

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Зоолок с исцелением - лучшая колода Чернокнижника в Ведьмином Лесу.

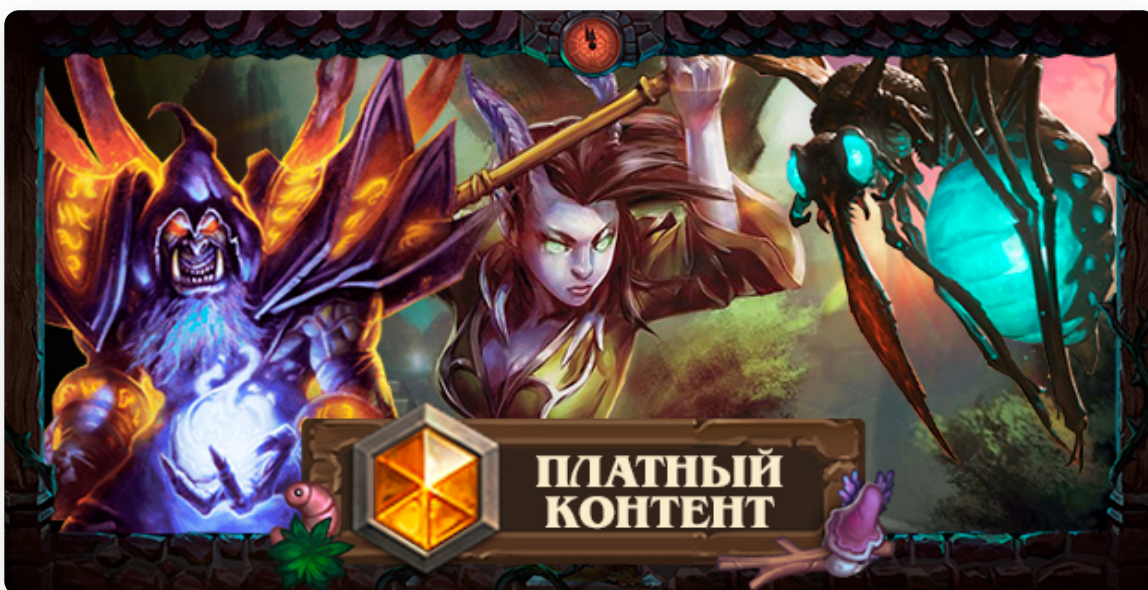
11.07.2018

Гайды

Гайды Ведьмин лес

Зоолок

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



**Здравствуйте, дорогие подписчики и посетители сайта
kolodahearthstone.ru**

Вашему вниманию представляется полный разбор архетипа, о котором все слышали, но в последнее время видели не так часто. По крайней мере это было актуально ранее, сейчас же, если вы зайдете в ладдер, героя статьи вы встретите очень быстро. И встреча эта может вам не понравиться.

Речь идет, конечно же, о Зоолоке, ставшем невероятно мощным и популярным в последние недели. Случилось это по нескольким причинам. Во-первых, целый ряд игроков взяли заняли высшие строчки в легенде, используя сборки данного архетипа,

что привлекло к нему внимание многих. Во-вторых, была открыта новая синергия исцеления, которая оказалось неожиданно эффективной в руках Гул'дана.

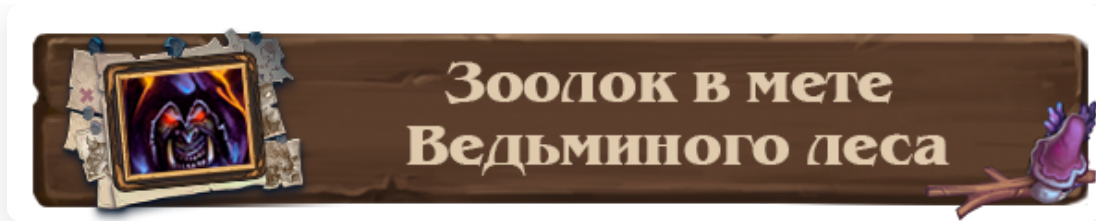
Кого-то это может удивить: исцеление в агрессивной колоде Зоолока? Знахарь вуду в конкурентоспособной колоде ладдера? Да, в Ведьмином лесу возможно и такое. Из этого руководства вы узнаете, почему новая синергия исцеления оказалось столь эффективной в руках Зоолока и, конечно же, как ей правильно распоряжаться, дабы покорить ладдер этим архетипом.

Приятно и то, что позволить себе собрать Зоолока может практически каждый. Архетип совсем не требователен к богатой коллекции и наличию легендарных карт в принципе.

Из данного гайда вы, как и всегда, узнаете все самое важное и необходимое о Зоолоке. Вы увидите актуальные сборки архетипа, узнаете о том, как собрать собственную колоду, что в ней можно заменить для того, чтобы получить бюджетную версию. Будут разобраны вопросы муллигана, общая стратегия игры, особенности поведения Зоолока в типовых матч-апах нынешней меты и многое другое.

Разделы гайда:

1. *Зоолок в мете Ведьминого леса*
2. *Сборки архетипа*
3. *Вопросы декбилдинга*
4. *- Основа колоды*
5. *- Опциональные и технические карты*
6. *- Замены*
7. *- Максимально бюджетный Зоолок*
8. *Муллиган*
9. *Стратегия игры*
10. *- Основы геймплея*
11. *- Особенности агро матч-апов*
12. *- Особенности контроль матч-апов*
13. *- Обыгрывание AoE эффектов*
14. *- Как использовать взрывной урон*
15. *- О порядке действий и почему это важно*
16. *- Позиционирование существ*
17. *Карты со случайным эффектом*
18. *Матч-апы*
19. *Заключение*



Зоолоком в Ведьминоном лесу играли всегда, пусть и совсем немного до последнего времени. До майских нерфов внутри класса Чернокнижника царило относительное однообразие: бал правил Куболок.

Когда он ослаб, появилась новая доминанта внутри класса — Четный Чернокнижник, которого вскоре решил потеснить все тот же Куболок.

В целом класс Чернокнижника всегда встречался часто в мете Ведьминоного леса, и игроки могли выбирать между несколькими его архетипами. Предпочтение отдавалось медленным версиям колод, нацеленным на контроль стола и с массой AoE зачисток.

Зоолок в свою очередь совсем другой, этот старейший архетип испокон веков играл агрессивно, и в этом его преимущество в Ведьминоном лесу. Ведь раз большинство Чернокнижников — Куболоки или Четные Чернокнижники, именно их и ожидают противники, выбирая карты в стартовую руку и совершая первые ходы. Никто не ждет Огненного беса на первый ход и не оставляет на него ответ, оппоненты готовятся к [Горному великану](#) на 3-4 мане.

Зоолок этим и пользовался. Не сказать, что особенно успешно, все-таки эта стратегия — стратегия темной лошадки, и популярная метовая колода не может реализовать ее.

Сборки Зоолока ранее чаще всего обращались к [Принцу Келесету](#) и сильнейшим дропам за свою стоимость. В редких случаях они пользовались Морскими великанами, зато часто прибегали к Страхам ужаса и Кровопийце Гул'дану.

Ситуация кардинально изменилась буквально несколько дней назад. Причины уже были названы: появилась новая сборка, которой добились выдающихся результатов многие игроки на разных серверах.

Неизвестно, кто именно придумал Зоолока с исцелением, но идея оказалась великолепной. Да, данный архетип получает очень много урона, используя [Жизнеотвод](#), Огненного беса и другие карты, но не в этом главная идея синергии исцеления.

Используется она преимущественно для выгодных разменов в агро матч-апах, обыгрывания AoE эффектов в медленных и получения серьезного темпового преимущества в обоих. Хотя, конечно, и восстановление здоровья именно вашему герою возможно, и в некоторых матч-апах это помогает выиграть достаточное количество времени для победы.

Сборки Зоолока с исцелением еще молоды и, вероятно, будут эволюционировать в будущем. Пока что главный выбор, который стоит перед игроками: использовать ли Стражей ужаса или [Лироя Дженкинса](#) в качестве угроз с рывком? Эти карты очень разные и обладают своими достоинствами и недостатками. Пока что неизвестно, какой подход выгоднее.

Зоолок в нынешней мете чувствует себя отлично. Архетип показывает великолепные результаты в большинстве матч-апов ладдера, хотя статистике здесь до конца верить нельзя, поскольку большой массив данных был записан еще во времена, когда о Зоолоке мало кто слышал и не был готов к нему на стадии муллигана и в первые ходы.

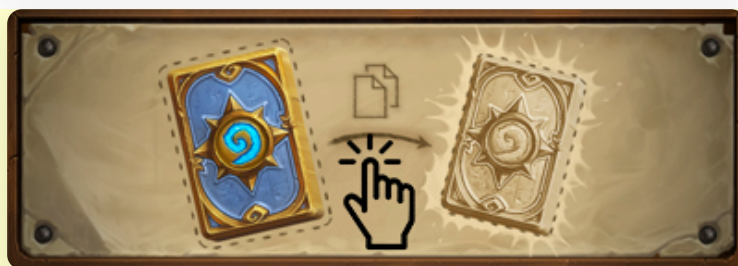
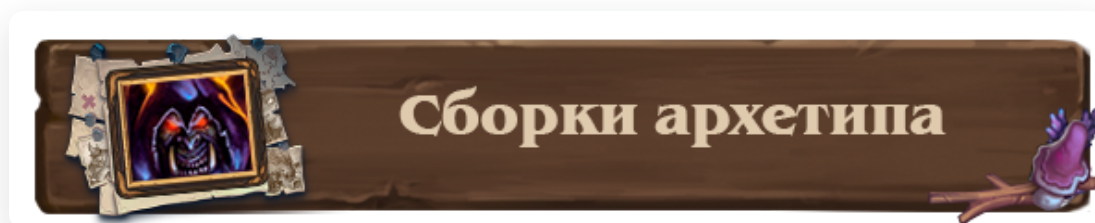
Вероятно, с возросшей популярностью архетипа упадут и его статистические показатели, хотя нельзя отрицать то, что многие сейчас выгодные для Зоолока таковыми и останутся в будущем. Количество выгодных матч-апов сейчас слишком велико, чтобы перечислять их все, поэтому вам предлагается познакомиться в первую очередь с не самыми удачными.

В первую очередь это тяжелые контроль колоды, нацеленные на борьбу с агро архетипами, играющими от стола: Контроль Жрец, Квест Воин и Биг Спелл Маг. Также трудно Зоолоку приходится с Четным Чернокнижником.

Единственные быстрые колоды, которые могут переиграть Зоолока по темпу и не дать закрепиться на столе рано — Нечетный Разбойник и Четный Шаман, впрочем, только последний побеждает героя статьи стабильно, а вот Нечетный Разбойник вполне способен и проиграть. Матч-ап с ним можно назвать скорее равным с небольшим перевесом в пользу Валиры.

Все другие поединки в настоящий момент можно считать выгодными для Зоолока. Таким образом, герой сегодняшнего гайда отлично играет с большинством метовых колод.

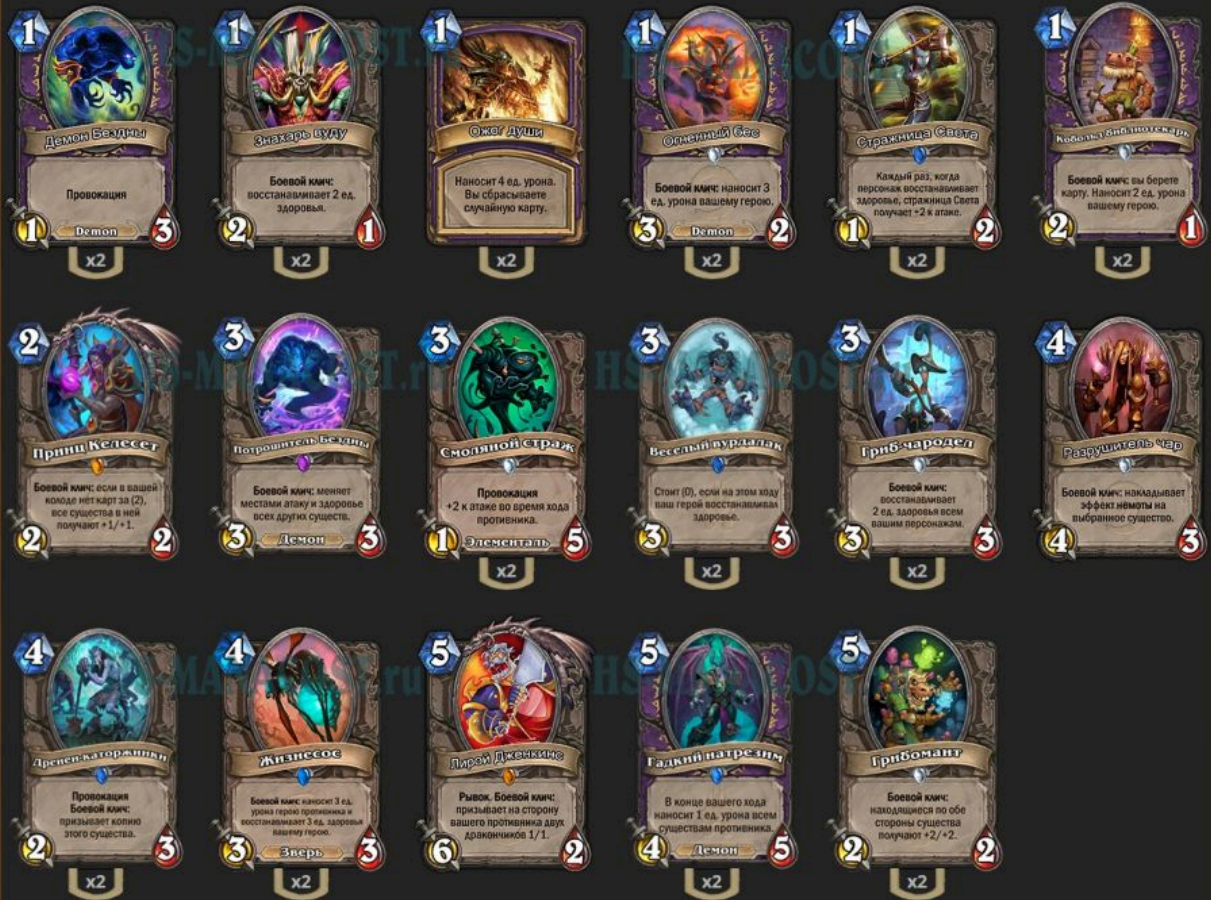
[к содержанию](#)



Нажмите на изображение под колодой, чтобы скопировать код колоды в игру.

Зоолок от Така

Зоолок (Така)



Самая популярная и распространенная колода Зоолока в настоящий момент, использующая одного Разрушителя чар и Лироя Дженкинса в качестве финишера. В колоде также есть достаточно популярный сейчас Потрошитель Бездны, его используют и многие другие агро колоды.

Зоолок от Ginky

Зоолок (Ginky)

 Демон Бездны Провокация Демон x2	 Зангарь Бездны Боевой клич: восстанавливает 2 ед. здоровья. Демон x2	 Обжиг Души Наносит 4 ед. урона. Вы сбрасываете случайную карту. Демон x2	 Огненный Баз Боевой клич: наносит 3 ед. урона вашему герою. Демон x2	 Скраинца Света Каждый раз, когда персонаж восстанавливает здоровье, скраинца Света получает +2 к атаке. Демон x2	 Нобельность Бездны Боевой клич: вы берете карту. Наносит 2 ед. урона вашему герою. Демон x2
 Принц Келсесет Боевой клич: если в вашей колоде нет карт за (2), все существа в ней получают +1/+1. Демон x2	 Потрошитель Бездны Боевой клич: меняет местами атаку и здоровье всех других существ. Демон x2	 Смоляной Страж Провокация +2 к атаке во время хода противника. Элементаль x2	 Веселый гном Стоит (0), если на этом ходу ваш герой восстанавливает здоровье. Демон x2	 Гриб-чародей Боевой клич: восстанавливает 2 ед. здоровья всем вашим персонажам. Демон x2	 Дрепел-касторжипин Провокация Боевой клич: призывает кошку этого существа. Демон x2
 Жизнесс Боевой клич: наносит 3 ед. урона герою противника и восстанавливает 3 ед. здоровья вашему герою. Зверь x2	 Страж ужаса Рычок. Боевой клич: вы сбрасываете две случайные карты. Демон x2	 Гадкий патрешим В конце вашего хода наносит 1 ед. урона всем существам противника. Демон x2	 Грибомант Боевой клич: находящиеся по обе стороны существа получают +2/+2. Демон x2		



MANACOST
kolodahearthstone.ru



3600





Эта вторая по популярности версия Зоолока, отличающаяся всего лишь двумя картами. [Разрушитель чар](#) и [Лирой Дженкинс](#) заменены на пару Стражей ужаса. Эти демоны хороши не только в качестве финишеров, порой они становятся великолепными темповыми угрозами, укрепляющими преимущество Чернокнижника. Конечно, взамен придется попрощаться с двумя картами в руке, хотя негативный эффект Стражей ужаса возможно избежать, но об этом позже.

Зоолок от Satellite

Зоолог от Satellite

<p>1</p> <p>Демон Бездны</p> <p>Провокация</p> <p>1 Демон 3</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Знахарь Вуну</p> <p>Боевой клещ восстанавливает 2 ед. здоровья.</p> <p>2 1</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Ожог Души</p> <p>Наносит 4 ед. урона. Вы сбрасываете случайную карту.</p> <p>3 2</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Осенний Баз</p> <p>Боевой клещ наносит 3 ед. урона вашему герою.</p> <p>3 Демон 2</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Стражница Света</p> <p>Каждый раз, когда персонаж восстанавливает здоровье, стражница Света получает +2 к атаке.</p> <p>1 2</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Кобольд-Убийца Школяры</p> <p>Боевой клещ, вы берете карту. Наносит 2 ед. урона вашему герою.</p> <p>2 1</p> <p>x2</p>
<p>2</p> <p>Принц Келесет</p> <p>Боевой клещ, если в вашей колоде нет карт за (2), все существа в ней получают +1/+1.</p> <p>2 2</p>	<p>3</p> <p>Гриб-чародей</p> <p>Боевой клещ восстанавливает 2 ед. здоровья всем вашим персонажам.</p> <p>3 3</p>	<p>3</p> <p>Смоляной Страж</p> <p>Провокация +2 к атаке во время хода противника.</p> <p>1 Элементаль 5</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Веселый Пурдалак</p> <p>Стоит (0), если на этом ходу ваш герой восстанавливал здоровье.</p> <p>3 3</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Разрушитель Чар</p> <p>Боевой клещ накладывает эффект немوتы на выбранное существо.</p> <p>4 3</p>	<p>4</p> <p>Жизисеос</p> <p>Боевой клещ наносит 3 ед. урона герою противника и восстанавливает 3 ед. здоровья вашему герою.</p> <p>3 Зверь 3</p>
<p>4</p> <p>Дрепс-кагоранкин</p> <p>Провокация Боевой клещ призывает кошку этого существа.</p> <p>2 3</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Лирей Джеинки</p> <p>Рывок. Боевой клещ призывает на сторону вашего противника двух дракончиков 1/1.</p> <p>6 2</p>	<p>5</p> <p>Гадкий патрешки</p> <p>В конце вашего хода наносит 1 ед. урона всем существам противника.</p> <p>4 Демон 5</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Грибомант</p> <p>Боевой клещ, находясь по обе стороны существа получают +2/+2.</p> <p>2 2</p> <p>x2</p>	<p>6</p> <p>Ганда Кроускин</p> <p>У всех существ в руке есть «Эк». 7</p>	<p>10</p> <p>Морской Великан</p> <p>Стоит на (1) ману меньше за каждое другое существо на поле боя. 8</p> <p>x2</p>

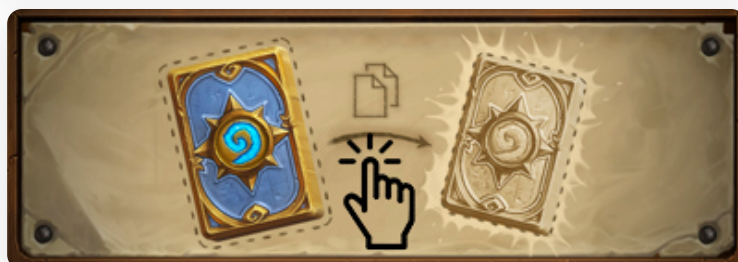


Нельзя не привести сборку одного из лучших Зоолоков в Hearthstone. В этой колоде в отличие от приведенной первой в данном разделе отсутствуют по одной копии [Грибачародела](#) и [Жизнесоса](#), а также [Потрошитель Бездны](#). Вместо них добавляются [Морские великаны](#) и [Глинда Кроускин](#).

Такой Зоолок становится намного тяжелее, что помогает в первую очередь в контроль матч-апах, а также намного интереснее. Связка [Глинда Кроускин](#) и [Морской великан](#) сильна сама по себе, но данные карты можно использовать и по отдельности. Сама [Глинда Кроускин](#) — опаснейшая угроза, от которой оппонент почти всегда захочет избавиться, ведь в противном случае Чернокнижник будет способен сделать практически все, что пожелает: полностью заставить стол, восстановить свое здоровье или пополнить руку. А порой можно сделать и все эти действия за один ход.

Зоолок от RDU

Зоолок от RDU



Этот Зоолок интересен включением таких карт, как [Ледниковый осколок](#) и [Коварный птенец](#), которые хорошо себя показывали в ранних версиях архетипа без синергии исцеления. Почему бы не использовать их сейчас, если для них нашлось место в сборки?

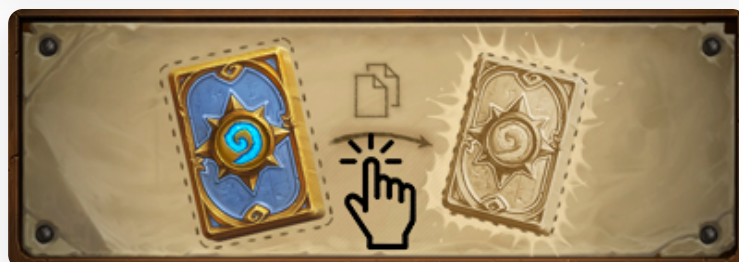
Примечательно, что в этом Зоолоке нет [Гадкого натрезима](#). Обзаведитесь им, если часто встречаетесь с Нечетным Паладином и другими агро колодами. Если же ваша локальная мета медленная, куда лучше взять [Коварного птенца](#).

Зоолок от BuckNasty

Зоолок (BuckNastyZB)



4100



Если вам не по душе синергия исцеления, вы можете обратиться и к классическим версиям Зоолока, которые не используют лечащих карт, зато обзаводятся другими опасными угрозами за 1, 3 и 4 кристалла маны.

[к содержанию](#)



Выбрано 23 / 30 карт		
1	Демон Бездны	2
1	Знахарь вуду	2
1	Кобольд-библиотекарь	2
1	Огненный бес	2
1	Ожог души	2
1	Стражница Света	2
2	Принц Келесет	
3	Веселый вурдалак	2
3	Гриб-чародел	2
4	Дренеи-каторжники	2
4	Жизнесос	2
5	Грибомант	2

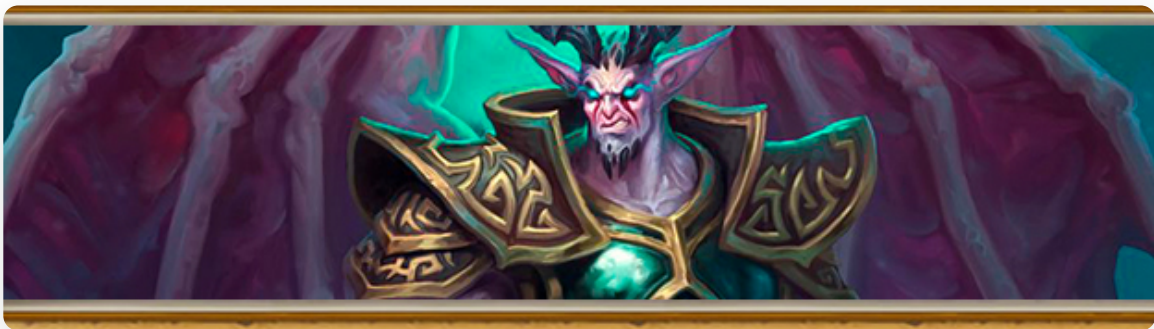
Основа колоды – это карты, которые используются всеми или почти всеми сборками архетипа. У Зоолока их не так уж мало – 23 штуки.

В основу колоды вошли существа, синергирующие с исцелением – это визитная карточка нового Зоолока. Стражница света, Знахарь вуду, Гриб-чародел, Жизнесос и Веселый вурдалак теперь незаменимы в большинстве сборок архетипа.

Частый гость в колоде – Гадкий натрезим, но его все же лучше отнести к разряду опциональных карт, ибо хорош он в основном только против Нечетного Паладина, а этот архетип может встречаться не так уж часто. Мета все-таки полна медленных, нерасторопных колод, в противостоянии с которыми гораздо важнее иметь больше агрессивных инструментов.

Не попали в основу и Стражи ужаса, так как далеко не все любители Зоолока единогласно отдают ему предпочтение. Есть варианты с Лироем Дженкинсом, и каждый решает для себя сам, какое существо с рывком подойдет ему лучше.

В остальном колода довольно привычна взгляду, здесь и Ожог души, и Огненные бесы, и Демоны Бездны – все это постоянные спутники Зоолока. У некоторых возникает вопрос, почему здесь нет Кровопийцы Гул'дана, ведь раньше Зоолоки использовали и его. Дело в том, что данная колода очень агрессивна, и она рассчитывает на раннюю победу с помощью дешевых существ и активного «заспама» стола. Кровопийца Гул'дан здесь был бы явно лишним: к десятому ходу Зоолок часто или уже выигрывает, или безоговорочно проигрывает, так что и рыцарь смерти ему не поможет. Что уж говорить о том, что это был бы далеко не самый желаемый «топдек».



Теперь пришла пора поговорить об **опциональных и технических** картах.

Гадкий натрезим – многие удивятся, почему это существо не находится в основе колоды, ибо оно прекрасно вписывается в нее и отлично помогает против Нечетных Паладинов. Но Гадкий натрезим немного тяжеловат для Зоолока, и некоторые игроки отказываются от него. Добавляйте его в сборку, если часто встречаете агрессивных Паладинов, но если вам чаще попадаются медленные оппоненты, можно и отказаться от него.

Жуткий крот – небыизвестный игрок Viper заменил в стандартной версии Зоолока одного Гадкого натрезима на Жуткого крота. И та, и другая карта особенно хороша в агро матч-апах, но Жуткий крот намного легче и лучше синергирует с исцелением.

Стражи ужаса или **Лирой Дженкинс** – это главная дилемма для всех, кто решил выбрать Зоолока в качестве проводника на вершины ладдера. Стражи ужаса сбрасывают карты, это верно, поэтому многие и отказываются от него. Однако преимущество их в том, что они могут выступать не только в качестве добивания оппонента, но и как довольно тяжелая, трудноустраняемая угроза, которая может с кем-то выгодно разменяться. Плюс к этому, рука Зоолока истощается довольно быстро, и

получить Стража ужаса с «топдека» в пустую руку – это более привлекательный вариант. **Лирой Дженкинс** – это инструмент исключительно для добивания, в иных целях его используют крайне редко и в самых тяжелых ситуациях. **Лирой Дженкинс** более агрессивен и подойдет тем, кто нацелен на быстрое уничтожение врага. Конечный выбор, разумеется, за вами.

Глинда Кроускин – необычная опция, которая добавляется в сборки с Морским великаном. Собственно, необязательно использовать ее именно для розыгрыша нескольких Морских великанов на одном ходу. Это может быть отличная «приманка» для оппонента, чтобы отдать какой-то ценный ресурс, ведь оставлять **Глинду Кроускин** на столе мало кто захочет.

Ледниковый осколок – универсальная опция, которая может пригодиться в самых разных ситуациях. Замедлить какую-либо тяжелую угрозу врага или даже заморозить «лицо» оппонента – все это иной раз бывает просто необходимо. **Ледниковый осколок** помогает выиграть время Зоолоку, а это бывает очень важно, если нужно найти хороший «топдек» для летала или какую-либо другую опцию, которая помогла бы выжить в экстренной ситуации.



Вестница смерти – невероятно полезна в любом агро матч-апе. Она обеспечивает вашему существу возможность выгодно разменяться абсолютно безнаказанно, если право размена остается за вами, к тому же, имеет неплохие для своей стоимости характеристики 2/4.

Потрошитель Бездны – это существо может быть полезно в самых разных случаях. Во-первых, если вы играете с Друидом, у которого есть **Ползучая чума**: комбинация **Потрошитель Бездны** + **Гадкий натрезим** полностью уничтожит стол Малфуриона. Во-вторых, **Потрошитель Бездны** хорош против Таунт Друида, у которого много существ с низким показателем атаки при большом здоровье. В-третьих, в матч-апе с Четным Шаманом демон становится страшной угрозой для большинства вражеских тотемов. И в-четвертых, это идеальный ответ на **Вестника рока**, хотя он встречается и нечасто. В-пятых, **Потрошитель Бездны** просто гибкое и универсальное существо, которое помогает совершать неожиданные выгодные для вас размены.

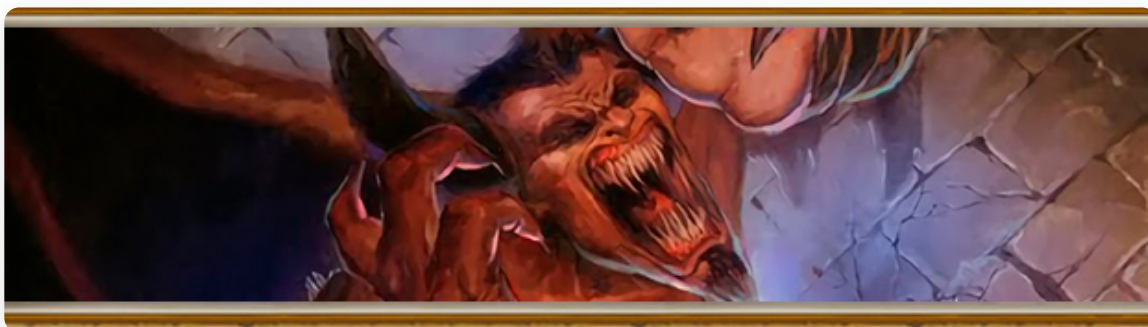
Коварный птенец – хороший выбор для тех, кто хочет играть максимально агрессивно. При удачном стечении обстоятельств **Коварный птенец** вообще может в одиночку подарить вам победу, Однако важно помнить о ремувалах, которые могут быть у вашего противника, когда вы разыгрываете его. Часто **Коварный птенец** будет играть роль «софт провокатора», то есть такого существа, который в первую очередь сосредоточит на себе внимание противника.

Смоляной страж – защитный инструмент, который поможет в агрессивных поединках. Он обладает очень хорошими характеристиками, высокий показатель здоровья поможет размениваться с мелкими угрозами быстрых оппонентов, а эффект провокации защитит других ваших существ.

Разрушитель чар – немота все еще полезна в большинстве матч-апов, практически у любого архетипа есть достойная цель для эффекта немоты. **Журчащий слизнюченуш** у Охотника, **Похитительница трупов** у Шамана и многие другие. Эффект немоты в некоторых случаях будет обеспечивать вам победу, например, если нанесению летального урона мешает вражеский провокатор. Это замечательный универсальный инструмент, который не зря будет занимать место в вашей колоде.

Дворф Черного Железа – очень просто и дешевый способ увеличить урон на столе. Дополнительные две единицы атаки никогда не будут лишними, даже если даются всего на один ход. Это может быть как инструмент для добивания (да, иногда вам будет не хватать именно одной-двух единиц для «летала»!) или для размена с каким-либо крупным существом. Да и характеристики 4/4 уже неплохи сами по себе, так что **Дворфа Черного Железа** не стыдно иной раз поставить просто в темп.

Морской великан – серьезная угроза, которую вы сможете выставить довольно рано, особенно если противник также будет иметь что-то на столе. Особенно хорош в медленных матч-апах, зато быстрые противники могут его просто проигнорировать. Прекрасно комбинируется с **Глиндой Кроускин**.



Говоря о **заменах**, нельзя не отметить, что Зоолок сам по себе уже недорогая колода. Из самых дорогих карт здесь **Принц Келесет**, **Лирой Дженкинс** и **Потрошитель Бездны**. Преимущество архетипа в том, что он может справиться и без этих карт, тем более, что две из них относятся к разряду опциональных, а из основы здесь только **Принц Келесет**. Да, отказываться от баффа всей колоды не очень хочется, и это будет, пожалуй, самая серьезная потеря, но и без него Зоолок вполне может быть конкурентоспособным.

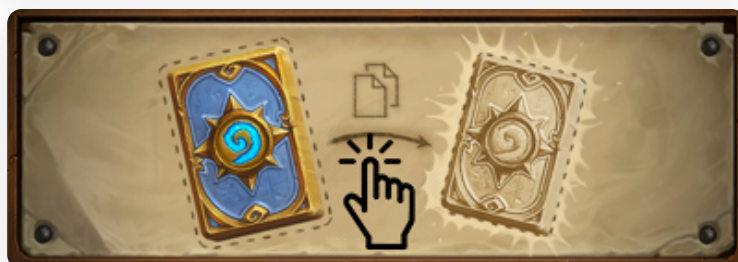
Ниже представлена максимально бюджетная сборка Зоолока. **Принц Келест** здесь уступил место **Грубому гомункулу** и **Вожаку лютых волков**, а вместо **Лироя Дженкинса**

здесь Стражи ужаса. Ее стоимость - всего 1620 чародейной пыли, это чуть больше, чем стоимость одной легендарной карты.



Максимально бюджетный Зоолок

Максимально бюджетный Зоолок





В стартовую руку вы ищите не так уж и много опций. Собственно, оставляя представленную здесь четверку существ в стартовой руке, вы не ошибетесь практически никогда. Хотя, конечно, все немного сложнее, когда дело доходит до поединков с конкретными классами.

1	Кобольд-библиотекарь
1	Огненный бес
2	Принц Келесет
3	Веселый вурдалак

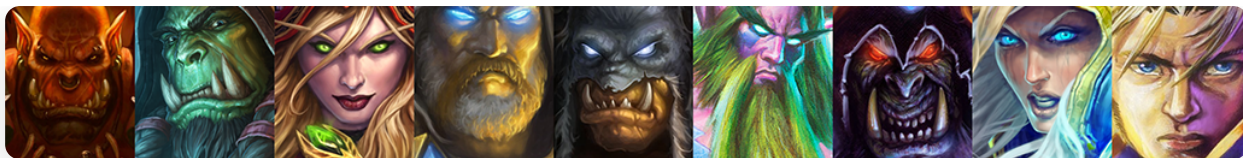
Но прежде, чем перейти к классовой специфике муллигана, важно отметить, что Зоолок ищет не столько конкретные карты в руку, сколько хорошую кривую маны. Вам важно выставить что-то на первый ход и на второй, израсходовав при этом все доступные кристаллы маны.

Как именно вы сделаете это — вопрос открытый. Если вы играете без Монетки, все становится проще: на первый ход вам важно найти мощный первый дроп (в идеале [Огненный бес](#)), а на второй подойдут или [Принц Келесет](#), или еще две “единицы” (неплохо защитить Огненного беса [Демоном Бездны](#) или полечить его же [Знахарем вуду](#), если ожидается размен).

Если вы ходите с Монеткой, количество доступных вам опций увеличивается. Уже на первый ход вы можете поставить двух Огненных бесов или мощнейшую связку [Огненный бес](#) + [Демон Бездны](#) через Монетку, правда, если вы планируете сделать это, вам важно не остаться без второго хода.

Монетку можно сберечь и на второй ход, дабы разыграть какой-то мощный третий дроп: в контроль матч-апах крайне эффективен [Коварный птенец](#), а в медленных можно защитить ваш первый дроп [Смоляным стражем](#) или восстановить его здоровье [Грибом-чароделом](#).

Не ограничивайтесь только представленными в данном разделе карты. Порой в руке можно оставить [Знахаря вуду](#), [Ожог души](#), Стражницу света и некоторые другие карты, если они хорошо вписываются в вашу кривую маны и план на первые несколько ходов. Думайте о том, что и в каком порядке вы планируете разыграть, чем на это может ответить ваш оппонент и что вы можете сделать, чтобы ему помешать.



Воин: Принц Келесет, Огненный бес, Кобольд-библиотекарь, Веселый вурдалак. С Монеткой и хорошей рукой — Грибомант.

Паладин: Принц Келесет, Гадкий натрезим, Демон Бездны, Огненный бес, Веселый вурдалак. С Монеткой и хорошей рукой — Гриб-чародел.

Охотник: Принц Келесет, Кобольд-библиотекарь, Веселый вурдалак, Демон Бездны, Гриб-чародел. С Демоном Бездны и Монеткой — Огненный бес.

Друид: Принц Келесет, Огненный бес, Веселый вурдалак, Кобольд-библиотекарь, Стражница Света. С хорошей рукой — Потрошитель Бездны.

Разбойник: Принц Келесет, Веселый вурдалак, Кобольд-библиотекарь, Огненный бес. Если есть Огненный бес и Монетка — Демон Бездны.

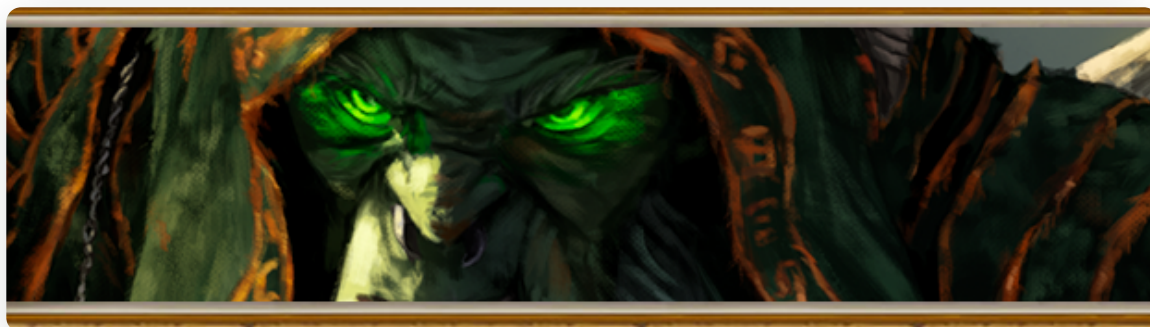
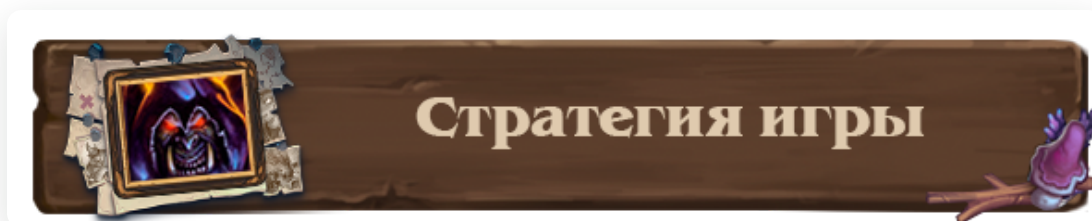
Шаман: Принц Келесет, Кобольд-библиотекарь, Огненный бес, Веселый вурдалак, Потрошитель Бездны.

Маг: Принц Келесет, Огненный бес, Знахарь вуду, Веселый вурдалак, Кобольд-библиотекарь.

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

Чернокнижник: Принц Келесет, Кобольд-библиотекарь, Огненный бес, Веселый вурдалак.

[к содержанию](#)



Наконец, когда вы выбрали нужные в стартовую руку карты, можно перейти непосредственно к **самому геймплею**. У Зоолока нет ярко выраженных и непохожих друг на друга способов победы: это агрессивная колода, которая играет

преимущественно от стола, всеми силами старается его захватить и не отпустить до победного конца.

Собственно, контроль стола и выгодные размены станут особенно важной составляющей игры для вас. Вы не играете сверхагрессивными Нечетным Разбойником или Фейс Охотником, которые спешат закончить игру к 4-5 ходам. Ваша задача – методично истощать ресурсы противника, на максимум реализовывать исцеление, восстанавливая здоровье ваших угроз после разменов, а в свободное от хороших разменов время бить по герою противника.

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

Видеть подобные возможности и реализовывать их, понимать, когда подходящее время для разменов, а когда нет — очень сложно, и именно этим навыкам вам важно овладеть, дабы успешно играть и Зоолоком, и любой другой колодой в Hearthstone в целом.

Важно прийти к тому, что нет четко заданных сценариев и действий, которые бы всегда были бы верными и правильными. Порой выгоднее разменяться, порой – атаковать по герою противника, и иногда даже лучшие игроки в Hearthstone будут решать по-разному и не соглашаться друг с другом. Ваша задача – сомневаться в своих действиях и постоянно задавать себе вопросы «почему я делаю именно так?» и «приблизит ли меня этот ход к победе?». И правильные ответы на них всегда будут разными и зависящими от конкретных обстоятельств. Не концентрируйтесь только на агрессии или только на разменах – истина где-то между ними.



Зоолок позиционирует себя по-разному в разных типах противостояний. При встрече с **агро колодами** самое важное, что только есть, — темп, выгодные размены и контроль стола.

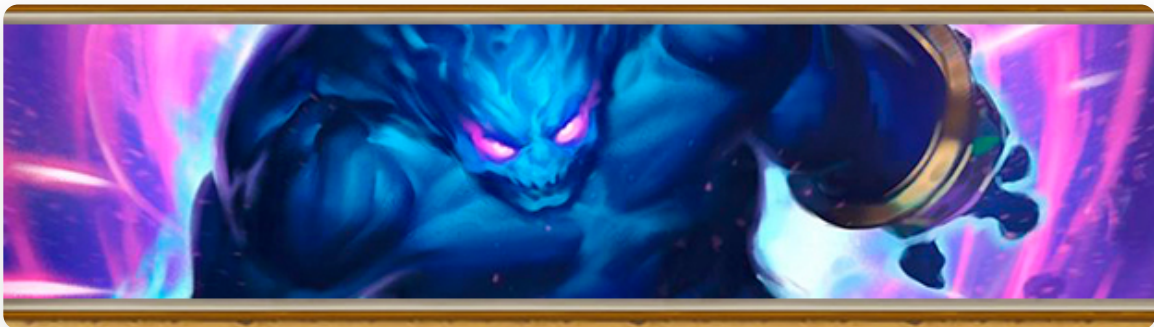
Чаще всего вы можете не опасаться каких-либо AoE способностей врага, так что выставляйте на стол максимум угроз. Очень важно, чтобы право разменов оставалось за вами, то есть вы хотя бы минимально, но вели в поединке. В этом случае вы сможете на все 100% реализовать исцеляющие эффекты, восстанавливая здоровье существ, которые только что атаковали по вражеским существам.

Не бойтесь получать урон по вашему герою, в том числе используя [Жизнеотвод](#), [Кобольда-библиотекаря](#) и Огненного беса. Если в результате этих действий вы захватите стол и сможете играть первым номером, не так важно, сколько именно

здоровья у вас осталось. Вы или сможете быстро закончить партию, или же защититься от взрывного урона противника провокаторами и исцелением – и того, и другого у вас в достатке.

Если старт игры не задался и вы не смогли занять лидирующие позиции, старайтесь совершить темповый переворот, то есть одновременно и уничтожить большинство угроз противника, и выставить свои. Невероятно полезными для данных целей являются карты [Ожог души](#), [Гадкий натрезим](#), [Страж ужаса](#) и темповый [Веселый вурдалак](#).

Помогут закрепить созданное преимущество не только ваши исцеляющие эффекты, но также и [Грибомант](#), и [Потрошитель Бездны](#), правда использовать последнего следует с умом. Например, с его помощью можно быстро закончить партию, но об этом позже.



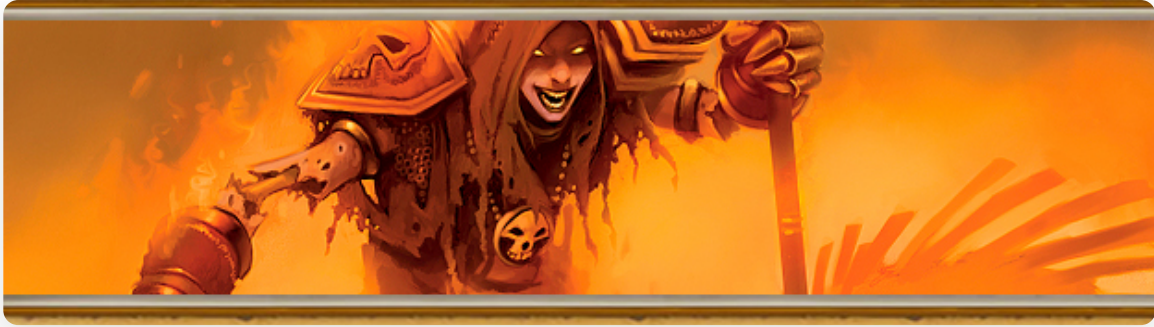
В **медленных матч-апах** вас часто будут интересовать совсем другие заботы. Борьба за стол на начальной стадии вам, скорее всего, не придется, что уже хорошо: ваши существа смогут без особых препятствий атаковать по герою оппонента.

С другой стороны, в таких условиях труднее реализовать исцеляющие эффекты: ваши угрозы обычно будут или тут же умирать от, например, [Оберега: малой яшмы](#), или пребывать в полном здравии. Вы можете использовать исцеление для раскочки [Служителя света](#) или розыгрыша [Веселого вурдалака](#), восстанавливая здоровье вашему герою – нанести урон ему можно всегда благодаря силе героя и целому ряду карт.

Контроль колоды любят выставлять одиночные крупные угрозы, начиная со средних этапов игры. Если у этих существ есть провокация, вы в любом случае будете вынуждены ответить на них. В этом могут помочь [Разрушитель чар](#), [Потрошитель Бездны](#), [Ожог души](#) и даже [Лирой Дженкинс](#). Если данных ответов у вас нет, уничтожайте провокатора существами на вашем столе.

В случае, если на стол было разыграно существо без провокации, вы сможете поступить по-разному: проигнорировать его, если его нельзя легко убрать, защитить ваши ценные существа провокациями ([Дренеи-каторжники](#) и [Смоляной страж](#) буквально созданы для этого) или, опять же, выгодно разменяться с помощью, например, [Ожога души](#), [Грибоманта](#), [Стража ужаса](#) или даже [Лироя Дженкинса](#).

Но старайтесь без особой необходимости не убиваться несколькими вашими существами в одну угрозу противника без провокации, поскольку в ход противника это же существо сможет атаковать лишь один раз, а вы, атакуя его 2-3 раза разными существами, как будто бы даете ему возможность атаковать несколько раз. Впрочем, этот вариант вы тоже можете рассмотреть, если вам нужно защитить какую-то очень мощную угрозу, пожертвовав несколькими слабыми.



Но самое важное, о чем вам нужно всегда помнить в медленных поединках – это **обыгрывание вражеских AoE эффектов**. Они бывают совершенно разными у конкретных классов и архетипов: **Осквернение**, **Ползучая чума**, **Ярость дракона**, **Вестник заката**, **Потасовка** и так далее. Что есть в колоде противника и в каком количестве — первый этап, о котором вы должны узнать, собираясь что-либо обыгрывать.

Если вы ожидаете какую-либо массовую способность от вашего противника, вы уже не сможете просто ставить на стол максимум характеристик, не заботясь ни о чем более, поскольку вас можно будет легко наказать за подобные действия. Впрочем, хорошо то, что у Зоолока есть его сила героя, которая никогда не оставит вас без ресурсов в руке. Поэтому вы можете действовать чуть смелее, особенно на тех стадиях, когда **Жизнеотвод** используется вами каждый ход.

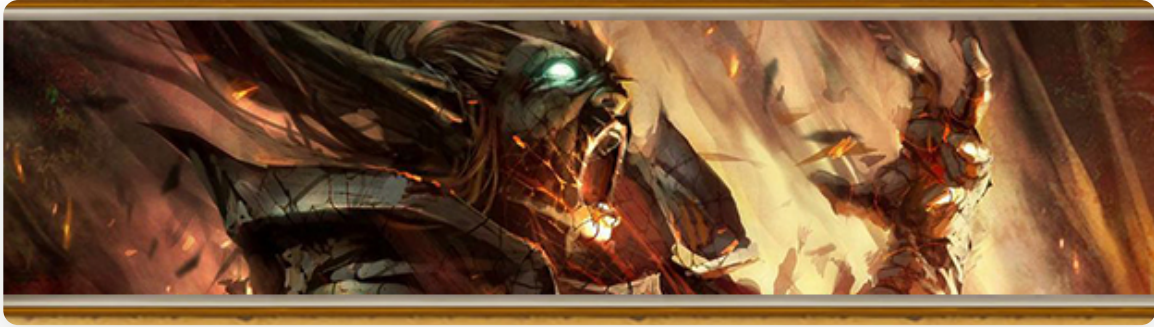
У оппонентов могут быть разные AoE эффекты: какие-то, как **Адское пламя** или **Волна огня**, наносят фиксированное количество урона, другие попросту ликвидируют существ тем или иным образом, как **Потасовка**, **Темный жнец Андуин**, **Ментальный крик** и другие.

Обыгрывать первый вид AoE, которые наносят урон, намного проще. В этом помогают не только исцеляющие эффекты, коих у вас в достатке, но и **Грибомант**, и **Потрошитель Бездны**. Со вторым могут возникнуть сложности: нужно разыгрывать угрозы аккуратно, дабы одна карта противника не уничтожила их все.

Разумеется, вам важно правильно выбрать момент, в который вы выставите **Веселого вурдалака**, дабы не подставиться под массовую способность противника. Просто кидать его в тем при первой же возможности, как в агро матч-апах, нельзя, если вы сталкиваетесь с оппонентом, у которого есть AoE способности.

Немаловажно отметить то, что вы в принципе не всегда должны решать обыгрывать AoE эффекты, даже если они есть в колоде противника. Ведь порой в руку они могут и не прийти. Не все Жрецы смогут ответить **Вестником заката** на четвертый ход, а Воины – Потасовкой на пятый. Это важно понимать и стараться различать ситуации, в которых нужно обыгрывать AoE, а в которых нет – или потому что нужные карты противнику не пришли (в этом помогут **навыки чтения руки**), или потому, что вы просто не сможете победить, если у противника будут идеальные ответы на все ваши действия.

Не обыгрывайте никакие AoE способности и другие важные карты противника, если ваша игровая ситуация тяжела и вы серьезно отстаете. И наоборот, если все хорошо, вы можете позволить себе отыграть от всех возможных карт противника. Правда важно, конечно же, не перестараться.



Ранее было сказано, что Зоолок играет преимущественно от стола и побеждает тогда, когда за ним контроль игрового поля. Это действительно так, но у вас есть и **источники взрывного урона**, которыми **нужно правильно распоряжаться**. К ним относятся в первую очередь **Ожог души**, **Жизнесос**, **Лирой Дженкинс** или **Страж ужаса**, которые хороши потому, что даже без каких-либо существ на столе в начале хода вы способны нанести урон, порой даже игнорирующий вражеских провокаторов.

Помимо данных карт у вас также есть и способы значительно усилить существ, которые пережили ход противника и могут атаковать. В первую очередь это, конечно же, **Грибомант**, а порой и **Потрошитель Бездны** – часто это существо вы сможете использовать для того, чтобы нанести массу неожиданного урона (например, **Страж ужаса** из 1/5 существа превратится в 5/1 угрозу). Также много урона может нанести **Стражница Света**, если вы сможете исцелить несколько целей за ход (помогают в этом **Гриб-чародел** и другие карты).

Важно то, что все вышеназванные источники взрывного урона могут использоваться не только для завершения партии, часто с их помощью можно совершать выгодные размены или вовсе применять для других целей. Не обязательно копить эти инструменты в руке для того, чтобы добить врага после потери стола. Если эти карты помогут вам не потерять стол вовсе, будет даже лучше – вы победите наверняка, а не потому, что вам точь-в-точь хватило взрывного урона для победы.

С другой стороны, располагая необходимыми картами, вы можете планировать нанесение летального урона в течение нескольких ходов, в какой-то момент отказавшись от разменов и совершив агрессивный выпад, нанеся много урона по герою противника – этот ход оправдан, если в течение следующих ходов вы сможете найти достаточное количество взрывного урона, дабы победить, если даже контроль стола будет вами потерян. Но важно учитывать защитные инструменты противника, как исцеление и провокации – они могут нарушить ваши планы.



Ключевой элемент геймплея Зоолока – **порядок совершаемых им действий**. Правила порядка действий достаточно простые и кому-то могут показаться даже очевидными, но

эти ошибки все равно допускаются постоянно и даже опытнейшими игроками – не потому, что они о них не знают, а просто потому, что о них не всегда помнят и не всегда обращают на это внимание, играя «на автопилоте».

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

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

Впрочем, здесь тоже бывают свои исключения. Например, [Принца Келесета](#) нужно разыгрывать раньше добора, о чем уже говорилось. Также, если вы планируете использовать [Ожог души](#) или Стража ужаса, порой предпочтительнее, чтобы они скинули уже имеющиеся в вашей руке карты, а не потенциальные «топдеки», так как эти «топдеки» могут оказаться сильнее (или из-за баффа [Принца Келесета](#), или потому, что у вас в руке просто не столь сильные в данной ситуации карты – слишком дорогие или, наоборот, слишком дешевые). Подробнее об этом читайте в следующем разделе.



И, наконец, еще одна достаточно простая и очевидная деталь, о которой забывают очень многие из-за отсутствия привычки думать об этом всегда. Речь идет о карте [Грибомант](#), которая вынуждает вас постоянно решать **вопросы позиционирования существ**.

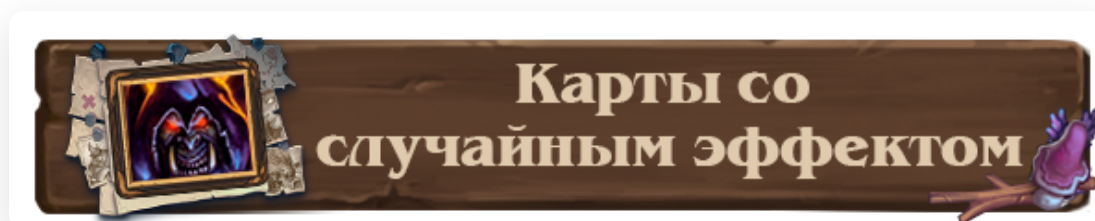
[Грибомант](#) — далеко не самое сложное существо в этом плане, достаточно просто расставлять угрозы так, чтобы получить максимум выгоды из [Грибоманта](#) в вашей руке или в колоде. Однако, опять же, о данной проблеме нужно постоянно думать, а не, как это любит делать подавляющее большинство игроков, кидать существ на стол попросту максимально справа от остальных.

Какие именно цели лучше всего подходят для баффа [Грибоманта](#)? Правильный ответ зависит от ситуации: порой нужно усилить крупных существ, дабы те пережили размены или AoE эффекты, а порой, наоборот, бафф нужно дать чему-то мелкому, дабы пожертвовать этими угрозами ради спасения чего-то поопаснее. Почти всегда хорошо смотрятся под баффом [Грибоманта](#) [Смоляной страж](#) и [Повелитель Бездны](#), а еще им

можно баффать только что выставленного **Лироя Дженкинса**, дабы тот нанес не 6, а 8 урона.

Оптимальные цели для усиления **Грибомантом** всегда разные и зависят от того, что именно планирует разыграть оппонент или разыграл уже. В этом вопросе, как часто и бывает, нет единственно правильного ответа – очень многое зависит от конкретных условий, которые вы должны распознавать и правильно анализировать.

[к содержанию](#)



Ожог души – эффект случайности заключается в том, что заклинание сбрасывает одну из ваших карт в руку. Прежде чем разыгрывать **Ожог души**, нужно задуматься о том, делать ли это до добора (**Жизнеотвод**, **Кобольд-библиотекарь**) или после него. Если среднестатистический «топдек» лучше тех карт, что уже есть в вашей руке, тогда сначала разыгрывайте **Ожог души**, а уже потом добирайтесь. И наоборот – если в вашей руке много полезных опций, лучше сначала добрать карту, чтобы уменьшить вероятность неприятного сброса.

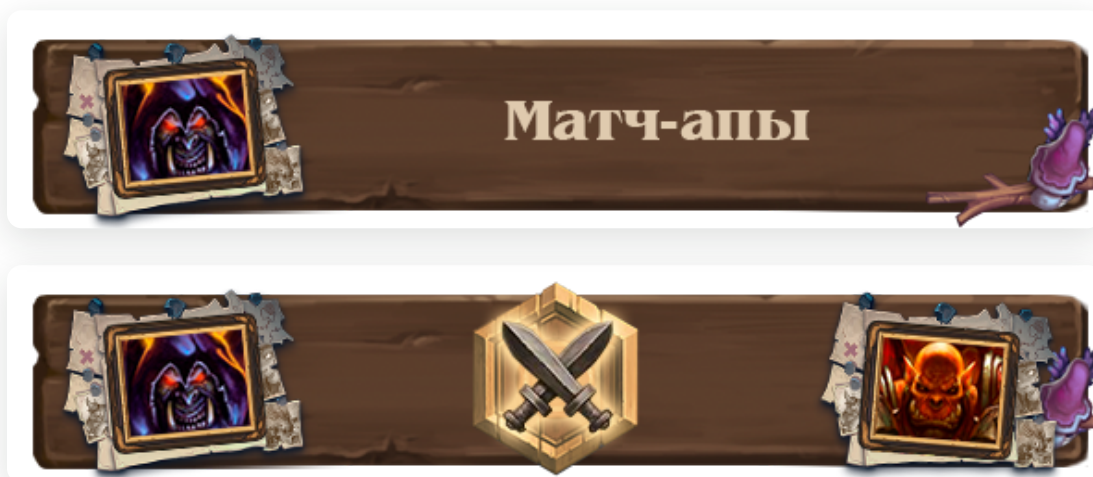
Страж ужаса – аналогичный **Ожог души** эффект, только сбрасывается уже две карты. В этом случае нужно еще более ответственно подходить к розыгрышу демона. Оцените, насколько вам необходимы находящиеся в руке опции, что именно вы планируете разыгрывать на следующий ход, и какова вероятность потерять эти карты. Если она высока, сначала добирайтесь, если же полезных карт в руке немного – сначаластавляйте демона, а потом прожимайте силу героя.

Конечно, в идеале вы можете разыграть и **Стража ужаса**, и **Ожог души** так, чтобы они совсем ничего не сбросили (когда других карт в руке нет), но не всегда нужно жадничать и разыгрывать все до последней карты в руке до того, как в бой вступят **Страж ужаса** и **Ожог души**. Порой темп, который они дают, куда важнее выгоды.

Коварный птенец – эффект случайности заключен в адаптациях зверя. Существует 120 различных сочетаний трех адаптаций из десяти, и предугадать, какие именно предложит вам игра, практически невозможно. Самое приятное – получить неистовство ветра после первой атаки героя противника, а затем уже смотреть по ситуации. Чаще всего помимо неистовства ветра выбираются такие опции, как дополнительные характеристики или «нельзя выбрать целью заклинаний и силы героя». Помните, что многие адаптации не суммируются, если выбрать их несколько раз: яд, провокация, невозможность стать целью заклинаний и силы героя, неистовство ветра, маскировка и божественный щит.



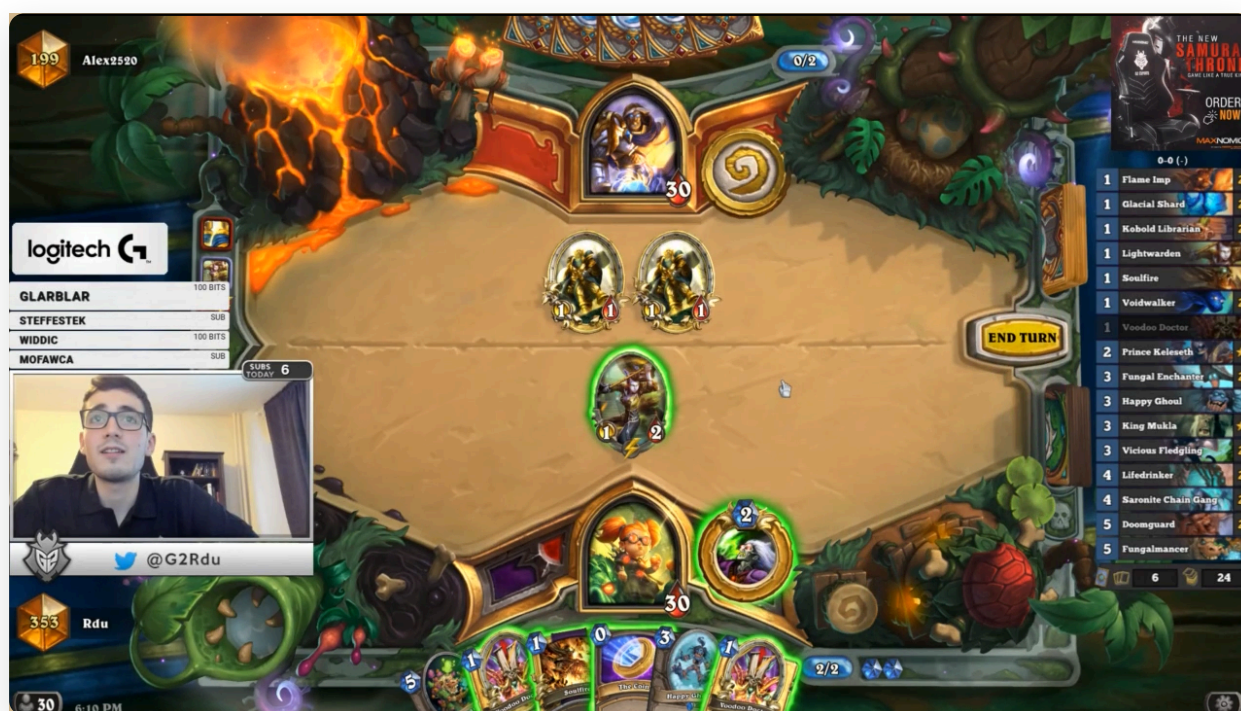
[к содержанию](#)



Играя против **Квест Воина**, опасайтесь в первую очередь его массовых зачисток. Самая опасная, разумеется, **Потасовка** – она не наносит урон существам, а просто уничтожает их. Поэтому будьте аккуратны перед пятым ходом оппонента, да и вообще – в течение всего матча. Практически все Квест Воины «носят» две Потасовки в своих колодах. В таком сложном матч-апе нужно идти на осознанный риск, то есть не просто слепо выставлять все подряд, но играть чуть менее скованно и осторожно, чем в благоприятных матч-апах. Так, если противник отдал одну Потасовку, можете быть смелее, ведь второй у него может не быть (в руке или в колоде). Вы можете рассчитывать на медленный старт противника и его медлительность на первых порах. Возможно, вам удастся победить, если вы бросите все силы в начале партии, а затем, словно снежный ком, будете наращивать количество угроз и усиливать их. Конечно, есть риск остаться с пустой рукой, если противник успешно сыграет AoE зачистку, поэтому желательно оставлять что-то в руке на случай, если массовый ремувал все-таки будет разыгран. Так вы сможете снова выставиться на стол, заставив Гарроша искать новые способы защиты.



Нечетный Паладин – весьма благоприятный соперник, ибо серьезное преимущество вам обеспечивает **Гадкий натрезим**. Одно существо помогает вам нейтрализовать полный стол оппонента, а справиться с демоном без стола Утеру не так-то просто. Конечно, рассчитывать на одного только **Гадкого натрезима** не стоит (тем более, его у вас вовсе может не быть), не забывайте о выгодных разменах и контроле стола противника. Убивайте в первую очередь Паладинов-рекрутов. Следите также за тем, что выберет Паладин с **Защитника холмов**, как долго он держит карту в руке и почему не разыгрывает ее. Это вполне может быть **Хранитель Солнца Тарим**, поэтому не стоит сбрасывать со счетов и такой бафф, и лучше обыграть его, если ваше положение позволяет. Преимущество Зоолока в том, что его 1-3 ходы намного сильнее, чем у Паладина, а если после выгодных разменов их удастся вылечить (например, **Грибом-чароделом**), то это практически всегда будет означать победу в матче.



В этом матч-апе крайне важно занимать стол с самого начала игры. AoE зачисток у Утера нет, поэтому можно выставляться по полной. Игрок прожимает силу героя, затем разыгрывает Монетку, **Знахаря вуду** на собственного героя и бесплатного **Веселого вурдалака**. Таким образом, на его столе оказывается три существа с характеристиками 3/2, 2/1 и 3/3. Данный момент прекрасно демонстрирует, как сильна может быть синергия с исцелением и **Веселым вурдалаком**, это действительно очень эффективный способ захвата стола с первых ходов матча.



Спелл Охотник опасен разве что своим Оберегом: малый изумруд. Прежде чем будет разыграна эта карта, вам нужно закрепиться на столе, чтобы впоследствии разменяться с Волками 3/3. Аккуратно обыгрывайте секреты, не стремитесь сразу же проверять их, иначе можете лишиться важных существ из-за **Взрывной ловушки** и **Блуждающего монстра**. Морозную ловушку можно проверить **Веселым вурдалаком**, после исцеления он все равно будет стоить 0 кристаллов маны. **Ловчий смерти Рексар** – это дополнительный AoE инструмент Охотника, поэтому не забывайте о нем. Желательно, чтобы к шестому ходу у ваших существ было достаточно здоровья, дабы они смогли пережить выход рыцаря смерти.

Рекрут Охотник – это комбо колода, которая не располагает сильными существами для начальной стадии игры, поэтому важно занять стол сразу же и оказывать максимальное давление. Первая серьезная опасность – это **Журчащий слизнюченыш**. Если у вас есть эффекты немоты, то было бы неплохо применить их именно на это существо. Скорее всего, в таком агрессивном матч-апе Охотник не будет ждать седьмого хода, чтобы выставить **Журчащего слизнюченыша** и сразу же реализовать его предсмертный хрип **Ложной смертью**, так что готовьте **Разрушителя чар** к шестому ходу. Для немоты у Рексара может быть еще одна хорошая цель – **Яйцо дьявозавра**, эта карта сейчас часто встречается в сборках Рекрут Охотника. Старайтесь сразу же убивать его, даже если на угрозу 5/5 у вас не будет ответа. Иначе велик риск, что потом этих угроз 5/5 будет намного больше. В целом, матч-ап благоприятный, просто сохраняйте стол, усиливайте его, и победа будет за вами.



Таунт Друида желательно давить с самого начала игры. Плюс в том, что у него нет **Ползучей чумы**, а это означает, что можно практически безнаказанно выставлять существ, не боясь AoE ремувалов. Из них у Малфуриона только **Размах**, но он не очень опасен, ведь у большинства ваших существ 2 и больше здоровья. Старайтесь сохранять стол, поэтому не стесняйтесь отдать **Ожог души** на какого-либо тяжелого провокатора, не обязательно беречь его именно для добивания. Лучше потратить **Ожог души** и одно существо, чем отдать в размен двух или трех существ. В данном матч-апе полезен **Потрошитель Бездны**, так как у большинства самых тяжелых угроз Друида большое здоровье при сравнительно небольшом показателе атаки. Если вы поменяете их местами, то избавиться от этих угроз будет уже намного проще.

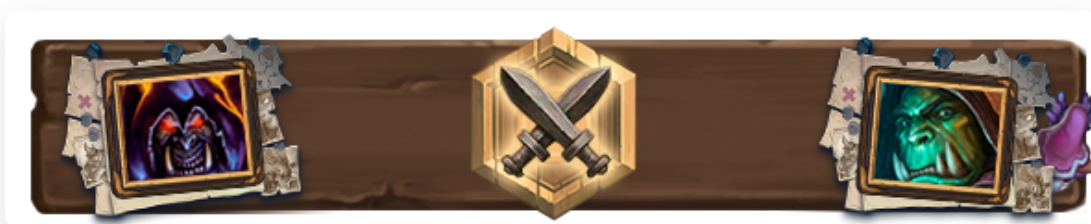
Токен Друид, Малигос Друид и Биг Друид – это еще тройка хороших целей для вас. Все они играют очень медленно, занимаясь на ранней стадии игры практически одним

только Поиском «рампа», то есть разгона по мане. Правда в этих поединках следует опасаться **Ползучей чумы**, поэтому будьте аккуратны перед шестым ходом Малфуриона и постарайтесь не выставлять слишком много мелких существ. Прекрасный ответ на **Ползучую чуму** - это **Потрошитель Бездны** + **Гадкий натрезим**.



Нечетный Разбойник тяжел тем, что может легко переиграть вас по столу, используя свое улучшенное оружие и другие способы для удобного устранения ваших угроз – **Агент ШРУ**, **Кровожадный злолист** и другие. Ваша задача – не позволить Разбойнику сделать это, то есть всеми силами захватывать инициативу на столе. В этом вам помогут ваши комбинации с исцелением (например, **Гриб-чародел** + **Веселый вурдалак**) и баффы (**Грибомант**, **Принц Келесет**). Забудьте о герое противника на начальных этапах и до тех пор, пока не захватите стол, нацельтесь именно на контроль игрового поля.

С **Миракл Разбойником** все намного проще. Он слишком медленный для вас, не может так быстро занимать стол в начале партии, как Нечетный Разбойник, а из AoE эффектов у него лишь безобидный **Веер клинков**. Но расслабляться раньше времени не стоит, ведь у него также есть сильные карты, способные совершить «темпо свинг», то есть резкий перехват инициативы на столе. Это и **Удар в спину**, и **Агент ШРУ**, и **Кровожадный злолист**, а также **Ошеломление** и **Потрошение**, которые в сочетании с **Подготовкой** дают Разбойнику бесплатную возможность нейтрализовать ваше существо и выставить после этого свое. Поэтому вы должны действовать агрессивно, не жадничать и занимать стол быстрее. Даже если Разбойник найдет условного **Агента ШРУ** и убьет им вашего **Огненного беса**, ваш стол не должен остаться пустым



Дрыжеглот Шаман – это хороший, медленный соперник, которого не так уж сложно одолеть. Опасность представляют **Гроза**, **Вулкан** и **Ведьма Хагата** – это основные AoE зачистки, которых следует остерегаться. Играйте агрессивно, но не чрезмерно: будет обидно остаться с пустой рукой после них. Считайте общее количество здоровья существ на столе, чтобы понять, останется ли кто-то из ваших в живых после **Вулкана**. В некоторых сборках вместо **Принца Келесета** играет **Яростный пиромант**, так что будьте готовы к дополнительному AoE эффекту. Постарайтесь определить, какая сборка перед вами – с **Принцем Келесетом** или **Яростным пиромантом**. Если вы решили, что перед вами **Дрыжеглот Шаман** с **Яростным пиромантом**, тогда играйте аккуратнее, особенно если противник начинает с **Монеткой** или у него много карт и маны: **Тралл**

вполне может “раскрутить” Яростного пироманта с помощью дешевых заклинаний или Грозы.

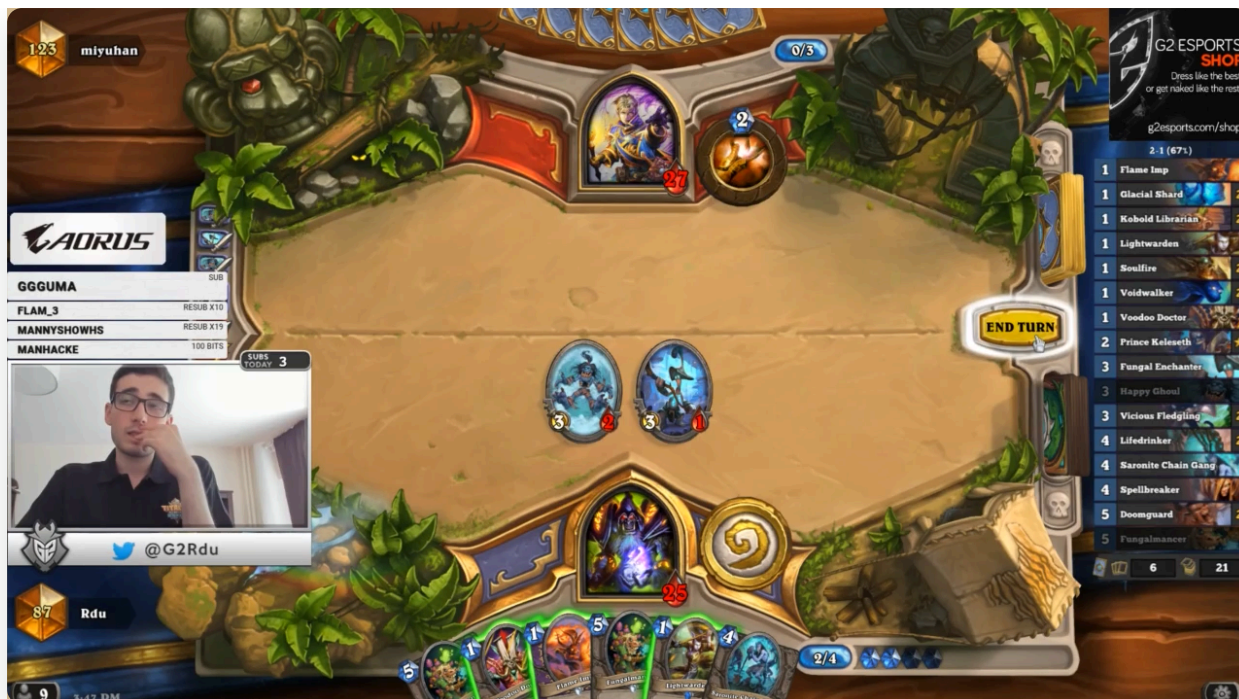
Четный Шаман будет сложнее, так как он придерживается очень темпового стиля игры. Он способен занимать стол в считанные мгновения, в этом ему помогает удешевленная сила героя. Важно не отстать по столу и всегда играть первым номером, это будет тяжело, но возможно. Очень хорош будет **Веселый вурдалак**, выставленный бесплатно, и другие синергии с исцелением. Немоту лучше всего отдать на **Похитительницу трупов**, это очень опасная и замедляющая вас угроза, которая может натворить немало бед, особенно если будет усилена каким-либо баффом. Не забывайте про **Сглаз**, эта карта есть у Четного Шамана всегда. Скорее всего, ремувал “полетит” в Стража ужаса, будьте готовы к такому повороту событий. Полезен в данном матч-апе **Потрошитель Бездны**, так как у Шамана много тотемов с нулевым показателем атаки, и демон 3/3 моментально устранил их. Это важно, так как даже существ, которые не могут атаковать, лучше не оставлять на столе. Тралл всегда может раздобыть **Тотем языка пламени** или **Вожака лютых волков** и дать им атаку. Не забывайте, что если применить **Потрошителя Бездны**, когда тотемы Шамана будут усилены Тотемом языка пламени или **Вожаком лютых волков**, они не погибнут.



Биг Спелл Маг – очень трудный матч-ап. В этом противостоянии главное помнить о всех AoE ремувалах, которые только могут быть у Джайны. Их немало, да и обыграть все вы не сможете. Самая опасная – **Ярость дракона**, она зачистит практически любой ваш стол. Поэтому лучше не идти ва-банк и не выставлять множество угроз, даже если у вас есть такая возможность, когда вы ожидаете **Ярость дракона**. Остальные AoE помогут обыграть **Грибомант**, а в некоторых случаях – даже **Потрошитель Бездны**. Последнее существо, кстати, еще и нейтрализует **Вестника рока**, не забывайте об этом. Вообще старайтесь играть агрессивно и идти на разумные риски. Например, после применения первой **Ярости дракона** можно играть уже чуть смелее, надеясь на то, что второй у Мага в руке сейчас нет. Не забывайте обыгрывать **Метеорит**, ставьте слабое существо по центру, а сильных размещайте по краям.



Контроль Жрец весьма неприятен из-за огромного количества AoE эффектов. Это **Вестник заката**, **Ментальный крик**, **Доисторический дракон** и другие. От **Ментального крика** вас не спасет ничего, но вот против драконов побороться можно. Во-первых, не стоит заполнять стол перед четвертым ходом оппонента. Лучше выманить **Вестника заката** на пару угроз, чтобы потом выставиться по полной.



В этой ситуации RDU может выставить Стражницу света и Знахаря вуду, который вылечил бы Гриба-чародела. Но перед четвертым ходом это было бы очень опасно, ведь у противника может быть Вестник заката. Да, у игрока есть запасные варианты (Дренеикаторжники + Огненный бес), которыми он воспользуется на следующий ход, даже если Вестник заката будет разыгран, но все же терять такой стол не хотелось бы. Игрок все-таки пошел на риск и выставил Стражницу света и Знахаря вуду, но в итоге был наказан. Это лишний раз доказывает, что обыгрывать AoE эффекты все-таки нужно, особенно если для этого есть все условия.

Во-вторых, у вас есть баффы – Принц Келесет и Грибомант, которые помогут существам пережить урон от драконов. Матч-ап тяжелый, поэтому не бойтесь рисковать в трудной ситуации, лучше попытаться счастья и понадеяться на удачу, чем не сделать ничего и все равно проиграть. Не забывайте, что перед восьмым ходом лучше не разыгрывать Стража ужаса, он может легко умереть от боевого клича Темного жнеца Андуина.

Комбо Жрец – это благоприятный соперник. У него может быть Вестник заката или Яростный пиромант, одно из двух. Если вышел Яростный пиромант, то Вестника заката вы можете уже не опасаться, очень редко игроки добавляют и тот, и другой AoE ремувал. Кроме этого, бояться вам особенно нечего, разве что противник рано найдет все части комбо и попытается уничтожить вас за несколько ходов одним большим существом. В этом случае желательно как можно раньше найти эффект немоты либо попытаться закрыться провокаторами, однако у Жреца также есть немота (и в гораздо больших количествах + Темные видения), так что провокации не всегда могут быть полезны. После того, как вы нейтрализуете крупную Жреца, у него уже не останется шансов.

Квест Жрецу нельзя давать передышки, нужно постоянно оказывать давление и постараться убить его до выхода Хранительницы Амары. При удачном стечении обстоятельств это вполне реально, но так будет получаться не всегда. Не расстраивайтесь, если противник все-таки выполнил легендарную задачу и выставил Хранительницу Амару, вы все равно должны продолжать давление. И не забудьте

уничтожить Хранительницу Амару сразу же после ее выхода, иначе Зола Горгона может вернуть ее в руку. Самое опасное – это AoE зачистки ([Вестник заката](#), [Ментальный крик](#), [Темный жнец Андуйн](#)), обыгрывайте их так же, как и в случае с Контроль Жрецом.



Четный Чернокнижник из тех противников, с кем лучше не затягивать. Впрочем, у вас есть шансы на победу, главное правильно обыгрывать AoE ремувалы и больших существ оппонента. От [Горного великана](#) можно защититься ранним провокатором ([Смоляной страж](#), [Дренеи-каторжники](#)), дабы закрыть путь к вашему «лицу» или выгодным разменам. Но не забывайте и об упомянутых выше AoE зачистках: старайтесь выводить своих существ из зоны поражения [Адского пламени](#), а также не выстраивайте их в «лесенку», удобную для [Осквернения](#).

В **зеркальном матч-апе**, как в любом другом агрессивном поединке, важна борьба за стол. Главная задача - играть первым номером и оставлять право выгодных разменов за собой. Будьте готовы к [Грибоманту](#) на пятый ход, постарайтесь убрать все цели для баффа, а если это невозможно – хотя бы снизить им здоровье.

[к содержанию](#)

Заклучение



Зоолок - далеко не новый архетип в Hearthstone, это классический представитель агро колод, которые всегда были и будут в этой игре. Сегодня Зоолок предстал перед игроками в новом свете - теперь архетип использует синергии с исцелением ради активного "заспама" стола и возможности сохранять здоровье своим существам после осуществления выгодных разменов. Все это делает его устойчивым к агрессивным противникам и очень сильным против медленных.

Теперь фанаты Зоолока могут вдохнуть полной грудью - наконец их любимый архетип вновь вернулся в мету! Сейчас он лишь набирает популярность, и не все ожидают увидеть именно агрессивного Гул'дана, в этом дополнительное преимущество Зоолока

на данном этапе. Но не исключено, что колода наберет обороты и будет даже популярней Четного Чернокнижника.

Спасибо за прочтение гайда и удачной игры!