

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Меха-К'Тун Воин. Гайд по архетипу.

06.10.2018

Гайды

Гайды Проект Бумного дня

Меха-К'Тун Воин.

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Здравствуйте, дорогие подписчики kolodahearthstone.ru! Сегодня на повестке дня необычный и редкий архетип для тех, кто любит побеждать красиво. Это Меха-К'Тун Воин. В Hearthstone всегда были ОТК колоды, которые стремились уничтожить противника, разыграв несколько ключевых карт и нанеся огромное количество урона. Это и Комбо Жрец, и архетипы с [Малигосом](#). Меха-К'Тун Воин действует немного иначе: он не стремится нанести много урона, его не волнуют показатели здоровья и брони оппонента. Такая механика есть только у Меха-К'Туна и Утера Черного Клинка – это непохожие на других инструменты для моментального уничтожения врага.

Особенная прелесть Меха-К'Тун Воина в том, что комбинация – не единственное его оружие. Если отвлечься от Меха-К'Туна и его друзей, вы увидите вполне обычную колоду Контроль Воина, только без улучшенной силы героя. Архетип располагает множеством вариативных инструментов, каждый из которых вносит свой вклад в игру. И каждый новый матч вы можете использовать одну и ту же карту по-разному. Даже комбинация может осуществляться по разным сценариям.

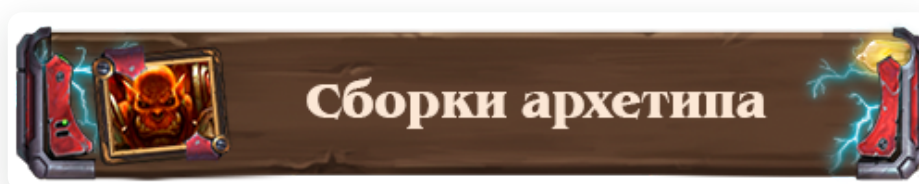
Все это делает Меха-К'Тун Воина колодой, к которой нужно подходить творчески. Если вам нравится искать разные способы победы, если вы хотите научиться вдумчиво подходить к розыгрышу каждой карты, Меха-К'Тун Воин создан специально для вас. Игра на такой колоде подарит вам бесценный навык смотреть на каждый матч под новым углом, даже если вы будете играть с одним и тем же соперником.

Но помните, что эта колода не ставит перед собой целью быстрое покорение рейтинга. Будьте готовы к тому, что первое время у вас не будет идеально получаться, готовьтесь к долгим и упорным тренировкам. Чтобы овладеть Меха-К'Тун Воином в совершенстве, потребуется совершить немало ошибок и проиграть не один матч. Если же ваша цель - уверенный и стабильный подъем в ладдере, от выбора этой колоды лучше отказаться.

Гайд познакомит вас с актуальными сборками, научит выбирать карты в стартовую руку, расскажет о всех возможных способах победы Меха-К'Тун Воина и поможет выбрать стратегию против всех популярных колод меты.

Основные разделы гайда:

- *Сборки архетипа*
- *Оptionальные карты и замены*
- *Муллиган*
- *Стратегия игры*
 - *- Как побеждает Меха-К'Тун Воин?*
 - *- Все об ОТК комбинации*
 - *- Игра от обороны и выживание*
 - *- Безумный гений Бум и давление механизмами*
 - *- Полезные советы*
- *Карты со случайным эффектом*
- *Матч-апы*
 - *Друид | Воин | Разбойник | Паладин | Маг*
 - *Жрец | Охотник | Шаман | Чернокнижник*
- *Заключение*



Сборок архетипа весьма немного, и кардинальных отличий среди них нет. Самая популярная - версия от Fibonacsi. Если вы встретите Меха-К'Тун Воина в ладдере, ожидайте именно ее.



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

Меха-К'Тун Воин от Fibonacci

Контроль Меха-К'Тун Воин (Fibonacci)

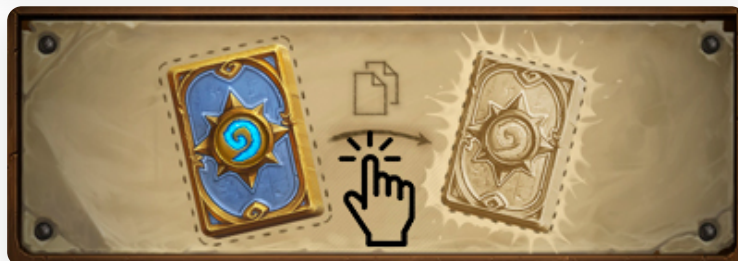
0 Вурденая броне Наносит 1 ед. урона выбранному существу. Это существо получает +2 к атаке. x2	1 Вихрь Наносит 1 ед. урона ВСЕМ существам.	1 Городской танк Боевой клич: вы берете существо с «Натиском» из колоды. 1 2	1 Мощный удар щита Наносит выбранному существу 1 ед. урона за каждую единицу брони вашего героя. x2	1 Энергичный ровер Когда это существо получает урон, вы получаете +2 к броне. 1 Механизм 3	2 Боевая ярость Вы берете карту за каждого вашего персонажа с истинным здоровьем.	2 Мощный удар Наносит 2 ед. урона выбранному существу. Если оно выживает, вы берете карту. x2
2 Тропа войны Это наносит 1 ед. урона всем существам. x2	2 Прислать вооружения Сбрасывает облик игровой оружием 2/3. Каждый игрок получает +0 к броне... x2	3 Клякшит Вы получаете +5 к броне и берете карту. x2	3 Служитель боли Каждый раз, когда это существо получает урон, вы берете карту. 1 3	4 Кровавый влчок Боевой клич и предсмертный крик: наносит 1 ед. урона всем существам. 2 2	4 Командир ополчения Натиск. Боевой клич: получает +3 к атаке до конца хода. 2 5	5 Патасовка Уничтожает все существа, кроме одного, выбранного в случайном порядке.
5 Харризон Дюмо Боевой клич: уничтожает оружие персонажа. Вы берете карты в количестве, равном его прочности. 5 4	5 Энциплак Магнетизм. Божественный щит. Провокация. Позволение жезла. Натиск. Механизм. 3 Механизм 2	5 Взрывчатка Боевой клич: наносит 5 ед. урона, сорвав распределение между двумя существами, кроме влчка. 3 Механизм 4	7 Безумный генерал Бун Боевой клич: до конца матча у вашего влчка может быть «Натиск».	9 Маникс Урон от заклинаний +5. 4 Дракон 12	9 Бумносец Получает 3 случайных существа из руки. Они получают «Натиск».	10 Меха-К'Тун Предсмертный крик: если у вас не осталось карт в колоде, в руке и в игре, уничтожает героя противника. 10 Механизм 10



Эта колода использует 6 ключевых карт для исполнения комбинации – **Вихрь**, две копии **Внутренней ярости**, **Бумоносец**, **Малигос** и **Меха-К’Тун**. Это немало, однако все они могут как участвовать в комбинации, так и играть самостоятельные роли. Подробнее об этом вы узнаете в разделе «Стратегия игры». Такая сборка более гибкая и способна побеждать не только благодаря комбо. Это скорее оригинальная версия Контроль Воина, нежели радикальный комбо архетип.

Меха-К’Тун Воин от Fibonacci

Межа-К'Тун Воин от Fibonacci
















Это еще одна версия от того же игрока. Боевая ярость, Городской глашатай и Командир ополчения заменены Суперколлайдером и двумя Собирателями сокровищ. Суперколлайдер - популярная опция для архетипа и вообще прекрасная карта для Воина, помогающая справляться с неудобными крупными существами. А Собиратель сокровищ перебирает колоду. Боевую ярость не всегда удастся выгодно реализовать, а

набор существ с натиском не так важен: для агрессивных колод у вас и так много инструментов.

Меха-К'Тун Воин от Thijs


Меха-К'Тун Воин от Thijs

 <p>Наносит 1 ед. урона выбранному существу. Это существо получает +2 к атаке.</p> <p>0</p>	 <p>Наносит выбранному существу 1 ед. урона за каждую единицу брони вашего героя.</p> <p>1</p> <p>x2</p>	 <p>Когда это существо получает урон, вы получаете +2 к броне.</p> <p>1</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	 <p>Предсмертный хрип: вы берете карту.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Вы берете карту за каждого вашего персонажа с неполным здоровьем.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Уничтожает существо противника с полным здоровьем.</p> <p>2</p> <p>x2</p>
 <p>После того, как вы разыграли карту заклинания, наносит 1 ед. урона ВСЕМ существам.</p> <p>2</p> <p>3</p> <p>x2</p>	 <p>Здоровья вашего существа не может опуститься ниже 1 ед. до конца хода. Вы берете карту.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Наносит 2 ед. урона выбранному существу. Если оно выживает, вы берете карту.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Вы получаете 10 ед. брони. Существа в руке противника стоят на (2) меньше.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Снаряжает обоим игрокам оружием 2/3. Каждый игрок получает +6 к броне.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Вы получаете +5 к броне и берете карту.</p> <p>3</p> <p>x2</p>
 <p>Каждый раз, когда это существо получает урон, вы берете карту.</p> <p>3</p> <p>1</p> <p>3</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич и предсмертный хрип: наносит 1 ед. урона всем существам.</p> <p>4</p> <p>2</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич уничтожает в вашей колоде все карты за (3) и меньше.</p> <p>6</p> <p>6</p> <p>6</p>	 <p>Призывает 3 случайных существа из руки. Они получают «Натиск».</p> <p>9</p> <p>10</p> <p>10</p> <p>Механизм</p>	 <p>Предсмертный хрип: если у вас не осталось карт в колоде, в руке и в игре, уничтожает героя противника.</p> <p>10</p> <p>10</p> <p>10</p> <p>Механизм</p>	



MANACOST
rolodahearthstone.ru

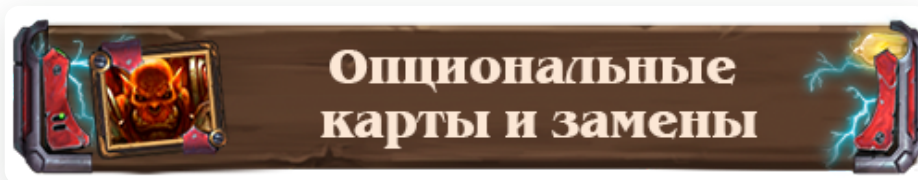
7400







Эта сборка отказывается от **Малигоса** и **Вихря**. Одной из ключевых карт для комбо становится **Мощный удар щитом**, который помогает убивать Меха-К'Туна. Чтобы с броней не было проблем, This использует заклинание Кто на меня?. **Внутренняя ярость** также способствует осуществлению комбинации, но эта сборка предполагает, что применять ее нужно на вражеских существах. **Охотник Хеминг** быстро избавит от ненужных карт. Такая колода в большей степени нацелена на победу именно с помощью комбо, в ней нет **Безумного гения Бума**, который иногда выступает как самостоятельный способ победы, а все карты нацелены на перебор колоды и накопление брони.



Другие сборки Меха-К'Тун Воина мало чем отличаются от версии Фибоначчи. Игроки добавляют опции по своему вкусу, в зависимости от того, с какими оппонентами тяжелее и чаще всего приходится бороться. К свободным слотам колоды можно отнести **Мощный удар**, одну копию **Проекта по вооружению** и **Городского глашатая** с **Командиром ополчения**. Обычно заменяют именно их. Ниже приведен список самых **популярных технических карт** Меха-К'Тун Воина.

Вихрь (вторая копия) – нужен в агро матч-апах, в частности, против Токен Друида и Нечетного Паладина. Добавьте вторую копию **Вихря**, чтобы уверенней чувствовать себя в быстрых поединках. Плюс заклинание синергирует со Служителем боли и **Этерниевым ровером**.

Боевая ярость (вторая копия) – добавьте, если хотите еще больше инструментов добора. Проблема **Боевой ярости** в том, что не всегда ее удастся разыграть максимально выгодно, чаще всего она применяется на одно раненое существо или героя, или вообще выбрасывается из руки как лишняя. Подумайте, нужно ли вам это. Однако если подобных трудностей у вас нет, и вы легко находите удобные моменты для **Боевой ярости**, все в ваших руках.

Сухоус-бронник – в отличие от Нечетного Воина, у вас нет возможности накапливать броню так быстро. И в отличие от него же, вы можете позволить себе роскошь добавить **Сухоуса-бронника**. Можете взять и

Разведчицу в беде в качестве связки, к тому же, она неплохо сочетается с Потасовкой.

Казнь – добавьте ремувал, если вы часто сражаетесь с мидрейндж и медленными соперниками, и Мощного удара щитом не хватает для устранения крупных угроз. Любая сборка Контроль Воина, в том числе и ваша, всегда рада принять эту карту.

Кровавый клинок (вторая копия) - выполняет ту же функцию, что и Вихрь - улучшает агро матч-апы и извлекает выгоду из Служителя боли и Этерниевого ровера. К тому же, само оружие всегда отлично разменивается с мелкими угрозами.



Суперколлайдер - оружие полезно в разных матч-апах. Особенно Суперколлайдер хорош в мидрейндж противостояниях, где Воину тяжело избавляться от крупных существ на средней стадии игры. Считайте, что это еще один ремувал наряду с Мощным ударом щитом и Казнью.

Железноклюв - техническая карта против Куб Охотников, часто она действительно спасает медленных Воинов от нашествия предсмертных хрипов. Найти применение немоте можно и в других матч-апах, карта многофункциональна.

Ментальный техник - как и немота, хорош против Куб Охотников, а также в агро матч-апах, например, с Зоолоком.

Говоря о **заменах дорогих карт**, нельзя сказать, что сделать это легко. Комбинация состоит из 6 карт, три из которых - легендарные, и отказываться от них было бы опрометчиво. Мощный удар и Потасовка - ключевые ремувалы, без них колода потеряет слишком много.

Заменить можно Зиллиакса, Городского глашатая, Безумного гения Бума. Однако героя нужно создать при первой возможности.

Если вы хотите попробовать Меха-К'Тун Воина, но ограничены в средствах, попробуйте сборку от Thijs'a. Она на 5 тысяч пыли дешевле версии от Fibonacci, в ней не участвуют Малигос, Зиллиакс и Безумный гений Бум. Изменен и набор эпических карт. Зато здесь есть Охотник Хеминг, так что потратиться все равно немного придется.

Меха-К'Тун Воин от Thijs

Меха-К'Тун Воин от Thijs

 <p>Наносит 1 ед. урона выбранному существу. Это существо получает +2 к атаке.</p> <p>0</p>	 <p>Наносит выбранному существу 1 ед. урона за каждую единицу брони вашего героя.</p> <p>1</p> <p>x2</p>	 <p>Когда это существо получает урон, вы получаете +2 к броне.</p> <p>1</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	 <p>Предсмертный хрип: вы берете карту.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Вы берете карту за каждого вашего персонажа с неполным здоровьем.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Уничтожает существо противника с полным здоровьем.</p> <p>2</p> <p>x2</p>
 <p>После того, как вы разыграли карту заклинания, наносит 1 ед. урона ВСЕМ существам.</p> <p>2</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Зарядка вашей существа не может опуститься ниже 1 ед. до конца хода. Вы берете карту.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Наносит 2 ед. урона выбранному существу. Если оно выживает, вы берете карту.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Вы получаете 10 ед. брони. Существа в руке противника стоят на (2) меньше.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Снаряжает обоих игроков оружием 2/3. Каждый игрок получает +6 к броне.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Вы получаете +5 к броне и берете карту.</p> <p>3</p> <p>x2</p>
 <p>Каждый раз, когда это существо получает урон, вы берете карту.</p> <p>3</p> <p>1</p> <p>3</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич и предсмертный хрип: наносит 1 ед. урона всем существам.</p> <p>4</p> <p>2</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич уничтожает в вашей колоде все карты за (3) и меньше.</p> <p>6</p> <p>6</p> <p>6</p>	 <p>Призывает 3 случайных существа из руки. Они получают «Нались».</p> <p>9</p> <p>10</p> <p>Механизм</p>	 <p>Предсмертный хрип: если у вас не осталось карт в колоде, в руке и в игре, уничтожает героя противника.</p> <p>10</p> <p>10</p> <p>Механизм</p>	





Муллиган

Выбор карт в стартовую руку не всегда прост и однозначен. Буквально все зависит от предполагаемого матч-апа. Вот несколько общих правил, которыми стоит руководствоваться на муллигане:



Всегда остаются Городской глашатай и Этерниевый ровер.



Если ожидается темповый матч-ап, оставляйте Командира ополчения или Зиллиакса. Но если в руке уже есть Городской глашатай и вы хотели бы найти что-нибудь получше, этих существ можно сбрасывать.



Практически всегда остается Служитель боли. Вместе с ним можно оставлять и Кровавый клинок.



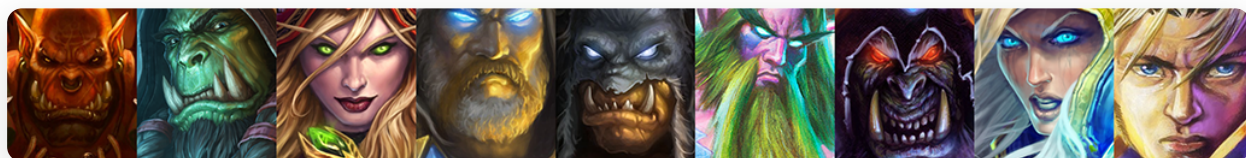
Очень полезен Взрывчаткобот, особенно в темповых матч-апах.



Блок щитом оставляйте, если поединок ожидается медленный или для поддержки Мощного удара щитом, если это важно на раннем этапе игры (например, против Бандюги Разбойника).



Если у класса противника есть несколько разных архетипов, постарайтесь каким-то образом комбинировать карты, чтобы достойно противостоять любому из них. Например, против Чернокнижника полезно оставлять AoE способности (для встречи с Зоолоком), а также Мощный удар щитом и даже Харрисона Джонса (для противостояния медленным архетипам). Причем Мощный удар щитом – сильная карта во всех случаях.



Воин: Городской глашатай, Этерниевый ровер, Блок щитом, Кровавый клинок, Служитель боли, Боевая ярость. С Монеткой – Безумный гений Бум.

Паладин: Кровавый клинок, Этерниевый ровер, Городской глашатай, Тропа войны, Служитель боли, Взрывчаткобот, Вихрь.

Охотник: Городской глашатай, Этерниевый ровер, Мощный удар щитом, Мощный удар, Служитель боли, Кровавый клинок. С Монеткой – Взрывчаткобот. С хорошей рукой – Блок щитом, Боевая ярость.

Друид: Городской глашатай, Этерниевый ровер, Служитель боли, Тропа войны, Блок щитом. С хорошей рукой – Безумный гений Бум, Боевая ярость, Кровавый клинок.

Разбойник: Мощный удар щитом, Городской глашатай, Этерниевый ровер, Командир ополчения, Служитель боли, Мощный удар, Взрывчаткобот. С хорошей рукой – Харрисон Джонс. С Мощным ударом щитом – Блок щитом.

Шаман: Городской глашатай, Этерниевый ровер, Служитель боли, Тропа войны, Блок щитом, Мощный удар. С хорошей рукой – Взрывчаткобот, Командир ополчения.

Маг: Мощный удар щитом, Городской глашатай, Этерниевый ровер, Мощный удар, Харрисон Джонс, Проект по вооружению, Кровавый клинок, Служитель боли. С Монеткой – Блок щитом, Взрывчаткобот.

Жрец: Городской глашатай, Этерниевый ровер, Мощный удар, Блок щитом. Со Служителем боли – Кровавый клинок.

Чернокнижник: Мощный удар щитом, Городской глашатай, Этерниевый ровер, Служитель боли, Кровавый клинок, Взрывчаткобот, Тропа войны. С хорошей рукой – Харрисон Джонс, Проект по вооружению.



Меха-К'Тун Воин особенно прекрасен тем, что представляет собой многофункциональную колоду с различными способами победы. ОТК комбинация красива и зрелищна, но это не единственный способ Воина наказать оппонента. Как и любая другая колода в Hearthstone, Меха-К'Тун Воин не действует однобоко. Более того, он относится к такому типу колод, для которых крайне важно мыслить творчески и находить разные подходы к каждому противнику. Даже сражаясь с одним и тем же архетипом несколько раз, вы можете победить его совершенно по-разному: все зависит от карт, которые будут приходить в руку, от ситуации, от действий соперника и так далее. Даже агрессивную колоду можно победить комбинацией, если вам того очень захочется, а медленную – другим способом. Итак, как же побеждает Меха-К'Тун Воин?



ОТК комбинация

Это самый интересный и красивый путь к победе. Человек, впервые взглянувший на колоду Мех-К'Туна Воина, не сразу догадается, в чем состоит суть комбо. На самом деле, вариантов для осуществления ОТК не один и не два – это еще одно замечательное свойство архетипа.

Для начала поговорим о самом популярном и удобном варианте ОТК комбо, осуществление которого полностью зависит от вас и нужных карт в руке и не требует каких-то дополнительных условий.



Вот как это работает. В вашей колоде не остается карт, а в руке находятся две копии Внутренней ярости, Малигос, Мех-К'Тун, Бумоносец и Вихрь. Бумоносец ставит Мех-К'Туна и Малигоса на стол, вы применяете по одной Внутренней ярости (она нанесет 6 урона), на обоих существ, а затем даете Вихрь. Он пробьет стол еще на 6 единиц урона и убьет всех ваших существ. Так сработает предсмертный хрип Мех-К'Туна. Отметьте, что на вашем столе могут присутствовать не только два легендарных существа, но и другие. Главное, чтобы они погибли от Вихря, то есть имели 6 или меньше единиц здоровья. В колоде Мех-К'Тун Воина все существа подходят под это описание. Исключение составляет Зиллиакс – его божественный щит не даст ему умереть, поэтому старайтесь разыгрывать его раньше или каким-то образом снять божественный щит. Это единственное условие, которое легко соблюсти, ибо Зиллиакс в большинстве случаев будет выходить намного раньше этого момента.

Это самый надежный способ осуществить комбо. Если вы с самого начала матча решили придерживаться плана победить Мех-К'Туном, стремитесь сделать это именно так. Все, что вам нужно – это перебрать колоду полностью, найдя 6 ключевых карт: две копии Внутренней ярости, Малигос, Мех-К'Тун, Бумоносец и Вихрь.

Да, способ надежный, но кто сказал, что противник легко позволит вам его осуществить? Ситуации возникают разные. Кто-то может сжечь вам ключевую карту, причем это не редкость: их у вас целых 6, а это пятая часть всей колоды, то есть вероятность потерять что-то ценное довольно высока. Особенно если у оппонента есть

несколько инструментов для таких фокусов. Контроль Чернокожики, например, буквально создан для того, чтобы портить вам жизнь. Проект по демонологии и Гномферату очень опасны, и вам крайне повезет, если они не затронут ни одну из нужных частей комбо. Но что же делать, если это все-таки произошло? Во-первых, не отчаиваться. Если вам сожгли Малигоса, Внутреннюю ярость, Вихрь, шансы на победу еще есть.



Первый случай. Вам помогут крупные существа оппонента. Если у противника под контролем есть существо с атакой 6-10 единиц и большим показателем здоровья, вам хватит четырех карт для комбинации: это Бумносец, Малигос, Меха-К'Тун и Вихрь. Вы разыгрываете Бумносец, ударяетесь Малигосом и Меха-К'Туном в большое существо врага и добиваете всех Вихрем. Существо противника в данном случае играет ту же роль, что и ваша Внутренняя ярость.

Какие карты нужны: Бумносец, Малигос, Меха-К'Тун, Вихрь

Дополнительное условие: наличие у оппонента существа с подходящими характеристиками



Второй случай. Комбинацию можно перевернуть еще проще. Достаточно, чтобы у противника на столе было существо минимум с 8 единицами атаки. В этом случае вам достаточно иметь две карты в руке – Меха-К'Туна и Внутреннюю ярость. Вы ставите механического древнего бога, «кидаете» Внутреннюю ярость на вражеское существо (очевидно, что у него должно быть больше единицы здоровья, чтобы заклинание его не убило) и ударяетесь в него Меха-К'Туном (у механизма всегда будет натиск, если вы в облике Безумного гения Бума). Если у вас в руке сохранилось две копии Внутренней ярости, то атака вражеского существа может быть равна 6 – два заклинания увеличат ее до 10.

Какие карты нужны: Меха-К'Тун, одна или две Внутренних ярости

Дополнительные условия: наличие у оппонента существа с подходящими характеристиками



Третий случай. Победить комбинацией можно с участием новой карты, обычно не предназначенной для этой цели. Речь о Мощном ударе щитом. Комбинация осуществляется с участием **Бумоносца**. Вы разыгрываете легендарное заклинание, оно призывает Меха-К'Туна, вы убиваете его Мощным ударом щитом. Такое комбо можно перевернуть и без участия **Бумоносца**, если вам удалось сохранить Монетку до этого момента.

Какие карты нужны: Меха-К'Тун, Мощный удар щитом, Бумоносец или Монетка

Дополнительные условия: наличие у вашего героя 10+ единиц брони



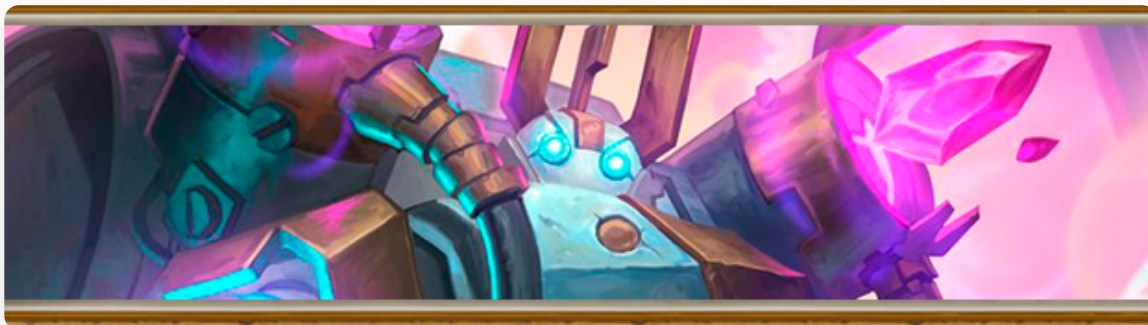
Четвертый случай. Вы потеряли все на свете, кроме самого Меха-К'Туна. Если других вариантов не осталось, просто ставьте его в темп и надейтесь, что противник не сможет превратить его или каким-то другим образом сбить комбинацию. Это рискованный шаг, ведь оппонент может закрыться мелкими провокаторами и вообще не трогать древнего бога. Но если ситуация давно не предвещала ничего хорошего, то почему не воспользоваться последним шансом? Не всегда соперник найдет нужные инструменты защиты. Если он и даст вам убить Меха-К'Туна самостоятельно, вы просто сможете добить его им, ударив несколько раз.

Какие карты нужны: Меха-К'Тун

Дополнительные условия: у противника нет эффектов немоты и превращения

Вот такие способы есть у Воина для осуществления ключевого комбо. Поэтому даже если вы потеряли какую-то ее часть, не торопитесь сдаваться. В силу того, что у колоды такой широкий простор для экспериментов с комбинацией, вы также не должны бояться отдавать ключевые карты в течение игры. Например, бывает необходимо сыграть

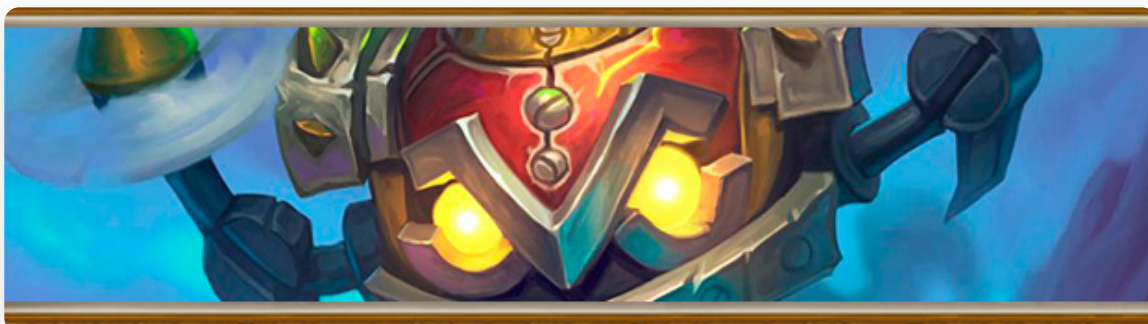
Малигоса и Внутренней яростью убить крупное существо противника (это сродни тому, как Малигос Друид иногда использует дракона и Лунные огни). Иногда того же Малигоса полезно играть в связке с Вихрем – ведь это 6 единиц урона по столу. Не жалейте карты, если они спасут ситуацию и перевернут ее в вашу пользу. Помните, что комбинация – не самоцель, а при особом желании и возможности ее можно осуществить множеством способов. Не каждый комбо архетип может похвастаться такой вариативностью в осуществлении своих приемов. Это дает Воину возможность играть совершенно по-разному даже в похожих матч-апах.



Игра от обороны и выживание

Что еще есть в арсенале Воина, помимо комбинации? Выше уже упоминалось о том, что без Меха-К'Туна и всех сопутствующих карт колода вполне сойдет за Контроль Воина. А это означает, что она способна отлично **играть от обороны и выживать** в самых сложных ситуациях. Это актуально в агро матч-апах – вот уж где точно не нужно жадничать и копить в руке части комбо. Полагайтесь на AoE инструменты, броню, существ с натиском. Очень полезны карты Зиллиакс, Командир ополчения, Взрывчаткобот – все они в той или иной степени помогают избавиться от вражеской угрозы, обеспечив самого Воина присутствием на столе. Малигос послужит в качестве усиления для дешевых заклинаний. Хороший ход Малигос + Вихрь или Малигос + две копии Внутренней ярости на двух существ. Этот прием особенно эффективен против мидрейндж архетипов, с которыми у Воина возникают самые большие трудности. Мелкие AoE зачистки не всегда справятся с 2-3 средними угрозами, а вот два бесплатных ремувала на 6 урона – вполне.

Забавно, но иногда Меха-К'Тун Воину удастся побеждать и агрессивные колоды с помощью комбинации. Любителей красивых побед это должно заинтересовать. Часто вам будет хватать вспомогательных инструментов для обороны. Если отдавать ключевые карты не так уж необходимо и у вас есть время, возможность и желание победить комбинацией, вам удастся это сделать. Но помните, что зацикливаться на этом не стоит. Иногда такое поведение может обернуться против вас.



Безумный гений Бум и давление механизмами

Еще один способ победы обеспечивает **Безумный гений Бум**. Он представляет собой еще один многофункциональный инструмент, помогающий как в агро матч-апах, так и в медленных. В первом случае огромную роль играет свойство натиска у ваших механизмов. Это отличное подспорье для выгодных разменов и зачистки почти любого стола.

В медленных поединках ключевую роль будет играть сила героя, раскапывающая механизмы. Вы можете даже перейти к наступлению и **победить благодаря тяжелым механизмам**, если удастся найти их. Конечно, в самых медленных противостояниях вы захотите победить Меха-К'Туном, но вам могут его сжечь или потребуются отдать все необходимые карты раньше. Кстати, не забывайте, что древнего бога вы тоже можете раскопать силой героя – в редких случаях это вернет вам надежду на ОТК, если противнику удалось сжечь его раньше. Если вы планируете победить с помощью давления механизмами, учитывайте, какие ремувалы остались у оппонента, хотите ли вы брать механизм с каким-то эффектом и как много это даст. В медленных матч-апах отличный вариант – **Бериллиевый обнулятор**. Он неуязвим к большинству ремувалов, но является превосходной целью для магнетизма. Иногда он в одиночку способен выигрывать матчи.



Полезные советы:



Могут возникнуть трудности с розыгрышем Потасовки, особенно если вы играете с медленным противником. Важно найти момент для нее, чтобы она не осталась лежать мертвым грузом в руке, ведь если на столе будет меньше двух существ, вы просто не сможете разыграть заклинание. Опытный противник наверняка поймет это, и специально не будет выставлять больше одного существа. Поэтому будьте внимательны и аккуратны, старайтесь применять Потасовку в любой удобный момент и не жадничайте, ожидая идеального случая.



Проект по вооружению сочетается с Харрисоном Джонсом, так вы доберете сразу три карты. Но ждать такой комбинации не следует. Используйте **Проект по вооружению**, если вам необходима броня, нужно разменяться с мелким

существом или сломать оружие оппоненту. Аналогично и Харрисона Джонса можно смело ставить в темп, если другого хода нет, но нужно что-то предпринимать.



Считайте урон от усталости, если не получается разыграть комбинацию сразу же после того, как карты закончатся. Аккуратней используйте добор и считайте, сколько вам потребуется ходов, чтобы избавиться от всего «мусора» в руке. Важно, чтобы за это время усталость не нанесла слишком много урона, учитывайте и существ оппонента, которые могут помочь ему убить вас за это время.



Если добор уже не нужен, разыгрывайте **Мощный удар** на существ с 1-2 единицами здоровья, так он не доберет вам карту.



Аккуратней с противниками, которые любят переполнять руку. Подумайте дважды, прежде чем ставить Служителя боли против Друида, имея 8-9 карт в руке. С другой стороны, если нужные части комбо уже найдены, жечь карты можно. Это может даже помочь вам, ведь вы избавитесь от необходимости разыгрывать лишнюю карту и искать время для этого. Однако такое поведение актуально, если ваша ситуация слишком хороша, и вам действительно больше не нужно ничего, кроме ключевых карт.



Если применить **Мощный удар щитом** под **Малигосом**, даже не имея брони, заклинание нанесет 5 урона.



Если отчаянно нуждаетесь в доборе, используйте **Мощный удар** на своего Служителя боли.



Со Служителем боли хорошо синергирует и **Взрывчаткобот**, но следите за количеством карт в руке.



Не ждите идеального момента для **Боевой ярости**, часто у вас вообще не будет возможности добрать карту с ее помощью. Будет здорово, если удастся применить ее на одного раненого героя или существо, поэтому смело отдавайте ее в такие моменты. Лучшего случая может не представиться.



Вы можете реализовать комбинацию, имея одного Меха-К'Туна, если на столе противника будет существо с ядом.



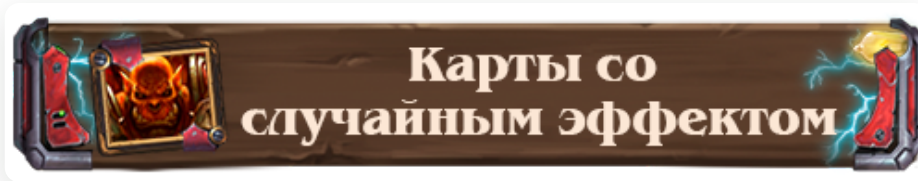
Если приближается момент для ОТК, не используйте Доставочный дрон – силу героя на раскопку механизма: может случиться так, что среди предложенных вариантов не будет ничего полезного, или вы не сможете разыграть механизм сразу же. Тогда он станет балластом в вашей руке. И не выбирайте существ с 6+ здоровьем, особенно если на столе противника нет угроз, о которые можно разбиться, иначе оно не умрет от **Вихря**.



В тяжелых случаях не бойтесь ставить Меха-К'Туна в темп, даже если не все карты были разыграны из руки и взяты из колоды. Если вы уверены или надеетесь, что противник никак не справится с ним, то просто положитесь на него, как на существо 10/10. Забудьте о комбинации и предсмертном хрипе – просто идите «в лицо». Быть может, так вы скорее одолеете соперника. Иногда подобный риск оправдывает себя.



Помните, что **Бумоносец** можно разыгрывать, имея постороннее существо в руке, помимо **Малигоса** и **Меха-К'Туна**, если вы планируете завершить комбо розыгрышем **Вихря**. Главное, чтобы это было существо со здоровьем меньше 6 и без божественного щита (то есть не **Зиллиакс**).



Городской глашатай - шанс вытянуть конкретное существо - **Зиллиакса** или **Командира ополчения** - 50%, если оба они остались в колоде. Часто вы будете добирать существ с натиском раньше самого **Городского глашатая** и разыгрывать его вообще без срабатывания боевого клича. Поэтому его и желательно находить в начале игры, чтобы эффективно перебирать колоду.



Потасовка - выжить может как ваше существо, так и существо противника, как самое мелкое, так и самое сильное. Исход **Потасовки** никак не зависит от ваших действий, вам остается только надеяться на удачу. Иногда эффект случайности может спасти вам игру, а в иных случаях не оставит вам ни шанса. Старайтесь взвешивать все "за" и "против" и делать выбор сознательно, идти на риск или нет.



Взрывчаткобот – внимательно следите за наличием или отсутствием механизмов на столе, поскольку неуязвимы к **Взрывчаткоботу** не только ваши механизмы, но и вражеские. Аналогично с другими существами – механизм будет стрелять не только по вражеским, но и по вашим. Поэтому если есть возможность, сначала играйте **Взрывчаткобота**, а уже потом других существ. Исключение составляет случай, когда вы специально хотите ранить собственную угрозу несколько раз (**Служитель боли**). **Взрывчаткобот** полезен и для уничтожения одной средней угрозы, и для зачистки мелкого стола от токенов.



Безумный гений Бум – каждый ход выберет одну из пяти сил героя случайным образом. Все силы героя вы можете увидеть ниже.



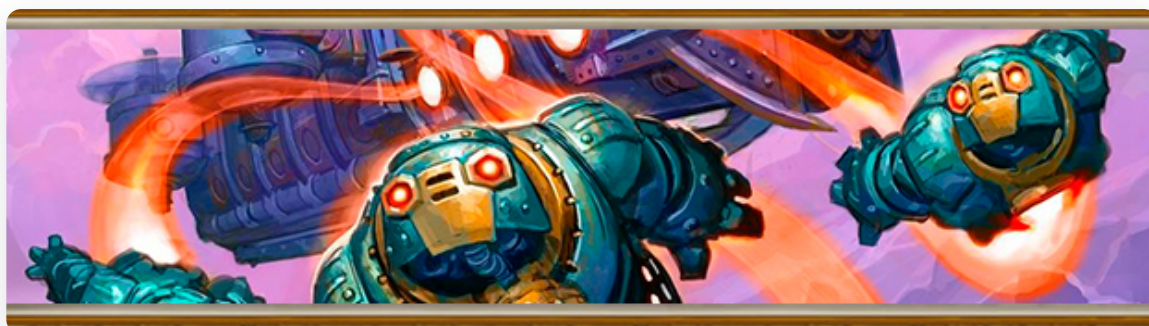
Важно то, что в ход оппонента и вы, и он будете видеть, какая сила героя выпадет вам в будущем, так что противник сможет ее каким-либо образом обыграть.

Микроботы — механизмы, так что все они получают натиск при розыгрыше.

Единственная случайная сила героя **Безумного гения Бума** сама по себе — **Доставочный дрон**. В коллекции карт 36 механизмов, которые может получить Воин с помощью силы героя **Безумного гения Бума**.



Обратите особое внимание на механизмы Воина: Этерниевый ровер, Взрывчаткобот, Охранный ровер и Бериллиевый обнулятор – их вы будете видеть чаще остальных.



Бумоносец – вероятнее всего, вы будете точно знать, что достанет заклинание, так как захотите применить его в качестве финишера. Если же вы решите использовать его раньше, имея много существ в руке, подумайте, что именно вы хотите видеть на столе и каков шанс получить это. Розыгрыш Бумоносца в середине игры возможен, если положение шаткое и нужно срочно что-то менять на столе.



- *Друид | Воин | Разбойник | Паладин | Маг*
- *Жрец | Охотник | Шаман | Чернокнижник*



Нечетный Воин – самый благоприятный матч-ап. Меха-К'Тун Воин – самый опасный для него оппонент наряду с Квест Разбойником и **Дрыжеглот** Шаманом. Медленных противников Нечетный Воин привык переигрывать по выгоде, но случае с героем статьи этот номер не пройдет. Меха-К'Тун Воин рад избавиться от карт раньше оппонента, в этом заключается одно из условий его победы. А огромный запас брони вас вообще не интересует, Нечетный Воин может накопить хоть втрое больше изначального запаса здоровья, от Меха-К'Туна его это не спасет.

Опасаться нужно **Безумного гения Бума** и крупных механизмов, возможно, Гаррош попытается победить с их помощью. Оставьте сильные ремувалы для них. Не оставляйте на его столе целей для магнетизма.

В **зеркальном поединке** победит тот, кто сможет выгоднее реализовать добор и раньше найдет все части комбинации.



Нечетный Паладин уничтожается не комбинацией, а истощением запасов. Тропа Войны, **Кровавый клинок**, **Вихрь** – ваши главные помощники. Хороши **Служитель боли** и **Этерниевый ровер** – они выгодно размениваются с большинством вражеских угроз, обеспечивая при этом дополнительными бонусами. **Вихрь** отдавайте не жалея, это не тот матч-ап, где приходится рассчитывать на комбо. Дождитесь, когда на столе оппонента будет достаточно угроз, тогда и отдавайте зачистки. Рано или поздно Паладин останется без карт в руке, и после этого поединок закончится довольно быстро.

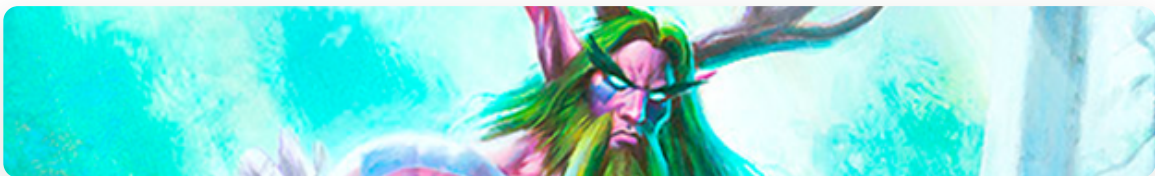


Охотник на хрипах – один из худших противников. Объясняется это несколькими причинами. Во-первых, синергии с предсмертными хрипами неудобны для вас, так как делают стол Охотника неуязвимым ко всем АоЕ способностям. Во-вторых – и это самое неприятное – **Ловчий смерти Рексар**. Ваш шанс – быстро перебрать колоду и вовремя разыграть комбо, параллельно отбиваясь всеми возможными способами. Переиграть по выгоде этого соперника у вас вряд ли получится – он раньше уничтожит вас Зомбозверями. При этом не бойтесь отдавать некоторые карты из комбинации – неопытный Охотник может подставить хорошую цель, чтобы Меха-К'Тун ударился в нее сам без участия **Малигоса** или **Бумоносца**. Вам повезет, если на момент выхода Меха-К'Туна у Рексара будет существо с ядом. Конечно, всегда лучше иметь что-то для

подстраховки: **Внутреннюю ярость** или **Бумоносец** с **Мощным ударом щитом**, но эти карты не всегда удастся сохранить.

Очень полезная карта для данного матч-апа – **Суперколлайдер**, он поможет вам избавляться от нескольких угроз одновременно.

Секрет Охотник будет проще, так как у него нет синергий с хрипами. Опасность по-прежнему представляют **Ловчий смерти Рексар** и **Зомбозвери**. Секрет Охотника легче оставить без карт в руке, так как на первых этапах он действует крайне агрессивно. Это даст вам больше простора для действий. **Тропу войны** берегите на **Оберег: малый изумруд**, сюда же можно отдать **Потасовку**. Прежде чем применять мощный АоЕ **ремувал**, проверьте секреты: большинство из них призывает дополнительных существ, и лучше зачистить их вместе с остальными. **Змеиная ловушка**, кстати, хорошо синергирует с вашей **Потасовкой**, так как уменьшает Охотнику шанс на выживание полезного существа. **Мощный удар щитом** берегите для **Зомбозверей**.



Против **Малигос Друида** постарайтесь накопить побольше брони. Вы не **Нечетный Воин**, но все же способны накопить достаточно. Редко **Меха-К'Тун Воин** сидит вообще без брони. Никуда не торопитесь, методично отвечайте на вражеские угрозы. **Мощный удар щитом** оставьте для **Малигоса**, помните и о том, что может выйти вторая копия **3/4**. Ее можно ликвидировать **Взрывчаткоботом**, **Тропой войны** и другими способами. Считайте, сколько урона нанесут оставшиеся заклинания Друида под баффом **Малигоса**.

С **Вихлепых Друидом** будет тяжелее. Старайтесь максимально активно добирать карты и найти свою комбинацию как можно раньше. В этом случае комбо самого Друида даже пойдет вам на пользу, ведь оно опустошит вам колоду и избавит от необходимости разыгрывать ненужные карты. Но это лишь при условии, что все ключевые части вы найдете раньше этого момента. Даже если вам удалось это сделать, не забывайте об усталости и считайте, сколько урона она вам нанесет, прежде чем будет реализован **Меха-К'Тун**. Учитывайте **Близость к природе** и урон от существ оппонента.

Не забывайте, что оба эти архетипа часто играют **Ветвь Древа Жизни**.ломайте ее **Проектом по вооружению** или **Харрисоном Джонсом** на последнем заряде.

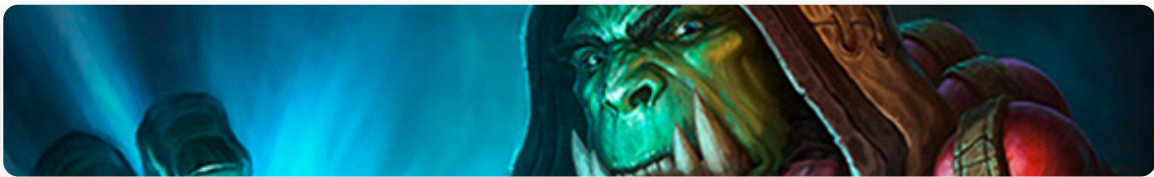
Токен Друид – выгодный для вас матч-ап в основном благодаря одной карте – **Тропе войны**. Это одна из немногих АоЕ способностей, к которым уязвима комбинация **Лесные огоньки** + **Душа леса**. Обязательно оставьте заклинание ради этого момента. Токен Друида довольно легко пережить, поэтому самых упорных и не сдающихся можно победить даже с помощью комбинации. Аккуратней с **Ползучей чумой** и комбинациями вроде **Тотальное заражение** + два **Магических деспота**. Против таких ходов отлично играет **Суперколлайдер**, поэтому наличие его в колоде только улучшит матч-ап с **Токен Друидом**.



Нечетный Разбойник может стать проблемой, если вы вовремя не найдете ответ. Полезны все ремувалы – и АоЕ, и направленные на одну цель. **Мощный удар щитом** – ответ на **Бандюгу** и **Коварного птенца**. **Тропа войны** хорошо расправляется с любым столом, даже если присутствуют божественные щиты.

Аккуратней играйте **Проект по вооружению**, Валира может применить к оружию **Смертоносный яд**. Желательно реализовать заклинание вместе с Харрисоном Джонсом, хотя жалеть его не стоит: можно уничтожить и собственное оружие Разбойника.

Встретив **Квест Разбойника**, проще всего просто сдаться. Это матч-ап, в котором заранее все предрешено. Если же вы уверены в себе, рассчитывайте на то, что противник окажется неопытным. Ваш шанс – пережить все угрозы и надеяться, что у Квест Разбойника не окажется **Золы Горгоны**, иначе он просто убьет вас бесконечными Вепрями. Харрисона Джонса играйте после того, как выйдет **Валира Иссохшая**, чтобы лишить соперника возможности реализовать **Матросов Южных морей** с рывком. Соответственно, **Проект по вооружению** разыгрывайте раньше или сразу же перед Харрисоном Джонсом. Но шансов на победу крайне мало, поэтому подумайте, стоит ли тратить на это время.



В поединке с **Дрыжеглот Шаманом** важно первому найти свое комбо. Как можно быстрее прокручивайте колоду, ищите ключевые карты. **Дрыжеглот Шаман** – медленный оппонент, поэтому он даст вам время для поиска. Если будет возможность, попробуйте сжечь ему карты, например, разыграв **Взрывчаткобота** или **Тропу войны**, когда у Тралла будет стоять **Служитель боли**. Но не стремитесь делать это постоянно: редко вам удастся реализовать такое комбо и сжечь при этом что-то полезное.

Четного Шамана вы побеждаете, как и любого агрессивного оппонента – защищаясь и ликвидируя стол. Полезны все АоЕ эффекты. Точечные ремувалы берегите для **Похитительницы трупов**, **Калимоса Первородного**, **Короля-лича**, **Ал’акира**. Пользуйтесь тем, что Шаман лишен возможности добирать карты: истощив ему руку, вы, вероятнее всего, победите.



Темпо Маг – хороший соперник. У вас не так много брони, как у Нечетного Воина, зато больше полезных зачисток. Не дайте ему закрепиться на столе в начале матча,

избавляйтесь от Учениц чародея, [Космической аномалии](#) и [Звездочета Луны](#) в первую очередь. [Мощный удар](#) смело тратьте на Ученицу чародея, не стремитесь добирать карты с его помощью. [Антимагию](#) можно проверить [Внутренней яростью](#) или Монеткой, [Взрывающиеся руны](#) – [Зиллиаксом](#). Обязательно приберегите либо [Проект по вооружению](#), либо Харрисона Джонса для [Алунета](#) – это один из немногих способов, которым Темпо Маг может вас победить.

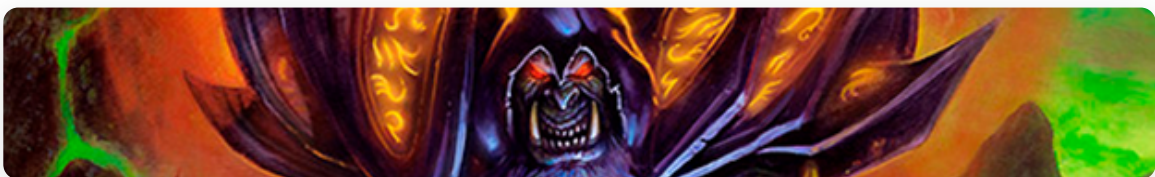
Биг Спелл Маг тяжел из-за поздних существ. Играя с ним, положитесь на перебор колоды и поиск комбо. Помните о [Крадущемся упыре](#): реализуйте [Мощный удар](#) щитом до 6 хода, иначе он пропадет впустую. Важно пережить все выпады оппонента. Найдите время, чтобы реализовать [Безумного гения Бума](#) – механизмы с натиском помогут справиться с большими существами. Но будьте аккуратны, всегда следите за тем, чтобы Маг не смог оставить существу (своему или вашему) единицу здоровья и призвать нового Элементалю воды.



С **Жрецом на воскрешении** будет непросто из-за огромного количества массивных существ. В таком матч-апе важна броня и любые способы защиты. В первую очередь избавляйтесь от [Малигоса](#) и Пророка Велена, их совместное присутствие на столе позволяет разыграть [Взрыв разума](#) на 20 единиц урона.

Против **Контроль Жреца с Взрывом разума** важно следить за здоровьем и копить больше брони. Как и с [Малигос Друидом](#), торопиться не нужно: отвечайте на вражеские угрозы по мере поступления, ищите ключевые части комбинации. Важно держать здоровье выше 22 единиц.

В матч-апе с любым Жрецом аккуратней разыгрывайте [Зиллиакса](#) перед 7 ходом. Обыграйте [Ментальный крик](#), не «примагничивайте» [Зиллиакса](#) к другому механизму. Если Жрец сыграет АоЕ, пусть лучше в колоду вернется два механизма и среди них будет лишний [Зиллиакс](#).



Зоолок – благоприятный матч-ап по той простой причине, что это агро колода, которой рад любой Контроль Воин. Сдерживайте напор Чернокнижника с первых ходов, используйте [Мощный удар](#) на Огненного беса, ищите АоЕ зачистки ([Тропа войны](#), [Потасовка](#)). Хороши [Взрывчаткобот](#), [Зиллиакс](#) и [Командир ополчения](#) – это отличный способ перехватить инициативу. Будьте осторожны перед пятым ходом Зоолока, он грозит выходом [Грибоманта](#) или Стража ужаса. Старайтесь не оставлять удобных целей для [Грибоманта](#). Связки [Малигос + Вихрь](#) и [Малигос + две Внутренние ярости](#) станут дополнительным способом зачистить стол, не пренебрегайте ею. Хотя к девятому ходу

уже зачастую будет известен исход поединка, такое комбо точно поставит точку в матче.

Четный Чернокнижник – один из тяжелейших матч-апов, победить в котором крайне тяжело. **Мощный удар щитом** по традиции отдавайте на **Горного великана** или **Крюконосца-разорителя**. Если часто встречаете этого оппонента, добавьте в колоду **Казнь**, она улучшит матч-ап. Полезен будет и **Суперколлайдер**, который поможет избавляться от нескольких крупных угроз. Потасовку оставьте для выхода Кровопийцы Гул’дана. Ключевые карты отдавайте при первой необходимости, в данном поединке точно нельзя жадничать.

Постарайтесь реализовать **Мощный удар щитом** до выхода **Крадущегося упыря**.

Контроль Чернокнижник опасен по целому ряду причин. **Проект по демонологии**, **Гномферату**, **Первоученица Рин** – все это крайне нежелательно для Меха-К’Туна Воина. Переиграть по выгоде этого соперника у вас не выйдет, поэтому рассчитывайте на комбинацию. Помните о всех возможных способах ее реализации и применяйте тот, который можете, в зависимости от того, какие ключевые карты останутся в целости. Если Гул’дан разыграл **Первоученицу Рин**, добивайте карты как можно быстрее – вдруг вам повезет, и вы найдете все необходимое до того, как выйдет Пожиратель Азари? Если же такие перспективы не кажутся вам реалистичными, есть другой способ избежать сжигания колоды: не уничтожайте Череп Ман’ари, Контроль Чернокнижники сейчас в большинстве своем играют его. Легендарное оружие имеет антисинергию с Пожирателем Азари, так что это ваш шанс сохранить колоду.

Попробуйте положиться на **Безумного гения Бума** и раскопку механизмов. Возможно, вам удастся продавить оппонента с их помощью.

Если дела совсем плохи, ставьте Меха-К’Туна в темп и надейтесь, что Чернокнижник не даст **Круговерть Пустоты** или **Вытягивание души**. **Малигос**, выставленный в темп, тоже способен улучшить ситуацию. Играйте максимально смело и рискованно – матч-ап крайне невыгоден, поэтому можно идти на риск.



Меха-К’Тун Воин – идеальный выбор для тех, кто любит долгие матчи и красивые, элегантные победы. Колода заставит вас подумать и поможет развить творческое мышление, научит видеть разные подходы к решению тяжелых задач. Воспринимайте Меха-К’Тун Воина не как исключительно комбо колоду, а как Контроль Воина с дополнительным бонусом в лице безумной комбинации. Архетип уверенно будет держаться на плаву, если попадет в руки грамотного игрока.

Спасибо за прочтение статьи и удачи в игре!