

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Подробный гайд на Контроль Воина

22.06.2017

Гайды

Гайды Экспедиции в Ун'Горо

Подробный гайд на Контроль Воина

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Здравствуйтесь, дорогие подписчики и посетители сайта kolodahearthstone.ru

На ваш суд представляется очередной гайд на не самую распространенную и популярную колоду нынешней меты, однако, по мнению автора, потенциально сильной и незаслуженно забытой.

Контроль Воин переживал свои взлеты и падения еще со времен классического Hearthstone, колода часто видоизменялась, смещались акценты в ней. В последнее время архетип и вовсе попал в затруднительное положение, во времена Злачного города Прибамбаска Контроль Воина встретить можно было очень редко. Но вот пришло новое дополнение, а вместе с ним и ротация Стандартного режима 2017 года, пусть Воин и потерял многое, многое и осталось при нем. С первых дней засиял принципиально новый архетип класса – Квест Воин, многие окрестили его логическим продолжением эволюции Контроль Воина, ведь только в таком виде медленный архетип

Гарроша существовал на тот момент. Впрочем ситуация изменилась: классический Контроль Воин без синергии с легендарной задачей все-таки восстал из пепла.

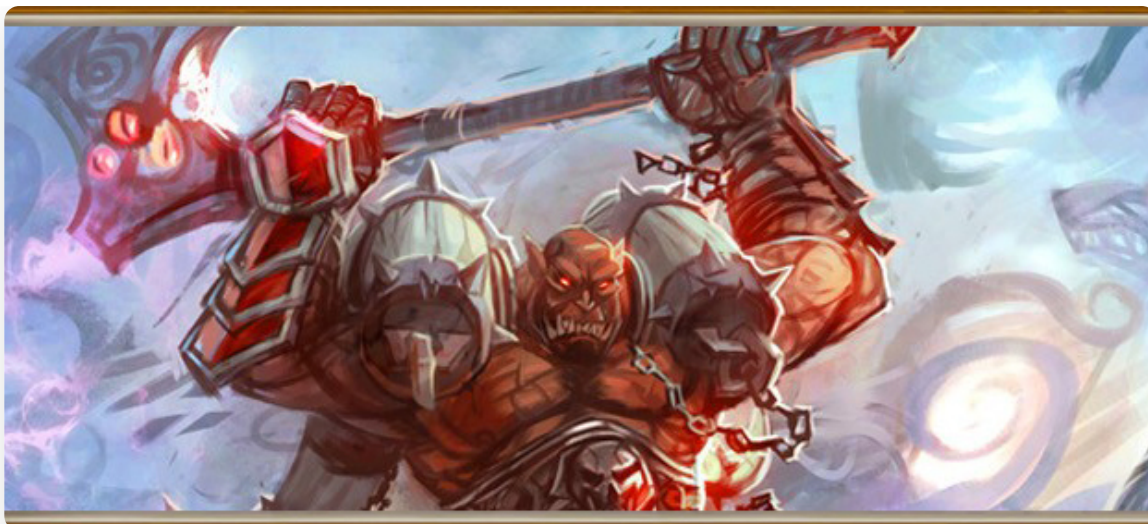
Удалось ему это сделать в основном благодаря ярким приверженцам архетипа, которые в каждом дополнении верят в Контроль Воина и, что немаловажно, добиваются отличных результатов этой колодой. Причина же, по которой Контроль Воин не так популярен, как ранее, очень проста: его конкурент – Квест Воин – проще для понимания, в игре, да и воспринимается многими как улучшенная версия медленного архетипа класса. Почему это не совсем так и по каким причинам вам следует задуматься именно о Контроль Воине? Ответы на эти вопросы вы получите в следующем разделе.

А сейчас следует наметить план статьи, дабы читателю было проще ориентироваться:

- **Почему Контроль Воин?**
 - **Вариации колоды**
 - **Основные и опциональные (технические) карты**
 - **Муллиган**
 - **Стратегия игры**
 - **Обсуждение карт со случайным эффектом**
 - **Матч-апы**
 - **Как играть против**
 - **Лучшие игроки архетипа**
- **Заключение**



В этом разделе вы узнаете, почему Контроль Воин все-таки заслуживает этого гайда и вашего внимания, почему Квест Воин в своем нынешнем состоянии никогда не изживет его и почему у рассматриваемого архетипа есть все шансы помогать игрокам подниматься к легендарному рангу и выше.



Во-первых, Контроль Воин – гибкая колода, куда более гибкая, чем его главный конкурент Квест Воин. Последний остановился в развитии уже более месяца назад, новые сборки не появляются, оптимальная уже найдена, никаких экспериментов не проводится. А это не всегда хорошо, когда колоде не хватает гибкости, она становится предсказуемой, ей трудно подстраиваться под реалии нынешней меты. И, если вы посмотрите на популярность Квест Воина в прогрессии, вы заметите, что она все падает и падает.

Контроль Воин же – очень мало изученный архетип, его вариаций очень много, и игрокам только предстоит разобраться, какая из них лучшая. А, может быть, лучших несколько, но подходят они для разных условий. Вы с трудом сможете подстроить Квест Воина для противостояния локальной мете, чего нельзя сказать о Контроль Воине.

Во-вторых, если вы играли за Квест Воина, вы наверняка сталкивались с вопросом: «оставлять ли мне задачу на муллигане или нет?», ведь архетип оппонента вы не можете узнать до начала партии. И, к сожалению, вы часто вынуждены сбрасывать вашу задачу, если встречаете Мага, Друида, Разбойника, Охотника, Шамана, зачастую и Воина, ведь выше вероятность, что эти архетипы будут играть агрессивно, то есть **Сердце Огненного Венца** вам не потребуется. Но есть и обратная сторона медали, вот вы встретили Друида, сбросили задачу, разумно полагая, что перед вами Агро Друид (все мета-отчеты говорят, что именно этот архетип самый популярный), но на деле вашим оппонентом оказывается Джейд Друид, но вы уже скинули задачу, так как побеждать в этом противостоянии? Вы можете всегда оставлять задачу в руке, но тогда со старта игры у вас будет на одну карту меньше, а в противостоянии с быстрыми архетипами, которые стараются как можно скорее опустить ваше здоровье до нуля, очень важно располагать максимумом ресурсов.



Так или иначе, [Сердце Огненного Венца](#) часто будет играть с вами злую шутку, иногда вы будете оставлять его тогда, когда не надо, иногда наоборот. И с этим ничего не поделаешь до тех пор, пока вы играете в ладдере, где архетип оппонента неизвестен на стадии муллигана.

А еще подумайте вот о чем: как часто вам вообще нужно [Сердце Огненного Венца](#)? Против Берн Мага, Секрет Мага, Токен Друида, Токен Шамана, Пират Воина, Квест Разбойника, Мурлок Паладина и Мидрейндж Охотника эта карта точно не нужна, потому что у вас просто не будет времени или желания разыгрывать ее, а базовая сила героя пригодится в этих матч-апах вам куда больше. Так зачем использовать [Сердце Огненного Венца](#), если в примерно 57% матч-апов (вероятность встретить все вышеназванные архетипы на любом ранге согласно [последнему мета-отчету от Vicious Syndicate](#)) оно вам даже не потребуется?

Контроль Воин же изначально избавлен от проблемы легендарной задачи, ему не нужно думать о том, оставлять ее или нет, у него в руке всегда максимум полезных карт со старта, у него есть и альтернативные способы победить, не зависящие от легендарной задачи, в отличие от Квест Воина.

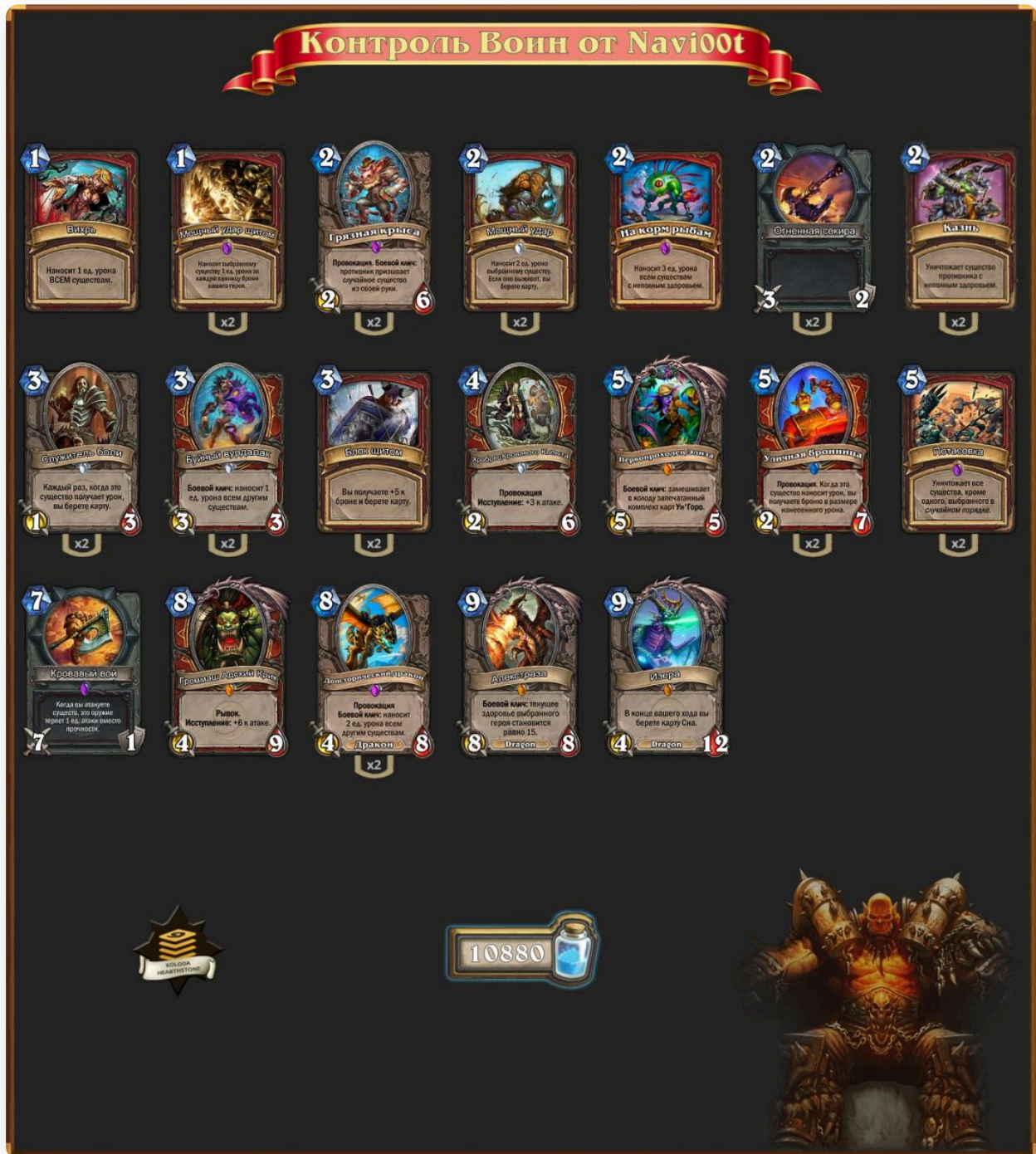
В-третьих, не только сама легендарная задача доставляет Воину проблемы, ведь основная часть его колоды создана для того, чтобы эту легендарную задачу выполнять. И пусть в целом провокаторы Воина неплохие, им часто есть альтернативы получше: оружие, дополнительные точечные и AoE ремувалы, а также другие защитные

инструменты. Позволить себе использовать их может только Контроль Воин, не обремененный целью выполнить [Сердце Огненного Венца](#).

В-четвертых, Контроль Воин просто пользуется эффектом неожиданности, никто не ожидает встретить его в ладдере, все будут подстраивать свой муллиган под Пират Воина, а когда выяснится, что никаких пиратов в этом матч-апе не будет, оппонент будет считать вас Квест Воином. Такой двойной уровень заблуждений может заставить вашего оппонента совершить ошибку в начале партии.



Контроль Воин от Navi00t



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

Самая «дефолтная» колода Контроль Воина к сегодняшнему дню, включающая в себя, кажется, все, что нужно Контроль Воину: способ победить (Алекстраза, Кровавый вой, Громмаш Адский Крик), AoE и точечные ремувалы в достатке, дополнительный источник выгоды (Изера, Первопроходец Элиза) и другие невероятно полезные карты (Грязная крыса, например).

Если вы встретите в ладдере Контроль Воина, ожидайте именно эту версию колоды, хотя, конечно же, она не окончательна, а встретить вы можете и сборки с другими картами.

Контроль Воин от Fibonacci

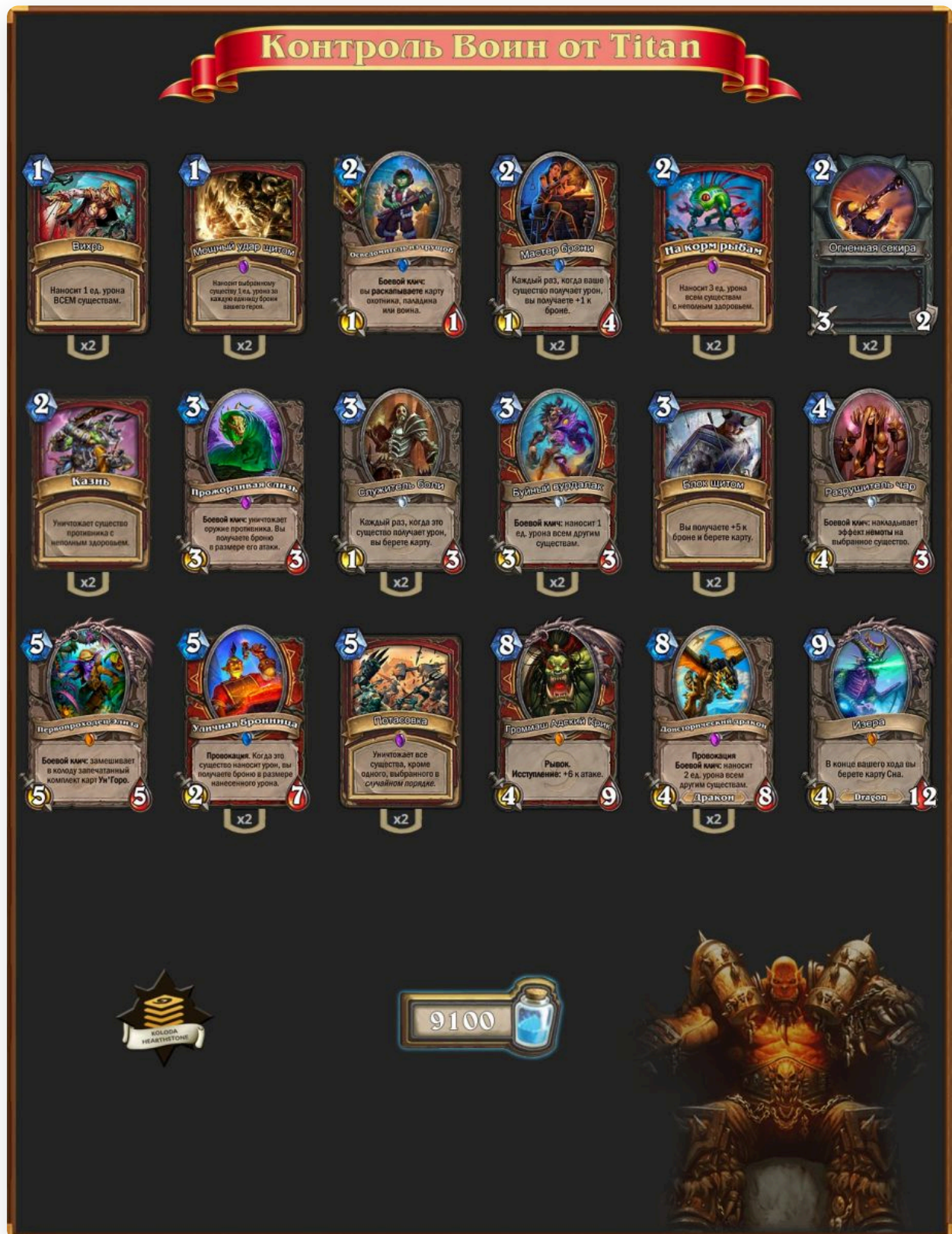


КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

Эта колода похожа на предыдущую, однако в ней добавлены некоторые интересные технические карты: Разрушитель чар, Харрисон Джонс. Упор делается на AoE эффекты, их здесь значительно больше. Примечательны и Мастера брони, использующиеся вместо Грязных крыс. Такая замена помогает справляться с агрессией еще лучше.

Контроль Воин от Titan

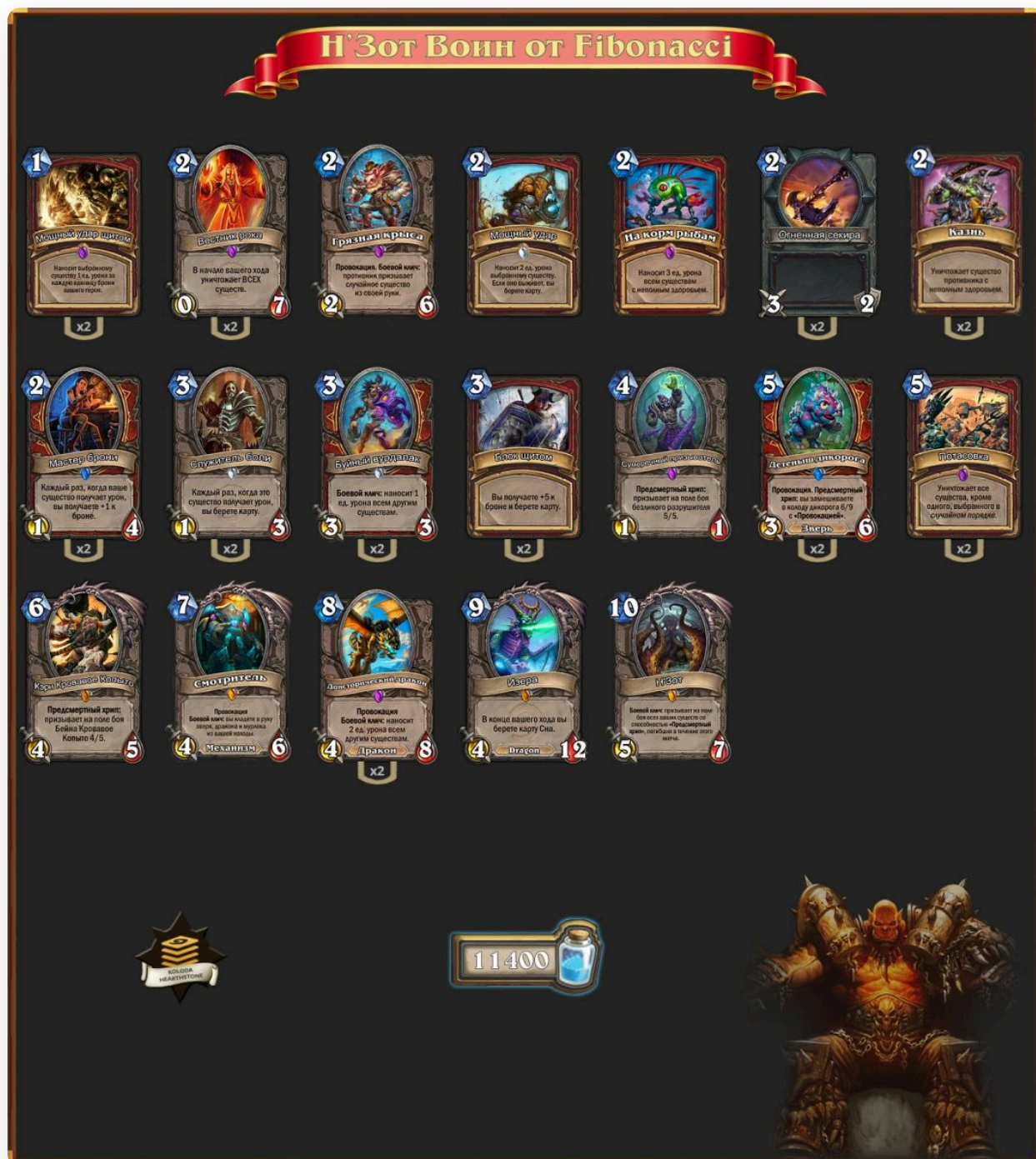


КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

Еще одна схожая версия Контроль Воина, однако технические карты здесь другие. Версия призвана эффективно бороться с Паладинами (Прожорливая слизь, Разрушитель чар, масса AoE), но и в других противостояниях может хорошо проявить себя.

Н'Зот Воин от Fibonacci



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

Принципиально отличная от предыдущих сборок Контроль Воина. Добавив в колоду Н'Зота и синергирующих с ним существ, вы добиваетесь следующей цели: улучшаете ваш матч-ап с медленными контроль колодами (Джейд Друид, Контроль Паладин, Контроль Жрец, Мидрейндж Паладин, Квест Воин, Контроль Шаман, Жрец на драконах, Контроль Воин, Рамп Друид и так далее). Большинство из этих оппонентов ранее могли обыграть Контроль Воина по суммарной извлекаемой выгоде. Они часто смогут сделать это и с Н'Зот Воином, однако тот получит временное окно, в которое возможно продавить оппонента, если тот не найдет хорошего ответа на Н'Зота и воскрешенных

им существ. Такой план особенно улучшает матч-ап с Джейд Друидом, хотя нужна определенная доля удачи, дабы найти нужные карты вовремя.

План с Н'Зотом, конечно же, делает Контроль Воина уязвимее в быстрых противостояниях, поэтому в сборку добавляются пара Вестников рока и Мастеров брони. Кроме того и провокаций благодаря Детенышу дикорога и Смотрителю становится больше.

Основные и опциональные карты

Основа колоды Контроль Воина

1	Мощный удар щитом	2
2	Казнь	2
2	Мощный удар	
2	На корм рыбам	
2	Огненная секира	2
3	Блок щитом	2
3	Буйный вурдалак	2
3	Служитель боли	2
5	Потасовка	2
8	Доисторический дракон	2

Таким образом выглядят основные карты архетипа, едва ли вы захотите заменить какую-то из них. Преимущественно здесь находятся всевозможные ремувалы и защитные инструменты, хотя есть и Служители боли – источники перебора, отлично синергирующие с эффектами вихря.

В принципе мало что можно сказать об основных картах, все они вам должны быть хорошо знакомы, Контроль Воины используют их уже давно. Единственная новая карта – **Доисторический дракон** – вписалась и в эту колоду, несмотря на то, что в ней нет легендарной задачи Воина. Классу в любом случае не повредит лишний AoE эффект, вы можете вспомнить, как ранее до появления Доисторического дракона многие Контроль Воины использовали Барона Геддона. Сейчас появилась альтернатива позаманчивее, ведь и лишняя провокация никогда не помешает.

Ситуация с опциональными картами куда интереснее, их выбор широк, и, дабы разобраться, какая карта в чем помогает, следует разделить их на несколько групп:



Карты, помогающие бороться с агрессией – с этой группой все просто, здесь находятся карты, которые помогут Контроль Воину еще лучше отбиваться от агрессивных колод разными способами: или с помощью провокаторов или с помощью АоЕ ремувалов.

Сюда можно отнести: Вихрь, Мастер брони, Храбрец Кровавого Копыта, Уличная бронница, Вестник рока, На корм рыбе (вторая копия) и некоторые другие карты. Впрочем, в большинстве сборок используются многие карты из этого списка, так как агро колоды – самая главная цель Контроль Воина, с которой он и призван бороться в первую очередь.



Карты, помогающие извлекать больше выгоды – эти карты помогают Контроль Воину играть медленно, размениваться своими картами с картами оппонента так, чтобы по итогу у Воина осталось их больше в руке или в колоде. Помогающие извлекать выгоду карты очень хороши против некоторых контроль колод, запас ресурсов которых ограничен и которые не могут закончить партию комбинацией, наносящей очень много урона. С другой стороны, в некоторых ситуациях Контроль Воин не сможет переиграть по выгоде своего оппонента, если это, например, Джейд Друид, Квест Воин или Чернокнижник с Лордом Джараксусом, так как их ресурсы не ограничены. Аналогично много выгоды не нужно и против быстрых архетипов (например, Квест Разбойник, Агро Друид и так далее), так как вы просто не успеете реализовать потенциал ваших карт. Но вот в остальных противостояниях выгода – ключевой показатель.

В эту группу можно отнести следующие карты: Детеныш дикорога, Кровавый вой, Осведомитель из трущоб, Первопроходец Элиза, Изера, Н'Зот. В этой группе не так много карт, подходящих Контроль Воину, однако имеющиеся очень даже полезны.



Карты, помогающие обеспечивать проактивное условие победы - выше обговаривалось, что с некоторыми даже медленными архетипами трудно бороться, извлекая выгоду из карт, потому что это противостояние будет изначально проиграно Контроль Воином. Тогда колоде нужно какое-то активное условие победы, которое не будет просто заключаться в том, что у вашего оппонента закончатся карты, а у вас еще нет.

У Контроль Воина не так много таких условий победы.

Первое - Н'Зот и синергирующие с ним карты с предсмертным хрипом. Это хороший вариант в тех противостояниях, в которых оппоненту трудно избавиться от заполненного тяжелыми существами стола. К тому же Н'Зот помогает и извлекать намного больше выгоды из вашей колоды, так что, взяв его в колоду, вы убьете двух зайцев одним выстрелом.

Второе условие победы - классическая комбинация с Алекстразой и Громмашем Адским Криком, которая при поддержке оружия или другого существа на столе помогает организовать летальный урон в два хода. Эта связка особенно хорошо смотрится сейчас, в мете, не изобилующей значительным количеством исцеления.



Технические карты против определенных архетипов/стратегий - в этой группе представлены хорошие карты для конкретных противостояний, это может быть и вовсе один популярный противник, а может быть и несколько схожих архетипов. В списке ниже будут представлены не только карты, к каждой из них (или к группе) будет дан комментарий: для какого именно противостояния они хороши.

Грязная крыса - лучшая карта против Квест Разбойника, Квест Воина, однако отличная синергия этого второго дропа с Потасовкой помогает Грязной крысе хорошо показывать себя и во многих других матч-апах.

Кислотный слизнюк/Прожорливая слизь/Харрисон Джонс – логично, что эти карты помогают против классов с оружием (Паладин и Воин в первую очередь) и Берн Магов, которые используют Хранителя Медива. Эта тройка может пригодиться и в других противостояниях, однако ключевыми эти карты являются именно в поединках с Паладинами, Воинами и Берн Магами.

Мехмастер Замыкалец – один из немногих способов Контроль Воина избавиться от предсмертного хрипа существа без его активации. Хороший ответ на Тириона Фордринга, однако не самый оптимальный выбор в нынешней мете в силу других обстоятельств.

Разрушитель чар – выполняет аналогичную миссию, что и предыдущее существо, однако управляем, а из-за этого и выглядит куда заманчивее. Хороший ответ на того же Тириона Фордринга, Гребнистого скакуна, Коварного птенца, Вестника рока, Пироса, усиленных существ Жреца и других.

Грамотная сборка Контроль Воина должна найти баланс между всеми группами карт: антиагро, выгода, активное условие победы и технические карты. Выбор будет зависеть во многом от локальной меты, которую вы встретите на своем ранговом промежутке.



Стадия муллигана за Контроль Воина достаточно простая. Карта, которую вы ищите при любых условиях и против любого оппонента – *Огненная секира*. Это оружие настолько важно, что, не имея его в руке, вы часто захотите сбросить абсолютно все карты в поиске этой. Такое поведение называется «агрессивный муллиган» и пример Контроль Воина и Огненной секиры – классический пример агрессивного муллигана.

Далее можно разобрать несколько исключений из этого правила. Оно касается буквально нескольких классов. Так, играя против Жреца, вы, возможно, захотите придержать в руке *Казнь*, особенно если у вас есть Монетка. Против Разбойника очень полезной картой станет *Грязная крыса*, не сбрасывайте ее ни в коем случае. Против Друида и Шамана вы также можете оставить *На корм рыбам*, если у вас уже есть *Вихрь* или *Буйный вурдалак* в руке, а также Монетка. С ней же можно задуматься и о Потасовке против этих же классов.

И, наконец, последний важный аспект в этом разделе – что искать, если *Огненная секира* уже есть. Все зависит, конечно же, от вашего оппонента, далее вы найдете приоритет карт от лучшей к худшей, которые можно оставить при наличии Огненной секиры в руке.

Охотник – *Вихрь, Буйный вурдалак, Мощный удар*

Воин – *Буйный вурдалак, Служитель боли, Вихрь, Мощный удар, На корм рыбам* (если есть эффект вихря)

Паладин – *Мощный удар, Служитель боли, Буйный вурдалак*

Шаман – Буйный вурдалак, Потасовка, На корм рыбам (если есть эффект вихря), Мощный удар

Разбойник – Грязная крыса, Буйный вурдалак, Служитель боли

Друид – Буйный вурдалак, Вихрь, На корм рыбам (если есть эффект вихря), Служитель боли, Мощный удар

Маг – Служитель боли, Мощный удар, Буйный вурдалак, Грязная крыса

Жрец – Казнь, Мощный удар

Чернокнижник – Мощный удар, Буйный вурдалак, На корм рыбам (если есть эффект вихря), Потасовка



Иногда хорошей второй картой будет вторая копия Огненной секиры, особенно если вы точно уверены, с чем столкнетесь. В данном случае с высокой долей вероятности Воин встретит Токен Шамана, против которого пара Огненных секир – отличное начало, так как Тралл каждый ход будет ставить все новую и новую угрозу, а на нее нет ответа лучше, чем оружие с тремя единицами атаки.



Контроль Воин – непростая для пилотирования колода, при игре за нее есть масса нюансов, а кроме этого вам необходимо знать как свою колоду, так и колоду оппонента, дабы принимать правильные решения по ходу матча. В первую очередь вам необходимо

узнать архетип вашего оппонента, так как план действий будет напрямую от этого зависеть.

Стратегия №1

Вы можете следовать нескольким стратегиям. Первая – оборонительная, которая тоже бывает разной. Вы можете обороняться от существ (Токен Друид, Агро Друид, Пират Воин, Зоолок, Мидрейндж Охотник, Агро Паладин на мурлоках) или от заклинаний (Берн Маг, Фриз Маг, отчасти и Секрет Маг). Это в целом очень простые противостояния с точки зрения вашего плана на игру. Вы тратите все доступные ресурсы для выживания, зачистки стола от угроз, не боитесь играть темпово, совершать не самые выгодные размены. Например, **Казнь** можно отдать и в относительно слабое существо, например, в Маназмея. Если вы встречаете агрессивную колоду, которая играет от стола, вы можете позволить себе получить какое-то количество урона, но вот с Магами этого лучше не допускать, а также стараться всеми силами увеличить количество брони, использовать силу героя лучше как можно чаще.

Стратегия №2

Вторая стратегия – игра выгоды, которую стоит вести в самых медленных противостояниях с Контроль Паладином, Контроль Воином, Контроль Шаманом, Миракл Жрецом. Здесь ваш план на игру будет диаметрально противоположным от того, что описывался выше. Все ресурсы следует расходовать тщательно, просчитывать их количество не только в руке, но и в колоде, следить помимо этого и за потенциалом оппонента: сколько угроз осталось в его арсенале. Каждый ремувал, каждое существо следует разыгрывать осторожно, стараться выгодно разменивать их. Вы можете позволить себе получить значительное количество урона, так как ваши оппоненты не обладают значительным потенциалом нанесения взрывного урона из руки, а на дистанции здоровье вы вернете с помощью силы героя. Следует следить за количеством карт в вашей колоде и колоде оппонента, стараться без крайней необходимости не брать больше карт, чем ваш оппонент.



Особенно бережно в этих противостояниях следует относиться к картам, дающим вам дополнительную выгоду в долгосрочной перспективе, например, к Изере. Лучше разыграть ее позже, дабы у оппонента уже кончились ремувалы.

Стратегия №3

Третья стратегия – давление. К сожалению, Контроль Воин не очень хорош в этом, ему трудно атаковать и постоянно бросать оппоненту вызов в виде все новых и новых существ. Однако у него есть другие способы одержать верх благодаря этой стратегии (Алекстраза и Громмаш Адский Крик). Проактивный план на игру нужен Контроль Воину в матч-апах, где он не может играть в извлечение выгоды, так как оппонент гарантированно извлечет ее больше. Но, как правило, такой оппонент не будет давить со старта, а его ресурсы не иссякнут со временем, так что и первый план на игру не подойдет. Такие оппоненты – Джейд Друид, Квест Воин, Хендлок, отчасти Квест Разбойник. В этих противостояниях придется играть быстро, наращивать давление всеми возможными способами, стараться обойти по темпу вашего оппонента. Незаменимым помощником в вопросе набора темпа станет Кровавый вой, так как с ним в руках вы сможете размениваться с большинством угроз оппонента, пока ваши существа атакуют вражеского героя. Темп могут помочь набрать и ваши дешевые точечные ремувалы. Поскольку третья стратегия самая неудобная для Контроль Воина в силу специфики архетипа, вам следует рисковать намного чаще, так как часто лишь удачное стечение обстоятельств приведет вас к победе.



В этом игровом моменте, например, вы могли бы сыграть надежно: потянуть карту Блоком щитом, ударить Громмашем Адским Криком по провокатору оппонента, разыграть Храбреца Кровавого Копыта и Буйного вурдалака, однако партию следует закончить как можно быстрее, ведь обновленная сила героя вашего оппонента уже очень скоро доставит вам слишком много проблем. Поэтому оптимальным решением станет использование Потасовки, с шансом в 50% вы проиграете сразу же, но в противном случае окажетесь в неплохой позиции: у вас останется мана для розыгрыша Храбреца Кровавого Копыта, вы атакуете оружием и Громмашем Адским Криком по оппоненту, а уже через ход, если вам еще немного повезет с силой героя оппонента, вы сможете закончить игру в свою пользу.

Есть, конечно, и другие оппоненты, не перечисленные выше, в противостояниях с ними следует руководствоваться сложившейся ситуацией, заходом карт у вас и у вашего оппонента. В целом то, какие карты вы получили со старта, может повлиять и на ваш план на игру, изменить его и сподвигнуть вас пойти наперекор вышеописанным советам.

Порядок действий

Немаловажным фактором в Hearthstone является порядок действий. Контроль Воин тоже требователен к умению грамотно определять его, хотя сделать это в целом не так уж и трудно. Во-первых, всегда сначала атакуйте оружием по существам, а потом используйте **Блок щитом**, силу героя или другие источники получения брони. Броня намного важнее здоровья не только из-за Мощного удара щитом, но и из-за Алекстразы, которая в случае чего восстановит ваше здоровье, но не броню. Во-вторых, конечно же, не забывайте сначала тянуть карты из колоды, а уже потом совершать основные действия. Два названных правила иногда могут конфликтовать между собой, дабы определить правильную последовательность, подумайте о том, что осталось в вашей колоде и с каким шансом вы найдете это. Часто взятые карты будут менять ваш план действий в этот ход.

Грязная крыса

Отдельно следует поговорить о Грязной крысе – это очень интересная, сильная, но непростая для использования карта. Самое очевидное ее применение – комбинация с Потасовкой. Если вы решили использовать это заклинание, почти всегда вы смело можете ставить Грязную крысу на стол, дабы забрать еще одну угрозу оппонента (любители теории заговоров поговаривают, что **Грязная крыса** намного чаще переживает Потасовки). Иногда можно использовать Грязную крысу и самостоятельно, но выбрать правильный момент – непростая задача. Редко когда следует разыгрывать это существо на второй ход, так как в руке оппонента может быть все, что угодно. Дабы грамотно реализовать боевой клич вашего второго дропа, следите за рукой вашего оппонента: что он оставил на муллигане, какие сильные существа с боевым кличем или другим эффектом у него есть, которые вы сможете уничтожить в ваш ход и тем самым разрушить его планы. Лучше разыгрывать Грязную крысу тогда, когда у вас гарантированно будет ответ на самую опасную угрозу оппонента (например, на Гидру Горьких Волн Агро Друида). Если же ситуация тяжелая в данный момент или вы ожидаете, что она ухудшится в будущем, вы можете рискнуть и выставить Грязную крысу просто так хоть на второй ход в надежде «выловить» что-то слабое.



Потасовка

Еще одна карта, о которой следует поговорить отдельно – **Потасовка**. Это заклинание – ультимативный AoE ремувал, которого будет бояться любой ваш оппонент. И страх Потасовки – это то, чем вы должны управлять, это то, что вы можете использовать. Если вы отдадите две эти карты рано, у вашего оппонента будут развязаны руки, а вашим лучшим AoE эффектом станет комбинация с **На корм рыбам**. Если же вы будете беречь Потасовки, оппонент никогда не сможет чувствовать себя свободно, ему придется беречь существ в руке, а значит дарить вам лишнее время. Не забывайте сначала атаковать вашими существами на столе и лишь потом использовать Потасовку, однако это не универсальное правило и иногда из него есть исключения.

Громмаш Адский Крик – опаснейшее существо, которое часто будет помогать вам заканчивать партии, однако для этого нужно будет активировать его исступление. В этом помогут **Вихрь**, **Мощный удар**, **Мощный удар щитом** (если у вас не 9 и более единиц брони) или **Пробуждение Изеры** (одна из карт Сна Изеры). Об Изере подробнее речь пойдет в следующем разделе.

Обсуждение карт с рандомным эффектом

В данном разделе вы прочтаете обо всех картах Контроль Воина со случайным эффектом: каковы вероятности того или иного исхода, как правильно обыгрывать его и так далее. У данного архетипа к счастью или к сожалению не так уж и много карт, о которых можно поговорить в этом разделе. И о первой из них уже было сказано немного чуть выше.



Изера дает вам случайную карту Сна в конце вашего хода, всего их пять штук: **Сон** (возвращение любого существа в руку владельца), **Кошмар** (+5/+5 характеристики любому существу, но его уничтожение в начале вашего хода), **Изумрудный дракон** (дракон 7/6 за 4 маны), **Смеющаяся сестра** (существо 3/5 за 3 маны с неуязвимостью к магии) и **Пробуждение Изеры** (нанесение 5 единиц урона всем персонажам кроме Изеры). Разумеется, шанс получить одну из этих карт – 20%. Чаще всего самой слабой картой Сна для вас будет **Смеющаяся сестра**, а лучшей – **Пробуждение Изеры**. Помните о том, что вы можете использовать **Кошмар** не только как аналог Переполюющей мощи, так как целью можно выбрать существо оппонента (едва ли часто нужная опция для Контроль Воина) или свое существо, которое будет жить еще ход оппонента. Так можно усиливать ваших существ с провокацией.



Первопроходец Элиза – куда более многовариантное существо, пусть и не само по себе, а благодаря карте, которую оно замешивает в колоду. В Экспедиции в Ун'Горо появилось 135 новых карты, однако не всех их вы можете получить с Комплекта Ун'Горо непосредственно в самой партии. Недоступны вам будут все легендарные задачи, то есть в вашем распоряжении останется лишь 126 карты. К сожалению, нельзя точно сказать, с какой вероятностью вы получите ту или иную карту, так как случайный выбор карт при открытии Комплекта Ун'Горо происходит по какой-то сложной схеме, которую

разработчики так и не раскрыли. Они лишь сказали, что хотя бы одна карта из пяти точно будет эпического качества, а легендарные карты не будут редкостью.

Что до самих случайно полученных карт, то они в целом должны быть хороши, но никаких имбалансных комбинаций между собой или с картами Контроль Воина не наблюдается (как, например, та, что была ранее у Рено Жреца, который мог раскопать Дракона Хладдары и с Обликом Тьмы нанести бесконечное количество урона за ход).



Пират Воин, безусловно, уже не так популярен, как ранее, но им всё ещё играют. Это, вероятно, станет одним из самых интересных матч-апов. Игра может пойти хорошо, если с самого начала заняться уничтожением существ, а потом разумно использовать ману для выставления провокаторов или наращивания брони. Однако если пропустить ключевой ход или слишком рано выставить крупных существ, можно всё потерять. Нужно помнить, что, помимо Разъярённого берсерка, у Пират Воина есть и другие опасные угрозы, например, [Капитан Южных морей](#), какие-то ответы нужно беречь и для него, особенно если на столе есть несколько других мелких пиратов.

Помимо Уличной бронницы (которую необходимо хранить до благоприятной ситуации), в таком матч-апе важен темп. Нужно бросать вызов существам Пират Воина как только они появляются на столе. Например, [Дерзкая налетчица](#) при характеристиках 3/3 может и не представлять угрозы, но три хода спустя нанесённый ей урон будет равняться 9 и это уже не очень хорошо. Так что существ нужно уничтожать как можно раньше. Неплохо также иметь в сборке Мастера брони. Броня замедлит противника: он будет истощать свои ресурсы, но желаемого так и не добьётся.

В целом матч-ап с Пират Воином благоприятен для Контроль Воина, чего не скажешь о другом архетипе класса, который, к счастью, встречается реже.



Квест Воин – трудный оппонент, его колода во многом похожа на Контроль Воина, разве что у Квест Воина есть активное условие победы – Сульфарас – а у вас нет. Это значит, что одержать победу вам необходимо быстро, так как в долгосрочной перспективе шансов нет никаких. К сожалению, трудно играть проактивно против Квест Воина, в его распоряжении масса точечных и AoE ремувалов, которые вкуче с провокаторами смогут успешно сдерживать вашу и самую действенную агрессию. Полезнейшей картой в этом противостоянии станет **Кровавый вой**, а вот реализовать, например, Потасовку может быть непросто. Вы можете использовать ее авантюрно, то есть, имея на своем столе одно существо, пытаться уничтожить одно существо на стороне оппонента с шансом в 50%. В этом противостоянии вам нужно рассчитывать на удачные броски монеты, то есть победы с шансом 50 на 50: Потасовки, сила героя **Рагнароса**. Удача – ваш главный союзник в этом матч-апе.



Пример ситуации, в которой бросок монеты, то есть победа в Потасовке, может обеспечить вам победу. На риск, конечно же, стоит идти, так как в этом трудном матч-

апе 50% – отличные шансы. Вы, конечно, могли бы сыграть медленно, разменявшись с Уличной бронницей и разыграв Буйного вурдалака, но едва ли вам предоставится возможность в будущем нанести нужное количество урона, все-таки у оппонента есть масса способов защитить себя.



Грядёт битва! Сражение с **Мурлок Паладином** может быть очень жестким. В колоде такого противника много угрожающих карт. Один неверный ход - и всё, победа уходит к Утеру. Чтобы этого не случилось, нужно с особым умом использовать заклинания и технические карты. Так Потасовкой или картой **На корм рыбам** зачистить стол лучше до того, как противник призовет Мурлока-полководца, а если в вашей сборке есть хоть какой-то ответ на Тириона Фордринга (немота, разрушение оружия), лучше приберечь их именно для него, пусть и не во всех ситуациях получится это сделать.

Важно помнить, что у Паладина есть несколько карт, которые не несут в себе практически никаких угроз. Например, такая карта, как **Серебряный клинок** очень слаба на поздней стадии игры против контроль колод. Едва ли не самое важное в игре против такой сборки – это своевременное уничтожение всех мурлоков. Такой ход снизит эффект снежного кома и поможет сохранить как можно больше здоровья для поздней стадии игры. Единственная реальная угроза от Паладина для крупных существ - это **Равенство** или **Хранитель Солнца Тарим**. Однако для чистки стола Утеру придётся тратить ход и ценные карты.

Чем агрессивнее сборка Мурлок Паладина, тем легче вам справиться с ней, а вот медленные вариации архетипа могут доставить проблемы, так как они способны легко переиграть вас по извлекаемой выгоде. Если вы играете против Мурлок Паладина, всегда следите не только за выживанием, но и за извлекаемой выгодой.



Охотник, со своими заклинаниями и существами с предсмертными хрипами долгое время был проклятием для Контроль Воина, однако последние версии **Мидрейндж Охотника** скорее походят на агро колоды, чем на мидрейндж, а это хорошие новости для Контроль Воина. Игра против Охотника будет проходить в два этапа. В первой части нужно получить контроль над столом, а во второй – возвести стену из провокаторов и наращивать броню для борьбы с заклинаниями противника. Нужно как можно чаще использовать силу героя, так как в бою против Рексара важна каждая единица здоровья и брони.

В таком матч-апе важна активность. Контроль стола с ранней стадии игры очень сильно ограничит Охотника в его возможностях и даст время для вывода собственных угроз.

Большинство существ Рексара хорошо взаимодействуют друг с другом, а заклинания могут сработать не так, как надо. Например, если на столе есть [Крысиная стая](#) или [Высокогрив саванны](#), [Потасовка](#) оказывается не такой полезной и тотальная зачистка стола не получается. Вот почему так важно не тратить заклинания попусту и тщательно обдумывать каждый ход.



Агро Дрийд – отличный матч-ап, однако и в этом противостоянии есть риски. Мелкие существа Друида, вероятно, не станут серьезной проблемой, от всего можно избавиться или оружием или AoE эффектами, проблемы могут доставить [Живая мана](#), [Гидра Горьких Волн](#), Мурлинзя – любая карта из этой тройцы может прийти Агро Друиду с «топдека» в любой момент, и, если вы не найдете ответа на них, вероятно, игра закончится для вас печально. Но вся проблема в том, что вы не всегда можете позволить себе держать ответ в руке на эти карты: [Казнь](#), [Потасовка](#) – эти ремувалы могут понадобиться вам намного раньше, и нет смысла экономить их, рассчитывая ответить на что-то, чего еще нет на столе, если уже текущие угрозы оппонента достаточно опасны. Агро Дрийд играет преимущественно от стола, у него нет или почти нет источников взрывного урона из руки, следовательно вы можете позволить себе получить значительное количество урона, однако стол необходимо стараться держать пустым.

Джейд Дрийд – катастрофический матч-ап. Играя за Контроль Воина, вы должны смириться с тем, что большинству Джейд Друидов вы будете проигрывать, особенно если в вашей сборке нет Н'Зота. Есть одна слабость вашего оппонента, которой вы можете пользоваться: отсутствие эффективных AoE и точечных ремувалов. Если вам удалось рано закрепиться на столе, оппоненту будет трудно уничтожить ваших существ, вместо этого он постарается выставить свой стол, на который отвечать необходимо оружием и ремувалами, тогда-то у вас появится шанс продавить оппонента. Победить иначе – крайне трудно. Вы даже не можете рассчитывать на план с Алекстразой, так как Джейд Дрийд легко может получить значительное количество брони. Как и в любом плохом матч-апе: играйте авантюрно, рискуйте, рассчитывайте на фортуна.



В игре против **Квест Разбойника** спешить нельзя. У вас почти нет шансов одержать победу над оппонентом до того, как тот выполнит легендарную задачу, а значит смиритесь: вам придется бороться с существами 5/5. Это, конечно же, очень непросто, однако другого способа победить в этом противостоянии нет. В начале партии необходимо получить в руку как можно больше ресурсов, а также по максимуму

истощить ресурсы оппонента: заставить его рано потратить существ с рывком, не выгодно применить **Исчезновение**, вытащить из колоды Пирата Глазастика до того, как он станет 5/5. Идеальная карта для разрушения планов оппонента – **Грязная крыса**, но будьте готовы тут же уничтожить существо, которое появится на столе, дабы Квест Разбойник не вернул его обратно в руку.

Когда задача будет выполнена, начнется самое интересное. Здесь в дело должны вступить ваши ремувалы: Потасовки, комбинации Доисторического дракона и **На корм рыбам**, точечные ремувалы – вы должны методично уничтожать всех существ оппонента, защищаться и рассчитывать переиграть по выгоде, извлекаемой из имеющихся в ваших руках карт. После нескольких ультимативных зачисток стола, вероятно, ресурсы в руке вашего оппонента подойдут к концу, тогда он сможет надеяться только на удачные «топдеки», а вы сможете медленно, но верно атаковать и вражеского героя, попутно, конечно, защищаясь провокаторами и броней. Хорошая новость в том, что все имеющиеся у вас существа с провокацией дают неплохой отпор угрозам 5/5, пусть они их и не убивают, но и сами не умирают от одного удара. А значит вы сможете выиграть достаточное количество времени.

Матч-ап с Квест Разбойником крайне напряженный и трудный, плюс ко всему он проигрышный для вас, однако не безнадежный, если вы будете готовы к этому противостоянию.

Миракл Разбойник – не такой напряженный, но тоже проблемный матч-ап, в котором оппонент постоянно будет давить на вас все новыми угрозами. Трудно найти ответы на всех их, тем более защищаться существами скорее всего не получится, так как с любой одиночной угрозой Миракл Разбойник легко справится, да еще и опередит вас по темпу. Будьте аккуратны при использовании Грязной крысы, в этом противостоянии очень много существ, которых необходимо тут же уничтожать (**Волшебный великан**, **Гоблин-аукционист**, **Шаку Собиратель**, **Авантюрист**), если вы не сможете этого сделать, то, возможно, не стоит и рисковать, так как существо 2/6 с провокацией достаточно просто уничтожить вашему оппоненту.



Токен Шаман – очень популярный в последнее время архетип, и это хорошие новости для Контроль Воина, который достаточно легко расправляется со спамящими стол архетипами. Но важно экономить ресурсы в этом матч-апе, так как не все существа оппонента страшны для вас. Например, базовые тотемы. Да их можно усилить Тотемом языка пламени, но это не такая уж и значительная проблема для Контроль Воина. Даже **Жажда крови** не всегда достаточная угроза: считайте, сколько урона ваш оппонент может нанести с этим заклинанием. На всякий случай прибавьте сюда Пирата Глазастика под усилением атаки. Если эта комбинация не окажется летальной для вас (или близкой к летальной), вам не о чем беспокоиться, а AoE ремувалы, будьте уверены, еще пригодятся в этом противостоянии. Например, для того, чтобы избавиться от

Доппельгангстера + Эволюции - достаточно опасной связки карт в этом противостоянии.

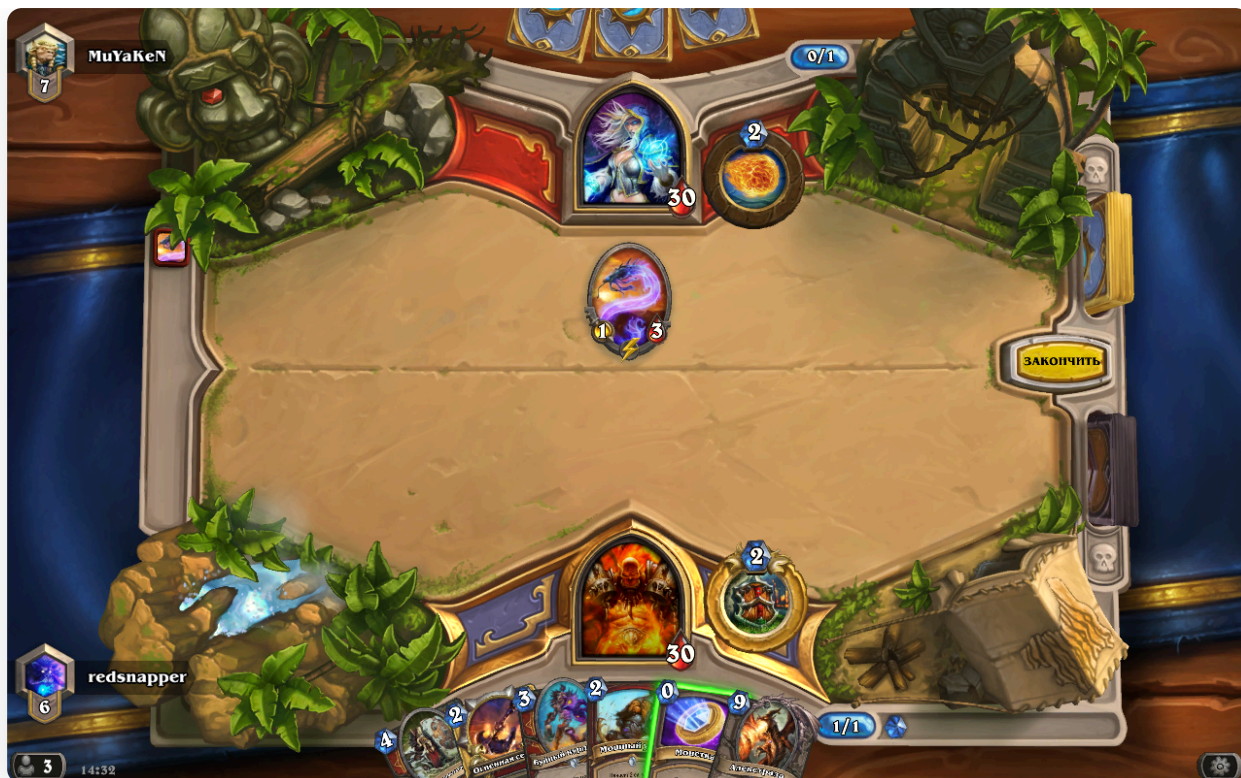
С другими Шаманами будет труднее, и чем медленнее будет Шаман, тем удобнее ему будет играть против вас. Хорошие новости, что других архетипов класса не так уж и много в нынешней мете



Любое противостояние с Магом будет крутиться вокруг одного показателя - вашего здоровья. Или у Мага хватит ресурсов, чтобы нанести вам летальный урон, или не хватит. Чаще всего эти ресурсы будут представлены взрывным уроном из руки. Хорошие новости в том, что его одного не хватит Магу для победы, так как в Контроль Воина есть сила героя, **Блок щитом**, **Уличная бронница** и так далее. Самый легкий архетип Мага, получается, **Фриз Маг**, который рассчитывает преимущественно на взрывной урон из руки. Как и всегда, ваша задача только не позволить мелким угрозам оппонента (**Арканолог**, **Собиратель сокровищ**) закрепиться на столе, ведь они будут мешать вам настакивать броню.

Оппонент труднее - **Берн Маг**, хотя и с ним справиться достаточно просто, ведь и в его колоде тоже большой упор делается на взрывной урон из руки. Но здесь больше существ: **Маназмеи**, **Портал: Огненные Просторы**, **Хранитель Медив** - на всех необходимо как можно быстрее находить ответы, не стоит допускать получения урона от них.

Самый непростой архетип класса - **Секрет Маг**, который будет полагаться на высокий темп с первых ходов, а не только на взрывной урон из руки. Вам придется обыгрывать два крайне неудобных секрета - **Антимагию** и **Отраженную сущность**, сделать это порой непросто с картами **Контроль Воина**.



Ваш оппонент или Секрет Маг или Берн Маг, и, конечно же, рефлекс в этой ситуации – Монетка + Огненная секира, однако поскольку Антимagia используется всеми Секрет Магами и даже некоторыми Берн Магами, возможно, есть смысл пропустить этот ход и избавиться от Маназмея оружием на второй ход. Скорее всего Маг разыграет не самый опасный второй дроп далее, который не доставит много проблем, даже если и проживет один ход. Зато вы сэкономите Монетку, которую в будущем сможете использовать для активации Антимагии.]

Уличная бронница – ключевая карта в противостоянии с Магами, которые просто не могут позволить ей закрепиться на столе. Убить ее тоже достаточно проблематично, для этого придется использовать что-то большее, чем Огненный шар. Лучше всего ставить Уличную бронницу на пустой стол, а также выманить предварительно Огненный шар на какое-то другое существо (Храбрец Кровавого Копыта, Первопроходец Элиза). Вообще если вы заставите Мага тратить взрывной урон для ликвидации ваших существ – будет здорово, но при этом, конечно же, у оппонента не должно быть слишком много существ на столе. Не забывайте, что настакивать броню не очень эффективно, если Маг сможет сбить ее своими существами, лучше сначала зачистить стол, а только потом получать дополнительную броню.



Архетипов Жрецов очень много в нынешней мете, все они достаточно комфортные противники для вас. Очень ценной картой в этом противостоянии является Казнь, которая в первую очередь хороша против Жреца на немоте – самого быстрого архетипа класса, который может победить вас за несколько первых ходов.

Хэндлоком дела обстоят иначе, на бумаге это сложное противостояние, однако общая слабость архетипа должна сказаться на его результатах и в выгодных для себя матчапах, так что у вас, определенно, есть шансы выйти победителем в этом противостоянии.

Как играть против

Если вы, прочитав гайд, не вдохновились архетипом, вы все равно можете извлечь что-то полезное, например, научиться играть против Контроль Воина, пусть встречается он в ладдере не так уж и часто. У архетипа, как и у любого другого, есть свои сильные и слабые стороны, знать их надо, дабы правильно обыгрывать, смягчать достоинства и давить на недостатки оппонента.

Итак, **во-первых**, Контроль Воины всегда используют две Потасовки, о них необходимо помнить всегда. Обыгрывать или нет – ваш выбор, который зависит от игровой ситуации. Иногда вы будете вынуждены рисковать, особенно если играете за агрессивную колоду, так как, обыгрывая все, вы едва ли одержите победу. Но кроме Потасовки у Контроль Воина есть и очень сильная синергия с ней – **Грязная крыса**, начиная с седьмого хода, держите в уме и эту комбинацию. Старайтесь держать в руке хотя бы одно слабое существо, если там есть и что-то важное (например, **Хранитель Медив**), дабы у вас был шанс смягчить удар от Грязной крысы + Потасовки.

Во-вторых, держите в уме возможный урон, который за ход может нанести вам Контроль Воин с помощью оружия и Громмаша Адского Крика. Старайтесь закрыться провокатором или дополнительным здоровьем. Помните о возможности вашей смерти в два хода с помощью Алекстразы.

В-третьих, будьте готовы ответить на немногочисленные, но опасные угрозы Контроль Воина: **Изера**, **Доисторический дракон**, **Громмаш Адский Крик** и так далее. Иногда Контроль Воин будет делать ставку именно на одиночные угрозы.



В-четвертых, не давайте Контроль Воину брать много карт, в его распоряжении для перебора колоды есть только **Блок щитом** и **Служитель боли**, если последних ему не

удастся «раскрутить», большого количества ресурсов в его руке вы не увидите. Не помогайте оппоненту «раскручивать» Служителей боли, старайтесь ликвидировать их за один удар.

В-пятых, старайтесь победить Контроль Воина столом, а не взрывным уроном из руки, потому что потенциал наращивания брони у вашего оппонента очень высок, но она ничего не значит, если ее постоянно сбивают ваши существа.

В-шестых, если у вас есть способ уничтожить оружие оппонента, постарайтесь сберечь его для Кровавого воя, а не для Огненной секиры, хотя это не значит, что уничтожать Огненную секиру никогда не нужно.

Едва ли вы захотите объявить сезон охоты на Контроль Воинов в ладдере и выбрать колоду специально, чтобы побеждать их. Однако вот архетипы, с которым Контроль Воин очень не ладит: Джейд Друид, Квест Разбойник, Квест Воин.



Выше в статье уже упоминалось, что Контроль Воин развивается благодаря стараниям нескольких рьяных любителей архетипа. Героев, конечно же, следует знать в лицо. Главный и, вероятно, лучший Контроль Воин в мире – Fibonaccі, который сыграл более 22 тысяч матчей за Воина, а большая часть из них отыграна на Контроль Воине. Интересно то, что Fibonaccі является очень творческим и оригинальным декбилдером, он часто делится совершенно неожиданными и оригинальными сборками архетипа, разрабатывает новые идеи, как сделать Контроль Воина великим вновь.

Другие выдающиеся игроки за архетип – Navi00t, OmegaZero,

Посмотреть за игрой Контроль Воина на высших легендарных рангах вы можете, например, на этой записи стрима от Navi00t.



Итак, в какой же год возвращает игроков Контроль Воин? Всегда интересно наблюдать за старыми колодами, которые приспособляются к новой мете. [Возрождение](#) этого архетипа – одно из самых интересных событий, которые случались в игре за последнее время. Контроль Воин – удивительная колода, которая радуется своим существованием игроков в Hearthstone еще с бета-теста игры. Архетип претерпел массу изменений за эти четыре года, и в нынешнем



своём состоянии, наверняка, не задержится надолго. Новые дополнения принесут ему новые инструменты, пусть разработчики в последнее время и не жалуют именно Контроль Воина новыми картами, преданные фанаты архетипа все равно находят пути, как сделать колоду актуальной и конкурентоспособной. И, возможно, у нас осталось не так много времени, чтобы испытать в ладдере именно такого Контроль Воина, что есть сейчас. Так зачем терять время?

