

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

(Обновлено) Контроль Воин - разрушитель меты недели. Большой гайд по архетипу

08.06.2022

Гайды

Путешествие в Затонувший город

(Обновлено) Контроль Воин - разрушитель меты недели. Большой гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Герой гайда — Контроль Воин в мете Путешествия в Затонувший город после выхода балансного патча 23.4 Ситуация в ладдере изменилась, но Воин все еще стабилен и силен. Агрессивных противников в мете много, и это хорошие новости для героя гайда.






Теперь можно встретить Контроль Воина трех видов: классический, с оружием и ОТК версия с рывками. Все они могут хорошо проявить себя в ладдере, хотя подходят для разных условий.

Важно отметить, что Контроль Воин — колода не для всех игроков. Она достаточно требовательна к коллекции карт, а еще к навыкам игрока: любое неправильное решение может привести к поражению. Зато с хорошей игрой винрейт Контроль Воина







значительно растёт: колода часто попадает в топы Легенды и блистает на турнирах. Если вы научитесь играть Контроль Воином, то сможете без проблем продвигаться вверх по ладдеру вплоть до Легенды и ее высоких строчек. Но будьте готовы к медленным играм: даже выгодные матч-апы могут затянуться надолго.

Большой гайд по Контроль Воину расскажет все самое важное об архетипе. Вы найдете топовые сборки и научитесь собирать собственную с учетом коллекции и локальной меты. Мы поговорим об основах и тонкостях муллигана, стратегии игры и популярных матч-апах Затонувшего города.

Гайд обновлен 8 июня. Далее полный список изменений:

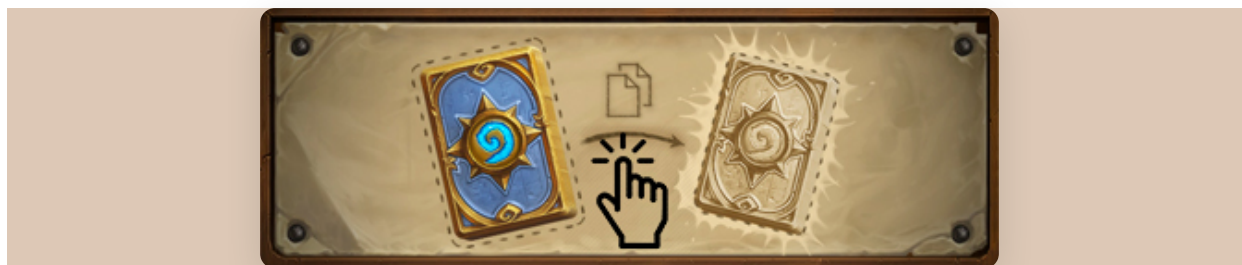
-  *Переработано вступление*
 -  *Обновлены колоды и описания к ним*
 -  *Дополнен раздел "Как собрать колоду"*
 -  *Дополнены разделы "Что искать в стартовую руку" и "Основы геймплея"*
 -  *Добавлены описания новых матч-апов, дополнены старые.*

Разделы гайда:

-  *Сборки архетипа*
-  *Как собрать колоду*
 - *- Основа колоды*
 - *- Опциональные и технические карты*
 - *- Замены и крафт карт*
 - *- Максимально бюджетная колода*
-  *Что искать в стартовую руку*
 - *- Общие правила муллигана*
 - *- Муллиган против каждого класса*
-  *Основы геймплея*
 - *- Как работает колода*
 - *- Способы победы*
 - *- Ключевые комбинации*
-  *Тонкости геймплея*
 - *- 8 советов и неочевидных моментов*
-  *Матч-апы*

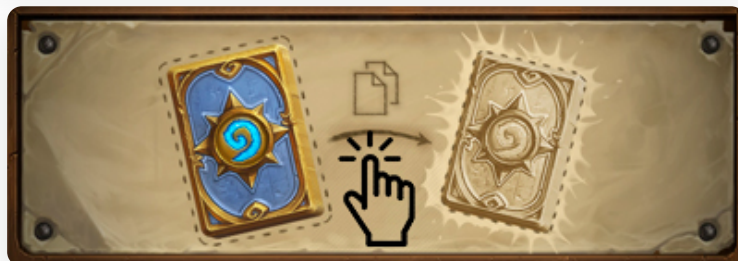
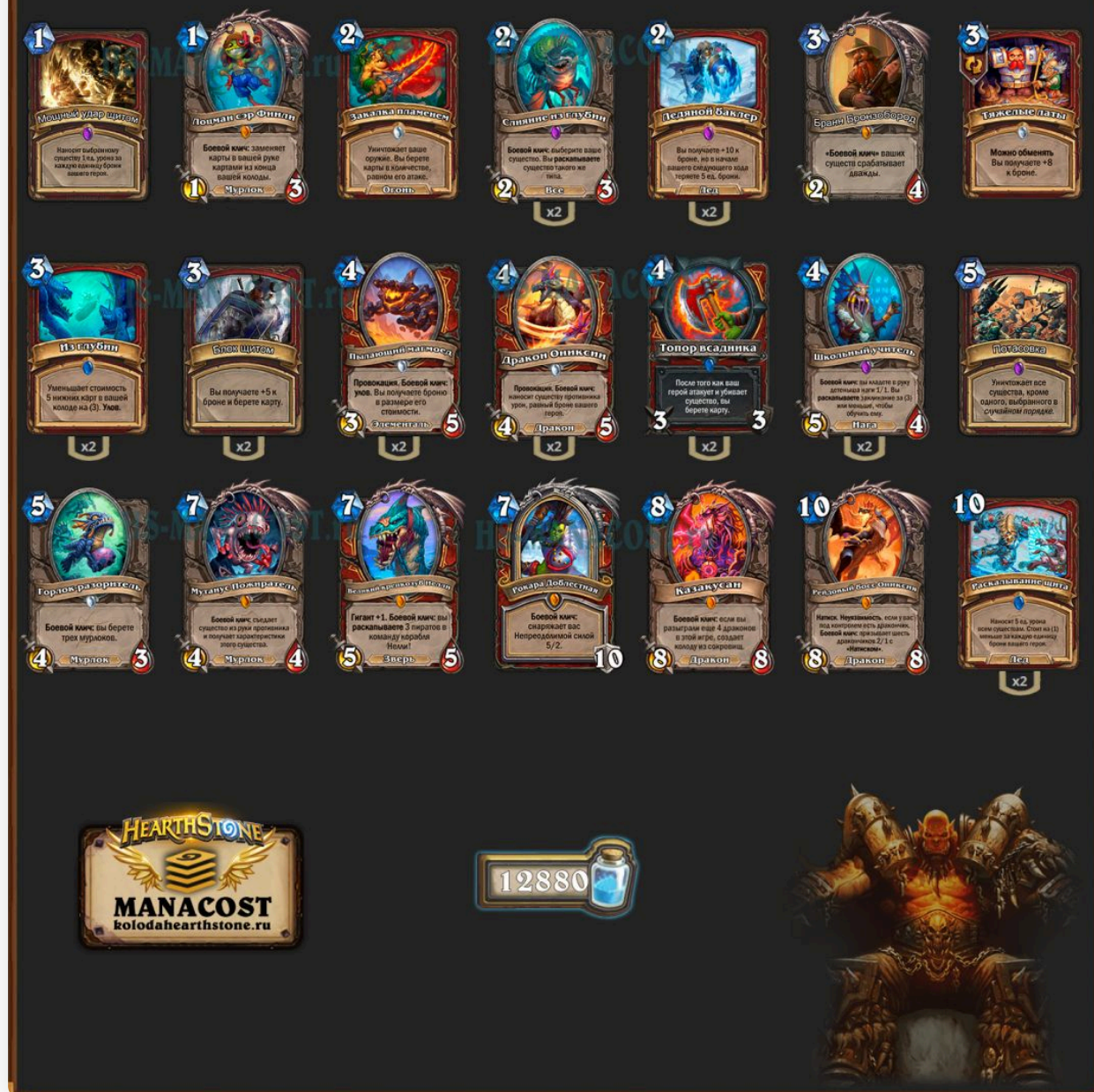
Сборки архетипа

Есть три способа собрать Контроль Воина: классический с [Казакусаном](#), с рывками и с оружием. Самая популярная версия сейчас — классика, затем идет ОТК версия, а самая непопулярная — с оружием. Колоды с оружием в патче 23.4 пока что нет, так что ниже вы ее не найдете.



Классический Контроль Воин

Контроль Воин от tobyka5

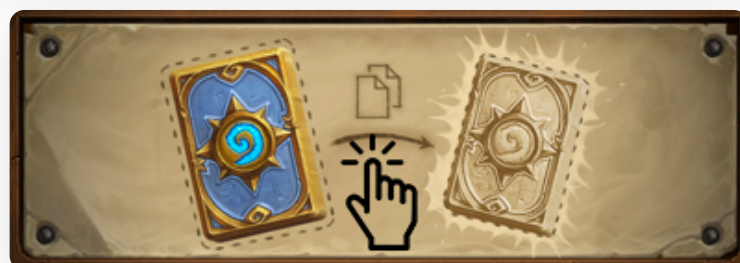
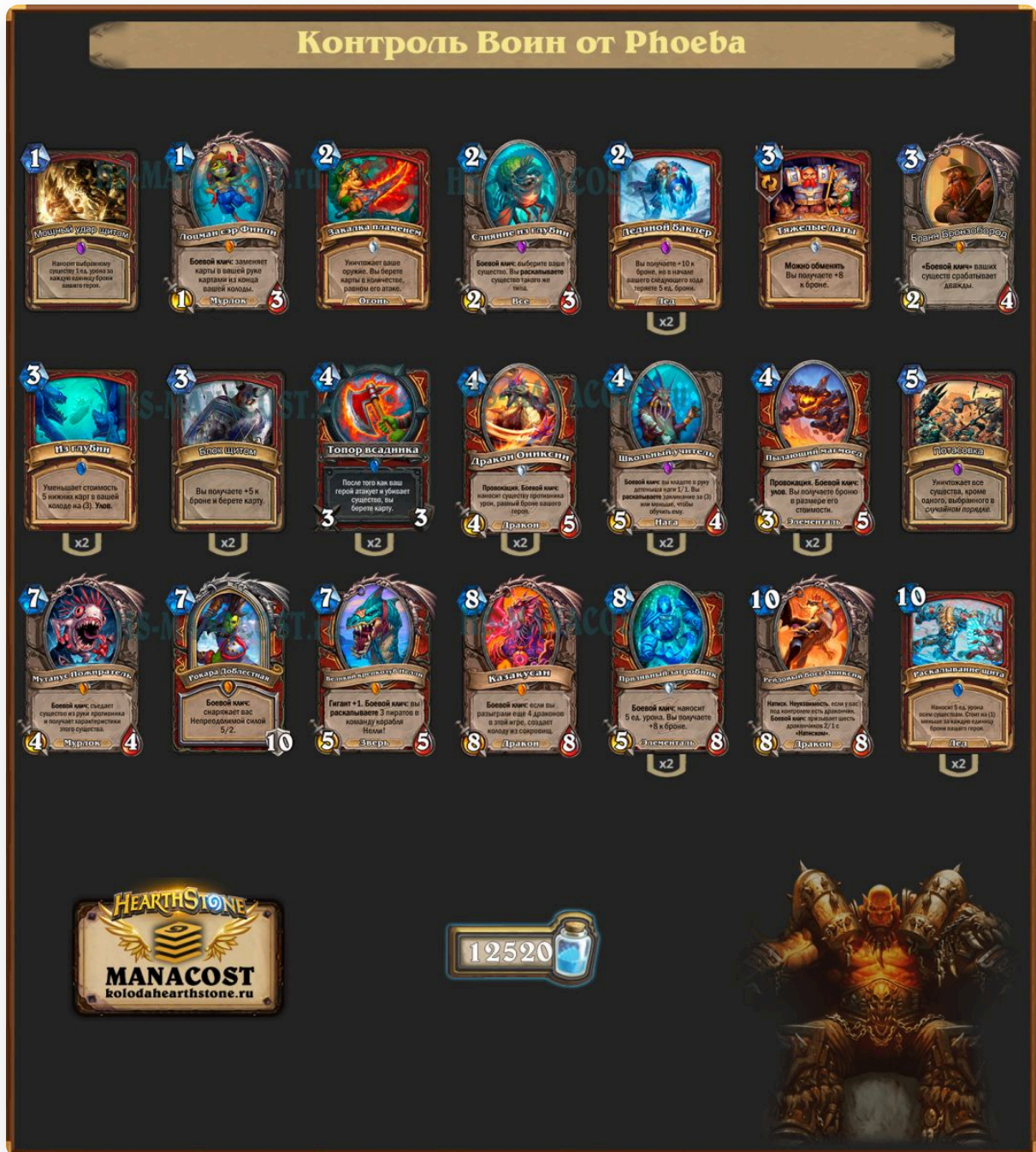


Классическая версия Контроль Воина играет от защиты и терпит до розыгрыша Казакусана. Но можно победить и другими способами: от стола или с Мутанусом Пожирателем.

•



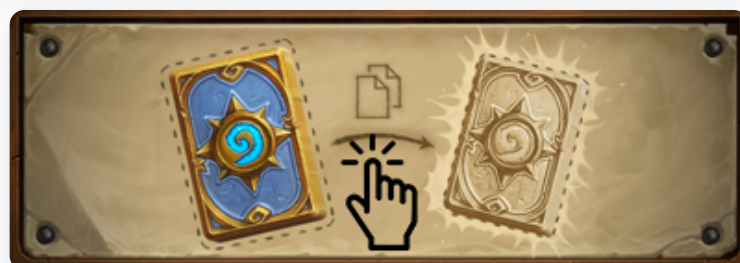
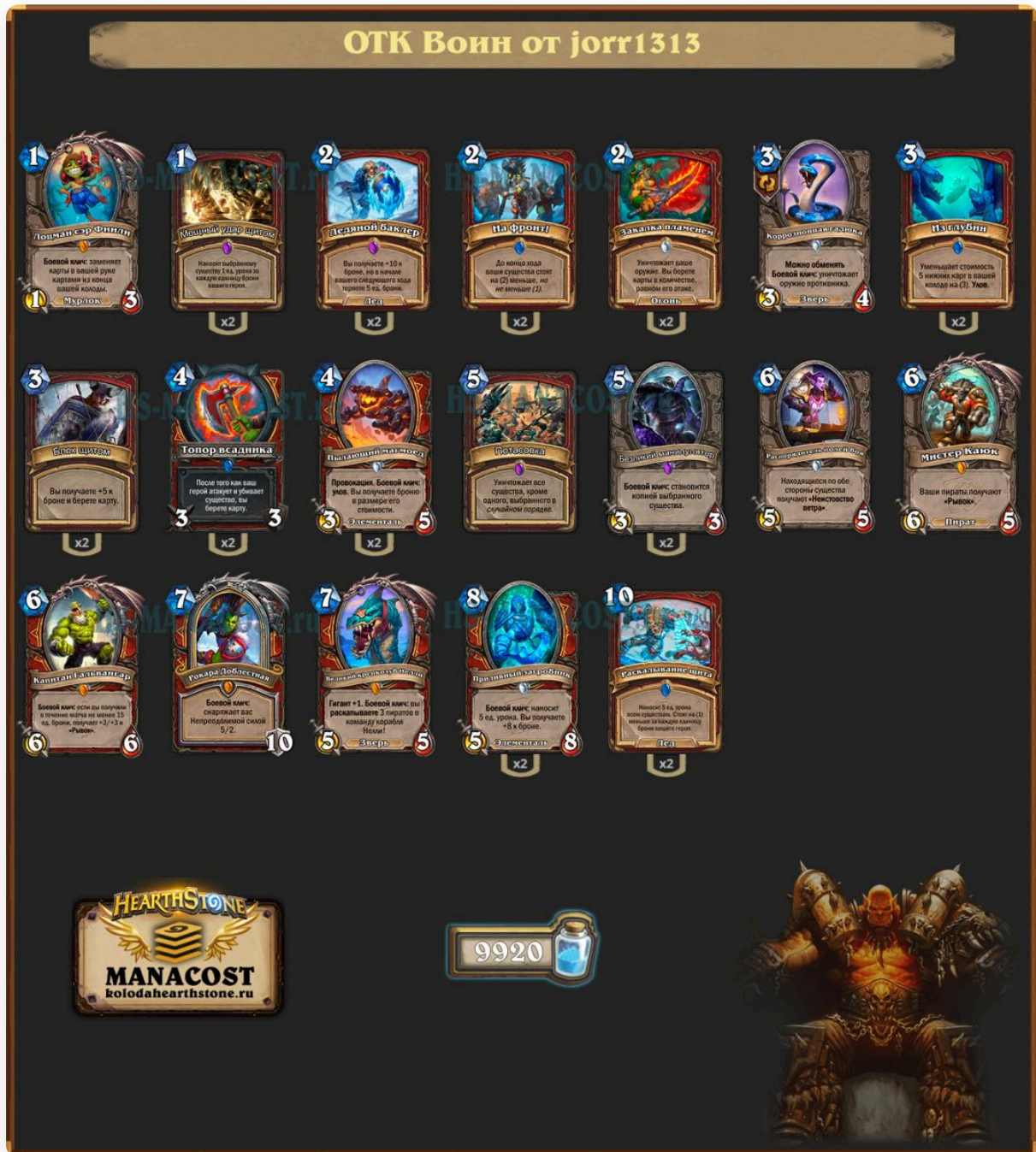
Контроль Воин от Phoebe



- Особенность этого Контроль Воина — пара Приливных заgrabников. Карта простая, но, как оказывается, эффективная. С ней можно играть агрессивно или защитно в зависимости от ситуации.



ОТК Контроль Воин с рывками

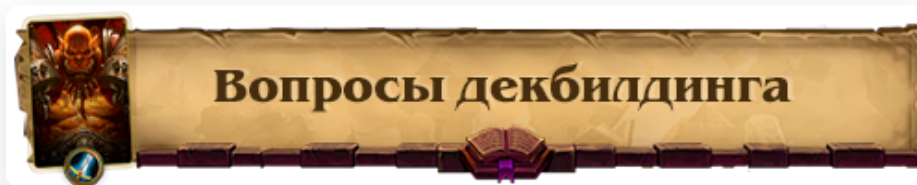


Сила этой колоды в том, что она куда более активна и агрессивна, чем классический Контроль Воин. Это важно в нынешней мете, которая может стать достаточно медленной и жадной. Если Воин встречается другую контроль или тяжелую мидрейндж колоду, он вполне может задавить рывками, баффами **Распорядителя полей боя** и

атаками оружия. Многое сделает пара **Безликих манипуляторов**: они работают с рывками, но скопировать можно и мощные угрозы противника.



[наверх](#)



Основа колоды — карты, которые используют все или почти все сборки архетипа. У Контроль Воина обширная основа колоды из 26 карт: это карты, которые берет классическая версия, но многие из этих карт используют и ОТК Воин, и Воин на оружии.

Основа колоды - Контроль Воин



Код основы колоды:



Из основы можно исключить Мощный удар щитом, Рейдового босса Ониксию, Мутануса Пожирателя, Казакусана, Слияние из глубин, а при желании и многие другие карты, если вы замените их другим хорошим способом победы.

Далее о том, чем Контроль Воини дополняют основу колоды.



Популярные технические карты



Усиленный караул — простая антиагро карта, которая поможет обороняться от сверхагрессивных колод. Брать на высоких рангах ее не стоит, даже если вы встречаете много Нага Охотников на демонов. Дело в том, что в Легенде ДХ чаще стараются продавить Воина взрывным уроном в лейтгейме, а со старта действуют достаточно пассивно.

Бранн Бронзобород — в колоде много комбинаций с этой легендаркой, но чаще всего ее берут в сборки одновременно со **Школьным учителем** — так комбинаций становится достаточно, а без **Школьного учителя** Бранна не всегда получается реализовать.

Зола Горгона — хорошая синергия с большинством существ в колоде, но чаще всего этой легендарке не хватает места в сборке. Она достаточно медленная и жадная, что полезно в контроле матч-апах, а вот в темповых поединках реализовать ее будет трудно.

Коррозионная гадюка — в первую очередь улучшит матч-апы с Контроль Воинами и Контроль Паладинами, но поможет и в некоторых других поединках и ситуациях. Берите, если встречаете много противников с оружием.

Удушающая звезда — особенно хороша против Паладинов, но как-то использовать немоту можно в большинстве противостояний.

Посол Фаэлин — тяжелая карта, которая сделает чуть лучше матч-апы с другими Контроль Воинами и Контроль Паладинами, хотя и не заменит **Казакусана**. Хорошо работает с **Лоцманом сэром Финли**.

Школьный учитель — гибкая и вариативная карта, которая хорошо работает потому, что у Воина не так много заклинаний за 0-3 маны — вы часто раскопаете **Блок щитом**, **Из глубин**, **Тяжелые латы** или другой топовый спелл, который и так есть в вашей колоде. **Школьный учитель** и 1/1 нага отлично работают с **Бранном Бронзобородом**.

Горлок-разоритель — рискованная карта, которая может как сделать очень многое, так и не сделать ничего. Брать ее или нет — скорее дело вкуса. Значительного влияния на

винрейт Воина этот мурлок не оказывает.

Королева Азшара — универсальная и гибкая карта, которую могут использовать практически все классы. Порой встречается и в сборках Контроль Воина, хотя едва ли это оптимальная легендарка.



Телан Фордринг — дополнительный источник добора, особенно полезный в медленных матч-апах, потому что достанет из колоды тяжелого дракона или **Великого крепкозуба Нелли**.

Темный охотник Вол'джин — аналог **Мутануса Пожирателя**. Чаще всего берут в дополнение к нему, но можно и заменить Мутануса, если мурлока нет в коллекции. Поможет в борьбе с комбинациями противника: можно лишить оппонента награды за квестлайн, забрать у ДХ **Леди Стэно**, у Воина — **Казакусана**, а у Паладина — **Мистера Каюка**.

Хранитель Ониксии — дракона используют редко, потому что ремувалов у Воина хватает и без **Хранителя Ониксии**, да и способов активировать боевой клич **Казакусана** достаточно.

Приливный заgrabник — простая и понятная карта, которая помогает в накоплении брони, зачистки стола, нанесении урона по герою противника и просто давлении со стола. Брать или не брать — пока что дела вкуса, значительно этот элем не снижает и не повышает винрейт.

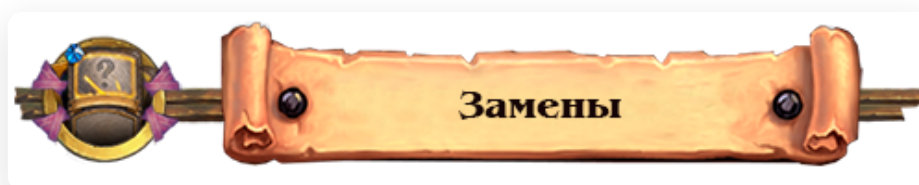
Алекстраза Хранительница Жизни — бюджетная замена Рейдовому боссу Ониксии, хотя сборки вполне обходятся без какого-либо из этих тяжелых драконов. Порой берут и в дополнение к Рейдовому боссу Ониксии, но колода станет чересчур тяжелой.

Набор ОТК Воина на рывках (На фронт, Кузнечный молот, Безликий манипулятор, Распорядитель полей боя, Капитан Гальвангар) — такая комбинация карт поможет Контроль Воину играть агрессивно в медленных и затянувшихся партиях. Их можно играть вместе под баффом На фронт, а можно и в течение нескольких ходов.

Набор Воина на оружии (Портовый жулик, Obsидиановый кузнец, Трезубец Азшары, Кузнечный молот, Леди Эшвейн, Капитан Гальвангар) — менее популярный набор оружия и его баффов. С ними тоже можно играть агрессивно, но урон будет относительно предсказуемый и растянутый во времени. Важно то, что в мете мало Коррозионных гадюк.

Менее популярные опциональные карты: Вызов, Казнь, Мощный удар, Obsидиановый кузнец, Пушки к бою, Крушающий каратель, Оглушить, Кузнечный молот, Лазурный дракон, Криг черепаший властелин и другие.

[наверх](#)



Контроль Воин — дорогая колода, которая не обойдется без целого ряда эпиков и легендарок. Далее о том, какие из них обязательны, а какие из них можно заменить и как.



Лоцман сэр Финли — Воин может обойтись без этого мурлока, но тогда из колоды стоит убрать и *Из глубин*. Заменить эту тройку можно техническими картами, второй копией *Закалки пламенем*, *Ненавистью* и т.д.



Слияние из глубин — одну копию этого второго дропа берут практически всегда, чтобы была возможность активировать боевой клич *Казакусана*. В колоде должно быть чуть больше четырех драконов на случай, если одного из них съест *Мутанус Пожиратель* противника. Временно вместо *Слияния из глубин* можно взять *Хранителя Ониксии*. *Слияние из глубин* не нужно для версий без *Казакусана*.




Ледяной баклер — обязательное заклинание в двух экземплярах. Без него слабее станет *Раскалывание щита*, чего нельзя допустить.





Школьный учитель — Воин может обойтись без этого эпика, но тогда из колоды стоит убрать и *Бранна Бронзоборода*. Взять вместо этой тройки можно любые опциональные карты на ваш выбор.




Мутанус Пожиратель — можно заменить на *Темного охотника Вол'джина* (есть у всех, кто открыл хотя бы один комплект карт *Закаленных Степями*), но *Мутанус* сильнее, потому что работает с *Бранном Бронзобородом* и не требует наличия существа на половине противника.

 *Рокара Доблестная* — сильный герой, но не обязательный. Прямой замены нет, так что просто берите хорошую карту из списка опциональных. Без *Рокары* не так хороша *Закалка пламенем* — используйте одну копию или избавьтесь от заклинания вовсе.

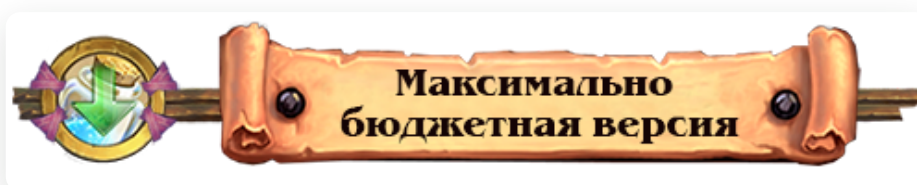
 *Великий крепкозуб Нелли* — сильная легендарка, но при желании от нее можно отказаться. Очевидной замены нет, поэтому просто используйте другую хорошую опциональную карту, например *Горлока-разорителя*, *Приливного заgrabника* или *Королеву Азшару*.

 *Казакусан* — если этого дракона нет, берите ОТК Воина или Воина на оружии, хотя для них потребуются свои легендарки.

 *Рейдовый босс Ониксия* — сильный дракон, но не обязательный. Заменяйте второй копией *Слияния из глубин* или любой опциональной картой — к примеру *Королевой Азшарой*.

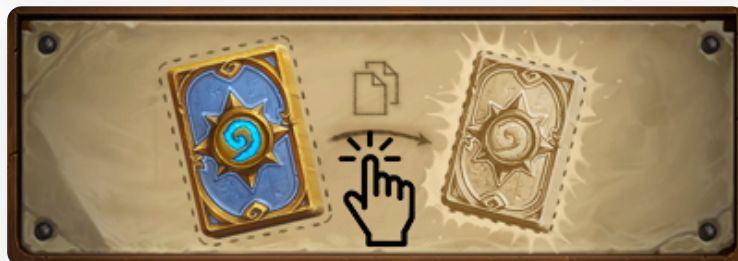
 *Мощный удар щитом*, *Бранн Бронзобород*, *Потасовка* — есть в коллекции всех игроков бесплатно.

[наверх](#)



Максимально бюджетная версия

Максимально бюджетный Контроль Воин

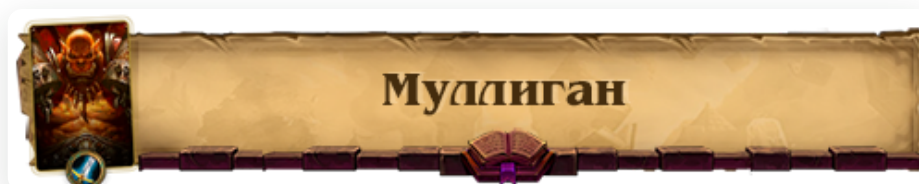


При желании Контроль Воина можно удешевить примерно до 4 тысяч чародейной пыли, оставив только самые важные легендарки и эпиксы, а также взяв много бесплатных карт. Такая колода существенно слабее оптимальных версий, но даст представление о геймплее Контроль Воина — постепенно сборку можно улучшать и дополнять дорогостоящими картами.

Приоритет карфта недостающих дорогих карт (от самых важных к самым неважным):

1. Мутанус Пожиратель
2. Лоцман сэра Финли
3. Великий крепкозуб Нелли
4. Рокара Доблестная
5. Рейдовый босс Ониксия.

[Наверх](#)



Общие правила муллигана

Муллиган Контроль Воина во многом однообразный, хотя все же отличается от класса к классу, а еще варьируется в зависимости от уже имеющихся карт. Сначала мы поговорим об общих правилах выбора карты в стартовую руку.

Всегда оставлять:



Против агро:



Против контроля:



если есть

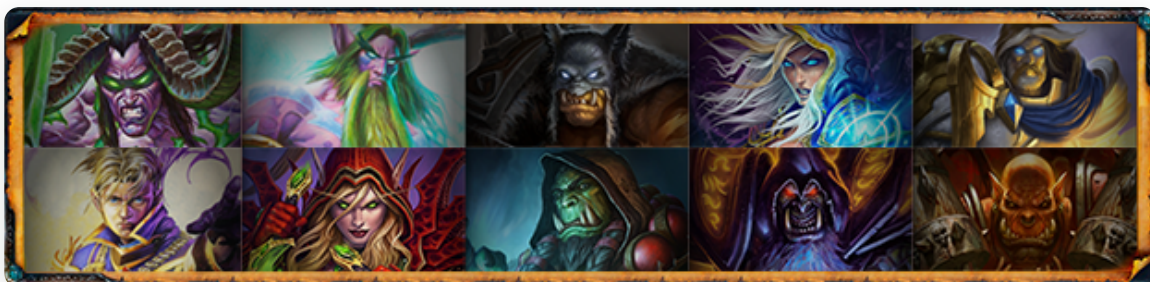


если есть



- ❏ **Топор всадника** — отличный источник добора и способ чистить стол от мелких существ. Оставляйте всегда. Вторую копию можно оставить только с Монеткой и очень хорошей рукой.
- ❏ **Из глубин** — оставляйте всегда одну копию. Вторую можно оставить только с Монеткой против медленных оппонентов или всегда при наличии **Лоцмана сэра Финли**.
- ❏ **Лоцман сэр Финли** — оставляйте всегда
- ❏ **Раскалывание щита** — оставляйте в случае, если ожидаете от противника какое-либо ощутимое присутствие со старта, в первую очередь в темповых матч-апах. Если есть **Раскалывание щита**, можно задуматься о любых источниках брони.
- ❏ **Блок щитом** — оставляйте всегда с **Раскалыванием щита**, а также самостоятельно в темповых противостояниях.
- ❏ **Ледяной баклер** — оставляйте только в случае, если в руке есть **Раскалывание щита** и это заклинание важно в матч-апе

- Закалка пламенем** — оставляйте только с **Топором всадника**. Скинуть даже с оружием можно в темповых матч-апах, если вы начинаете без Монетки. .
- Школьный учитель** — обычно оставляют только в медленных матч-апах или в быстрых, но с очень хорошей рукой
- Мутанус Пожиратель** — можно оставить с хорошей рукой против Друида, а также всегда при встрече с Паладином
- Редко на муллигане можно оставить **другие карты** — **Пылающего магмоеда**, **Тяжелые латы**, **Дракона Ониксии** и **Рокару Доблестную**.



Муллиган против каждого класса

Охотник на демонов: Топор всадника, Из глубин, Лоцман сэр Финли, Блок щитом, Раскалывание щита. С хорошей рукой — Ледяной баклер, Мощный удар щитом.

Воин: Топор всадника, Из глубин, Лоцман сэр Финли. С хорошей рукой — Закалка пламенем, Раскалывание щита, Рокара Доблестная.

Паладин: Топор всадника, Из глубин, Лоцман сэр Финли, Раскалывание щита, Блок щитом. С хорошей рукой — Мутанус Пожиратель, Школьный учитель, Ледяной баклер, Закалка пламенем.

Охотник: Топор всадника, Из глубин, Лоцман сэр Финли, Раскалывание щита, Блок щитом. С хорошей рукой — Мощный удар щитом, Ледяной баклер, Тяжелые латы.

Друид: Топор всадника, Из глубин, Лоцман сэр Финли, Школьный учитель, Раскалывание щита, Мутанус Пожиратель.

Разбойник: Топор всадника, Из глубин, Лоцман сэр Финли, Раскалывание щита. С хорошей рукой — Ледяной баклер, Закалка пламенем.

Шаман: Топор всадника, Из глубин, Лоцман сэр Финли, Школьный учитель, Раскалывание щита. С хорошей рукой — Закалка пламенем, Тяжелые латы, Блок щитом.

Маг: Топор всадника, Из глубин, Лоцман сэр Финли, Раскалывание щита, Блок щитом, Школьный учитель. С хорошей рукой — Ледяной баклер, Мощный удар щитом.

Жрец: Топор всадника, Из глубин, Лоцман сэр Финли, Раскалывание щита, Блок щитом, Потасовка, Мощный удар щитом. С хорошей рукой — Ледяной баклер, Тяжелые латы.

Чернокнижник: Топор всадника, Из глубин, Лоцман сэр Финли, Раскалывание щита, Блок щитом, Школьный учитель. С хорошей рукой — Ледяной баклер, Мощный удар щитом, Закалка пламенем.



ОСНОВЫ ГЕЙМПЛЕЯ



Как работает колода

Что ясно уже из названия, Контроль Воин — контроль колода, притом контроль колода в классическом понимании. Зачистки стола, масса способов накопления брони, генерация огромной выгоды в лейтгейме, тяжелые и медленные способы победы. Воин будет чистить стол точечными и массовыми зачистками, закрываться от взрывного урона броней и тянуть партию в глубокий лейтгейм. В лейтгейме ему доступны многочисленные способы победы — подробнее о них чуть ниже.

Медленный и оборонительный стиль игры Контроль Воина приносит плоды в текущей мете. В первую очередь из-за **выгодного матч-апа с агрессивными колодами**. Они полагаются на мелких существ и взрывной урон, так что Воину легко ответить на всё это своими защитными инструментами.

Воин хорошо справляется с **темповыми колодами**, которые играют от стола, если эти колоды легко оставить без ресурсов в руке. Мех Маг, Разбойник на воровстве, Агро Охотник на демонов — выгодные матч-апы, в которых Воин без значительных проблем чистит стол и закрывается броней от взрывного урона противника.

Есть и **сложные матч-апы**: в первую очередь это мидрейндж колоды, у которых больше тяжелых способов давления, а значит и шансов переиграть Воина по выгоде и оставить его без карт в руке. Самые трудные противники: Биг Бист Охотник и Мех Паладин. Главной проблемой в этих матч-апах станет нехватка нужных карт в руке, но если эту проблему решить, шансы на победу появятся.

С каким матч-апов вы бы ни столкнулись, одно будет неизменно — **длительность партий**. Даже самый агрессивный матч-ап часто затянется до полного истощения

колоды противника. Что уж говорить о зеркальных поединках, которые могут идти несколько десятков минут. Будьте готовы к тому, что партии будут длинными и часто изнуряющими.

Во многом из-за долгих партий появляется и другая особенность Контроль Воина — **играть им сложно**. Не только потому, что контроль стиль игры в целом обычно сложнее, но и потому, что партии долгие — больше возможностей ошибиться: не вовремя отдать ремувал, не учесть взрывной урон противника, раскопать не ту карту и т.д. Не всякая ошибка будет критической, но одна серьезная или сумма мелких вполне может привести к тому, что вы уступите в поединке, в котором вполне могли победить. Поэтому общий винрейт Контроль Воина по статистике не такой высокий, зато в руках опытных игроков архетип показывает отличный винрейт.

[Наверх](#)



Способы победы

У Контроль Воина много способов победы — чаще всего их реализация зависит от матчапа. В некоторых Воин постарается использовать сразу несколько способов победы, в других хватит и одного. Способы победы не всегда универсальные и гарантированные: часто противник может обыграть их или ответить, а иногда они не сработают вовсе, например [Мутанус Пожиратель](#) не обязательно съест ключевое существо противника.

Далее мы обсудим 4 способа победы, которые используют нынешние сборки Контроль Воина.

Защита и выживание



Простой и интуитивно понятный способ победы. Чаще всего Контроль Воин использует его в агрессивных матч-апах с Мех Паладином, Мех Магом, Разбойником на воровстве, Охотником на демонов, Нага Жрецом и т.д.

Геймплей при этом способе победы не должен вызывать серьезных проблем: в колоде много зачисток, способов накопления брони и добора — для любых стадий партии. Со старта многое сделает **Топор всадника**, всегда полезно **Раскалывание щита**. Пусть в колодах только одна копия **Потасовки**, этого вполне достаточно, учитывая другие ремувалы.

Старайтесь сначала чистить стол, а уже только после этого копить броню — желательно, когда половина противника пуста или на ней слабые угрозы. Копить броню бессмысленно, если уже имеющиеся существа оппонента тут же собьют ее даже за два хода. Но всегда можно играть **Блок щитом**, потому что это и броня, и перебор колоды.

Важно грамотно распределять зачистки, не отдавать их слишком рано, но и не держать их до последнего, получая критически важный урон. Четких правил тут нет: нужные тайминги приходят с опытом и пониманием матч-апов.

Давление со стола



Давление со стола актуально в случае, если Воин перехватил инициативу и может действовать первым номером. Это часто и агрессивные матч-апы, о которых речь шла выше, но не только они. Попытайтесь продавить противника существами и оружием можно в любом поединке — особенно если вы играете ОТК Контроль Воином или Контроль Воином с оружием.

Давление можно начать только в мид или лейтгейме, когда для розыгрыша станут доступны тяжелые существа и их комбинации. Даже классические версии могут сделать многое с Великим крепкозубом Нелли, если с легендарки получится раскопать Мистера Каюка. Еще сильнее легендарку можно сделать, если сыграть ее под Бранном Бронзобородом, но для этого в руке должно быть много свободного места.

ОТК Воин может нанести куда больше урона с пустого стола, используя На фронт и существ за 5+ маны. Особенно хорош Капитан Гальвангар в комбинации с Безликим манипулятором и/или Распорядителем полей боя. Есть и другие комбинации: с Мистером Каюком и пиратами. Все это можно дополнить оружием.

Казакусан и сокровища Дуэлей



Казакусан — самый надежный, но очень медленный способ победы. Воину нужно сначала сыграть четырех драконов, потом найти самого Казакусана, а после и нужные для победы сокровища. Тут вариантов очень много: можно задавить противника со стола, можно взрывным уроном, а можно попросту переиграть по выгоде, потому что в колоде по итогу будет больше карт.

Подробнее о сокровищах Казакусана вы сможете прочитать в следующем разделе.

Мутанус Пожиратель уничтожает ключевой способ победы



Способ победы нестабильный, но сильный и важный. Многие метовые колоды полагаются на каких-то важных существ с боевыми кличами. Воинам и Друидам важен [Казакусан](#), Контроль Воину — [Мистер Каюк](#), квест колодам — финальная награда за квестлайн, даже Нага ДХ делает большую ставку на [Леди Стэно](#), которую полезно съесть [Мутанусом Пожирателем](#).

Вы точно не знаете, что находится в руке противника, так что розыгрыш Мутануса часто станет лотереей. К тому же опытные противники будут специально держать мелких существ в руке, чтобы Мутанус съел их, а не ключевое существо.

Попытаться реализовать [Мутануса Пожирателя](#) стоит практически в любом поединке, но успеха вы добьетесь далеко не всегда. Но как минимум вы точно не сделаете противнику лучше, лишив его любого существа в руке.

[Мутануса Пожирателя](#) можно сыграть под Бранном Бронзобородом, чтобы увеличить шансы на попадание по нужному существу в руке противника. Особенно такая комбинация хороша в медленных матч-апах.

[Наверх](#)



Ключевые комбинации

У Контроль Воина есть несколько важных и сильных комбинаций, которые не обязательно приносят победу, но дают какие-то преимущество: по картам, темпу или выгоде. Далее мы обсудим самые популярные комбинации: многие из них Контроль Воин старается реализовать во любых поединках.

Топор всадника + Закалка пламенем



Сильное комбо на перебор колоды. Старайтесь играть **Закалку пламенем** в момент, когда у оружия остается только одна единица прочности. Если нет целей-существ, можно атаковать героя противника.

Закалку пламенем можно использовать не только на **Топор всадника**, но и на 5/2 оружие **Рокары Доблестной**. Но такая комбинация часто добирает слишком много карт в руку.

Комбо с **Закалкой пламенем** можно оставить для лейтгейма, если заклинание пришло поздно. Особенно выгодно добирать карты уже после розыгрыша **Казакусана**, чтобы достать из колоды сильные сокровища.

Ледяной баклер + Раскалывание щита



Классическая комбинация для зачистки стола. Стоит всего лишь 2 маны, зато убирает большинство опасных существ — в мете не так много угроз с 5+ здоровья, потому что

большинство темповых колод используют Дрек'Тара.

Раскалывание щита можно комбинировать не только с Ледяным баклером, но и с другими источниками брони: Рокарой Доблестной, Блоком щитом, Тяжелыми латами, Ненавистью и силой героя. А Ледяной баклер лучше не играть самостоятельно: по крайней мере до момента, когда противник угрожает вам леталом. Заклинание нужно стараться комбинировать с чем-то еще: если не с Раскалыванием щита, то с Мощным ударом щитом или Драконом Ониксии.

Из глубин + Лоцман сэр Финли



Сильная комбинация, которая обновит ненужные карты в руке и даст новые карты, удешевленные на 3 маны. Так Воин может раньше сыграть топовые лейтгейм угрозы или просто проворачивать сильные комбинации карт за 1-5 ман. Комбинация такая сильная, что Контроль Воин активно ищет ее части на стадии муллигана.

Важно, что карты можно играть и отдельно друг от друга: **Из глубин** для того, чтобы получить хороший топдек и сделать задел на лейтгейм или заход **Лоцмана сэра Финли** позднее. А **Лоцмана сэра Финли** можно использовать со старта, если карты совсем неподходящие для матч-апа: особенно актуально это в темповых поединках, если на муллигане зашли только дорогостоящие карты и минимум ремувалов.

Бранн Бронзобород + Школьный учитель



Отличная комбинация для любого матч-апа, которая даст Воину и выгоду, и темп. Чтобы реализовать ее, в руке должно быть достаточно места, а еще желательно 9-10 маны, чтобы тут же можно было сыграть и двух раскопанных Наг 1/1 и удвоить сыгранные ими заклинания.

Такой способ реализации Бранна Бронзоборода не обязательно самый сильный, но самый универсальный. В медленных матч-апах его можно сыграть и с Великим крепкозубом Нелли (если есть место в руке), и с Мутанусом Пожирателем (если есть хорошие цели и мурлок зашел вовремя).

Других сильных комбинаций с Бранном изначально нет в колоде, хотя дополнительные хорошие боевые кличи можно раскопать Слиянием из глубин и другими способами.

Бранн Бронзобород + Великий крепкозуб Нелли

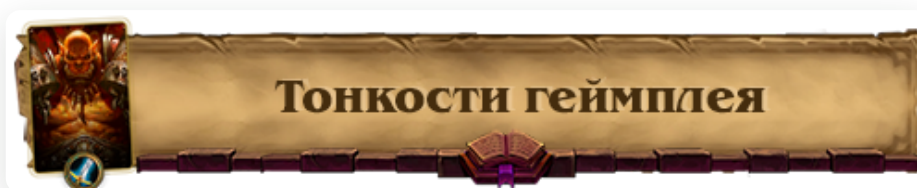


Комбинация очень сильная, но трудно реализуемая в случае, если в руке много карт. Воин далеко не всегда уместит 6 пиратов в руке в дополнение к полученному в начале хода топдеку. В медленных матч-апах Воин часто сидит с полной рукой карт, а в быстрых не всегда есть возможность ждать 10 маны для комбинации этой пары карт.

6 раскопок Великого крепкозуба Нелли существенно повышают шанс захода Мистера Каюка, а с ним вы сможете реализовать чуть ли не ОТК комбинацию из шести пиратов

по 1 маны каждый.

[наверх](#)



Полезные советы

В этом разделе мы обсудим не всегда очевидные моменты геймплея, которые помогут вам лучше освоить геймплей Контроль Воина и увеличить винрейт за эту колоду.



Активируем боевой клич **Кзакусана**

Думать о розыгрыше четырех драконов нужно в принципе не в каждом матч-апе. Нага ДХ, Квест Охотник, Мех Маг, Пират Разбойник — во всех этих поединках **Кзакусан** попросту не нужен, порой его можно ставить просто как 8/8 существо в темп, если нет хода лучше.

Но есть и медленные поединки, где **Кзакусан** станет главным источником победы. И здесь важно найти и разыграть четырех драконов, что не всегда бывает просто: каких-то драконов может съесть вражеский **Мутанус Пожиратель** или вытащить из колоды **Темный охотник Вол'джин**, а еще последний дракон может оказаться в конце колоды.

Сгенерировать больше драконов может **Слияние из глубин**, но для этого этот второй дроп нужно комбинировать с только что сыгранным драконом: чаще всего с **Драконом Ониксии**. В крайнем случае **Слияние из глубин** можно сыграть под **Бранном Бронзобородом**.






Сыграв **Слияние из глубин** не на дракона или на другую свою копию, вы все еще засчитаете розыгрыш дракона в прогресс боевого клича **Кзакусана**, но вот раскопанное существо уже драконом не будет. Или будет с небольшой вероятностью, если сыграть **Слияние из глубин** на другое **Слияние из глубин** (раскопается три существа разных типов).



Слабые и бесполезные комбинации с **Бранном**



Не все боевые кличи хорошо работают с Бранном Бронзобородом. Есть комбинации, которые дают мало выгоды, не дают выгоды вовсе или активно вредят — старайтесь не играть их.

-  **Лоцман сэра Финли** — вы возьмете карты со дна колоды, а потом сделаете это еще раз, то есть вернете изначальные карты в руку. Фактически мурлок просто даст 1/3 характеристики, а боевой клич не сделает ничего.
-  **Дракон Ониксии** — это комбо стоит играть только в очень редких случаях, когда брони не хватает для зачистки крупной и опасной угрозы, а других ремувалов в руке нет
-  **Рокара Доблестная** — вы не получите еще 10 брони, а просто дважды экипируете 5/2 оружие — вторая копия разрушит первую
 -  **Казакусан** — вы уничтожите карты в колоде и создадите новую из сокровищ, а потом сделаете это еще раз, полностью нивелируя эффект первого боевого клича
-  **Рейдовый босс Ониксия** — больше дракончиков на стол не влезет, более того один слот займет сам **Бранн Бронзобород**.



Из глубин далеко не такая простая карта

Если вы планируете сыграть комбо **Из глубин** + **Лоцман сэра Финли** за один ход, то раскапывайте с заклинание самую слабую карту, которую вы не хотите сейчас добрать в руку. **Из глубин** поместит одну карту наверх колоды, так что боевой клич **Лоцмана сэра Финли** не даст ее.

Вы можете играть комбинацию **Из глубин** и **Лоцмана сэра Финли** в лейтгейме уже после розыгрыша **Казакусана**. Делайте так в медленных матч-апах, если **Лоцман сэра Финли** зашел в руку поздно. Провернув это комбо поздно, вы получите доступ к сильным и удешевленным картам, которые можно отлично сочетать друг с другом.



Обмен и добор карт

Тяжелые латы — карта, которую можно обменивать. Это полезное свойство во многих матч-апах — порой даже в темповых. Не обменивайте **Тяжелые латы** только в двух случаях. Первый — на ваше здоровье активно давят взрывным уроном. Вторым — в руке нет других синергий с **Раскалыванием щита**, а заклинание скоро пригодится для зачистки стола.

Как и всегда, старайтесь добирать и обменивать карты в начале хода до того, как вы совершите другие действия. Так вы будете точно знать, какие карты есть в руке и какие действия можно сделать.



Как работают 1/1 Наги с заклинаниями

Школьный учитель дает в руку 1/1 Нагу с раскопанным заклинанием за 3 или меньше. У Воина не такой большой список заклинаний, большинство из них сильные и изначально есть в колоде. Важно, что боевой клич 1/1 Наги может выбрать цель на столе, но она всегда будет одна — даже под эффектом **Бранна Бронзоборода**. Вы дважды сыграете **Казнь** или **Мощный удар щитом** в одно существо.

Далее список всех заклинаний, доступных Воину для раскопки со [Школьного учителя](#). В первую очередь выбирайте то, что уже есть в колоде. Помимо этого хорошими спеллами станут [Усиленный караул](#), [Оглушить](#), [Мощный удар](#), а порой и [Снежный занос](#). Далее несколько специфичных заклинаний, которые могут неплохой зайти в определенных условиях:

- ◦  Можно поэкспериментировать с заклинанием **Огни Зин-Азшари**: берите его в медленных матч-апах, если потеряли [Казакусана](#).
 -  **Вихрь, Пушки к бою** и **Гарнизон Стылой Крови** — неплохие заклинания против Нага Охотника на демонов, которые позволят ответить на 1/1 существ
 -  **На фронт** — берите, если в руке много существ (в идеале какие-то сильные комбинации с Бранном Бронзобородом и боевыми кличами), хотя часто этих существ можно реализовать и без помощи удушевления от На фронт
 -  **Силовая тренировка** — с его помощью можно скопировать [Дракона Ониксии](#)
 -  **Вызов** — интересная синергия с [Рейдовым боссом Ониксией](#), но для реализации нужна Монетка или какой-либо эффект удешевления
 -  **Проверка по сторонам** — бафф натиска и характеристик поможет выгодно разменяться со столом противника.
 -  **Битва гигантов** — с помощью этого заклинания можно сжечь топдек противника, если у того осталось 9 карт в руке. Самое по себе заклинание не такое сильное, но им можно портить планы оппонента и играть его под Бранном Бронзобородом. Все еще не предел мечтаний, но что-то интересное придумать можно.

Заклинания за 3 маны и меньше для [Школьного учителя](#)



Каких драконов можно раскопать Слиянием из глубин

Чаще всего Слияние из глубин раскапывает драконов: они нужны для активации боевого клича Казакусана, да и просто у этого типа существ куда больше синергий в колоде. Целью можно выбирать и наг — среди существ этой расы тоже много полезных свойств. Пираты будут полезны только в случае, если вы собираетесь реализовать комбинации с Великим крепкозубом Нелли. А вот мурлоков и зверей старайтесь не раскапывать, потому что среди них слишком много слабых существ и специфичных синергий.

Из драконов Воина в первую очередь интересуют те, что уже есть в его сборке. В самых медленных матч-апах можно раскопать второго Казакусана, Изеру Дремлющую, Малигоса Хранителя Магии и других тяжелых драконов.

Все доступные для раскопки драконы представлены ниже: это только нейтральные драконы и один классовой Дракон Ониксии.

Все драконы для раскопки



Каких пиратов раскопает Великий крепкозуб Нелли

Как и всегда, Воин может раскопать пиратов только своего класса и нейтральных. Сделать это могут Слияние из глубин и Великий крепкозуб Нелли. В первую очередь вы ищите Мистера Каюка, потому что это и максимум характеристик, и возможность атаковать по герою или существам противника.

Если Мистер Каюк есть, ищите пиратов с самыми большими характеристиками. Не забывайте, что Слияние из глубин тоже считается пиратом и получает рывок.

Пираты для раскопки



Тир-лист сокровищ **Казакусана**

Сокровища **Казакусана** разные по силе и эффективности. Какие-то из них универсальны, другие подойдут только для конкретных ситуаций и матч-апов. Иногда Воину нужно давить, а иногда обороняться — все эти факторы влияют на выбор сокровищ. Далее мы разберем самые примечательные из них и составим общий тир-лист.

Обратите внимание, что Воин может удешевить сокровища с помощью **Из глубин**, а значит проворачивать с ними очень сильные комбинации.

Тир-1 — Универсальные сокровища

ЛУЧШИЕ



Угли Рагнароса — топовый способ победы, но чтобы реализовать заклинание, нужен пустой стол. В этом помогут раскалывание щита, оружие и другие бесплатные карты — их можно получить с помощью [Из глубин](#).

Тир-2 — почти всегда хорошие сокровища



Жезл развоплощения важен для Воина потому, что это единственный способ наложить немоту на стол противника. Так вы сможете ответить на многие сокровища противника, в том числе на Раздражительник, Воскового яростня и Чешуйчатый посох.

Тир-3 — ситуативные сокровища



В зеркальных матч-апах многое сделает **Восковой яростень**, которого можно брать всегда. А если он уже есть, берите и Банановый сплит.

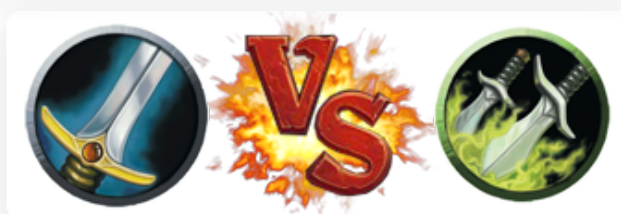
Если уже есть какой-то способ заспамить стол, берите **Каноны** — заклинание сильное и потенциально дает много выгоды, но оно ситуативное, потому что для него нужен хоть какой-то способ заспама стола.

Тир-4 — слабые сокровища



Комментарий здесь только один — **не собирайте Кель'Делар**.

[наверх](#)



Разбойник на воровстве

Очень простой матч-ап для любого Контроль Воина. Ранние мелкие угрозы, Корабль Азшары и Гноллы Дикой Лапы — все это чистится **Раскалыванием щита** и другими зачистками. Неприятно то, что на муллигане вы не будете знать, что против вас Разбойник. Поэтому **Раскалывание щита** можно оставлять чаще при встрече с любым классом.

Главная угроза матч-апа — **Эдвин главарь Братства**. Сам по себе он слаб, но Разбойник может сыграть его, вернуть в руку **Шагом сквозь тень** и пробаффать в руке. После Эдвина можно сыграть с **Мистером Какюком**, чтобы нанести огромный урон. Ответить на эту комбинацию можно **Мутанусом Пожирателем** (желательно с **Бранном**

Бронзобородом). Если эти карты не зашли или их нет в колоде, копите больше брони или реализуйте свои проактивные способы победы. Вы можете копировать вражеского **Мистера Каюка** с помощью **Безликого манипулятора**.



Контроль Воин

Зеркальный матч-ап классических Контроль Воинов сводится к тому, кто быстрее переберет колоду, сыграет двух драконов и реализует **Казакусана**. Можно увеличить шансы на победу, раскопав второго **Казакусана** (играйте его уже после того, как реализуете самые сильные 10 сокровищ от первого) или съев **Казакусана** противника **Мутанусом Пожирателем** — последнее в идеале нужно делать под Бранном Бронзобородом. Вам же в свою очередь нужно защищаться от **Мутануса Пожирателя** противника: держите в руке не только **Казакусана**, но и каких-то слабых существ — например 1/1 нагу с плохим заклинанием после розыгрыша **Школьного учителя**.

В редких ситуациях один Контроль Воин может продавить другого до **Казакусана** с помощью существ и оружия. Тут нужно, чтобы одному зашли нужные карты, а другой, наоборот, сидел с плохой рукой.

Если **Лоцман сэр Финли** не зашел в руку рано, не спешите играть хотя бы одну копию **Из глубин**. Комбинацию можно оставить на момент после розыгрыша **Казакусана**, чтобы тут же заполнить руку удешевленными сокровищами **Дуэлей**.

С **Казакусана** ищите Воскового яростя, способы баффнуть его и **Жезл развоплощения** — один из немногих хороших ответов на Воскового яростня противника. Полезны и заспамы стола в комбинации с **Канопами**, а также **Священная книга** и **Угли Рагнароса**.

ОТК Контроль Воин и Контроль Воин на оружии хуже выступают в миррорах, потому что их урона часто не хватает для того, чтобы пробить противника. Со стороны классического КВ просто терпите, защищайтесь, копите броню и не получайте лишний урон со стола. Со стороны ОТК Воина действуйте агрессивно и темпово: старайтесь быстрее перебрать колоду и подловить оппонента от нехватке ремувалов или брони. Копите мощные комбинации с рывками, **Безликим манипулятором** и **Распорядителем полей боя** — в этом поможет **На фронт**.



Охотник на демонов

Результаты в этом поединке зависят от того, есть ли в арсенале противника **Джейс Темный Ткач**. Без этой легендарки поединок будет очень простым: ДХ просто оставить

без ресурсов и закрыться ото всех его угроз. А наличие **Джейса Темного Ткача** может стать слишком важным фактором: легендарка дает слишком много урона с пустого стола. От всего этого всё еще спасает броня, но ее может не хватить — тем более за свой ход нужно зачистить и 7/5 существо.

Много урона нанесет **Силаг из Бездны** — держите на эту легендарку **Потасовку**, **Раскалывание щита** или другой ответ.

Как и в прошлых патчах, Охотник на демонов может нанести много урона **Куртрусом Убийцей Демонов** — в идеале он попытается сочетать его силу героя с **Леди Стэно** и заклинаниями. Будьте готовы к этой комбинации. Если ДХ играет пассивно в мид и лейтгейме, скорее всего он готовит комбо с **Леди Стэно**. Используйте **Мутануса Пожирателя**, чтобы нарушить его планы. Мутанус может съесть и другие опасные цели: **Джейса Темного Ткача**, **Силага из Бездны**.

Старайтесь накопить как можно больше брони со всех доступных источников. Но при этом не оставляйте немногочисленные угрозы на столе ДХ. В идеале Иллидан должен пробиваться сквозь броню только взрывным уроном, а все его существа не должны пережить ход Воина.



Биг Бист Охотник

Равный матч-ап для классического Контроль Воина: пусть оппонент извлекает очень много выгоды и может давить тяжелыми угрозами, когда-нибудь они закончатся. Вопрос в том, оставит ли Охотник своего оппонента без ресурсов. Воин может защищаться от всего, что делает Рексар, но ему нужны карты в руке. Поэтому старайтесь не тратить зачистки, ремувалы и все карты в принципе просто так: в идеале действовать жаднее и выманивать как можно больше угроз Охотника под АоЕ зачистки.



Мех Паладин

Обычное темповое противостояние, в котором Воину нужно чистить стол и пытаться перебирать колоду. Мех Пал опасен, потому что действует быстро, играет много тяжелых существ и может давить не только в мид, но и в лейтгейме. Не забывайте и про **Буль-буль-бота**, который защитит стол Пала от большинства АоЕ зачисток — поэтому в матч-апе так ценна **Потасовка**.

Классический Контроль Воин лучше играет против Мех Пала, а вот ОТК версии будет непросто: используйте агрессивные карты для борьбы за стол. **Безликим манипулятором**

можно скопировать крупные угрозы оппонента.



Контроль Паладин

В матч-апе с Контроль Паладином опасна ОТК комбинация с **Мистером Каюком**, которого Паладин пробаффает силой героя **Озаренной Кариэль**, **Праведной защитой** и **Благодатью садов**. Лучшим ответом на комбо станет **Мутанус Пожиратель** — старайтесь играть его под **Бранном Бронзобородом** и уже после **Озаренной Кариэль** противника. Сильно с Мутанусом можно не спешить: ОТК комбо у Паладина не получится реализовать быстро — по крайней мере в случае, если у вас много здоровья и брони.

Без **Мистера Каюка** Паладина можно легко переиграть с помощью сокровищ **Кзакусана**.

Если **Мистера Каюка** не получилось съесть, просто давите Паладина столом и сокровищами **Кзакусана** в надежде, что он недостаточно быстро пробаффает **Мистера Каюка** до нужных значений. Держите ваш запас брони на высоком значении, а также ищите провокации, чтобы обыграть ОТК комбо оппонента.



Курс Чернокнижник

Чтобы переиграть Курс Лока, важно держать в руке много карт каждый ход в мид и лейтгейме. Так оппонент не сможет заполнить вашу руку сразу несколькими проклятиями, а по одному они делают не столь многое. Вместе с этим копите много брони, а по возможности старайтесь и хоть как-то давить на оппонента взрывным уроном — со столом Лок почти всегда справится.

Важной картой станет **Закалка пламенем** — с ее помощью вы сможете сыграть 2-3 карты за ход и после заполнить руку 9-10 картами.



Мех Маг

Простой темповый поединок, в котором помогут зачистки стола — в первую очередь **Раскалывание щита**. Маг может повернуть мощные комбинации с **Меха-акулой** — он

них защитит не только броня, но и заспам стола любыми угрозами. Если вы займете игровое поле в мид или лейтгейме, Магу будет сложно вернуть контроль над ним.

Сложнее матч-ап с Балинда Мех Магом, потому что у противника будет и **Балинда Каменный Очаг**, и **Амулет пламени дракона** — на пару тяжелых драконов ответа уже может и не найтись.

Постарайтесь съесть **Меха-акулу** или **Балинду Каменный Очаг** с помощью **Мутануса Пожирателя**. Размеренно тратьте AoE зачистки и не бойтесь генерировать свои угрозы — особенно если на половине Мага мало или совсем нет существ.



Нага Жрец

В этом матч-апе важно найти **Мощный удар щитом** и способ быстро напомнить броню. Ремувал может понадобиться уже к 3-4 ходам, если Жрецу повезет с заходом. Опасна одна крупная угроза, потому что на нее не так много очевидных ответов помимо комбы броня + **Мощный удар щитом** или броня + два **Раскалывания щита**. Позднее на опасные столы Жреца можно ответить **Потасовкой**: Андуин будет вынужден играть мелких наг, чтобы перезаряжать **Змеинный парик**.

Затягивайте партию и пытайтесь оставить Жреца без сильных карт в руке. Старайтесь сами не лишиться ресурсов: в мид и лейтгейме существа Воина могут стать такими же защитными инструментами, как и классические точечные и массовые зачистки.

Всегда помните, что Жрец может быстро закончить партию с помощью **Благословения** и многочисленных баффов здоровья. Даже огромные запасы брони не всегда защитят от мощнейших комбинаций Нага Приста.



ОТК Жрец с Элвинским вепрем

Матч-ап с первого взгляда кажется безнадежным, но на деле все не так плохо. Во-первых, Жреца можно попросту задавить тяжелыми существами. Зачисток у него мало, способ победы очень медленный, да и хорошо играют этим архетипам единицы. Во-вторых, можно попросту пережить три атаки Меча тысячи истин с Элвинского вепря. Накопить 45 здоровья и брони для Воина не проблема — останется только удостовериться, что Жрец не добьет Воина любыми существами в течение ходов после атаки оружием — в них у вас будет 1 мана. Постарайтесь до получения Меча тысячи истин противником дважды или даже трижды сыграть **Из глубин**, а **Лоцмана сэра Финли** оставьте в руке. Используйте его уже после первой атаки оружия противника, чтобы

заполнить вашу руку бесплатными существами и заклинаниями. С ними вы сможете дать отпор угрозам противника и накопить броню — и все с 1 маной.



Рамп Друид

Сложный матч-ап, но не такой уж безнадежный. Первой проблемой станут 8/8 существа и две копии [Ивуса Лесного Властелина](#). Идеальным ответом станет [Потасовка](#) или пара [Раскальваний щита](#) — берегите эти AoE зачистки. С единичными крупными угрозами справятся точечные ремувалы и [Рейдовый босс Онуксия](#).

Друид раньше найдет и реализует [Казакусана](#) практически во всех ситуациях, а 10+ запас маны поможет ему проворачивать мощные комбинации с сокровищами. На все это способен и Воин, но у него не получится это так же быстро в большинстве ситуаций. Обороняйтесь и старайтесь как можно быстрее найти и реализовать своего [Казакусана](#). Надеемся на то, что противник играет версией без [Парада планет](#).

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

-

[Наверх](#)