

Как играть зверями на Полях сражений — большой гайд по ст

old.kolodaearthstone.ru · страница 1 / 11

Как играть зверями на Полях сражений — большой гайд по стратегии

ID: 1688

URL: <https://old.kolodaearthstone.ru/guide/polay-srazheniy-8>

Дата: 15.03.2024

Тип: Поля сражений

Категория: Поля сражений

Описание

Как играть зверями на Полях сражений — большой гайд по стратегии

Кратко

Звери — топовая стратегия Полей сражений, которую очень просто собрать. Изучаем в большом гайде все основы и тонкости геймплея зверями в актуальной мете HS Battlegrounds.

Текст

Звери существуют на Полях сражений с самого релиза режима. И с тех пор они много раз менялись, порой кардинально. Сейчас мало что осталось от зверей первых патчей. Но они все еще важная часть HS Battlegrounds.

Сегодня звери — один из метаобразующих типов существ на Полях сражений. Они встречаются только в половине доступных лобби, но где они есть, ими почти всегда пользуются один или несколько игроков. Звери стали лучшей композицией в мете, которая может разогнаться до огромных характеристик по ходу боя и легко занять топовые строчки лобби. Звери хороши потому, что их легко собрать вокруг разных синергий и комбинаций.

Большой гайд по стратегии зверей на Полях сражений расскажет основы и тонкости игры этой композицией. Мы разберем всех зверей, их комбинации, доступные типы столов, позиционирование и другие важные моменты.

Это восьмая часть серии подробных гайдов о Полях сражений. Знакомьтесь с другими частями в разделе Поля сражений

Обновили гайд 15 марта 2024 года. Далее полный список изменений:

- Дополнены все разделы гайда
- Добавлен раздел "Звери и Квесты"
- Добавлены новые игровые моменты, убраны неактуальные старые.

Разделы гайда:

- Основные карты и синергии
- 3 способа собрать стол зверей
- Основы и особенности геймплея зверями
- Звери в начале игры
- Как понять, что нужно играть зверями
- Улучшение таверны и триплеты
- Звери и Заклинания таверны
- Как контрить зверей
- Звери и Квесты
- Позиционирование зверей
- Лучшие и худшие герои

Как играть зверями на Полях сражений — большой гайд по ст

old.kolodaearthstone.ru · страница 2 / 11

Для начала стоит разобрать ключевых и вспомогательных существ стратегии зверей, их особенности, силу и потенциал золотых версий.

Тир-1 звери

Рыба и мясо — неплохой тир-1 юнит с каким-то потенциалом в мидгейме. Неплохо работает с Вокалибри и/или Лавовым скрытнем, может принести выгоду и с Банановым буяном. Но в лейтгейме от Рыбы и мяса точно нужно отказываться, а обычно этого юнита продают куда раньше.

Золотая копия сильнее обычной, но собирают ее преимущественно ради триплета.

Манапард — средний по силе юнит, если покупать его на первый ход, но в мид и мидгейме Манапард может пригодиться. Его сила в том, что хрип призывает двух юнитов с провокацией — это хороший защитный потенциал. К тому же призванные провокации разгоняют юнитов с местью, работают с Вокалибри и Голодным хрустогрызом. Порой Манапард остается на столах зверей в мидгейме, но до самого конца доживает редко — слишком много у зверей полезных существ, которые будут полезнее Манапарда.

Золотая копия не отличается ничем от обычной кроме характеристик. Берут только ради раскопки триплета. Порой выгоднее держать на столе двух обычных Манапардов, чем собирать из них одного золотого.

Тир-2 звери

Голодный хрустогрыз — можно раскатать до хорошего показателя здоровья, если заходит рано и на столе уже есть достаточно способов призыва зверей в бою. Голодный хрустогрыз может быть хорош и в мидгейме, если зайдет 2-3 копии этого юнита. Но к лейтгейму просто больших характеристик мало, так что это существо стараются продавать. Если им и играют в начале, это еще не повод форсировать другие синергии зверей и играть этой композицией. Отлично работает с квестом на повышение характеристик существ.

Золотая версия получает +2 к здоровью с призывом. Она полезна в мидгейме, но к лейту толку уже мало.

Вокалибри — слабый юнит сам по себе, хотя в синергии с другими зверями в начале партии не так уж и плох. Но ничего имбалансного в этом звере нет в любом случае. В мид и тем более лейтгейме от Вокалибри отказываются.

Золотая Вокалибри сильнее обычной, но все еще дает незначительный бафф в мид- и лейтгейме. Собирают в первую очередь ради триплета.

Сточная крыса — сильный второй дроп со старта просто из-за своих характеристик. Часто Сточную крысу оставляют в игре в мидгейме, потому что она защищает других существ на столе от атак — обычно для этого Сточной крысе баффуют провокацию. Еще Сточная крыса разгоняет юнитов с местью, хорошо работает с Мамашей-медведицей и т.д.

Золотая Сточная крыса не особенно полезнее обычной копии. Собирают только ради раскопки триплета.

Тир-3 звери

Как играть зверями на Полях сражений — большой гайд по ст

old.kolodaearthstone.ru · страница 3 / 11

Страшный ара — обычно работает не на столах зверей, хотя в любом лобби найти применение этому юниту сложно, он морально устарел и чаще всего не нужен большинству композиций. Иногда берут временно для активации хрипов Хитрого ящера, Рилака-металлиста и других, но на столе для этого должно быть достаточно места, что случается не всегда.

Золотая копия активирует хрипы дважды и намного сильнее обычной, если найти под Страшного ара хорошую композицию.

Шустрый скарабей — важный юнит для любых столов зверей, который берут всегда, если вы точно играете этим типом существ. Можно брать и для баффа самостоятельно сильных бистов — Рилака-металлиста, Мистического спороската, а еще Разношерстной фаланги. Автопик в большинстве ситуаций, если на столе есть какой-то зверь без перерождения. Этот бафф никому не вредит. Лучшей целью станет Голдринн.

Золотую копию собирают очень редко, потому что Шустрого скарабея стараются быстро продавать, возвращая его в пул существ.

Шестоперый летун — интересное существо для столов зверей с Банановым буяном и Голдринном, но не обязательное. Главная проблема в том, что Шестоперый летун часто появляется в неудобных местах на столе и тут же не атакует, то есть занимает драгоценные слоты, не давая реализовать предсмертные хрипы и перерождения. Мы рекомендуем брать Шестоперого летуна только в случае, если вы баффнете ему провокацию еще до покупки — это можно сделать бафферами таунта.

Шестоперый летун может найти место на столах без Бананового буяна, а с мурлоками или Бранном, если в композиции есть хотя бы один зверь или Разношерстная фаланга.

Золотую копию лучше не собирать: две обычные лучше, а награду с триплета вы не получите.

Рьяножабр — зверь только по названию, никакого функционала для композиции зверей не несет, да и для других столов чаще всего тоже.

Золотую версию собирают только ради триплета.

Тир-4 звери

Мамаша-медведица — вспомогательный юнит для столов зверей в мидгейме. Вокруг самой Мамаш-медведицы можно собрать стол в ходы с 8-10 монетами, если она зашла рано, но даже в этом случае всё равно активно ищут Бананового буяна или Голдринна, с которыми столы зверей и смогут выйти в лейтгейм. Сама по себе Мамаша-медведица — даже золотая — не обеспечит стол зверей лейтгейм потенциалом.

Золотая копия дает приличные характеристики призванным зверям. Но собирают ее не так часто, потому что для двух Мамаш-медведиц часто нет места на столе, а держать в руке вторую копию можно позволить себе не во всех ситуациях.

Мистический спороскат — отличный юнит в нынешней мете, которого берут на многие столы в мидгейме, даже если других синергий зверей нет. В будущем работает с Титом Ривендером, любит бафф перерождения и может остаться на столе любой композиции даже в лейтгейме, в том числе и на столе зверей. Хотя это не обязательный юнит для любого стола — и есть смысл его покупать только в первые ходы после взятия 4 уровня таверны. Заход Мистического спороската еще не значит, что вы должны играть зверями.

Как играть зверями на Полях сражений — большой гайд по ст

old.kolodaearthstone.ru · страница 4 / 11

Золотая копия дает две копии Заклинания таверны своим хрипом, так что ее выгодно собирать, если обычная уже есть. Тем более два обычных Мистических спороската тоже дают много выгоды.

Рилак-металлист — у юнита большой потенциал, но не на столах зверей. У других существ этой расы нет важных боевых кличей. Поэтому Рилак-металлист появляется только на столах других композиций. Можно взять и на стол зверей в качестве провокации, если вы уже баффнули ему перерождение. Но такой юнит будет слабее Сточной крысы с провокацией.

Золотой Рилак-металлист силен, но не для композиции зверей.

Хитрый ящер — отличный юнит для столов с Банановым буяном. Призовет случайного зверя вашего уровня таверны или ниже. Можно взять на столы в мидгейме просто как самостоятельную сильную угрозу. Это хорошая цель для перерождения. На идеальных столах зверей Хитрого ящера чаще всего не будет: слишком много других важных юнитов нужно уместить.

Золотой Хитрый ящер призывает 14/14 юнита. Эффект полезный для столов с Банановым буяном, и часто игроки хотят собрать золотую версию этого существа.

Тир-5 звери

Банановый буян — ключевой юнит для стратегии зверей, которого вы обязаны брать всегда, если играете зверями. И чем больше Банановых буянов вы найдете, тем сильнее станет стол. А если вы еще не играете зверями, то с заходом Бананового буяна можно решить, что вы будете пользоваться этой стратегией.

Золотой Банановый буян утраивает характеристики призванного зверя. Примечательно, что два обычных Банановых буяна сильнее, потому что дают x4 к статам. Но золотую копию все равно почти всегда собирают, чтобы освободить место и в перспективе найти еще больше копий этого юнита.

Дареный мехаконь — лучший юнит для столов с Голдринном. Такие композиции всегда ищут одну копию Дареного мехаконя, который станет основной ударной единицей в композиции. Без Голдринна это слабое существо, так что его берут только потому, что рассчитывают позднее найти ключевого тир-6 зверя.

Золотая версия отличается от обычной только своими стартовыми характеристиками, что имеет очень мало значения. Поэтому золотую версию не собирают.

Тир-6 звери

Голдринн Великий волк — юнит, вокруг которого выстроена топовая композиция зверей. Ранний заход Голдринна станет ключевым знаком того, что нужно играть зверями, даже если других синергий пока что не зашло. Это лучшая цель для баффов перерождения и провокации, вы ищите все способы много раз прокнуть предсмертный хрип этого зверя, всегда берете вторую копию и ищите триплет.

Золотая версия дает в два раза больше характеристик, ее всегда пытаются собрать всеми силами.

Крылобег-крикун — имбалансный юнит на столах с Голдринном, а также на столах с

Как играть зверями на Полях сражений — большой гайд по ст

old.kolodaearthstone.ru · страница 5 / 11

Разношерстной фалангой и некоторыми другими юнитами разных типов. Мы рекомендуем всегда брать Крылобега, если вы играете зверями, — пусть даже Голдринна пока что нет.

Золотая версия активирует предсмертные хрипы еще раз, что делает ее очень сильной. Всегда берите вторую копию и ищите триплет этого тир-6 юнита.

Гибельный змей — самостоятельная угроза, которую можно взять и на столы без синергий зверей, и на столы с Банановым буйном, и на столы с Голдинном. Своим эффектом призывает случайные предсмертные хрипы вашего уровня таверны или ниже: среди которых много зверей, но всё равно многое зависит от рандома. Гибельный змей — интересная цель для баффа перерождения, хотя чаще всего места для всех призывов не хватает. И все же на оптимальных столах Гибельный змей никогда не появляется, это только временный юнит, которого берут просто потому, что лучше существ пока что не зашло — и это справедливо для любой композиции.

Золотую копию собрать сложно. Она станет сильнее обычной только в случае, если на столе будет достаточно места для 4 или даже 5 существ (учитывая бафф перерождения). Обычно не стоит брать вторую копию и искать триплет этого юнита.

Топчущий Ужас — интересный юнит в мидгейме, который сделает вашу композицию намного сильнее просто своим заходом. Если рано находите Топчущий Ужас, почти всегда можно с уверенностью брать тир-6 и искать уже оптимальные синергии зверей, а от Топчущего Ужаса как правило со временем избавляются. Можно собрать столы призыва вокруг Топчущего Ужаса, не используя синергии зверей — тогда этот юнит остается в композиции до финального боя. Но и такие композиции все равно нужно постараться превратить в столы зверей.

Золотая версия нужна только столам призыва без синергий зверей. Если звери есть в лобби, Топчущего Ужаса в золотой форме собирают редко.

Столы со зверями могут быть разными в зависимости от захода существ и этапа игры. Но в нынешнем патче звери всегда стараются найти Голдринна и ключевые синергии с ним. Это самая сильная композиция не только зверей, но и всей меты Полей сражений.

Столы с Голдринном

Лучший и в большинстве ситуаций единственный способ игры зверями — столы вокруг Голдринна. В дополнение к нему вы ищите лучшие синергии: Тита Ривендера, Дареного мехаконя, Бананового буйана и Крылобега-крикуна. В большинстве ситуаций эта пятерка юнитов в любых комбинациях, обычных и золотых копиях — всё, что вам нужно для победы.

Порой на таких столах появляются другие звери: Гибельный змей, Мистический спороскат, Мамаша-медведица, Хищный ящер и т.д. — но в этом нет нужды.

Сила таких столов зверей в том, что их практически невозможно испортить или собрать как-то неправильно. Вы можете стакать несколько обычных копий ВСЕХ юнитов и стол станет сильнее, вы можете собирать золотые копии всех существ — и стол тоже станет куда сильнее. Можно начать бой с 7, 6 и даже 5 юнитами — и всё равно получить огромные характеристики.

Столы с Топчущим Ужасом

Отметим этот тип столов, хотя он может появиться даже в лобби без зверей, но с нежитью.

Как играть зверями на Полях сражений — большой гайд по ст

old.kolodaearthstone.ru · страница 6 / 11

Такие композиции собирают вокруг призыва мелких существ, Топчущего Ужаса — и обычно вокруг квестов с синергиями местности.

В идеале переделать такие композиции в зверей после того, как возьмете тир-6. Хотя если звери не заходят, можно играть и просто через призыв.

Столы с синергиями 1-4 уровней

Синергии зверей 1-4 тиров подходят только для начала игры и мидгейма — если вы их собираете, то как можно быстрее берите 5-6 тир и ищите Голдринна и другие топовые синергии, о которых мы писали выше. Существами 1-4 тиров — даже с Мамашей-медведицей — не стоит играть слишком долго, такие композиции слабы и быстро уступят всем другим стратегиям.

- Звери в начале игры

На 1-3 тирах вы можете найти несколько неплохих синергий зверей. Например, Вокалибри + Манапард уже хорошо работают вместе. Можно поискать и другие комбинации под Вокалибри — тут подойдут любые звери.

Другой вариант — Голодные хрустогрыз. Сам по себе это слабый тир-2 юнит, но если есть хотя бы Манапард или другой способ призыва зверей, то синергия уже достойная — по крайней мере для старта партии.

Все это неплохие стартовые связки карт, но они не должны вас обманывать. Слишком рано делать вывод "я буду играть зверями". На 1-3 тирах нет зверей, которые бы строили вокруг себя стратегии. Даже если на вашем столе уже 5-6 зверей низких уровней, вы все еще можете перестроить свою композицию в любую другую в мидгейме. Уповать на заход Голдринна и других юнитов нельзя — их не всегда получается найти.

Сами звери интересуют вас не только как боевые единицы, но и как способы разгона экономики и сбора триплетов в мидгейме. Особенно хороши пары Манапардов, потому что их можно сочетать не только с синергиями зверей, но и с любыми юнитами с мезью. В нынешней мете почти все юниты с мезью сильные, хотя это всегда существа других типов — поэтому в каждом лобби комбинации будут разными.

Большинство героев берет 4 уровень таверны к ходам с 8-9 монетами. И после этого вы уже можете задуматься о поиске стартовых юнитов для композиций зверей. Они отчасти есть уже на 4 тире, хотя действительно сильные звери находятся на 5-6 тирах.

Все звери 4 тира сильные — какие-то сами по себе, другие в связках с другими картами. Спороската и Хитрого ящера можно брать практически всегда: даже если зверями вы играть в итоге не будете, это всё еще сильные карты. Мамаша-медведица часто сделает ваш стол достаточно сильным, чтобы без особых проблем взять 5 уровень таверны. Рилак-металлист станет хорошим юнитом, если на столе есть другие боевые кличи, — тут вы будете развиваться уже в сторону других стратегий.

- Как понять, что нужно играть зверями

Начать игру зверями можно с заходом каких-то из четырех ключевых юнитов. Чем их будет больше, тем, конечно же, лучше. Но сразу всё разумеется, не зайдет. Самый очевидный сигнал — Голдринн Великий волк. Уже с одной копией можно форсировать стратегию и искать

Как играть зверями на Полях сражений — большой гайд по ст

old.kolodaearthstone.ru · страница 7 / 11

нужные синергии. Аналогично работает и Банановый буян, но к нему желательно сразу же найти какую-то синергию на призыв.

Если вы находите Тита Ривендера и Крылобега-крикуна, активно ищите тир-6 юнитов — в поисках Голдринна или Разношерстной фаланги. И тот, и другой юнит станут основой для будущих композиций — но разных.

Самые распространенные условия для игры зверями:

1. Заход Голдринна
2. Заход Бананового буяна и способов призыва зверей
3. Заход пары Мамаш-медведиц или связки Мамаша-медведица + Банановый буян
4. Ранний заход Топчущего Ужаса, если на столе есть много способов призыва
5. Заход связки Мистический спороскат + Тит Ривендер или Мистический спороскат + Крылобег-крикун.

- Улучшение таверны и триплеты

К ходам с 8-9 монетами все игроки в лобби должны взять 4 уровень таверны. Но если вы планируете найти ключевые синергии зверей, не стоит долго задерживаться на этом тире. Да, тут можно найти Мамашу-медведицу и Спороскатов, но это плохие стартеры для стратегии зверей, да и зайдут они не всегда.

Взять 5 уровень таверны нужно под триплет. Если в лобби есть звери, хорошая идея всегда играть золотое существо под взятие тир-5, чтобы раскопать тир-6 юнита — в поисках Голдринна или, если его нет, Топчущего Ужаса.

Даже если триплета нет, брать тир-5 можно в хорошей ситуации — если у вас сильный стол или высокий запас здоровья. Порой тир-5 берут уже в ход с 9 монетами или в первый ход с 10 монетами. Это особенно выгодно, если на столе есть Мистический спороскат или другие способы случайной генерации Заклинаний таверны — все они станут сильнее с повышением тира.

На тир-5 звери не могут оставаться слишком долго: много ключевых юнитов находятся только на тир-6. Хотя если у вас уже есть Голдринн с триплета, можно дольше оставаться на тир-5 в поисках Тита Ривендера и Бананового буяна.

Берите тир-6, если у вас нет Голдринна или Крылобега, а также в ситуациях, когда вам уже нужны несколько копий этих юнитов. Медлить со взятием тир-6 нельзя, иначе вы рискуете сильно просесть по темпу.

Звери и Заклинания таверны

Столы зверей чаще всего не покупают Заклинания таверны, а генерирует их случайным образом с помощью Спороската Спороскат любит все дополнительные проки предсмертных хрипов и бафф перерождения. В лейтгейме его обычно продают, но в мидгейме он помогает не только развивать стол, но и рано брать 5-6 уровни таверны.

Как играть зверями на Полях сражений — большой гайд по ст

old.kolodaearthstone.ru · страница 8 / 11

Есть ряд Заклинаний таверны, которые вы можете часто брать, играя зверями.

Благословение жуков — это Заклинание точно не станет автопиком: его проблема в том, что предсмертные хрипы работают раньше перерождений. А значит, если у вас 7 существ и активен этот бафф, то удар по Голдринну с таунтом и перерождением не вернет его на стол, а призовет только Скарабея. Но если эта проблема не актуальна, Заклинание может быть полезным: оно хорошо работает с Голдринном и Банановым буянам, если вы преодолете проблему места на столе. Например, можно начать с 6 юнитами или не баффать Голдринну провокацию.

Ритуал роста — помогает найти Голдринна. Берите только на 5 тире и ждите таверну хотя бы с двумя тир-5 юнитами.

Труп в розыске — интересно брать только на 6 тире, чтобы был шанс раскопать Голдринна.

Сорванная маска — точно не автопик в любой ситуации, но важный способ найти хорошие силы героя для вашего стола. Лучшими станут способности Серокрона, Зеффриса, Рено, Джорджа, потенциально Тесс.

Потерянный посох Хамуула — отличный спелл для поиска дополнительных копий Голдринна, Крылобега-крикуна и Бананового буяна.

Сакральный дар — хорошая покупка только в позднем лейтгейме, когда основная композиция уже собрана и стол тяжело сделать еще сильнее. Баффайте божественный щит Титу Ривендеру и Банановому буяну.

- Как законтрить зверей

Победить зверей грубой силой — задача не всегда простая. Если убивать юнитов в порядке слева направо, то звери раскачаются до огромных характеристик. Поэтому цель игрока, который хочет переиграть хороший стол зверей, — заснайпить Банановых буянов, Тита Ривендера и в целом нарушить порядок смерти юнитов противника.

Нет надежного способа сделать это в любой ситуации. Порой у Банановых буянов и Тита Ривендера будут баффы перерождения, маскировки, божественного щита или просто очень большие характеристики. Но попытаться все же можно.

Способ 1 — Проходчик тоннелей + Тит Ривендер

Такая связка карт может разрушить всю композицию противника, если тот еще не успел баффнуть большие характеристики всем зверям. У вас будет шанс забрать вражеских Банановых буянов, Тита Ривендера и все способы призыва юнитов.

В глубоком лейтгейме этот способ не работает, потому что противник обыграет эту комбинацию баффами характеристик, которых много среди Заклинаний таверны.

Способ 2 — Синдорай-снайпер

Этот юнит уберет провокации и перерождение с Голдринна противника, что уже полезно. К тому же ваши следующие атаки смогут заснайпить Тита Ривендера и Бананового буяна противника.

Способ 3 — сила героя Иллидана

Как играть зверями на Полях сражений — большой гайд по ст

old.kolodaearthstone.ru · страница 9 / 11

Раскопайте силу героя Иллидана, чтобы получить шанс 50% атаковать до того, как сработают вражеские Крылобег-крикуны. Есть шанс убрать со стола и их, и Голдринна, и других юнитов, особенно если на вашей половине есть большие массовые атаки.

Способ 4 — сила героя Иллидана

Та же история с этой комбинацией — есть шанс 50% в начале хода снести чуть ли не весь стол зверей, пока не прокнул вражеский Крылобег-крикун. Композиция редкая и работающая только в половине случаев, но что поделать — вы сражаетесь с топовой композицией меты.

Звери и Квесты

Прежде, чем обсудить награды за задания, отметим, что есть несколько квестов, которые хорошо работают с ранними синергиями зверей. В начале партии полезно брать Голодного хрустогрыза и Вокалибри на 2 уровне, а также зверей с предсмертными хрипами. Так можно легко выполнить многие квесты, например на призыв существ или повышение характеристик вашего стола.

Среди наград имбой, конечно же, станут лучшие синергии мести и пассивный эффект Тита Ривендера, который к тому же работает с обычным и золотым Титом Ривендером. Если берете какую-то из этих наград (к ним должны идти хорошие квесты), то есть смысл активно искать синергии зверей.

Это тоже хорошие награды для того, чтобы играть зверями, хотя часто не столь имбалансные. Многие награды тут универсальны и подойдут и другим композициям, так что только зверей форсировать не стоит. Но с ними награды, конечно же, станут лучше. Особенно хорошо Украденное золото, хотя обычно эта награда редкая и квест к ней идет сложный.

В вопросе позиционирования зверей много нюансов и тонкостей. Какие-то из них можно отметить здесь, другие же полностью зависят от противника.

Следите за тем, чем играет оппонент: какая раса в приоритете, если вы недавно не встречались, а если встречались — запоминайте, чем он играет. Самое важное — есть ли у противника массовые атаки и другие способы законтить ваш стол.

Правильное позиционирование почти всегда уникально и зависит от противника, с которым вы сталкиваетесь, хотя есть универсальные правила, о которых далее.

Тит Ривендер, Мамаша-медведица, Банановый буян — обычно располагаются как можно правее. Чаще всего самым правым будет Тит Ривендер.

Если на столе есть Банановый буян и Мамаша-медведица, всегда ставьте Бананового буяна правее Мамаши-медведицы.

Существа с призывом других зверей — стоят в середине стола. Каким-то из них можно баффнуть провокацию.

Самый левый слот — его обычно занимает Голдринн великий волк с баффом провокации и перерождения.

Как играть зверями на Полях сражений — большой гайд по ст

old.kolodaearthstone.ru · страница 10 / 11

Рядом с провокациями — располагайте юнитов, у которых есть перерождение и божественный щит, если опасаетесь массовых атак.

Не бойтесь начинать бой с 6 юнитами — иногда это даже выгодно, потому что вы освободите место на столе для призыва двух юнитов после первой атаки оппонента.

Бафф провокации чаще всего дают только Голдринну. Можно вместе с этим дать таунт одному из нескольких способов призыва зверей, а еще Крылобегу-крикуну. Хотя это плохая идея, потому что противник может раскопать силу героя Иллидана — и заснайпить Крылобега до того, как тот прокнет предсмертные хрипы.

Любой персонаж может играть через зверей, даже если его сила героя никак не поддерживает эту стратегию. Далее вы найдете героев, которые лучше других играют зверями, а также тех, которые играют ими реже.

Хорошо играют зверями

Зефрис Великий — легко собирает триплеты из ключевых юнитов 5-6 тиров. И в том и в другом случае можно рассчитывать на топовые позиции в лобби.

Король-лич — бафф перерождения полезен в первую очередь для Голдринна, а если у всех ключевых зверей уже есть перерождение, можно баффать его Титу Ривендеру для защиты от снайпа.

Н'Зот — Рыба Н'Зота не всегда так уж имбалансна на столах со зверями в лейтгейме, потому что ее могут не вовремя убить, да и на столе может быть мало хрипов. Но синергиями зверей проще играть в начале и в мидгейме, а к лейту, если вы собрали топовый стол с Голдринном и другими зверями, Рыбу можно продать.

Озумат — призываемая Озуматом в начале хода провокация — зверь. Значит, она получит дополнительные характеристики от Банановых буянов. Это приятная синергия, но не всегда такая уж имбалансная. Часто Озумат даже с Банановыми буянами может заполнять стол 7 юнитами и заменять силу героя на что-то другое.

Рено Джексон — целями для силы героя могут стать все топовые синергии зверей 5-6 тиров, а если всё тяжело, то можно баффать Мамашу-медведицу и Мистического спороската.

Серокрон — один из лучших героев для игры зверями, через его провокации очень сложно пробраться, так что оппонент не сможет заснайпить Бананового буяна и Тита Ривендера.

Терон Кровожад — любит играть силу героя на Голдринна, а пока его нет, используйте на любого зверя с перерождением или предсмертным хрипом.

Иллидан — слегка меняет позиционирование вокруг своей силы героя. Может освободить 1-2 слота в начале боя, чтобы лучше сработали все призывы зверей.

Торим — сразу четыре тир-7 юнита помогают Ториму играть зверями, хотя для этого все еще нужен хороший заход нужных синергий. Больше всех поможет Морская ведьма Зарджина, с которой легко собираются триплеты ключевых юнитов 5-6 тиров. Папа-мишка тоже хорош, хотя для его реализации часто на столе будет не так много места. Мойра Бронзобород работает вместе с Титом Ривендером, хотя их не так часто берут вместе.

Как играть зверями на Полях сражений — большой гайд по ст

old.kolodaearthstone.ru · страница 11 / 11

Редко играют зверями

Дрыжеглот — у зверей нет боевых кличей, которые можно было бы активировать, так что в мид и лейтгейме выгоды от силы героя вы не извлечете. Впрочем, это не всегда так уж важно, и если заходят нужные звери, композицию все еще можно перестроить под зверей, отказавшись от силы героя.

Миллхаус Манашторм — стратегия зверей требует постоянного обновления таверны, и в меньшей степени полагается на баффы, так что этот герой играет ей не так хорошо.

Галливикс — статистика говорит, что этот герой становится хуже всех остальных, если в лобби есть звери. Действительно, сила героя Галливикса плохо работает со зверями, потому что стратегия не хочет постоянно покупать и продавать юнитов. Вы все еще можете играть зверями, потому что это топовая композиция в игре. В этом случае силу героя можно заменить.

Тамсин Роум — столы зверей не получают очень большие характеристики и разгоняются только по ходу боя, так что бафф от силы героя Тамсин будет слабым. Герой всё еще может играть зверями с хорошим заходом, но силу героя тогда использовать не нужно.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!