

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Зоолок лучшая колода Чернокнижника из Тир 1. Гайд по архетипу.

28.02.2019

Гайды

Гайды Растахановы и грища

Зоолок

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Сегодня речь пойдет о Зоолоке — это один из самых старых архетипов в Hearthstone, в феврале отметивший 5 лет своего существования. За это время колода менялась и преображалась. В Году Ворона Зоолок изменялся не так значительно, лучшая версия обращается к синергии исцеления, Душевороту и существам до 5 кристаллов маны.

В мете Растахановых игрищ Зоолок долгое время был в тени других агро колод: ему было тяжело конкурировать с Нечетным Паладином, Охотниками, да и в целом мета была для него неподходящей.

Ситуация изменилась в конце февральского сезона: Зоолок хорошо играет с другими агро колодами (Нечетным Паладином, Нечетным Агро Магом), не уступает Мидрейндж Охотнику и другим популярным архетипам ладдера.

Сегодня Зоолок — самая популярная колода класса и вообще пятая по популярности в Растахановых игрищах. Она также показывает достойный процент побед, надежно закрепившись в топе тир-1 на срезе всех ранговых промежутков, согласно [последнему мета-отчету](#). Зоолок достигает успехов и на легендарных рангах: много игроков во второй половине февраля взяли высокие строчки Легенды, причем часто оригинальными сборками.

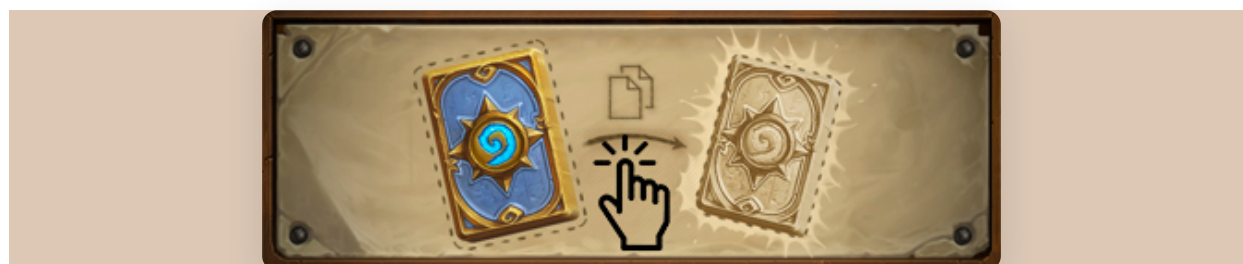
В сегодняшнем гайде вы найдете лучшие колоды Зоолока — самые популярные и необычные, узнаете, как собрать свою версию архетипа, что искать на муллигане, как играть в общем и в типовых матч-апах меты.

Разделы гайда:

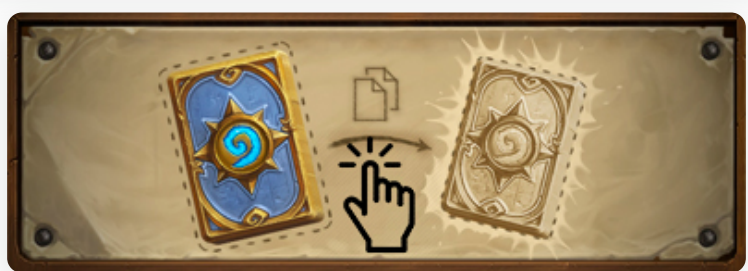
1. Сборки архетипа
2. Вопросы декбилдинга
3. Основа колоды
4. Опциональные и технические карты
5. Замены
6. Максимально бюджетная версия
7. Муллиган
8. Основы геймплея
9. Как работает архетип
10. Как играть против агро
11. Как играть против контроля
12. Стратегия игры
13. *- 8 советов, о которых должен знать каждый*
14. Матч-апы
15. Заключение



Есть много способов собрать Зоолока, но намного чаще игроки обращаются к уже классической версии с синергией исцеления. Из-за популярности Нечетного Паладина важной картой стал [Гадкий натрезим](#), которого дополняют [Лироем Дженкинсом](#). Все реже в сборках встречаются Стражи ужаса.



Зоолок (Стандартная сборка)

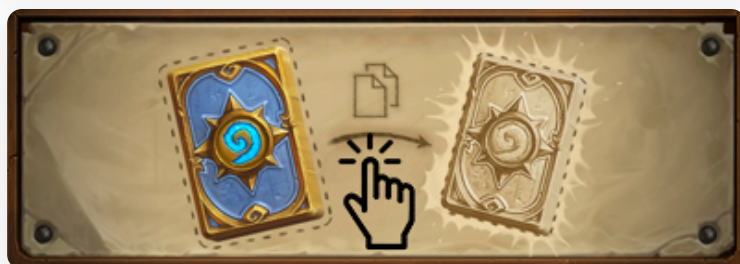


Самая популярная и сильная версия архетипа, хорошо заточенная для нынешней меты. Гадкий натрезим помогает против Нечетных Паладинов и агро колод в целом, а Смоляной страж — против Охотников.

Разрушитель чар поможет игнорировать тяжелые провокации в медленных матч-апах. Порой встречаются версии с двумя копиями этой карты.

Зоолок со Стражами ужаса

Зоолок со Стражами ужаса





Страж ужаса, Двоящийся бес

Смоляной страж, Жизнесос, Лирой Дженкинс



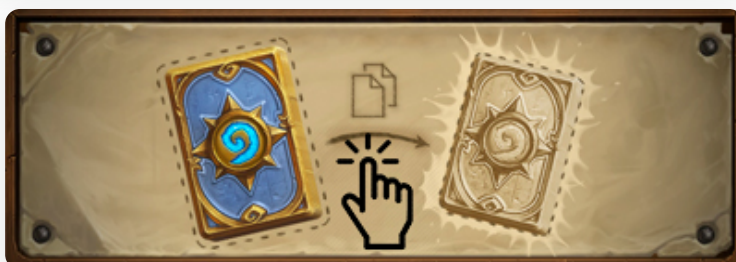
Версия со Стражами ужаса и Двоящимся бесом, которая напомнит традиционные вариации Зоолока последнего лета. В сборке все же есть Гадкий натрезим для борьбы с Паладинами.

Страж ужаса чуть гибче и может использоваться в темп на 5-sq ход и позднее, в отличие от Лироя Дженкинса, которым вы чаще всего будете добивать оппонента.

Зоолок от Mariana

Зоолок от Mariana

 <p>Насыщение души Крайнее левое существо у вас в руке получает +2/+2.</p> <p>1</p> <p>Демон</p> <p>x2</p>	 <p>Душеворот Вы берете 3 карты. В конце вашего хода вы их сбрасываете.</p> <p>1</p> <p>Демон</p> <p>x2</p>	 <p>Демон Бездны Провокация</p> <p>1</p> <p>Демон</p> <p>x2</p>	 <p>Знахарь Аулу Боевой клич: восстанавливает 2 ед. здоровья.</p> <p>1</p> <p>Демон</p> <p>x2</p>	 <p>Ожог души Наносит 4 ед. урона. Вы сбрасываете случайную карту.</p> <p>1</p> <p>Демон</p> <p>x2</p>	 <p>Огненный бес Боевой клич: наносит 3 ед. урона вашему герою.</p> <p>1</p> <p>Демон</p> <p>x2</p>
 <p>Стражница Света Каждый раз, когда персонаж восстанавливает здоровье, стражница Света получает +2 к атаке.</p> <p>1</p> <p>Демон</p> <p>x2</p>	 <p>Кобальтовый потемнярь Боевой клич: вы берете карту. Наносит 2 ед. урона вашему герою.</p> <p>1</p> <p>Демон</p> <p>x2</p>	 <p>Принц Келесет Боевой клич: если в вашей колоде нет карт за (2), все существа в ней получают +1/+1.</p> <p>2</p> <p>Демон</p> <p>x2</p>	 <p>Веселый пурчалак Стоит (0), если на этом ходу ваш герой восстанавливал здоровье.</p> <p>3</p> <p>Демон</p> <p>x2</p>	 <p>Гриб чародея Боевой клич: восстанавливает 2 ед. здоровья всем вашим персонажам.</p> <p>3</p> <p>Демон</p> <p>x2</p>	 <p>Двойничья бес Боевой клич: призывает копию этого существа.</p> <p>3</p> <p>Демон</p> <p>x2</p>
 <p>Разрушитель чар Боевой клич: накладывает эффект на выбранное существо.</p> <p>4</p> <p>Демон</p> <p>x2</p>	 <p>Страж ужаса Рывок. Боевой клич: вы сбрасываете две случайных карты.</p> <p>5</p> <p>Демон</p> <p>x2</p>	 <p>Гадкий патрезим В конце вашего хода наносит 1 ед. урона всем существам противника.</p> <p>5</p> <p>Демон</p> <p>x2</p>	 <p>Грибомант Боевой клич: находясь на обе стороны существа получают +2/+2.</p> <p>5</p> <p>Демон</p> <p>x2</p>	 <p>Черный рыцарь Боевой клич: уничтожает существо противника со способностью «Провокация».</p> <p>6</p> <p>Демон</p> <p>x2</p>	 <p>Вровонница Елдан Боевой клич: призывает всех ваших демонов, погибших в этом матче.</p> <p>10</p> <p>Демон</p> <p>x2</p>





Насыщение души, Двоящийся бес, Страж ужаса, Черный рыцарь, Кровопийца
Гул'дан

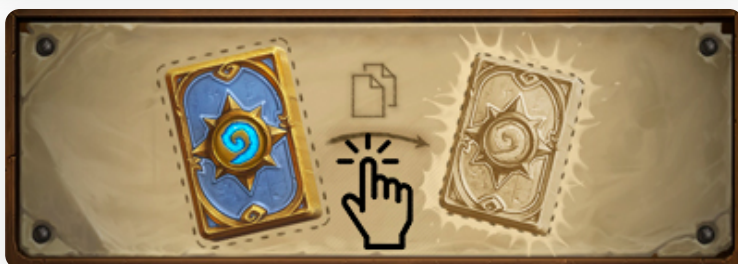


Лирой Дженкинс, Смоляной страж, Дренеи-каторжники, Жизнесос

Необычная версия Зоолока, созданная для противостояния Жрецам на провокации и другим медленным архетипам. Черный рыцарь поможет убирать с пути крупные защитные угрозы, а рыцарь смерти — создавать мощнейший стол на поздних этапах, когда в руке противника не останется ремувалов. Такая сборка хуже показывает себя против агро колод и Мидрейндж Охотника.

Токен Зоолок от Felzak

Токен Зоолок от Felzak





Бранящийся сержант, Ветеран Акеруса, Огневичок, Жестокий обмен, Менеджер Ям Сарона, Потрошитель Бездны, Взрывинатор



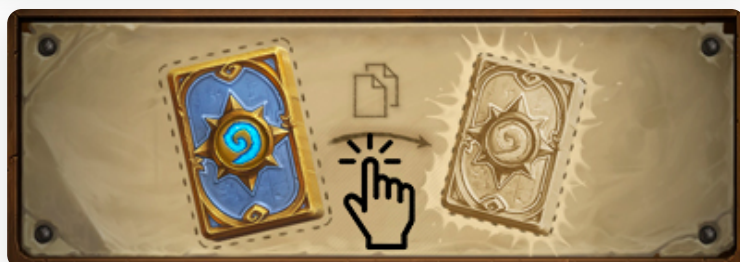
Знахарь вуду, Служитель Света, Веселый вурдалак, Гриб-чародел, Дренеикаторжники, Жизнесос

Хорошо показывают себя Токен Зоолоки, правда, в руках отдельных опытнейших пользователей. Токен Зоолоком сложнее играть, так как колода требует хорошего знания метовых архетипов, их AoE способностей, а также навыков чтения руки и умения рисковать.

Felzak взял этой колодой топ-28 Легенды.

Токен Зоолок от tutun

Токен Зоолок от tutun





Огневичок, Жестокий обмен, Кровавый гедонист, Мехуру, Вожак лютых волков, Жонглер кинжалами, Яйцо скарабея, Яйцо дьявозавра, Ведьмин котел, Ненасытный терродактиль



Принц Келесет, Демон Бездны, Знахарь вуду, Служитель Света, Веселый вурдалак, Гриб-чародел, Дренеи-каторжники, Жизнесос, Гадкий натрезим

Еще один Токен Зоолок из топ-68 Легенды выглядит еще экстравагантнее: он отказывается от **Принца Келесета** в пользу других вторых дропов, берет **Яйцо скарабея** и **Яйцо дьявозавра**, дополнительные способы их уничтожить и **Ведьмин котел**, чтобы найти **Жажду крови** или просто извлечь больше выгоды из мелких угроз.

Необычная, яркая и сложная колода, которая подойдет для любителей экспериментов и непривычного геймплея.



Основа колоды — карты, используемые каждой или почти каждой версией архетипа. В основе Зоолока 24 карты: лучшие дропы за свою стоимость, а также синергия исцеления.

Основа колоды - Зоолок (24/30)



При большом желании от синергии исцеления можно отказаться. Уберите из колоды карты Знахарь вуду, Стражница Света, Веселый вурдалак, Гриб-чародел и Жизнесос, чтобы взять механизмы или токен-набор.



Опциональные и технические карты



Чаще всего основа колоды дополняется вторыми копиями возможных карт и следующими опциональными. Самые популярные в текущей мете — Смоляной страж, Разрушитель чар и Лирой Дженкинс.

Популярные опциональные карты - Зоолок



Далее полный список актуальных опциональных карт.

Опции против агро

Смоляной страж помогает в матч-апах с Охотниками, Паладинами и Нечетными Магами. **Смоляной страж** защищает другие угрозы Зоолока, но редко представляет опасность самостоятельно без баффов **Грибоманта**, **Принца Келесета** и других. Поэтому в контроль поединках слаб.

Страж ужаса — альтернатива **Лирою Дженкинсу**, которая лучше показывает себя в темповых матч-апах, но хуже в медленных. Стража ужаса можно поставить уже на пятый ход, пусть и лишившись карт в руке.

Защитник Аргуса — редкая и достаточно медленная опция, но порой полезная в быстрых матч-апах, если Зоолоку не хватает провокаций.

Опции против контроля

Лирой Дженкинс — универсальный финишер, лучше показывает себя в медленных поединках, а еще крайне силен в матч-апе со Жрецами, в которых ставить его можно раньше, чтобы Дракончиками испортить синергии воскрешения Андуйна.

Двоющийся бес + Насыщение души — классическая связка из Проекта Бумного дня сейчас не так популярна, потому что достаточно медлительна и не всегда самостоятельна. Она все еще хороша в медленных матч-апах, но в темповых может оказаться неповоротливой.

Потрошитель Бездны поможет Зоолоку расправляться с тяжелыми провокациями Жрецов, Куб Охотников, Воинов и других архетипов. Редко хорошо синергирует с собственными угрозами Зоолока, поэтому и встречается не так часто.

Коварный птенец — можете взять его вместо **Смоляных стражей**, если не встречаете Охотников и агро колод, но в локальной мете очень много контроля. В других ситуациях не так полезен.

Разрушитель чар — еще один способ игнорировать провокации противника, а также снимать мощные баффы. В современных сборках **Разрушитель чар** встречается в одном или двух экземплярах.

Черный рыцарь — еще один ответ на провокации, что полезно в первую очередь против Жрецов, хотя провокаторы есть почти у всех архетипов. **Черный рыцарь** слаб в матч-апах с Мидрейндж Охотниками.

Кровопийца Гул'дан — тяжелая и медленная опция, которая поможет Зоолоку в затянувшихся поединках. Вместе с рыцарем смерти в сборку лучше взять Стража ужаса и других мощных демонов.



Зоолок — достаточно бюджетный архетип сам по себе: в сборке нет эпических карт и только три легендарные. Приятная новость в том, что все их можно заменить.

- **Принц Келесет** — если нет в коллекции, возьмите в сборку **Грубого гомункула** и **Вожаса лютых волков**. Зоолок станет чуть слабее, но все еще покажет отличные результаты в мете.

- **Лирой Дженкинс** — легко заменяется на **Стража ужаса** в одном или двух экземплярах. Уровень силы Зоолока практически не изменится.

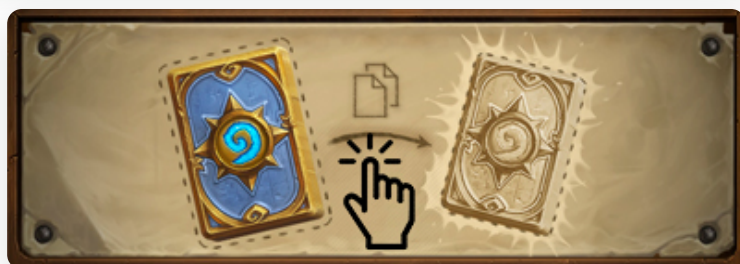
- **Душеворот** — единственная легендарная карта Зоолока без прямого аналога. Легендарное заклинание особенно эффективно в медленных поединках, поэтому вместо него возьмите что-то из списка "Опции против контроля", например, **Черного рыцаря**, **Кровавого птенца** или второго **Разрушителя чар**.

Не забывайте, что **Принц Келесет** уйдет в Вольный режим в апреле. Если этого второго дропа в коллекции нет, лучше его уже и не крафтить. **Душеворот** и **Лирой Дженкинс** останутся в Стандарте после апреля 2019.



Максимально бюджетный Зоолок

Максимально бюджетный Зоолок



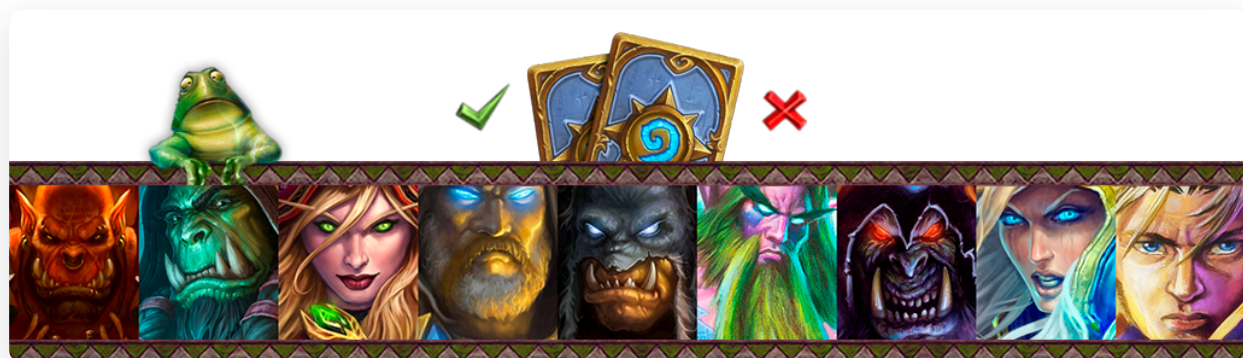
Максимально бюджетный Зоолок отказывается от всех легендарных карт, в результате стоимость колоды падает до 1560 чародейной пыли. Такая версия все еще достаточно эффективна и не столь значительно просядет в большинстве матч-апов по сравнению с классическим Зоолоком.

В первую очередь создайте **Лироя Дженкинса** и **Душеворот** — эти карты не уйдут в Вольный режим в апреле. **Принца Келесета** создавать не стоит, если его нет в коллекции.



Муллиган Зоолока достаточно прост и однотипен против большинства классов. Хотя какая-то специфика и некоторые особые условия все равно есть. О них вы узнаете дальше.

- Всегда оставляйте в руке **Принца Келесета** и **Кобольда-библиотекаря** в любом количестве
- **Огненный бес** — еще один универсальный первый дроп, который нужен против всех классов кроме Паладина. Две копии **Огненного беса** можно оставить с **Монеткой** или с другим хорошим первым дропом.
- **Веселый вурдалак** чаще всего нужен в руке со **Знахарем вуду** и способом нанести себе урон (**Кобольд-библиотекарь**, **Огненный бес**). Редко стоит оставлять **Веселого вурдалака** в руке без хороших синергий.
- В некоторых ситуациях в руке можно оставлять **Стражницу света**, **Смоляного стража**, **Гриба-чародела** и **Гадкого натрезима**
- **Демона Бездны** можно оставить в руке с **Огненным бесом** в темповых матч-апах, если есть **Монетка** или еще один хороший первый дроп



Воин: Принц Келесет, Огненный бес, Кобольд-библиотекарь, Веселый вурдалак. С хорошей рукой — Знахарь вуду.

Паладин: Принц Келесет, Кобольд-библиотекарь, Гадкий натрезим, Веселый вурдалак, Демон Бездны, Стражница Света. С хорошей рукой — Гриб-чародел.

Охотник: Принц Келесет, Огненный бес, Кобольд-библиотекарь, Веселый вурдалак. Если есть Веселый вурдалак и способ нанести урон себе — Знахарь вуду.

Друид: Принц Келесет, Огненный бес, Кобольд-библиотекарь, Веселый вурдалак. С хорошей рукой — Гриб-чародел, Знахарь вуду.

Разбойник: Принц Келесет, Огненный бес, Кобольд-библиотекарь, Веселый вурдалак. С хорошей рукой — Смоляной страж, Стражница Света, Знахарь вуду.

Шаман: Принц Келесет, Огненный бес, Кобольд-библиотекарь, Веселый вурдалак. С хорошей рукой — Знахарь вуду.

Маг: Принц Келесет, Огненный бес, Кобольд-библиотекарь, Веселый вурдалак. С хорошей рукой — Знахарь вуду.

Жрец: Принц Келесет, Огненный бес, Кобольд-библиотекарь, Стражница Света, Веселый вурдалак. С хорошей рукой — Знахарь вуду.

Чернокнижник: Принц Келесет, Огненный бес, Кобольд-библиотекарь. С хорошей рукой — Веселый вурдалак, Знахарь вуду.



Суть архетипа

Наконец, когда вы выбрали нужные в стартовую руку карты, можно перейти непосредственно к геймплею. У Зоолока нет ярко выраженных и непохожих друг на друга способов победы: это агрессивная колода, которая играет преимущественно от стола, всеми силами старается его захватить и не отпустить до победного конца.

Контроль стола и выгодные размены — ключевые аспекты игры. Вы не играете сверхагрессивным Фейс Охотником, который может закончить партию за 3-4 хода. Ваша задача — методично истощать ресурсы противника, по максимуму реализовывать исцеление, восстанавливая здоровье ваших угроз после разменов, а в свободное от хороших разменов время бить по лицу героя противника.

Однако ошибочно полагать, что Зоолок всегда играет исключительно от разменов и не действует агрессивно. Важно отличать выгодные размены от невыгодных, видеть, когда есть возможность проигнорировать размены вовсе и сконцентрироваться на наступлении, потому что в течение нескольких ходов можно закончить партию.

Видеть подобные возможности и реализовывать их, понимать, когда подходящее время для разменов, а когда нет — очень сложно. Этими навыками следует овладеть, дабы успешно играть и Зоолоком, и любой другой колодой в Hearthstone.

Нет четко заданных сценариев и действий, которые всегда были бы верными и правильными. Порой выгоднее разменяться, порой – атаковать по герою противника, и иногда даже лучшие игроки в Hearthstone решают по-разному и не соглашаются друг с другом. Старайтесь сомневаться в действиях «по шаблону» и постоянно задавать вопросы «почему я делаю именно так?» и «приблизит ли меня этот ход к победе?». Правильные ответы на них будут разными и зависящими от конкретных обстоятельств. Не концентрируйтесь только на агрессии или только на разменах – истина где-то между ними.



Как играть против агро

Зоолок позиционирует себя по-разному в разных типах противостояний. При встрече с **агро колодами** важны темп, выгодные размены и контроль стола.

Чаще всего вы можете не опасаться каких-либо AoE способностей, так что выставляйте максимум угроз. Важно, чтобы право разменов оставалось за вами, то есть вы хотя бы минимально, но вели в поединке. В этом случае вы сможете реализовать баффы и исцеляющие эффекты, восстанавливая здоровье существ, которые только что атаковали по вражеским целям.

Не бойтесь получать урон по герою, в том числе используя [Жизнеотвод](#), [Кобольда-библиотекаря](#) и [Огненного беса](#). Если в результате этих действий вы захватите стол и сможете играть первым номером, не так важно, сколько именно здоровья осталось. Вы или сможете быстро закончить партию, или защититься от взрывного урона провокаторами и исцелением – и того, и другого у Зоолока в достатке.

Если старт игры не задался, и вы не смогли занять лидирующую позицию, старайтесь совершить темповый переворот, то есть одновременно уничтожить большинство угроз противника и выставить свои. Помогают в этом [Ожог души](#), [Гадкий натрезим](#), [Страж ужаса](#) и [Веселый вурдалак](#).



Как играть против контроля

В **контроль матч-апах** Зоолок играет иначе. Борьба за стол на начальной стадии, скорее всего, не придется, что уже хорошо: ваши существа смогут без особых препятствий атаковать по герою оппонента.

С другой стороны, в таких условиях труднее реализовать исцеляющие эффекты: угрозы обычно будут или тут же умирать или пребывать в полном здравии. Можно использовать исцеление для раскачки Служительницы Света или розыгрыша [Веселого вурдалака](#).

Контроль колоды любят выставлять одиночные крупные угрозы, начиная со средних этапов игры. Если у этих существ есть провокация, вы будете вынуждены ответить на них. Помогают [Разрушитель чар](#), [Потрошитель Бездны](#), [Ожог души](#) и даже [Лирой Дженкинс](#) или [Страж ужаса](#). Если данных ответов нет, уничтожайте провокатора существами на столе под баффами или без.

В случае, если на стол было разыграно существо без провокации, можно поступить по-разному:

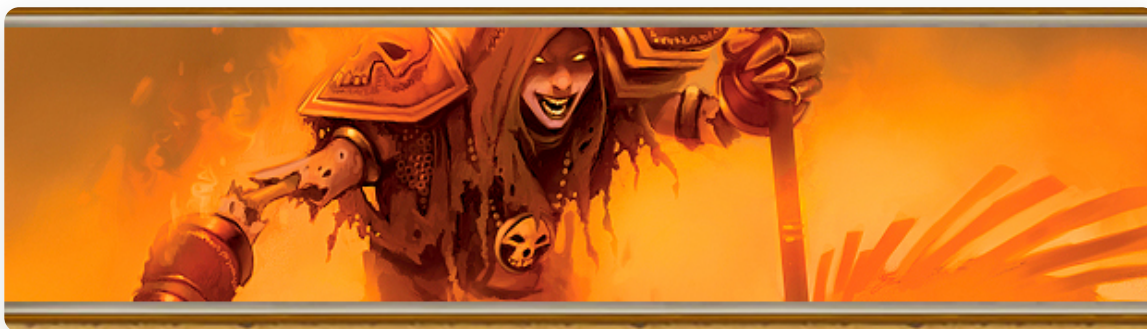
- *Проигнорировать, если его нельзя легко убрать*
- *Защитить ценные существа провокациями ([Демон Бездны](#), [Дренеи-каторжники](#) и [Смоляной страж](#))*
- *Выгодно разменяться с помощью [Ожога души](#), [Грибоманта](#), [Стража ужаса](#), [Лироя Дженкинса](#)*

Старайтесь без особой необходимости не убиваться несколькими существами в одну угрозу противника без провокации, поскольку в ход противника это же существо сможет атаковать лишь один раз. А вы, атакуя его 2-3 раза разными существами, даете ему возможность ударить несколько раз.

Другой важный аспект геймплея в контроль матч-апах — игра вокруг AoE способностей. Подробнее об этом и другим тонкостям игры Зоолока читайте в следующем разделе.

Стратегия игры

В этом разделе вы найдете 8 советов и рекомендаций, о которых должен знать каждый Зоолок.



Как обыгрывать AoE

Начиная любой поединок, нужно проанализировать типовые сборки архетипа и понять, есть ли в них AoE, какие и в каком количестве.

Если вы не ожидаете никаких AoE способностей, на стол нужно ставить максимум существ каждый ход. Но если какие-то AoE у оппонента могут быть, стоит играть осторожно.

Преимущество Зоолока — его сила героя, благодаря которой вы никогда не останетесь без ресурсов в руке. Поэтому Чернокнижник может действовать агрессивнее других темповых архетипов.

В игре есть разные AoE эффекты: какие-то, как [Волна огня](#) или [Вестник заката](#), наносят фиксированное количество урона, другие попросту ликвидируют существ тем или иным образом, как [Потасовка](#), [Темный жнец Андуин](#), [Ментальный крик](#) и т.д.

Обыгрывать первый вид AoE, которые наносят урон, намного проще. В этом помогают исцеляющие эффекты, [Грибомант](#) и [Потрошитель Бездны](#). Со вторым типом AoE сложнее: разыгрывайте угрозы аккуратно, дабы одна карта противника не уничтожила их все.

Найти правильный баланс сложно: вы должны оказывать достаточное давление на противника, чтобы он был вынужден защищаться, а не ставить существ или добирать карты, но при этом не давить слишком сильно, чтобы вас не "наказала" одна массовая зачистка противника.

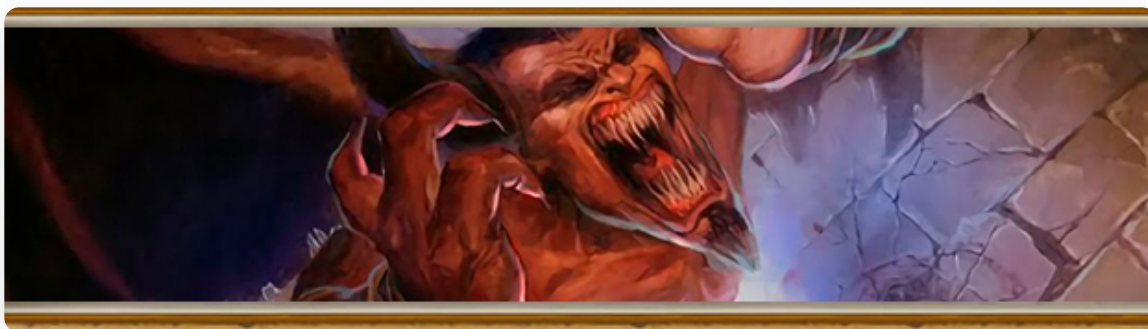
Правильно выбирайте момент для [Веселого вурдалака](#), дабы не подставиться под массовое AoE противника. Просто кидать его в темп при первой же возможности, как в агро матч-апах, нельзя.



Когда нужно обыгрывать AoE, а когда нет

Вы не всегда должны решать обыгрывать AoE эффекты, даже если они есть в колоде противника. Порой в руку они могут и не прийти. Не все Жрецы поставят **Вестника заката** на четвертый ход, а Воины – Потасовку на пятый. Старайтесь различать ситуации, когда нужно обыгрывать AoE, а когда нет.

Чтение руки поможет понять, какие ключевые карты находятся в руке противника. Также рассчитывайте на благоприятные исходы, если ситуация тяжелая и победить противника с идеальной рукой в принципе невозможно. И, наоборот, если все хорошо, отыграйте от всех возможных карт противника. Но не переусердствуйте.



Как правильно играть взрывной урон

Зоолок играет преимущественно от существ на столе, но способен нанести и много неожиданного взрывного урона: **Ожог души**, **Жизнесос**, **Лирой Дженкинс** или **Страж ужаса**.

Также в колоде есть пара карт, способных нанести дополнительный урон, если на столе уже есть существа, способные атаковать: **Грибомант**, а иногда и **Потрошитель Бездны**.

С помощью этих карт можно закончить партию, если стол потерян, или усилить стол. Обратите внимание, что некоторые источники взрывного урона игнорируют провокации, а другие нет. Если вы ожидаете крупный "таунт", через который не сможете пройти, тратьте существ с рывками ранее, а **Ожог души** и **Жизнесоса** берегите для последнего хода.

Взрывной урон нужен не только для завершения партии. Часто Зоолок вынужден тратить его для борьбы за стол — это не так плохо, ведь победить от стола намного надежнее.

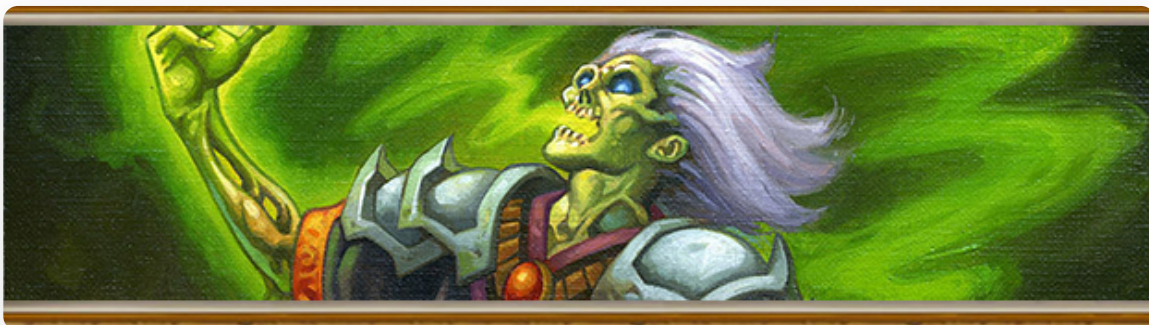
Даже достаточно прямолинейный **Жизнесос** может помочь бороться за стол, так как вы сможете бесплатно поставить **Веселого вурдалака**.



Как "сетапить летал"

С помощью взрывного урона из руки и существ на столе можно планировать нанести летальный урон в течение нескольких ходов. "Сетапить летал" можно гарантированно: так, чтобы противник не смог как-то помешать этому, даже если зачистит стол или сыграет исцеляющую способность. А можно просто вынудить оппонента каждый ход находить исцеление и идеальный ответ на стол — чем дольше вы будете делать это, тем труднее будет противнику.

Также планировать нанести летальный урон на следующий ход можно с учетом "топдеков". Каждый ход вы можете брать две карты из колоды, то есть с достаточно высокой вероятностью найти [Ожог души](#), [Лироя Дженкинса](#), [Жизнесоса](#) или [Душеворот](#). Если ситуация тяжелая, рассчитывайте на хороший заход карт в будущем, благодаря которому вы и сможете победить.



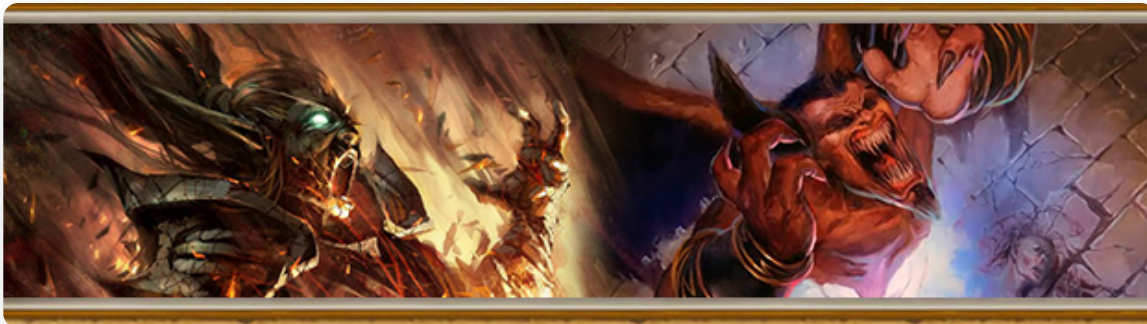
О Жизнеотводе и правильном порядке действий

Ключевой элемент геймплея Зоолока – порядок совершаемых действий. Правила порядка действий простые, и кому-то могут показаться даже очевидными, но эти ошибки все равно допускаются постоянно даже опытнейшими игроками. Не потому, что о них не знают, а просто потому, что о них не всегда помнят, играют «на автопилоте».

Что это за правила? Их можно долго перечислять: сначала исцеляйте ваших существ, а после атакуйте Стражницей Света, сначала разыгрывайте [Принца Келесета](#), а потом добирайте карты, сначала добирайте карты [Кобольдом-библиотекарем](#), а уже после силой героя, и многое другое. Все они достаточно просты и придут в голову любому мало-мальски опытному игроку, если тот подумает о порядке действий несколько секунд.

Самая распространенная ошибка, связанная с порядком действий, — использование [Жизнеотвода](#) и других способов добора в конце хода, а не в начале. Это важно потому, что полученный «топдек» может изменить планы на ход, и всегда лучше располагать

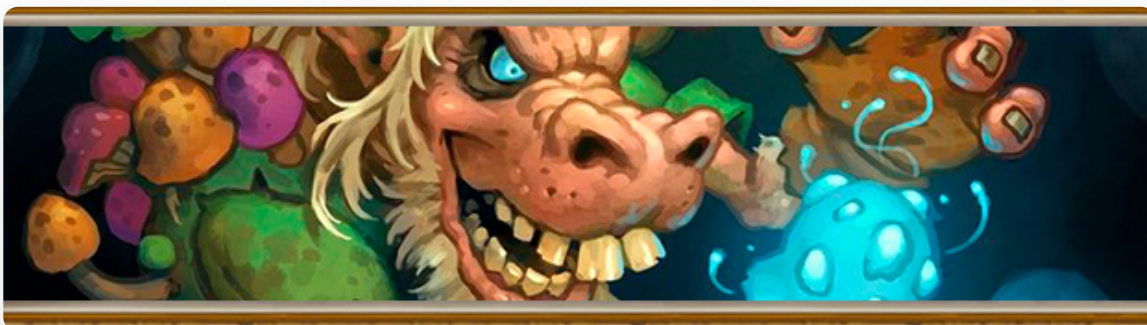
дополнительной информацией о ресурсах в начале хода. Но здесь тоже бывают свои исключения. Например, **Принца Келесета** нужно разыгрывать раньше добора.



Как правильно сбрасывать карты

Также, если вы планируете использовать **Ожог души** или Стража ужаса, порой предпочтительнее, чтобы они скинули уже имеющиеся в руке карты, а не потенциальные «топдеки», так как эти «топдеки» могут оказаться сильнее или из-за баффа **Принца Келесета**, или потому, что в руке просто не столь сильные в данной ситуации карты – слишком дорогие или, наоборот, слишком дешевые. Оцените оставшиеся в колоде и в руке карты.

В идеале играть **Ожог души** и Стража ужаса с пустой рукой, чтобы они не сбросили ничего вовсе, но это возможно не всегда, порой правильно играть эти карты в темп, жертвуя чем-то в руке.



Правильное позиционирование существ

Еще одна достаточно простая и очевидная деталь, о которой многие забывают из-за отсутствия привычки думать об этом. Речь идет **Грибоманте**, он вынуждает постоянно решать вопрос позиционирования существ.

Грибомант — не самое сложное в реализации существо. Однако, опять же, о проблеме нужно постоянно думать, а не кидать существ на стол максимально справа от остальных, как любят многие.

Какие именно цели лучше всего подходят для баффа **Грибоманта**? Правильный ответ зависит от ситуации: порой нужно усилить крупных существ, дабы те пережили размены или AoE эффекты, а порой, наоборот, бафф нужно дать чему-то мелкому, дабы пожертвовать этими угрозами ради спасения чего-то поопаснее.

Оптимальные цели для усиления **Грибомантом** всегда разные и зависят от того, что именно планирует разыграть оппонент (или уже разыграл). В этом вопросе, как часто и

бывает, нет единственно правильного ответа – многое зависит от конкретных условий, которые нужно распознавать и анализировать.



Как правильно играть Душеворот

Душеворот становится сильнее при увеличении запаса маны. Не разыгрывайте заклинание в начале партии без необходимости. Эта необходимость — отсутствие каких-либо опций на 3-4 ходы. В этом случае разыгрывайте Душеворот в надежде получить и выставить несколько первых дропов.

Перед использованием Душеворота оцените оставшиеся в колоде карты, чтобы точнее предсказать, какой эффект вы получите. Часто Зоолоки ищут с помощью Душеворота способы нанести летальный урон.

Душеворот можно сыграть перед Стражем ужаса или Ожогом души, чтобы был шанс сбросить из руки карты, полученные с помощью легендарного заклинания.



Нечетный Воин — тяжелый противник, в матч-апе с которым нельзя допускать ошибок. Важно постоянно сбивать ему броню и держать на столе угрозы с 5+ единицами атаки, чтобы держать под контролем силу героя Воина.

Потасовка и Шквал гнева — два опаснейших AoE эффекта оппонента, вокруг которых нужно играть. Если вы постоянно сбиваете броню Воину, безопасно ставить на стол угрозы с 5+ здоровья — Шквал гнева и Мощный удар щитом с ними не совладают.

Постоянно нужно думать о Суперколлайдере — не ставьте рядом две средние или крупные угрозы, старайтесь между ними поставить какое-то маленькое существо.

Нечетный Квест Воин играет те же опасные карты, но в его распоряжении намного больше провокаций. Берегите для них Разрушителя чар, не давайте Воину времени безнаказанно ставить "таунты", вынуждайте его чистить стол.



Матч-ап с **Нечетным Паладином** был бы очень тяжелым, если бы не **Гадкий натрезим**. Вовремя поставленный демон самостоятельно выигрывает партию, при этом вы оставите Паладина без стола. Противник не сможет сделать практически ничего с 4/5 существом без стола, особенно если вы позднее защитите демона провокациями или бафами.

Берегите **Разрушителя чар** для **Вождя Северного Волка**, **Праведной защитницы** или существа под баффом. Выгодно разменивайтесь, старайтесь реализовать каждое существо на максимум, как и эффекты исцеления.

Четный Паладин медленнее Зоолока, чем вы и должны пользоваться. Играйте темпово и не бойтесь дешевых AoE зачисток противника: Паладин все еще может дать **Равенство** + **Освящение**, но стоить это будет 8 маны, да и **Равенство** играют не все.

Не позволяйте Паладину реализовать **Печать королей** и **Гребнистого скакуна**, чистите стол перед 4 и 6 ходами Утера. Если не получилось, берегите для баффов **Разрушителя чар**.



Мидрейндж Охотник — напряженный и равный матч-ап, в котором важно совершать выгодные размены и не позволять Охотнику играть первым номером. Чистите стол Рексара от любых угроз, даже незначительных, старайтесь накопить серьезное преимущество, прежде чем идти в атаку.

На **Гиену-падальщицу**, **Тундрового люторога** или **Высокогрива саванны** можно дать **Разрушителя чар**, но после этого их все равно нужно убрать со стола.

Начать активное наступление можно после розыгрыша **Ловчего смерти Рексара**, до этого момента старайтесь переиграть Охотника по выгоде и истощить карты в руке, особенно если идет напряженный поединок и Рексар не позволяет вам значительно вести по темпу.

Охотник на предсмертных хрипах постарается быстро реализовать **Яйцо дьявозавра**. Вы можете или проигнорировать его, если ситуация очень хорошая и вы быстро задавите оппонента, или уничтожить его сразу же после розыгрыша, дабы Охотник не смог реализовать **Ложную смерть** и подобные эффекты. Последний вариант предпочтительнее в большинстве ситуаций.

Готовьтесь ответить на **Гризли из Ведьминога леса** каким-либо ремувалом, лучше уничтожить это существо сразу же, чтобы Охотник не успел сыграть **Плотоядный куб** на

него. Берегите эффект немоты для **Яйца дьявозавра** или другой угрозы с предсмертным хрипом.

Постарайтесь перетянуть на себя одеяло в матче к моменту выхода **Катрены Зимний Шорох** на стол.



Малигос Друид и **классический Вихлепых Друид** опасны **Ползучей чумой**. 1/5 провокаторы не столь беспокоят сами по себе, Зоолок легко разменивается с ними. Проблема в том, что Друид **Ползучей чумой** выигрывает время для поиска и реализации зачисток и ремувалов. Не дать ему много времени — важная задача. Не заполняйте стол мелкими существами к 6 кристаллам маны Друида. Пользуйтесь его медленным стартом и играйте агрессивно.

Рассчитывайте на баффы и исцеления. Идеальный показатель атаки ваших существ —5, так они легко разменяются со Скарабегями. После старайтесь исцелить поврежденные угрозы, дабы их не добила **Размах** и **Звездопад**.

Если Друид разыграл **Ветвь Древа Жизни**, старайтесь поставить на стол одну провокацию с 3+ атаки, дабы Малфуриону не хотелось атаковать каждый ход. Важно, чтобы на столе не было других провокаций, например, **Демона Бездны** 1/3.

Хаккар и **Меха-К'Тун Друиды** не играют **Ползучую чуму**, но опасны **Яростным пиромантом**. Старайтесь поставить больше крупных угроз с большим показателем здоровья, играйте агрессивно и не давайте Друиду времени на прокручивание колоды. **Разрушителя чар** отдавайте на **Служителя боли**, других существ или просто ставьте в темп.



Матч-апы с любой колодой Разбойника выгодны. Медленные архетипы класса (**Биг Разбойник**, **Малигос Разбойник**) очень медлительны и мало что могут сделать с ранними угрозами Зоолока. Играйте темпово, ставьте больше угроз на стол и наступайте. Берегите **Разрушителя чар** для защитных существ противника.

Матч-ап с **Нечетным Разбойником** стал проще после нерфа Хладнокровия. Старайтесь не ставить существ с 1-2 здоровья по одиночке или без защиты провокацией, так как с ними запросто расправится сила героя Валиры.



Элем Шаман достаточно медлителен и не берет в сборку дешевые AoE способности, опасаться можно только **Ведьмы Хагаты** и **Калимоса Первородного** на 8-ой ход противника. Перехватить инициативу можно с помощью **Ожога души**, если вдруг Шаман вольготно расположился на столе, хотя первые его опасные ходы будут только на 5-ти кристаллах маны. Старайтесь пораньше убирать со стола мелких элементарей, чтобы Шаман не баффнул их **Силой земли**.



Нечетный Агро Маг — выгодный матч-ап, в котором Зоолоку достаточно просто рано захватить стол и диктовать свои условия и размены. Обязательно убирайте со стола **Пироманьячку**, **Звездочета Луну**, **Хранительницу тайн** и **Заводной механизм**, а также порой **Черную кошку** и другие угрозы Мага. Перед 7-ым ходом противника поставьте как можно больше угроз, чтобы ослабить эффект **Рагнароса**.

Аккуратнее со здоровьем героя в этом матч-апе, у Мага много взрывного урона, с помощью которого Джайна способна закончить партию за несколько ходов даже без стола. Вынуждайте Мага защищаться и тратить взрывной урон для борьбы за стол.

У Зоолока совсем немного заклинаний, так что обыгрывать **Антимагию** будет не так сложно. Если вы уверены, что противник сыграл этот секрет, а в руке только одно заклинание, не играйте его вовсе, чтобы Маг не смог сыграть вторую копию секрета. Ждите, пока не получите в руку второе заклинание, и давайте их за один ход.

Биг Спелл Маг и классический Нечетный Маг опасны огромным количеством AoE. Обыграть **Ярость дракона** особенно сложно, потому что она наносит слишком много урона. Старайтесь нанести много урона Магу до 5-го хода, а после почаще играйте силу героя, чтобы не остаться без ресурсов.

Если Маг разыграет **Ледяного лича Джайну**, пытайтесь закончить партию как можно быстрее — долго вы против новой силы героя не протянете.



Все матч-апы со Жрецами схожи из-за **Ментального крика**. Обыграть это AoE сложно, вы можете или попытаться задавить Жреца до 7-го хода, или накопить много ресурсов в

руке к этому времени, чтобы после AoE снова выставить внушительный стол. Также в самых трудных ситуациях можно попросту не обыгрывать **Ментальный крик**, особенно если Жрец ранее не играл **Темные видения**.

В любом поединке со Жрецами крайне сильна **Стражница Света**, пытайтесь беречь ее и защищать.

Контроль Жрец — до 7 хода опасен только **Вестник заката**. Существа с 4+ здоровья в относительной безопасности, старайтесь делать ставку на них. Перед 6-ым ходом не ставьте мелкие угрозы с 1-2 атаки, особенно **Дрэнеев-каторжников**, чтобы обыграть Темную жрицу.

Разрушителя чар отдавайте на **Доисторического дракона**, **Сумеречного дракона** или просто ставьте в темп, если нет другого хода.

Жрец на воскрешении и **Жрец на провокациях** играют **Всеобщую истерию**, которую обыграть сложно — каждую ситуацию нужно просчитывать отдельно. Опасны тяжелые провокации Жрецов. Лучше всего дать им немоту и игнорировать, не позволяя Жрецу уничтожить провокатора самостоятельно, так не сработают его эффекты воскрешения.

Играйте **Лироя Дженкинса** в том числе и в темп, чтобы призвать на половину противника 1/1 Дракончиков. Не делайте этого перед **Ментальным криком** Жреца, так как 1/1 угрозы окажутся в вашей колоде.



В зеркальном матч-апе **Зоолоков** крайне важны ранние ходы и выгодные размены. Преимущество будет у того, кто ходит первым: он сможет первым размениваться, а значит ему будет проще реализовать эффекты исцеления и баффы, что очень важно в этом матч-апе. Вернуться в игру помогает **Ожог души**, не бойтесь отдавать его рано для перехвата инициативы даже на **Огненного беса** или 3/3 угрозу.

Четный Чернокнижник и **Куболок** опасны AoE способностями: **Осквернением** и **Адским пламенем**, а Куболок также и **Лордом Годфри**. Не ставьте угрозы в "лесенку" и берегите взрывной урон, чтобы неожиданно закончить партию — часто у противника будет не столь высокий запас здоровья. Рано выставленных **Горных великанов** можно проигнорировать или защититься от них провокацией.

В матч-апе с Четным Чернокнижником следите за его показателем здоровья, не опускайте его до 17-ти единиц и ниже, пока не захватите стол несколькими угрозами, иначе оппонент поставит **Крюконосца-разорителя**. Берегите эффекты немоты для провокаций противника. У Четного Чернокнижника это любые крупные "таунты", а у Куболока — **Повелитель Бездны**.



Зоолок — хороший выбор для игры в конце февраля и начале марта. Это метовая агро колода, которая не боится Паладинов, Охотников, Нечетного Мага и многих других популярных архетипов.

У вас осталось немного времени, чтобы испытать текущую инкарнацию Зоолока в Году Ворона, очень скоро многие карты архетипа уйдут в Вольный режим, хотя Зоолок едва ли исчезнет из ладдера, но наверняка значительно изменится.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!