

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Гайд по архетипу: Зоолок РЛТ (ноябрь 2017)

27.11.2017

Гайды

Гайды Рыцарей Ледяного трона

Гайд по архетипу: Зоолок РЛТ (ноябрь 2017)

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Здравствуйте, дорогие подписчики и посетители сайта kolodahearthstone.ru!

Зоолоком уже, пожалуй, никого не удивишь. За последний месяц этот архетип без всяких стеснений влился в мету Рыцарей Ледяного Трона и занял в ней стабильное и уверенное место.

Может быть, колодой первого эшелона или тир-1 его и не назвать: Зоолок держится позади [Казакус Жреца](#), [Темпо Разбойника](#), [Друидов](#), то есть лидеров Рыцарей Ледяного Трона. Хотя присутствие агрессивного архетипа Чернокнижника всё равно велико, согласно последним мета-отчетам. Особенно популярен он на 5-1 рангах, то есть на самом напряженном промежутке ладдера.

Этот факт свидетельствует о том, что Зоолок является мощным и потециальным архетипом, освоив который, вы сможете беспрепятственно продвигаться к заветному легендарному рангу и даже выше. Остается только разобраться, какую версию колоды

выбрать, как выстраивать муллиган и как вести себя непосредственно в самой игре. Со всем этим и многим другим вам поможет разобраться данный гайд.

Зоолок не только эффективный, но и попросту приятный архетип: у него нет особых слабых сторон, хотя и в чем-то одном он тоже не силен. Эта сбалансированная во всем колода. Она, аналогично, не обладает особенно провальными или выигрышными матч-апами. Большинство из них равные или слегка положительные для Чернокнижника.

Из этого следует, что ваши результаты зависят полностью от вас. Играете хорошо? - побеждаете. Играете плохо? - проигрываете. Классическая и справедливая схема, работающая, к сожалению многих, не со всеми колодами. Есть в мете такие матч-апы, которые можно выиграть даже и при плохом исполнении, настолько они предрешены составом колоды. С Зоолоком такого точно не случиться, вы сами становитесь творцами своего успеха и берете ситуацию в свои руки.

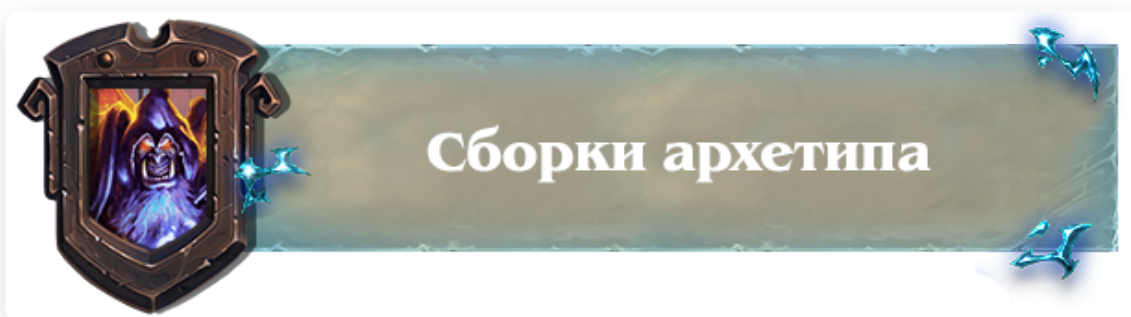
Эта обновленная версия выпущенного ранее гайда. В ней появилась актуальная для конца ноябрьского сезона 2017 года информация, убраны старые и уже не столь нужные данные. Подробный список изменений версии статьи 1.1 вы увидите ниже:

- - Переработаны вступление и заключение
- - Добавлены новые колоды и описания к ним в раздел "Сборки архетипа", убраны старые
- - Изменены разделы "Основные карты" и "Оptionальные и технические карты" с учетом новых актуальных сборок. Добавлены некоторые новые доступные Зоолоку опции
- - Раздел "Муллиган" переработан с учетом изменений нынешней меты
- - Небольшие изменения в разделах "Стратегия игры" и "Обсуждение эффектов рандома"
- - Раздел "Матч-апы" переработан с учетом изменений нынешней меты: добавлены поединки с Агро Друидом, Биг Друидом, доработаны старые
- - Минорные исправления ошибок и корректировки во всех разделах статьи

Вы найдете следующие разделы в данном гайде:

- [Сборки архетипа](#)
- [Основные карты](#)
- [Оptionальные и технические карты](#)
- [Муллиган](#)
- [Стратегия игры](#)
 1. [Специфика быстрых противостояний](#)
 2. [Специфика медленных противостояний](#)
 3. [Общие элементы геймплея](#)
 4. [Важнейшие первые ходы](#)
 5. [Другие полезные советы](#)
- [Обсуждение эффектов рандома](#)

- *Матч-апы*
- *Бюджетный Зоолок*
- *Как играть против Зоолока?*
- *Заключение*



Наконец-то сборки Зоолока устоялись и можно выявить классические и экспериментальные версии архетипа. На постоянную основу в практически все колоды вписались *Кровопийца Гул'дан*, *Костяная кобыла*, *Страж Ужаса*, *Гадкий натрезим*, *Принц Келесет* и широкий набор первых дропов.

Главная же интрига: какие третьи дропы взять? Разные игроки отвечают на этот вопрос по-разному. Так же не до конца решенным остается вопрос о целесообразности набора пиратов: нужен ли он, и, если нужен, какие именно пираты помимо Пирата Глазастика необходимы?

Встречаются и некоторые оригинальные сборки Зоолока с дополнительной синергией демонов или сброса карт. Суровая действительность показывает их нестабильность, однако многие добиваются хороших результатов и какими-то необычными версиями, что заслуживает уважения и внимания.



Классический Зоолок



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

Такую версию Зоолока редакция Vicious Syndicate назвала классической. Это, в принципе, правильно, правда есть несколько допущений. Во-первых, Лик тлена встречается не во всех версиях, без этого заклинания сборка была бы больше похожа на самую стандартную. Во-вторых, игроки всё еще выбирают между некоторыми третьими дропами: в этой версии представлен Коварный птенец, хотя часто его заменяют на

Смоляного стража, дабы улучшить агрессивные матч-апы. Это особенно актуально при возросшей популярности Агро Друида в последние недели.

В остальном да: этот Зоолок — живая классика Рыцарей Ледяного Трона.



Rothman's Зоолок



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

Еще одна в принципе похожая на классическую версия, автор которой взял топ-1 в этом сезоне. Отличает ее как раз наличие Смоляного стража вместо Коварного птенца. Стоит отметить и расширенный набор пиратов: добавляется Кровожадный корсар. Так Зоолок становится чуть уязвимее к Ползуну Голакка, но зато Пират Глазастик реже приходит в руку и быстрее появляется на игровом поле.



Зоолок от Mitsuhide



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

Эта сборка из топ-29 легенды примечательна сразу четырьмя особенностями. Во-первых, **Ледниковый осколок** — необычный выбор для агрессивной колоды в нынешней мете, взят он, вероятно, чтобы лучше бороться за стол с другими агрессивными архетипами. Во-вторых, появляется **Заклинатель кристаллов**, то есть дополнительная синергия демонов. Так Зоолок становится способен лучше развивать свое преимущество

эффектом снежного кома. В-третьих, можно выделить техническую карту для противостояния с Жрецом — [Кэрн Кровавое Копыто](#).

Но самое примечательное — автор колоды отказался от Кровопийцы Гул'дана, хотя в большинстве других версий архетипа этот рыцарь смерти используется.



Зоолок от MTC_den



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

Эта сборка — страшный сон Жрецов. Здесь есть и Кобальтовый губитель, и Заклинатель кристаллов для усиления ранней доминации Зоолока. Но самое интересное здесь это исключение Костяной кобылы, вместо этого седьмого дропа берется Командир Авангарда. Существо с 4 единицами атаки невероятно трудно убрать со стола Жрецу.

Плюс ко всему MTC_den подчеркивает, что Костяную кобылу все ожидают и обыгрывают, а вот Командир Авангарда удивляет оппонента.



Зоолок от Sre6



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

Хотите добавить в вашего Зоолока что-то необычное? Шулер Гензо — отличный вариант. Этой версией ее автор добрался до топ-60 легенды, хотя он и подчеркивает, что эта сборка, возможно, не оптимальна.



Зоолок от Sparkkaz



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ





нажми чтобы скопировать в буфер


Снова из необычного всего лишь одна карта, но как сильно она меняет геймплей! Охотник Хеминг поможет Зоолоку в первую очередь в медленных матч-апах, так как избавит его от слабых "топдеков" и оставит только невероятно мощные тяжелые дропы... и Дренеер-каторжников.



Колода Элем Зоолока от TwoBiers

Элем Зоолок от Daninja

 <p>Демон Бездны Провокация 1 Демон 3 x2</p>	 <p>Кровавый Бас Маскировка. В конце вашего хода другие ваши случайные существа получают +1 к здоровью. 0 Демон 1 x2</p>	 <p>Обжиг Души Наносит 4 ед. урона. Вы сбрасываете случайную карту. 1 x2</p>	 <p>Огненный Бас Боевой клич: наносит 3 ед. урона вашему герою. 3 Демон 2 x2</p>	 <p>Бас Малчезара Когда вы сбрасываете карту, вы берете карту. 1 Демон 3 x2</p>	 <p>Ледяной Скелетон Боевой клич: замораживает противника. 2 Элементаль 1 x2</p>
 <p>Огневичок Боевой клич: вы кладете в руку элементаль 1/2. 1 Элементаль 2 x2</p>	 <p>Прийи Келсет Боевой клич: если в вашей колоде нет карт за (2), все существа в ней получают +1/+1. 2 Элементаль 2 x2</p>	 <p>Элементаль Огня Выбранное существо получает +3 к атаке. Если это демон, то оно также получает +3 к здоровью. 3 Элементаль 2 x2</p>	 <p>Смоляной Страж Провокация +2 к атаке во время хода противника. 1 Элементаль 5 x2</p>	 <p>Зандаларский Элементаль Боевой клич: ваши демоны получают +1/+1. 5 Элементаль 4 x2</p>	 <p>Элементаль Огня Боевой клич: наносит 2 ед. урона. 3 Элементаль 3 x2</p>
 <p>Страж ужаса Рывок. Боевой клич: вы сбрасываете две случайных карты. 5 Демон 7 x2</p>	 <p>Гадкий патрешим В конце вашего хода наносит 1 ед. урона всем существам противника. 4 Демон 5 x2</p>	 <p>Вестник зарева Боевой клич: наносит 5 ед. урона, если на прошлом ходу вы разыграли элементаль. 7 Элементаль 6 x2</p>	 <p>Крокопища Гуллан Боевой клич: призывает всех ваших демонов, погибших в этом матче. 10 Элементаль 5</p>		

 **MANACOST**
kolodahearthstone.ru

 5240



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

Где только не используются элементали! Вот и сборки Зоолока с элементальными стали тестироваться игроками. В колоде также используется синергия демонов, так что порой вы можете столкнуться с некоторой непоследовательностью: в руке могут быть плохо

синергирующие друг с другом карты. В целом данная версия не так уж и сильно отличается от классических по своей «тяжести», так что в качестве эксперимента вы можете поиграть и ей.



Дискард Зоолок от J4KIECHAN



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

J4KIECHAN — измestный экспериментатор и выдумщик, создавший ни одну странную и веселую колоду. Под его прицел попал и Зоолок, из которого английский игрок сделал вот такую версию с синергией демонов и сброса карт. Примечательно, что это очень дешевая колода с всего лишь одной легендарной картой, без которой к тому же можно обойтись.



Основные карты

Основа колоды – это карты, использующиеся во всех или почти во всех сборках архетипа. У Зоолока количество основных карт значительно прибавилось с момента выпуска данного гайда. Это и не удивительно: архетип эволюционирует, но игроки уже нашли лучшие карты и отменили слабые. В результате Зоолок обзавелся 25 обязательными картами, которые редко выпадают из сборок архетипа.

1	Бес Малчезара	2
1	Ветеран Акеруса	
1	Демон Бездны	2
1	Огневичок	2
1	Огненный бес	2
1	Ожог души	2
1	Пират Глазастик	
2	Принц Келесет	
3	Капитан Южных морей	2
3	Член совета Темнолесья	2
4	Дренеи-каторжники	
5	Гадкий натрезим	2
5	Страж ужаса	2
7	Костяная кобыла	2
10	Кровопийца Гулдан	

Для игроков с незначительной коллекцией карт это, возможно, не такие уж хорошие новости, ведь нынче представить себе Зоолока без Пирата Глазастика, Кровопийцы Гул'дана и некоторых других карт крайне сложно. Плюс ко всему стабильность ограничивает поле для экспериментов, добавить можно всего лишь пять карт, еще некоторые из основы можно все-таки убрать, если вы жаждете оригинальных решений.

Принц Келесет – это базис Зоолока, как и почти всех агрессивных колод нынешней меты. Вы не найдете небюджетную сборку, которая бы не использовала этот легендарный второй дроп. С чем это связано? Во-первых, у Чернокнижника просто не так уж и много достойных «двоек», все классовые – не столь хороши, а среди общих больше всего хочется взять Ползуна Голакку, дабы бороться с пиратами, да еще полезным был бы **Вожак лютых волков**. В любом случае оба этих существа не так уж и необходимы Зоолоку, так что **Принц Келесет** напрашивается сам собой. Во-вторых, этот

второй дроп особенно хорош в сборке Зоолока еще и в силу самой природы данного архетипа: у него очень много существ и всегда есть доступ к добору благодаря Жизнеотводу. Это делает Принца Келесета куда более сильным: его и проще найти, его боевой клич проще реализовать. Не нужно ждать подобно Темпо Разбойнику, когда же сильные существа придут в руку, быстро их найти поможет сила героя. В результате Зоолок – одна из лучших, если не лучшая колода для Принца Келесета, хотя некоторые другие архетипы (тот же Темпо Разбойник) тоже хорошо взаимодействуют с данным легендарным существом, но благодаря другим особенностям.



В данном разделе читателю предлагается разобраться в том, как дополнить сборку Зоолока, сделать ее оптимальной для реалий локальной меты. Какие-то карты улучшают агрессивные матч-апы, какие-то, наоборот, медленные. Другие вообще используются для противодействия определенной колоде или стратегии. А еще есть просто ряд специфичных карт, которые игрок использует исходя из своего личного видения игры и своего стиля – в этом тоже нет ничего плохого.

Запретный ритуал – специфичная карта, полезная скорее в быстрых матч-апах, а не в медленных, так как контроль оппоненты почти всегда смогут нанести 1 единицу АоЕ урона. Слабость Запретного ритуала еще и в том, что Зоолоку попросту нечем усилить существ 1/1 в отличие от Шамана или Друида, у него нет массовых баффов и даже Вожака лютых волков в сборках с Принцем Келесетом. А без усиления эти 1/1 угрозы годны лишь для какой-то борьбы за стол против быстрых оппонентов.

Кровавый бес – все время своего существования с данными свойствами считался бесполезным первым дропом, но вот Рыцари Ледяного Трона приняли и Кровавого беса в список метовых существ. Он стал хорош по нескольким причинам: во-первых, в мете не так много АоЕ эффектов, во-вторых, синергия демонов наконец-то стала достойной. **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 Костяной кобылой в поединке с Жрецом, так вы получите угрозу с 4 единицами атаки.

Кровавый гедонист – может использоваться в токен сборках с Одержимым крестьянином и другими мелкими существами. В первую очередь полезен в агрессивных матч-апах, так как обеспечивает неплохой темп на старте.

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 с Темпо Разбойником, Мидрейндж Охотником и Пират Воином, но и в остальных едва ли будет долго лежать в вашей руке мертвым грузом.

Одержимый крестьянин – существо для токен сборок с большим количеством баффов и других синергий с мелкими угрозами. Во многом из-за Принца Келесета уступает по силе Сквайру авангарда.

Зелье кровавой ярости – ключевая карта для сборок с синергией демонов. Особенно хороша в матч-апе со Жрецом, так как позволяет создавать неудобные для него угрозы с 4 единицами атаки.

Посудный голем – ранее обязательная карта для сборок с синергией сброса карт, сейчас же от нее отказываются повсеместно в пользу других более стабильных и действенных механик.

Заклинатель кристаллов – еще одна ключевая карта для сборок с синергией демонов. Заклинатель кристаллов хорош и сам по себе, если выставить его на пустой стол, в отличие от Защитника Аргуса или других аналогичных дропов.



Кровопийца Гул'дан – причина, по которой синергия демонов стала чем-то серьезным. Этот рыцарь смерти настолько хорош, что используется даже агрессивным по своей природе Зоолоком.

Набор пиратов (Пират Глазастик + Кровожадный корсар / Капитан Южных морей) – пусть Чернокнижник не использует оружия, пираты слишком хороши, так как обеспечивают быстрый темповый старт, очень важный в агро матч-апах, в которых так необходимо бороться за стол. Чернокнижник может выбирать между тремя опциями. Первая – Пират Глазастик + два Кровожадных корсара, этот вариант хорош в первую очередь против классов с оружием, коих в мете не так много. Еще он увеличивает количество первых дропов Чернокнижника – это хорошо в токен сборках, но не в других версиях. Вторая опция – Пират Глазастик + два Капитана Южных морей, этот вариант встречается чаще, он хорош при нехватке третьих дропов, но проблема в том, что вторая копия Капитана Южных морей в колоде – совершенно бесполезная карта 3/3 за 3 маны. Третья опция – взять всех перечисленных выше пиратов, дабы сделать настоящего Пирата Зоолока. Так вы, конечно, стабильнее будете призывать Пирата Глазастика из колоды, но лишитесь драгоценных пустых слотов для других карт.

Сквайр Авангарда – стал проявлять себя лучше с появлением в сборках Принца Келесета, однако этот первый дроп встречается редко и только в токен сборках. У

Зоолока нет способов усилить Сквайра авангарда на 2-3 ходах, так что особой выгоды из божественного щита извлечь не получится.

Вестница смерти – неожиданно эффективный третий дроп, помогающий проводить выгодные размены. В последнее время встречается в сборках чуть реже, вытесняясь Зельем кровавой ярости и другими «тройками».

Коварный птенец – этот третий дроп становится популярным выбором многих Зоолоков. В первую очередь он хорош в медленных матч-апах, а вот в быстрых достаточно слаб в большинстве случаев, но даже агрессивная колода должна ответить на данную угрозу практически всегда.

Смоляной страж – а это существо наоборот крайне слабо само по себе в медленных матч-апах (в них нужно стараться усилить его Кобальтовым губителем или Костяной кобылой), но помогает бороться за стол в быстрых, навязывать невыгодные размены и защищать другие более ценные угрозы.

Дворф Черного Железа – темповый и мощный инструмент при условии хоть какого-то присутствия на столе. Как и многие другие четвертые-пятые дропы, призван в первую очередь наращивать преимущество, а не захватывать его. Хорош в матч-апе со Жрецом из-за 4 единиц атаки.

Защитник Аргуса – аналогичная ситуация и с этим существом, только вот оно в еще большей степени зависит от вашего присутствия на столе. Сейчас, когда в распоряжении Зоолока не очень много хороших липких угроз, ему трудно всегда обеспечивать себя присутствием на столе к четвертому ходу и позднее.

Шулер Гензо – у Зоолока нет проблем с добором, однако часто архетип остается без карт в руке. Здесь-то на помощь и придет **Шулер Гензо**, полезный в первую очередь в медленных противостояниях.

Разрушитель чар – если вы встречаете много Охотников, Паладинов и Разбойников, взять в сборку эффект немоты — дельная мысль.

Дренеи-каторжники – эта «четверка» заиграла в сборках Зоолока прежде всего из-за Принца Келесета, хотя и сама по себе она и не так плоха, пусть у Чернокнижника нет другого способа усилить это существо до выставления на стол.

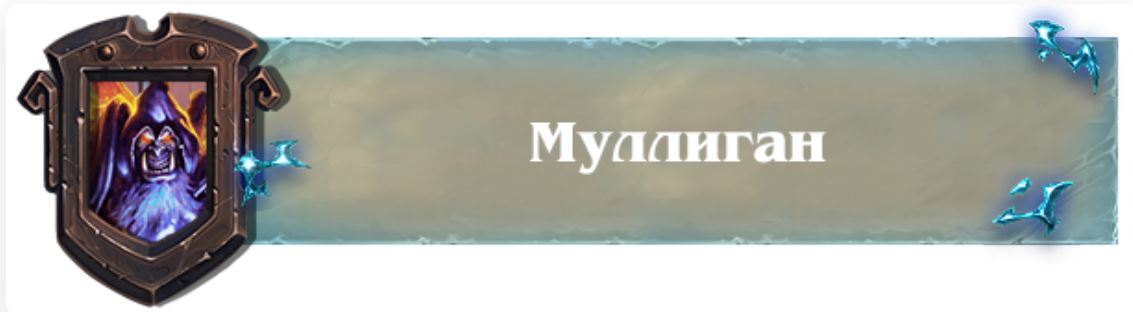
Кобальтовый губитель – еще одна очень популярная техническая карта в нынешней мете из-за того, что ее не берет **Зелье драконьего огня**. Эффективна в колодах Зоолока еще и потому, что архетип выставляет много дешевых и мелких существ, которым хочется дать бафф.

Командир Авангарда – сделает вашего Зоолока куда агрессивнее, что особенно полезно в матч-апах с Жрецом. Если вы встречаете этот класс слишком часто, возьмите Командира Авангарда вместо Костяной кобылы.

Охотник Хеминг – еще одна опция для улучшения контроль противостояний, но куда более рискованная и интересная. Поэкспериментируйте с этой легендарной картой, если она есть в вашей коллекции. Специально ее создавать ради Зоолока, конечно же, не стоит.







Кэрн Кровавое Копыто – очередная техническая карта против Жреца из-за своей липкости и количества атаки. Если Андуин в ладдере для вас – действительно самая актуальная проблема, можно прибегнуть и к данному дополнению сборки.


Морской великан – техническая карта для токен версий Зоолока с большим количеством мелких и липких угроз, помогает намного эффективнее реализовать токенов наряду с бафами.



Наконец-то настало время для обсуждения действий Зоолока непосредственно в игре, а не на стадии выбора сборки. Вы играете агрессивной колодой, хотя и достаточно тяжелой по своему составу. У вас много первых дропов, но есть и масса медленных карт, найти которые на старте очень не хочется. Так, стадия выбора карт в стартовую руку становится невероятно ответственной и решающей многое, поэтому читателю предлагается разобраться с ней подробнее.

Итак, что касается стадии муллигана, вам важно прежде всего понимать следующие простые истины:

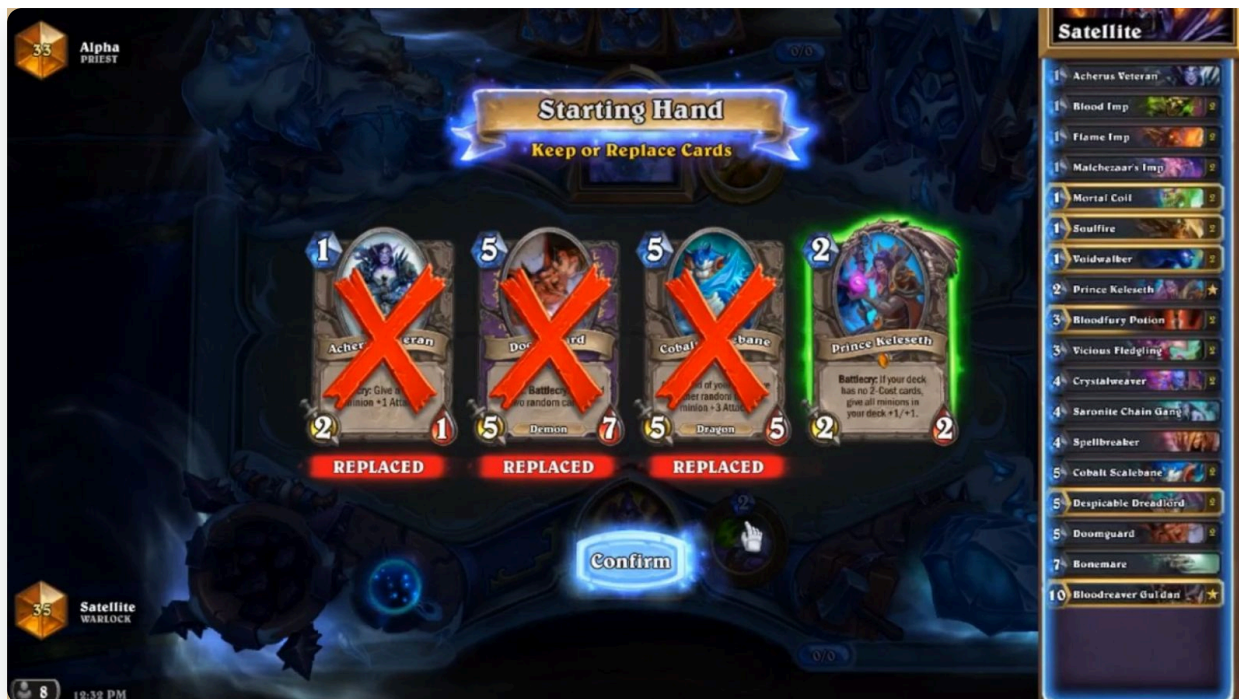
-  На муллигане вы ищете в первую очередь хорошую кривую маны, но не просто кривую маны (подробнее об этом ниже). Вы планируете сначала 1 и 2 ходы, и только при их наличии – будущие. Важно во все эти ходы тратить максимум доступной вам маны.
-  У вас очень много первых дропов, шанс найти хотя бы один, даже если вы сбросите все карты на муллигане, очень высок.
 -  У вас всего лишь один второй дроп, следовательно на второй ход вариантов действий не так много: разыграть Принца Келесета, выставить две «единички» или использовать силу героя (нежелательная опция).
-  Вы всегда оставляете Принца Келесета в вашей стартовой руке, что бы ни случилось. Но это не значит, что вы должны агрессивно муллиганить (сбрасывать все) в его поисках.
-  Несмотря на то, что у вас много первых дропов, вы далеко не всегда будете оставлять их все для первого хода: в каждом матч-апе конкретное существо будет хорошим. Важно понимать, что может сделать ваш оппонент в первые ходы, дабы выбрать необходимый первый дроп, способный выгодно разменяться с существами/заклинаниями/оружием противника.
-  При наличии хороших 1-2 ходов (именно *хороших* в данном матч-апе) вы ищете и третий дроп: это может быть существо за 3 маны или за 4, если у вас есть Монетка и вы не собираетесь потратить ее ранее.

- 
 В некоторых ситуациях в стартовой руке можно оставить заклинания. **Ожог души** хорош в сочетании с **Бесом** Малчезара, лучше оставлять их вместе только с Монеткой и в матч-апах, в которых вам рано понадобится нанести 4 урона по существу оппонента. **Лик тлена** тоже лучше оставлять только с Монеткой и с очень хорошей рукой в агрессивных матч-апах, в которых вы наверняка встретите угрозу с 1 единицей здоровья.



Ожог души мог бы пригодиться в матч-апе с Шаманом, однако без **Беса** Малчезара он вам не нужен, так что его лучше сбросить в данной ситуации.

- Ветеран Акеруса** и **Кровавый бес** – не самостоятельные первые дропы, вам не очень хочется выставлять их на первый ход (хотя порой придется), так что планируйте найти другую «единичку» для этого. С другой стороны, они могут пригодиться для второго хода в сочетании с еще каким-то первым дропом, если вы не найдете Принца Келесета.



Вообще **Ветеран Акеруса** достаточно слабый первый дроп сам по себе, вам редко когда нужен он на начальной стадии.

- Если у вас есть набор пиратов, одного вы можете оставлять на стадии муллигана всегда (естественно, не Пирата Глазастика), даже если это не **Кровожадный корсар**, а **Капитан Южных морей**.

Самое трудное на стадии муллигана, пожалуй, – это выбор оптимальных первых двух ходов для конкретного матч-апа. Вам важно знать, какой архетип класса оппонента встречается чаще всего, какие у него есть опции на первые ходы. Исходя из этого, вы сможете определить лучших существ для вас. **Огненный бес**, например, идеален против Жреца, но как самостоятельная угроза плох против Шамана, в данном матч-апе его нужно защитить или провокацией, или Кровавым бесом. С другой стороны, против Шамана хороши **Бес Малчезара** и **Демон Бездны**, но вот в матч-апе с Жрецом они слабы даже с Ветераном Акеруса.

Далее вы найдете список всех классов с комментариями: какой архетип ожидать, какие карты исходя из этого искать в первую очередь. Конечно же, все вышесказанное вы должны помнить всегда, ниже оно не всегда будет вновь оговорено: например, **Принц Келесет** важен в любом матч-апе, как уже и было сказано, так что еще девять раз ниже повторяться это не будет.



Воин: вы ожидаете матч-ап с Пират Воином, так что вам важны первые дропы с характеристиками 1/3, также пригодятся Кровожадные корсары, если они у вас есть. Полезны будут **Лик тлена** и **Ожог души** при наличии Монетки в руке. Огненного беса можно оставить или если вы ходите первыми, или если у вас есть **Кровавый бес/Демон Бездны**.



Паладин: ожидается Мурлок Паладин, невероятно важно найти Огненного беса, а к нему в поддержку или Кровавого беса, или Демона Бездны. Другой вариант – первый дроп с 1 единицей атаки + **Ветеран Акеруса**. Полезен **Ожог души**.



Охотник: как и в случае с Пират Воином, вы ищете 1/3 угрозы для старта, ранний бафф для них, **Лик тлена**, пирата по возможности. С хорошей рукой и Монеткой можно задуматься о Разрушителе чар и Смолянном страже.



Друид: вы ожидаете Джейд Друида или Биг Друида, так что ищите Огненного беса, Коварного птенца или связку 1-й дроп + **Ветеран Акеруса**. Впрочем, следует так же думать и о возможности встретить Агро Друида (особенно актуально на 5-1 рангах), так что выстроить грамотный муллиган получится далеко не всегда.



Разбойник: против Темпо Разбойника можете даже не пытаться оставить Огненного беса без Кровавого беса или Демона Бездны. Важно найти первый дроп с 1/3 или 1/2 характеристиками, также хорошей опцией станет **Лик тлена**.



Шаман: аналогичная ситуация – **Огненный бес** только при наличии какой-то его защиты, ставить его просто так достаточно опасно. Все угрозы 1/3 лучше всего искать вместе с Ветераном Акеруса. Полезным в данном матч-апе будет **Ожог души**.



Маг: трудно сказать, какого именно Мага вы встретите. В любом случае идеальным выбором станет **Огненный бес**, а угрозы 1/3 будут слабы почти всегда, разве что **Беса Малчезара** можно оставить с Ожогом души.

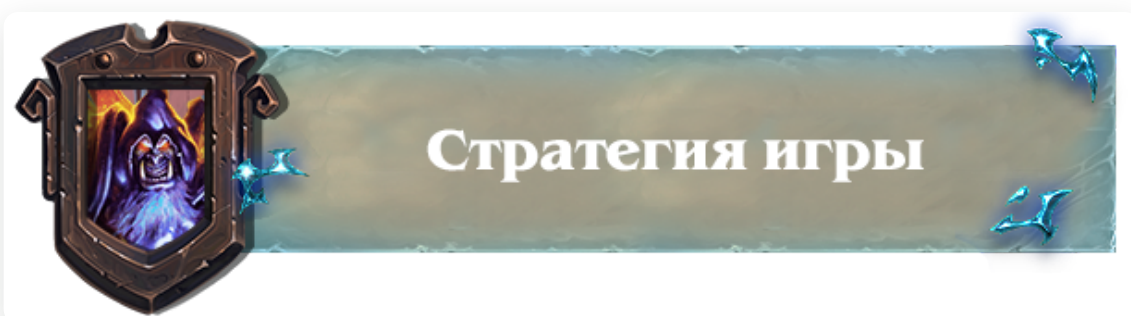


Жрец: незаменимы **Огненный бес** и **Коварный птенец**, последнего можно оставлять с Монеткой всегда, а без – при наличии хорошего первого хода. Многие первые и третьи дропы полезны в данном противостоянии, чем выше их характеристики — тем лучше.



Чернокнижник: рассчитывайте на зеркальное противостояние, в котором незаменимы **Огненный бес**, пираты, связка **Бес Малчезара** + **Ожог души**, а также **Капитан Южных морей**, если у вас есть Монетка или два сильных первых дропа для старта.

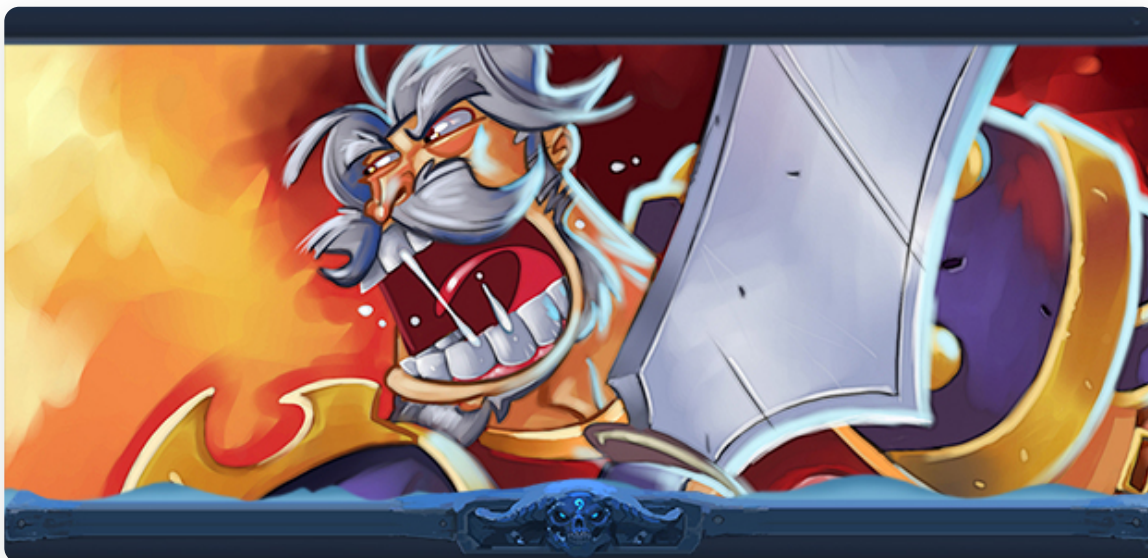
Если у вас в сборке есть **Огневичок**, Сквайр авангарда и/или **Одержимый крестьянин**, оставляйте их в руке в матч-апах с Воином, Паладином, Охотником, Разбойником, Чернокнижником. Не забывайте о том, что **Огневичок** в этих противостояниях может послужить хорошим вторым дропом.



Данный раздел обычно начинается с обсуждения разных планов на игру архетипа. В случае с Зоолоком все немного иначе, его план на игру примерно всегда одинаков: захват стола, получение преимущества над оппонентом по темпу, чередка 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.



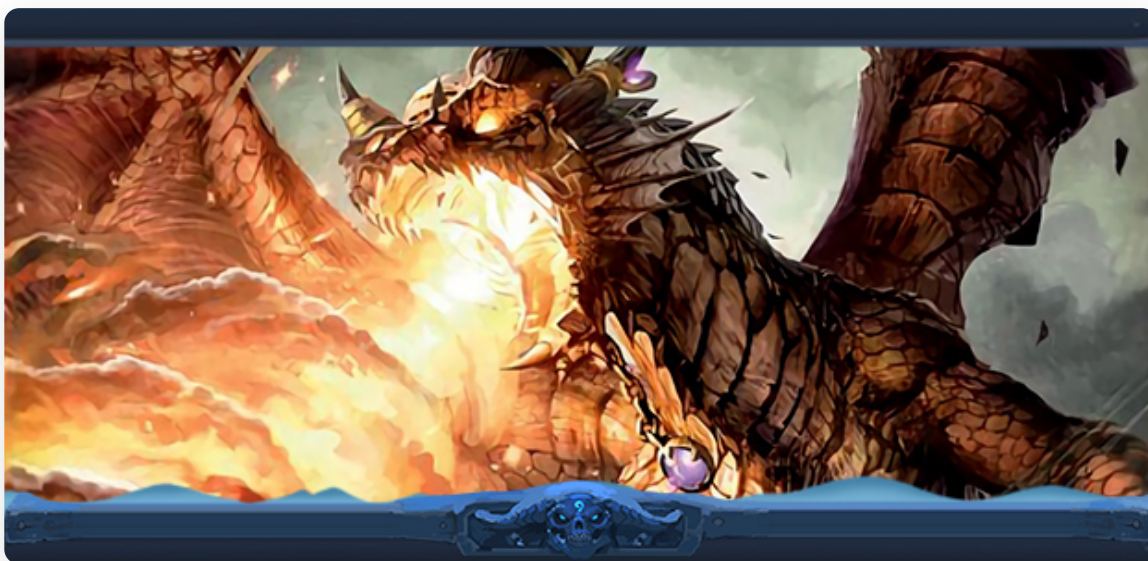
Специфика быстрых противостояний

В быстрых матч-апах главная забота Чернокнижника – всегда оставаться на столе, всегда 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, **Коварный птенец**, **Зелье кровавой ярости**, **Заклинатель кристаллов**, **Кобальтовый губитель** 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:

-  Пираты – минорный, но достаточно темповый ход для начала партии. **Пират Глазастик** сразу же способен повлиять на стол, что очень важно для Чернокнижника.
-  **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.
-  **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, эффективно 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 отстаёте в поединке 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.



Специфика медленных противостояний

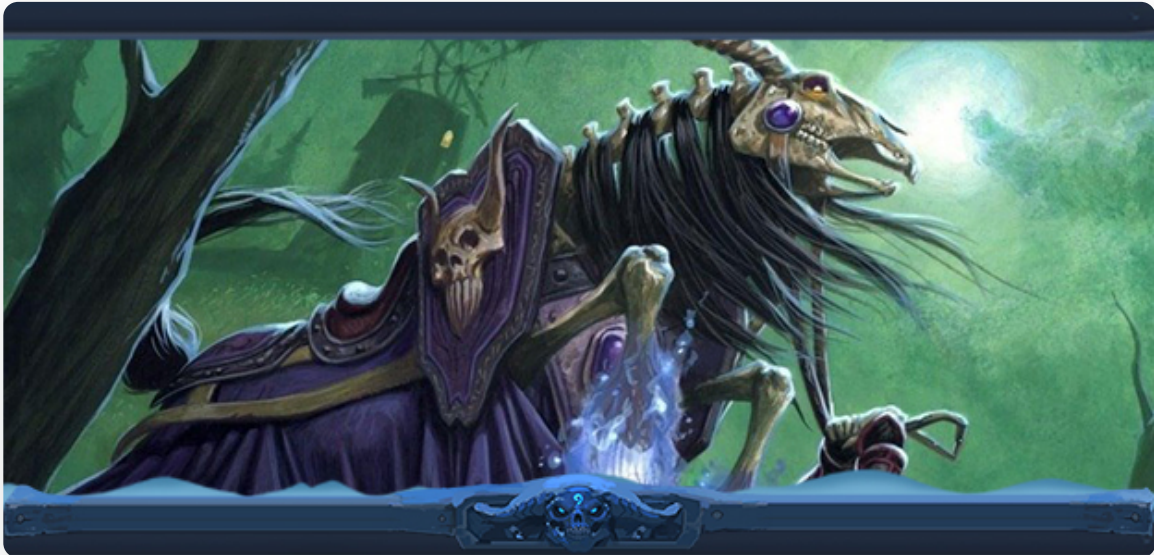
В медленных матч-апах у вас чаще всего будут совершенно другие заботы. Конечно, все тоже может дойти до того, что вы будете бороться за стол рано: это нежелательный сценарий, но всё же возможный при неудачном стечении обстоятельств. В этом случае, разумеется, инициативу необходимо захватить как можно раньше, поскольку время не будет играть на вас в отличие от быстрых противостояний.

Когда с этой проблемой будет покончено (или ее 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 Токен Шаманом). В первую очередь это AoE заклинания: **Зелье драконьего огня**, **Инволюция**, **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 карт в его колоде? Ответив на эти вопросы (и некоторые другие, зависящие от матч-апа), вы сможете примерно 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 погубит вас.

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.

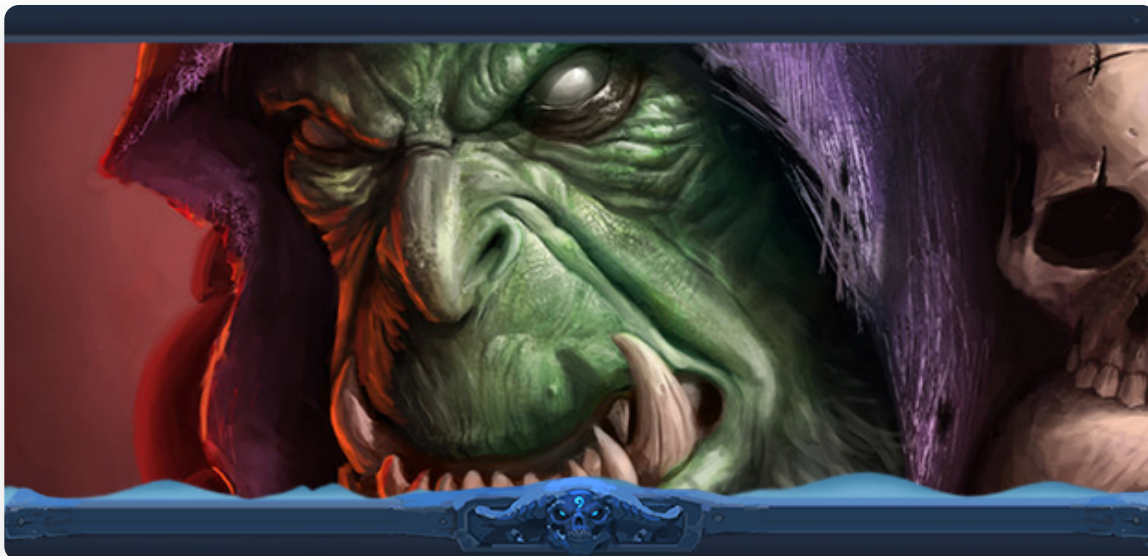


Общие элементы геймплея

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 в темп, 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 нанести ему летальный урон как можно быстрее, не выставить максимально возможное количество существ, не найти какую-то конкретную карту, но исключительно позаботиться о контроле стола. Нынешние сборки Зоолока достаточно тяжелы, чтобы не бояться затягивать партию до позднего этапа против практически любого оппонента, в вашем распоряжении будет и рыцарь смерти, и другие тяжелые инструменты, с которыми любому противнику непросто совладать, так что спешка ни к чему. Порой минимального перевеса будет достаточно для постепенной реализации комфортной победы.

Пусть Зоолок считается агрессивной колодой, вы ни в коем случае не брезгуете 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. Также действовать агрессивно вы можете начинать 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 (исцелением без Кровопийцы Гул'дана вы не обладаете).



Важнейшие первые ходы

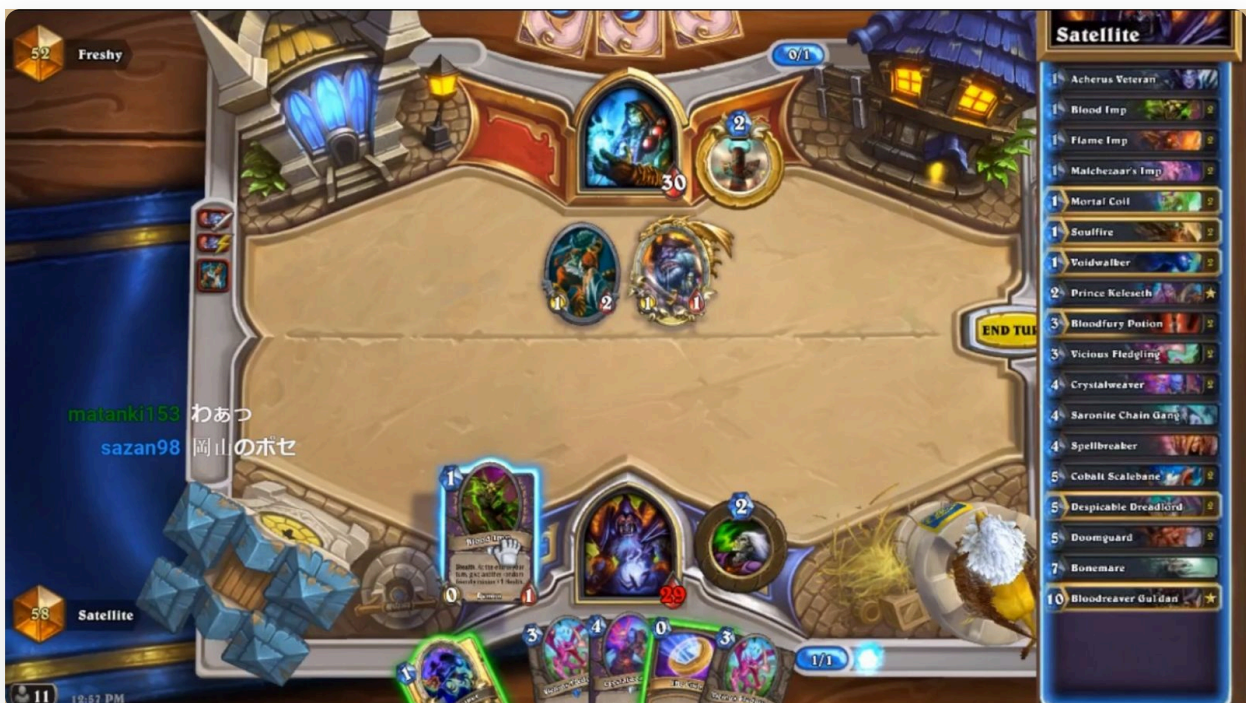
В любой партии вы будете отыгрывать **начальную стадию игры**, порой от нее будет зависеть исход всей партии: сумеете ли вы побороться за стол или захватить его, как вы распорядитесь вашими ресурсами и так далее. Поэтому об этом игровом этапе будет сказано чуть больше, чем об остальных. Многие зависят, 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 разыгрывать на старте, а что нет. Необходимо также следовать кривой маны, всегда тратить ее всю в первые ходы – об этом вы тоже уже могли прочитать выше.

Ваши ходы не должны быть шаблонными, они всегда должны совершаться с учетом множества факторов: вашей руки, ситуации на столе, количеству сброшенных и оставленных карт на муллигане в руке оппонента.

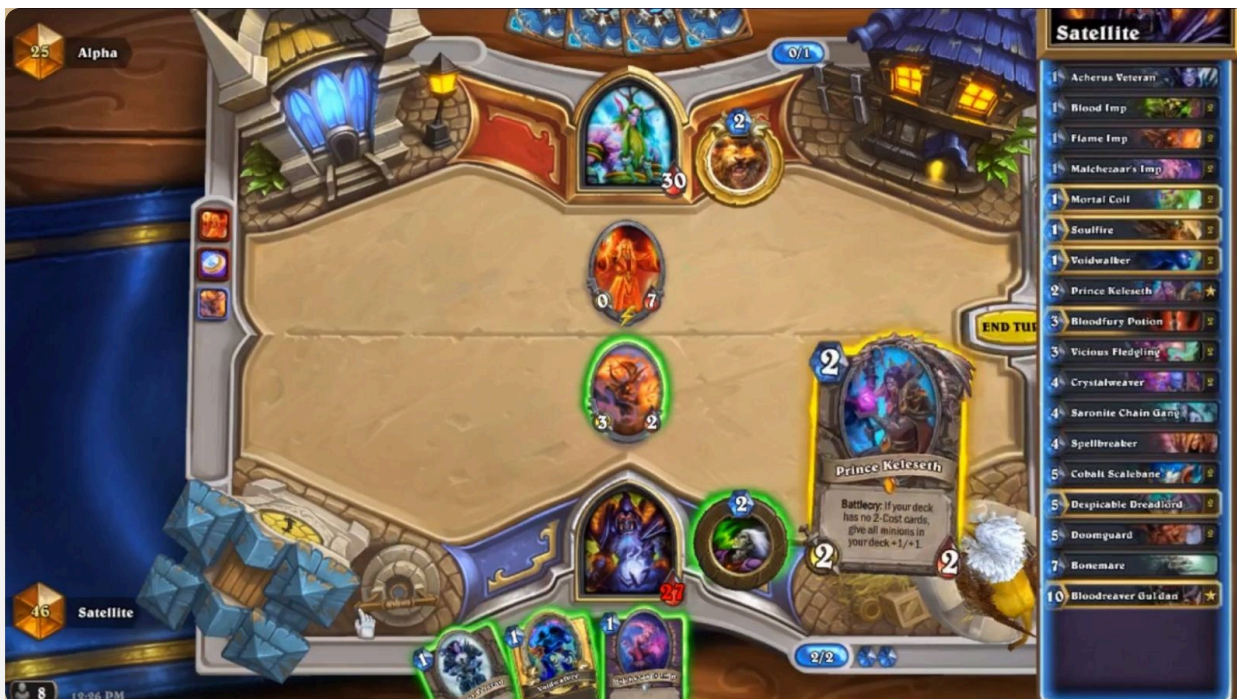
Вашему вниманию представляется несколько показательных игровых моментов со стрима Satellite, в них игрок совершает достаточно атипичные с первого взгляда ходы на ранних этапах игры, хотя, если задуматься, они абсолютно верны.



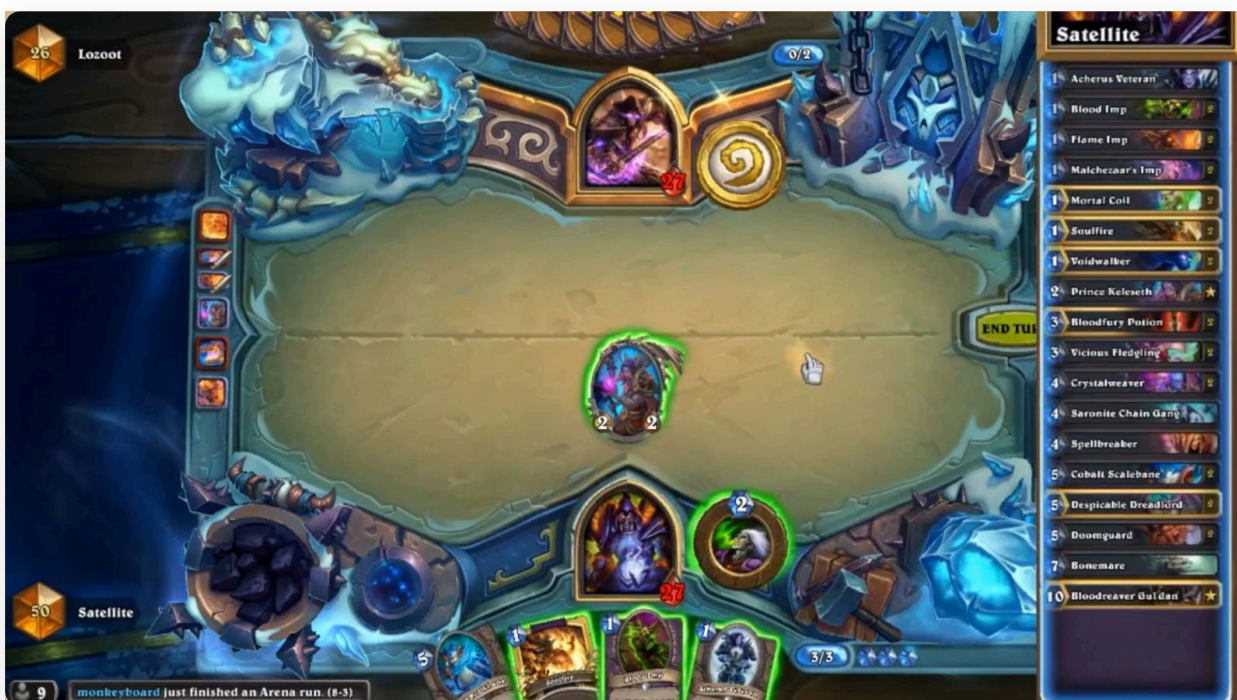
Очень важно играть манаэффективно: в данной игровой ситуации Satellite ставит на первый ход Кровавого беса, так как, потратив Монетку, он рискует остаться на второй ход без хороших угроз. Кроме того, далее на второй ход, получив все-таки в руку первый дроп, игрок решает сыграть куда агрессивнее с помощью хода Монетка + Коварный птенец, а Принца Келесета он оставляет на третий ход как менее темповый и опасный ход.



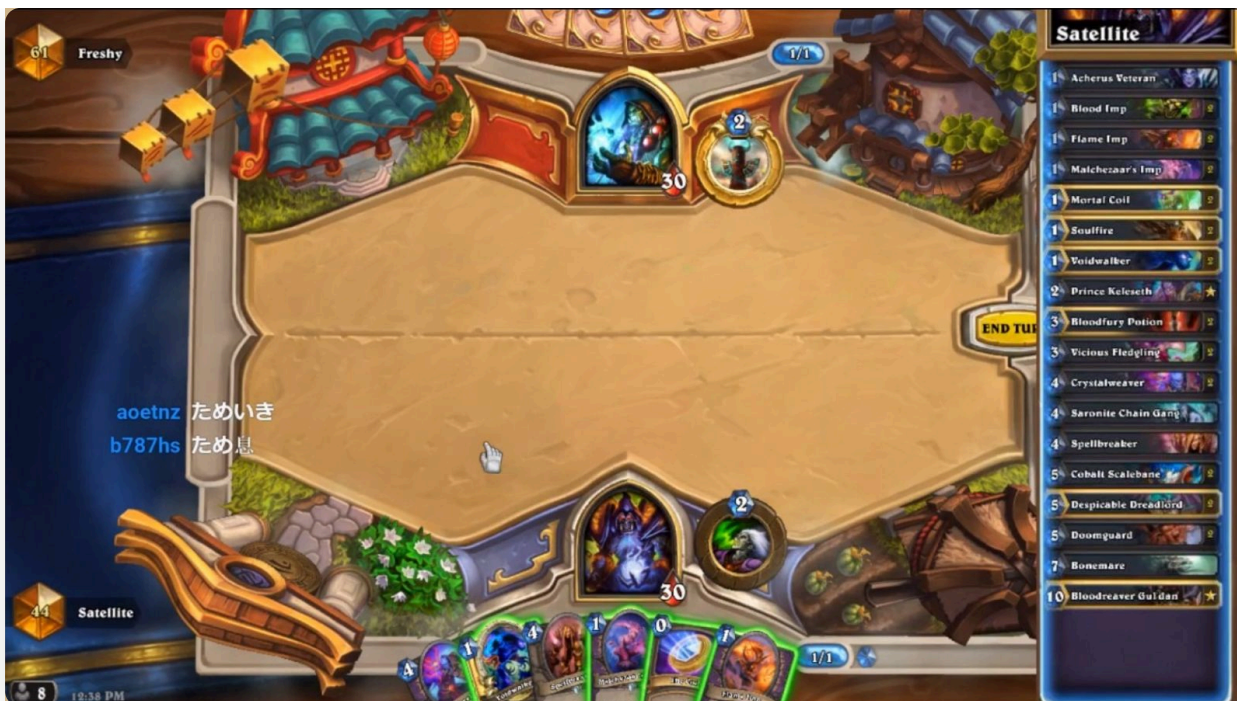
В данной игровой ситуации Satellite опять же играет только Кровавого беса, так как на Демона Бездны Шаману очень просто ответить, не потеряв ничего (Тотем языка пламени или Нефритовые когти).



Нет никаких причин спешить разыгрывать Принца Келесета в данной ситуации, вы в любом случае извлечете из него достаточное количество выгоды, даже если подождете один ход, зато не потеряете попусту 2/2 угрозу – она, может быть, и не столь опасна, но все же может оказать достаточное влияние на игру позднее.








В данной ситуации опять же играть нужно манаэффективно, но только вот разыгрывать три первых дропа – плохая идея, вы и зря потратите все карты в вашей руке, и подставитесь под [Вулканическое зелье](#). Куда лучше использовать силу героя, а потом выставить Кровавого беса – этот первый дроп в данной ситуации лучше Ветерана Акеруса, так как не умирает от силы героя, да и в целом принесет куда больше пользы в долгосрочной перспективе. А с помощью Ветерана Акеруса вы лучше совершите неожиданный размен в будущем, если представится такая возможность



Казалось бы, **Огненный бес** + **Демон Бездны** – сильнейший ход Зоолока, однако в данной игровой ситуации Satellite решает разыграть только Демона Бездны. Во-первых, у него иначе не будет хорошего второго хода, во-вторых, **Демон Бездны** не умрет от оружия **Нефритовые когти** в отличие от Огненного беса

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.
-  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).
-  Если вы разыграли Принца Келесета, то старайтесь сбрасывать в первую очередь карты в вашей руке, которые не получили от него бафф (то есть сначала сбрасывайте карту из руки, а потом подбирайте новые). Исключение – если в вашей руке есть что-то важное и сильное даже без баффа (рыцарь смерти, **Костяная кобыла**, **Страж ужаса**).
-  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.



Обсуждение эффектов рандома

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, Костяной кобылы или другого очень нужного в конкретном матче 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 что-то, так вы уменьшите ваши шансы потерять что-то важное. Рискованный подход, но порой действенный. Третий способ – переосмыслить ваши приоритеты в данном 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 инструментов победы.

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 проблема нехватки 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.




В данной игровой ситуации, например, Satellite решает сначала использовать **Ожог души**, а только потом Жизнеотвод, так как карты в его колоде в среднем сильнее, чем карты в руке из-за разыгранного Принца Келесета.

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.

Коварный птенец – адаптируется при ударе по герою, соответственно, этот третий дроп предназначен именно для этого. Атаковать существ вы будете лишь тогда, когда вынуждены это делать (у них есть провокация или уровень здоровья вашего героя близок к нулю), но чаще **Коварный птенец** будет выполнять свою прямую миссию. Вам на выбор будут представлены три случайно выбранных варианта адаптации из десяти, и вот, что вам необходимо о них знать:

-  Лучшая первая адаптация – неистовство ветра, поскольку вы тут же сможете атаковать снова, выбрав еще одну адаптацию.
 -  Если вы выберете неистовство ветра еще раз, вы не получите никакого эффекта, соответственно, во второй раз этот вариант бесполезен.
 -  Аналогично ничего не случится, если дважды выбрать яд, провокацию, неуязвимость к заклинаниям и силам героя, божественный щит (при условии, что первый не «слетел»), а все остальные эффекты могут «стакаться», то есть накладываться друг на друга.
-  Если у вашего Коварного птенца есть неистовство ветра и вы получаете с первым ударом маскировку, она исчезнет, если вы ударите в тот же ход второй раз.
-  После неистовства ветра вашими приоритетами будут защитные варианты адаптации и реже одна наступательная на +3 к атаке. Позаботьтесь о том, чтобы ваш оппонент не убил Коварного птенца удобным для него способом: помогут +3 к здоровью, божественный щит, маскировка, неуязвимость к заклинаниям

и силам героя – для каждого оппонента самая «безопасная» для вас и неудобная для него адаптация будет разной.

-  Самые слабые адаптации для вас – провокация, живые споры и яд, хотя в зависимости от матч-апа могут оказаться и другие.

Кровопийца Гул'дан – в сборке Зоолока очень много демонов, так что 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 учета баффа Принца Келесета или какого-либо другого.

Кобальтовый губитель – случайный эффект этой карты, как и Кровавого беса, порой вообще не будет задействован: **Кобальтовый губитель** или баффнет одну доступную ему цель на столе, или даже ничего. В любом случае эта карта в первую очередь хороша в матч-апе со Жрецом, но и использовать ее нужно с умом, так как игры с атакой существ могут привести вас как к победе, так и к поражению. Например, сам **Кобальтовый губитель** умрет при розыгрыше Темного жнеца Андуина, так что лучше сделать так, чтобы усиленные им существа не имели 5 и более единиц атаки.



Данный раздел основывается на информации последних мета-отчетов о популярности архетипов классов и их сборок. Вы найдете практические советы для улучшения матч-апов с каждой популярной колодой текущей меты.



Воин

Противостояние с **Пират Воином** будет трудным, однако в целом у вас есть хорошие шансы закончить его успешно. Много, конечно же, будет зависеть от вашей сборки и пришедших в стартовую руку карт: там должно быть много ранних дешевых угроз. Борьба за стол с первых ходов – ваша первоочередная задача, которую важно успешно выполнить, поскольку при отставании с первых ходов вам будет трудно перевернуть партию позднее. Жертвуйте выгодой и картами в вашей руке для

наращивания дополнительного темпа, в этом особенно помогут [Ожог души](#) и [Страж ужаса](#).

С такой тактикой ваша рука, конечно же, в какой-то момент истощится. Не бойтесь применять [Жизнеотвод](#) в данном матч-апе даже несмотря на то, что Пират Воин будет стараться как можно быстрее убить вас. Вам куда важнее захватить стол, чем остаться с высоким показателем здоровья. Когда ситуация перейдет в ваши руки, от ударов оружия Воина и рывков можно будет защититься провокаторами, тогда-то даже с небольшим запасом здоровья можно будет чувствовать себя в относительной безопасности.

Но это, что важно, всего лишь относительная безопасность: у Пират Воина есть [Разрушитель чар](#), могут быть также и [Смертельные удары](#). От первой угрозы можно защититься несколькими даже мелкими провокациями, а заклинание обыграть, не доводя Воина до 12 единиц здоровья (с учетом, что тот может ударить "лицом" по вашему существу) раньше времени. Хотя в целом Пират Воины сейчас редко берут в сборку [Смертельные удары](#), так что опасайтесь больше всего эффекта [немоты](#).

К пятому ходу оппонент может выставить трудно убиваемую для вас [Гидру Горьких Волн](#). К этому моменту, если контроль над столом будет не на вашей стороне, будет трудно избавиться от нее (тот же [Страж Ужаса](#) крайне невыгодно разменивается с ней), но в напряженных партиях вам ничего не останется, кроме как рассчитывать, что Пират Воин не найдет [8/8](#) существо так рано.



Паладин

Мурлок Паладин – еще одно агрессивное противостояние, но совсем не похожее на то, что было описано выше. Вас ждет полномасштабная битва существ почти без вмешательства заклинаний, оружия и каких-либо других эффектов. Победителем из нее выйдет тот, кто будет выгоднее размениваться, извлекать больше пользы из каждого доступного ресурса. В этом противостоянии вы вольны затягивать партию, так как в долгосрочной перспективе легко обыграете Мурлок Паладина по ресурсам, однако тот может неприятно удивить вас опаснейшими тяжелыми угрозами ([Тирион Фордринг](#), [Гребнистый скакун](#) и другие), от которых будет трудно избавиться. Очень важно держать стол Паладина пустым, дабы тому было труднее реализовать потенциал своих многочисленных баффов. У вас они, конечно, тоже есть, поэтому-то каждая угроза на столе, даже самая маленькая, принципиально важна, задумайтесь дважды, прежде чем отправлять ее на погибель. Как и в прошлом поединке, в этом сиять будет [Страж ужаса](#), а также [Гадкий натрезим](#).

Помните о баффах Мурлок Паладина: на 2-3 ход это [Озерный охотник](#) и [Мурлок-полководец](#), на 4 – [Печать королей](#) и [Кроткий мегазавр](#), на 6 – [Гребнистый скакун](#) и [Хранитель Солнца Тарим](#), на 7 – [Костяная кобыла](#). 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 невероятное количество целей для немоты, лучшими будут **Тирион Фордринг** и усиленная Гребнистым скакуном угроза.



Охотник

Поединок с **Мидрейндж Охотником** крайне является крайне благоприятным. Вы, как еще один быстрый архетип, пользуетесь преимуществом более темповой колоды в данном матч-апе. Ваши первые дропы намного лучше первых дропов оппонента, они способны выгодно размениваться и куда эффективнее бороться за стол в начале. Далее по игре у вас будет и перевес по ресурсам, если партия затянется. Однако важно соблюдать осторожность, ведь Мидрейндж Охотник все-таки достаточно силен.

Всегда старайтесь держать вражескую половину стола пустой, избавляясь в первую очередь от зверей. Без угроз Охотник мало чем может повлиять на ход партии, у него есть совсем немного способов вернуться в игру: **Спустить собак**, **Лук Орлиного рога**. Особенно важно зачистить стол перед четвертым ходом Охотника, в который на сцену может выйти **Псарь**, вам будет трудно справиться и с ним, и с усиленным зверем с провокацией.

Интересный вопрос – обыгрывать ли Ловчего смерти Рексара. Вообще многие сборки отказываются от этой карты в пользу Гидры Горьких Волн или даже Костяной кобылы (об этих угрозах вы, конечно же, тоже должны всегда помнить, как и о карте **Высокогрив саванны**), но все же вам могут попадаться версии с рыцарем смерти. Вы можете не обыгрывать боевой клич этой карты, если вы находитесь в трудной ситуации, и только если все хорошо, можно задуматься об этом.

Как и в случае с Пират Воином, не бойтесь использовать силу героя в данном противостоянии. Хотя у Охотника и есть способ наносить вам урон постоянно, часто дополнительные ресурсы куда важнее здоровья, особенно если вы все еще ведете борьбу за первенство на столе.



Шаман

Токен Шаман – очередная единственная популярная агро сборка класса в нынешней мете. Этот поединок тоже должен быть выгодным для вас, однако скрытые опасности подстерегают на каждом шагу.

Оппоненту будет достаточно трудно бороться с вами за контроль стола в начале, у него не так много хороших ранних существ, а помимо этого проблемы могут доставить только **Нефритовые когти** и **Портал: Водоворот**. Так что в целом начало должно быть за вами. Шаман будет способен вернуться в игру благодаря заклинанию **Инволюция**, оно, вероятно, очень больно ударит и по вашим мощным первым дропам, превратив их в 1/1 существ, и по забавным угрозам. Бороться с этим, к сожалению, нельзя почти что никак, так что просто смиритесь с тем, что в какой-то момент, вероятно, ваш стол значительно ослабнет. К этому моменту вы должны быть готовы восполнить потери новыми угрозами из вашей руки, не давая Токен Шаману лишнего времени.

Второй критический момент противостояния – связка **Доппельгангстера** и карт **Эволюция** или **Провидец смерти Тралл**. Ее вы точно никак не сможете предотвратить, так что ваша задача – обладать достаточно хорошими угрозами на столе и дополнительными в руке, дабы ответить на тройку потенциально мощных шестых дропов. Как только Шаман использует своего рыцаря смерти, он даже ослабнет в долгосрочной перспективе, так как не сможет генерировать дополнительного токена своей силой героя.

Как и в любом агрессивном матч-апе, сначала думайте о контроле стола, убирайте с него все: от безобидного базового тотема до 1/1 существа. Если контроль стола за вами, предпочитайте почаще нажимать **Жизнеотвод**, так вы будете готовы и к эволюции **Доппельгангстеров**, и к **Инволюции** ваших угроз. Играйте медленно и надежно, не рискуйте понапрасну в выигрышной для вас ситуации.



Размены важны даже в таких ситуациях, когда, казалось бы, Зоолок находится далеко впереди по темпу. Satellite решает атаковать по существу 2/1 даже несмотря на то, что его **Заклинатель кристаллов** умрет от оружия Шамана: у существа будет 8 единиц атаки, так что Тралл не будет рад атаковать его, а один **Портал: Водоворот**, как можно видеть в ленте событий, уже истрачен.



Друид

Зоолок традиционно является крайне неприятным противником для медленных колод Малфуриона. **Джейд Друид** не стал исключением, однако этому архетипу стало куда проще бороться со своим заклятым врагом в реалиях новой меты. Все дело в первую очередь в карте **Ползучая чума**, вы не можете просто так заспамить стол мелкими угрозами, рассчитывая на то, что Друид никак на них не ответит. Теперь этот ответ у него есть, и он невероятно силен, так как вы потеряете очень много времени, избавляясь от 1/5 угроз (а если у него будет еще и **Знак «Лотоса»**, проблем станет еще больше).

Секрет успеха Зоолока в данном матч-апе – отсутствие спешки. Вы, конечно, можете победить рано с помощью Коварного птенца или других дешевых и опасных угроз, оставшихся без ответа, но это не значит, что к условному десятому ходу ваши шансы на победу сведутся к нулю. Да, Джейд Друид будет становиться тем сильнее, чем дольше тянется партия, но в распоряжении Зоолока очень много тяжелых угроз, с которыми Друид едва ли совладеет.

Вместо того, чтобы действовать мелкими угрозами и ранней агрессией, сделайте ставку на невероятно мощную среднюю стадию игры: на Стража ужаса, Кобальтового губителя, Костяную кобылу – вот с ними Джейд Друид почти никак не может совладать, используйте именно их для достижения ваших целей. Финальным аккордом в данном противостоянии может стать **Кровопийца Гул'дан**, хотя часто победить можно и без его участия.

Итак, избегайте присутствия на столе большого количества мелких угроз. Лучше сделать так, чтобы их было не более трех. Так вы обыграете и раннюю техническую карту **Ментальный техник**, и Ползучую чуму к шестому ходу. Делайте ставки на большие характеристики. Не брезгуйте выгодными разменами, помните о том, что спешка ни к чему до определенного момента.

В поединке с **Биг Друидом** особых отличий в вашей тактике нет: вы тоже боитесь Ползучей чумы, ожидаете небольшое количество AoE ремувалов (в случае с Биг Друидом это **Размах** и **Доисторический дракон**) и отсутствие ультимативных точечных. Вы давите большими существами с большими характеристиками, но делать это надо чуть агрессивнее, чем в поединке с Джейд Друидом.

Все дело в том, что Биг Друид куда быстрее достигает пика своей силы: уже к 8-9 кристаллам маны на стол выйдут тяжелые и опасные угрозы с провокациями или без них, через которые порой непросто будет пройти. Отлично, если у вас есть немота, дабы проигнорировать условного Короля-лича, но им дело, вероятно, не ограничится.

Поэтому-то вам и нужно быть чуть быстрее. Развить такую доминацию, которая пробьется сквозь тяжелые угрозы врага. Это вполне посильная задача, просто достичь ее чуть труднее, чем в поединке с Джейд Друидом.

А вот **Агро Дриид** — головная боль для Зоолока. Этот архетип Малфуриона способен доставить вам проблемы двумя способами. Первый — на раннем этапе с помощью заспама стола мелкими существами и их пробаффом Знаком "Лотоса", здесь вы сможете очень сильно просесть по темпу, так что вернуться в игру будет трудно: серьезных AoE эффектов у вас нет, как и значительного числа провокаций. Второй критический момент — пятый ход Друида и позднее, когда может быть разыграна Живая маны. Ответа на массу угроз 2/2 у вас, к сожалению, нет, так что придется размениваться с каждой по отдельности или же ставить какого-либо мощного провокатора.

Контролировать стол и чистить его по максимуму в данном матч-апе невероятно важно, ведь Друид способен делать свои токены мощнее с помощью массы доступных ему заклинаний.

Да, в этом матч-апе преимущество в долгосрочной перспективе на вашей стороне, но вот пережить старт и выход Живой маны получится далеко не всегда. Эти ключевые ходы Агро Друида и будут приносить ему победу. Справившись с ними, особых проблем далее вы не встретите.



Разбойник

Поединок с **Темпо Разбойником** будет достаточно напряженным, здесь вы можете не сомневаться. Несмотря на то, что оппонент не обладает очень хорошей ранней игрой, у него есть масса ответов на ваш старт. В первую очередь это **Удар в спину** и **Агент ШРУ**, всегда ожидайте выход этих карт на стол, как и Матроса Южных морей и Пирата Глазастика. Вообще Разбойник очень хорош в нанесении двух единиц урона, а третью в случае необходимости наносит его оружие. Поэтому старайтесь как можно раньше заполучить угрозу с 4 единицами здоровья, с ней Разбойник уже, вероятно, не сможет справиться из своей руки, или сможет, но потратит на это очень много ресурсов.

А ваша задача в данном матч-апе – иссушить руку Разбойника, оставить ее без ресурсов, не проиграть оппоненту в темпе. Особенно такая опасность может возникнуть на средней стадии игры, когда Разбойнику будут доступны такие ремувалы, как **Кровожадный злолист** и мощнейшая **Костяная кобыла**. Достаточно трудно обыграть их, неприятно и то, что нужно стараться моментально отвечать на уже выставленные эти карты на столе, так как в противном случае **Шаг сквозь тень** вернет их в руку.

Хорошо то, что многие нынешние сборки Темпо Разбойника в большей степени нацелены на матч-ап с **Казакус Жрецом**. Это делает их не такими расторопными на старте, но всё же их способность бороться за стол, переворачивать игровую ситуацию и не давать вам захватить стол крайне неприятна. Но все не так уж и плохо, матч-ап Зоолока с Темпо Разбойником в целом, конечно же, на стороне Валиры, но лишь с незначительным перевесом. Вернее было бы назвать его почти равным.



Маг

Противостояние с **Секрет Магом** достаточно выгодное для вас, что связано со слабостью самих секретов. **Отраженная сущность** часто легко деактивируется одним из ваших многочисленных первых дропов, а **Антимагия** порой вам вообще не мешает из-за отсутствия заклинаний в руке. Взять инициативу в свои руки в данном матч-апе тоже будет достаточно просто: у вас очень много существ, ответить на них всех Секрет Маг едва ли сможет. Вам в свою очередь важно как можно быстрее избавиться от ранних дропов Джайны (особенно от таких угроз, как **Маназмей** и **Ученица чародея**), так как в противном случае они нанесут слишком много урона по вашему герою.

Вообще, играя против любого Мага, всегда следите за вашим количеством здоровья, этот ресурс крайне важен в данной поединке, так как Маг может нанести много взрывного урона из руки. Вы можете помешать ему сделать это, выманивая заклинания на ваших существ.

В противостояниях с **Контроль Магом** и **Квест Магом** важно помнить о комбинации **Вестник рока** + **Кольцо льда**. Если у вас есть много угроз на столе, необходимо позаботиться об их защите от данной связки карт. Это может быть **Разрушитель чар** или **Страж ужаса** + какие-либо источники дополнительного урона (будьте аккуратнее, не сбросьте их боевым кличем Стража Ужаса). В остальном в данном матч-апе действуйте как можно более агрессивно, конечно же, с оглядкой на AoE эффекты оппонента. Особое внимание уделите вопросу позиционирования вокруг **Метеорита**.



Жрец

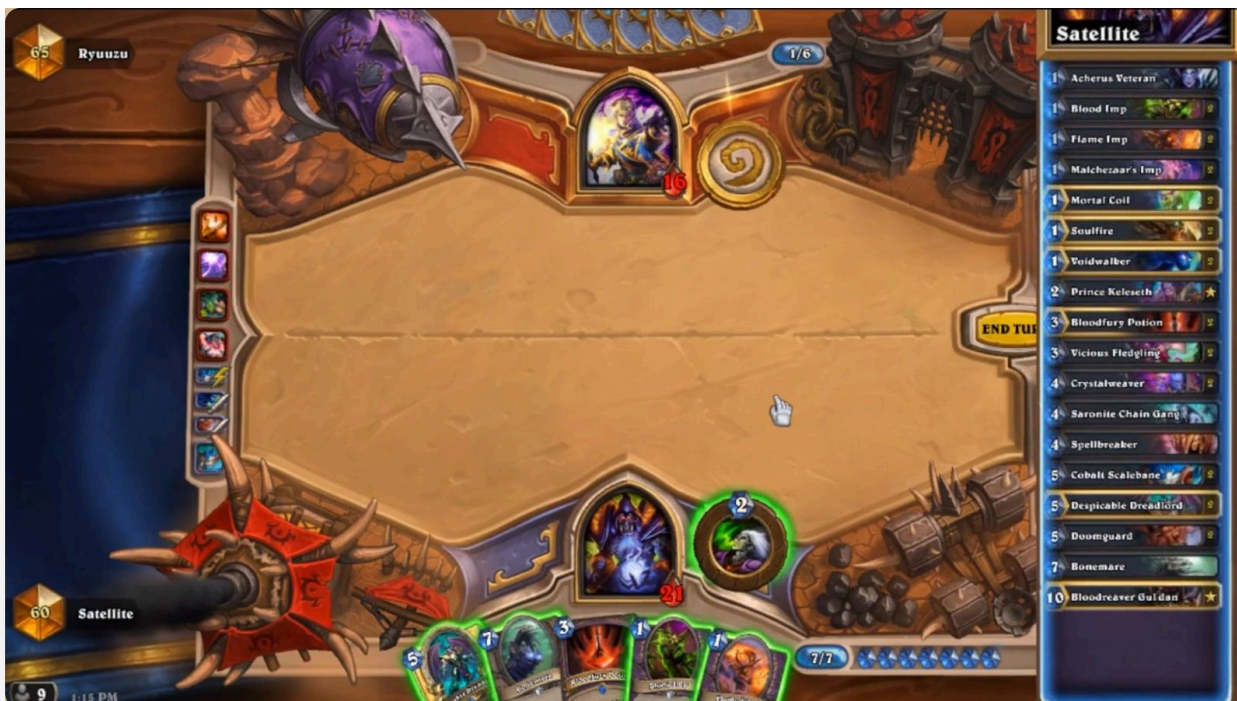
Крайне важно понимать, как именно играть против **Казакус Жреца**, так как этот архетип вы будете встречать в нынешней мете очень и очень часто. Во-первых, помните, что у оппонента есть только одна копия каждого ремувала. Это значит, что вы часто можете рисковать и не обыгрывать какой-то один из них, особенно если все другие не способны убрать ключевые угрозы со стола. Не обыгрывайте связки **Гномозелье** + **Слово Тьмы: Ужас** и **Аукенайская жрица** + **Круг исцеления** никогда до момента, как Жрец переберет большую часть своей колоды. Во-вторых, помните о том, что многие ваши существа особенно хороши в данном матч-апе: это **Гадкий натрезим** из-за 4 единиц атаки, **Кобальтовый губитель** из-за расы «дракон», а еще вы можете с помощью разнообразных баффов добиться 4 единиц атаки у многих мелких угроз, например, у

Коварного птенца (его адаптацией или Ветераном Акеруса) или 1/3 демона с помощью Зелья кровавой ярости, а также 0/1 Кровавого беса с помощью Костяной кобылы. Все может измениться, если ранее вы разыграли Принца Келесета, тогда больше ваших угроз будут уязвимы к таким ремувалам, как **Слово Тьмы: Смерть** и **Темный жнец Андуин**.



Не давать Жрецу лишних карт – очень важно, а в данной ситуации единственный способ сделать это – разыграть Стража ужаса и атаковать им Служителя боли. **Маг крови Талнос** тоже должен быть уничтожен, лучше всего сделать это Демоном Бездны 1/2, дабы обыграть **Кольцо света**.

Матч-ап с **Биг Жрецом** похож в плане обыгрывания ремувалов на этот, однако чуть тяжелее, так как этих ремувалов теперь уже по две копии в колоде. Усложняется все и неприятными крупными угрозами архетипа, с которыми вам порой непросто будет совладать. Часто придется вовсе игнорировать их, если, конечно, это не провокатор. В данном матч-апе имеет смысл больше рисковать и играть крайне агрессивно.



Гадкий натрезим – крайне важная угроза в данном матч-апе, если получится вывести его из радиуса поражения Зелье драконьего огня – это станет неплохим подспорьем для победы. Поэтому-то Чернокнижник не станет выставлять Огненного беса к Гадкому натрезиму и Кровавому бесу, дабы 3/2 угроза не отобрала +1 единицу здоровья у ключевого существа



Чернокнижник

Противостояние с **Контроль Чернокнижником** можно охарактеризовать как равное, хотя очень многое зависит от сборки вашего оппонента, которую крайне важно быстро распознать. Если это анти-агро версия, действовать можно чуть медленнее, если же это жадная сборка, наоборот можно воспользоваться ее уязвимостью со старта. В любом случае ключевую роль в данном матч-апе будет играть **Осквернение**, данное заклинание необходимо обыграть как можно лучше, не выставляя «в лесенку» ваши угрозы. Лучше всего, чтобы у них изначально было много здоровья, более 3х единиц, тогда Осквернению и другим AoE эффектам будет трудно «дотянуться» до ваших существ.

Старайтесь оказывать максимум давления не мелкими угрозами, а несколькими крупными, так как убирать их Контроль Чернокнижнику будет куда затруднительнее. Ключевую роль в данном противостоянии будет играть **Кровопийца Гул'дан**, правда не ваш, а вашего оппонента. Зачастую его розыгрыш противником будет означать ваше поражение, особенно если до этого на стороне контроль колоды погибло много демонов – вам просто нечем будет на них ответить. А вот Контроль Чернокнижник сможет убрать ваших воскрешенных демонов, правда для этого ему понадобится еще один AoE эффект, вполне вероятно, что он уже потратит данный крайне важный ресурс.

Зеркальное противостояние двух **Зоолоков** будет напряженным и трудным. Вашим главным другом станут выгодные размены, ведь оппоненту трудно без стола нанести даже одну единицу урона по раненному существу. Поэтому крайне важны **Ожог души** и **Лик тлена**, с их помощью можно добить угрозу противника. Еще одна ключевая карта – **Страж ужаса**, разыграв ее на пятый ход, вы получите очень сильный темповый скачок. А темп очень и очень важен в данном матч-апе. Если все дойдет до десятого хода, разыгравший Кровопийцу Гул'дана многократно улучшит свои шансы на победу несмотря на потерю Жизнеотвода.



Бюджетный Зоолок



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

Бюджетному Зоолоку недоступны многие эффективные карты. Конечно, главная – это **Принц Келесет**. Его отсутствие, однако, открывает новые возможности: можно взять в сборку такие угрозы, как **Ползун Голакка** и **Вожак лютых волков**. Также нет смысла дополнять колоду дополнительными демонами, раз недоступен **Кровопийца Гул'дан**, вместо этого в бюджетной версии архетипа используются элементы Токен Зоолока.






Как играть против Зоолока?

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 лучших колод против Зоолока. Вы всегда можете рассчитывать на сильнейшую колоду меты – Темпо Разбойника ([здесь](#) можно прочитать подробный гайд на этот архетип), еще неплохо в противостоянии с Зоолоком выступают Агро Друид ([подробный гайд здесь](#)) и Биг Жрец ([подробный гайд здесь](#)), хотя многое зависит от сборок как Чернокнижника, так и его оппонентов.



Кроме этого можно дать несколько общих советов по борьбе с Зоолоком, актуальных для всех или практически всех колод в игре:

-  Для начала постарайтесь определить, против какой версии Зоолока вы играете: есть ли там дополнительная синергия демонов или нет. Это важно, так как вы сможете ожидать те или иные карты.
-  Многие Зоолоки используют пиратов, однако не все. Обычно в версиях с большим количеством демонов их нет, зато есть [Зелье кровавой ярости](#) и другие угрозы.
-  Всегда ожидайте Стража Ужаса к пятому ходу, а Костяную кобылу – к седьмому. Соответственно, перед их выходом надо позаботиться о том, чтобы на половине Чернокнижника не было хороших условий для реализации данных карт ([Бес Малчезара](#) для Стража Ужаса и любое существо для Костяной кобылы).
- 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.

• 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 10-12 единиц, чтобы не дать ему возможности нажать силу героя.



Многие с наступлением Года Мамонта забыли о том, кто такой Чернокнижник и как мощна его сила героя, пожалуй, лучшая в Hearthstone. Класс действительно пребывал в кризисе в мете Экспедиции в Ун'Горо и со старта дополнения Рыцари Ледяного Трона. Но сейчас Гул'дан реабилитируется, уверенно занимая высокие позиции и по популярности, и по проценту побед в ладдере.

Радует то, что Чернокнижник сейчас представлен не одним архетипом, как многие другие классы, а двумя совершенно непохожими друг на друга. Так любой игрок может найти в Чернокнижнике что-то свое.

А Зоолок — живая классика Hearthstone. Этот архетип существует в игре с далекого февраля 2014 года, то есть уже почти что четыре года. За это время Зоолок изменился до неузнаваемости, пережил свои взлеты и падения. Приятно видеть, что сейчас эта колода хорошо вписывается в мету: она не слишком сильна, чтобы раздражать игроков, но и не слишком слаба, чтобы о ней забыли. Кажется, именно такими и должны быть все архетипы в Hearthstone.

Спасибо за прочтение гайда, до скорых встреч!