

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Гайд по архетипу: Зоолок

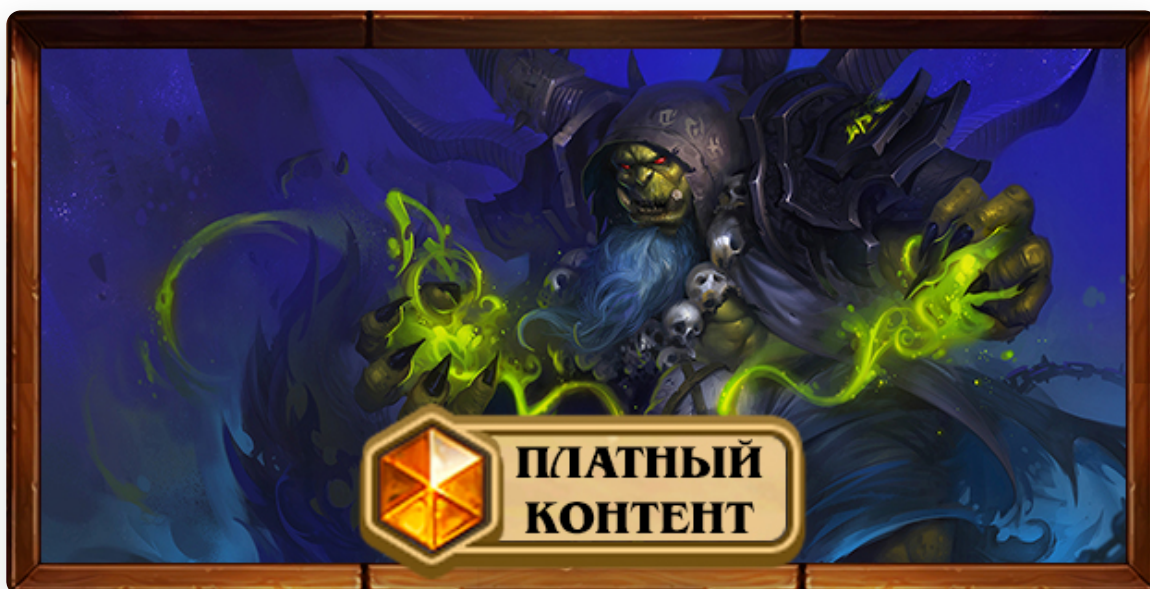
24.02.2018

Гайды

Гайды по классам Кобольды и катакомбы

Гайд по архетипу: Зоолок

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Здравствуйтесь, дорогие подписчики и посетители сайта koldahearthstone.ru.

В Кобольдах и катакомбах вы могли прочитать уже огромное количество гайдов, но один архетип до сих пор не получил заслуженного внимания. Зоолок, как и большинство агрессивных колод, пострадал после нерфов. [Коридорный ужас](#), [Пират Глазастик](#) и [Костяная кобыла](#) активно использовались агрессивным архетипом Чернокнижника, так было неясно, оправится ли он от такого серьезного удара.

Но, как выяснилось, Зоолок стал только сильнее в патче 10.2, сейчас это пятая по популярности колода. Впрочем, внутри своего класса Зоолок держится в тени двух других еще более мощных и еще более популярных архетипов: Куболока и Контроль Чернокнижника, которые уже вряд ли до окончания Года Мамонта уступят пальму первенства и дадут Зоолоку стать сильнейшей колодой Чернокнижника.

У вас, впрочем, может быть масса причин обратиться именно к Зоолоку, когда речь идет о восхождении по ладдеру. Во-первых, это колода намного дешевле, некоторым сборкам не нужна ни одна легендарная карта, так что архетип идеально подойдет для f2p

игроков (тех, что не тратят на игру реальные деньги), новичков и людей, которые ранее не обращались к Чернокнижнику. Во-вторых, играть Зоолоком многим людям легче: это агрессивная колода, а данный стиль многим ближе и понятнее, чем заумные комбинации и связки Куболока. В-третьих, именно агро колодой можно подняться по ранговой лестнице максимально быстро: каждая партия длится недолго, намного проще получить серию побед и играючи добиться высоких результатов. Не сомневайтесь и в том, что Зоолоком можно взять легендарный ранг, если проявить немного упорства, многие профессиональные игроки обращаются именно к этому архетипу, почему бы так же не поступить и вам?

В данном гайде вы, как и всегда, найдете актуальные сборки Зоолока и сможете подробно углубиться в вопросы декбилдинга: основные и опциональные карты, возможные замены и бюджетные сборки архетипа, вопросы адаптации сборки под локальную мету – все это в первой части гайда, а во второй вы узнаете, какие карты искать в стартовую руку, как играть Зоолоком вообще и что нужно знать о конкретных матч-апах. Также вы найдете и другую важную и интересную информацию, которая поможет вам как играть Зоолоком, так и лучше бороться с ним, если этот популярный архетип встретится вам в ладдере.

Разделы гайда:

- *Зоолок в патче 10.2*
- *Сборки архетипа*
- *Основные карты*
- *Опциональные и технические карты*
- *Бюджетный Зоолок*
- *Муллиган*
- *Стратегия игры*
 - *- Специфика быстрых матч-апов*
 - *- Специфика медленных матч-апов*
 - *- Основные принципы игры Зоолоком*
 - *- Важнейшие первые ходы*
 - *- Позиционирование существ на столе*
 - *- Прочие важные советы*
- *Карты со случайным эффектом*
- *Матч-апы*
- *Как играть против Зоолока*
- *Заключение*



Зоолок в патче 10.2

Во вступлении уже было сказано, что Зоолок потерял очень многое с нерфами карт, данный архетип использовал все три нейтральные карты, понерфленные с патчем 10.2.

Несмотря на это, Зоолок стал только сильнее в феврале после обновления, что связано с тем, что общий уровень силы других агрессивных колод стал намного ниже.

Очень многие агро колоды ранее обгоняли по темпу Зоолока с первых ходов из-за Пирата Глазастика и синергий с ним, так что традиционный первый ход архетипа – **Огненный бес** – выглядел не особо темпово и мощно.

Сейчас же все первые ходы в мете стали куда медленнее, а, значит, классические инструменты героя статьи стали самыми быстрыми в игре, что, разумеется, крайне на руку Зоолоку: в агро матч-апах он способен обогнать по темпу почти всех, а в контроль его невероятные способности наращивать преимущество с каждым ходом благодаря бафтам позволяют обыгрывать первые АоЕ эффекты оппонента, вроде Вестника заката Жрецов.

Еще одно преимущество Зоолока в нынешней мете – все ожидают встречу с медленными архетипами класса, когда видят перед собой Гул'дана, следовательно, неправильно муллиганятся. Так, Зоолоку намного проще «наказать» своего оппонента взрывным агрессивнейшим стартом.

Большинство Зоолоков сейчас отказываются от Принца Келесета и обращаются к синергии демонов: **Демонический огонь**, **Зелье кровавой ярости**, **Заклинатель кристаллов** и **Грубый гомункул**, иногда даже используется **Кровавый бес** как дополнительная цель для многочисленных баффов. Такой подход помогает в первую очередь в медленных матч-апах, в которых очень легко реализовать баффы и с помощью эффекта снежного кома быстро задавить своего противника, хотя и в быстрых матч-апах часто баффы реализовать достаточно просто.

Отдельного упоминания заслуживает **Грибомант**, также помогающий наращивать преимущество или бороться за стол. В целом этот пятый дроп становится все популярнее и популярнее в феврале, используют его все играющие от стола архетипы, и Зоолок не является исключением.



Сборки архетипа

Зоолок от Muzzy



1480



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Пожалуй, именно эта версия Зоолока сейчас сильнейшая и эффективнейшая. Обратите внимание на ее стоимость - всего лишь за 1480 чародейной пыли, что меньше стоимости

одной легендарной карты, вы получите одну из лучших колод ладдера и лучшую сборку архетипа. Редко столь удачно сочетаются цена и качество.

Часто вы сможете встретить сборку от Muzzy, в которой вместо первого дропа **Ледниковый осколок** используется **Кровопийца Гул'дан**, однако американский игрок в итоге пришел к тому, что рыцарь смерти не так хорош.

Также Muzzy говорил, что в его колоде есть 2 опциональные карты: **Ледниковый осколок** и **Лик тлена**, которые вы можете заменить на нужные вам технические карты. Подробнее об этом в соответствующем разделе.

Зоолок от Frozen





Многим напоминает версию Muzzy, но в этой сборке появляются неожиданные карты. [Подпольный аптекарь](#) – источник огромного количества урона по вашему герою, что критично в первую очередь в матч-апе с Секрет Магом, а вот во многих других Чернокнижник не против получить лишние 5-10 единиц урона. Интересная колода, о которой лестно отзывается ее автор – вице-чемпион мира по Hearthstone по итогам 2017 года. Fr0zen даже назвал эту колоду «The Zoo list», то есть он именно такую сборку считает лучшей в дополнении Кобольды и катакомбы.

Зоолок от Fr0Ste1



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Этот Зоолок существенно дороже, интересен он и тем, что содержит массу технических карт практически для всех матч-апов в нынешней мете: [Голодный краб](#), [Убийца](#)

драконов и Разрушитель чар.

В сборке используется [Принц Келесет](#), забытый многими в патче 10.2, хотя версии Зоолока без синергии демонов, как представленная выше, все еще обращаются к данной легендарной карте, пусть они и не используют Пирата Глазастика.

Наконец, данный Зоолок примечателен и своей тяжестью, тут есть и [Кровопийца Гул'дан](#), и [Король-лич](#), а еще финишер [Лирой Дженкинс](#) - все это помогает в медленных и затянувшихся матч-апах.

Элем Зоолок от SkyWalker



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ





нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Необычная версия Зоолока с синергией элементалей. Вестник зарева – своеобразная замена Костяной кобылы, пусть и чуть более труднореализуемая. Вы также можете

найти Принца Келесета и массу технических карт, встречавшихся ранее.


Зоолок с элементами лучше проявляет себя в зеркальном матч-апе и против Мурлок Паладина.

Дискард Зоолок (Firebat)

 <p>Ветеран Акеруса Боевой мкич: ваше выбранное существо получает +1 к атаке. 2 1</p>	 <p>Демон Бездны Провокация Демон x2</p>	 <p>Ожог души Наносит 4 ед. урона. Вы сбрасываете случайную карту. x2</p>	 <p>Огненный Бат Боевой мкич: наносит 3 ед. урона вашему герою. 3 Демон 2</p>	 <p>Бес Малчезара Когда вы сбрасываете карту, вы берете карту. 1 Демон 3</p>	 <p>Ледяной элементаль Боевой мкич: замораживает противника. 2 Элементаль 1</p>
 <p>Кот на Сабинотевари Боевой мкич: вы берете карту. Наносит 2 ед. урона вашему герою. 2 1</p>	 <p>Матка Завас Когда вы сбрасываете это существо, оно получает +2/+2 и возвращается в руку. 2 Зверь 2</p>	 <p>Спектральный Маг Боевой мкич: вы сбрасываете случайную карту. Последней картой вы берете карту. 3 2</p>	 <p>Грубый гомункул Провокация Боевой мкич: наносит 2 ед. урона вашему герою. 2 Демон 4</p>	 <p>Мagma элементаль Когда вы призываете существо, это существо получает +1 к атаке. 3 5</p>	 <p>Посудный голем Когда вы сбрасываете это существо, вы его призываете. 3 3</p>
 <p>Элементаль огня Выбранное существо получает +2 к атаке. Если это демон, то оно также получает +3 к здоровью. x2</p>	 <p>Воющая тварь Когда это существо получает урон, вы сбрасываете случайную карту. 3 Демон 6</p>	 <p>Спектральный Маг Боевой мкич: ваши демоны получают +1/+1. 5 4</p>	 <p>Страх ужаса Рывок. Боевой мкич: вы сбрасываете две случайные карты. 5 Демон 7</p>		



HEARTHSTONE
MANACOST
kolodahearthstone.ru



3080





Интересная версия Зоолока, использующая синергию сброса карт. Вряд ли она максимально эффективна и действенна, хотя взрывной авантюрой и максимально темповый старт могут помочь в матч-апе с Контроль Чернокнижником и Куболоком, да и вообще хороший заход карт может принести победу в любом поединке. С другой стороны, неудачное стечение обстоятельств может привести к тому, что и выгодные противостояния будут проиграны.

Дискард Зоолок от akuthinu222




КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ


нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Этот Зоолок во многом похож на самого первого в данном разделе, но тут добавляется синергия сброса карт: Суккуб, Гончая Лаккари, Посудный голем. Особенно

примечательна Гончая Лаккари, так как дает вам очень много темпа и защищает другие угрозы в быстрых матч-апах. А в медленных — это идеальная цель для многочисленных баффов.

Зоолок от deltoro

 <p>Наносит 1 ед. урона выбранному существу. Если это убьет существо, вы берете карту.</p> <p>1 Демон</p>	 <p>Наносит 4 ед. урона. Вы сбрасываете случайную карту.</p> <p>1 Демон</p>	 <p>Боевой клич: наносит 3 ед. урона вашему герою.</p> <p>3 Демон 2</p>	 <p>Боевой клич: вы берете карту. Наносит 2 ед. урона вашему герою.</p> <p>1 Демон 2</p>	 <p>Провокация</p> <p>1 Демон 3</p>	 <p>Когда вы сбрасываете карту, вы берете карту.</p> <p>1 Демон 3</p>
 <p>Провокация. Боевой клич: наносит 2 ед. урона вашему герою.</p> <p>2 Демон 4</p>	 <p>Наносит 2 ед. урона выбранному существу. Если выбран ваш демон, вместо этого он получает +2/+2.</p> <p>2 Демон 4</p>	 <p>Боевой клич: ваше выбранное существо получает неуязвимость до конца хода.</p> <p>3 Демон 4</p>	 <p>Провокация. +2 к атаке во время хода противника.</p> <p>1 Элементаль 5</p>	 <p>Выбранное существо получает +3 к атаке. Если это демон, то его закляк получает +3 к здоровью.</p> <p>3 Демон 5</p>	 <p>Провокация. Боевой клич призывает копия этого существа.</p> <p>4 Демон 3</p>
 <p>Боевой клич: ваши демоны получают +1/+1.</p> <p>4 Демон 4</p>	 <p>Боевой клич: находясь по обе стороны существа получают +2/+2.</p> <p>5 Демон 2</p>	 <p>Рывок. Боевой клич: вы сбрасываете две случайных карты.</p> <p>5 Демон 7</p>	 <p>В конце вашего хода наносит 1 ед. урона всем существам противника.</p> <p>5 Демон 5</p>	 <p>Боевой клич: наносит 3 ед. урона всем прочим персонажам.</p> <p>7 Демон 6</p>	



MANACOST
kolodahearthstone.ru

1480

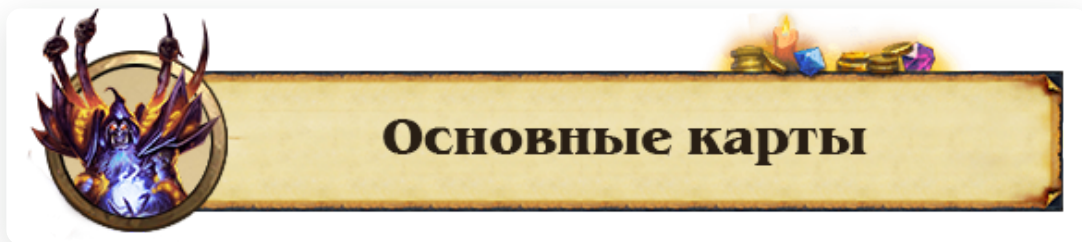






Данная сборка кажется странной в первую очередь из-за наличия седьмого дропа [Могучий абиссал](#). Это существо уж точно не ожидают от Зоолока, так что вы можете воспользоваться эффектом неожиданности.

Такой Зоолок нацелен в первую очередь на матч-ап с агрессивными сборками Паладина: Мурлок Паладином, Токен Паладином и Агро Паладином – со всей этой троицей играть подобной сборкой достаточно просто.



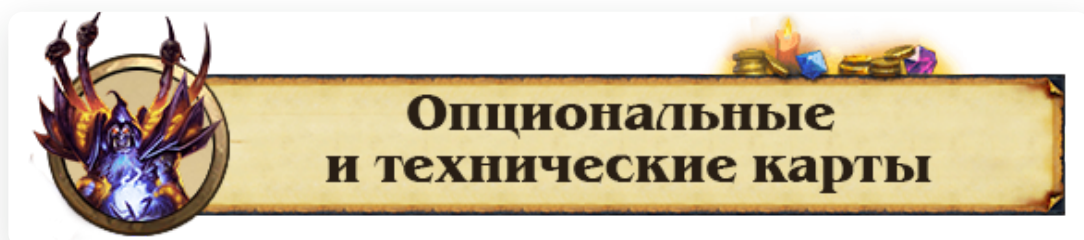
Основа колоды – это карты, используемые всеми или почти всеми сборками архетипа. У Зоолока не очень много карт в данном списке, поскольку существуют два борющихся друг с другом типа сборок. Первый пользуется синергией демонов и бафами, а второй – Принцем Келесетом и самостоятельными существами, как [Член совета Темнолесья](#).

Выбрано 14 / 30 карт

1	Бес Малчезара	2
1	Демон Бездны	2
1	Кобольд-библиотекарь	2
1	Огненный бес	2
1	Ожог души	2
5	Гадкий натрезим	2
5	Страж ужаса	2

В основе колоды, что важно, очень дешевые и легкодоступные карты, а исключение составляет только **Бес Малчезара**, доступный лишь тем, кто приобрел приключение Вечеринка в Каражане.

Стоит также сказать, что с грядущей весенней ротацией Стандартного формата Зоолок лишится данной карты, но на этом потери Зоолока закончатся, по крайней мере, если говорить об основных картах. Разумеется, многие опциональные карты отправятся в Вольный режим вслед за **Бесом Малчезара**, особенно отметить стоит следующие: Зелье демонической ярости, **Заклинатель кристаллов**, Член совета Темнолесья.



Кровавый бес – все время своего существования с данными свойствами считался бесполезным первым дропом, но благодаря активному использованию синергии демонов этот первый дроп стал встречаться в сборках. Он стал хорош по нескольким причинам: во-первых, в мете не так много AoE эффектов, во-вторых, синергия демонов становится реальной силой. **Кровавый бес** особенно полезен на старте игры в комбинации с любой угрозой, так как позволяет ей выгоднее размениваться. На позднем этапе он служит целью для каких-то баффов. Приятно усиливать его, например, **Грибомантом**.

Лик тлена – это заклинание помогает Зоолоку быть гибче, у архетипа не очень много способов воздействовать на стол не существами, а **Лик тлена** хоть как-то решает проблему, пусть и нанося минорный урон. Особенно полезно это заклинание в быстрых противостояниях, но и в остальных едва ли будет долго лежать в вашей руке мертвым грузом.

Набор демонов (Грубый гомункул, Демонический огонь, Зелье кровавой ярости, Заклинатель кристаллов) – в первую очередь улучшает медленные матч-апы с Чернокнижниками, Джейд Друидами, Биг Спелл Магами и другими контроль колодами. Особенно полезно то, что с помощью пробаффанных угроз можно обыгрывать ранние AoE эффекты противника, как невероятно популярный сейчас **Вестник заката**.

Член совета Темнолесья – многие игроки, например, Muzzy, считают это существо слабым в нынешней мете. Оно крайне уязвимо в агрессивных матч-апах, а вот в медленных может стать достойной угрозой.

Гончая Лаккари – важно то, что данный четвертый дроп – демон, а значит его можно усиливать всевозможными бафами Зоолока. В первую очередь эта хорошая анти-агро опция, которая может помочь, если вы часто встречаете агрессивные матч-апы и не очень хорошо выступаете в них.

Кровопийца Гул'дан – очень хорошо синергирует с демонами, однако используется далеко не всеми сборками. Многие игроки отмечают, что к десятому ходу Зоолок часто уже или выигрывает, или проигрывает партию, так что влияние рыцаря смерти на игровую ситуацию не особенно велико. Впрочем, в медленных матч-апах эта карта за 10 кристаллов маны может вам помочь.

Ветеран Акеруса – альтернативный первый дроп, если вдруг вас не устраивает **Ледниковый осколок**. Помогает совершать выгодные размены на ранних этапах в темповых противостояниях.

Ледниковый осколок – еще одно существо, помогающее в темповых матч-апах. Порой у Зоолока проблема с тем, чтобы закрепиться на столе и реализовать свои баффы демонов, тут-то **Ледниковый осколок** особенно полезен.

Голодный краб – еще на вашем пути очень много Мурлок Паладинов, добавьте эту карту в сборку. В принципе Зоолок может и без этих первых дропов побеждать Утера, так что обязательно брать Голодного краба в сборку не нужно, если Мурлок Паладинов на вашем ранговом промежутке умеренное количество.



Принц Келесет – если вы по каким-либо причинам отказываетесь от синергии демонов, обратитесь к этому второму дропу.

Вестница смерти – помогает вам совершать выгодные и неожиданные размены в агрессивных матч-апах, правда для этого нужно уже иметь какое-то присутствие на столе.

Коварный птенец – этот третий дроп улучшит ваши медленные матч-апы, а вот в быстрых он не особенно хорош.

Смоляной страж – наоборот, не так эффективен в медленных матч-апах, так как не оказывает почти никакого давления, а вот против агро колод **Смоляной страж** хорош: он защищает и ваши угрозы, и вашего героя.

Убийца драконов – техническая карта против Биг Спелл Жреца и Комбо Жреца на драконах. Если эти матч-апы вам попадаются часто, обратитесь к данному третьему дропу.

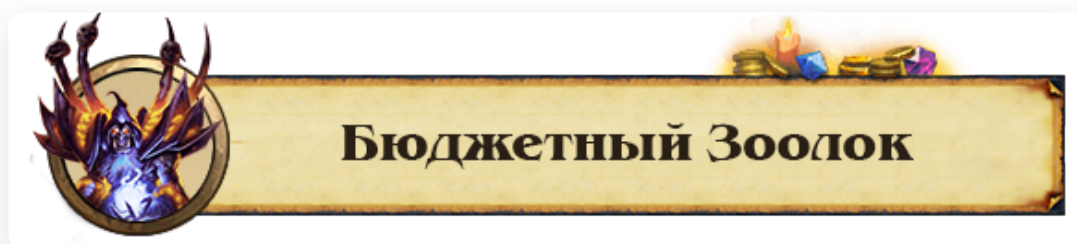
Дренеи-каторжники – даже если в вашей сборке нет Принца Келесета, это существо может найти место в вашей сборке, если в ней же есть **Грибомант**, синергия этих 4 и 5 дропов невероятно эффективна.

Разрушитель чар – брать эту техническую карту необходимо не всегда, как это бывает у многих, а лишь тогда, когда на вашем пути очень много Контроль Чернокнижников и Куболоков. Не нужно думать, что это «дефолтное» включение в любую колоду, во всех остальных матч-апах **Разрушитель чар** не особо хорош, а Чернокнижников на вашем пути может попасться незначительное количество.

Грибомант – популярная нынче карта в сборках Зоолока, особенно если у вас есть **Дренеи-каторжники** и **Кровавый бес**, которых очень просто усилить данным пятым дропом. Помогает в первую очередь тогда, когда вы ведете, а при отставании может стать бесполезным.

Лирой Дженкинс – неожиданный финишер, в первую очередь, для медленных матч-апов, которого мало кто ожидает в нынешних реалиях.

Король-лич – может использоваться некоторыми сборками Зоолока, как альтернатива Костяной кобыле. Естественно, полезен в первую очередь в медленных матч-апах и то лишь тогда, когда партия затягивается в позднюю стадию.



Сборка от Muzzy, представленная первой в соответствующем разделе, уже вписывается в определение бюджетной за исключением одной карты – **Бес Малчезара**. Если Вечеринка в Каражане у вас не приобретена, заменить данный первый дроп достаточно трудно. Проблема в том, что сразу же слабее становятся такие карты, как **Ожог души** и **Страж ужаса**. Кроме этого, и синергия демонов страдает.

Вы, конечно, можете попробовать заменить **Беса Малчезара** на другие первые дропы (**Сквайр Авангарда** или **Ветеран Акеруса**), но такой Зоолок потеряет часть потенциала.

Зоолок от Muzzy



1480



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена



Пожалуй, выбор карт в стартовую руку за Зоолока – непростая стадия в сравнении со многими другими архетипами, а особенно с агро колодами. Главное достоинство Зоолока в том, что у него очень много хороших карт для старта, но в таком разнообразии порой можно запутаться. Сколько первых дропов вам надо? Какие именно оптимальны? Оставлять ли более дорогостоящие карты? Точного ответа на эти вопросы часто нет, ведь очень многое зависит от матч-апа и в целом от игровой ситуации и уже имеющихся у вас карт.

Для начала вам нужно понять, агрессивный ли вам предстоит матч-ап или медленный. Наверняка вы знать этого, конечно, не будете, но предположить наиболее вероятный исход всегда сможете. Ожидайте агро противника всегда, если перед вами не Друид и Чернокнижник.

В агрессивном матч-апе особенно важно найти мощные первые-вторые ходы, то есть хороши не столько **Кобольд-библиотекарь** или **Кровавый бес** сами по себе, а **Демон Бездны**, **Огненный бес** и **Грубый гомункул** – у них лучше характеристики. Впрочем, **Кровавый бес** тоже может пригодиться, если скомбинировать его с другим достойным первым дропом.

На второй ход вы часто будете ставить два первых дропа, реже – Грубого гомункула, а еще реже – **Демонический огонь**. Очень важно не оставлять ваши баффы в руке (**Демонический огонь**, **Зелье кровавой ярости**), если вы на 100% не уверены, что сможете реализовать их на 2-й или 3-й ход соответственно. Обычно точно найти цель для баффа вы сможете только в медленных матч-апах или против Жреца, но только при наличии хороших дешевых демонов в вашей руке.

Размышляя о том, нужны ли вам в стартовой руке **Бес Малчезара**, **Демон Бездны** или **Кобольд-библиотекарь**, спросите себя «а смогут ли эти угрозы с чем-то разменяться? Переживут ли они ход противника, чтобы я смог усилить их баффом?» Например, в матч-апе с Секрет Магом 1/3 существа невероятно слабы, а против Охотника они сами по себе достойные угрозы.

Далее вы найдете девять иллюстраций, которые помогут вам выбирать нужные карты против каждого класса. На них, увы, не всегда получается точно продемонстрировать все нюансы муллигана, поэтому в данном разделе столь обширное вступление, помогающее разобраться во тонкостях данного вопроса.

Расшифровка обозначений на схемах муллигана (карты взяты произвольно):

Расшифровка условных обозначений*

Очень важная карта, постарайтесь найти ее



Оставляйте эту карту лишь при наличии хорошего первого хода



Карта первого приоритета, оставляйте в руке всегда



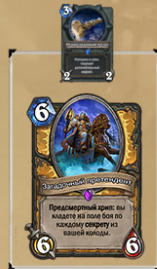
Оставляйте эту карту лишь при наличии хороших первого и второго ходов



Оставляйте эту карту лишь с Монеткой в руке



Оставляйте эту карту, только если у вас нет Монетки



Оставляйте эту карту лишь тогда, когда у вас есть та, что показана над ней



Оставляйте эту карту, если у вас есть хотя бы одна из карт выше

*все карты на картинке взяты случайно и исключительно для наглядной демонстрации условных обозначений

Муллиган против Друида



Мудлиган против Охотника



Мудлиган против Чернокнижника



Мудлиган против Мага



Мудлиган против Паладина

Hand of cards for the Paladin deck:

- Огненный бес (1 мана, 3 здоровья, 2 атака)
- Грубый гоминку (2 мана, 2 здоровья, 4 атака)
- Кровавый бес (1 мана, 0 здоровья, 1 атака)
- Демон Вадри (1 мана, 1 здоровье, 3 атака)
- Аполло (1 мана, 2 здоровья, 1 атака)
- Ледяной элементаль (1 мана, 3 здоровья, 1 атака)
- Бес-Матчезара (1 мана, 1 здоровье, 3 атака)
- Древосекатель (2 мана, 2 здоровья, 2 атака)

Additional cards shown above the hand:

- Огненный бес (1 мана)
- Грубый гоминку (2 мана)
- Кровавый бес (1 мана)
- Демон Вадри (1 мана)
- Аполло (1 мана)
- Ледяной элементаль (1 мана)
- Бес-Матчезара (1 мана)
- Древосекатель (2 мана)

Мудлиган против Разбойника

Hand of cards for the Rogue deck:

- Огненный бес (1 мана, 3 здоровья, 2 атака)
- Грубый гоминку (2 мана, 2 здоровья, 4 атака)
- Кровавый бес (1 мана, 0 здоровья, 1 атака)
- Демон Вадри (1 мана, 1 здоровье, 3 атака)
- Аполло (1 мана, 2 здоровья, 1 атака)
- Ледяной элементаль (2 мана, 3 здоровья, 1 атака)
- Бес-Матчезара (1 мана, 1 здоровье, 3 атака)

Additional cards shown above the hand:

- Огненный бес (1 мана)
- Грубый гоминку (2 мана)
- Кровавый бес (1 мана)
- Демон Вадри (1 мана)
- Аполло (1 мана)
- Ледяной элементаль (2 мана)
- Бес-Матчезара (1 мана)

Мудлиган против Шамана

Hand of cards for the Shaman deck:

- Огненный бес (1 мана, 3 здоровья, 2 атака)
- Грубый гоминку (2 мана, 2 здоровья, 4 атака)
- Кровавый бес (1 мана, 0 здоровья, 1 атака)
- Демон Вадри (1 мана, 1 здоровье, 3 атака)
- Аполло (1 мана, 2 здоровья, 1 атака)
- Ледяной элементаль (2 мана, 3 здоровья, 1 атака)
- Бес-Матчезара (1 мана, 1 здоровье, 3 атака)

Additional cards shown above the hand:

- Огненный бес (1 мана)
- Грубый гоминку (2 мана)
- Кровавый бес (1 мана)
- Демон Вадри (1 мана)
- Аполло (1 мана)
- Ледяной элементаль (2 мана)
- Бес-Матчезара (1 мана)

Мудлиган против Воина



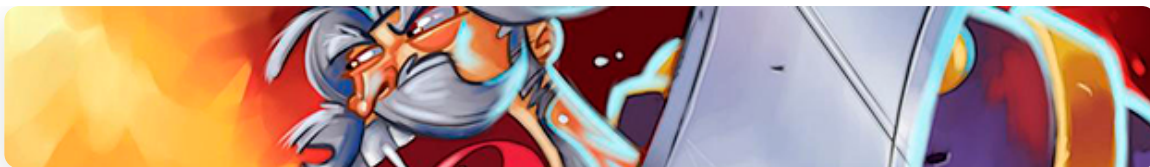
Мудлиган против Жреца



Стратегия игры





Данный раздел обычно начинается с обсуждения разных планов на игру. В случае с Зоолоком все немного иначе, его план на игру примерно всегда одинаков: захват стола, получение преимущества над оппонентом по темпу, черед выгодных разменов и предотвращение попыток противника перехватить инициативу, завершение партии «от стола» или с помощью минимального взрывного урона из руки в случае его потери (Страж ужаса и Ожог души, редко что-то еще). Впрочем, многое будет меняться в зависимости от вашего оппонента, полученных и вами, и противником карт на старте и других факторов.

Можно выделить два очень непохожих типа матч-апов: против агрессивных колод и против медленных колод. Зоолок будет по-разному действовать в данных противостояниях.



В **быстрых матч-апах** главная забота Чернокожника – всегда оставаться на столе, иметь присутствие, не проиграть по темпу. Порой это бывает трудно сделать, ведь многие карты в сборках рассчитаны на то, чтобы наращивать преимущество, а не получать его (например, **Демонический огонь**, **Зелье кровавой ярости**, **Заклинатель кристаллов**, **Грибомант** и так далее – все они слабы, если у вас на столе ничего нет).

Поэтому какую-то часть карт вы просто не сможете максимально эффективно реализовать во многих ситуациях. Это, впрочем, не значит, что карты бесполезны, но цениться будут в первую очередь инструменты, обеспечивающие переворот игровой ситуации. Всего их у Зоолока несколько:

-  **Бес Малчезара + Ожог души** – очень дешевый способ убрать со стола относительно крупную угрозу, выставить свое существо и даже не потерять слишком много карт в руке. **Ожог души**, разумеется, можно использовать и без синергии с названным первым дропом.
-  **Страж ужаса** – сам по себе дает очень много темпа, моментально влияет на ситуацию на столе, обладает невероятными характеристиками за свою стоимость
-  **Гадкий натрезим** – опять же, силен из-за своего моментального воздействия, эффективного, правда, только при наличии большого количества мелких угроз на вражеской половине.
-  **Кровопийца Гул'дан** – самый поздний способ «камбека», зато очень основательный, особенно, если уже были убиты Стражи ужаса, Гадкие натрезимы и Демоны Бездны, то есть моментально влияющие на стол демоны.

Итак, если вы отстаете в борьбе за стол, данные карты и связки помогут вернуться в игру, перевернуть партию и уже куда эффективнее реализовать другие ваши инструменты, сильные прежде всего при доминации. Есть, впрочем, и другой путь – отвоевать контроль стола, который можно назвать «закидыванием оппонента трупами»: вы попросту выставляете на стол всех ваших существ, пусть противник даже выгодно будет размениваться с ними, лишь бы он делал это. Рано или поздно его ресурсы в руке и на столе закончатся, а ваши благодаря Жизнеотводу – нет. Тогда-то вы и сможете захватить инициативу. Проблема лишь в том, что здоровье вашего героя может закончиться раньше, чем карты в руке противника. Особенно плоха такая тактика в матч-апе с Секрет Магом, тот быстро закидает вас заклинаниями взрывного урона.



В **медленных матч-апах** у вас чаще всего будут совершенно другие заботы. Конечно, все тоже может дойти до того, что вы будете рано бороться за стол: это нежелательный сценарий, но всё же возможный при неудачном стечении обстоятельств. В этом случае,

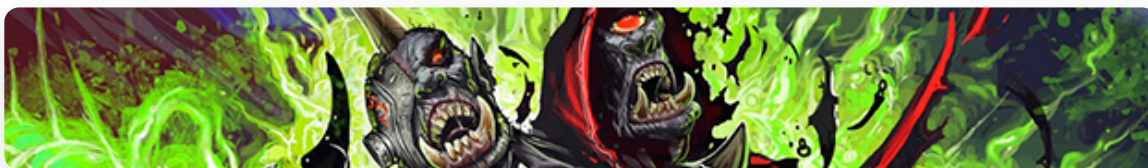
разумеется, инициативу необходимо захватить как можно раньше, поскольку время не будет играть на вас, в отличие от быстрых противостояний.

Когда с эта проблема будет решена (или она не возникнет вовсе), перед вами встанет вопрос обыгрывания потенциальных мощных способностей оппонента (он может возникнуть не только в медленных матч-апах, но и, например, в поединке с Биг Спелл Жрецом). В первую очередь это AoE заклинания: [Вестник заката](#), [Адское пламя](#), [Волна огня](#), [Ползучая чума](#), [Размах](#) и другие. Обо всех этих способностях вашего оппонента вам, естественно, должно быть известно еще в самом начале партии.

Важно знать не только то, какие именно AoE эффекты обыгрывать, но и в каких ситуациях и почему. Необходимо знать их предполагаемое количество у вашего оппонента: сколько карт могут зачистить весь ваш стол? Сколько карт в руке у вашего оппонента? Сколько в его колоде? Ответив на эти вопросы (и некоторые другие, зависящие от матч-апа), вы сможете предположить вероятность, с которой ваш стол будет зачищен. Если она высока, необходимо принять какое-либо решение. Вы можете обыграть AoE эффект: не выставлять больше угроз или поставить такую, которая от него не умрет. А еще вы можете решить не обыгрывать AoE эффект вовсе, что особенно актуально в трудных ситуациях, когда излишняя осторожность вас погубит.

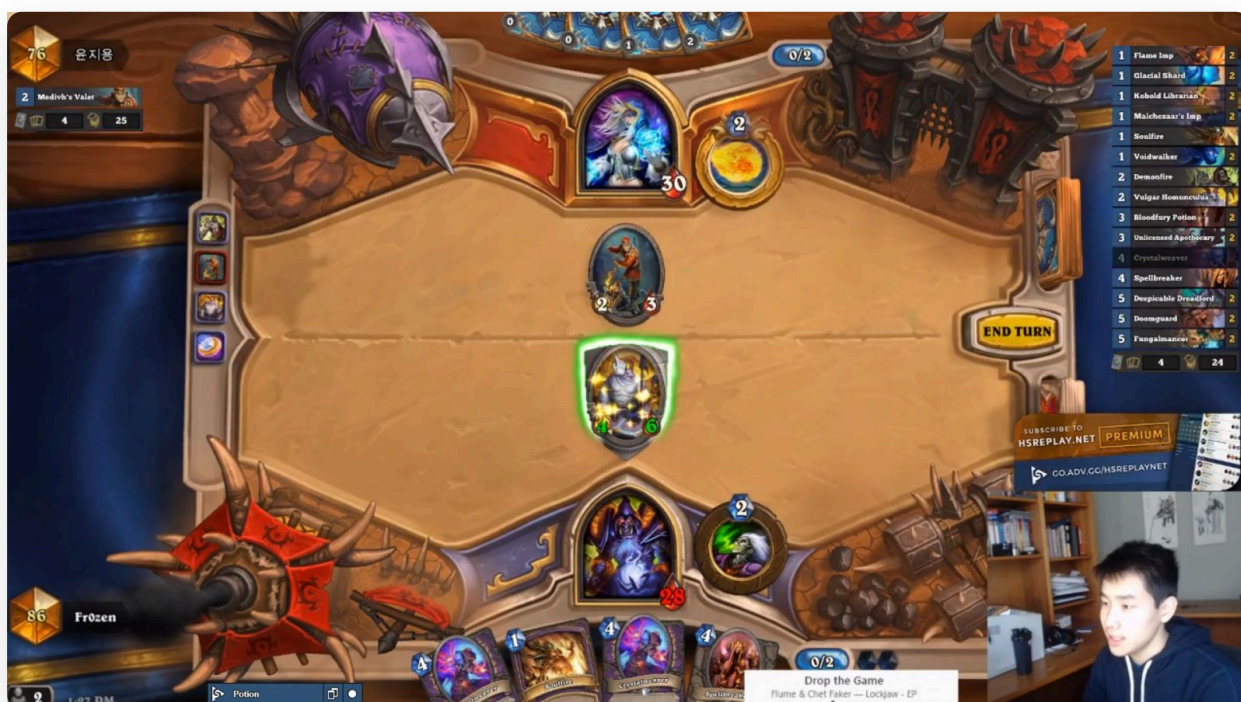
Также есть такие ситуации, в которых обыграть AoE эффект принципе невозможно. Если с тем же Вестником заката вы можете бороться, выставляя угрозы с 4+ единицами здоровья (что достаточно просто), то «законтрить» [Ментальный крик](#) Биг Жреца у вас не получится никак. Поэтому спрашивайте себя «а могу ли я выиграть, если у противника в руке есть [Ментальный крик](#)?», и если ответ отрицательный, не обыгрывайте данный AoE эффект вовсе.

Сила Зоолока в медленных матч-апах в Жизнеотводе, вас гораздо труднее «наказать» за выставление слишком большого количества угроз на стол и необыгрывание AoE способностей противника, так как даже при таких раскладах вы снова сможете выставить угрозы: в вашей руке они не должны кончаться из-за постоянного использования силы героя на поздних этапах игры.

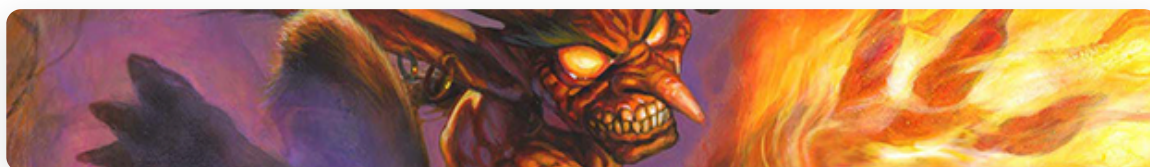


Необходимо расставить общие приоритеты, понять **основные принципы игры колодой**. Уже было сказано о том, что вам важно присутствие на столе. С одной стороны, ключевым для вас станет игра по темпу, так как отчасти именно этот аспект и является уязвимым местом Зоолока: он не проигрывает борьбу за стол в долгосрочной перспективе, но часто уступает в краткосрочной. С другой стороны, вам нет смысла наращивать этот темп с огромной скоростью, жертвовать ради него всем, что у вас есть. Ваша первоочередная задача – не отдать контроль над столом врагу. Не так важно нанести летальный урон как можно быстрее или не выставить максимально возможное количество существ, но контроль стола – вот ваше условие победы. Ваша сборка может даже не содержать карт дороже 5 кристаллов маны, но это не значит, что вы обязаны выигрывать к пятому ходу. Спешка ни к чему. Порой минимального перевеса будет достаточно для постепенной реализации комфортной победы в течение 8-10 ходов.

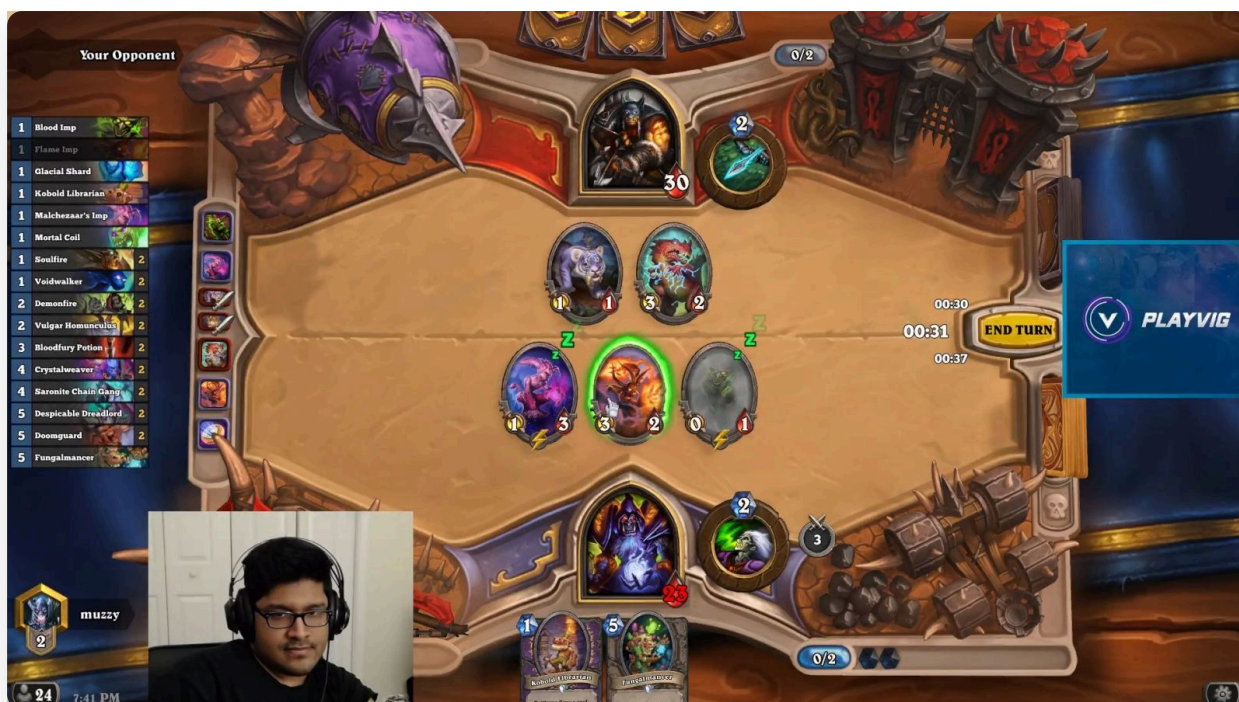
Пусть Зоолок и считается агрессивной колодой, вы ни в коем случае не должны брезговать разменами, в особенности, выгодными. Порой даже размен 1 к 1 выгоднее для вас из-за возможности в долгосрочной перспективе взять из колоды больше карт. Атаковать по вражескому герою вы сможете или в свободное от разменов время, или если точно уверены, что этот противник совершит размен своего существа на ваше на равных для вас условиях, или если вы видите возможность организовать нанесение летального урона в течение нескольких ходов, а у оппонента в теории нет возможности помешать вам или это маловероятно, или, наконец, действовать можно агрессивно, если ваши основные угрозы защищены не особо ценными провокаторами. Также атаковать можно тогда, когда время начнет играть не на вас (или вскоре будет играть не на вас), например, если контроль над столом не гарантирует защиту героя от урона (Секрет Маг) или в скором времени ожидается невероятно мощный ход оппонента (Кровопийца Гул'дан Контроль Чернокнижника, например).



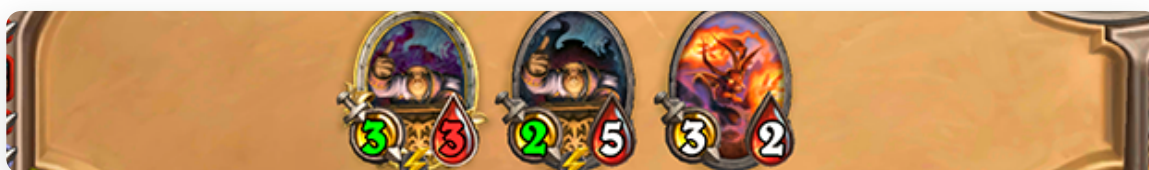
В данной ситуации Fr0zen решает атаковать вражеского героя, поскольку в арсенале Секрета Мага нет карты, которая бы помогла убрать со стола 4/6 угрозу так рано, при этом сохранив Лакея Медива. В подобных моментах, когда вы уверены, что размен совершит оппонент, можно действовать агрессивно.



В любой партии важно грамотно провести **начальную стадию игры**, порой от нее будет зависеть исход всего поединка: сумеете ли вы побороться за стол или захватить его, как вы распорядитесь вашими ресурсами и так далее. Поэтому об этом игровом этапе нужно сказать чуть больше. Многое зависит, конечно же, от вашего муллигана, отчасти важная информация была сказана в посвященном ему разделе: важно понимать, какие именно существа хороши в конкретном матч-апе и почему, что стоит



Muzzy решает не совершать выгодный размен в данной ситуации, ведь Охотник сможет сделать то же самое, если **Кровавый бес** не усилит 1/3 демона. Риск в данном матч-апе и в данной ситуации ни к чему, ведь все и так складывается неплохо.




Немаловажный аспект геймплея – **позиционирование ваших существ на игровом поле**. Задумываться об этом следует не только в матч-апе с Магами, обыгрывая **Метеорит**, но в каждой партии, начиная с первых же ходов.






Единственная карта в вашей колоде, влияющая на вопрос позиционирования – **Грибомант**. Но даже если еще только второй ход, а **Грибоманта** в вашей руке нет, думать о том, как ставить ваши угрозы, все равно важно: пятый дроп может прийти в любой момент, а изменить ваше решение постфактум и переставить угрозу в другое место для максимально эффективного баффа вы уже не сможете.

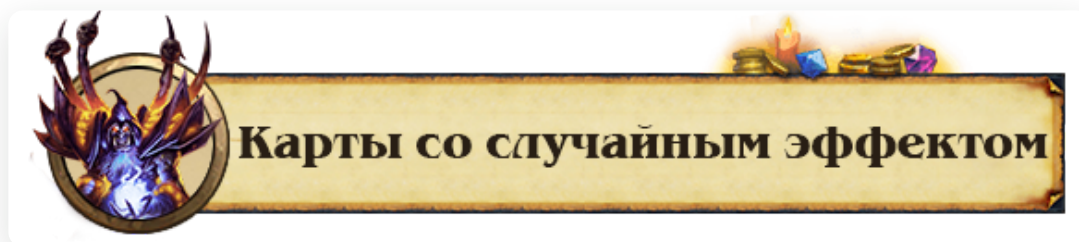
Трудно выделить конкретные правила, как именно ставить ваши угрозы, чтобы извлечь максимум из **Грибоманта**. Увы, все очень ситуативно и зависит от того, что именно находится на вашей половине и что вы ожидаете от вашего противника.



Еще **несколько важных советов**, связанных с геймплеем Зоолока:

-  Не старайтесь всегда извлечь максимум выгоды из ваших существ, многих можно сыграть просто в темп, если это поможет захватить стол.

-  Аналогично и с Зельем кровавого безумия – не всегда его нужно применять на демонов. Порой и просто +3 атаки позволят выгодно разменяться вашему существу с угрозой противника.
-  **Демонический огонь** также не всегда используется для баффа, даже если на вашей половине есть демон. Порой можно просто разыграть это заклинание как мгновенный источник урона.
-  Перед совершением каких-либо действий в ваш ход продумайте все, что вы хотите сделать. Если у вас остается 2 свободных кристалла маны на силу героя, используйте сначала ее, дабы получить больше опций (исключение – будет задействован сброс карт, а вы хотите сбросить то, что уже сейчас есть в вашей руке, а не, что придет в нее позже).
-  Разыграв Кровопийцу Гул’дана, вы получите невероятное преимущество: ваш стол заполнится демонами, вы получите новую мощнейшую силу героя, а еще броню. Но будет одна важная вещь, которой вы лишитесь. Это Жизнеотвод – рассчитывайте ресурсы в вашей руке тщательнее без него.
- Накладывать эффект немоты можно и на союзные угрозы. С них пропадут все негативные и позитивные эффекты, но тэг «демон» останется.
-  **Ледниковый осколок** – отличный способ замедлить агрессивную колоду и перейти к агрессивным действиям. Эффектом заморозки можно защищать ваших демонов от размена, чтобы на следующий ход вы могли реализовать ваши баффы.



Пожалуй, самый главный эффект случайности, присущий Зоолоку, – это сброс карт. На данной механике прежде всего и нужно остановиться в данном разделе. Обычно сбрасывать карты – крайне неудачная затея, однако для Чернокнижника это порой единственный способ вырваться вперед по темпу, так что эту необходимость нужно принять. Хорошо то, что у Зоолока очень много карт, которые по сути выполняют одну и ту же функцию, – это ранние дешевые дропы, пусть и с хорошими свойствами и характеристиками, но вполне заменимые. Так что сбросить один первый дроп и получить другой с помощью **Беса Малчезара** – хорошая опция. Труднее, когда в вашей руке оказываются ключевые инструменты, которым нет аналогов в оставшейся колоде. В первую очередь это ваш рыцарь смерти, хотя также болезненным может оказаться сброс Стража Ужаса, **Грибоманта** или другого очень нужного в конкретном матч-апе инструмента.

Бороться с этим можно несколькими путями. **Первый** – не сбрасывать карты вовсе, если у вас есть что-то ценное в руке. Если получение дополнительного темпа не столь необходимо, то вполне можно пойти по этому пути. **Второй** – накопить в руке побольше других слабых карт перед тем, как сбрасывать, так вы уменьшите ваши шансы потерять что-то важное. Рискованный подход, но порой действенный. **Третий способ** –

переосмыслить ваши приоритеты в данной поединке, далеко не всегда вам в принципе необходим будет Кровопийца Гул'дан или Страж Ужаса для победы, и даже если вы сбросите их, есть масса других полезных инструментов.

Есть еще один способ извлечь максимум выгоды из механики сброса карт, а точнее минимизировать ваши потери. Для этого необходимо делать так, чтобы после розыгрыша конкретной карты у вас не оставалось других в руке, тогда и сбрасывать будет нечего. Обычно, пустая рука – огромная проблема для любого архетипа в игре, но у Чернокнижника есть его сила героя, так что нехватка ресурсов стоит не столь остро. Важно помнить, что выставленный **Бес Малчезара** не даст вам карту из колоды, если вы воспользовались механикой сброса с пустой рукой.



Если вы разыграли Принца Келесета, постарайтесь сбрасывать из вашей руки карты, которые не попали под его бафф. Для этого поменяйте последовательность действий: добирайте карты после реализации механики сброса, если, конечно, в вашей руке нет чего-то очень важного (Страж Ужаса, Кровопийца Гул'дан и так далее).

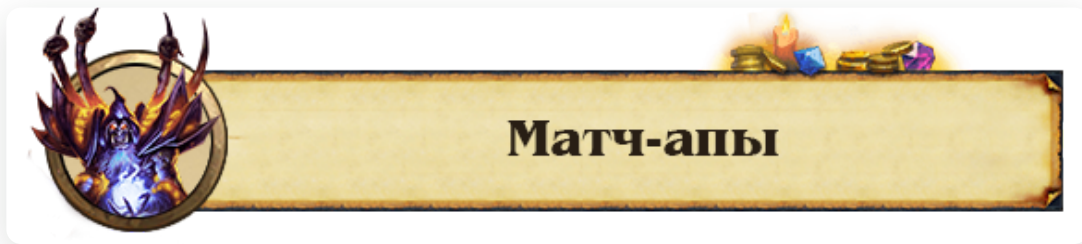
В прошлом разделе было сказано, что вы должны сначала добирать карты, а только потом совершать другие действия, запланированные на этот ход. Так вот, ситуация с Принцем Келесетом – исключение. Хотя и не единственное. В целом, если в ход вы планируете и сбрасывать карты, и добирать, подумайте о том, что лучше: то, что есть у вас в руке, или потенциальные «топдеки». Исходя из этого, решайте, использовать ли сначала силу героя, а потом сбрасывать карты, или наоборот.

У Зоолока, помимо этого, есть еще и несколько карт со случайными эффектами, хотя их не так уж и много, что достаточно необычно. О случайных эффектах всех доступных архетипу карт вы можете прочитать далее.

Кровавый бес – случайный эффект этой карты проявляется лишь тогда, когда на вашей половине есть два или более других существа. На случайный выбор данной карты трудно повлиять, хотя порой и не так важно, какая именно цель получит +1 единицу здоровья. Но это бывает важно во многих агрессивных матч-апах, в которых идет напряженная борьба за стол.

Кровопийца Гул'дан – в сборке Зоолока очень много демонов, порой все они не влезут на стол при розыгрыше рыцаря смерти. Именно в этом и заключается случайный эффект

данной карты. Порой вы будете рассчитывать на провокатора, Стража Ужаса или Гадкого натрезима при использовании Кровопийцы Гул'дана, но не всегда получите их, если за партию на вашей половине стола погибло больше 7 демонов. Не забывайте, что все воскрешенные демоны вернуться на стол со своими оригинальными характеристиками без баффов.



Вы не рады встретить Чернокнижника в ладдере, будь это **Куболок** или **Контроль Чернокнижник**. Со вторым ваши шансы становятся еще меньше, так как этот противник заточен для борьбы с агрессией. Вы, однако, играете не простой агро колодой, у вас очень много ранних угроз, которых легко вывести из зоны поражения АоЕ эффектов врага: Адского пламени и Осквернения. Пользуйтесь этим преимуществом и давите в первые пять-шесть ходов. Если по истечению этого игрового отрезка на столе Гул'дана появится **Повелитель Бездны**, вас спасет только **Разрушитель чар**, хотя иногда ваш стол может быть таким грозным, что и через этот девятый дроп вы пробьетесь.

Если партия затянулась, попробуйте оставить оппонента без ресурсов в руке, то есть, переиграть его по выгоде. Конечно, вы уже ничего не сможете сделать, если появятся **Кровопийца Гул'дан** или **Н'Зот**, но их может и не оказаться в руке Чернокнижника, если вы не дадите ему времени для частого использования силы героя.

Если вы встретили именно Контроль Чернокнижника, постарайтесь отдать все заклинания за 1 кристалл маны до того, как будет выставлен Крадущийся упырь. Впрочем, если на шестой ход или даже позднее ваш оппонент может спокойно разыграть 4/6 существо без провокации, дела у вас не очень хороши.

Куболока одолеть проще, у этого архетипа меньше защитных опций, а наступательные не всегда особо эффективны против Зоолока. Связки с Плотоядным кубом все же могут быть достаточно опасными, если вы дадите оппоненту время для их реализации.

Зеркальный матч-ап с **Зоолоком** — квинтэссенция агрессивных поединков, в которых важны две вещи: грамотно размениваться (особенно на раннем этапе) и почувствовать момент, когда размены излишни и можно перейти к агрессии, оставив контроль стола вашему противнику. Делать это можно тогда, когда вы уверены, что сможете закончить партию в течение нескольких ходов, даже если оппонент совершит выгодные для себя размены.

Помните о том, что ваш противник-Зоолок тоже может в какой-то момент отказаться от разменов, если увидит, что вас запас здоровья мал. В этом случае можно или перейти в

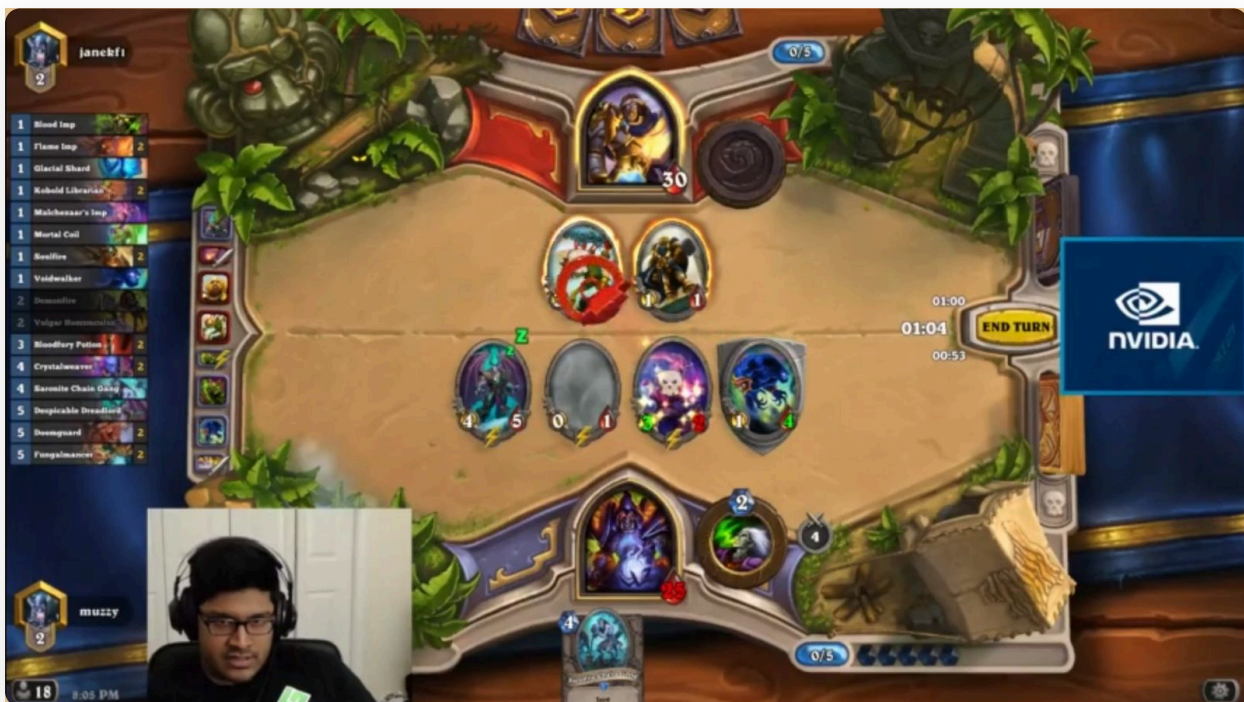
контрнаступление, или надеяться, что у вас хватит провокаторов или у оппонента не хватит взрывного урона из руки.

Подробнее о том, как играть против Зоолока, читайте в следующем разделе.

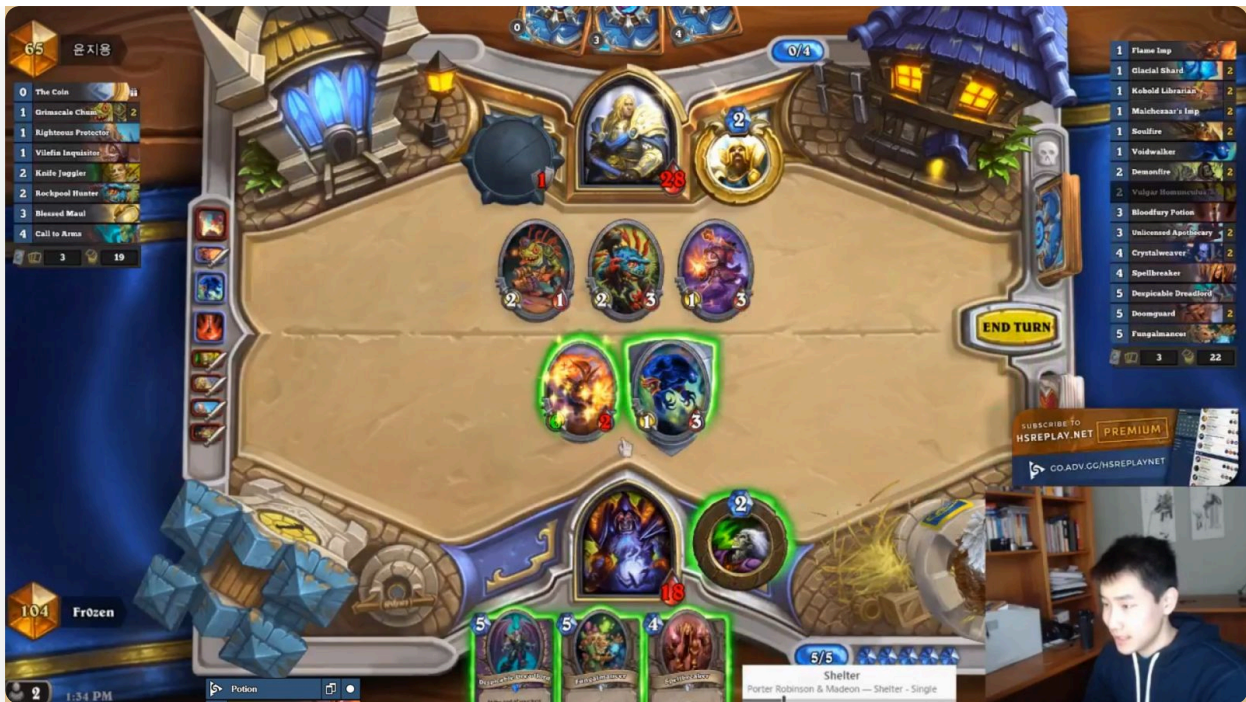


Матч-ап с **Мурлок Паладином** благоприятен для вас, хотя важно грамотно разыграть ваши ресурсы в первые четыре-пять ходов, когда Утер будет особенно активно бороться за стол. Опять же, полностью сосредоточьтесь на контроле стола и выгодных разменах, вам важно постоянно убирать с половины противника всех мурлоков, да и других существ. Особенно полезным станет **Гадкий натрезим**, которого нужно защищать любой ценой.

Помните о баффах Мурлок Паладина: на 2-3 ход — это **Озерный охотник**, **Вайш'ирский провидец**, **Мурлок-полководец**, на 4 — **Печать королей** и **Кроткий мегазавр**, на 6 — **Хранитель Солнца Тарим**. Заставляйте Паладина тратить эти баффы на существ, которые не могут тут же атаковать. Держите на столе мелкие угрозы для безболезненного сбивания божественных щитов. Если у вас есть **Разрушитель чар**, применяйте его с умом, в данном матч-апе можно использовать его на провокатора или на существо под мощным баффом.



Даже если вы уже отбили стол у Мурлок Паладина, защищать его все равно необходимо, дабы не дать противнику возможности перевернуть игровую ситуацию.



И **Гадкий натрезим**, и **Грибомант** хороши в данной ситуации. Fr0zen решает поставить **Грибоманта** и совершить два размена: **Огненный бес** атакует **Мурквизитора**, а **Демон Бездны** – **Озерного охотника**. Так провокатор с 3 единицами здоровья становится неудобной целью для размена, ведь его придется атаковать и мурлоком, и оружием.

Если вы встретили **Токен Паладина**, ценность **Гадкого натрезима** возрастет многократно, этот демон сможет в одиночку принести вам победу, если вовремя его использовать. В целом этот матч-ап может затянуться, но проблема нехватки ресурсов перед **Зоолоком** стоит редко, так что ничего страшного в затягивании партии нет.



Секрет Маг. Многие **Зоолоки** считают, что все наносящие урон по герою карты в сборке невероятно слабы в данном матч-апе. Отчасти это так, когда речь идет о поздних этапах игры, но вот в начале **Огненный бес** и **Грубый гомункул** – ваши лучшие друзья.

Выиграть борьбу за стол как можно раньше – первоочередная задача в данном противостоянии. Если вы дадите **Секрет Магу** хозяйничать с первых ходов, диктовать размены и наносить урон по вашему герою, будьте уверены, что на среднем этапе вам несдобровать.

Как только **Секрет Маг** потеряет контроль над столом, он переключится к агрессии и максимальному давлению на вашего героя, рассчитывая выиграть за счет взрывного урона из руки. Шансы у него, конечно, есть, особенно при наличии **Ледяной глыбы**. На этом этапе вам нужно постараться не получать лишней урон от силы героя и ваших существ без крайней необходимости, а еще важно по возможности сбивать все секреты Мага, дабы тому было трудно активировать боевой клич **Лакея Медива**.

Невероятно полезная карта в данном матч-апе – **Ожог души**. Старайтесь деактивировать Антимагию другим заклинанием.



Лучший способ ответить на Антимагию, конечно же, Монетка. Всеми правдами и неправдами сохраняйте ее в руке для ответа на этот секрет.

В матч-апе с **Биг Спелл Магом** непросто обыграть **Ярость дракона**, но важно сразу же после применения этого заклинания вновь заполнить стол опаснейшими угрозами. Особенно ценен **Страж ужаса**, от которого Маг может избавиться только **Превращением** и **Метеоритом**. Всегда обыгрывайте последнее заклинание, грамотно выставляя угрозы на вашей половине стола. Кровавого беса, например, лучше ставить в центр между двумя другими существами. Этот совет поможет вам в матч-апе и с Секрет Магом, ведь тот может раскопать какой-то ремувал **Петроглифом**.



Вы быстрее **Биг Спелл Жреца**, и это очень важно в данном матч-апе. Выигрывать нужно быстро, вы не можете себе позволить затягивать партию до поздних этапов, хотя, если очень постараться, можно переиграть Жреца и по ресурсам, хотя **Контроль разума**, **Нечто из янтаря** и **Злая призывательница** могут оказаться слишком сильными.

Ключевая угроза для вас на начальном этапе – **Вестник заката**. Данную угрозу можно обыграть с помощью баффов, которые выведут основные угрозы из зоны поражения данного AoE эффекта. Если сделать этого вы не можете, действуйте агрессивно, не размениваясь с мелкими угрозами Жреца на столе – все они тоже умрут от Вестника заката, а вы хотя бы нанесете дополнительный урон по герою.

Матч-ап с **Комбо Жрецом** на драконах опасен тем же Вестником заката, но есть и другие угрозы. В этом поединке важно убирать со стола всех существ Жреца, дабы тому

трудно было реализовать свои баффы. Переиграть оппонента по выгоде – легко реализуемая задача. Поможет ликвидировать опасные угрозы **Разрушитель чар**, если он, конечно, есть в вашей сборке. Будьте осторожны с Грубым гомункулом на поздних этапах игры, Комбо Жрец может переманить его Зельем безумия и убить вас своей комбинацией **Божественный дух + Внутренний огонь**. Биг Жрец – самый трудный оппонент среди представителей данного класса. Как и в случае со Спелл Охотником, удачный **Барнс** почти наверняка решит исход партии не в вашу пользу, и с этим вы ничего не сможете поделать. Хорошо, если у вас есть тот же **Разрушитель чар**, он поможет проигнорировать первого провокатора Жреца и продолжить агрессивно давить на оппонента. Это еще один матч-ап, который необходимо заканчивать как можно быстрее.



Если вы встретили **Биг Спелл Охотника/Охотника на заклинаниях**, приготовьтесь к напряженному и трудному противостоянию. Увы, от вас никак не зависит, найдет ли оппонент **Барнса** на четвертый ход или нет, а сделать что-то с 10/10 угрозой вы едва ли сможете. Примите поражение, если это случится.

В остальном, матч-ап для вас вполне выигрываемый, важно помнить обо всех секретах оппонента и грамотно обыгрывать их. Не бейте по герою противника без нужды, пока доминация за вами не в полной мере, дабы обыграть секреты **Блуждающий монстр** и **Взрывная ловушка**. Морозной ловушкой постарайтесь вернуть в руку угрозу с ценным боевым кличем: **Ледниковый осколок**, **Дренеи-каторжники**, **Грибомант**.

Если вы ожидаете **Фокус-котус**, постарайтесь не использовать заклинаний, благо это не особенно трудно для вас. Если же 4/2 угроза в маскировке призвана, защититься от нее можно вашими мелкими провокаторами.



Матч-ап с **Джейд Друидом** выгоден и благоприятен для вас по всем показателям. Важно делать ставку не на массу мелких существ, а на 2-3 пробаффанных демонов, особенно к моменту достижения Малфурионом шести кристаллов маны. Разрушителя чар лучше всего использовать на провокатора или паука 1/2 с ядом, хотя есть еще одна достойная цель – **Айя Черная Лапа**, но видеть вы ее будете не так часто.

Ваш план на игру должен вынуждать Джейд Друида защищаться каждый ход: или он поставит массу провокаторов, или вы нанесете ему слишком много урона с помощью уже выставленных угроз и их баффов. Старайтесь усилить ваших демонов до 5 единиц атаки, дабы они легко разменивались с 1/5 провокаторами. Атака может быть меньше, если на вашей половине есть **Гадкий натрезим**.

Если перед шестым ходом Джейд Друида на вашей половине находится какая-то мелкая угроза вроде Ледникового осколка, Кобольда-библиотекаря или Кровавого беса, можно

избавиться от них своим же Ликом тлена, дабы не дать Малфуриону дополнительного 1/5 провокатора с заклинания [Ползучая чума](#).

Если вы встретили **Биг Спелл Друида**, затягивать партию не стоит. Уже в первые ходы благодаря взрывному старту вы способны захватить стол и действовать агрессивно, пока ваш оппонент только пытается создать присутствие на игровом поле. Чем дольше будет длиться партия, тем больше у Друида будет шансов "затерпеть" и реализовать свои огромные угрозы на позднем этапе, так что действовать быстро и иногда даже без разменов — неплохая идея.



Любой Разбойник, которого вы встретите в нынешней мете, должен стать для вас легкой добычей. Все они будут использовать [Удар в спину](#), так что вашего Огненного беса лучше сразу же выставлять с Кровавым бесом, если это возможно.

Милл Разбойник с Погибилью королей может задержать вас такими картами, как [Шквал клинков](#) и [Исчезновение](#), дабы обыграть второе заклинание, ставьте на стол какие-то опасные угрозы с моментальным воздействием на игровую ситуацию, как [Страж ужаса](#). Также невероятно силен [Ледниковый осколок](#), им можно заморозить Валиру, дабы та не атаковала своим легендарным оружием и не восстанавливала свое здоровье.

У **Миракл Разбойника**, вероятно, не будет никаких Исчезновений и в принципе серьезных AoE эффектов, так что матч-ап должен быть легким, если вы рано заспамите стол и начнете усиливать его с каждым ходом.



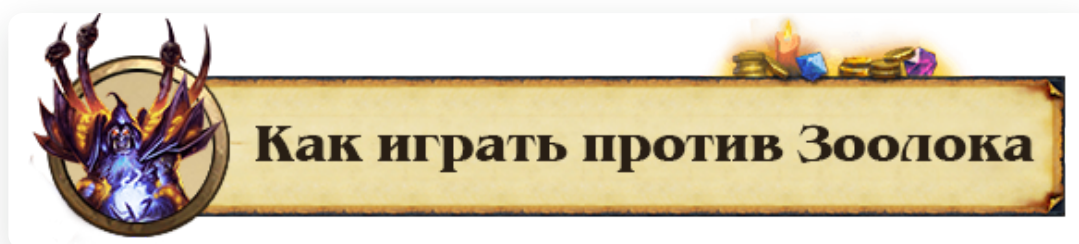
Еще один не самый популярный класс в нынешней мете может удивить вас огромным количеством архетипов: **Токен Шаман, Джейд Шаман, Контроль Шаман, Агро Шаман** и так далее. Вам важно то, что многие архетипы используют одни и те же карты: [Портал: Водоворот](#), [Нефритовые когти](#), [Инволюция](#), часто [Жажда крови](#). Именно этого набора следует опасаться и его надо обыгрывать. [Инволюция](#) может быть невероятно эффективной в борьбе с вашими забафанными угрозами, а [Портал: Водоворот](#) на начальном этапе уберет со стола мелкие угрозы. Грамотно обыграв данные карты, вы должны выйти из данного противостояния победителем. Все-таки уровень силы Шамана нельзя назвать особенно высоким.



Трудно даже представить, какой архетип Воина вы встретите, когда перед вами предстанет Гаррош или Магни. Благо, все они достаточно слабы, так что вы должны всегда одерживать победу.

Если перед вами **Пират Воин**, особую ценность будут представлять провокаторы, но нужны они не на начальных этапах игры, а позднее, дабы защищать другие ваши угрозы и вашего героя. На начальных же этапах постарайтесь бороться за стол угрозами без провокаций, в этом матч-апе, как и всегда, важен именно контроль стола, заполучив который, вы вряд ли проиграете.

Если перед вами какая-либо вариация **Контроль Воина**, помните обо всех AoE эффектах класса: **На корм рыбам**, **Потасовка** и так далее. Старайтесь выигрывать надежно и от стола, постоянно выставляя все новые и новые угрозы после зачисток. Если у вас не будет стола хотя бы на один ход, Воин сможет накопить большое количество брони и обезопасить себя от ваших угроз, допускать чего, разумеется, ни в коем случае нельзя.



Любому игроку нужно знать о сильных и слабых сторонах Зоолока, если тот хочет продвигаться вверх по ранговой лестнице, поскольку этот архетип встречается в мете достаточно часто.

Начать следует, пожалуй, с того, чтобы отличить Зоолока от Контроль Чернокнижника и Куболока. Обычно это получается сделать на первый ход, хотя все колоды класса могут открыться с Кобольда-библиотекаря.

Как только вы поняли, что играете именно против Зоолока, нужно узнать его сборку: используется ли в ней синергия демонов или нет? Все типовые карты сборок с дополнительной синергией демона представлены в разделе «Опциональные и технические карты».

Далее важно понять, как именно ваша колода справляется с матч-апом против Зоолока. Лучшие колоды для борьбы с героем статьи – Контроль Жрец и Охотник на заклинаниях. Также хорош Контроль Чернокнижник. Актуальные сборки данных колод представлены в конце данного раздела.


Как таковых технических карт, которые бы улучшили ваш матч-ап с Зоолоком, в игре нет. **Голодный краб** ест мурлоков, **Ползун Голакка** – пиратов, а вот демонов не ест никто. В принципе, вам должны помогать в данном матч-апе массовые ремувалы, наносящие большое количество урона. Также может быть полезным **Вестник рока**.


СОВЕТЫ


Общие советы, которые помогут вам в данном противостоянии:


- Всегда ожидайте Стража Ужаса к пятому ходу. Соответственно, перед выходом этой угрозы надо позаботиться о том, чтобы на половине Чернокнижника не было хороших


 условий для реализации данных карт (**Беса** Малчезара в первую очередь).

 Если вы играете агрессивной колодой, не пытайтесь переиграть Зоолока в долгосрочной перспективе, вам нужно действовать быстро и темпово, захватывать стол и не отпускать его любой ценой. Хороший вариант – продавить оппонента взрывным уроном из руки, если стол будет потерян. Так могут выиграть Секрет Маг или Охотник.

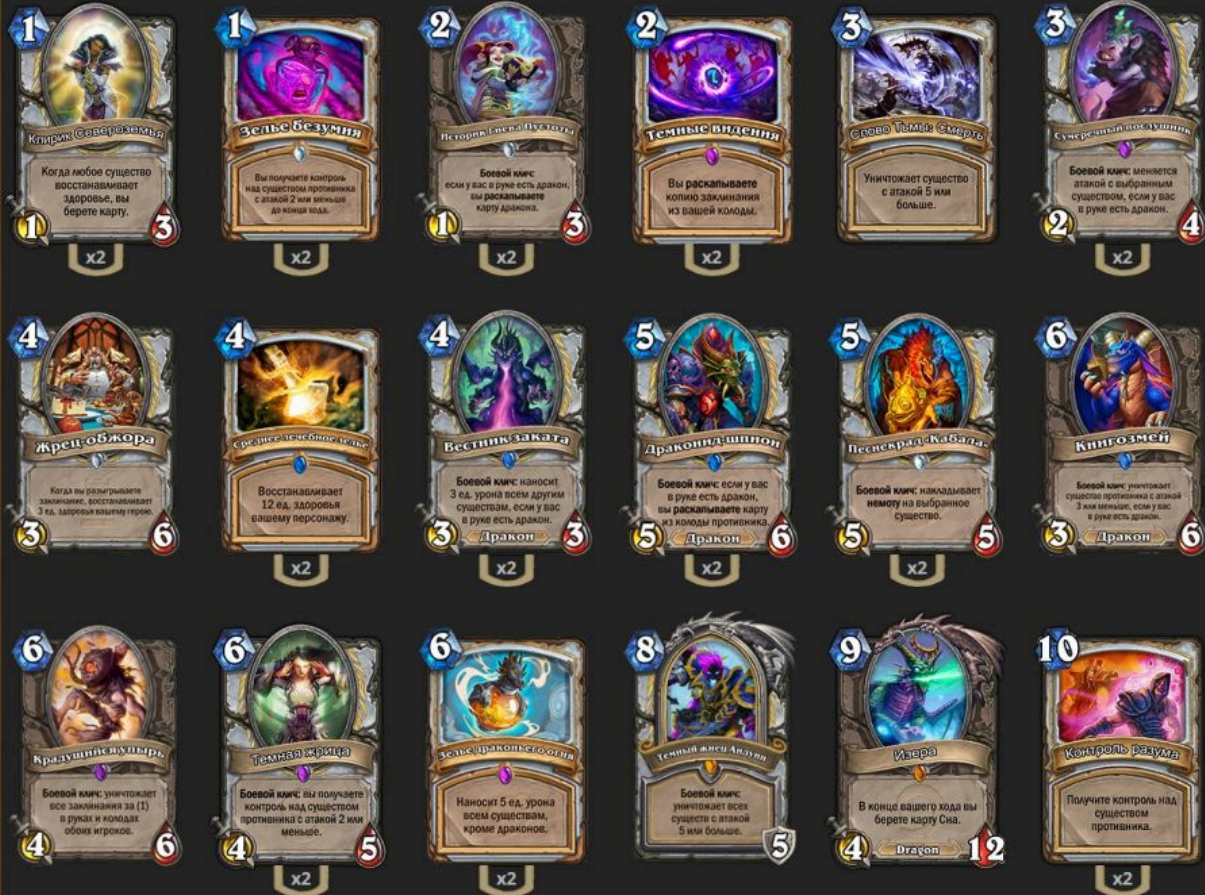
-  Помните обо всех возможностях Зоолока перевернуть игровую ситуацию (**Ожог души**, **Страж ужаса**, **Гадкий натрезим**, **Кровопийца Гул'дан** и некоторые другие), ожидайте их и делайте так, чтобы оппоненту эти ходы не так сильно помогли.

-  Избавляйтесь в первую очередь от демонов, а уже потом от других существ Чернокнижника.

 У Зоолока за исключением его рыцаря смерти нет способности к исцелению, чем вы можете воспользоваться. С другой стороны, у него есть много провокаторов, так что грамотно оценивайте ваш потенциал взрывного урона, если вдруг вы решите отказаться от борьбы за стол.

-  Жизнеотвод – мощнейшее оружие Зоолока, мешайте ему применять его: вынуждайте тратить всю ману на другие цели, оставляйте с низким запасом здоровья, при котором получать лишние 2 единицы урона крайне опасно. В отличие от многих других противостояний, не так уж и плохо опустить здоровье оппонента до 1-2 единиц, чтобы не дать ему возможности нажать силу героя.

Контроль Жрец (Chunchunner)



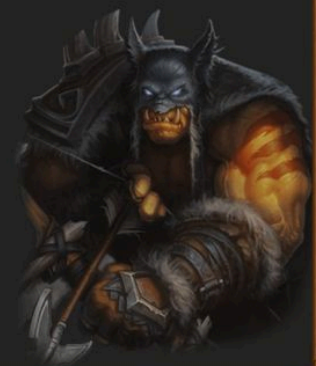
КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Спелл Охотник (Findan)



7960



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

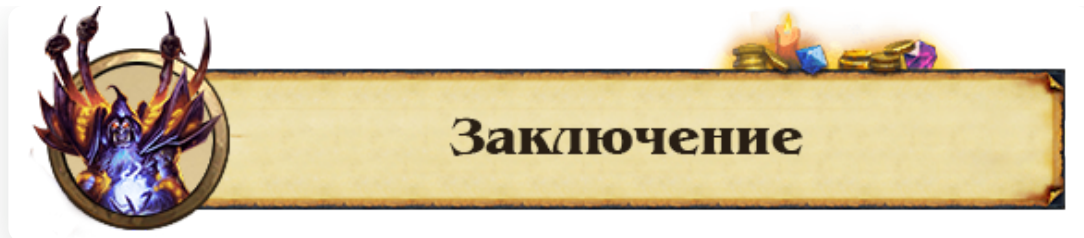
нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Контроль Чернокнижник Кобольды и катакомбы



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена



Зоолок – старейший архетип в Hearthstone, появившийся еще в далеком феврале 2014 года. Удивительно, что за столько лет эта колода почти никогда не пропадала из меты? и до сих пор вы можете совсем за небольшую сумму чародейной пыли создать сильнейший архетип, которым легко, приятно и, что важно, быстро можно подняться по ранговой лестнице.

Спасибо за прочтение гайда, впереди еще много интересного. До скорых встреч.