

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Гайд по архетипу: Контроль Паладин

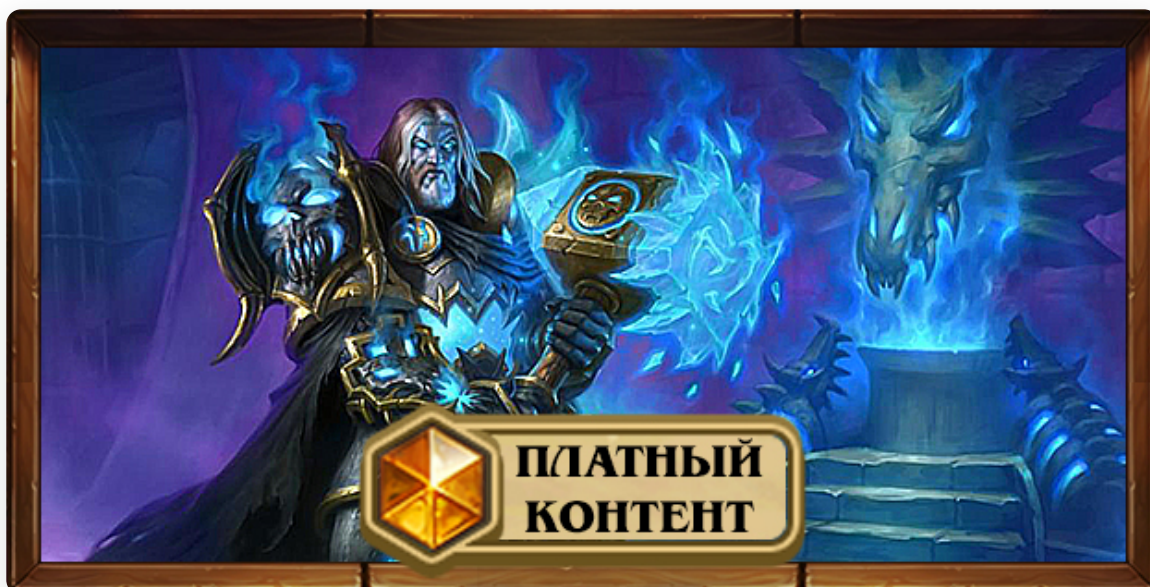
04.12.2017

Гайды

Гайды Рыцарей Ледяного трона

Гайд по архетипу: Контроль Паладин

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Контроль Паладин – это одна из тех немногих колод, которые пережили в бурно меняющейся игре три года с самого бета-теста и все еще продолжают быть играбельными и конкурентоспособными. Этот архетип иногда встречается на «задворках» меты, никуда особо не продвигаясь, но при этом оставаясь одной из так называемых «настоящих» контроль колод и согревая сердца старожилам игры. Почему же именно этот во все времена не очень популярный архетип до сих пор сохранился и пережил много своих более успешных «конкурентов»?
















В те времена, когда Hearthstone ограничивался только лишь классическим набором карт, Контроль Паладин был довольно неплохим выбором для ладдера, но звезд с неба не хватал и особой силой не отличался. Собственно, этим предложением можно описать положение архетипа на протяжении всего его существования за исключением периода, когда он и вовсе исчез, и того короткого времени, на протяжении которого Контроль Паладин стал действительно популярен и силен.

Контроль Паладин после классического набора становился все менее популярным и со временем исчез из рейтинговой игры вовсе, но колода получила «вторую жизнь» после выхода «Пробуждения древних богов», когда мешавшие архетипу карты из «Наксрамаса» и «Гоблинов и гномов» ушли, а на смену им Контроль Паладин обрел несколько потрясающих карт из нового дополнения. И вот тут-то внезапно именно этот архетип Паладина стал необычайно популярен и на протяжении трех недель терроризировал весь ладдер, но как только игроки нашли эффективные мидрейндж колоды (наконец, сформировался новый Мидрейндж Охотник и появился Воин на драконах), так сразу же Контроль Паладин упал со своего пьедестала.

Вместе с предыдущей ротацией во времена «Экспедиции в Ун'Горо» Контроль Паладин вроде бы ничего серьезного и не потерял, даже обрел несколько хороших новых карт, но Паладин на мурлоках вытеснил все остальные сборки класса, и медленная версия воина света снова осталась не у дел. Сейчас, даже после нерфа Мурлока-полководца, Контроль Паладин все еще остается слабой колодой, хотя Бафф Паладин уже прямо конкурирует за место сильнейшей колоды класса и делает в этом небольшие успехи. Во многом это связано с тем, что любая «классическая» контроль колода обречена на тяжелую жизнь, пока в стандарте правят балом колоды, обладающие феноменальной силой в поздней игре – [Казакус Жрец](#) и [Джейд Друид](#).

В этой статье автор рассмотрит различные сборки Контроль Паладина, представит наиболее сильные карты для включения в колоду, объяснит стратегию игры за этот архетип, правильный муллиган, слабые и сильные стороны колоды, подробно расскажет о матч-апах и в финале попытается разобраться в относительной «стабильности» архетипа: почему Контроль Паладин до сих пор остается игральной колодой и время от времени «проскальзывает» в мета-отчетах, и что не дает ему вырваться на лидирующие позиции в рейтинге колод?

СОДЕРЖАНИЕ:

1.  Вариации колод
2.  Основные карты
3.  Технические и дополнительные карты
4.  - классовые карты
5.  - нейтральные карты
6.  Муллиган
7.  Стратегия игры
8.  - правильный контроль стола
9.  - оборона: AoE, лечение и прочее
10.  - атака: пассивная выжидательная и агрессивная давящая стратегии
11.  - ОТК Паладин
12.  - Н'Зот Паладин
13.  Обсуждение карт со случайными эффектами
14.  Матч-апы
15.  Как играть против Контроль Паладина



16.

Заклучение



Вариации колоды

Сборки Контроль Паладина очень разнообразны, несмотря на то, что у колоды довольно большой «скелет», и меняется в большинстве случаев только условие победы (в некоторых случаях это Н'Зот, иногда ОТК-комбинация, есть версии просто с сильными легендарными картами и заточенные на истощение противника, есть сборки, облегченные специально против агро колод, в общем, вариантов – масса) и какие-то технические карты, направленные на противодействие мете ([Грязная крыса](#), [Сокрушитель разума](#) и т. д.). В остальном это все те же знакомые всем с бета-теста зачистки ([Освящение](#) и [Равенство](#) с Яростным пиромантом), оружие, сильнейшие карты на восстановление здоровья и легендарные карты Паладина, прекрасно работающие практически в любой ситуации и необходимые для включения в колоду ([Хранитель Солнца Тарим](#), [Тирион Фордринг](#) и [Рагнарос Слуга Света](#), [Утер Черный Клинок](#)).

Кстати, наличие огромного количества эпических и легендарных карт не дает никакой возможности для экспериментов с бюджетными версиями колод, так что если вы начинающий игрок и выбрали Паладина как свой первый класс, то автор настоятельно рекомендует выбрать для старта Паладина на баффах или хотя бы Паладина на мурлоках, так как Контроль Паладин требует серьезной коллекции карт, а все дешевые сборки будут абсолютно несостоятельны уже выше 20 ранга. Читатель возразит, что даже базовой колодой можно дойти до 15 ранга, а бюджетными Мидрейндж Охотниками даже берут легенду, но именно дешевого и игрального Контроль Паладина у вас собрать не получится, так что если вы хотите играть этим конкретным архетипом, то вам потребуется много пыли или много терпения.

Что интересно, несмотря на то, что различные версии Контроль Паладина содержат довольно много одинаковых карт, разница между ними настолько велика, что в некоторых разделах статьи сборки Контроль Паладина даже будут выделены в отдельные «подтипы», и стратегия игры за них будет разительно отличаться. Вот, собственно, три основных версии колоды:

Данная версия Контроль Паладина замечательно играет с Магами, может перегнать по темпу Друида и Жреца. Не очень силен этот Паладин против колод «все в лицо» по типу Пират Воина и просто агрессивных темпо колод из-за дорогого лечения и небольшого количества Провокаций. Стоит сказать, что колода довольно специфична, и из всех вариантов Контроль Паладина наиболее сильно выделяется именно эта сборка, но если вы хотите попробовать что-то новое и при этом иметь реальную возможность выигрывать даже у тир-1 колод, то ОТК Паладина, несмотря на его дороговизну и сложность освоения, определенно стоит попробовать.



Н'Зот Паладин от Freohr

MANACOST
kolodahearthstone.ru

КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

А вот тяжелая версия Контроль Паладина, которая как основное условие победы использует Н'Зота, но автор колоды не добавляет много предсмертных хрипов, оставляя лишь самые выгодные под древнего бога и при этом хорошие сами по себе карты - Тириона Фордринга и Кэрна Кровавое Копыто.

В принципе матч-апы, сильные и слабые стороны колоды схожи с ОТК Паладином, хотя по стилю игры и по стратегии сборки сильно отличаются. Такой Паладин, пожалуй, будет несколько стабильней своего комбо-собрата, так как не нужно собирать много карт для осуществления комбинации, но при этом будет не таким надежным, ведь сам по себе Н'Зот, даже призвав две сильнейшие легендарные карты, может не выиграть вам партию, в то время как комбинация убивает противника независимо ни от каких внешних факторов и гарантированно принесет вам победу.



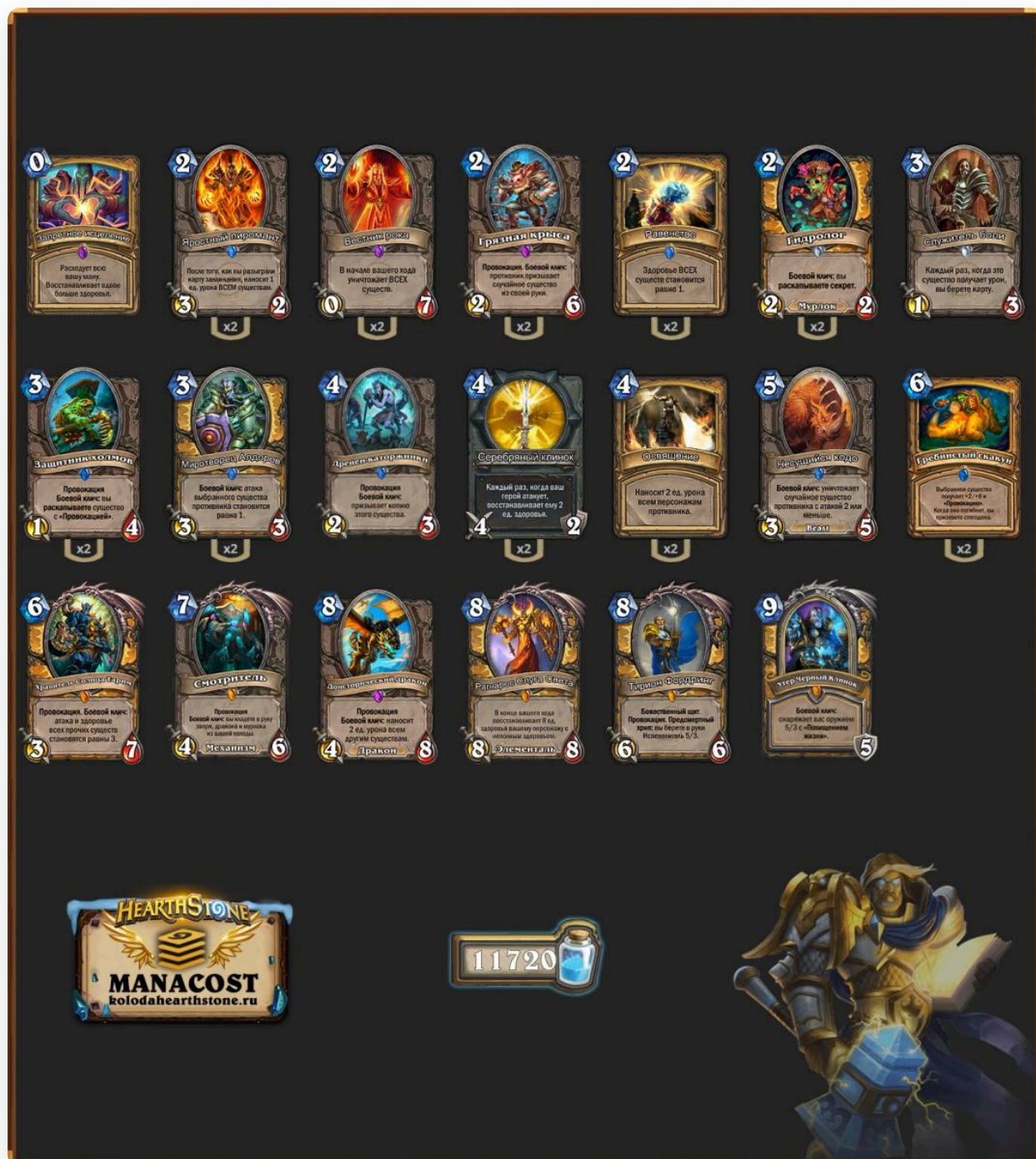
Контроль Паладин от Evangelion

kolodaheartstone.ru

КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

Контроль Паладин от Kolento



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

Такие более стандартные версии Паладина не используют ни комбинации, ни Н'Зота, таким образом несколько облегчая колоду. Зачастую подобные сборки для поздней игры добавляют Смотрителя, который позволяет не проседать по картам и дает сильных Доисторических драконов для продолжения давления на оппонента и дополнительной зачистки стола.

Эти версии Контроль Паладина лучше показывают себя против агрессивных и темпо колод, но при этом проигрывают в схватке против других контроль колод, в особенности Казакус Жреца и Джейд Друида, так как имеют немного карт, ориентированных на

позднюю игру, а **Смотритель** с Доисторическим драконом и Ползуном Голакка гораздо сильнее работают именно против агро и мидрейндж колод, и если Джейд Друиду можно попробовать противопоставить Крадущегося упыря (который немного увеличит ваш процент побед против Друидов, но все равно не сделает матч-ап сильно положительным), то против **Казакус** Жреца никакого ультимативного ответа нет и, играя за подобную сборку, в большинстве партий придется смириться с поражением против этого архетипа.



Основные карты

Обязательных карт в Контроль Паладине очень много – целых 23 штуки, что, на первый взгляд, исключает разнообразие внутри архетипа и различные экспериментальные колоды, но, как вы увидели из предыдущего раздела, Контроль Паладин имеет большое количество различныхборок, которые отличаются не только какими-то техническими картами, но во многом непохожи по стратегии игры и условию победы.

(Гидролог, Яростный пиромант, Равенство, Вестник рока, Защитник холмов, Объединяющий клинок (как минимум 1), Миротворец Алдоров, Сенопал Огнеус, Освящение, Серебряный клинок (как минимум 1), Хранитель Солнца Тарим, Гребнистый скаун, Рагнарос Слуга Света, Тирион Фордринг, Утер Черный Клинок)

Выбрано 23 / 30 карт

2	Вестник рока	2
2	Гидролог	2
2	Равенство	2
2	Яростный пиромант	2
3	Защитник холмов	2
3	Миротворец Алдоров	2
3	Объединяющий клинок	2
3	Сенопал Огнеус	2
4	Освящение	2
4	Серебряный клинок	2
6	Гребнистый скакун	2
6	Хранитель Солнца Тарим	2
8	Рагнарос Слуга Света	2
8	Тирион Фордринг	2
9	Утер Черный Клинок	2



Такое большое количество обязательных карт в данном архетипе вызывает отнюдь не идентичность сборок, а отсутствие альтернативных AoE и точечных ремувалов. Любой медленный Паладин просто вынужден играть комбинациями **Яростный пиромант+Равенство** или **Равенство+Освящение** ввиду отсутствия других вариантов массовой зачистки стола, также и **Миротворец Алдоров** остается единственной хорошей альтернативой точечного ремувала у всего класса.

Другую часть обязательных для Контроль Паладина карт составляют невероятно сильные классовые или как будто специально созданные для Паладина карты (**Защитник холмов**, **Гребнистый скакун**, **Гидролог**), **Вестник рока**, играющий в любой медленной колоде, и мощнейшие легендарные угрозы Паладина (**Сенопал Огнеус**, **Хранитель Солнца Тарим**, **Рагнарос Слуга Света**, **Тирион Фордринг**, **Утер Черный Клинок**). Что интересно, пожалуй, именно у этого класса наиболее сильные карты такой редкости, при этом еще и все играют в одной колоде.



Технические и дополнительные карты

В основном этот список будут составлять карты, обязательные для какого-то конкретного подтипа Контроль Паладина: колод, ориентированных на ОТК-комбинацию, Н'Зота или более стандартных для архетипа, – но будет также и некоторое количество наиболее эффективных и полезных карт.

Классовые карты:

Запретное исцеление – прекрасное заклинание для Контроль Паладина в целом, очень гибкое и сильное лечение, но в текущей мете слишком медленное. Медленное не потому, что игры проходят в большинстве случаев против агро колод, и вы просто не успеваете его использовать (против агрессивных архетипов эта карта как раз вполне достойно себя показывает), а ввиду бесполезности этого заклинания в большинстве матч-апов, ведь против Темпо Разбойника или Джейд Друида гораздо полезнее будет зачистить стол или попытаться перехватить инициативу, чем полечиться на 20 единиц здоровья, которые у вас сразу же снова снимут на следующий ход. С другой стороны, против какого-нибудь Секрет Мага или **Казакус** Жреца такое серьезное лечение может даже выиграть вам партию, так что карта весьма неоднозначна, и о включении по крайней мере одной копии в колоду можно задуматься.

Белый конь – карта с очень необычным и при этом, на первый взгляд, полезным для Контроль Паладина эффектом, так как позволяет одновременно и восстановить здоровье, и получить заклинание, на выбор которого игрок в какой-то мере может повлиять и подобрать подходящий вариант для конкретной игровой ситуации. Главная проблема Белого коня не в нем самом, а в заклинаниях Паладина, которые в большинстве своем представляют дешевые и слабые карты, вследствие чего нередко все три варианта в раскопке будут плохими, что делает Белого коня очень нестабильным. Безусловно, иногда он может спасти вас от проигрыша, принеся идеальное решение против угрозы противника, но чаще **Белый конь** будет давать слабые карты и играть слишком медленно, так что играть этой картой не рекомендуется, максимум можно положить в колоду одну копию для тестов, не более того.

Возложение рук – эта карта наиболее актуальна для сборок Утера без Смотрителя, то есть для ОТК- и Н'Зот-версий Контроль Паладина, как возможность добора большого количества карт. Ввиду дороговизны и «тяжести» карты стараются обходиться одной копией этого эпического заклинания. Также помните, что такая карта очень сильно замедляет колоду и делает ее более уязвимой против быстрых архетипов.

Оружие – на выбор у Паладина есть две хороших карты этого типа – **Серебряный клинок** и **Объединяющий клинок**. Так как в колоде довольно много оружия в принципе (некоторые виды являются частью других карт), больше трех подобных карт добавлять не стоит, иначе оружия в вашей сборке станет слишком много, и часто придется ломать предыдущую «пушку».

Большинство игроков предпочитают класть в свои версии Контроль Паладина по одному оружию каждого из игральных видов – этакий компромиссный вариант, иногда берут две копии какой-то конкретной карты, самые рискованные берут три оружия в различных вариациях. Автор представит каждое из них по отдельности:

Объединяющий клинок – все остальные архетипы Паладина уже давно используют только эту карту в своих колодах, даже внимания не обращая на другие варианты. И это

вполне объяснимо: и в Бафф Паладине, и в Паладине на мурлоках есть карты с Божественным щитом, из-за чего **Объединяющий клинок** представляет для этих колод большую ценность. В Контроль Паладине ситуация иная, ведь в этой колоде Божественный щит имеет только **Тирион Фордринг**, так что боевой клич этого оружия будет малополезным. Единственный плюс этого оружия относительно Серебряного клинка в том, что оно более быстрое и лучше играет именно против агрессивных колод, у которых мало существ с 4 ед. здоровья.

Серебряный клинок – если **Объединяющий клинок** более быстрый, то **Серебряный клинок** более гибкий, ведь эта карта пригодна не только для убийства существ, но к тому же может восстановить вам немного здоровья, что очень актуально в контроль колоде. Также это оружие лучше предыдущего в том плане, что на его использование требуется именно 4 кристалла маны. Обычно Паладину нечего поставить именно на четвертый ход, вариантов на третий предостаточно. **Серебряный клинок** в Контроль Паладине чуть лучше работает против современных мидрейндж колод, при игре с которыми очень опасно пропускать ходы или ходить слабо, нужен темп, и эта карта его дает.

Нейтральные карты:

Ползун Голакка – прекрасный вариант для добавления в колоду, одна из лучших карт для противодействия агрессии в игре, очень сильна против всех современных быстрых колод и к тому же синергирует со Смотрителем. В стандартную версию колоды желательно положить две копии этой карты, в Н'Зот- и ОТК-версиях краб не столь хорошо смотрится, и тут уже его наличие в колоде целиком на ваше усмотрение.

Грязная крыса – очень актуальная в текущей мете карта, крайне эффективная и даже безопасная против «большой тройки» и некоторых других сильных колод. Рекомендуются добавить по крайней мере одну копию, ведь вытащив некоторые карты крысой (Разу Плененного, Принца Келесета, Ученицу чародея у Квест Мага) вы можете сильно увеличить свои шансы на победу.

Собиратель сокровищ – эту карту чаще всего использует версия архетипа с Н'Зотом, в других случаях лучше взять Служителя боли, Смотрителя или **Возложение рук**. Все же в Контроль Паладине эти карты будут лучше гнома (иногда и варианты с Н'Зотом обходятся без него).

Аукционист Вихлюн – собственно, центральный персонаж в ОТК-версии, без него подобного Паладина просто не существовало бы. В другие сборки Контроль Паладина Аукциониста добавлять, естественно, не надо.

Сокрушитель разума – очень интересный вариант для добавления в Контроль Паладина, так как на первый взгляд **Сокрушитель разума** блокирует мощную силу героя, призывающую токена 1/1, которую любая версия медленного Утера старается использовать в любой удобный момент. Но сейчас, когда практически в каждой колоде лежит Рыцарь смерти, эта карта очень актуальна, особенно против колод вроде **Казакус Жреца** или Контроль Мага, целиком и полностью полагающихся на своих героев, так что одна копия этого существа вашей колоде не помешает.

Служитель боли – если вам не хватает добора в Контроль Паладине, то, безусловно, данная карта – лучший способ перебрать колоду. Вполне достойный выбор для любой

версии Контроль Паладина.

Смоляной страж – хороший выбор против агрессивных колод и вообще одна из лучших Провокаций в игре. Правда, сейчас, на волне некоторого замедления меты и перехода от агро колод к мидрейндж и темпо архетипам этот элементаль не так силен, ведь чуть более медленным сборкам справиться с ним становится уже проще. К тому же дает о себе знать низкая атака этой карты, из-за которой множество опасных карт (вроде Тотема прилива маны) убрать невозможно, что создает некоторые проблемы. Но **Смоляной страж** – вполне достойный кандидат на место в колоде, так что если вам начнет встречаться много агрессивных (да и мидрейндж) колод, то имеет смысл добавить эту карту в свою сборку.

Разрушитель чар – с плохим положением в мете Паладина и Охотника **Немота** стала гораздо менее популярным инструментом в колодах, так что сейчас **Разрушитель чар** не так популярен, как раньше, но если вам встречается неожиданно много Паладинов, Охотников, и, конечно же, Темпо Разбойников (против этого архетипа **Немота** довольно сильна), то, возможно, имеет смысл добавить одну копию этой карты в колоду.

Несущийся кодо – неплохая карта для Контроль Паладина в принципе, так как образует хорошую связку с Миротворцем Алдоров (такая комбинация убивает любое существо противника), да и сама по себе может сыграть. **Несущийся кодо** является хорошим дополнением к любой версии Контроль Паладина, где есть **Смотритель**, но несколько теряется на фоне большого количества других хороших и отличных карт, с которыми ему в текущих реалиях тяжело конкурировать, поэтому игроки и кладут его в свои колоды довольно редко.

Вороватый задира – обязательная карта для ОТК Паладина, так как именно она дает вам Монетки для основной комбинации, без Вороватого задиры в такой колоде никак. В других версиях Контроль Паладина, соответственно, эту карту совсем не используют.

Скелемант – может показаться странным, но иногда данную карту кладут в Н'Зот Паладинов как защиту от AoE эффектов после выставления древнего бога и очень хорошую комбинацию с Гребнистым скакуном, которую можно свести на нет только Немотой или эффектами превращения (также оппоненту помогут эффекты возвращения в руку, так что будьте осторожны с такой комбинацией против Разбойника). Но вообще существо чрезвычайно нестабильное (либо 2/2, либо 10/10) и медленное, так что больше одной копии лучше в колоду не класть.

Первопроходец Элиза – очень сильная для контроль колод карта, практически не несущая «штрафа» по своим характеристикам за эффект, обеспечивающий огромную выгоду в поздней игре. Но в Контроль Паладине Элиза не столь хороша, как, например, в **Казакус Жреце**, ведь там первооткрывательница дает карты еще и под обновление силы героя, и в принципе неважно, какого они будут качества, к тому же этот класс может получить дополнительные копии Комплекта карт Ун'Горо, у Паладина же всех этих возможностей нет, так что Элиза смотрится даже в стандартной версии слишком медленно (в ОТК- и Н'Зот-сборках для нее нет места). При желании попробовать ее в своей колоде можно, эта карта из тех, которые уж точно не помешают.

Крадущийся упырь – если хотите повысить процент побед против Джейд Друида, то это идеальный для вас вариант. По сути дела, просто техническая карта против одного

из членов «большой тройки» для Н`Зот- и ОТК-сборок колоды, а вот для стандартной версии колоды очень важная карта, без нее победить Джейд Друида будет практически невозможно.

Кэрн Кровавое Копыто – обязательная карта для любой Н`Зот-версии архетипа, так как кроме нее достойных карт с сильным предсмертным хрипом очень мало, а одного Тириона Фордринга для Н`Зот-колоды все же слишком мало. В другие сборки Контроль Паладина, естественно, эту карту лучше не класть.

Смотритель – хороший выбор для большинства версий Контроль Паладина, но больше всего эта карта подходит для любой стандартной сборки архетипа, ведь в Н`Зот и ОТК Паладине часто не хватает места и для самого Смотрителя, и для синергирующих с ним карт.

Доисторический дракон – если вы кладете в вашу колоду Смотрителя, то и это существо непременно должно в ней быть. Еще одна карта, комбинирующаяся с **Равенством**, дополнительный AoE ремувал и замечательные (особенно против Жреца) характеристики 4/8 – все это делает Доисторического дракона очень достойным кандидатом на место в вашей сборке даже без Смотрителя, ну а уж с ним дракон практически обязателен к добавлению.

Марин Лис – постепенно все меньше игроков используют в своих медленных сборках любых классов эту карту, что намекают на реальную силу новинки. Играя за Жреца или какого-нибудь Контроль Мага еще имеет смысл взять эту карту, ведь вы сможете достаточно легко уничтожить сундук на столе оппонента, к тому же некоторые из сокровищ будут чрезвычайно сильны для этих классов, позволяя им проворачивать сумасшедшие комбинации. Контроль Паладину же очень трудно убить Сундук с сокровищами (придется отдавать **Равенство** вместе с атакой оружием или каким-то другим мгновенным источником одной единицы урона сундуку, если у вас на столе ничего нет), да и награды за вскрытие хранилища драгоценностей не будут для этого архетипа столь же впечатляющими, как для некоторых других. Слишком много усилий надо приложить Контроль Паладину для получения сокровищ из сундука, да и сами эти сокровища недостаточно хороши для класса, что делает Марину Лиса плохим кандидатом на включение в сборку.

Король-лич – очень сильное существо, дающее вам в руку чрезвычайно мощные карты, зачастую способные перевернуть игру. Если вашей сборке не хватает поздней игры, и вы хотите ее несколько утяжелить, то, пожалуй, именно эта карта будет лучшим вариантом для добавления в колоду.

Н`Зот – ключевое существо для одного из подтипов Контроль Паладина, в нем и играет. В других версиях архетипа, соответственно, не встречается.



Муллиган

В общем и целом против быстрых колод Контроль Паладину было бы очень хорошо иметь две карты: **Вестник рока** и **Ползун Голакка**. Против Воина и Разбойника можно даже агрессивно мулиганиться на эти карты (но оставляйте «подушку безопасности», то есть хотя бы одну, пусть и не такую сильную, карту именно для ранней игры, чтобы в случае фиаско не жать сразу же на «красную» кнопку), против остальных классов, практикующих быстрый стиль игры пиратов, эти карты просто должны быть в приоритете.

Оружие оставляйте, но не более двух карт такого типа. **Серебряный клинок** без монетки все же лучше выбрасывать.

Комбинацию **Яростный пиромант** + **Равенство** лучше все же оставлять в руке против всех классов, иначе впоследствии такого решения придется сильно о нем пожалеть. Насчет отдельных частей комбинации – все зависит от матч-апа, так что о ситуации, когда вам пришло только **Равенство** и т. д., будет отдельно сказано против каждого из классов.



Друид. Ожидайте увидеть и Джейд Друида, и Агро Друида, сильно тяжелую руку не оставляйте, она и против медленного Малфуриона покажет себя не очень хорошо. Разумеется, оставляйте хороших существ для старта игры: **Вестник рока**, **Гидролог**, **Защитник холмов**, **Миротворец Алдор**, **Сенопал Огнеус**, **Ползун Голакка**. Также неплохо будет иметь на старте против Друида оружие: **Серебряный клинок** и **Объединяющий клинок**. Если вам очень повезло, и пришла комбинация **Равенство** + **Яростный пиромант**, то в любом случае оставляйте ее; если эти же карты, но по отдельности, все равно оставляйте; сбрасывайте только в том случае, если совсем нет карт для начала игры, и рука слишком тяжелая. **Освящение** можно придержать, если остальная часть руки подходит для старта игры, или пришло **Равенство**. Если используете карту **Крадущийся упырь**, и есть некоторое количество карт для начала партии, то имеет смысл оставить в руке эту карту. Можно попробовать оставить карту **Аукционист Вихлюн** в случае, если играете за ОТК-версию колоды.



Маг. Сейчас есть много разных архетипов Мага, причем все они практически одинаково популярны, так что ожидайте увидеть любой из них. Естественно, оставляйте сильных стартовых существ: **Вестник рока**, **Гидролог**, **Собиратель сокровищ**, **Защитник холмов**, **Миротворец Алдор**, **Сенопал Огнеус** – и оружие: **Серебряный клинок** и **Объединяющий клинок**. В принципе, против Мага AoE эффекты не так сильны, так что сбрасывайте **Равенство**, **Яростный пиромант** или **Освящение** поодиночке; если придет комбинация **Равенство** + **Яростный пиромант**, то тогда лучше оставить, в любом другом случае не стоит. Всегда оставляйте **Грязная крыса**, против Мага эта карта особенно сильна. Если играете ОТК Паладином, то имеет смысл оставить

карты **Вороватый задира** или **Аукционист Вихлюн** (естественно, при наличии хотя бы двух карт для ранней игры).



Жрец. Против всех архетипов Жреца муллиган примерно одинаковый. Существ для ранней игры оставляйте только наиболее ориентированных на позднюю игру: **Гидролог**, **Собиратель сокровищ**, **Защитник холмов**; оружие для убийства мелких угроз Жреца: **Серебряный клинок** и **Объединяющий клинок**. AoE ремувалы оставлять не стоит, даже комбинацию **Равенство** + **Яростный пиромант** лучше выбросить. Обязательно оставляйте карту **Грязная крыса**, ведь эта карта может при очень удачном раскладе практически в одиночку выиграть вам партию. Играя за ОТК-версию, оставляйте карты и **Аукционист Вихлюн**, и **Вороватый задира**, и даже **Утер Черный Клинок**, вам жизненно важно собрать комбинацию как можно быстрее.



Разбойник. Вашим оппонентом скорее всего будет именно Темпо Разбойник, так что ориентируйтесь именно на раннюю игру, оставляйте все хорошие на старте карты: **Вестник рока**, **Гидролог**, **Защитник холмов**, **Миротворец Алдор**, **Сенопал Огнеус**, **Ползун Голакка**, **Серебряный клинок** и **Объединяющий клинок**. Обязательно держите в руке любые AoE комбинации и их части: **Яростный пиромант**, **Равенство** и **Освящение** (но не более двух таких карт). Всегда оставляйте **Грязная крыса**, можно также оставить **Сокрушитель разума**.



Паладин. Скорее ожидайте Паладина на мурлоках или Бафф Паладина, а не зеркало, так что лучше формировать руку в расчете на раннюю игру. Оставляйте в руке **Вестник рока**, **Гидролог**, **Защитник холмов**, **Миротворец Алдор**, **Сенопал Огнеус**, пригодится вам снова и оружие: **Серебряный клинок** и **Объединяющий клинок**. Оставляйте **Освящение**. **Яростный пиромант** и **Равенство** следует держать в руке только вместе, по отдельности эти карты все же лучше из стартовой руки выбросить.



Охотник. Играет в ладдере только Мидрейндж Охотник, так что ориентируйтесь на начало партии. Всегда оставляйте в руке всю эффективную против Рексара раннюю игру: **Вестник рока**, **Гидролог**, **Защитник холмов**, **Миротворец Алдор**, **Сенопал**

Огнеус, Серебряный клинок и Объединяющий клинок. AoE ремувалы оставляйте любые: **Яростный пиромант, Равенство** и **Освящение** - и в комбинациях, и без, но не более двух карт. При хорошей руке неплохо будет оставить даже карту **Разрушитель чар**.



Чернокнижник. Против этого класса довольно сложно собирать стартовую руку, так как и Зоолок, и Контроль Лок относительно популярны в ладдере, и трудно предугадать, кто именно играет против вас (но в большинстве случаев все же вам будет встречаться более быстрая колода Чернокнижника). В любом случае оставляйте хотя бы две карты для ранней игры: **Вестник рока, Гидролог, Собиратель сокровищ, Ползун Голакка, Защитник холмов, Миротворец Алдоров, Сенопал Огнеус, Серебряный клинок** и **Объединяющий клинок**. AoE эффекты тоже старайтесь оставлять любые, какие придут: **Освящение, Яростный пиромант** и **Равенство** - все же Зоолок несколько популярней медленного Чернокнижника. Если у вас есть карты для борьбы с агрессивным Чернокнижником, то стоит подумать и о средней стадии игры: можно оставить карту **Разрушитель чар** для уничтожения карты **Сумеречный дракон**, можно оставить карту **Несущийся кодо**, чтобы давил мелких существ оппонента. Если играете за ОТК-версию, то можно оставить в руке кату **Аукционист Вихлюн**, ведь существо 3/4 не такое плохое и против Зоолока, а в поединке с Контроль Чернокнижником у вас уже будет лежать в руке по крайней мере одна из частей комбинации, что может сильно повлиять на результат матча.



Шаман. А вот тут обойдется без сюрпризов, ведь против вас, скорее всего, будет играть обыкновенный Токен Шаман. Против этого архетипа оставляйте всю начальную игру: **Вестник рока, Гидролог, Собиратель сокровищ, Ползун Голакка, Защитник холмов, Миротворец Алдоров, Сенопал Огнеус** и **Объединяющий клинок**. **Серебряный клинок** - слишком медленная карта (существа, которых Шаман выставляет, не стоят заряда такого сильного оружия) против Токен Шамана, так что лучше его сбрасывать. AoE ремувалы обязательно необходимо оставлять любые, в этом матче они жизненно необходимы, так что постарайтесь «запаситься» как можно большим количеством массовых зачисток, в ход пойдет и **Яростный пиромант**, и **Равенство**, и **Освящение**. Если у вас хорошая рука, то можно подумать о том, чтобы придержать карту **Разрушитель чар**, так как эффект Немоты очень силен против большинства тотемов Шамана.



Воин. С огромной вероятностью при встрече с этим классом вас ждет именно Пират Воин. Чтобы отбиться от агрессии, понадобится вся ранняя игра, какая только есть у вас в колоде: **Вестник рока, Гидролог, Ползун Голакка, Защитник холмов, Миротворец Алдоров, Сенопал Огнеус, Серебряный клинок** и **Объединяющий клинок**. AoE эффекты не оставлять, слишком уж медленные; только если повезет, и придет именно **Равенство + Яростный пиромант**, можно придержать в руке. Можно оставить карту **Аукционист Вихлюн** чисто как приличного размера существо на третий ход, но в большинстве случаев найдутся и варианты получше.



Стратегия игры

Контроль Паладин – очень непростой архетип для освоения, собственно, как и любая другая классическая контроль колода, и даже после того, как вы научитесь на ней играть, вы все равно зачастую будете попадать в нестандартные ситуации и принимать непростые решения. Пожалуй, это одна из немногих колод в игре, где иногда правильный хитрый прием, примененный в нужное время, может оказать более сильное влияние на игру, нежели удача и случай. «Скилл решает» – в некотором смысле это относится и к Контроль Паладину («в некотором» – все же великий и ужасный рандом во всеми любимой карточной игре никто не отменял), так что, изучив некоторые стратегии и приемы при игре за разные версии этого архетипа, можно существенно увеличить свой винрейт за Контроль Паладина.

Правильный контроль стола

Правильно зачищать стол – одно из самых важных умений при игре за Контроль Паладина. Конечно, против разных архетипов вам будут помогать самые разные стратегии (об этом подробнее в разделе «Матч-апы»), но некоторые общие нюансы выделить можно.

Во-первых, помните, что хоть играете и на контроль колоде, в игре в большинстве случаев гораздо более выгодным и сильным решением будет атаковать героя противника, не отвлекаясь на размены. Этой колоды данное утверждение касается только лишь отчасти, ведь контроль колоды не просто так носят свое гордое название, но все же до фанатизма в контроле стола доходить не надо. Если у вас есть сильное преимущество, а противник выставляет каких-то мелких существ, то не надо безостановочно вычищать их всех (хотя, конечно, есть матч-апы, в которых такой фанатичный контроль стола будет работать очень хорошо).

Во-вторых, грамотно используйте оружие. Помните, что у таких карт есть две стороны, одна из которых – очень эффективная зачистка стола, а другая – оружие серьезно вредит вашему здоровью. Важно найти правильный баланс между этими двумя сторонами и не давать опускаться здоровью слишком уж сильно (хотя тут тоже все будет сильно зависеть от архетипа вашего оппонента), но в то же время стараться активно использовать оружие и извлекать из таких карт много выгоды.

В-третьих, в некоторых случаях лучше будет предоставить право размена своему оппоненту. Это стоит делать в том случае, если у вас на столе стоит Провокация, и когда не получается выгодно разменяться с каким-то существом противника. Неудобная угроза оппонента все равно будет вынуждена удариться в карту с Провокацией, а вы до следующего хода, возможно, сможете найти какое-нибудь эффективное решение. Конечно, сильно усердствовать с такой стратегией не стоит, иначе оппонент как-то прокачает существо и сделает его еще более опасным или сам поставит Провокацию, таким образом, уже заставляя вас размениваться и оставляя на столе неприятную вам угрозу. Так что будьте бдительны при использовании подобной тактики и не затягивайте слишком долго.

В-четвертых, расставляйте приоритеты. Мурлока 2/3 будет лучше убить в игре против Паладина на мурлоках, чем того же Миротворца Алдоров. Убивайте не всегда самых сильных по характеристикам, а наиболее опасных существ, а иногда даже самых «удобных» – таких, которых вы можете легко убить, потратив как можно меньше ресурсов, сыграв более «выгодно». К примеру, против Мага лучше убить существом 3/4 существо 2/3, а не 3/3, чтобы он не смог добить его способностью героя.

Все эти приемы и нюансы непосредственно в разменах и контроле стола пригодятся вам и при игре на других колодах, но для успешного использования Контроль Паладина они вовсе необходимы.

Оборона: AoE, лечение и прочее

Одной из главных слабостей Контроль Паладина является его неуклюжесть, тяжеловесность, неспособность выполнять несколько сложных задач одновременно. Этот архетип не может в один ход зачистить стол оппонента, взять из колоды несколько карт, полечиться и выставить что-нибудь на стол (все это делает одна карта Друида), так что вам все время, каждый ход нужно будет анализировать ситуацию на столе и уметь правильно расставлять приоритеты.

AoE в вашей колоде двух видов – это различные комбинации с Равенством или простое Освящение. Второе, в принципе, лучше использовать в любой подходящей ситуации, пока заклинание действительно эффективно, а вот с первым несколько сложнее. Комбинации Яростный пиромант + Равенство и Равенство + Освящение должны лежать у вас в руке ДО ПОСЛЕДНЕГО. То есть до тех пор, пока ситуация действительно не станет критической, использовать эти AoE нельзя ни в коем случае. Также после такой массовой зачистки имеет смысл выставить на стол Вестника рока, чтобы на следующий ход гарантированно перехватить инициативу у противника (особенно это актуально против контроль колод, у которых вряд ли закончатся ресурсы после одной массовой зачистки). Против агро и мидрейндж колод надо держать эту карту почти до конца, чтобы одним сильным ходом закончить игру (особенно актуально это против колод, опирающихся на стол). Используйте AoE только, когда риск действительно велик. Если же летальный урон от противника маловероятен, то попробуйте вытянуть из него все ресурсы, оставить без ничего. Помните, что Равенство работает и как отдельная карта, так что ее вполне можно использовать как сильный точечный ремувал в случае, если у вас на столе есть какое-нибудь незначительное существо.

Помните, что главное – зачистка стола, а только потом уже лечение героя. Если у вас серьезные проблемы, то для начала уничтожьте стол оппонента и только потом

разбирайтесь со здоровьем своего героя. Исключением являются те ситуации, в которых противник рассчитывает в большей степени на взрывной урон, а не стол (подробнее в разделе «Матч-апы»), в таких случаях лучше восстановить максимально много здоровья и надеяться, что у оппонента не будет какое-то чрезвычайно огромное количество урона в руке. Но во всех остальных ситуациях лечение всегда должно быть на втором плане, сперва необходимо зачистить стол (конечно, если есть чем зачищать, в ином случае лечение все же может дать один дополнительный ход на поиск AoE ремувалов).

Так как все своеобразные альтернативы точечным ремувалам являются существами в колоде Контроль Паладина, грамотно распорядиться ими становится гораздо сложнее, ведь хранить их специально против какой-нибудь сильной угрозы оппонента, как какое-нибудь Слово тьмы: Смерть очень тяжело, часто придется пускать Миротворца Алдоров и Хранителя Солнца Тарима в темп против не самых сильных существ.

Все эти нюансы помогут построить вам грамотную оборону против любого противника, научат правильно распорядиться ресурсами и экономить их.

Атака: пассивная выжидательная и агрессивная давящая стратегии

Но вот вы отбили наступление противника, а что же делать дальше? Какую стратегию придумать, какую позицию для атаки на противника занять?

Первый вариант – это выбор «истинной» контроль колоды, обеспечивающий вам долгую и напряженную партию, в которой вам предстоит найти ответ на каждую карту в колоде противника и в конце концов довести игру до усталости (то есть довести противника) и выиграть уже непосредственно на «фатиге».

Конечно, подобная стратегия неприменима к противостоянию с любой агро- и даже мидрейндж колодой, с такими архетипами лучше не церемониться и использовать другую представленную стратегию. Но против некоторых архетипов это самый надежный и лучший путь к победе.

Главный ключ к выжидательной стратегии – это брать как можно меньше карт в руку и иметь как можно больше карт в колоде. Таким образом следует играть с самого начала партии и такие карты, как [Смотритель](#) или [Возложение рук](#), не использовать вообще, а то иначе будет несложно догнать и перегнать соперника по картам в колоде, а это прямо противоположно вашим целям при использовании выжидательной стратегии.

Также старайтесь внимательно запоминать все карты, уже использованные противником, чтобы знать, что чисто теоретически у него осталось, и на какие сильные карты еще стоит держать ответы.

Играйте как можно медленней, старайтесь извлекать из каждой карты как можно больше выгоды, затягивайте игру всеми правдами и неправдами.

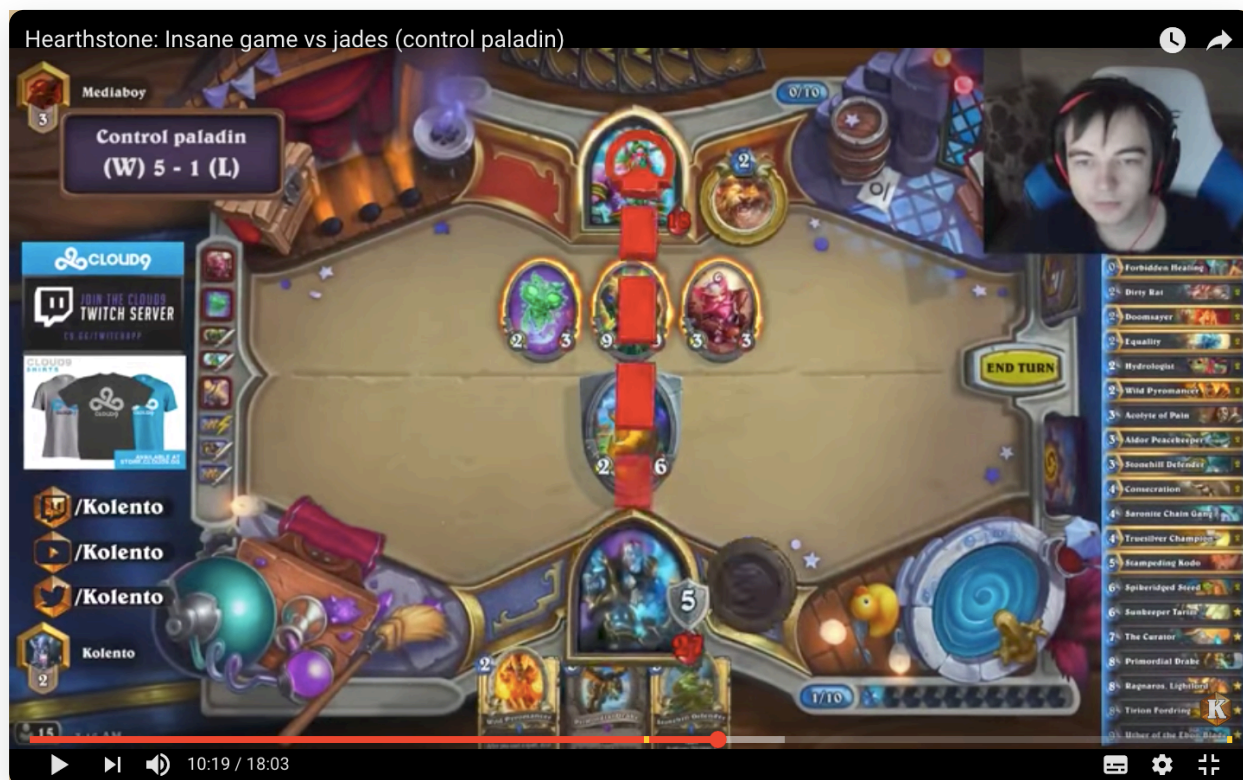
Другая стратегия атаки при игре за Контроль Паладина – более агрессивное давление на оппонента своими сильными картами. Такая стратегия плоха против других «классических» контроль колод, но прекрасна против более быстрых архетипов, ведь такой план на игру рассчитан на то, чтобы не просто терпеть противника до усталости, а чтоб терпеть до определенного момента, а затем резко, в один ход перевернуть ситуацию на столе и пойти в наступление.

Перевернуть, именно перевернуть игру, а не просто зачистить стол вы можете только с помощью Вестника рока после проведения массовой зачистки, ведь фактически вы получите целых два хода и сразу же сможете перейти в наступление.

После осуществления «переходного» периода вы можете либо начать выставлять свои угрозы, либо просто попытаться убить героя противника как можно быстрее.

Чтобы использовать сильные карты максимально выгодно, изучите колоды всех популярных архетипов и прочтите раздел «Матч-апы». Чтобы побеждать противника простым давлением столом нужно знать, в чем его слабое место: он не может зачистить сильный стол, не может справляться с одиночными сильными существами, слаб против карт с определенными характеристиками и т. д. – вся эта информация сильно нужна для успешного использования стратегии давления.

Но есть и другой путь: можно просто попробовать убить героя противника как можно быстрее. И у Контроль Паладина, как ни странно, есть карты, позволяющие это сделать, а именно – оружие, с которого в совокупности можно снять 44 ед. здоровья.



Профессиональный игрок Kolento понимает, что без Крадущегося упыря не сможет пассивно переиграть Джейд Друида, и поэтому на протяжении всей партии постоянно атакует героя противника оружием (которого в его сборке довольно много), чтобы иметь хоть какие-то шансы на победу в противостоянии.

Оружие способно вносить очень много урона оппоненту в «лицо», так что если ситуация безнадежна, и в поздней игре вы явно проигрываете, ничего не остается, кроме как попытаться сыграть роль Пират Воина и убить героя противника как можно быстрее.

По ходу игры вследствие изменения ситуации можно менять стратегии и даже не придерживаться толком ни одной, но в большинстве игр вам придется выбирать одно из этих двух «учений» и грамотно следовать выбранной стратегии и плану.

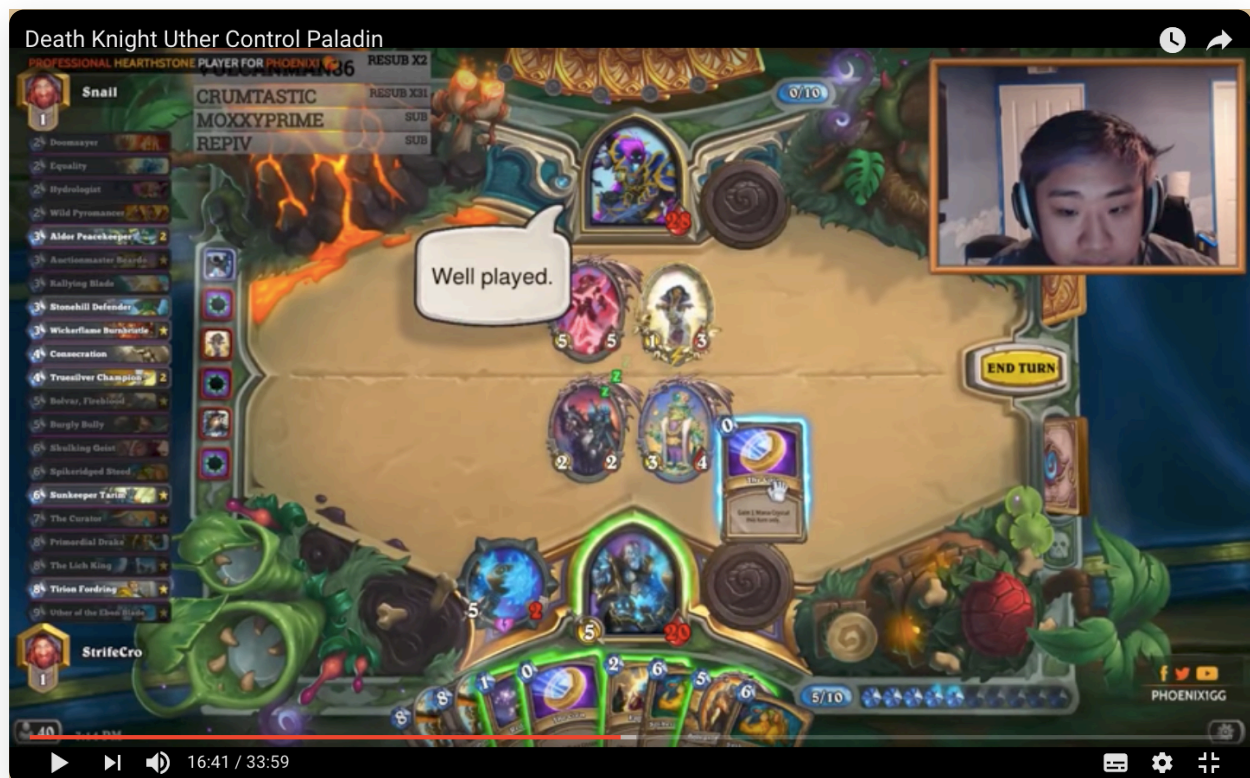
ОТК Паладин

В целом стратегия игры на ОТК Паладине схожа с таковой у стандартных Контроль Паладинов, но есть некоторые различия.

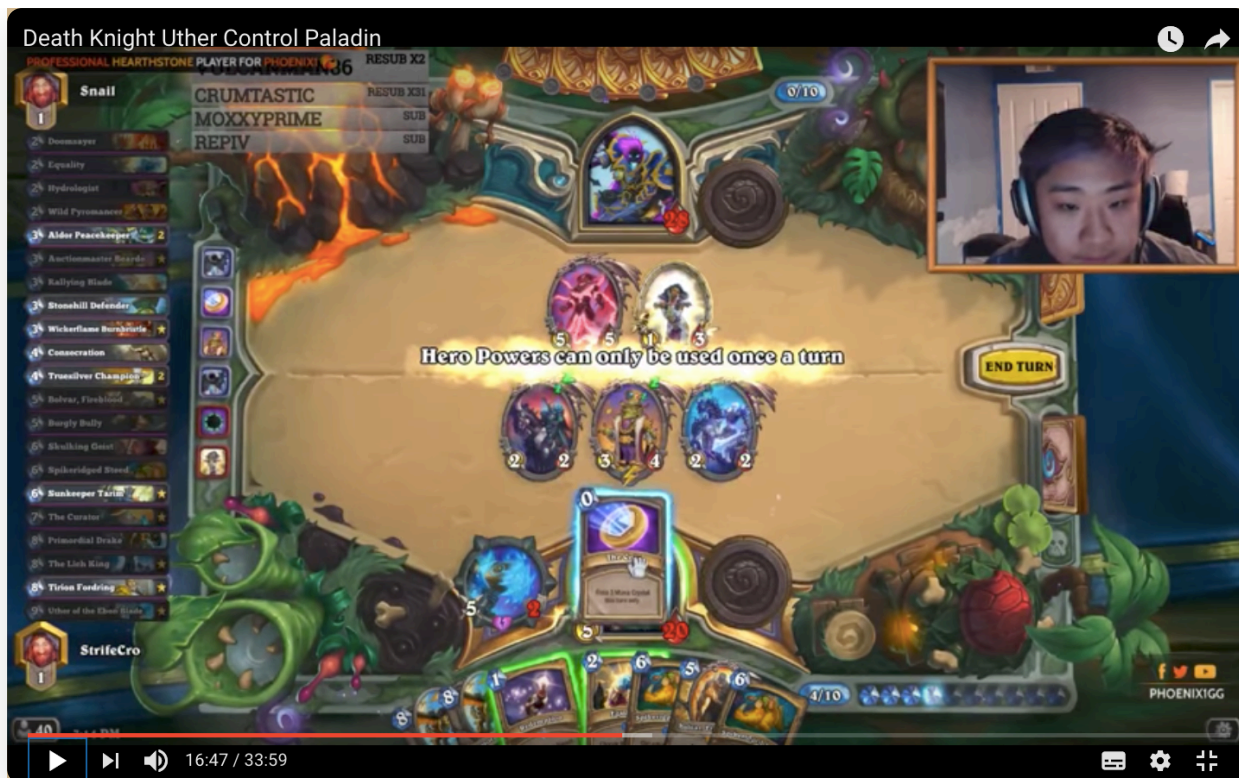
Во-первых, теперь у архетипа есть вполне конкретное условие победы – собственно, комбинация. Это не значит, что теперь вы уже не можете побеждать противников никакими другими способами, скорее, целью всех ваших действий и стратегии на протяжении всей игры должно стать именно осуществление комбинации (разумеется, только не против агро- и даже мидрейндж колод, против всех подобных архетипов вы не успеете сделать ОТК, так что следует забыть о своей невероятной комбинации и играть с ними по такой же схеме, как и обычный Контроль Паладин).

Для того, чтобы осуществить комбинацию, вам придется подготовить некоторые элементы заранее: во-первых, Монетки, добытые любым из способов, следует беречь как зеницу ока и держать в руке только на комбинацию, забывать их предназначение ни в коем случае нельзя; во-вторых, по крайней мере один добытый с **Гидролога** в матче с контроль колодой секрет следует оставлять в руке под ОТК (если у вас, конечно, не более трех Монеток в руке, в таком случае можно разыгрывать что угодно, кроме них самих).

Вот подробный процесс непосредственного исполнения самой ОТК-комбинации, взятой из видео игрока StrifeCro:



Для начала нужно один раз использовать способность героя и выставить Аукциониста Вихлюна.



Для начала нужно один раз использовать способность героя и выставить Аукциониста Вихлюна.



Для начала нужно один раз использовать способность героя и выставить Аукциониста Вихлюна.



Теперь, если не осталось монет, используйте любой секрет, если Монетки остались, то для обновления силы героя подойдут и они. Вы призываете четвертого рыцаря и убиваете оппонента независимо ни от каких внешних факторов.

Помните, что если соберете комбинацию, то она будет работать безотказно, и ничто не сможет спасти оппонента от смерти. Именно это делает данную версию Контроль Паладина более сильной против любых медленных колод. Теперь вы не должны заботиться об извлечении максимальной выгоды с каждой карты, что дает больше возможностей для их применения.



В этой ситуации StrifeCro не просто использовал способность героя или пропустил ход, он использовал **Равенство** и убил Служителя боли Паладином-рекрутом 1/1, таким образом дав Жрецу меньше карт и увеличив время поисков Разы Плененного и Темного Жнеца Андуйна. Безусловно, это не самое сильное и выгодное применение Равенства, но ОТК Паладин, в отличие от обычного Контроль Паладина, может вот так разбрасывать карты для достижения большего темпа или просто хорошего выхода из какой-то безопасной, но неприятной ситуации. Зачем пытаться извлечь максимальную выгоду из каждой карты, если в конечном итоге у вас будет комбинация, убивающая при любом раскладе?

Н'Зот Паладин

Н'Зот Паладин больше похож на стандартную версию, нежели ОТК Паладин, но и у этой версии архетипа есть свои небольшие тактические приемы.

У этого вида Контроль Паладина, как и у ОТК, тоже есть условие победы - Н'Зот, но тут игра идет отнюдь не только вокруг древнего бога даже против контроль колод, да и сам Н'Зот победы не обеспечивает.

Тем не менее, импульс, вносимый в партию древним богом невероятно велик и очень сильно переворачивает игру, так что зачастую именно он будет решающим фактором при победе или поражении (если не придет в руку). Поэтому существ с сильными предсмертными хрипами нужно беречь и не давать оппоненту использовать на них какие-либо эффекты превращения, иначе Н'Зоту будет просто нечего воскрешать. Хорошей картой для выманивания ремувалов с превращением будет **Гребнистый скакун**, ведь с древним богом эта карта все равно не синергирует, а проблем противнику способна доставить немало.

Н'Зот Паладин - нечто среднее между ОТК-версией колоды и обычным Контроль Паладином, и играть им надо, совмещая сильные стороны колод. Можно не извлекать из

каждой карты максимальную выгоду, но и слишком резко растрчивать карты не стоит. Не нужно в любой партии против медленной колоды делать ставку на Н'Зота, но все же у вас есть какая-то ключевая карта в колоде, вокруг которой можно строить различные комбинации, и которая будет переворачивать игры, так что забывать о древнем боге не стоит.



Обсуждение карт с рандомным эффектом

Как ни странно, в Контроль Паладине довольно много карт, используя которые вы часто будете получать неожиданные результаты. В этом разделе о них и пойдет речь, ведь иногда удачный эффект может выиграть вам партию, и о таких случаях лучше знать заранее.

В вашу сборку Контроль Паладина вы можете положить всего пять карт со случайными эффектами: **Гидролог**, **Грязная крыса**, **Защитник холмов**, **Белый конь** и **Король-лич**. Об этих картах и пойдет речь в этом разделе.

Гидролог – как только вы разыгрываете Гидролога, вам на выбор предлагается взять один из трех секретов Паладина. Всего секретов – пять, так что шанс получить какой-то определенный из них – 60%, что очень немало, поэтому вы часто можете рассчитывать на получение чего-то конкретного. Немного о каждом из секретов по отдельности:

Самопожертвование – один из секретов, выбираемых наиболее часто, так как Самопожертвование универсально и помогает в очень многих ситуациях. Чаще всего этот секрет берут, чтобы заблокировать какое-нибудь большое существо, не дав ему сходить вам «в лицо» и разменяться, и при этом нанести два урона для дальнейшего размена с ним. Иногда какое-то существо специально «подводят» под отметку в 2 ед. здоровья, чтобы оно умерло само при атаке. В Контроль Паладине часто эта карта может даже спасти вас от летального урона, так что если у вас мало здоровья, то имеет смысл взять Самопожертвование: оно и правда способно дать вам немного больше времени. В ОТК Паладине Самопожертвование будет полезно на той стадии игры, когда вы уже перешли в «особую форму», но не можете осуществить полную комбинацию, для того, чтобы защитить одного из всадников.

Побег на кодо – в Контроль Паладине обычно эта карта будет хорошо себя показывать, ведь большинство существ в вашей колоде будет выгодно вернуть в руку, но если вы играете за ОТК- или Н'Зот-версию колоды, то Искупление будет более удачным выбором. Против быстрых колод Побег на кодо и вовсе слишком медленный, так что лучше взять Искупление или какой-нибудь другой секрет под ситуацию.

Искупление – этот секрет очень силен в Контроль Паладине, особенно в сборках с ОТК-комбинацией и Н'Зотом, так как помогает сохранять важных для убийства в один ход существ и воскрешает карты с предсмертным хрипом. Один из самых сильных вариантов против других медленных колод, да и против агро- и мидрейндж-архетипов иногда может сыграть очень достойно.

Покаяние – этот секрет, на первый взгляд, будет проигрывать другим вариантам, но против некоторых колод будет неплох, как превентивная мера против ключевых существ противника. К примеру, это очень хорошая карта против Темпо Разбойника перед пятым ходом. Либо он поставит сильное существо, и оно практически сразу же будет уничтожено, либо обыграет секрет, но при этом уже не выставит ничего сильного, и вы сможете легко разобраться с мелкими существами. Перед четвертым-шестым ходом эта карта вообще очень неплоха против многих колод, особенно в Контроль Паладине, ведь недобитое существо, выставленное оппонентом, можно легко уничтожить и оружием, и многочисленными AoE ремувалами и даже Паладинами-рекрутами 1/1, призываемыми силой героя.

Око за око – абсолютно бесполезная карта против восьми классов в игре и потрясающая против одного. Против любого медленного Мага – будь то Контроль, Квест, Берн или даже **Казакус** Маг – эта карта может очень сильно помочь вам победить. Почему? Все эти колоды используют Ледяную глыбу, которая дает герою неуязвимость именно в тот момент, когда враг наносит смертельный урон. Эта карта делает Мага невероятно живучим и дает уйму времени для сбора взрывного урона, смертельной комбинации или какого-то лечения. **Око за око** – идеальная контрмера против Ледяной глыбы. Вам нужно довести здоровье Мага до 1 ед., а затем использовать этот секрет – и вы победили, ведь любой урон, который противник нанесет вашему герою, сразу же «прилетит» обратно, причем секрет тут не поможет: урон Магу будет нанесен в его ход. Обязательно берите эту карту против любой медленной версии Мага (да и более агрессивные Секрет Маги тоже берут Ледяную глыбу) и никогда (за редчайшими исключениями) не берите эту карту против любого другого класса.

Грязная крыса – очень опасная карта и для вас, и для вашего оппонента в зависимости от того, каких именно существ он использует в своей колоде, поэтому лучше заранее знать, против каких архетипов Грязную крысу можно и нужно разыгрывать как можно быстрее, а против каких нельзя даже ставить на стол:

Против **Квест Мага** и **Казакус Жреца** **Грязная крыса** при удачном «попадании» может принести вам победу, но чтобы увеличить шансы, нужно разыгрывать эту карту с умом. В схватке с Квест Магом ждите настолько долго, насколько это возможно, ведь вам нужно достать из руки противника одну из частей его ОТК-комбинации и сразу же убить, так что подождите, пока Маг разыграет всех или, по крайней мере, большинство не участвующих в комбинации существ, и заранее удостоверьтесь, что у вас есть возможность убить вытасченное существо. Против **Казакус Жреца** разыгрывайте крысу перед пятым ходом, если она пришла вам позже, то скорее всего Разу Пленного вы у оппонента не вытасчите и можете сыграть ее в любой удобный момент. Если трюк с Разой Пленным не «прокатил», то можно попробовать вытасщить из руки Жреца Велена, но в начале удостоверьтесь, что вы сможете убить это опаснейшее существо.

Против **Джейд Друида**, **Контроль Мага** и **Токен Шамана** **Грязная крыса** не столь сильна и важна, как против архетипов из прошлого абзаца, но, по крайней мере, безопасна и чаще всего будет вытаскивать из руки оппонента хороших (для вас) существ. Против Джейд Друида можно разыгрывать эту карту когда угодно, ведь большинство существ этого архетипа призывает Нефритовых големов или обладает каким-то другим боевым кличем, и вы только замедлите и ослабите Друида, сыграв эту карту на любой стадии игры. С Контроль Магом ситуация похожая, только разыгрывать

карту нужно ближе к поздней стадии игры, чтобы вытащить у оппонента Элизу Первопроходца, Барона Геддона, **Казакуса** или какую-то другую ключевую карту и переиграть противника по выгоде. Против Токен Шамана лучше выставлять эту карту перед шестым ходом для того, чтобы (если повезет) разрушить комбинацию **Доппельгангстер** + **Эволюция**. Перед розыгрышем на всякий случай лучше иметь существо на столе или оружие в руке, чтобы расправиться с любым из опасных 0/3 тотемов Тралла.

Против **Темпо Разбойника** и **Зоолока** **Грязная крыса** работает очень неоднозначно, ведь, с одной стороны, вы можете вытащить Принца Келесета и другие сильные карты с боевым кличем, а с другой – таких существ, как **Кобальтовый губитель**, **Страж ужаса** или **Гидра Горьких Волн**, что практически гарантированно проиграет вам партию. Так что, играя против этих архетипов, будьте осторожны с применением Грязной крысы. Старайтесь использовать ее в самом начале игры, тогда у вас будут максимальные шансы вытащить слабое существо из руки оппонента или даже Принца Келесета. Если не удалось поставить крысу прямо на первом ходу, то тогда лучше не выставлять ее вообще или дождаться до момента, когда у противника будет очень мало карт.

Против всех остальных архетипов Грязную крысу выставлять не рекомендуется (только если у них не 0-1 карта в руке), ведь чаще она будет работать не на вас, а на вашего оппонента и может проиграть вам партию. Использовать ее можно только в том случае, если у вас все очень хорошо, и вы можете убить любое существо противника (все равно надо ставить с опаской), или же если чувствуете, что у вас проблемы, и чтобы перевернуть ситуацию, нужно как-то невероятно удачно поставить Грязную крысу, «пан или пропал».

Защитник холмов – невероятно сильная карта в любой колоде Паладина, часто раскапывающая нереально сильные карты и позволяющая иметь до трех(!) Тирионов Фордрингов или Хранителей Солнца Таримов. При раскопке карт шанс получить на выбор классовую карту в четыре раза выше, чем нейтральную, так что почти на каждой раскопке вы будете получать одну, а иногда две и даже три классовые карты. А самое приятное в этом то, что все классовые Провокации Паладина очень хороши, и вам практически всегда будут давать выбрать сильную карту.

Белый конь – это существо очень непредсказуемо, несмотря на эффект раскопки, ведь иногда вам будут предлагать три ужасные прокачки или секреты за одну ману, а иногда будет удаваться выловить что-нибудь полезное, вроде Равенства или Возложения рук.



Король-лич – очень сильная в поздней игре карта, каждый ход дающая вам так называемые «карты Рыцарей смерти», любая из которых способна в некоторых случаях изменить ход игры, так что лучше перед использованием Короля-лича изучить все эти карты, их слабые и сильные стороны:

Ледяная скорбь – великолепная карта против любой медленной колоды в поздней игре, несет в себе огромное количество выгоды и способна поставить оппонента в очень трудную ситуацию, ведь ему будет опасно подставлять сильных существ под это оружие. Но в то же время это оружие слишком медленное против агрессивных колод и довольно плохо работает в том случае, если у вас осталось мало здоровья, так как вы не сможете убивать действительно хороших для воскрешения существ оппонента, не получая довольно большой урон себе «в лицо», и рискуете очень быстро умереть от взрывного урона противника.

Хватка смерти – очень медленное и при этом сильно зависящее от удачи заклинание, редко когда вообще будет полезным, хотя украсть у Квест Мага Архимаса Антонидаса или Разу Пленного у **Казакус Жреца**, согласитесь, неплохо. Проблема лишь в том, что подобное будет происходить очень редко, и часто карта будет показывать себя в игре очень средненько. Один из самых плохих вариантов, которые вы можете получить с Короля-лича.

Уничтожение – очень полезная карта, особенно в Контроль Паладине, ведь в обозреваемом архетипе нет карт, мгновенно уничтожающих существ любого размера, зато есть сильное лечение, что позволяет быстро оправиться после использования данного заклинания. Правда, стоит сказать, что против некоторых архетипов эту карту лучше не использовать вовсе, да и вообще Уничтожение довольно рискованно в поздней игре, особенно, когда у вас немного здоровья, ведь **Лирой Дженкинс 10/2** с **Хладнокровием**, два Огненных шара или **Пророк Велен** с Взрывом разума могут очень быстро прервать для вас партию, так что разыгрывать это сильнейшее заклинание надо с умом.

Проклятый договор – гигантской силы карта, но действительно хорошо сработает только в матче против агрессивной колоды, в более медленном противостоянии Проклятый договор будет бесполезной и даже вредной картой. Почему? Само заклинание дает вам великолепную зачистку стола всего за 5 кристаллов маны, но при

наличии большого количества существ на столе вы можете сжечь себе ОЧЕНЬ много карт, и в матч-апе с любой более-менее быстрой колодой главное – выжить и зачистить стол, с чем эта карта прекрасно позволяет справиться. Против же любой контроль колоды вы, возможно, зачистите что-нибудь весомое, но при этом теряете много ресурсов из колоды и сильно рискуете первым выйти на «фатиг» (но на самом «фатиге» эта карта ничего из колоды не берет, то есть использовать ее уже не опасно, учитывайте это). Таким образом, карта неоднозначна и будет полезна далеко не всегда.

Щит антимагии – неплохая карта, по крайней мере, уже потому, что не может сделать вам ничего плохого, но реализовать в контроль колоде подобную карту даже на двух существ уже непросто, что уж там говорить о прокачке всего стола. Хотя в общем и целом заклинание довольно неплохое, конкретно в этой колоде оно редко будет действительно сильным и чаще всего будет слишком медленным и нелепым. К тому же Щит антимагии никак не спасает от AoE ремувалов. Правда, данное заклинание шикарно работает с большими существами. Неуязвимый к вражеским заклинаниям **Рагнарос Слуга Света** или **Тирион Фордринг** может доставить оппоненту немало проблем, а вместе с Гребнистым скакуном и вовсе превратить любое существо в неубиваемого монстра.

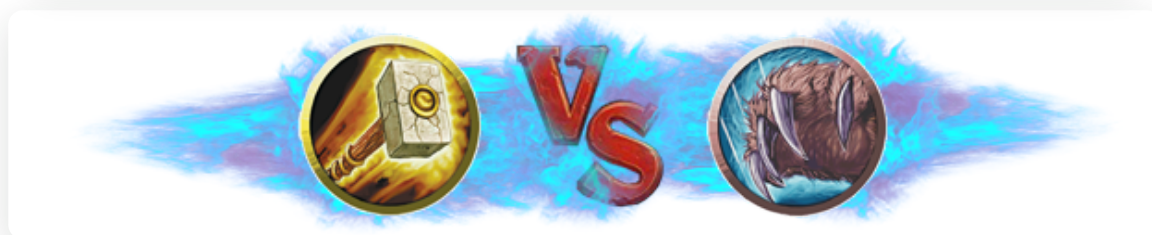
Лик смерти – очень хорошая, дешевая и гибкая карта с сильным эффектом, подходит практически под любую ситуацию на столе, легка в использовании и сильна, потому в дополнительных комментариях не нуждается.

Смерть и разложение – это заклинание очень сильно по тем же причинам, что и предыдущая карта, поэтому в пояснениях к ней нет необходимости.

Армия мертвецов – довольно слабая карта для этой колоды, ведь в Контроль Паладине не так много существ, действительно достойных призыва с такой карты, к тому же можно сжечь себе AoE эффекты или Утера Черного Клинка, поэтому данное заклинание лучше вообще не использовать, по крайней мере, до того момента, пока вы не удостоверитесь в том, что у вас в колоде остались только самые сильные существа, и вы не сожжете никаких ключевых карт.



Матч-апы

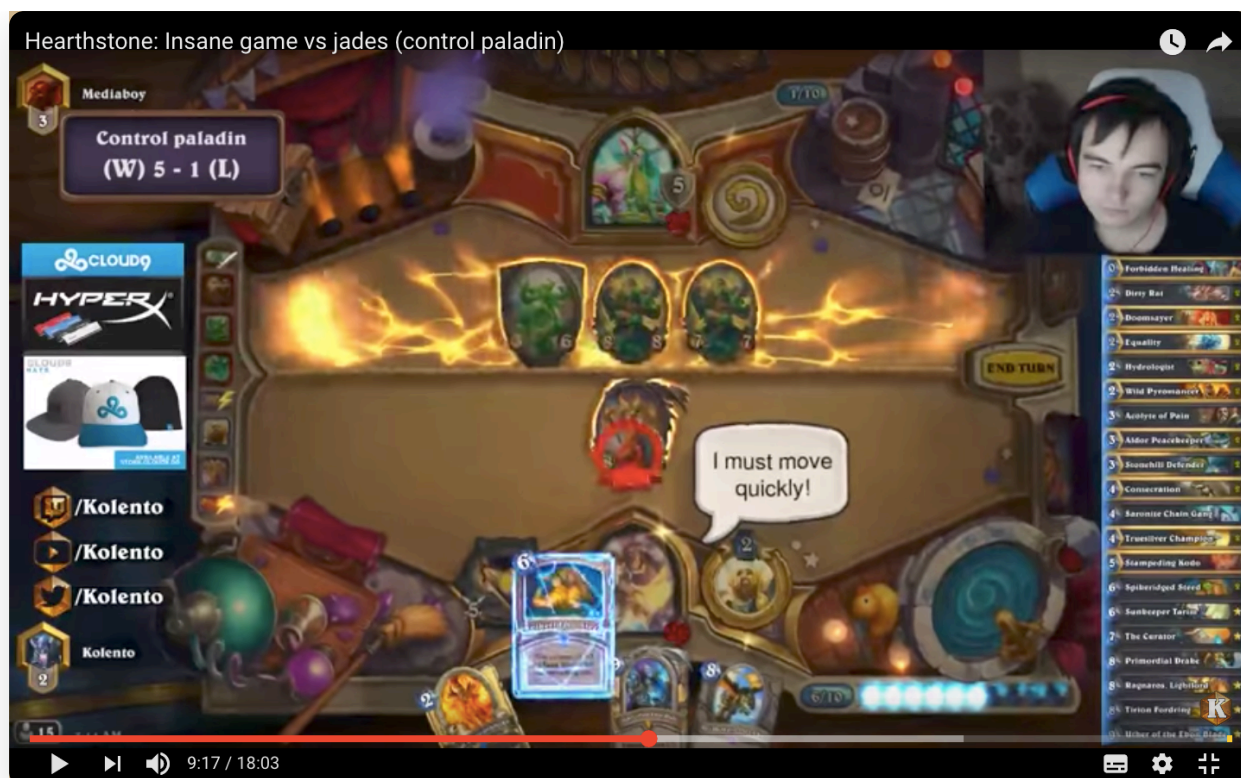


Друид

Джейд Друид – как все уже догадались, матч-ап для Контроль Паладина не очень хороший, но на удивление не провальный. Выигрывать у Джейд Друидов можно, а

вместе с Крадущимся упырем можно даже обрести над повелителем Нефритовых големов преимущество. Что же позволяет довольно медленной контроль колоде побеждать темпового Джейд Друида с бесконечной выгодой и как играть против «Зеленой машины»?

Главная проблема Джейд Друида состоит в больших и сильных существах, ведь у класса по-прежнему нет никаких одиночных ремувалов. С натяжкой можно назвать таковым **Размах** или даже **Тотальное заражение**, но это только с натяжкой, и даже с этими картами проблема по зачистке существ с большими характеристиками у Друида остается. Но Контроль Паладин вроде бы не обладает большим количеством существ с огромными характеристиками. Нет, есть, конечно, **Тирион Фордринг**, **Рагнарос Слуга Света**, **Смотритель** и Доисторические драконы, кто-то даже берет Короля-лича, но все эти карты очень медленные и тяжелые, чем же все эти гиганты могут «напугать» Джейд Друида? Плюс больших существ в Контроль Паладине не в том, что они просто большие, а в том, что каждый из них что-то делает: **Тирион Фордринг** несет в себе огромное количество выгоды и после смерти дает оружие 5/3, **Смотритель** достает из колоды много карт, в том числе и Доисторического дракона, который в свою очередь помогает в разменах и т. д. Существа и так большие, к тому же еще и с сильными эффектами, а многие еще и с Провокацией, что не дает Джейд Друиду просто пойти «в лицо», заставляет его размениваться, и если он еще не смог сильно раскачать Нефритовых големов, то размены будут для Друида еще и невыгодными. Короче говоря, делайте ставку на сильных больших существ (желательно с постоянно действующими эффектами) и старайтесь выжимать из них максимум, и если Друиду не придет в нужный момент **Тотальное заражение**, то вполне возможно, что вы сможете продавить его своими гигантскими легендарными существами. Также очень большую силу имеет **Гребнистый скакун**, ведь в последнее время Джейд Друиды перестали класть в колоду Разрушителей чар (вместо этого как техническую карту они берут Ментальных техников, так что больше трех серьезных существ лучше не выставлять, иногда следует даже не использовать силу героя, иначе **Ментальный техник** может разрушить вам всю игру), и имеет смысл использовать эту карту для создания дополнительной угрозы и усиление давления на Джейд Друида.



Kolento сделал из [Рагнарос](#) Слуги Света огромного монстра 10/14, и это гигантское существо доставило Джейд Дрииду массу проблем: [Рагнарос](#) разменялся с двумя существами противника, а сам Дриид получил ни много ни мало 20 урона от этого монстра.

Еще одним серьезным козырем в этой битве титанов у Паладина являются невероятно сильные АоЕ комбинации [Яростный пиромант](#) + [Равенство](#) и [Равенство](#) + [Освящение](#), позволяющие зачистить даже самых сильных Нефритовых големов оппонента. Главное – подловить Дриида как раз в тот момент, когда он решит выставиться, и тогда защитнику природы будет не так уж и просто оправиться.

Также версии Контроль Паладина с Н'Зотом и ОТК-комбинацией примерно на равных сражаются с Джейд Дриидом благодаря очень сильной поздней игре и мощных комбинациях.

Но в целом Джейд Дриид все равно является фаворитом в противостоянии с Контроль Паладином и вообще в противостоянии с любой другой медленной колодой благодаря механике бесконечных големов, против которой даже [Крадущийся упырь](#) помогает далеко не всегда.

Агро Дриид – матч-ап для этой колоды, конечно, тоже не очень простой, но чуть более хороший, чем Джейд Дриид. С Агро Дриидом главное – пережить начало партии и найти зачистку стола, тогда победа вам будет обеспечена, ведь даже если у вас немного здоровья, без стола взрывного урона у этого архетипа очень немного и нанести он сможет максимум 5 ед. урона, вряд ли больше.

Главной проблемой в игре против Агро Дриида станут зачистки, ведь у вас их не так много и большинство из них – комбинации, АоЕ ремувал, нормально работающий без других карт – это только [Освящение](#), которое очень желательно оставить под Живую ману. То есть лучше будет использовать для зачистки стола комбинацию [Яростный](#)

пиромант + Равенство, а не Равенство + Освящение, так как первым двум картам найти отдельное применение довольно сложно, а дополнительный, хоть и не очень мощный AoE эффект не мешает в борьбе с Агро Друидом.

Вообще, против этого архетипа нужно тянуть с зачистками настолько, насколько это возможно, до этого выставляя различных существ с Провокацией, и даже пытаться обороняться секретами. Если летальный урон от противника маловероятен (к примеру, Друиду нужна прокачка всего стола на +1/+1 и Дикий рев), а зачистка на этот ход малоэффективна и уберет со стола лишь 1-2 существа, то лучше на этот ход попытаться вовлечь Агро Друида в размены, а на следующий – попробовать поднять из колоды нужную карту для усиления AoE и уже тогда полноценно зачистить стол оппоненту, ведь в первом случае вы хоть и зачищаете какое-то существо и раните других, но стол у Агро Друида остается, а массовой зачистки у вас уже не будет, и вы даже не сможете поднять из колоды карту, способную изменить ситуацию.

В целом против Агро Друида придется непросто, и много будет зависеть как от того, когда именно AoE комбинации зайдут вам в руку, так и от того, насколько грамотно вы их разыграете.



Маг

Секрет Маг - на самом деле играть этим Паладином против Секрет Мага не так уж и сложно. Хотя статистика и на стороне Мага, против этого архетипа вполне реально иметь процент побед примерно 50%, ведь на самом деле большинство поражений против этого архетипа складывается либо из-за плохого обыгрыша секретов, либо из-за недостаточно трепетного отношения к своему здоровью.

Вообще, против Секрет Мага следует играть так же, как и против любой другой агрессивной колоды: контролируйте стол, тяните партию, грамотно распоряжайтесь имеющимися ресурсами и следите за своим здоровьем (в этом матч-апе будьте очень осторожны со здоровьем и старайтесь не пропускать много урона в лицо, ведь Маг с легкостью может прописать 10, а то даже и 15 ед. урона из руки).

Однако стоит помнить, что у этого Мага основной «фишкой» в колоде являются секреты, и потому старайтесь максимально грамотно отыгрывать против них, ведь у вас в колоде имеется такая возможность: в Контроль Паладине есть и небольшие по характеристикам существа (можно даже «подарить» оппоненту Вестника рока с помощью Отраженной сущности), и дешевые слабые заклинания (секреты с Гидролога), да и остальные секреты с легкостью читаются. Правда, в кризисных ситуациях придется играть от обратного – если вас может спасти только Тирион Фордринг и никакая другая карта, а у Мага пусть даже стоит уже два секрета, все равно надо ставить легендарное существо, ведь если окажется, что нужного секрета у Мага не было, то вы, по крайней

мере, сможете продолжить игру, а если нет, то вы проигрывали в любом случае и, по сути, ничего не теряете.

Контроль Маг – довольно-таки хороший матч-ап для Контроль Паладина, особенно для ОТК-версии колоды, хотя у Н'Зот Паладина и стандартной версии тоже хорошие шансы против этого архетипа. Но и это противостояние очень легко проиграть, не зная некоторых тактических приемов и нюансов.

Во-первых, ни за что не давайте оппоненту бесплатных элементарей 3/6! Когда оппонент уже использовал Ледяного лича Джайну и перешел в свою «особую форму», вашей основной задачей будет дать противнику создать как можно меньше Элементарей воды, иначе Маг просто переиграет вас по выгоде. Никогда не используйте силу героя, если Маг находится в форме Рыцаря смерти, разменивайте (пусть даже и не выгодно) любых существ с показателем здоровья равным единице, убивайте мелких существ оппонента. Если же чувствуете, что ситуация выходит из под контроля, то используйте массовые зачистки для стабилизации.

Во-вторых, помните, что одним из главных условий победы для вас является усталость. Маг берет за игру довольно много карт – вы в большинстве случаев будете брать меньше и потому довольно часто будете побеждать благодаря «фатигу», так что с добором карт лучше в этом противостоянии не переусердствовать.

В-третьих, особенно важно это для Н'Зот Паладина, старайтесь не «складывать все яйца в одну корзину», то есть такие карты, как **Гребнистый скакун**, лучше не использовать на сильных существ ввиду наличия у Мага такой карты, как **Превращение**. Например, очень сильная обычно комбинация **Скелемант** + **Гребнистый скакун** (на следующем ходу), может проиграть вам партию, лучше используйте прокачку на какое-нибудь другое существо.

В-четвертых, используйте свои ресурсы максимально экономно, старайтесь выманивать сильные ремувалы Мага на не самые сильные угрозы, таким образом оставляя сильных легендарных финишеров без ответа. Помните о комбинации **Кольцо льда** + **Вестник рока**, специально под нее держите **Равенство**, также грамотно позиционируйте своих существ против **Метеорита**.

Соблюдая все эти основные «положения», вы сможете побеждать Контроль Мага довольно часто, но легкими такие противостояния уж точно не будут.

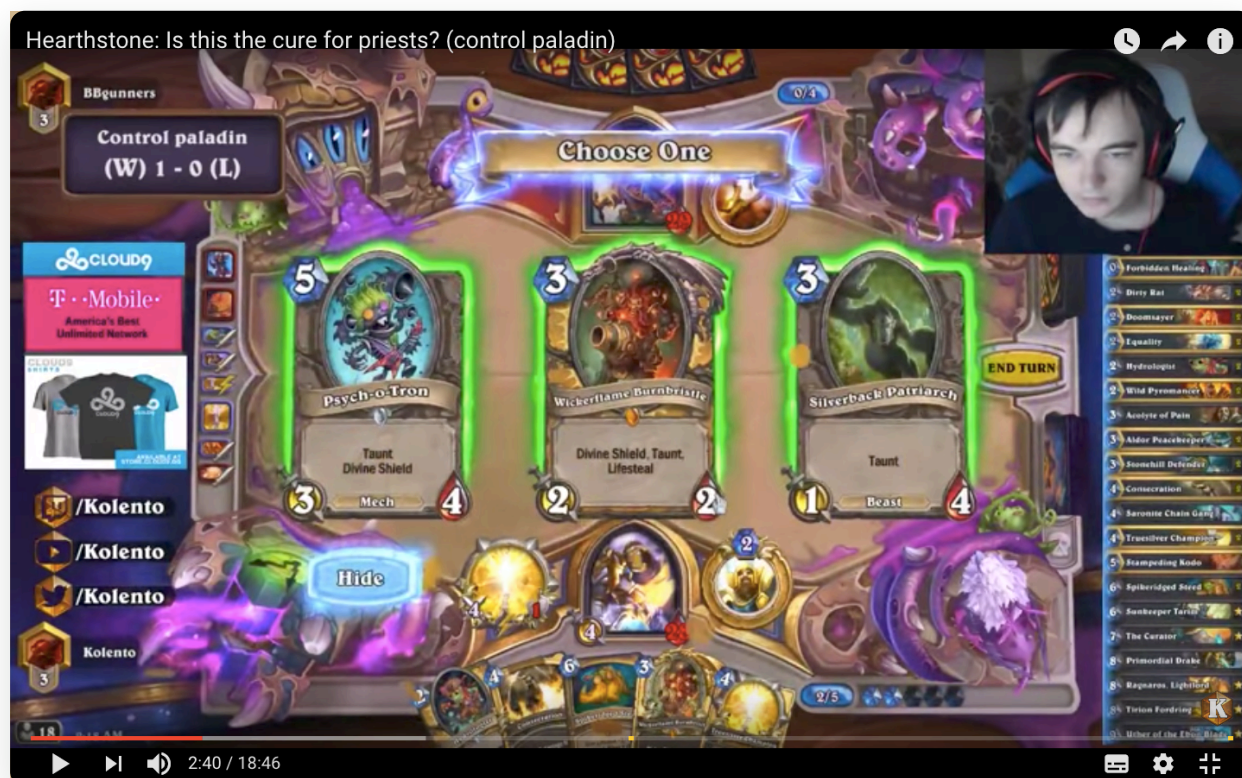


Жрец

Казакус Жрец – против этого архетипа Контроль Паладин не очень силен просто из-за того, что в его колоде меньше ресурсов, чем у Жреца. С помощью бесплатной способности героя в форме Темного Жнеца Андуйна ваш противник способен справиться

с любой вашей угрозой, поэтому против этого архетипа лучше будут играть более тяжелые сборки Паладина: Н'Зот и ОТК-версии колоды.

В начале партии против Жреца единственное, что должно вас беспокоить – выгода. Вы должны получать максимально выгодные и сильные карты с раскопок и копить силы на позднюю игру, а также очень важно давать Жрецу минимум карт со Служителя боли и Клирика Североземья, иначе оппонент быстро найдет Разу Пленного и Темного Жнеца Андуина, и тогда уже никакая поздняя игра вам не поможет.



В этой ситуации самым лучшим выбором относительно «качества» существа в раскопке был бы [Сенопал Огнеус](#), к тому же он еще и способен восстановить немного здоровья вашему персонажу в поздней игре. Но Kolento забирает [Психонатора](#), ведь [Сенопал Огнеус](#) очень вряд ли восстановит вам хотя бы 2 единицы здоровья, когда Жрец перейдет в форму Темного Жнеца Андуина, а главное – это существо просто сильнее, принесет вам больше выгоды и создаст оппоненту больше проблем, чем [Сенопал Огнеус](#), несмотря на плохое соотношение характеристик.

После перехода в форму Рыцаря смерти наступает самый сложный период в партии, ведь вам придется беспокоиться не только о том, как бы продавить Жреца, но и о том, как сохранить себе жизнь, иначе вы рискуете очень быстро проиграть, поэтому старайтесь следить за своим здоровьем и восстанавливать его всеми возможными способами. Может, конечно, сложиться и такая ситуация, что вы уже начали давить на оппонента сильной поздней игрой, а он все еще не нашел части своей комбинации, тогда выиграть в партии будет полегче, но даже в этом случае списывать Жреца со счетов нельзя. Нужно всегда быть наготове, обыгрывать оставшиеся ремувалы и AoE эффекты и в нужный момент совершить какой-то сильный ход: прокачать стол Хранителем Солнца Таримом и нанести много урона, поставить какое-то сильное существо, возможно даже с неудобными для Жреца характеристиками (с 4 ед. атаки), или даже попытаться закончить игру Н'Зотом. Каждый ход нужно оказывать давление

на оппонента, при этом не растрачивая все доступные ресурсы. Если же у Жреца все сложилось удачно и он строчит по вашим мощным существам из своего «пулемета» (способности героя), то играть нужно схожим образом, только вот в большинстве партий продавить и победить Жреца в этом случае вам не удастся.

Биг Жрец – один из самых опасных для вас противников, победить его на Контроль Паладине очень трудно, зачастую у вас просто не хватит ремувалов для того, чтобы разобраться со всеми угрозами оппонента.

Если Биг Жрец в этом матч-апе нашел Барнса на четвертый ход, то шансов на победу у вас немного. С этой колодой и в поздней игре такому Паладину бороться непросто, а на четвертом ходу архетип будет совершенно не готов справляться с гигантскими существами.

Если же дело дошло до поздней игры, то вам будет очень непросто, ведь из ремувалов, позволяющих мгновенно забрать существо, у вас только Равенство. Миротворец Алдорев может понизить Изере атаку, сделав ее менее удобной для разменов, но постоянный эффект Изеры будет продолжать действовать. Это делает Миротворца Алдорев довольно бесполезной картой в данном матч-апе, так как он хоть и может сделать существо менее смертоносным, но в долгосрочной перспективе ни И'Шарадж, ни Изера, ни Король-лич, ни Обсидиановые статуи менее опасными не станут. Иногда, конечно, удастся как-то «руками» разгрести все эти мощные угрозы, но чаще противостояние с Биг Жрецом будет, как ни крути, заканчиваться поражением.



Разбойник

Темпо Разбойник – отвратительный для Контроль Паладина матч-ап, один из худших в игре. Основная сложность игры против этой колоды связана во многом с тем, что такие быстрые архетипы, при этом имеющие сильные карты на среднюю и позднюю игру прекрасно справляются с контроль колодами, плюс к этому прибавляется невероятно быстрый темп Разбойника, ведь в этом матч-апе вы не можете зачистить стол или убрать сильное существо оппонента и после этого надеяться на легкую победу. Нет, Разбойник каждый ход будет давить на вас, а Контроль Паладину гораздо проще один раз ответить своей комбинацией, чем каждый ход искать подходящий под ситуацию ремувал.

Против Темпо Разбойника надо отыгрывать и от мощных ремувалов, и от сильных прокачек, и от взрывного урона из руки. А так как отыгрывать от всего и сразу невозможно, то посоветовать тут можно только лишь стараться запоминать выходящие из игры ключевые карты оппонента и отыгрывать только из того, что еще Разбойник не использовал.

Если вдруг каким-то чудом вы заполучили инициативу, то развивайте «наступление» не одиночными сильными существами, а старайтесь в ход выставлять по несколько карт

средней силы, иначе рискуете получить от Разбойника Кровожадного злолиста и мигом лишиться с трудом выигранного преимущества по темпу.



Kolento не отыгрывает от больших существ, старается давить «количеством», а не «качеством», так как понимает, что если он сделает ставку на одну большую угрозу, то Разбойник сразу же его уничтожит и сможет перехватить стол.



Паладин

Паладин на мурлоках – раньше этот матч-ап был на стороне более агрессивной колоды класса, но сейчас, когда комбинация Равенство + Яростный пиромант нормально работает против мурлоков, а Паладин на мурлоках несколько замедлился, примерно равен по винрейту и для агрессивной, и для контроль колоды.

В этом противостоянии вам бы очень пригодился Разрушитель чар. Если у вас в колоде эта карта присутствует, то процент побед против Паладина на мурлоках только повысится, если – нет, то не отчаивайтесь, у вас много других способов расправиться с оппонентом, но мгновенно обезвредить любую прокачку у вас уже не получится. Против Паладина на мурлоках очень хорошо работают оружие и Миротворец Алдоров, так что смело используйте и то, и другое, все же у этого архетипа взрывного урона немного, и неожиданно умереть будет трудновато.

Еще один важный момент: в схватке против Паладина на мурлоках уделяйте особое внимание, как бы странно это ни было, мурлокам. Старайтесь убивать каждого из этих милых существ, даже 1/1 Мурчедины будут приоритетны для убийства, да и вообще, в поздней игре старайтесь держать стол чистым, не оставляйте оппоненту даже самых мелких и бесполезных существ, так как каждое из них может получить прокачку и стать

реальной угрозой, а мурлоки – тем более, ведь те еще имеют кучу разных синергий во вражеской колоде.



Охотник

Мидрейндж Охотник – хороший матч-ап для вас благодаря тому, что современный Охотник не слишком быстр по темпу, не способен легко разбираться с серьезными существами и в поздней игре очень «боится», что противник использует какое-либо лечение.

При игре против Мидрейндж Охотника главное – навязать борьбу оппоненту на ранней стадии игры, попытаться переломить ход партии сильными провокаторами и затем стабилизироваться по здоровью.

В начале партии давайте особый приоритет Провокациям при розыгрыше карт, активно используйте оружие (но не проседайте по здоровью слишком низко) и обязательно зачищайте всех зверей Охотника. Других существ, особенно если размен с ними не выгоден, можно и вовсе не трогать, зверей автор настоятельно рекомендует зачищать всегда, когда это возможно и не слишком обременительно.

В поздней игре следите за здоровьем, сильное лечение на этой стадии игры в этом матч-апе может выиграть вам партию, а если опуститесь по здоровью ниже 10 ед., то сильно рискуете проиграть, так что на этой стадии игры лучше не рисковать и ставить все на еле живого провокатора 1/1, а играть более осторожно, не торопясь и постепенно увеличивая давление на противника. Хотя, если вы просчитали, что летальный урон прилетит вам «в лицо» уже после следующего выстрела Охотника, то можно поспешить и попробовать выставиться на победу, то есть на летальный урон уже с вашей стороны следующим ходом.



Чернокнижник

Зоолок – одна из сильнейших «метовых» колод, и, увы, неприятный противник для Контроль Паладина. Победить Зоолока сложно ввиду «Ахиллесовой пяты» Паладина – ограниченности AoE зачисток.

Существа Зоолока силой не отличаются, есть, конечно, исключения, но этот архетип еще с самого своего зарождения (между прочим, тоже довольно старая колода) славится скорее количеством выставляемых угроз, а не их качеством. Именно поэтому

направленная именно на уничтожение «качественного» стола комбинация **Яростный пиромант** + **Равенство** слаба против Зоолока, ведь обычно Контроль Паладин после использования этого AoE хочет оставить своего оппонента и без стола, и без ресурсов, а не сам выкинуть много карт из руки и практически ничего не сделать, ведь на следующий же ход оппонент выставит новый стол, а вторая AoE комбинация вряд ли будет лежать в руке. Конечно, порой можно использовать как AoE **Освящение**, но в Зоолоке очень много существ именно с 3 ед. здоровья, и потому очень вряд ли это заклинание может зачистить оппоненту весь стол.

Можно попытаться придержать AoE и до поры до времени терпеть и закрываться Провокациями, а потом забрать очень сильный стол и сразу же выставить свою угрозу, но если против Агро Друида, способного после полной потери стола оправиться лишь с помощью использования Живой маны (которая еще и спокойно контролируется **Освящением**), такая стратегия часто работает, то в случае с Зоолоком подобный трюк не пройдет, ведь у этого архетипа есть некоторое количество существ, хороших для поздней игры, к тому же очень может помочь и Рыцарь смерти Чернокнижника, который мгновенно создаст новый стол, на который вам уже будет нечем ответить. Но, по сути дела, это единственная стратегия против такого Чернокнижника, ведь иногда может повезти, и противник будет поднимать из колоды лишь всякую ерунду за одну ману, справиться с которой не должно доставить вам никаких проблем. Но вот эти вот «иногда» и «если» и делают матч-ап плохим, в большинстве случаев противнику не будет так «удачно» заходить, и тут уж никакая грамотная игра против мощи Зоолока не поможет.

Контроль Чернокнижник – очень хороший матч-ап, особенно для утяжеленных версий Контроль Паладина: Н’Зот и ОТК-сборок (для этих колод битва с медленным Чернокнижником, вообще, словно легкая прогулка).

Этот матч-ап чем-то похож на сражение против Контроль Мага: и в этот раз вашим главным союзником будет усталость, а главным врагом – усиленная способность героя оппонента. Разница заключается только лишь в том, что Чернокнижника легче победить «фатигом», новая сила героя более стабильна, но менее сильна, чем таковая у Мага, при этом у Чернокнижника в колоде нет эффектов превращения, и даже отсутствует **Немота**, так что выставлять сильных существ против этого архетипа можно без тени сомнения. Только в одном противостоянии с Контроль Чернокнижником будет сложнее матч-апа с Контроль Магом – в том, что Контроль Чернокнижник играет менее пассивно и, убив достаточно демонов, попытается задавить вас столом, призванным боевым кличем Кровопийцы Гул’дана. Но как раз на этот случай в вашей колоде лежит два Равенства, и уж к этому моменту в партии у вас в руке практически наверняка будет лежать AoE комбинация на зачистку любого по силе стола.

А вот единственная реальная угроза проиграть Контроль Чернокнижнику – это не найти ответа на Сумеречного дракона или Горного великана, выставленного на четвертом-пятом ходу, и дать этим существам пару-тройку раз атаковать вашего героя. Такие ситуации, конечно, будут происходить довольно редко, но на всякий случай имеет смысл взять дополнительный ремувал – **Покаяние** с **Гидролога**, если этот секрет будет предложен вам в раскопке, и разыграть заклинание как раз перед ударным четвертым ходом противника.



Шаман

Токен Шаман – с этим архетипом сражаться, конечно, не так безнадежно, как с Зоолоком, но все равно довольно сложно, ведь, по сути, эти две колоды во многом схожи, а против постоянного наполнения стола мелкими существами Контроль Паладину совсем непросто справляться.

Сложность игры против этого архетипа заключается даже не в том, что Токен Шаман способен раз за разом создавать сильные столы (все же в этом деле Зоолок более хорош), а в том, что непонятно, когда стоит отдавать зачистку, а когда – не стоит из-за Жажды крови. Эта карта дает +3 к атаке всем существам Шамана в этот ход, что дает оппоненту возможность нанести очень много урона, и даже относительно небольшой стол у Шамана может быть невероятно опасен. Похожа на эту карту и [Эволюция](#), но в этом случае у вас будет шанс отреагировать и зачистить уже превратившихся существ, а с Жаждой крови вы можете только предполагать наличие или отсутствие этой карты в руке оппонента, и даже если оппонент будет играть пассивно, пребывая в ожидании Жажды крови, он все равно в любой момент имеет шанс поднять ее из колоды. Именно поэтому нужно каждый ход быть настороже, высчитывать, сколько конкретно урона сможет нанести противник с Жаждой крови, и хотя бы по минимуму подчищать стол, снижая количество урона с Жажды крови до безопасного для вашего героя уровня.

И еще один маленький совет: у Шамана есть большое количество различных тотемов, некоторые из которых обладают очень опасным эффектом и имеют 3 ед. здоровья. Так вот, очень желательно после первой атаки оружием оставлять второй заряд на подобные тотемы, ведь если тот же [Тотем прилива маны](#) во время не убрать, то он сможет принести Шаману нереальное количество выгоды и поставит вас в затруднительное положение, а так как других быстрых ответов в Контроль Паладине нет, рекомендуется в этом матч-апе один заряд оружия на всякий случай экономить.



Воин

Пират Воин – единственный конкурентоспособный архетип Воина, да и то крайне непопулярный, и если уж вам удалось его встретить, то готовьтесь к быстрому и непростому матчу, ведь с такой колодой Контроль Паладину справиться довольно сложно.

Против Пират Воина вообще все игры примерно напоминают пасьянс: может разложиться удачно, а может не разложиться вовсе, и повлиять грамотными решениями на короткую партию (больше семи-восьми ходов игры против Пират Воина не длятся) удается нечасто. Собственно, против Пират Воина нужно играть как можно более «щедро». Отдавать сильные ремувалы на всяких 3/4 и 4/3, тратить массовые зачистки на слабеньких существ, жертвовать всем, чтобы выжить. Никогда не играйте жадно или выгодно против Пират Воина, не пытайтесь выждать или рискнуть, против этого архетипа риск будет оправдываться очень редко, так что не старайтесь выдумывать нестандартных ходов и как-то перехитрить Пират Воина. В этом матч-апе вам нужно всеми силами беречь свое здоровье, и если вы его сохраните к седьмому-восьмому ходу, то с очень большой вероятностью выиграете.

Вообще говоря, этот матч-ап больше в пользу Пират Воина просто потому, что Контроль Паладин тяжеловат для борьбы с настолько быстрой агро колодой, но не провальный, поскольку некоторые карты вполне могут спасти вас от натиска Воина.



Как играть против Контроль Паладина


















Игра с Контроль Паладином во многом зависит от того, сможет ли он зачистить стол комбинацией **Яростный пиромант** + **Равенство** и восстановить здоровье в нужный момент, и тут уж не так много будет зависеть конкретно от вас, но в некоторой мере вы можете все это обыгрывать и увеличить свой процент побед против данного архетипа.

Играя на агро- или мидрейндж колоде, играйте против Контроль Паладина как можно аккуратнее, ведь в случае неправильного действия вы можете подставиться под ремувалы Паладина и проиграть буквально мгновенно. Не выставляйте всех существ из руки, старайтесь давить на оппонента, но при этом опасайтесь AoE ремувалов и «разводите» Паладина на их использование. Помните, что действительно сильных зачисток у вашего противника всего две, так что если Паладин только что использовал одну свою комбинацию, и у него немного карт, можно рискнуть и выставить сильный стол, с которым оппонент уже вряд ли сможет справиться. Также можете делать ставку на сильных отдельных существ, особенно если у них есть какие-то постоянные эффекты, так как у Контроль Паладина фактически есть только **Миротворец Алдоров** как ответ против подобных карт.

Играя на контроль колоде или любом другом медленном архетипе, перво-наперво нужно выяснить, на какой из версий Контроль Паладина играет ваш оппонент. Если это стандартная сборка, то бояться нечего, у вашего Паладина не так уж и много ресурсов, и в выгоде переиграть большинство медленных колод он будет не в состоянии, так что не играйте с ним жадно, тратьте сильные ремувалы на не самых сильных существ Паладина, убивайте всех мелких Паладинов-рекрутов 1/1, не жалейте лечение и Провокации в тех ситуациях, когда оппонент будет давить на вас, играйте против него, как против мидрейндж колоды, и тогда, скорее всего, сможете одержать победу. Дело обстоит куда хуже с ОТК и Н'Зот Паладинами, ведь они способны извлекать гораздо больше выгоды из своих карт, и если Н'Зот Паладина еще каким-то чудом можно

переиграть и найти ответы на все его угрозы, то при встрече с ОТК Паладином время работает против вас, и вам придется волей-неволей примерить маску агрессивной колоды, иначе Паладин вас убьет своей смертоносной комбинацией. Или не убьет? Если не дать оппоненту необходимое ему количество монеток, то Паладин не сможет реализовать свою чудо-комбинацию, хотя сделать это зачастую довольно сложно, и, категорически не используя любые заклинания, пока **Вороватый задира** на столе, вы можете усложнить себе жизнь и начать проигрывать ОТК Паладину даже по темпу и по картам, что ни в коем случае недопустимо. Но если есть легкий способ забрать Вороватых задир, не даря оппоненту монеток, то это ваш серьезный шанс на победу, и любую подобную возможность необходимо сразу же реализовывать.

Лучшая колода против Контроль Паладина - Tempo Разбойник

 <p>Шаг сквозь тень</p> <p>Вы возвращаете ваше существо в руку. Оно стоит на (2) маны меньше.</p> <p>x2</p>	 <p>Удар в спину</p> <p>Наносит 2 ед. урона существу с полным здоровьем.</p> <p>x2</p>	 <p>Огневичок</p> <p>Боевой клич: вы кладете в руку элементалей 1/2.</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>	 <p>Матрос Южных Моря</p> <p>Получает Рынок, пока у вас в руках есть оружие.</p> <p>Pirate</p> <p>x2</p>	 <p>Пират Глазастик</p> <p>Рынок. Когда вы разыгрываете пирата, вы призываете это существо из колоды.</p> <p>Пират</p> <p>x2</p>	 <p>Хладнокровие</p> <p>Выбранное существо получает +2 к атаке. Серия приемов: вместо этого существо получает +4 к атаке.</p> <p>x2</p>
 <p>Пират-продоха</p> <p>Боевой клич: вы кладете в руку случайную карту (класса противника).</p> <p>Пират</p> <p>x2</p>	 <p>Принц Келесет</p> <p>Боевой клич: если в вашей колоде нет карт за (2), все существа в ней получают +1/+1.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Капитан Южных Моря</p> <p>Другие ваши пираты получают +1/+1.</p> <p>Pirate</p> <p>x2</p>	 <p>Агент ШРУ</p> <p>Серия приемов: наносит 2 ед. урона.</p> <p>3</p> <p>x2</p>	 <p>Шака Собиратель</p> <p>Маскировка. Когда это существо атакует, вы кладете в руку случайную карту (класса противника).</p> <p>2</p> <p>3</p>	 <p>Эдвин ван Клиф</p> <p>Серия приемов: это существо получает +2/+2 за каждую другую карту, разыгранную ранее на этом ходу.</p> <p>2</p> <p>2</p>
 <p>Исследователь Чумы</p> <p>Серия приемов: ваше выбранное существо получает «Яд».</p> <p>2</p> <p>3</p>	 <p>Нага-ворсар</p> <p>Боевой клич: ваше оружие получает +1 к атаке.</p> <p>Пират</p> <p>x2</p> <p>4</p>	 <p>Кобальтовый Субтител</p> <p>В конце вашего хода другое ваше случайное существо получает +3 к атаке.</p> <p>5</p> <p>Дракон</p> <p>x2</p> <p>5</p>	 <p>Лирой Дженкинс</p> <p>Рынок. Боевой клич: призывает на сторону вашего противника двух дракончиков 1/1.</p> <p>6</p> <p>2</p>	 <p>Ароложидный Изобрет</p> <p>Серия приемов: уничтожает существо.</p> <p>3</p> <p>4</p> <p>x2</p>	 <p>Костяная Кобыла</p> <p>Боевой клич: ваше выбранное существо получает +4/+4 и «Превослаживание».</p> <p>5</p> <p>5</p> <p>x2</p>

10480

КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер



Заключение

Контроль Паладин – неплохая колода для ладдера, но для серьезной игры на уровне киберспорта не подходит. Если вы собираетесь на турнир, то этот архетип можно взять только для того, чтобы удивить оппонента, заставив его играть против неизвестной ему колоды, да и в рейтинговой игре на высоких рангах Контроль Паладином продвигаться очень непросто. Тем не менее, архетип остается той самой «настоящей» контроль колодой из прошлого, поощряя принятие нестандартных и неочевидных, но при этом правильных решений, заставляя думать над каждым шагом и постоянно анализировать ситуацию в поиске лучшего хода, а всего этого в современном Hearthstone очень не хватает...

Спасибо за прочтение, удачи в ладдере!