

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Гайд по архетипу: Контроль маг РЛТ (патч 9.1)

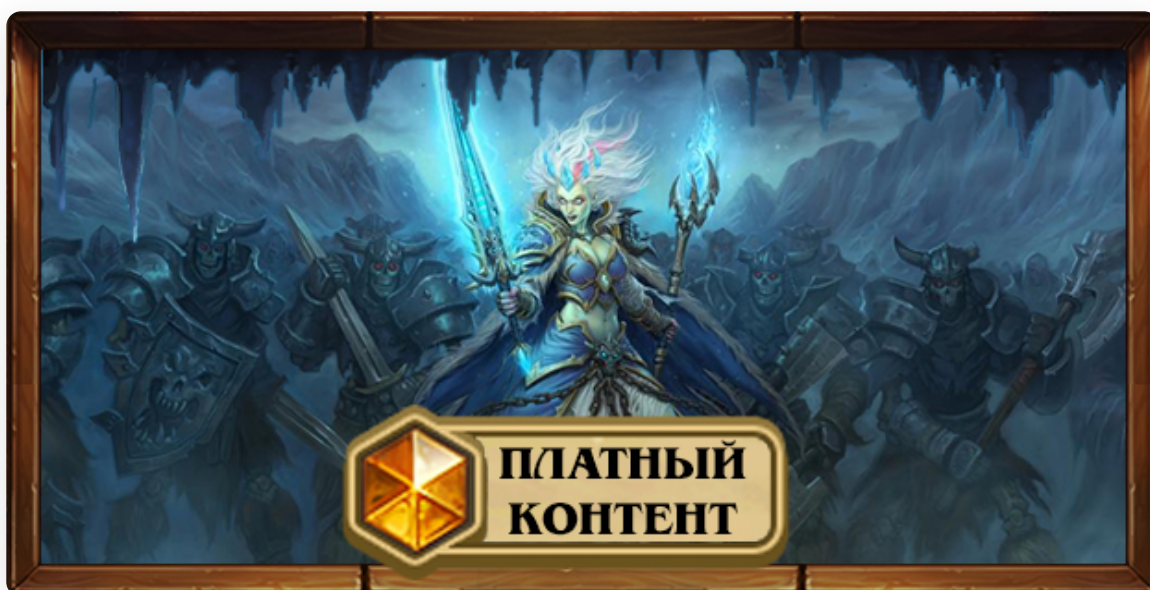
25.10.2017

Гайды

Гайды Рыцарей Ледяного трона

Гайд по архетипу: Контроль маг

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Здравствуйтесь, дорогие подписчики и посетители сайта kolodahearthstone.ru!





Герой данной статьи – Контроль Маг – относительно непопулярный и забытый архетип меты Рыцарей Ледяного Трона, однако не заслужено, как уверены многие. Контроль Маг на практике оказывается мощной колодой с хорошими матч-апами, но не без недостатков, конечно же. Самый главный из них – трудность исполнения. Многие уже играли Контроль Магом или еще попробуют в будущем, но на хорошем уровне выйдет это далеко не у каждого: требуется понять логику архетипа, сильные и слабые стороны, условия победы, специфику поведения в конкретных популярных матч-апах.

Поэтому Контроль Маг в последнее время держится в тени других популярных архетипов: он силен, но многие игроки в Hearthstone не способны обуздать эту силу. Именно поэтому по статистике, например, от Vicious Syndicate у Контроль Мага не самый высокий процент побед в сравнении с большинством архетипов меты. Это не всегда












значит, что колода безнадежна, порой безнадежными оказываются те, кто хочет поиграть Контроль Магом.

Данный гайд берет на себя смелую задачу научить всех желающих игре данным архетипом и, конечно же, объяснить, почему у него есть потенциал в надежных руках. Вы уже могли читать гайд на Контроль Мага, а это - его обновленная (25 октября 2017г.) и актуальная версия для патча 9.1.

С подробным списком изменений вы можете ознакомиться далее:

-  **Обновлены все сборки архетипа до актуальных для октябрьского сезона 2017 года**
 -  **Переработаны вступление и заключение**
 -  **Обновлены разделы «матч-апы» и «муллиган» с учетом изменений патча 9.1**
 -  **Минорные исправления ошибок и анахронизмов в тексте**

Далее вы сможете ознакомиться со следующими разделами:

-  *Сборки Контроль Мага*
 -  *Особенности, сильные и слабые стороны архетипа*
 -  *Основа колоды*
 -  *Опциональные и технические карты*
 -  *Способы добора*
- *Ремувалы*
- *Другие опциональные карты*
-  *Муллиган*
 -  *Стратегия игры*
 -  *Первое условие победы*
 - *Второе условие победы*
 - *Третье условие победы*
 - *Четвертое условие победы*
-  *Матч-апы*
 -  *Как играть против Контроль Мага*
 -  *Заключение*



Сборки Контроль Мага



Контроль Магом играло не так много людей, не так много хороших и опытных декбилдеров размышляли о том, что включить в сборку, какие карты показывают себя лучше других. Поэтому можно отметить, что архетип плохо изучен даже сейчас.

В итоге можно отметить, что универсальной и классической версии Контроль Мага пока нет, хотя сам по себе архетип обладает очень четким планом на игру без особых вариаций и ответвлений, поэтому у всех колод есть достаточно обширная основа, к которой можно добавить не так уж и много опциональных карт. Но какие именно опциональные карты лучше – большой вопрос, однозначного ответа на который, к сожалению, пока что нет.

Контроль Маг от Chinoize

Контроль Маг от Chinoize

2 Позитивная Голанка Боевой клич: уничтожает выбранного противника и получает +1/+1. 2 Зверь 3 x2	2 Великая рука В начале вашего хода уничтожает ВСЕХ существ. 0 7 x2	2 Лакей Медивы Боевой клич: наносит 3 ед. урона, если у вас есть заклинаний секрет. 2 3 x2	2 Петроглиф Вы раскрываете заклинание. Оно стоит на (2) меньше. 2 3 x2	2 Ледяная стрела Наносит 3 ед. урона выбранному персонажу и замораживает его. 2 3 x2	2 Архимаг Боевой клич: вы кладете в руку случайный секрет из вашей колоды. 2 3 x2	3 Служитель Банды Каждый раз, когда это существо получает урон, вы берете карту. 1 3 x1
3 Ледяная краля Секрет: когда вашего героя атакует, он получает +8 к броне. 3 3 x2	3 Ледяная глыба Секрет: когда противник наносит вам или вашему герою какой-либо урон, вы получаете +1 к здоровью. 3 3 x2	3 Кольцо льда Замораживает всех существ противника. 3 3 x2	3 Интеллект чародея Вы берете 2 карты. 3 3 x2	3 Вывалившиеся карты Наносит 2 ед. урона всем существам. 3 4 x2	4 Превращение Превращает выбранное существо в ову 1/1. 4 4 x2	4 Огненный шар Наносит 6 ед. урона. 4 4 x1
6 Красавица-шутка Боевой клич: уничтожает все заклинания за (1) в руке и колоде обоих игроков. 4 6 x1	6 Метеорит Наносит 15 ед. урона выбранному существу и 3 ед. урона существам по обе стороны от него. 6 6 x1	6 Сильная буря Наносит 2 ед. урона всем существам противника и замораживает их. 6 7 x2	7 Волна огня Наносит 4 ед. урона всем существам противника. 7 7 x1	9 Атаки раз Боевой клич: текущее здоровье выбранного героя становится равно 15. 8 8 Dragon 8 x1	9 Песчаный пуч (Ледяная) Боевой клич: призывает заклинаний за (1) в руке и колоде. Если вы проиграли, получаете 10 здоровья. 9 5 x1	

MANACOST
 kolodahearthstone.ru

7040












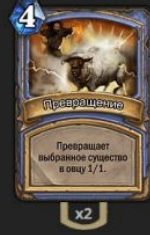









КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

Пожалуй, наиболее традиционная версия Контроль Мага, созданная для актуальной нынче меты, полной пиратов. Сборка хорошо сбалансирована и обладает всеми необходимыми традиционными инструментами архетипа, с помощью которых вы способны одерживать победу. Ничего лишнего, ничего необычного, только то, что вам нужно.

Контроль Маг от Sjow

Sjow's Контроль Маг

 <p>Каждый раз, когда ты раскрываешь карту заклинания, это существо получает +1 к атаке.</p> <p>Магавмай</p> <p>1</p> <p>1</p> <p>3</p> <p>x2</p>	 <p>Урон от заклинаний +1. Предсмертный хрип: вы берете карту.</p> <p>Маг крови Талнас</p> <p>2</p> <p>1</p> <p>1</p> <p>x2</p>	 <p>Наносит 3 ед. урона выбранному персонажу и замораживает его.</p> <p>Небная стрела</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой микс наносит 3 ед. урона, если у вас есть оклеветанный секрет.</p> <p>Лакей Медивы</p> <p>2</p> <p>2</p> <p>3</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой микс вы кладете в руку случайный секрет из вашей колоды.</p> <p>Арханолог</p> <p>2</p> <p>2</p> <p>3</p> <p>x2</p>	 <p>Вы раскрываете заклинание. Оно стоит на (2) меньше.</p> <p>Петроглиф</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Секрет: когда противник раскрывает заклинание, вы отменяете его.</p> <p>Анимация</p> <p>3</p>
 <p>Вы берете 2 карты.</p> <p>Истинный чародей</p> <p>3</p>	 <p>Секрет: когда противник наносит вам или другому игроку урон и дает вам возможность вернуть карту.</p> <p>Небная Илья</p> <p>3</p> <p>x2</p>	 <p>Каждый раз, когда это существо получает урон, вы берете карту.</p> <p>Служитель боли</p> <p>3</p> <p>1</p> <p>3</p> <p>x2</p>	 <p>Наносит 2 ед. урона всем существам.</p> <p>Вывалившие воеводу</p> <p>3</p> <p>x2</p>	 <p>Превращает выбранное существо в ому 1/1.</p> <p>Превращение</p> <p>4</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой микс замешивает в колоду записанный комплект карт Уг Горы.</p> <p>Перепрокладка винта</p> <p>5</p> <p>5</p>	 <p>Наносит 15 ед. урона выбранному существу и 3 ед. урона существам по обе стороны от него.</p> <p>Метсопит</p> <p>6</p>
 <p>Боевой микс уничтожает все существа за (1) в руке и коюлат обом игроком.</p> <p>Крадущиеся воцарь</p> <p>6</p> <p>4</p> <p>6</p>	 <p>В конце вашего хода наносит 2 ед. урона ВСЕМ остальным персонажам.</p> <p>Барон Геддон</p> <p>7</p> <p>7</p> <p>5</p> <p>Элементаль</p>	 <p>Наносит 4 ед. урона всем существам противника.</p> <p>Волна огня</p> <p>7</p>	 <p>Наносит 5 ед. урон. Призывает случайное существо за 5 ед. маны.</p> <p>Получившиеся воевода</p> <p>7</p>	 <p>Боевой микс сжаривает вас Алеметом, возмужав пассивом Хранителя.</p> <p>Хранитель Медивы</p> <p>8</p> <p>7</p> <p>7</p>	 <p>Боевой микс текущее здоровье выбранного героя становится равно 15.</p> <p>Алварис</p> <p>9</p> <p>8</p> <p>8</p> <p>Dragon</p>	 <p>Боевой микс призывает элементаль Иллана 2/4. Если заклинание получает «Последний выдох» до конца матча.</p> <p>Исцеление Иллана</p> <p>9</p> <p>5</p>




















КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ


нажми чтобы скопировать в буфер

Уже не такая традиционная версия архетипа, в ней появляется **Маназмей** для улучшения агрессивных матч-апов (этих же целей помогают добиться две копии **Вулканического зелья**), а кроме этого **Антимагия**, способная удивить любого оппонента. Примечательно наличия более проактивной поздней стадии игры, выраженной в таких картах, как **Портал: Огненные Просторы**, **Хранитель Медив**, **Первопроходец Элиза** и **Барон Геддон**. Можно давить на **Казакус Жреца** или **Джейд Друида**, а не только переживать всё козни этих архетипов.


Контроль Маг от Thijs

Гибрид Маг от Dog


 <p>1 Заклинание: разорвите 6 заклинаний, которые не были в вашей колоде в начале матча. Найдите 1 заклинание.</p>	 <p>2 Урон от заклинаний +1. Предварительный урон: вы берете карту.</p>	 <p>2 В начале вашего хода уничтожает ВСЕХ существ.</p>	 <p>2 Боевой клич наносит 3 ед. урона, если у вас есть активный секрет.</p>	 <p>2 Боевой клич: вы кладете в руку случайный секрет из вашей колоды.</p>	 <p>2 Вы раскрываете заклинание. Оно стоит на (2) меньше.</p>	 <p>3 Каждый раз, когда это существо получает урон, вы берете карту.</p>
 <p>3 Секрет: когда противник разыгрывает заклинание, вы кладете в руку его копию, которая стоит 0.</p>	 <p>3 Секрет: когда противник наносит вамму урон, сгоревший урон не дает вам вероятность для него выпасть.</p>	 <p>3 Вы берете 2 карты.</p>	 <p>3 Замораживает всех существ противника.</p>	 <p>4 Боевой клич: вы кладете в руку «Зеркальные котенки».</p>	 <p>4 Преобразует выбранное существо в ову 1/1.</p>	 <p>5 Вы кладете в руку 3 случайные карты заклинаний мага.</p>
 <p>6 Наносит 2 ед. урона всем существам противника и замораживает их.</p>	 <p>7 Наносит 4 ед. урона всем существам противника.</p>	 <p>9 Боевой клич: текущее здоровье выбранного героя становится равно 15.</p>	 <p>9 Боевой клич: увеличивает максимальный урон 3/6. Ваши заклинания получают 10% больше здоровья до конца матча.</p>	 <p>12 Стоит на 1 ед. больше меньше на каждом заклинании, что вы используете до конца матча.</p>		



MANACOST
kolodahearthstone.ru



11000



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

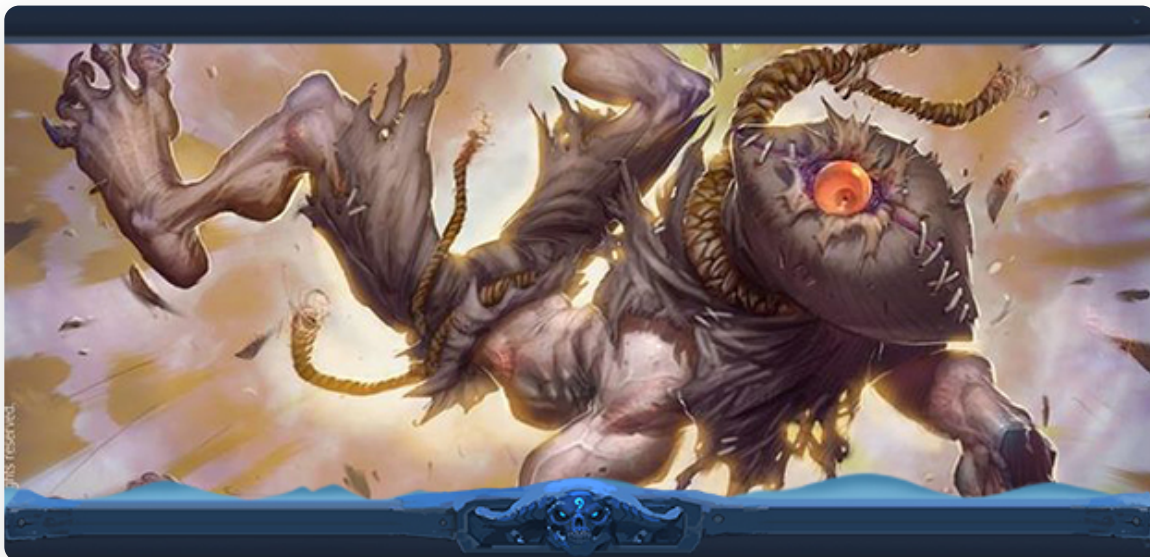
Сборка, с помощью которой Dog взял легенду в октябрьском сезоне. Необычная гибридная версия Контроль Мага и Квест Мага, пожалуй, могла бы заслужить даже отдельный гайд, настолько она нова и необычна. Если вы ищете острых ощущений, необычного геймплея и прочих прелестей – данная сборка подойдет идеально.



Теперь, когда читателю известны все актуальные сборки Контроль Мага, можно поговорить о колоде и ее месте в мете Рыцарей Ледяного Трона в целом. Это важно, поскольку она встречается достаточно редко и требует хорошего уровня исполнения, так что ее реальная позиция и потенциал не так очевидны.

Во-первых, Маги еще в прошлом дополнении обзавелись мощнейшими картами, уже тогда этот класс был крайне силен и имел хороший потенциал, что уж говорить о настоящем времени: класс только получил новые карты, не потеряв старые.

Во-вторых, и сами новые карты оказались достаточно полезны, хотя, конечно, и не все. Маг получил очень сильного рыцаря смерти, на котором, по сути, и держится архетип в своем нынешнем состоянии. Любому медленному контролю архетипу помогает [Крадущийся упырь](#), если в мете много Джейд Друидов, именно это нейтральное существо во многом делает матч-ап с популярнейшей колодой ладдера выигранным. Следует отметить, что [Крадущийся упырь](#) помогает и во множестве других матч-апов, так как заклинания за 1 кристалл маны используют многие, но не сам Контроль Маг.



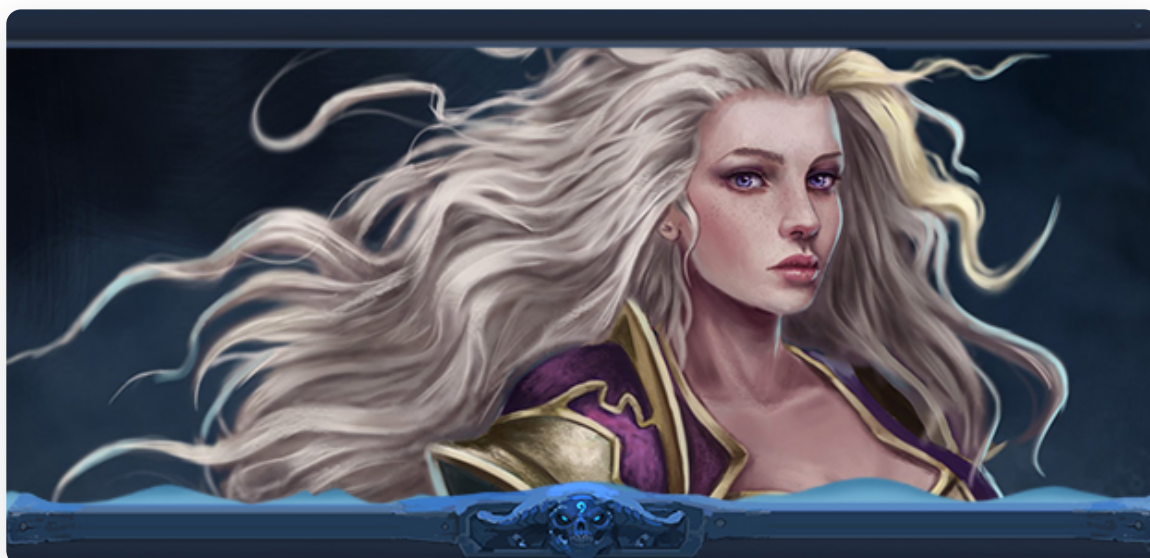
В-третьих, как классический представитель контроля стиля игры, герой данной статьи оказывается и в плюсе, и в минусе: он способен победить любого, так как обладает бесконечным потенциалом и мощнейшими инструментами для того, чтобы дожить до поздней стадии игры, истощив ресурсы оппонента, он же способен и проиграть любому по нескольким причинам. Главная из них, пожалуй, ошибки самого игрока, рискнувшего бороться за звезды Контроль Магом: невероятная вариативность колоды вынудит принимать трудные решения практически каждый ход, у архетипа нет линейной

стратегии, существ по кривой маны, которых можно просто «кидать» на стол тогда, когда у вас будет на это мана. Еще одна причина, по которой Контроль Маг может проиграть любому, это банальный незаход карт: от него не застрахован никто, но контроль колоды - в гораздо большей степени, чем агрессивные. Важнейшая карта во многих матч-апах - [Ледяной лич Джайна](#), но вот никакого способа ускорить ее приход в руку, кроме перебора колоды, нет. Не существует механики «вы берете из колоды карту рыцаря смерти», которая, наверняка, очень бы пригодилась Контроль Магу, так зависимому от Ледяного лича Джайны. Если эта карта окажется на самом дне колоды, многие поединки закончатся неутешительно для вас.

В-четвертых, немаловажную роль играет и сама сборка Контроль Мага, выбор технических карт, которые способны существенно сместить выигрышные и проигрышные матч-апы архетипа. Вы способны создать анти-агро сборку, способны подстроиться под матч-ап с Джейд Друидом или [Казакус Жрецом](#). Не всегда, к сожалению, Контроль Маг может успешно противостоять всем одновременно. Придется выбирать: давать отпор агрессии, жертвуя контроль матч-апами, или наоборот - классическая дилемма многих колод в Hearthstone.

В-пятых, у Контроль Мага любой сборки есть архетипы, с которыми он справляется преимущественно успешно, а есть те, с которыми ему будет труднее в любом случае. Приятная и, пожалуй, самая важная новость здесь: Друиды уступают Контроль Магу, опять же, не забывайте, при грамотном вашем исполнении. Матч-апы с другими классами варьируются от выгодных до невыгодных. Подробнее об этом в одноименном разделе.

В-шестых, немаловажной особенностью Контроль Мага является не только то, что им трудно играть, но и то, что играть им долго: не рассчитывайте, что поединки будут заканчиваться быстро, так будет случаться, когда агрессивный оппонент начнет очень хорошо, а вы не найдете ответов на старте. В этом случае, конечно, игры закончатся пару минут и не в вашу сторону. А вот все игры, в которых стартовая рука позволит вам не проиграть в пух и прах, будут затягиваться, даже если вы встретите агро колоду. Что уж говорить о контроль матч-апах, которые могут идти несколько десятков минут до самой усталости.
















Если ваша цель – подниматься по ладдеру в максимально короткие сроки, то, вероятно, Контроль Маг – не ваш выбор. Даже с огромным процентом побед вследствие удачной меты и вашего невероятного знания колоды вы не возьмете желаемые ранги с такой скоростью, с которой бы достигли, играя Темпо Разбойником или другой популярной, быстрой и сильной колодой. Поэтому очевидно, что Контроль Маг – архетип далеко не для всех, он не захватит мету и не заполнит ее, каким бы потенциально мощным он ни был.

К лучшему или худшему это – вопрос трудный, он, пожалуй, заслуживает отдельной статьи. А читателю пора сфокусироваться на вещах поактуальнее, например, на выборе карт Контроль Мага и далее по намеченному плану.



Основа колоды – это карты, которые используются всеми или почти всеми сборками Контроль Мага. Часто без них просто невозможно представить себе данный архетип, поэтому, если у вас их нет, пытаться собрать Контроль Мага не стоит. Впрочем, есть и исключения.

2	Арканолог		2
2	Вестник рока		2
2	Лакей Медива		2
2	Ледяная стрела		2
2	Петроглиф		2
3	Интеллект чародея		2
3	Кольцо льда		2
3	Ледяная глыба		2
3	Ледяная преграда		2
6	Снежная буря		2
7	Волна огня		2
9	Алекстраза		2
9	Ледяной лич Джайна		2

В основе колоды представлено достаточно обширное количество карт, которые вы наверняка знаете по практически любой колоде Мага: Арканолог, Петроглиф, Интеллект чародея и Ледяная стрела – их использует абсолютно любой архетип класса, каким бы стилем игры он ни пользовался, и как бы Blizzard не пытались ослабить эти карты косвенным образом (например, Петроглиф с Рыцарями Ледяного Трона был ослаблен, так как все последние заклинания класса крайне ситуативны и слабы). Что до многих остальных карт, таких как Вестник рока, Кольцо льда, Ледяная глыба, Ледяная

преграда, Снежная буря, Волна огня и Алекстраза – их используют все контроль архетипы Мага испокон веков.

Фактически единственной «уникальной» картой Контроль Мага становится Ледяной лич Джайна.

Вопрос: можно ли собрать Контроль Мага без Ледяного лича Джайны?

Ответ: к сожалению, Ледяной лич Джайна является важнейшей картой архетипа, и если у вас нет ее и возможности ее создать, пожалуй, лучше всего обратиться к другой колоде.

Вопрос: а без Алекстры?

Ответ: Алекстраза тоже важная карта, но, пожалуй, представить Контроль Мага без нее возможно. Несмотря на это, вы потеряете очень много потенциала колоды: не сможете быстро восстанавливать значительный запас здоровья после срыва Ледяной преграды, не сможете снижать здоровье оппонента до 15, чтобы сразу нанести летальный урон. К сожалению, в распоряжении Джайны даже близко нет карты со схожим функционалом.

Вместо Алекстры возьмите нужную вам карту из списка опциональных, нет нужды заменять ее на существо за 9 кристаллов маны или вообще на существо или другую дорогую карту. Но постарайтесь скрафтить легендарного дракона при первой же возможности, если хотите оценить всю силу Контроль Мага.

Вопрос: а что насчет Вестника рока, Петроглифа, Ледяной глыбы и Лакея Медива?

Ответ: пожалуй, эти карты вы не сможете заменить без существенной потери потенциала. Особенно это касается Вестника рока и Ледяной глыбы – без них всякий смысл в контроль архетипе пропадает, а Лакей Медива и Петроглиф в первую очередь обеспечивают гибкость колоды, без которой порой не обойтись.



В этом разделе будут представлены карты, которые вы вольны выбрать для дополнения основы. Именно опциональные карты завершат сборку и расставят необходимые акценты: ваша сборка обретет свой стиль, возможно, станет гибридной версией с другими известными архетипами Мага, также ваша колода получит удобные и подходящие вам способы добора, завершающие ремувалы и другие необходимые элементы Контроль Мага.

Сперва необходимо выделить две группы карт, из которых вам обязательно необходимо взять что-то в вашу колоду, иначе она просто не будет эффективно работать. Необязательно брать все карты, порой хватит одной или нескольких. Пожалуй, нет никакой необходимости объяснять, почему какие-то карты из двух ниже представленных групп необходимы.

Способы добора



Маг крови Талнос – этот источник добора в первую очередь выделяется благодаря своей гибкости, так как кроме карты он дает очень важный урон от заклинаний. У Мага большинство ремувалов как AoE, так и точечных, наносят прямой урон, усилить их – отличный план для неожиданной зачистки стола. Особенно хорош **Маг крови Талнос** в синергии с **Вулканическим зельем**.

Вайш'ирский оракул – уже упоминалось, что это существо хорошо играет, в первую очередь, в контроль матч-апах, где можно сжечь оппоненту одну-две карты, а вот давать лишние ресурсы агрессивным противникам – не лучшая мысль. Очевидное преимущество этой карты в том, что она приближает к поздней стадии игры не только вас, но и вашего оппонента.

Служитель боли – классический инструмент добора старого-доброго Фриз Мага без особенных минусов и недостатков. Почти всегда даст вам хотя бы одну карту, а в синергии с вашей силой героя способен принести гораздо больше. Уязвим к Зелью безумия и не наносящим урон ремувалам.

Вопрос: почему в данном разделе нет карт **Инженер-новичок** и **Собиратель сокровищ**?

Ответ: эта пара используется архетипами Мага, которые очень зависимы от добора и собирания определенного набора карт в руку для завершения игры (Фриз Маг, Квест Маг). У Контроль Мага немного другая стратегия, он не сможет быстро победить, если прокрутит колоду, его задача, в первую очередь, отбиваться и извлекать больше выгоды, чем оппонент в долгосрочной перспективе. А если Контроль Маг быстрее придет к усталости, чем его оппонент, такие планы на долгосрочную перспективу не сработают. Вы, конечно, могли бы взять того же Собирателя сокровищ вместо Служителя боли или Мага крови Талноса, но только данный второй дроп не так эффективен, как та пара, что попала в опциональные карты.

Ремувалы



Вулканическое зелье - в первую очередь этот AoE эффект хорош в агрессивных противостояниях, в которых оппонент заставляет стол мелкими существами. Все остальные ваши AoE ремувалы достаточно дороги, чем может пользоваться противник. **Вулканическое зелье** же испортит его планы. Заклинание может помочь и в матч-апах помедленнее, особенно если скомбинировать его с уроном от заклинаний.

Огненный шар - если для большинства архетипов класса это заклинание является и ремувалом, и источником урона по герою, то для Контроль Мага лишь первая функция актуальна в большинстве случаев. Хотя, конечно, все зависит от того, какие приоритеты вы расставили, возможны же и гибридные сборки архетипа. Но если вы решили собирать классического Контроль Мага, этот точечный ремувал не так хорош, как следующий, поэтому брать его рекомендуется в дополнение к Превращению, а не вместо него.

Превращение - простая и действенная карта с очевидным эффектом, который очень полезен в данной мете, так как уничтожает Гидру Горьких Волн, Тириона Фордринга, пробафанных существ, да и почти все остальное, что вы встретите на вашем пути. Примечательна синергия Превращения и Ледяного лича Джайны, ведь Овцу 1/1 так приятно «подстрелить» обновленной силой героя, призвав Элементалю воды.

Метеорит - 15 единиц урона это очень много, поэтому очень часто данное заклинание становится чем-то вроде Превращения, которое еще и убьет несколько мелких существ вокруг основной цели. Особенно **Метеорит** хорош против не самых грамотных игроков, которые не будут расставлять свои угрозы на столе правильно.

Волна огня (вторая копия) - вторая копия Волны огня часто станет неожиданностью для вашего оппонента, она хороша в матч-апе со спам архетипами, пусть порой слишком тяжела и медлительна, так что партии могут закончиться раньше, чем вы сможете разыграть это заклинание.

Портал: Огненные Просторы - это заклинание за 7 кристаллов маны невероятно сильно, и единственная причина, по которой оно не используется Контроль Магом заключается в том, что **Портал: Огненные Просторы** не вписывается в концепцию архетипа: ему не так часто нужен темп, куда важнее просто чистить стол до того момента, пока у оппонента не кончатся ресурсы. Поэтому **Портал: Огненные Просторы**

редко встречается в сборках. Впрочем, он используется всегда, если вы добавляете в колоду Хранителя Медива.

Другие опциональные карты:



Маназмей – этот первый дроп уже упоминался: отличное средство против быстрых колод, всегда значительная угроза в любом матч-апе. Но карта не вписывается в общий план архетипа, поэтому-то и находится только в этом разделе, несмотря на свою мощь.



Пирос – улучшает матч-апы с контролем колодами, так как позволяет оказывать некоторое давление на оппонента, вынуждая его размениваться. Хотя главная его идея все-таки в том, чтобы получить похищение жизни и восстановить вам значительный запас здоровья, пока вы призываете Элементалей воды силой героя. Ужасен в матч-апе с **Казакус Жрецом**, именно поэтому встречается редко.



Жуткая кудесница – вообще у этой карты нет никакой прямой синергии с колодой, несмотря на это, некоторые считают, что она хороша сама по себе как защитный инструмент с неплохими характеристиками. Если вам тоже по душе **Жуткая кудесница**, попробуйте ее в вашей сборке.



Архимаг Антонидас – дополнительное условие победы: побыстрее основного, но более рискованное и авантюрное. Используйте, если хотите создать гибрида Контроль Мага и Фриз Мага.



Огненная глыба – абсолютно все, что написано об Архимаге Антонидасе, можно сказать и об Огненной глыбе. В отличие от существа, которое, вероятно, вынудит оппонента тратить ремувал, **Огненная глыба** сама может послужить ремувалом в ситуациях, когда альтернатив получше нет.



Грязная крыса – в первую очередь, техническая карта против Квест Мага, хотя полезна и в других контроль матч-апах, в которых оппонент не будет спешить разыгрывать своих существ, пока вы сидите с веером ремувалов в вашей руке. Полезна даже против Джейд Друида, да и любого другого архетипа, существа которого обладают мощными боевыми кличами.



Прожорливая слизь – пожалуй, именно Прожорливая слизь является лучшим ремувалом оружия для Контроль Мага, ведь лишняя броня никогда не мешает, в отличие от лишних в некоторых ситуациях карт.



Смоляной страж – еще один элементаль, впрочем, непопулярный у Контроль Мага, ведь даже с похищением жизни едва ли «нахилит» много. В первую очередь, полезен не для восстановления здоровья, а для защиты от ранней агрессии быстрых колод.



Пожиратель секретов – очевидная техническая карта против Магов всех мастей, которая также не будет мертвым грузом в матч-апах с Паладином. Пока Маги не стали главной вашей проблемой в ладдере, использовать не стоит.



Крадущийся упырь – обычно эту техническую карту используют редко, и для других архетипов она упоминается лишь на случай, когда жизни от Джейд Друидов уже совсем нет. Но для Контроль Мага **Крадущийся упырь** является важнейшей картой, используемой большинством сборок. Именно этот шестой дроп делает противостояние с Джейд Друидом выгодным, также карта очень полезна против Жреца, Токен Шамана и некоторых других колод.



Барон Геддон – еще один элементаль, которого вы можете взять в вашу сборку. В принципе, хорош и сам по себе (хотя, конечно, не так хорош в вакууме, как какой-нибудь AoE эффект Мага), но по-настоящему расцветает с похищением жизни, так как восстанавливает вам здоровье не только при ударе, но и при срабатывании своего эффекта конца хода: даже если на столе пусто, вы получите лишние 2 единицы здоровья.



Хранитель Медив – добавьте его в сборку с Порталами: Огненные Просторы и вы получите невероятно сильную позднюю стадию игры, возможность закончить партию и без Ледяного лича Джайны, а просто за счет массы угроз на столе. У Контроль Мага очень много дорогих заклинаний и без Портала: Огненные Просторы, так что Атиеш почти всегда призовет на вашу половину стола дорогостоящие угрозы.



Йогг-Сарон – у Контроль Мага есть механики переворота игры и без этого древнего бога: огромное количество AoE заклинаний, **Вестник рока**, точечные ремувалы. Едва ли вам их будет недостаточно, но если вдруг это так, **Йогг-Сарон** может помочь, пусть и далеко не всегда. Благо, заклинаний вы используете за партию достаточное количество.

Вопрос: можно ли взять другие секреты в колоду?

Ответ: да, поэкспериментируйте с секретом **Антимагия**. Он может очень помочь в некоторых матч-апах (например, против Друида), хотя в быстрых противостояниях значительную роль сыграет далеко не всегда.

Вопрос: можно ли использовать других элементарей?

Ответ: все не перечисленные выше элементарей, к сожалению, не так хороши и сами по себе, и с похищением жизни, так что места в медленной контроль колоде им нет: все-таки большинство из них предназначены для темповых архетипов. Пожалуй, можно отметить только одного элементарей, о котором, многие уже и забыли, а многие и вовсе не знают. Это **Аномалус** – такой бесполезный и никому не нужный все время своего существования – попал в сборку Контроль Мага от StrifeCro еще очень давно. Конечно, потенциал у этой легендарной карты огромный: нанести 8 единиц AoE урона, а под похищением жизни и, вероятно, полностью восстановить вам здоровье, на деле же все, конечно, не всегда будет так радужно. Давать шанс **Аномалусу** или нет – ваше решение, но если у вас нет его в коллекции, определенно не стоит создавать эту легендарную карту лишь для того, чтобы попробовать ее в данном архетипе: он хорош и без нее.

Вопрос: почему Контроль Маг не использует карты, которые генерируют другие карты, как **Болтливая книга**, **Фолиант заговорщика**, **Синдрагоса**, **Курьер «Кабала»** или **Первопроходец Элиза**?

Ответ: все перечисленные здесь карты, как и многие другие, созданы в первую очередь для того, чтобы приносить вам дополнительную выгоду. Выгода нужна для того, чтобы у вас не кончились ресурсы в затяжных противостояниях. Но ведь за это отвечает другая карта в вашей колоде – **Ледяной лич Джайна**. Она в одиночку позаботится о том, чтобы у вас был бесконечный потенциал, так что генерировать еще ресурсы часто нет нужды. Конечно, можно сказать о том, что порой Элементарей воды создавать трудно, если оппонент ничего не будет разыгрывать, но эта проблема Контроль Мага стоит не так

остро, как проблема выживания и защиты, с которой и необходимо справиться в первую очередь. Если у вас с этим все хорошо, и вы всегда доживаете до поздней стадии игры, а одной силы героя рыцаря смерти вам не хватает, тогда, конечно, возьмите в сборку что-то для дополнительной выгоды на ваше усмотрение.

Вопрос: если я хочу повеселиться, какие безумные карты можно добавить в колоду?

Ответ: самое очевидное – *Йогг-Сарон*, также отличным выбором станут *Вайш'ирские оракулы*, *Аномалус* и *Мясные фургоны* для призыва *Вестников рока* из колоды.



Муллиган, конечно же, очень ответственная стадия, которая требует знания популярных архетипов класса в текущей мете и, разумеется, приоритетных карт в самых популярных матч-апах. Есть некоторые общие правила муллигана для Контроль Мага, то есть те карты, которые вы будете оставлять в любом противостоянии и при любых условиях, но встречаются и достаточно неожиданные решения, на которые пойдет далеко не каждый игрок в Heartstone. Никуда и без классовой специфики муллигана: какие-то карты хороши в конкретном противостоянии, какие-то – не очень. Обо всем этом и следует поговорить в данном разделе.



Для начала карты, которые будут желанны для вас всегда и почти всегда: *Арконолог* – лучшая карта, которую вы можете найти на старте игры в любой ситуации и в любом матч-апе. *Арконолог* так хорош, что вы можете оставлять даже пару этих карт в руке, несмотря на то, что они не очень хорошо вписываются в кривую маны.

Почти всегда еще один второй дроп будет крайне полезен для вас – *Вестник рока*. Только в матч-апе против Жреца эту карту не стоит оставлять в руке, а во всех других она будет невероятно полезна. Порой *Вестник рока* вообще является ключевой картой, если вы ожидаете агрессивный матч-ап (*Пират Воин*, *Охотник*, *Паладин*, *Шаман*, *Разбойник*).

Также, если вы ожидаете агрессивный матч-ап (перечисленные выше архетипы), отличными картами для старта будут [Ледяная стрела](#), [Петроглиф](#), [Лакей Медива](#).

Если вы ожидаете медленное противостояние, можно оставить в руке другие источники добора: [Интеллект чародея](#), [Служителя боли](#), [Мага крови Талноса](#). Их же можно оставлять против агрессии, если у вас уже есть пара отличных карт для старта ([Вестник рока](#), [Арканолог](#), [Ледяная стрела](#)) или хотя бы одна из них и Монетка.

Теперь следует обсудить особенности муллигана против конкретных классов. Часто вы будете сбрасывать и оставлять какие-то карты вопреки написанному выше в зависимости от того, какой архетип вы ожидаете.



Воин: ожидайте исключительно Пират Воина, следовательно, ищите максимально дешевые и эффективные карты: [Вестник рока](#) – лучшая из них. С Монеткой можно оставить [Лакея Медива](#), дабы использовать его в крайнем случае просто как существо 2/3. Если у вас в сборке есть [Маназмей](#) и/или [Вулканическое зелье](#), оставляйте их в руке – это полезные карты в матч-апе. [Петроглиф](#) – неплохое заклинание против агрессивных колод, его тоже можно оставить в вашей стартовой руке.



Паладин: ожидайте только Мурлок Паладина, следовательно, поступайте точно так же, как и в случае противостояния с Воином. Возможно, только [Лакея Медива](#) не всегда надо оставлять в руке, так как 2/3 характеристики не так хороши против ранних существ Паладина.



Охотник: схожая ситуация, отличие в том, что с хорошей рукой и Монеткой можно оставить в руке [Превращение](#) – это хороший ремувал для угроз Охотника. Невероятно полезным в этом матч-апе будет [Вулканическое зелье](#).



Друид: ожидайте только Джейд Друида, то есть ищите в первую очередь Крадущегося упыря и Ледяного лича Джайну, а также способы быстро перебрать колоду: [Арканолог](#), [Интеллект чародея](#), [Служитель боли](#). Другие карты в данном противостоянии вам не так нужны.



Разбойник: ожидается только Темпо Разбойник. [Вестник рока](#), возможно, не лучшая карта в данном матч-апе, хотя чем раньше вы его выставите, тем труднее оппоненту будет на него ответить, поэтому тщательно подумайте о том, как вы используете этот второй дроп в данном матч-апе. До пятого хода или после (на пустой стол или в связке с [Кольцом льда](#)). Вам важно навязать противнику борьбу за стол на старте, в чем очень помогут [Арканолог](#), [Вулканическое зелье](#), [Ползун Голакка](#).



Маг: еще один достаточно непростой класс для выбора карт из-за массы архетипов с разными стилями игры. Вы должны найти компромисс по картам для старта, дабы хорошо справиться и с Секрет Магом, и с медленными архетипами класса. [Арканолог](#), [Вестник рока](#) и добор – ваши лучшие опции при любом раскладе. Также вы можете задуматься и о том, чтобы всегда оставлять [Петроглиф](#). Ледяную стрелу не держите в руке, если в ней нет вышеперечисленных карт. [Ледяной лич Джайна](#) подойдет лишь при наличии Монетки и двух приемлемых карт для старта партии.



Жрец: ожидайте **Казакус** Жреца, против которого можно и пожадничать. Сбрасывайте из руки Вестника рока, оставляйте все способы перебора колоды и Ледяного лича Джайну всегда. Также вы можете задуматься о том, чтобы придержать в руке Крадущегося упыря, который уничтожит очень много заклинаний оппонента, если разыграть его рано.



Чернокнижник: трудный для муллигана поединок. Отталкивайтесь от того, что встретите Зоолока, так как этот противник опаснее медленных версий Чернокнижника. Поэтому ищите анти-агро карты, особенно хорош **Вестник рока**.



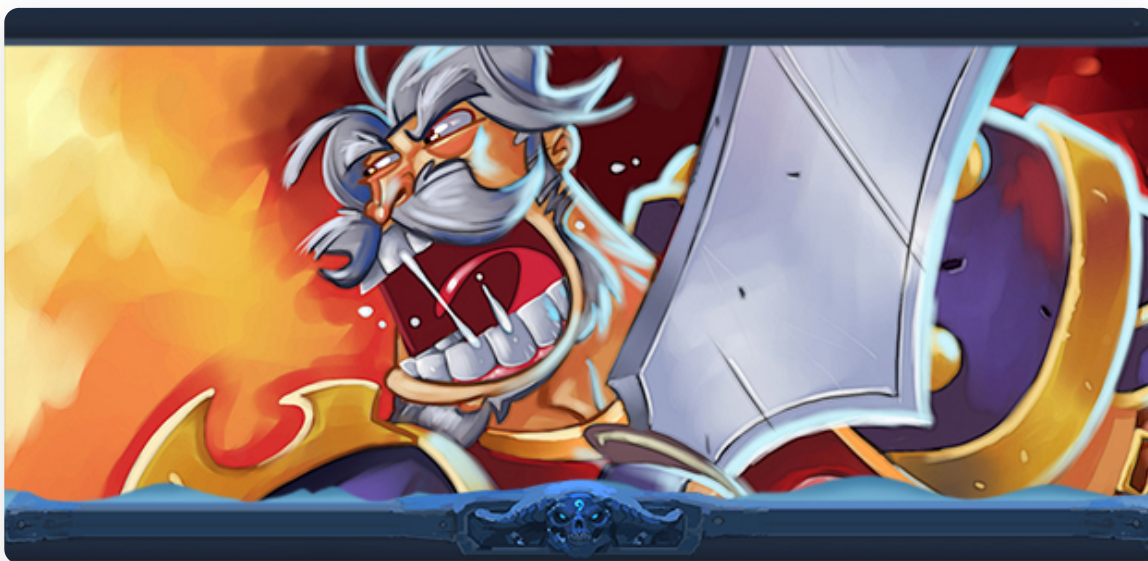
Шаман: ищите карты, которые помогут вам бороться с агрессией: **Ледяная стрела** (особенно хороша), **Арканолог**, **Вестник рока**, **Лакей Медива**, **Вулканическое зелье**, **Петроглиф**.



Стратегия игры

Наконец, можно перейти к обсуждению ваших непосредственных действий в самих партиях. В данном разделе читателю предлагается больше сконцентрироваться на том, на что способна колода Контроль Мага сама по себе, а в разделе матч-апов будет сказано о том, как действовать в конкретных противостояниях, что делать с определенными стратегиями оппонентов.

Итак, прежде всего необходимо определиться, как именно Контроль Маг намеревается победить своих оппонентов, то есть, какие у него есть условия выигрыша партии. В классической версии архетипа их три, а с добавлением гибридных составляющих могут появиться и некоторые другие.



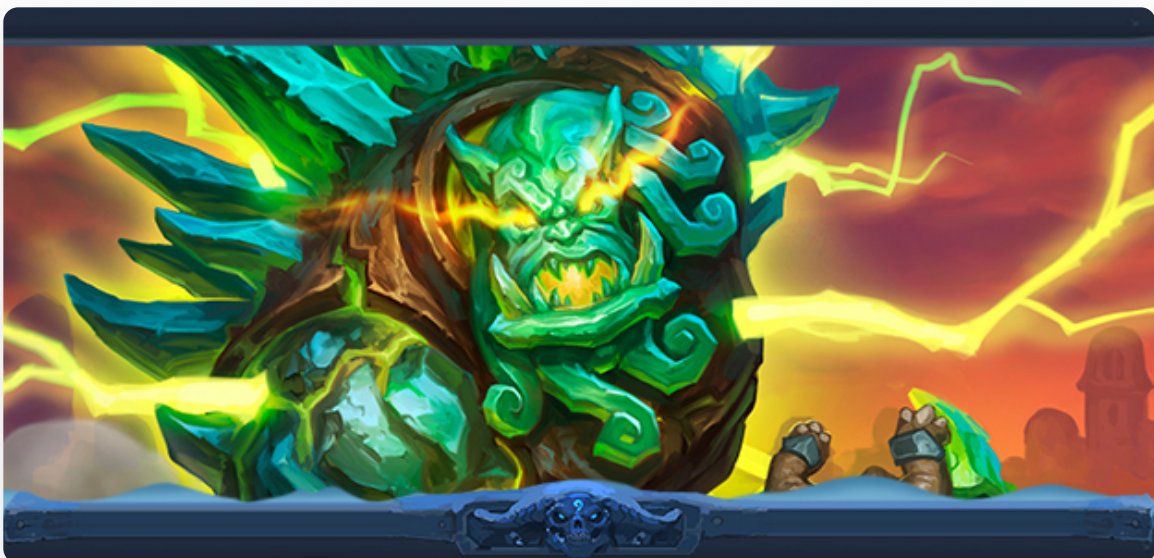
Первое условие победы - истощение наступательных ресурсов оппонента в краткосрочной перспективе.

Этой стратегией вы будете пользоваться преимущественно в агрессивных матч-апах, когда оппонент будет оказывать на вас значительное давление, начиная с первых ходов, но его возможности добора достаточно ограничены или отсутствуют, так что игра в любом случае не продлится до усталости. Если все сложится успешно для вас, вы найдете ответы на все угрозы оппонента, а он, оставшись без стола, не сможет продавить вас с помощью взрывного урона из руки. И здесь важно то, как много у вашего противника будет взрывного урона. У Контроль Мага нет исцеления за исключением Ледяной преграды и Ледяного лича Джайны. Первого источника порой недостаточно, второй слишком медленный и еще должен прийти в вашу руку.

Поэтому, в зависимости наличия источников урона из руки, агрессивные матч-апы будут различаться от благоприятных до неблагоприятных. Токен Шаман, Мурлок Паладин действуют исключительно от стола, то есть, у вас будет возможность ответить на все угрозы противника, и эти противостояния выиграть относительно легко. Пират Воин, Секрет Маг, Темпо Разбойник и Мидрейндж Охотник могут играть и не от существ на столе, и защититься от такого будет гораздо труднее.

В любом случае, ваши действия со стратегией истощения ресурсов противника в краткосрочной перспективе схожи и достаточно просты: вы чистите стол, стараетесь получить минимум урона по герою, когда у вас есть время или нет других альтернатив, вы добываете карты и активируете ваши секреты. Как правило, **Вестник рока** решает при выборе данной стратегии, особенно если скомбинировать его с Кольцом льда. Впрочем, в вашем распоряжении очень много и других ремувалов, которые надо грамотно распределять, дабы всегда иметь ответ на потенциальную угрозу оппонента (**Живая мана**, **Гидра Горьких Волн**, **Высокогрив саванны**, **Разъяренный берсерк** и так далее).

Не бойтесь играть имеющихся у вас существ в темп, чтобы они хоть как-то оспорили угрозы оппонента и удержали его от атаки по вашему герою. Когда ваш противник останется без карт в руке, вы без труда его задавите даже несколькими незначительными угрозами. Для вас важно, однако, тоже не остаться без карт, доступных для розыгрыша.



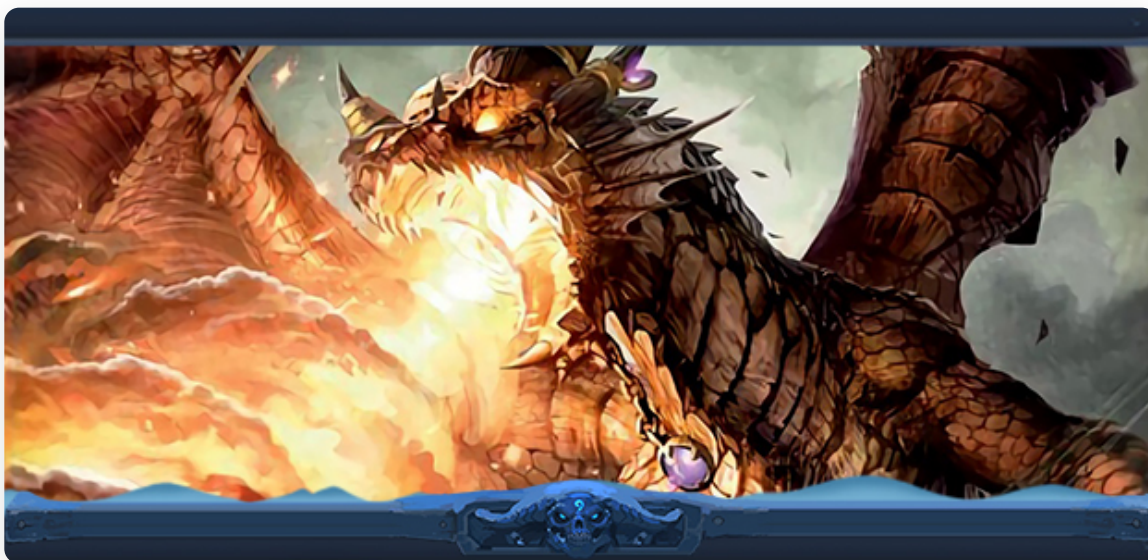
Второе условие победы - истощение ресурсов оппонента в долгосрочной перспективе.

Эта стратегия подойдет для противостояний, в которых ваш оппонент не будет идти ва-банк со старта, бросая все свои карты на стол в надежде продавить вас. Другими словами, бороться до поздней стадии игры вы будете с медленными архетипами: Джейд Друидом, Миракл Разбойником, **Казакус** Жрецом, Контроль Чернокнижником и так далее.

В отличие от первого условия победы, этот не так однозначен и требует от вас взвешенных решений, грамотного распоряжения картами как в руке, так и в колоде, долгосрочного планирования. Вы не должны слишком быстро перебирать вашу колоду, дабы не оказаться на стадии усталости раньше вашего оппонента. Несмотря на то, что у вас есть бесконечный потенциал извлечения выгоды, бесконечного потенциала выживания у вас нет в отличие от Джейд Друида или Воина с парой Рук мертвеца.

Каждый контроль матч-ап для вас по-своему уникален, и очень немного общих моментов можно здесь прояснить. Играйте медленно, старайтесь выгодно разменивать ваши ремувалы на несколько угроз оппонента, старайтесь как можно быстрее добраться до Ледяного лица Джайны, разыграть ее и после, конечно же, максимизировать выгоду обновленной силы героя и Элементалей воды.

Как и с прошлым условием победы, в этом вы будете обладать преимуществом тогда, когда противник играет от стола (Джейд Друид, Миракл Разбойник), и, наоборот, если у оппонента есть способ наносить урон не существами (**Казакус** Жрец, Контроль Чернокнижник), у вас могут появиться проблемы: грамотный оппонент не позволит вам добивать своих существ силой героя, в результате у вас не получится извлекать бесконечный потенциал и давить элементалей.



Третье условие победы - убийство оппонента через Алекстразу и взрывной урон.

Это условие победы актуально лишь тогда, когда у вас есть определенный набор карт (не только **Алекстраз**, но и пара Огненных шаров, как минимум) и вы встретились со специфичным оппонентом без значительных способностей к исцелению. К таким

противникам можно отнести любого Разбойника и Магов, хотя и другие архетипы способны потратить все свои исцеляющие заклинания по тем или иным причинам.

С данной стратегией все просто, она такая же, как и у классического Фриз Мага: вы защищены Ледяной глыбой, следовательно, можете позволить себе разыграть Алекстразу даже тогда, когда у оппонента есть угрозы на столе и он способен довести вас до 0 здоровья. Защитившись Ледяной глыбой, вы убиваете оппонента на следующий ход с помощью взрывного урона из руки (два Огненных шара + Ледяна стрела, например, хотя комбинаций намного больше, особенно с [Петроглифом](#)). Поскольку у вас есть и вторая копия Ледяной глыбы, организовать «летал» заклинаниями и даже существами можно и за два хода.

Данное условие победы будет выражено хорошо или не очень в зависимости от вашей сборки: в ней могут быть только Огненные шары, а может и [Архимаг Антонидас](#) с Огненной глыбой.



Четвертое условие победы (доступно в зависимости от сборки) – давление тяжелыми существами.

И еще одно условие победы, доступное далеко не каждому Контроль Магу: для этого вы должны взять в сборку какой-то набор тяжелых и мощных угроз. Это могут быть [Хранитель Медив](#) + [Портал: Огненные Просторы](#), а могут быть и элементали ([Пирос](#), [Барон Геддон](#)). Вероятно, можно создать сборку с элементами и того, и другого наборов.

Данное условие победы часто не самостоятельно, оно вспомогательное для общей тактики переигрывания оппонента по выгоде: ему придется тратить массу ремувалов на ваши тяжелые угрозы, следовательно, позже с Элементалями воды совладать будет уже гораздо труднее. Хотя может случиться, что до этого даже не дойдет, и убийственная комбинация Атиеша и тяжелых заклинаний сделает свое дело самостоятельно.

Итак, данные условия победы часто predetermined самой спецификой матч-апа, поэтому вы заранее будете поставлены перед условием: этого противника необходимо победить таким-то способом, вы часто не вольны выбирать ваше условие победы (разве что 3-е и 4-е опциональны) или менять его в течение партии.

В данном разделе также необходимо обсудить некоторые особенности специфичных карт, которые необходимо знать и правильно использовать.



Петроглиф – в распоряжении Мага в Стандартном режиме есть 36 заклинаний, из которых **Петроглифом** раскопать можно только 35. Шанс найти конкретное заклинание равен приблизительно 11%, однако у класса очень много однотипных заклинаний, которые, по сути, делают одно и то же: наносят урон, убивают существ, замораживают их. Поэтому вы можете рассчитывать на гораздо более высокие шансы раскопать что-то необходимое для вашей конкретной ситуации, вот некоторые примеры.

- *Любой источник взрывного урона – 7 заклинаний*
- *АоЕ урон – 7 заклинаний*

(учитывается и раскопка **Петроглифа, что, по сути, является возможностью перевыбрать заклинание).**



Вы часто будете брать заклинания, которые уже есть в вашей колоде, так как они невероятно хороши, хотя в коллекции Мага есть и много других полезных опций, несмотря на то, что разработчики всеми силами пытались подпортить общую силу заклинаний класса с Рыцарями Ледяного Трона. В некоторых матч-апах есть особенно

мощные заклинания, которые вы можете раскопать, например, **Чароплет** против любого Паладина.

Вы можете удивить своего оппонента, если раскопаете тяжелое заклинание, например, на 2-й ход, и оставите его в руке на какое-то время. Так вы сможете неожиданно для него дать Волну огня на пятый ход или **Портал: Огненные Просторы** тогда же – порой такие темповые ходы могут очень помочь вам.

Ледяная глыба – об этом важнейшем секрете необходимо сказать лишь то, что он не активируется в ваш ход, следовательно, вы можете умереть от усталости, Ока за око или союзного Барона Геддона даже с активированным секретом. Этим часто будут пользоваться ваши оппоненты: если игра затянется слишком долго, обе ваши Ледяные глыбы будут совершенно бесполезны.

Крадущийся упырь – поскольку этот шестой дроп используется многими сборками Контроль Мага, можно обсудить его пользу в конкретных противостояниях. Естественно, вы надеетесь разыграть это существо как можно раньше в любом матч-апе, как только у вас появится время и свобода действий для траты 6 кристаллов маны.

Крадущийся упырь будет полезен, в первую очередь, в следующих противостояниях:

- **Джейд Друид** – уничтожает Нефритовый идол и Земляную чешую
- **Агро Друид** – уничтожает Знак «Лотоса»
- **Казакус Жрец** – уничтожает Зелье безумия, Божественную кару, Слово силы: Щит, Гномозелье и, возможно, что-то еще, сгенерированное в течение матча с помощью Лирь Осколка Солнца и Казакуса.
- **Токен Шаман** – уничтожает Эволюцию
- **Чернокнижник** – уничтожает Лик тлена
- **Разбойник** – уничтожает Иллюзию
- **Паладин** – уничтожает раскопанный Гидрологом секрет
- **Охотник** – уничтожает Выслеживание

Вообще список достаточно внушительный, и зачастую данные заклинания очень важны для архетипа (в первую очередь, относится к Джейд Друиду, Токен Шаману и, конечно, Казакус Жрецу), так что эта техническая карта в корне изменит ход игры.

Не забывайте, что **Крадущийся упырь** уничтожает исключительно заклинания, которые изначально стоят 1 кристалл маны, не учитывая всевозможные эффекты удешевления и удорожания заклинаний.



Крадущийся упырь в этом игровом моменте не уничтожит раскопанное с *Петроглифа* *Кольцо льда*, поскольку базовая стоимость этого заклинания – 3 кристалла маны, и учитывается именно она.

Перед тем, как разыграть *Крадущегося упыря*, запомните количество карт в руке оппонента. Затем, после выставления существа, вы сможете навести на него в ленте событий слева, тогда вам покажут, что же именно было уничтожено. Благодаря тому, что вы запомнили количество карт в руке оппонента до розыгрыша вашего существа, вы сможете узнать, были ли они в руке оппонента или его колоде – это может хотя бы косвенно помочь вам выяснить планы оппонента и его оставшиеся в руке карты.

Алекстраза – этот дракон очень функционален и силен в данной колоде. Выше уже говорилось о том, как *Алекстраза* может быть использована для реализации способа победить в стиле Фриз Мага, однако это далеко не единственное применение данного дракона. Чаще всего вы будете использовать его для восстановления вашего здоровья после того, как *Ледяная глыба* будет сбита или близко к этому событию. Здесь важно отметить, что *Алекстраза* может быть невероятно мощной и эффективной против большинства оппонентов, однако лишь в том случае, если на вражеской половине стола не будет значительного количества угроз. *Алекстраза* стоит 9 кристаллов маны и вы, вероятно, мало что сможете сделать в этот же ход, но в идеале вместе с ней разыграть какое-то защитное заклинание, раскопанное с *Петроглифа* (*Ледяная стрела*, *Дыхание Синдрагосы*, *Зелье заморозки*, *Ледяная глыба*, *Ледяная преграда*, *Кольцо льда*, *Обращение в пар* и так далее), если зачистить стол оппонента не получается. Еще надежнее, если вы используете *Алекстразу* до того, как *Ледяную глыбу* собьют, однако оппоненты не всегда будут оставлять вам 1-10 единиц здоровья, чтобы вы смогли комфортно полечиться драконом за 9 маны.



В данном игровом моменте на отборочных к летнему чемпионату Hunterace совершит неожиданный, но ключевой ход для своей победы в матч-апе. Он находится далеко позади и принимает решение сыграть карты в следующем порядке: *Архимаг Антонидас*, *Симулякр*, *Ледяная стрела* в *Пожирателя секретов*. Нечасто можно встретить две *Алекстразы* в одной колоде, еще реже им обеим находится применение, однако в этом матче вторая копия девятого дропа буквально спасла Hunterace, восстановив ему здоровье после очередной волны взрывного урона оппонента. Аналогично была использована и первая *Алекстраза*. Противник просто не смог пробить Hunterace заклинаниями из-за обилия исцеления, несмотря на то, что лидировал всю игру, уничтожил *Ледяную глыбу* и *Ледяную преграду* *Пожирателем секретов*.

Так порой совершенно неожиданные карты, как *Симулякр*, раскопанный с *Петроглифа*, могут оказывать огромное влияние на поединок. И мало кто решился бы делать копию такой дорогой и неповоротливой легендарной карты, но это, без сомнений, грамотный и единственно верный ход.

Алекстразу, а заодно выиграть время для использования своего рыцаря смерти на пустой стол.

Слабость Ледяного лича Джайны в том, что обновленная сила героя не работает просто так, как, например, сила героя Лорда Джараксуса. Вам необходимо убивать существ (пусть даже своих) для того, чтобы получать выгоду. Если архетип оппонента делает упор на игру от существ, добивать их часто достаточно легко, благо заклинания Мага наносят разное количество урона (трудно добивать только существ с 2 единицами здоровья), но вот если он будет пасовать, ничего не разыгрывая, вы не сможете выставлять значительное количество угроз. Поэтому не допускайте ситуаций, в которых время будет играть против вас (например, вы доходите до усталости быстрее вашего оппонента, потому что добирали слишком много карт), так что противник сможет просто пропускать ходы, не давая вам добивать существ и призывать Элементалей воды.

Сам эффект «ваши элементали получают похищение жизни» работает по тому же принципу, что и Подземные пещеры Разбойника, то есть на всех существ-элементалей действует условная аура, дающая бафф. Так, если оппонент использует немоту на вашего элементалю с похищением жизни, данный эффект не пропадет в отличие от всех остальных.

И, наконец, последний совет, который можно дать в данном разделе всем игрокам контроль колодами. Его очень любит повторять Thijs на своих стримах: «Если вы не должны ничего делать, не делайте». Когда оппонент пропускает ход, не выставляя никаких угроз, вам нет смысла предпринимать что-то, тем более, вы играете за реактивный архетип, который часто только отвечает на угрозы заклинаниями из руки. Пока никаких угроз на столе нет, а вам не грозит сжигание карт, предпочитайте медлить, вынуждайте действовать вашего противника. Это относится, конечно, к медленным матч-апам, а не самым агрессивным: в последних в свободное время вы всегда стараетесь что-то поставить на стол или взять лишние карты.



А вот и сам Thijs, играя Контроль Магом, никуда не спешит и не разыгрывает карты просто так, оставляя их до более удачного момента. Пусть оппонент с полной рукой карт делает первый ход, а нидерландский игрок уже будет решать, как ответить на него.

А вообще помните, что время в почти любом матч-апе играет на вас, если вы используете сборку с Крадущимся упырем и если вы не переусердствовали с добором. Это значит, что вам предстоит защищаться большую часть времени, в чем Контроль Маг, впрочем, очень даже хорош.



Прежде чем поговорить непосредственно о самих противостояниях с популярными колодами ладдера, необходимо отметить очень важный элемент любого противостояния: взаимодействия оппонента с Вестником рока. Дело в том, что связки Вестник рока + Кольцо льда или Вестник рока + Снежная буря являются невероятно важными для Контроль Мага, но их сила зависит, в первую очередь, от оппонента: кто-то легко избавится от существа 0/7 с замороженным столом, а кто-то – нет. Важно понимать возможности каждого оппонента, дабы грамотно оценивать ваши и его силы, планировать ходы и зачистки стола. Далее вы найдете список самых популярных архетипов и комментарии о том, как они могут справиться с комбинацией заморозка + Вестник рока.

Джейд Друид – избавиться от Вестника рока достаточно трудно в начале партии, однако комбинация Гнев + Размах или Размах + Размах рано или поздно окажется в его

руке, так как больше тратить ее особо некуда. Если Джейд Друид перебрал большую часть колоды, надежнее всего выставлять двух Вестников рока вместе с заморозкой. Если Друид разыграет Малфуриона Пагубного, ему будет еще проще убить Вестника рока благодаря своей силе героя, возможно, будет смысл заморозить также и самого Малфуриона Ледяной стрелой.

Казакус Жрец – очень легко избавиться от Вестника рока массой ремувалов: **Слово Тьмы: Боль**, **Слово Тьмы: Ужас**, **Немота** и так далее.

Мурлок Паладин – достаточно трудно избавиться от Вестника рока. Это возможно только при надетом оружии и наличии Хранителя Солнца Тарима в руке.

Пират Воин – способен убить Вестника рока оружием и Героическим ударом или обезвредить Разрушителем чар, который встречается в большинстве колод архетипа.

Токен Шаман – может достаточно легко убить Вестника рока Инволюцией и с меньшей вероятностью комбинацией оружия, Нефритовой молнии, Портала: Водоворот, Пирата Глазастика и Тотема языка пламени.

Мидрейндж Охотник – может убить комбинацией **Команда «Взять!»** и оружием или Смертельным выстрелом.

Биг Жрец – еще больше способов убить 0/7, чем у **Казакус Жреца**, так как все ремувалы представлены в двух экземплярах.

Контроль Чернокнижник – способен убить Вестника рока с шестого хода Вытягиванием души

Квест Маг – может убить Вестника рока только удачной раскопкой с **Петроглифа**

Миракл Разбойник – очень легко избавляется от Вестника рока массой разнообразных способов, способен при желании убить даже Вестника рока, поставленного на пустой стол, и одновременно с этим сгенерировать значительные угрозы.

Темпо Разбойник – способен убрать 0/7 угрозу со стола Кровожадным злолистом или Лироем Дженкинсом + ударом оружия.

Контроль Маг – способен убить Вестника рока массой точечных ремувалов, при необходимости скомбинировав их с силой героя

Контроль Паладин – легко убивает Вестника рока Несущимся кодо или **Равенством** и любым источником урона, а также оружием и Хранителем Солнца Таримом. Чтобы остановить Несущегося кодо, разыгрывайте вместе с Вестником рока еще одно существо с 2 или менее единицами атаки.

Секрет Маг – способен убить Вестника рока только Огненным шаром и силой героя. Чаще вы будете использовать ваш второй дроп для деактивации Отраженной сущности, так что Секрет Магу вовсе не понадобится избавляться от Вестника рока.



Воин

Пират Воин – единственный представитель класса в мете Рыцарей Ледяного Трона. Пожалуй, эта самая трудная агрессивная колода для Контроль Мага из-за уязвимости последнего к взрывному урону из руки. Пират Воин будет бить вас оружием в первую очередь, и лишь потом существами, так что все ваши зачистки многого не стоят. Ваша задача – пытаться захватить стол теми немногими угрозами, что есть в вашем распоряжении. Даже если в сборке нет дополнительных существ и провокаторов, их можно получить с **Петроглифа**. Стабилизировав ситуацию на столе, партию необходимо затянуть до девятого хода, когда вам станут доступны и **Алекстраза**, и **Ледяной лич Джайна**, которые и способны перевернуть партию.

Конечно, задача эта достаточно непростая, а в поединке с Пират Воином вы часто будете чувствовать свою беспомощность, особенно, если вам не зайдут очень хорошие карты. В любом случае, бороться необходимо до конца, а в случае поражения не отчаиваться: Пират Воинов, благо, не так много.



Паладин

А вот **Мурлок Паладина** можно назвать удобным оппонентом для Контроль Мага в первую очередь потому, что связку **Кольцо льда** + **Вестник рока** вашему противнику практически невозможно победить (об этом подробнее в самом начале раздела). Очень просто вы можете бороться и с мощными бафами оппонента и Тирионом Фордрингом: у вас есть **Превращения**, **Метеориты**, а еще **Петроглиф**, с которого можно раскопать, например, **Чароплета**, о пользе которого уже говорилось: Мурлок Паладин обладает всего лишь двумя направленными на существ заклинаниями (**Печать королей** и **Гребнистый скакун**), и вы будете невероятно рады получить данные баффы на ваше существо 1/3, отняв их у оппонента.

Постарайтесь сохранить **Превращение** именно для Тириона Фордринга, дабы не дать оппоненту **Испепелитель** – от этого оружия вы получите слишком много урона по вашему герою. Еще одна проблемная опция оппонента – адаптация мурлоков божественными щитами, вам будет трудно зачистить такие цели чем-то кроме **Вестников рока**.

С Мурлок Паладином вы можете расправиться также с помощью **Алекстры** и взрывного урона из руки, так как этот агрессивный архетип может быть достаточно медлительным, а исцеления у него нет совершенно никакого.

Помните об угрозе **Ока за око** – не наносите урон по Паладину, если у вашего героя мало здоровья, **Ледяная глыба** вас не спасет. Сначала обеспечьте себя исцелением через **элементалей** или **Алекстразу**, а уже потом снимайте **Око за око** силой героя или другим минорным источником урона.

Контроль Паладин встречается не так часто, но с ним фокусы с Алекстразой не пройдут: слишком много исцеления. Вам нужно будет выигрывать через извлечение максимума выгоды от вашего рыцаря смерти и Элементалей воды. Необходимо ответить на Тириона Форндирга **Превращением** и избавляться от других угроз своевременно, так как их можно усилить Хранителем Солнца Таримом. Когда будет разыгран **Утер Черный Клинок**, вам будет угрожать смерть от силы героя оппонента, поскольку существ 2/2 убивать силой героя достаточно неудобно. Постарайтесь сохранить к этой стадии игры какие-то AoE эффекты.



Охотник

Партии с **Мидрейндж Охотником** очень не хочется затягивать, поскольку каждый ход вы будете получать урон от силы героя, которого никак не избежать, даже если вражеская половина стола будет пустовать. Не забывайте о силе Вестника рока в данном матч-апе, однако если у оппонента есть даже маленький зверь, он может дать ему яд Искрящимся острозубом.

Ваши AoE эффекты достаточно успешно справляются с большинством угроз Мидрейндж Охотника, разве что они могут быть немного медлительными, не позволяйте Рексару наращивать преимущество эффектом снежного кома на старте, постарайтесь сбить ему темп, навязать неудобные ходы.

Стабилизировав ситуацию на столе и лишив Охотника ресурсов в руке, вам всё равно очень пригодится или **Алекстраза**, или **Ледяной лич Джайна**, без хотя бы одной из этой карты к девятому ходу победить будет достаточно трудно.



Друид

Джейд Друид – интересное противостояние, которое поставит вашего оппонента в очень непривычную для него позицию: ему придется действовать агрессивно, так как время будет играть против Малфуриона. Все это произойдет благодаря Крадущемуся упырю, которого необходимо разыграть как можно раньше в данном матч-апе, желательно до того, как Джейд Друид использует первый **Нефритовый идол** для призыва Нефритового голема.

Без своего бесконечного потенциала максимальный размер Нефритовых големов, которого сможет достичь ваш оппонент, будет равен примерно 8/8 или 9/9, в зависимости от нескольких факторов. Во-первых, как уже было сказано, очень полезно

убрать двух Нефритовых идолов. Во-вторых, желательно превратить Айю Черную Лапу в Овцу. Так у вас должно хватить ремувалов для всех угроз Джейд Друида, но желательно мелких Нефритовых големов убивать AoE эффектами, а ультимативные ремувалы оставлять для уже крупных целей. У вас будет возможность уничтожить любой стол с Вестником рока и заморозкой, однако важно сыграть надежно, дабы точно избавиться от обширного стола (о том, как Джейд Друид может убить Вестника рока, вы могли прочитать в начале раздела).

Когда вы разыграете Крадущегося упыря, поведение оппонента значительно изменится: он будет стараться максимизировать урон по вашему герою всеми доступными способами. Будет очень неприятно, если оппонент найдет Малфуриона Пагубного к семи кристаллам маны, так как постоянные 3 единицы урона негативно скажутся на ваших шансах к выживанию, даже если вы будете зачищать стол от всех угроз. Не бойтесь брать карты в данном матч-апе, у оппонента колода всё равно закончится быстрее, а вам очень важно найти Ледяного лича Джайну и разыграть ее как можно скорее.

Следите за тем, какие карты остались у вашего оппонента, без Нефритового идола в его колоде будет очень много мертвых заклинаний, которые он не будет разыгрывать из-за угрозы усталости. Это, конечно же, все неиспользованные ранее Буйные росты, Дары природы и Тотальные заражения. Также почти бесполезными в данном матч-апе будут Ползучая чума, Земляная чешуя, Вестник рока и другие анти-агро карты.



Решающий момент поединка с Джейд Друидом: это его последний Нефритовый голем, и убить его необходимо любой ценой. Ставить или нет второго Вестника рока – вопрос, ответ на который зависит от того, что уже сыграл оппонент. Он перебрал почти всю свою колоду и наверняка держит в руке все неиспользованные *Размахи* и *Гневы*. Если они действительно не использованы, вам просто необходим второй *Вестник рока* на столе, пусть подобные инвестиции и могут показаться кому-то чрезмерными при

условии, что в руке есть еще одна комбинация (ей Дриuid может противопоставить в будущем обновленную силу героя рыцаря смерти и всего лишь один *Размах*).



Шаман

Матч-ап с **Токен Шаманом** в чем-то похож на Агро Дриuida: на старте вам надо будет ответить на опаснейшие тотемы оппонента: *Тотем палеомурлоков*, *Тотем языка пламени*, *Тотем прилива маны*. Начиная с пятого хода, нужно заботиться о том, чтобы *Жажда крови* в комбинации с каким-то минорным источником урона не убила вашего героя. Когда вы доберетесь до средней и поздней стадий игры, единственной серьезной угрозой для вас станет механика *Эволюции* в комбинации с *Доппельгангстерами* и *Нечто из глубин*, а от других мелких существ Токен Шамана вы сможете избавляться массой доступных ремувалов. Некоторых тяжелых существ вы не сможете уничтожить АоЕ эффектами, порой с ними придется бороться по отдельности.

Не забывайте, что на Вестника рока оппонент может ответить, в первую очередь, *Инволюцией*, которая определенно будет в его колоде, но, возможно, не в руке. Но и вы можете многое испортить *Крадущимся упырем*, так как он уничтожит *Эволюцию*.

Будьте осторожны с попытками убить тяжелые вражеские угрозы за несколько ходов, используя, например, сначала *Снежную бурю*, а на второй ход *Волну огня*. Шаман может дать эффект *эволюции* по поврежденным существам, а еще их может исцелить базовый тотем.



Разбойник

Бороться с **Темпо Разбойником** трудно: к средней стадии игры архетип способен давить на вас мощнейшими угрозами. Особую опасность представляет *Костяная кобыла*, вам очень хочется зачистить стол к седьмому ходу *Валиры*, правда сделать это можно не всегда. Истощить ресурсы оппонента в руке – единственный способ сдержать бурю агрессии и давления, хотя и «топдеки» Разбойника могут доставить неприятности, особенно если ранее был разыгран *Принц Келесет*.

Миракл Разбойник является для вас достаточно удобным матч-апом, поскольку *Контроль Маг* может ответить абсолютно на все сгенерированные им угрозы массой способов. Если даже у вас не будет в руке нужного точечного ремувала, помогут выиграть время массовые заморозки. Использовать их с *Вестниками рока* и рассчитывать, что комбинация сработает, рискованно, возможно, хорошим планом

станет утилизация Вестников рока пораньше, а может быть, вы сможете выставить двух одновременно, с чем совладать будет уже не так просто. **Превращение** лучше всего придержать в руке для Эдвина ван Клифа или **Шеразин** (хотя этого существа в сборках может и не быть), хотя им можно ответить и на Волшебных великанов.

Играя против Разбойника, вы можете попробовать убить его в стиле Фриз Мага через Алекстразу и взрывной урон, правда, вы должны быть уверены, что **Алекстраза** не понадобится для исцеления вашего героя, а взрывной урон – для избавления от угроз оппонента. Впрочем, если все необходимые части вовремя придут в руку, вы почти наверняка выиграете вашего оппонента, останется только не потратить все это для выживания.



Маг

Если вы встретите **Квест Мага**, едва ли вы сможете продавить его достаточно быстро до того, как он соберет свою комбинацию. Ваш оппонент будет добирать карты очень быстро, ваша задача – отставать от него на 2-3 карты, но не более. К моменту, когда он соберет комбинацию, у вас, конечно же, должен быть активен секрет **Ледяная глыба**, дабы вы не умерли от бесконечных Огненных шаров. Когда наконец-то наступит ваш ход, необходимо будет, конечно же, сразу же избавиться от Архимага Антонидаса, активировать вторую Ледяную глыбу и постараться убить как можно больше Учениц чародея. Все это достаточно трудно сделать за 10 кристаллов маны, но помогут раскопанные с **Петроглифа** заклинания, а также **Метеорит**, если в вашей сборке он есть. Затем необходимо будет постараться восстановить ваше здоровье с помощью Алекстразы, тогда, возможно, у оппонента уже не будет ресурсов в руке для того, чтобы продавить вас. Если у вас будут другие источники исцеления, например, **Барон Геддон** под баффом Ледяного лича Джайны, это существенно облегчит вашу задачу. Пережив все это, вы оставите Квест Мага без ресурсов и закончите партию.

В зеркальном матч-апе двух **Контроль Магов** невероятно важно первым найти и разыграть Ледяного лича Джайну. Если оппонент сделал это раньше вас, не позволяйте ему убить ни одно ваше существо обновленной силой героя, благо, сделать это достаточно просто. Никогда не выходите вперед по количеству взятых в руку карт, дабы не проиграть на стадии усталости. Когда ваша рука заполнится, используйте в первую очередь самые бесполезные карты (**Кольцо льда**, **Волна огня**, **Крадущийся упырь**, секреты), а все источники взрывного урона, которыми можно атаковать и вражеского героя, постарайтесь сберечь. Алекстразу вы можете использовать проактивно, а затем силой героя доводить оппонента до низкого показателя здоровья. Не активируйте Ледяную преграду, если у вас нет мощных существ на столе в настоящий момент: оставьте оппонента без 8 единиц брони. Преимущество будет не только за тем, кто будет грамотно действовать, но и за тем, чья сборка лучше подстроена для зеркального матч-апа (очень поможет версия с большим количеством взрывного урона). Также в

плюсе будет игрок, кому повезет ходить первым, то есть, без Монетки, так как он придет к усталости позже своего оппонента, если не будет добирать карты.

Секрет Маг – самый непростой матч-ап среди всех архетипов класса, поскольку вы мало что можете сделать со взрывным уроном. Что вы можете – так это свести к минимуму полученный от существ урон, сделать это было бы очень просто, если бы не **Антимагия**, которую может быть трудно обыграть. Постарайтесь сохранить для этого Монетку, если вам повезло начать партию с ней. Не забывайте, что Секрет Маги часто используют **Узы маны** и Архимага Антонидаса, постарайтесь не дать оппоненту дополнительный взрывной урон из руки. Хотя встречаются и сборки с Костяными кобылами и парой Отраженных существей.



Жрец

Казакус Жрец считается неудобным матч-апом для Контроль Мага и не зря: этот архетип способен наносить огромное количество взрывного урона своей силой героя, не выставляя на стол никаких угроз. А когда на столе нет угроз, Контроль Магу трудно реализовать свою силу героя.

В данном матч-апе нельзя брать слишком много карт, нельзя приходить первым к усталости. Конечно, вам очень поможет в этом **Крадущийся упырь**, который может убрать из руки и колоды оппонента целых четыре карты (желательно использовать это существо как можно раньше, дабы побольше заклинаний осталось в колоде и не было уже использовано). Ваша цель против **Казакус Жреца** – выживание, вам важно получать минимум урона от его существ и как можно быстрее оставить оппонента без ресурсов в руке, дабы он мог наносить лишь по 2 единицы урона за ход. Тогда-то даже один элементаль с похищением жизни выиграет вам партию.

Чем больше в вашей сборке будет элементалей, то есть исцеления, тем лучше для вас. Так же будет хорошо, если у вас будут хоть какие-то проактивные карты, дабы отвлечь Жреца от вашего «лица» и важнейших Элементалей воды.

Готовьтесь к напряженной и долгой битве на выживание, в которой вы должны восстановить очень много здоровья всеми доступными вам путями, если не хотите проиграть. Возможно, вы смогли бы задавить Андуина существами при подходящей тяжелой сборке, но сделать это надо быстро, пока тот не нашел ответов на каждую из ваших угроз.

В матч-апе с **Биг Жрецом** ключевой картой будет **Превращение**. Желательно найти как можно больше этих заклинаний с **Петроглифа**, поскольку, превратив все угрозы оппонента в Овец, вы оставите оппонента ни с чем: воскрешать Вечным служением Овец ему едва ли захочется. Хотя, конечно, на всех существ Превращениями не обзавестись, остальных придется убирать другими ремувалами. Второй по эффективности – **Метеорит**. Не надейтесь на Вестников рока, но попытайтесь извлечь из них хотя бы

минимум выгоды, вынудив Биг Жреца в неудобное для него время тратить ману на ликвидацию этих угроз.

Как и в матч-апе с **Казакус Жрецом**, очень полезным будет **Крадущийся упырь**. А еще хорошо покажут себя эффекты заморозки, так как этот архетип Андуина играет от стола, а не от своей силы героя – хорошие для вас новости.



Чернокнижник

Главная угроза **Хэндлока** – не его Горные великаны и Сумеречные драконы (с ними помогут справиться и ультимативные ремувалы, и темповый **Вестник рока** перед четвертым ходом Чернокнижника), но Кровопийца Гул’дан. И опасность, опять же, не в демонах, которых этот рыцарь смерти воскресит (с ними пусть и не так непросто, но можно справиться), а в силе героя. История очень схожа с **Казакус Жрецом** в данном аспекте. Чернокнижник сможет ничего не играть после того, как обзаведется обновленной силой героя, а только ликвидировать ваши угрозы многочисленными ремувалами, пока вы не дойдете до усталости и не умрете.

Чтобы этого избежать, во-первых, старайтесь выманить из оппонента побольше ремувалов на старте, во-вторых, не берите слишком много карт, постарайтесь отставать от Чернокнижника на 3-4 (благо, тот будет обильно «тапаться» со старта, а потом вы еще и сможете избавить его от пары Ликов тлена Крадущимся упырем).

В этом медленном противостоянии тоже очень поможет любой дополнительный источник выгоды: элементали, **Хранитель Медив**, **Портал: Огненные Просторы** и так далее. Что-то вы можете сгенерировать **Петроглифом**.

Постарайтесь также приберечь весь взрывной урон для завершения игры, когда и вы, и ваш оппонент дойдете до усталости, сила героя Гул’дана уже не будет справляться с исцелением, тогда-то и наступит идеальный момент для удара и Алекстразой, и заклинаниями взрывного урона.



Если вы будете играть неосторожно, можете оказаться в подобной патовой ситуации: у вас огромное количество ресурсов, но нет никакого способа сгенерировать какие-либо значительные угрозы силой героя, так как Чернокнижник не играет ничего, кроме силы героя.

Как играть против Контроль Мага

Контроль Магов в мете не так уж и много, однако никогда не помешает знать их сильные и слабые стороны, чтобы при встрече дать достойный бой. Возможно, многое в матч-апе будет зависеть не от вас, но от вашего архетипа и действий оппонента, но вы, конечно же, не безвольны и можете выковать победу своими руками.

- Для начала постарайтесь определить сборку, которой пользуется ваш оппонент: их пока что не так много, и все созданы именитыми игроками. В ней могут быть элементали, **Хранитель Медив** и **Порталы: Огненные Просторы**, **Вайш'ирские оракулы**, **Крадущийся упырь**, **Архимед Антонида**, а может не быть ничего из этого.
- Если вы можете играть не от стола, а с помощью силы героя, заклинаний или оружия, делайте это, когда **Ледяной лич Джайна** будет разыгран, едва ли вы сможете избавиться от всех Элементалей воды, которых способен призвать оппонент.
- Помните обо всех ремувалах, доступных Контроль Магу. Достаточно непросто обыграть весь этот набор разномастных заклинаний, но все же возможно. Особое внимание обратите на **Вестников рока**, всегда будьте готовы уничтожить их при замороженном столе, если не хотите его так дешево потерять.



- Все заклинания за 1 кристалл маны лучше утилизировать как можно раньше, дабы не нарваться на Крадущегося упыря. Если вы играете Джейд Дриидом, можете даже отдавать двух Нефритовых идолов для призыва Нефритового голема, если успеете их найти.
- Постарайтесь прийти к усталости одновременно с Контроль Магом, а лучше позже него, если вы играете за медленную колоду без хорошего в данном матч-апе способа победы.
- Отслеживайте заклинания, раскопанные Петроглифом: как давно они в руке у вашего оппонента? Что это может быть? Будьте готовы к неожиданным ходам с удешевленными на 2 заклинаниями.
- Если вы играете агрессивно, делайте ходы Контроль Мага неудобными: он не сможет разыграть Алекстразу одновременно с Ледяной глыбой или какой-либо зачисткой стола, следовательно, пока на вашей половине есть значительные угрозы, восстановить здоровье ему будет трудно. Так же припасите взрывной урон для ключевого момента, когда Контроль Маг будет вынужден выбирать между всеми своими защитными опциями.



- *Та самая неудобная ситуация, шах и мат по своей сути: Маг еще может пережить один ход благодаря Ледяной глыбе, но восстановить здоровье ему уже будет не по силам из-за значительного давления оппонента на столе.*

Следите за последними сборками Контроль Мага в мета-отчетах, архетип, вероятно, будет активно эволюционировать в ближайшее время. Так вы сможете лучше угадывать, какая именно вариация колоды вам встретится.

Лучшая колода для борьбы с Контроль Магом: [Секрет Маг](#).



Контроль Маг – уникальный архетип в мете Рыцарей Ледяного Трона. Он не похож ни на один другой, вызывает ностальгию у «олдскульных» игроков в Hearthstone, которые, наверняка, давно не встречали классический контроль архетип в привычном понимании этого слова без всех этих бесконечных Нефритовых идолов и проактивных условий победы. Новички же смогут узнать, какими контроль архетипы были ранее, каково это – играть контроль матч-апы до огромных значений усталости, ценить каждую карту и рассчитывать каждый ход до мелочей, ведь малейшая ошибка может привести к непоправимым последствиям.

Уже много раз говорилось, как сложен Контроль Маг. Да, архетип не для всех, он требует опыта, практики и глубокого понимания Hearthstone. Но разве именно такие колоды не самые интересные? Разве не ими увлекательнее всего играть и слаще всего побеждать?

Многие ругают дополнение Рыцари Ледяного Трона и, возможно, поделом, но нельзя не обращать внимание и на положительные вещи, например, на Контроль Мага – настоящую жемчужину дополнения.

Спасибо за ознакомление с гайдом, до скорых встреч!