Зефрис Великий, Колдовской поток, Маг крови Талнос, Возгорание, Дюнный скульптор, Огненный оберег, Зелье иллюзии, Лазурная исследовательница, Огненный шар, Малигос аспект магии, Снежная буря, Рено Потрясающий.

[к оглавлению](#)



Топовые колоды Темпо Мага стоят около 11 тысяч пыли и требуют несколько специфичных дорогостоящих карт. Но колоду можно легко удешевить: почти все дорогие карты в ней не обязательны, и часто для хорошей сборки хватит только нескольких.

Если не хватает каких-то дорогих карт, вы можете докупать их постепенно, постоянно улучшая свою колоду до оптимальной. Далее о том, какие дорогие карты стоят в приоритете крафта, а без чего можно легко обойтись.

Приоритет крафта карт



обязательно



желательно



можно
обойтись без



можно
не крафтить

Обязательно создайте две копии Манасмерча и Великана из маны, а также одну копию Стрел инволюции.



















Звездочет Солариан и Прилив сил — две самые важные легендарки в колоде. Сначала крафтите легендарное заклинание.

Рас Ледяной Шепот и Джандис Барова — хорошие легендарки с разными функциями. Желательно скрафтить хотя бы одну из них. Если нет Джандис Баровой, утяжелите сборку Волей призывателя.

Нави'лу можно вовсе не крафтить, если легендарки нет в коллекции. Берите вместо нее вторую копию Интеллекта чародея, Стрел инволюции или одну копию Зеркальных копий.

Максимально бюджетная версия

Максимально бюджетный Маг

 <p>Стеклянные копии 1</p> <p>Призывает на поле боя двух существ 0/2 со способностью «Провокация».</p> <p>x2</p>	 <p>Стрелы пивотации 1</p> <p>Поражает трех случайных существ противника и переводит их в дружбу, на (1) здоровья.</p> <p>x2</p>	 <p>Морозный луч 1</p> <p>Думет. Замораживает выбранное существо. Если оно уже заморожено, наносит ему 2 ед. урона.</p> <p>x2</p>	 <p>Фокус 1</p> <p>Вы раскладываете заклинание за (3) маны меньше.</p> <p>x2</p>	 <p>Ангельская кароврыя 1</p> <p>Предсмертный крик: вы кладете в руку «Нардские стрелы».</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>	 <p>Партнерство магов 1</p> <p>Урон от заклинаний +1</p> <p>x2</p>
 <p>Археоведение 1</p> <p>Вы раскладываете существо с Уроном от заклинаний. Если siker карты существо данного типа стоит на (1) маны.</p> <p>x2</p>	 <p>Воронка палочек 1</p> <p>Серия приемов: вы раскладываете заклинание мага.</p> <p>x2</p>	 <p>Ученица черодея 2</p> <p>Ваши заклинания стоят на (1) ману меньше.</p> <p>x2</p>	 <p>Манасмерц 2</p> <p>Боевой клич: вы кладете в руку случайное заклинание мага за каждые заклинание, разыгранное вами на этом ходу.</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>	 <p>Зубрежка 2</p> <p>Вы берете 1 карту (лучше всего урона от заклинаний).</p> <p>x2</p>	 <p>Потоотделение 2</p> <p>Боевой клич: вы кладете в руку заклинание вашего класса за (1).</p> <p>x2</p>
 <p>Интеллект черодея 3</p> <p>Вы берете 2 карты.</p>	 <p>Воспламенитель 3</p> <p>Резонанс: наносит 4 ед. урона, случайно распределяемого между существами противника.</p> <p>x2</p>	 <p>Волшебный чародей 4</p> <p>Думет. Уничтожает выбранное существо и замечает его 2 случайными за ту же ману.</p>	 <p>Заклинательница 5</p> <p>Резонанс: призывает двух манасмерц 1/3.</p> <p>x2</p>	 <p>Кобальтовая кароврыя 5</p> <p>Боевой клич: вы кладете в руку два заклинания вашего класса за (1).</p> <p>Дракон</p> <p>x2</p>	 <p>Ведьма из маны 8</p> <p>Стоит на (1) меньше за каждую разыгранную вами карту, которой не было в колоде в начале матча.</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>





Максимально бюджетная версия Темпо Мага обходится без легендарных карт, но требует пять копий эпических карт: Стрелы инволюции, пара Манасмерчей и Великана из маны.

Заклинательница змеев поможет в борьбе с медленными оппонентами. Для них же взята и копия Воли призывателя.

[к оглавлению](#)



Муллиган Темпо Мана не всегда очевидный и простой. Есть общие правила, но часто их стоит нарушать из-за захода специфичных карт. Особенно много вариаций муллигана в случае, если вы начинаете с Монеткой. К тому же выбор карт сильно зависит от класса, против которого вы играете.



Далее об общих правилах муллигана:

▶ Всегда оставляйте **Ученицу чародея**. Вторая копия нужна только с Монеткой. Если есть Ученица чародея, можно оставлять заклинания за 1 маны, а также Манасмерч.

▶ **Звездочет Солариан** нужно оставлять всегда

▶ **Аметистовый чарокрыл** можно оставлять всегда. Вторая копия нужна только с Монеткой.

▶ **Археоведение** оставляйте всегда. Вместе с ним чаще можно оставлять Зубрежку и существ с уроном от заклинаний.

▶ **Изготовительница жезлов** полезна в любых матч-апах. Вторую копию можно оставить с Монеткой в руке. Не стоит оставлять карту только в самых агрессивных матч-апах, если нет хорошего первого хода.

▶ **Партнер для эксперимента** нужен преимущественно в темповых матч-апах. Вместе с ним можно чаще оставлять Зубрежку.

▶ **Воспламенитель** полезен только в темповых матч-апах. Против медленных оппонентов он не нужен.

▶ **Нави'ла** неплохо смотрится с Монеткой против большинства классов. Оставляйте всегда с Монеткой.

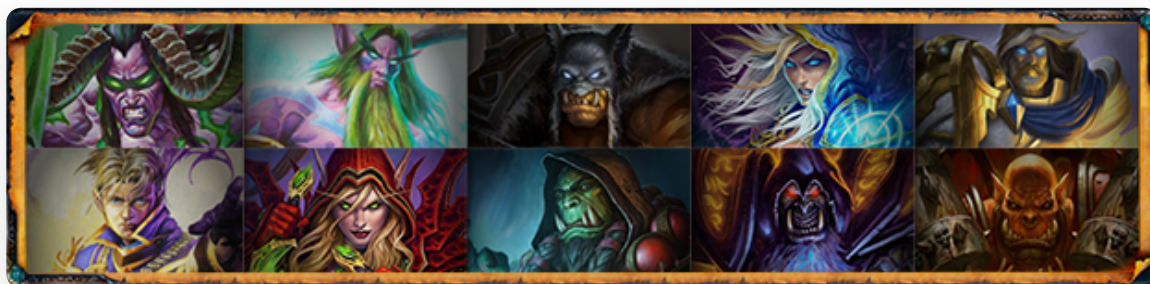
▶ **Воровка палочек** полезна только с Монеткой при встрече или с самыми медленными, или с самыми агрессивными оппонентами

▶ **Стрелы инволюции** нужны в специфичных матч-апах: против Охотника, Шамана и Чернокнижника, а с хорошей рукой и против других классов

▶ **Манасмерч** можно оставлять в любых матч-апах с очень хорошей рукой, Монеткой и Ученицей чародея

▶ **Зубрежку** можно оставлять с Партнером для эксперимента

▶ В редких ситуациях можно оставлять **Джандис Барову, Фокус, Рас Ледяной Шепот, Морозный луч, Прилив сил** и другие карты.



Охотник на демонов: Ученица чародея, Звездочет Солариан, Аметистовый чарокрыл, Археоведение, Партнер для эксперимента, Воспламенитель, Нави'ла, Изготовительница жезлов.

Воин: Ученица чародея, Звездочет Солариан, Аметистовый чарокрыл, Нави'ла, Джандис Барова, Воровка палочек, Изготовительница жезлов.

Паладин: Ученица чародея, Звездочет Солариан, Аметистовый чарокрыл, Археоведение, Партнер для эксперимента, Нави'ла, Воспламенитель, Изготовительница жезлов.

Охотник: Ученица чародея, Звездочет Солариан, Аметистовый чарокрыл, Археоведение, Партнер для эксперимента, Нави'ла, Воровка палочек, Стрелы инволюции. С хорошей рукой — Морозный луч, Изготовительница жезлов. С Ученицей чародея и Монеткой — Прилив сил.

Друид: Ученица чародея, Звездочет Солариан, Аметистовый чарокрыл, Археоведение, Партнер для эксперимента, Изготовительница жезлов. С хорошей рукой — Зубрежка, Манасмерч, Нави'ла.

Разбойник: Ученица чародея, Звездочет Солариан, Аметистовый чарокрыл, Археоведение, Партнер для эксперимента, Воспламенитель, Воровка палочек, Изготовительница жезлов, Морозный луч. С Монеткой — Нави'ла. С Ученицей чародея и Монеткой — Прилив сил.

Шаман: Ученица чародея, Звездочет Солариан, Аметистовый чарокрыл, Археоведение, Партнер для эксперимента, Воспламенитель, Стрелы инволюции, Изготовительница жезлов. С хорошей рукой — Джандис Барова, Морозный луч, Зубрежка, Воровка палочек.

Маг: Ученица чародея, Звездочет Солариан, Аметистовый чарокрыл, Археоведение, Партнер для эксперимента, Нави'ла, Воспламенитель, Джандис Барова, Изготовительница жезлов.

Жрец: Ученица чародея, Звездочет Солариан, Аметистовый чарокрыл, Археоведение, Партнер для эксперимента, Нави'ла, Интеллект чародея, Воспламенитель, Изготовительница жезлов. С хорошей рукой — Зубрежка, Воровка палочек.

Чернокнижник: Ученица чародея, Звездочет Солариан, Аметистовый чарокрыл, Археоведение, Нави'ла, Стрелы инволюции, Воспламенитель, Изготовительница жезлов. С хорошей рукой — Интеллект чародея, Прилив сил.

[к оглавлению](#)



Как работает колода

С первого взгляда на колоду не всегда понятно, как она работает. Тут много дешевых карт, которые сами по себе делают не очень многое. Почти все карты в колоде стоят 1-3 маны, при этом Темпо Маг не играет в агрессивном стиле, как Фейс Хант или Агро Разбойник.

Сами по себе карты Темпо Мага достаточно слабы. Они раскрывают свой потенциал только в комбинации друг с другом. Архетип рассчитывает на связки карт, они и делают Мага сильным.

В колоде нет как таковой кривой маны, то есть оптимальных действий на каждый ход. Маг намного ситуативнее и вариативнее большинства других колод в игре. Вы далеко не всегда должны играть существа и заклинания, когда на них есть мана. Часто карты нужно держать в руке для комбинаций друг с другом.



Ученица чародея — одно из самых важных существ в колоде. Она удешевляет все заклинания, так что многие из них можно сыграть бесплатно. Из-за этого лучше становятся и другие карты: **Нави'ла**, **Манасмерч**, **Великан из маны** — эти существа сильнее, если с ними можно сыграть много дешевых заклинаний. Эти синергии называют по-разному, и обычно от них и происходят названия архетипа: **Миракл Маг**, **Спелл Маг** или **Циклон Маг**.

Важны синергии урона от заклинаний. В колоде есть несколько существ с этим свойством: **Партнер для эксперимента**, **Звездочет Солариан** и генератор существ **Археоведение**. Все они не только баффают наносящие урон заклинания, но синергируют с **Зубрежкой** и **Расом Ледяным Шепотом**.

У Мага много эффектов заморозки, и в них главная сила архетипа. Пусть в сборке изначально только **Морозный луч**, другие замораживающие эффекты генерируют случайные эффекты: **Фокус**, **Манасмерч**, **Воровка палочек** и т.д. Благодаря эффектам заморозки Маг защищает свои немногочисленные, но сильные угрозы. Особенно важно защитить **Ученицу чародея**, а также существ с уроном от заклинаний.

Темпо Маг генерирует много случайных заклинаний по ходу партий, а также несколько существ. В этом помогают **Прилив сил**, **Фокус**, **Аметистовый чарокрыл**, **Археоведение**,

Воровка палочек, Звездочет Солариан и Манасмерч. Генерация дополнительных карт помогает Магу не оставаться без ресурсов в руке для нападения и защиты. Созданные карты оказывают серьезное влияние на геймплей и часто меняют его. Подробнее о случайных эффектах вы узнаете из отдельного раздела ниже.

[к оглавлению](#)



Способы победы

У Темпо Мага нет четко выраженных способов победы, как у Фриз Мага или Агро Разбойника. Они могут перемешиваться, комбинироваться или сменять друг друга. Выбор способа победы зависит от ситуации: что зашло в руку, что вы сгенерировали, что делает противник, как вы играете.

Далее о ключевых комбинациях и ходах, которыми пользуется Темпо Маг для победы в партиях. Многие из них не обязательно сразу же приносят победу, но обеспечивают Магу серьезное преимущество.

1. Ученица чародея, заклинания и Манасмерч



Ключевой ход Темпо Мага, в который совершается сразу несколько полезных действий: создание угроз на своей половине стола, зачистка стола противника, генерация

ресурсов. Примечательно, что подобный ход можно повернуть уже на 3-4 маны, если в руке достаточно заклинаний за 1 маны.

Такая комбинация актуальна преимущественно в медленных и мидрейндж матч-апах, а в агро поединках на Манасмерча часто не хватает времени или маны, да и ресурсы в руке не так важны, как темп.

2. Ученица чародея и Прилив сил



Комбинация только из пары этих карт может сделать многое как в быстрых, так и в медленных матч-апах. И сыграть ее можно уже с 2 маны, хотя многое вы вряд ли разыграете. Связка становится тем сильнее, чем больше маны у Мага.

Прилив сил можно играть и без Ученицы чародея, но с ней легендарное заклинание становится намного сильнее и результативнее.

Что конкретно вы сделаете после розыгрыша этой комбинации, зависит от рандома. Вы можете как убить противника взрывным уроном, так и зачистить его стол или добрать больше карт. Иногда сгенерированные карты будут плохими, так что вы не сделаете ничего полезного. Но такое бывает редко.

3. Розыгрыш существ + заморозка



Такая комбинация дает Магу много темпа и инициативу. Если вы поставите опасную угрозу, а после обезвредите все вражеские угрозы с помощью заморозки, то ваше существо переживет ход противника с большим шансом. Так вы получите много выгоды, нанесете урон герою оппонента и реализуете своих существ на максимум. Темпо Маг старается не играть эффекты заморозки просто так или для защиты. Обычно угрозы противника замораживают только тогда, когда на стол выходят ключевые существа Мага. Они могут быть разными. Удобно играть **Ученицу чародея** с заморозкой: у нее низкие характеристики, но очень опасный эффект. Полезно играть с заморозкой и крупные угрозы вроде **Великана из маны** или **Раса Ледяного Шепота**.

4. Взрывной урон



Изначально в колоде Темпо Мага нет ни одной карты, которая бы сразу же наносила урон по герою противника. Но вы почти наверняка что-то получите по ходу партии. Урон по герою наносят **Чародейские стрелы**, **Ледяная стрела**, **Огненный шар**, **Апекситовый заряд** и **Огненная глыба**.

Едва ли будет много партий, где вы нанесете 30 урона только заклинаниями, но с их помощью вполне реально добить противника с низким запасом здоровья.

5. Случайные эффекты и чудо



В самых тяжелых ситуациях Темпо Маг может рассчитывать на чудо, то есть на очень удачную генерацию случайных карт или на случайные эффекты в целом.

Два главных инструмента последней надежды — Солариан Совершенная и Головоломка Йогг-Сарона. Эти карты могут перевернуть любую игровую ситуацию в пользу Мага или даже сразу же закончить партию в вашу пользу. Сделают они это не всегда, но чем хуже игровая ситуация, тем больше вы должны полагаться на удачу.

Чудо могут совершить и другие карты: Сила созидания, Воля призывателя, Прилив сил, Стрелы инволюции и т.д.

[к оглавлению](#)



Агро и контроль поединки

Темпо Маг ведет себя по-разному в быстрых и медленных матч-апах. Подробнее о конкретных поединках вы узнаете из раздела "Матч-апы", а сейчас речь пойдет об общих правилах и основах геймплея в агро и контроль поединках.

Агро матч-апы вынуждают Мага действовать быстро и темпово. Вы не можете играть слишком жадно и ждать оптимальные комбинации. Вместо этого рассчитывайте на связки нескольких дешевых карт.

Например, **Ученицу чародея** можно играть на 2-3 маны вместе с несколькими заклинаниями. Агро колодам сложнее убрать со стола 3/2 угрозу без стола, так что комбинируйте **Ученицу чародея** с ремувалами и эффектами заморозки. В идеале защитите ее **Зеркальными копиями** и **Ледяной стрелой**, направленной в героя противника — так он не атакует оружием.

Играйте **Ученицу чародея** только так, чтобы противнику было сложно убрать ее со стола.

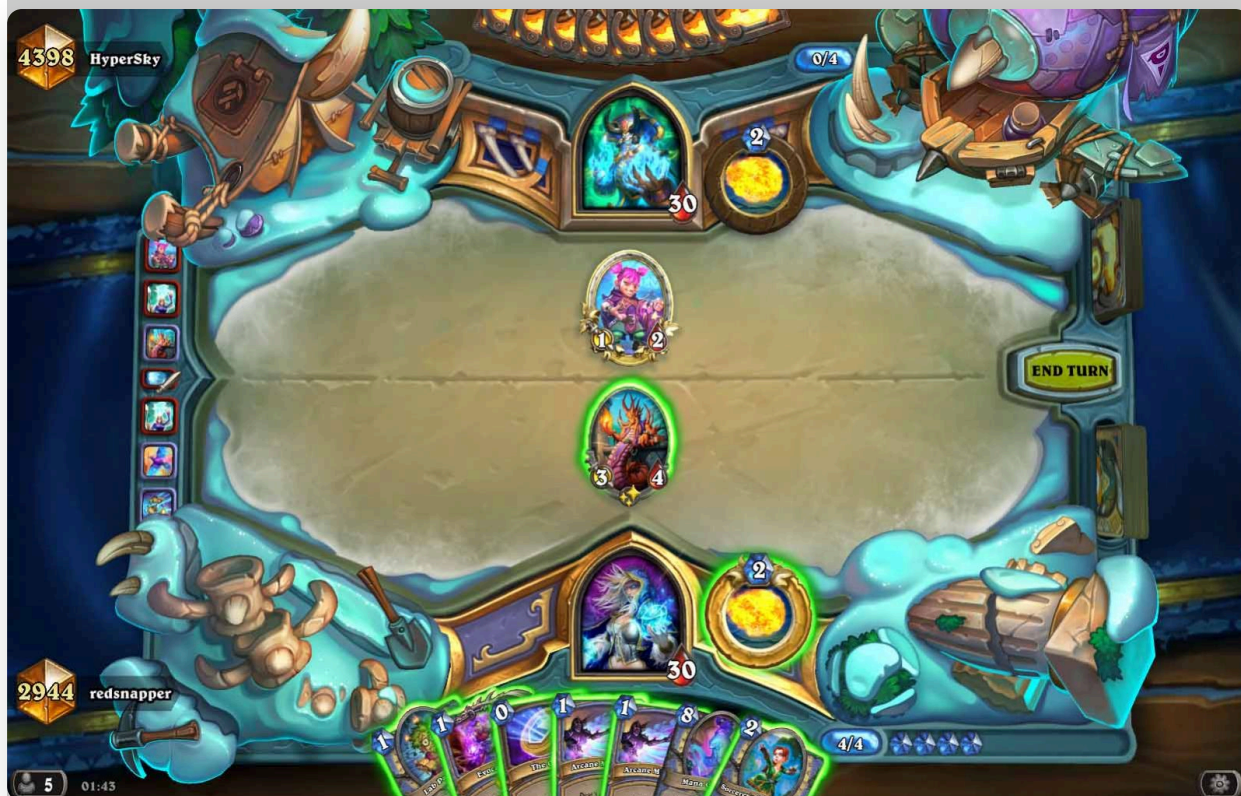
Крайне полезен **Воспламенитель**. Обычно ход с этой картой дает Магу много темпа: вы и зачистите стол противника, и поставите существо на свою половину. Так вы сможете перехватить инициативу и начать игру первым номером.

Обычно резонанс **Воспламенителя** активируют сразу же, хотя иногда существо можно сыграть в темп, не используя его особый эффект.

Чем быстрее вы перехватите инициативу в агро матч-апе, тем лучше. Как только получится сделать это, планируйте закончить партию. В колоде нет исцеления или провокаций, а многие агро колоды смогут добить вас даже без стола в течение нескольких ходов. Вы должны закончить партию быстрее противника.

Противник опережает по ресурсам в руке, да и карты пришли не лучшие в этом матч-апе — слишком мало выгоды.

Правильный ход — рискнуть и сыграть **Ученицу чародея** вместе со всеми заклинаниями в руке. В конце хода нужно постараться разыграть **Великана из маны** — с ним оппоненту будет сложно бороться.



В контроль матч-апах Маг не будет под серьезным давлением со старта, так что он сможет играть медленнее и жаднее, реализовывать ключевые карты на максимум. Здесь важно извлечь как можно больше из **Ученицы чародея**, **Манасмерча**, **Нави'лы** и других карт в колоде с большим потенциалом.

Но в отличие от агро колод, контроль оппоненты почти всегда смогут ответить на ваши ключевые угрозы — по крайней мере по началу. Даже если вы заморозите стол и закроетесь **Зеркальными копиями**, едва ли **Ученица чародея** переживет ход противника. Поэтому извлечь максимум пользы из нее нужно в тот же ход, в который в ее разыграли. Обычно для этого нужны комбинации с **Приливом сил** или **Манасмерчем**.

Задача Мага — правильно распределять угрозы в течение нескольких ходов. Если вы разыграете все крупные угрозы за раз, то проиграете из-за одного AoE эффекта. Но опасность кроется и в обратном: если не играть ничего или играть слишком медленно, противник найдет все нужные ответы.

Создавайте неудобные ходы для противника, старайтесь ставить такие угрозы, которые не умрут от типовых ремувалов или для зачистки стола оппоненту нужно будет

Особенность Мага в том, что он может совершить темповый переворот, не зачищая стол, а замораживая его. Например, если у противника есть 8/8 существо, вы совершите темповый переворот, поставив свое 8/8 существо и заморозив угрозу оппонента. Так на следующий ход инициатива будет за Магом: вы сможете разменяться или атаковать по герою противника, но он в свой ход лишится такой возможности.

Темповые перевороты можно совершить и без заморозки, а с помощью [Воспламенителя](#), [Ученицы чародея](#), Раса Ледяного Шепота или Солариан Совершенной. Все они не универсальны, но работают во многих ситуациях.

Темповые перевороты важны для Мага, потому что часто он не хочет бороться с тяжелыми угрозами оппонента. Достаточно заморозить их, а потом совершить несколько атак своими существами по герою противника — тут и до летального урона недалеко.

Если на половине противника есть провокации, бороться с ними помогут [Стрелы инволюции](#) или сгенерированное [Превращение](#).

Защищайте ключевые угрозы

Ключевые угрозы разные в зависимости от матч-апа и ситуации. Почти всегда это [Ученица чародея](#) и [Нави'ла](#), а часто и просто существа с большими характеристиками или уроном от заклинаний.

Обычно Маг играет эти угрозы только в случае, если у противника нет на них ответа со стола. Не позволяйте 2/2 существу противника разменяться с [Ученицей чародея](#), она слишком ценна. Старайтесь убрать 2/2 со стола, заморозить его или сыграть [Зеркальные копии](#).

Сложнее защитить существ от разменов оружием — в этом помогут [Ледяная стрела](#) или [Глубокая заморозка](#). Но порой не так страшно, если противник разменяется атакой оружием с вашим существом — он получит урон, так что существа уже хотя бы частично реализуют свои характеристики.

Ничего нельзя поделаться с заклинаниями, но вы должны вынуждать противника постоянно находить ответы на ваших существ. Они могут не всегда быть в его руке, даже если вы столкнулись с контролем колодой. Если ремувалов несколько, вы должны выманивать их из руки противника.



Не играйте заклинания просто так

Не очевидный и сложный элемент геймплея — не играть заклинания просто так, даже если на это есть мана. Это особенно непривычно для тех, кто часто играет агро колодами — там нужно действовать как можно быстрее, реализовывать ману на максимум.

В случае с Магом все не так. Заклинания нужны для комбинаций с ключевыми существами: [Ученицей чародея](#), [Манасмерчем](#), [Нави'лой](#), [Воспламенителем](#) и другими. Они же нужны для ходов-темповых переворотов.

Это не значит, что заклинания никогда нельзя играть самостоятельно. Порой приходится делать это, чтобы сдержать агрессию оппонента. Но для защиты нужно отдавать далеко не все, обходиться силой героя и только некоторыми ресурсами в руке.

Четких правил, когда нужно сыграть заклинания, а когда оставить в руке, нет. Поэтому геймплей Темпо Мага такой сложный.

Не играйте существ просто так

Еще сложнее геймплей становится потому, что в темп не всегда можно играть даже существ. По крайней мере многих из них.

Почти всегда можно ставить [Аметистового чарокрыла](#) или [Воровку палочек](#), если на это есть мана. Но уже с [Партнером для эксперимента](#) возникают спорные ситуации. Если в руке есть [Зубрежка](#) или [Рас Ледяной Шепот](#), часто [Партнера для эксперимента](#) не стоит играть рано, давая противнику возможность разменяться с ним. В медленных матч-апах этот первый дроп точно не сделает многого из-за своих характеристик, так что его можно держать только для комбинаций с другими картами.

То же справедливо и для других существ с уроном от заклинаний, хотя, например, [Звездочет Солариан](#) можно играть в темп чаще из-за высоких характеристик.

Когда играть существ в темп

Сыграть существо в темп — значит потратить на это всю ману, но не реализовать его особое свойство. Например, можно сыграть [Нави'лу](#) на 3 маны и не призвать ни одного 5/5 элементаря или [Воспламенителя](#), не активировав эффект резонанса.

Обычно такие ходы актуальны в агрессивных матч-апах, если у противника нет способа легко убрать ваше существо со стола. Хотя иногда в темп можно играть существ и в медленных поединках в надежде, что у оппонента нет ремувалов в руке.

Чаще в темп можно играть [Раса Ледяного Шепота](#). Скомбинировать его с существами с уроном заклинаний достаточно сложно, потому что легендарка стоит 5 маны.

[Великана из маны](#) можно играть в агрессивных матч-апах всегда, когда на это есть мана. В медленных поединках его можно придержать в руке для комбинаций с [Волей призывателя](#) или просто потому, что на вашей половине уже достаточно угроз и вы обыгрываете AoE способности.



Особенности работы Археоведения

Археоведение раскапывает трех существ с уроном от заклинаний. Какие это существа — вы узнаете из следующего раздела. Сейчас важно то, что заклинание уменьшает их стоимость.

Эффект удешевления работает до конца игры, а еще " стакается" друг с другом. Если вы сыграете два Археоведения, то следующее существо с уроном от заклинаний будет стоить на 2 маны меньше.

Эту механику можно использовать для того, чтобы совершать мощные ходы с темповыми переворотами. Бесплатные Партнер для эксперимента или Звездочет Солариан хорошо работают с Ученицей чародея и наносящими урон заклинаниями. Их можно приберечь и для 5 маны, чтобы сыграть вместе с Расом Ледяным Шепотом.

Когда играть Прилив сил

Прилив сил — одно из самых сильных заклинаний в колоде Темпо Мага. Особенно хорошо оно проявляет себя в темповых матч-апах и в комбинациях с Ученицей чародея. Чаще всего Прилив сил играют с Ученицей чародея, и чем больше места в руке и доступной маны будет, тем лучше.

В самых агрессивных поединках и тяжелых ситуациях играть связку Ученица чародея + Прилив сил можно уже на 2-3 маны в надежде сгенерировать несколько заклинаний за 1 маны: Чародейские стрелы, Морозный луч, Дыхание чар и т.д.

Обычно Прилив сил — инструмент последней надежды в руке. Сначала играйте другие комбинации и карты, а легендарное заклинание оставляйте напоследок.

Как играть Монетку

Темпо Маг рад наличию Монетки в руке. В идеале сыграть ее вместе с Нави'лой, Воспламенителем или Манасмерчем, чтобы извлечь максимум выгоды из заклинания. Другой вариант — оставить ее для темпового переворота с Ученицей чародея или для раннего выхода существ за 5 маны.

Монетка удешевит Великана из маны.



Когда рисковать и как

Риск — важная часть геймплея Темпо Мага. В колоде много случайных эффектов: это и генерация карт, и эффекты [Стрел инволюции](#), [Чародейских стрел](#), [Соляриан Совершенной](#), [Воспламенителя](#) и т.д.

Иногда случайные эффекты приведут к удачным исходам, а иногда к ужасным. Ваша задача — рассчитывать и на то, и на другое в разных обстоятельствах.

Рассчитывайте на хороший рандом в случае, если ситуация плохая. Например, если вы точно умираете на следующий ход противника. Подумайте, какие карты могут вас спасти. Может быть, генерация двух [Огненных шаров](#)? Или [Ледяная преграда](#)?

Постарайтесь получить эти заклинания с [Прилива сил](#), [Манасмерча](#) и других источников.

Единственный шанс на победу в такой ситуации — взрывной урон. Asmodai игнорирует [Нави'лу](#), а играет максимум дешевых заклинаний из руки, чтобы найти [Огненный шар](#) или две [Ледяные стрелы](#) с [Манасмерча](#).



Спасти могут не только сгенерированные заклинания, но и призванные существа. Например, что-то очень хорошее может сделать **Джандис Барова** — среди случайных существ за 5 маны есть провокации, натиски и даже один рывок. То же и с **Волей призывателя** — вы можете призывать очень сильных существ, которые перевернут ход партии.

В самых отчаянных ситуациях **Волю призывателя** можно играть на вторые дропы противника в надежде призвать **Вестника рока**. Он зачистит стол оппонента в начале его хода.

Лучшие способы исправить плачевную ситуацию — **Солариан Совершенная** и **Головоломка Йогг-Сарона**. Легендарное существо стабильнее, а заклинание куда более рискованное. Рассчитывайте на эти карты, если все плохо. Они совершат чудо чаще, чем вы думаете.

И наоборот, рисковать не стоит, если ситуация хорошая и вы можете надежно завершить партию. В этом случае играйте от плохих исходов, неудачных генераций карт. Не стоит играть **Головоломку Йогг-Сарона**, потому что она может причинить больше вреда, чем пользы.

Никогда не сдавайтесь

Это правило следует из рассуждений в прошлом пункте. Случайных эффектов так много и они такие сильные, что возможно практически все. Какой бы трудной и безвыходной не была ситуация, у Мага почти всегда есть шансы на победу. Пусть небольшие, но отыграть от них — задача хорошего игрока.



Обманывайте противника

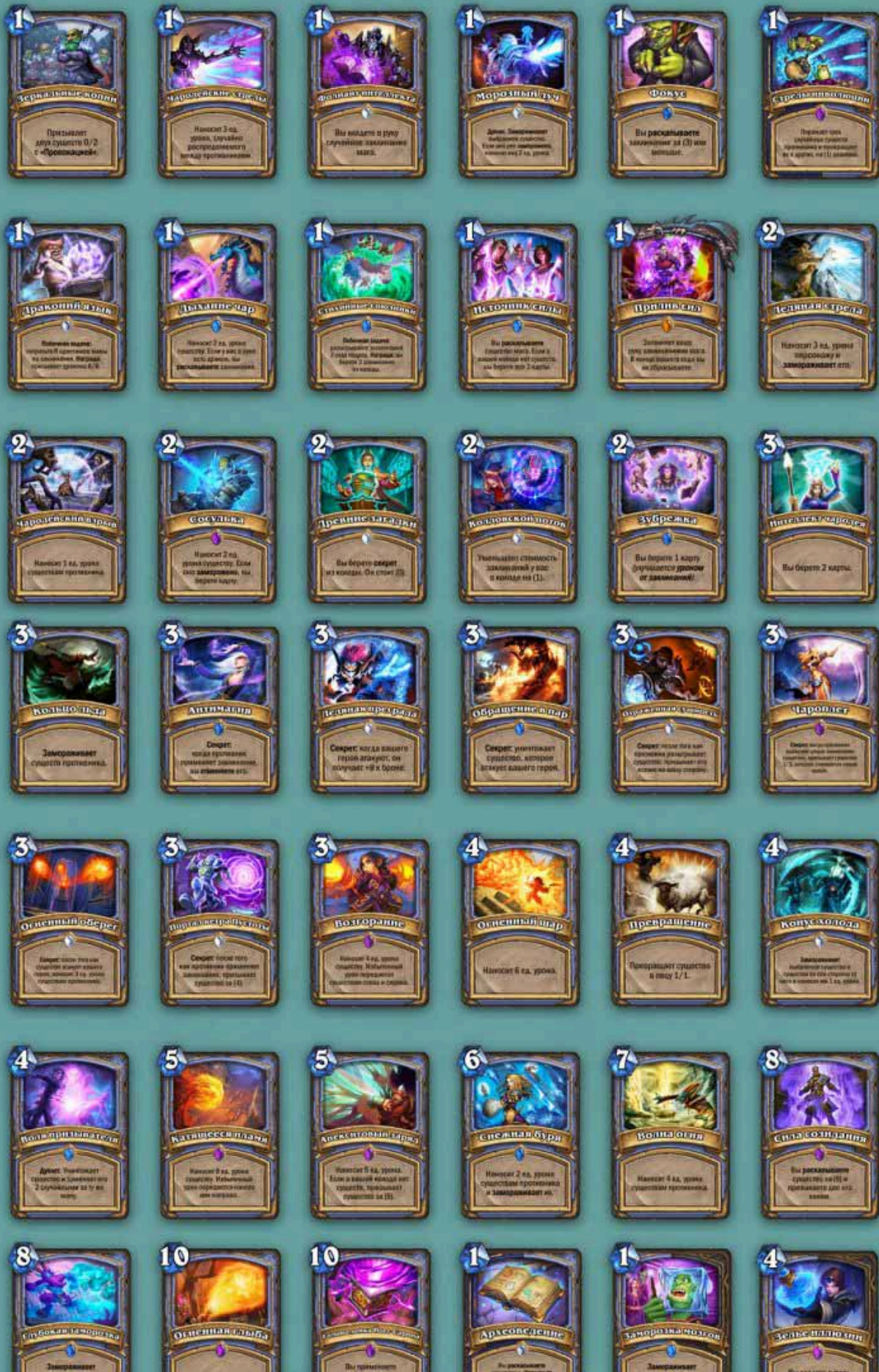
У Темпа Мага много способов обмануть противника. Самые простые из них — **Джандис Барова** и секреты.

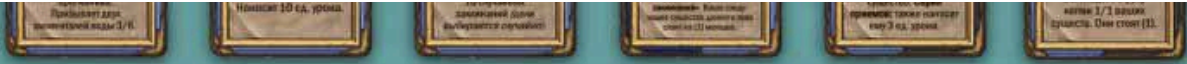
Большинство игроков плохо играют **Джандис Баровой**. Почти все выбирают слабый пятый друп, который умрет с одного удара. Это нужно делать во многих ситуациях, но не всех. Так вы слишком предсказуемы, и не даете противнику возможности ошибиться. Дайте эффект "умрет с получением любого урона" сильной угрозе, чтобы запутать противника. Так он неэффективно потратит свои ресурсы, чем даст вам преимущество.

Все становится сложнее потому, что многие случайные эффекты генерируют карты с другими случайными эффектами. А они, в свою очередь, и другие, и т.д. Все это может привести к тому, что в вашей руке или на столе окажется любая карта в игре — не только вашего класса, но и любого другого.

Рассмотреть все варианты невозможно, да и смысла в этом нет. Важно обратить внимание на самые популярные опции, которые могут оказаться в руке или на вашей половине стола по ходу партии.

Заклинания Мага





С пулом заклинаний Мага работают многие карты в колоде: **Манасмерч**, **Прилив сил**, **Фокус**. Вы увидите многие из 42 заклинаний класса в каждой партии. Какие-то из них универсальны, а другие ситуативны.

Часто Мага интересуют дешевые заклинания, потому что они лучше работают с **Ученицей чародея**, **Нави'лой** и другими существами. Но могут быть полезны и дорогие опции вроде **Силы созидания**, **Зелья иллюзии**, **Головоломки Йогг-Сарона**. Они особенно хороши в медленных поединках.

В быстрых матч-апах старайтесь генерировать дешевые заклинания. Чаще всего полезны те, которые изначально есть в вашей колоде.

Примечательны побочные задачи — **Драконий язык** и **Стихийные союзники**. Маг без проблем выполняет первую, но с реализацией второй иногда нужно постараться. В колоде есть элементали (**Манасмерч**, **Нави'ла**, **Великан из маны**) для выполнения сайд квеста.

Что призывает Джандис Барова

Всего — 92 существа

Натиск — 6 существ

Рывок — 1 существо

Провокации — 14 существ

Примечательные существа:



Над случайным эффектом **Джандис Баровой** у вас не так много контроля: она призывает двух случайных существ. Нужно знать только то, что среди них есть много моментально влияющих на ситуацию существ. Это угрозы с провокацией, рывком, натиском и другими полезными свойствами.

Существа с уроном от заклинаний



Археоведение раскопает трех случайных существ с уроном от заклинаний из 13 возможных. Шансы раскопать нейтральные и классовые опции одинаковые.

Лучшие существа для раскопки в большинстве ситуаций — **Партнер для эксперимента**, **Звездочет Солариан**, **Маг крови Талнос**. Все они хорошо работают с основными картами и синергиями Темпо Мага.

В медленных поединках полезны **Хранитель свитков** и **Лазурная исследовательница**. Это медленные и жадные карты, которые дадут Магу много выгоды в долгосрочной перспективе.

Другие опции обычно выбирают только в случае, если не пришло ничего лучше. **Аметистовый страж** может пригодиться в агро матч-апах, хотя это не такая сильная карта. **Малигос** нужен редко, но со специфичной рукой и в определенных условиях он может стать причиной победы Мага.

[к оглавлению](#)





Шансы на победу : ниже средних

Как победить : захват стола любыми способами, игра вокруг AoE, своевременный розыгрыш Ледяной стрелы или Глубокой заморозки

Хорошие карты в колоде : Ученица чародея, Прилив сил, Звездочет Солариан

Хорошие карты для генерации : Ледяная стрела, Морозный луч, Прилив сил, Ледяная преграда, Зеркальные копии

Агро Охотник на демонов — хороший матч-ап. Это классическое агро противостояние, в котором вы должны рано начать борьбу за стол. Если вы сыграете *Ученицу чародея* и заморозите все угрозы противника или закроетесь *Зеркальными копиями*, то доставите серьезные проблемы оппоненту. В нынешних версиях Агро ДХ мало способов нанести 2 урона без стола.

Ледяная стрела поможет заморозить героя противника. Так вы лишите его ключевого источника урона. Обычно *Ледяную стрелу* играют под конец партии или вместе с *Ученицей чародея*.

Соул Охотник на демонов с фрагментами души — этот поединок сложнее, потому что противник сможет ответить на все основные угрозы Мага. Попробуйте генерировать больше ресурсов и истощить их в руке противника. Выманивайте ремувалы на средние угрозы, а *Ученицу чародея* оставляйте для мидгейма. В матч-апе особенно полезны *Великаны из маны* — они доставят противнику много проблем. Старайтесь заспамить стол тяжелыми угрозами, оставив оппонента без ремувалов в руке.

В матч-апе очень важны *Ледяная стрела* и *Глубокая заморозка*. Их нужно сыграть на героя противника в решающий ход, в который ДХ попытается убить вас или восстановить много здоровья с *Альдрахийских клинков*. *Ледяную стрелу* можно играть перед ходом с 5 маны противника, чтобы заблокировать розыгрыш ключевых пятых дропов.



Шансы на победу : низкие

Как победить : истощить руку противника, задавить тяжелыми угрозами

Хорошие карты в колоде : Звездочет Солариан, Джандис Барова, Великан из маны, Нави'ла

Хорошие карты для генерации : Антимagia, Ледяная стрела, Зелье иллюзии, Головоломка Йогг-Сарона, Глубокая заморозка

Бомб Воин — трудный матч-ап, в котором нужно рассчитывать на плохой заход карт противнику и удачный для вас. Если ситуация плачевная, надейтесь на рандомные эффекты: Солариан Совершенную, Головоломку Йогг-Сарона и т.д. Часто это единственные способы победы.

Обыгрывайте AoE способности противника. Если играете Великана из маны, лучше поставить вместе с ним какую-то мелкую угрозу. Она поможет обыграть Вихрь клинков. Чтобы обыграть Потасовку и комбинации с Лордом Баровым, не ставьте слишком много тяжелых угроз одновременно.

Если противник ставит свои угрозы на стол, старайтесь замораживать их и бить по герою своими существами. Размениваться — роскошь в этом поединке.



Шансы на победу : высокие

Как победить : контроль стола, своевременный розыгрыш заморозки и Стрел инволюции

Хорошие карты в колоде : Стрелы инволюции, Морозный луч, Ученица чародея

Хорошие карты для генерации : Ледяная стрела, Обращение в пар, Чароплет

Чистый Паладин — выгодный матч-ап. Тяжелые и средние угрозы Утера уязвимы для эффектов заморозки, но использовать их нужно вовремя, то есть для защиты своих ключевых существ. В идеале заморозить и героя противника, чтобы обыграть Озаренного-ревнителя и Манускрипт справедливости.

Стрелы инволюции помогут в борьбе с бафами Паладина. Много проблем оппоненту доставит Чароплет, потому что все точечные заклинания Паладина — баффы.

Манускрипт Паладин с Метателем перьев — похожий поединок, но со своими особенностями. У оппонента меньше точечных баффов, но больше зачисток, а еще есть способ убить вас взрывным уроном — комбинации с Метателем перьев. Сами по себе они много урона не нанесут, но могут добить вас на низком запасе здоровья или расправиться с любыми угрозами после Лорда Барова или Манускрипта справедливости.

Старайтесь истощить руку противника от ключевых угроз и зачисток. Это может быть не так просто, если Паладин вовремя найдет Леди Лиадрин. Но в долгосрочной перспективе Маг должен сгенерировать больше существ на столе и способов борьбы за игровое поле.



Шансы на победу : ниже средних

Как победить : борьба за стол в первые ходы, защита, правильная игра вокруг секретов

Хорошие карты в колоде : Морозный луч, Стрелы инволюции, Прилив сил, Воспламенитель

Хорошие карты для генерации : Зеркальные копии, Ледяная преграда, Ледяная стрела

Фейс Хант — по статистике тяжелый матч-ап, но это не всегда справедливо. Важно найти хорошие карты для старта и грамотно реализовать их. **Стрелы инволюции** станут отличным ответом на **Фазового хищника**, а с мелкими угрозами помогут **Чародейские стрелы** и другие карты.

Не затягивайте с розыгрышем **Ученицы чародея**. Ее нужно сыграть уже на 2-3 маны вместе с дешевыми заклинаниями. Защищайте ее всеми способами и старайтесь не отдавать под простой размен для оппонента. Другой способ перехватить инициативу — **Воспламенитель**, но он может быть слишком медленным в сверхагрессивном матч-апе. Не бойтесь играть этот третий дроп в темп без активации резонанса.

В мидгейме Маг почти всегда сможет захватить стол средними и крупными угрозами, а после постарается закончить с ними партию быстрее, чем это сделает Охотник взрывным уроном.

Важный элемент геймплея — игра вокруг секретов. Обычно играют три секрета: Морозную ловушку, **Плиту-ловушку** и **Взрывную ловушку**. Все они могут доставить много проблем. Часто нужно играть не вокруг идеального секрета, а вопреки ему, то есть рассчитывать на то, что Охотник сыграл другую ловушку.



Шансы на победу : неизвестно в мете после нерфов

Как победить : истощить руку противника, задавить ранними тяжелыми существами, заморозить основные угрозы оппонента

Хорошие карты в колоде : Великан из маны, Джандис Барова, Стрелы инволюции

Хорошие карты для генерации : Антимагия, Обращение в пар, Кольцо льда, Воля призывателя

Друид ослаб после нерфа **Зверей-защитников**. Каким будет матч-ап с этим классом — пока что точно сказать.

Бист Друид — напряженный и не всегда очевидный матч-ап. Противник играет от стола, так что уязвим для эффектов заморозки, но играть их нужно со своими средними и крупными угрозами на столе, а не просто для защиты.

Если вы не смогли оказать серьезное давление на Друида в мидгейме, на время откажитесь от генерации своих существ на столе. Не ставьте мелкие угрозы перед **Зверями-защитниками**, чтобы Друид не реализовал натиск **Сумеречного бегуна**. На

самого Сумеречного бегуна удобно ответить Стрелами инволюции, пока зверь в маскировке.

Планируйте ход с Великаном из маны и заморозкой стола противника. После вы сможете перейти в контратаку. С провокациями Друида помогут бороться те же Стрелы инволюции, Воля призывателя или Превращение.

Если перехватить инициативу не удастся, рассчитывайте на рандомные эффекты вроде Солариан Совершенной или Головоломки Йогг-Сарона.

Малигос Друид сложнее, потому что может закончить партию не только со стола, но и с помощью ОТК комбо. Поделаться с этим вы ничего не можете, так что играйте так, как будто бы перед вами Бист Друид.



Шансы на победу : высокие

Как победить : рано захватить стол, убить противника раньше, чем это сделает он или истощить руку от основных угроз

Хорошие карты в колоде : Чародейские стрелы, Стрелы инволюции, Ученица чародея, Воспламенитель, Рас Ледяной Шепот

Хорошие карты для генерации : Ледяная стрела, Ледяная преграда, Зеркальные копии

Агро Разбойник попытается задавить рано с помощью угроз с маскировкой. Хорошие ответы на них — Чародейские стрелы с Аметистового чарокрыла, Воспламенитель или Стрелы инволюции. Все эти карты делают многое в поединке и сами по себе, и в синергии с Ученицей чародея позднее. Позднее на существ с маскировкой сможет ответить Рас Ледяной Шепот.

Маг не играет провокаций, но если получится как-либо сгенерировать их, вы доставите много проблем Валире. Старайтесь играть провокаторов уже после захвата стола, чтобы Разбойник бился о них оружием под баффами. Другой способ защиты от оружия — Ледяная стрела. Берегите ее для мидгейма, когда Валира потеряет стол и попытается добить вас взрывным уроном.

В остальном это классическое агро противостояние, в котором Маг старается как можно раньше перехватить темп, а после задавить оппонента любыми способами.

Секрет Разбойник в поединке важно держать ответ на Авантюриста, Эдвина ван Клифа и Темного ювелира Ханара. Последнего нужно сразу же убрать со стола, а на другие угрозы сработают и эффекты заморозки: Морозный луч и т.д. Поединок представляет собой постоянную борьбу за стол и войну ресурсов: не давайте оппоненту контролировать ситуацию, истощайте его руку от хороших карт. Часто Секрет Разбойники играют Неофитку культа, которая может доставить Магу серьезные проблемы. Будьте готовы к этой технической карте.



Шансы на победу : высокие

Как победить : зависит от колоды противника

Хорошие карты в колоде : Стрелы инволюции, Нави'ла, Джандис Барова, Великан из маны

Хорошие карты для генерации : зависят от колоды противника

В ладдере мало Шаманов, и сказать наверняка, какого вы встретите, не получится. Геймплей Темпо Мага будет зависеть от архетипа оппонента. Если это агрессивный Тотем Шаман, помогут эффекты заморозки и **Стрелы инволюции**. Если вы встретились с медленными версиями класса, например, с Квест Шаманом, лучшим подходом станет нападение и агрессия. Вынуждайте противника каждый ход искать ответы на ваш стол.



Шансы на победу : равные

Как победить : рано поставить крупные угрозы или задавить взрывным уроном

Хорошие карты в колоде : Ученица чародея, Фокус, Джандис Барова, Великан из маны

Хорошие карты для генерации : Антимагия, Воля призывателя

Зеркальный матч-ап двух **Темпо Магов** во многом зависит от захода карт, хотя это не единственный фактор. Важно правильно сыграть **Ученицу чародея**: это одна из самых важных карт в матч-апе, которую нужно играть только для хода с переворотом ситуации на столе. Не всегда выгодно играть первым номером: лучше отдать небольшую инициативу противнику, по после перевернуть ситуацию на столе одним мощным ходом.

В зеркальном поединке сильны крупные угрозы: **Великан из маны** и **Джандис Барова**. На время оппонент сможет сдержать их эффектами заморозки, но простого способа убрать их со стола нет.

Пользуйтесь тем, что у оппонента нет исцеления. Если вы нанесете ему приличный урон существами со старта или в мидгейме, позднее его можно будет добить сгенерированным взрывным уроном.



Шансы на победу : средние

Как победить : переиграть противника по выгоде, истощить его руку

Хорошие карты в колоде : Джандис Барова, Звездочет Солариан

Хорошие карты для генерации : Зелье иллюзии, Воля призывателя, Сила созидания, Антимagia, Чароплет

Галакронд Жрец и **Зефрис Жрец** — медленные противники, против которых стиль игры Мага значительно меняется. Куда важнее становятся жадные и тяжелые карты, которые извлекают много выгоды, вынуждают оппонента отдавать несколько карт из руки. Такие карты — **Джандис Барова**, **Нави'ла**, **Звездочет Солариан**, **Зелье иллюзии**, **Манасмерч**, **Воля призывателя** и т.д.

Маг приходит к стадии усталости быстрее Жреца, даже если сгенерирует несколько **Звездочетов Солариан**. Не рассчитывайте победить оппонента на стадии усталости. Вместо этого старайтесь истощить ресурсы в руке оппонента, подловить его на отсутствии ремувалов. Сделаете это, и партия будет за вами.

Грамотно играйте вокруг ремувалов оппонента. Старайтесь не отдавать несколько ценных карт под одну AoE зачистку Жреца.

Генерируйте как можно больше тяжелых заклинаний. Особенно полезно **Зелье иллюзии**, которым можно скопировать **Ученицу чародея**, **Манасмерч**, **Звездочета Солариан**, **Джандис Барову**. **Антимagia** и **Чароплет** помогут обыграть некоторые ремувалы в колоде Жреца. Секреты доставят много проблем Андуйну, так что недооценивать их не стоит.



Шансы на победу : чуть ниже среднего

Как победить : комбинации с **Ученицей чародея**, взрывной урон

Хорошие карты в колоде : **Ученица чародея**, **Стрелы инволюции**, **Морозный луч**, **Прилив сил**

Хорошие карты для генерации : **Зеркальные копии**, **Кольцо льда**, **Огненный шар**

Зоолок быстро захватывает стол многочисленными угрозами. У Темпо Мага редко хватит ресурсов в руке, чтобы зачистить его, так что стоит полагаться на эффекты заморозки. Важна **Ученица чародея**: если вы поставите ее и заморозите весь стол, Зоолоку будет сложно убрать 3/2 существо со стола. После этого можно рассчитывать на переворот игровой ситуации.

Часто Маг победит не потому, что он захватил стол, а потому, что Чернокнижник нанес себе много урона. Оставшееся можно добить несколькими существами со стола, пока половина противника заморожена, а также сгенерированными источниками прямого урона.

[к оглавлению](#)



Темпо Маг — хороший выбор для меты Некроситета, если вы знаете, как им играть. Колода сложная, вариативная, но и интересная. Партии не похожи друг на друга, и в каждой вы будете принимать массу судьбоносных решений. Если вас не пугает, а привлекает трудный геймплей, обязательно попробуйте Темпо Мага в деле.

Если вы хотите посмотреть за геймплеем Темпо Мага, обратитесь к следующим стримерам. Они часто играют Темпо Магом в топе Легенды.

[Arxvoid](#)

[Asmodai](#)

Спасибо за внимание