

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

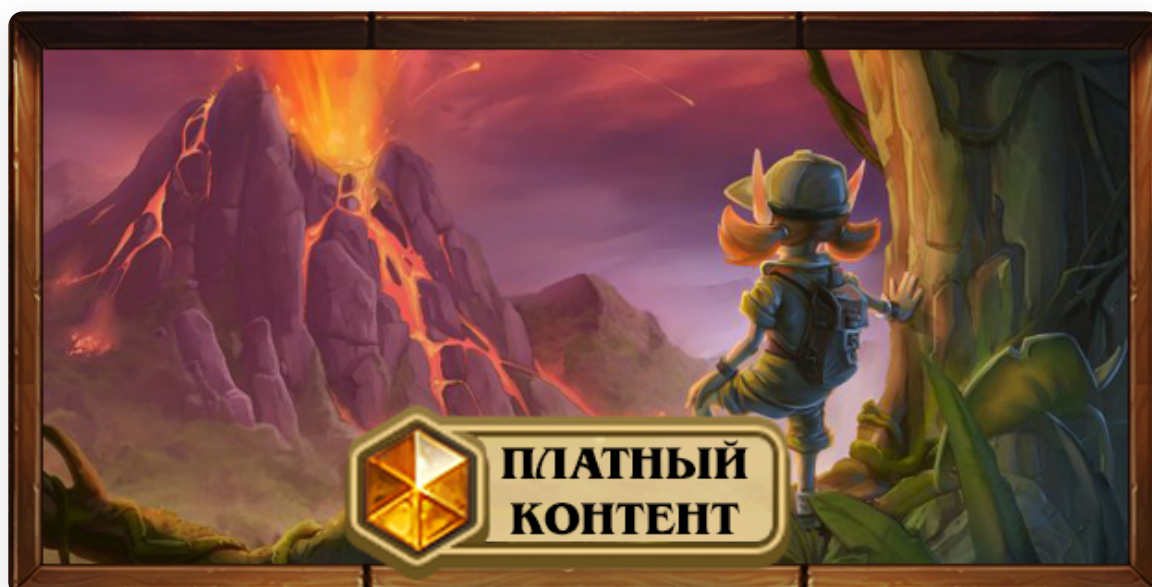
Квест Воин - гайд по архетипу

28.04.2017

Гайды

Гайды Экспедиции в Ун'Горо

Квест Воин - гайд по архетипу



Сегодня мы поговорим об одном из самых актуальных архетипов на текущий момент - Квест Воине.



С выходом дополнения Экспедиция в Ун'Горо в Hearthstone многое изменилось и, похоже, в лучшую сторону. Немного реже мы слышим выстрел корабельной пушки, в мете снова закрепляются такие "старички", как Мидрейндж Охотник, Миракл Разбойник, Фриз Маг и даже Мидрейндж Паладин. Впрочем, многие из них преобразились до неузнаваемости. Так, например, Контроль Воин, оправившись от тяжелой потери

Мариэли Чистосердечной, заменил броню на провокации и вовсе стал забрасывать "насекомых" огненными шарами.



Важно отметить, ни одна сборка на текущий момент не является идеальной, совершенно точно с течением времени финальный вид Квест Воина изменится. Одна из главных задач всех игроков сейчас - именно поиск лучших вариантов колод.

На деле архетип уже сложно назвать Контроль Воином. Это значительно более темпо-ориентированная сборка, которую правильнее всего воспринимать как нечто среднее между мидрейндж и контроль направлениями. Стиль игры, как следствие, тоже довольно существенно изменился. Если некогда Гаррош всю раннюю игру отбивался оружием и заклинаниями, накапливал броню, а после давил огромным количеством тяжелых легендарных карт, то теперь он просто разыгрывает существ по кривой маны, прибегая к зачисткам только в случае потери стола.

Колода стала проще в освоении и намного менее затратной в плане вложения чародейной пыли. Раньше колода Воина почти полностью состояла из эпических и легендарных карт, теперь же предпочтение отдается обычным и редким. Однако колода не стала от этого слабее, ею все еще очень приятно и интересно играть, а новая сила героя, которую можно получить в награду за выполнение задачи, позволяет ощущать себя **Рагнарсом**, которого многим так не хватает в Стандартном режиме.

Существует примерно 3 основных варианта Квест Воина:

1) С Блоками щитом и как минимум одним Мощным ударом щитом

Квест воин



2) С Боевой яростью, сочетающейся с Вихрем, который в свою очередь используется для активации **На корм рыбам**

Квест воин



Код для игры



3) С несколько большим числом провокаций, но без некоторых вышеперечисленных элементов Контроль Воина.

Колода Sjow's Топ 1 ранга Легенда



Код для игры



Сборка Sjow. В колоде используются 2 копии Мощного удара, они отлично играют в любых архетипах Воина, помогая как прокрутить колоду, так и активировать многие заклинания и способность существ **Испушение**. В качестве единственного шестого дропа и «дополнительного зверя» выступает **Злой дикорог**.

В этой сборке 15 провокаций, выполнение задания будет проходить заметно быстрее.

Колода, которая наиболее верно отражает суть Квест Воина. Золотое сечение, на данный момент времени:

Квест воин



Код для игры



Первые недели после добавление в игру Экспедиции в Ун'Горо частично напоминают выход Пробуждения древних богов. Тогда значительная часть карт тоже ушла в Вольный формат, а также появился новый стиль игры: выставлять относительно слабых существ, позволяющих в поздней игры разыграть нечто очень мощное — **К'Туна** или **Н'Зота**. В то время появился **К'Тун Воин**. Если вы помните, первые его сборки были очень похожи на нынешнего Квест Воина, это тоже было что-то среднее между мидрейнджем и контролем, от которого в финальном контроль варианте колоды осталось лишь несколько существ, не усиливавших **К'Туна**, а лишь активировавших его помощников. Ждет ли подобное Виона на провокациях?

Однозначно нет. Да, в колоде можно было бы использовать ровно 7 провокаций, чтобы побеждать любого соперника на усталости, но гораздо вероятнее обратное. Есть некоторый шанс, что Воин откажется от части контроль карт в пользу более стабильного раннего выполнения задания, наполнив колоду еще большим числом существ.

Так сколько же провокаций необходимо? Вы хотите как можно быстрее получить **Сульфурас** и разыграть его в большинстве матч-апов сразу же. Чтобы стабильно получать легендарное оружие **Рагнароса** вовремя, то есть к началу поздней стадии игры (9-10 ход), примерно половина вашей колоды должна состоять из провокаций. Если в сборке, выбранной вами, их меньше, помните, что вы рискуете очень долго выполнять задачу, особенно если вас будут преследовать неудачи.

Вообщем, сам набор провокаций варьируется от колоды к колоде и далек от установившейся (еще не окончательно) нормы на сегодня. Хотя определенно можно выделить некое ядро большинства колод:



Необычные колоды Квест Воина.

Квест Воин Kolento.

Топ 1 Американского и Европейского сервера 28 апреля



Эта колода - пример сборки колоды с **Боевой яростью**. Первое, что обращает на себя внимание - в колоде всего одна копия **Потасовки**! Второе, в слоте для **Грязной крысы** стоит **Мастер брони**, хорошее решение против агро колод, так как **Мастер брони**

хорошо работает под провакациями и отлично считается с **Вихрем**, если ваша половина стола заполнена.

Доказательство взятия Топ 1 на двух серверах

 **Alexander Malsh** ✓
@Kolento

Читать

Got rank 1 on BOTH Na and Eu servers!
WOW



РЕТВИТОВ **278** ОТМЕТКИ «НРАВИТСЯ» **1 004**

6:02 - 28 апр. 2017 г.

33 278 1,0 тыс.

Квест Воин от RayC







 **Код для игры** 


Эта колода - пример сборки с **Блоками щитом**. Подобные в нынешней мете являются предпочтительными, так как **Блок щитом** - отличная техническая карта против Фриз Мага, ставшего чрезвычайно популярным в мете. Вместе с **Блоками** используется один **Мощный удар щитом**: подобный ремувал игнорировать при составлении колоды не стоит, но вторая копия стала бы излишней из-за малых способов активации. Игрок использует **Мастера брони** в качестве стабильного второго дропа, что повышает шансы

против агрессии, две этих карты вкупе с **Вихрем** так же могут помочь и в победе над Магом, набрав вам огромное количество брони, если ваш стол заполнен провокациями, как это обычно и бывает в данном матч-апе. Проблема набора зверей для синергии со **Смотрителем** решается одной копией **Дитеныша дикорога**. В качестве активации карты **На корм рыбам** RayC, как и многие другие игроки, использует лишь один **Вихрь**.

Квест Воин от Fibbonachi

Квест воин

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
|  Завладейте 7 существ с «Провокацией». Награда: Судья-бурас. |  Наносит выбранному существу 1 ед. урона за каждую единицу брони вашего героя. |  Наносит 1 ед. урона ВСЕМ существам. |  Провокация. Боевой клич противника призывает случайное существо из своей руки. |  3 |  Уничтожает существо противника с непокрытой здоровьем. |  Наносит 2 ед. урона выбранному существу. Если оно выживает, вы берете карту. |
|  Наносит 3 ед. урона всем существам с непокрытой здоровьем. |  Вы получаете +5 к броне и берете карту. |  Боевой клич наносит 1 ед. урона всем другим существам. |  Каждый раз, когда это существо получает урон, вы берете карту. |  Провокация. Боевой клич вы раскрываете существо с «Провокацией». |  Провокация. Истумление: +3 к атаке. |  Провокация. Предсмертный крик: вы замощиваете в команду дикорога 6/3 с «Провокацией». |
|  Уничтожает все существа, кроме одного, выбранного в случайном порядке. |  Провокация. Когда это существо наносит урон, вы получаете броню в размере нанесенного урона. |  Провокация. Боевой клич вы вызываете в руку зюльра, дракона и мурлока из вашей колоды. |  Провокация. Боевой клич наносит 2 ед. урона всем другим существам. |  Боевой клич уничтожает все прочие существа. Вы сбрасываете все карты из вашей руки. | | |



8780

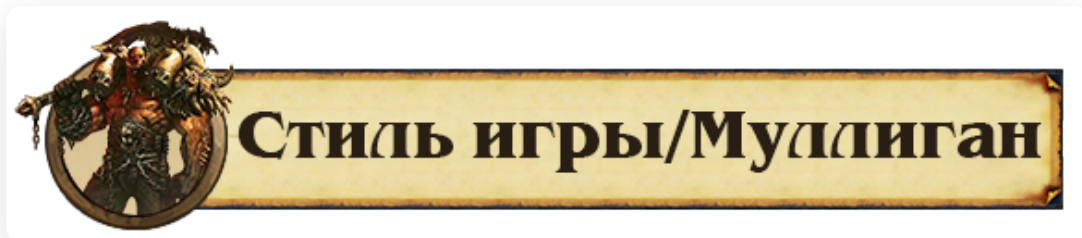


Код для игры


Эта версия Квест Воина самая необычная из представленных. Мало кто ждет от вас **Смертокрыла**, и это является очевидным преимуществом. **Смертокрыл** занимает слот

второго **Доисторического дракона**, функции у этих двух карт крайне схожи: в поздней стадии игры зачистить стол оппонента и занять его самостоятельно, при этом будучи драконами для **Смотрителя**. В остальном сборка от Fibbonachi является почти хрестоматийным Квест Воином, использующем **Блоки щитом**.

В колоде 11 существ со способностью Провокация, однако несколько больше добора карт, чем в сборках от RayC и Sjow.



Все довольно просто. **Ваш план на партию: если оппонент играет на агро колоде, то вам следует сбросить задачу и одержать победу, не прибегая к помощи легендарной силы героя. Если же нет, разыграйте задачу, выставляйте существ по кривой маны, ну а затем экипируйте Сульфурас и победите им.** На этом, в принципе, можно было бы и закончить, но рассмотрим все чуть детальнее.

На стадии муллигана важно не оставлять в руке провокации с одинаковой стоимостью: вы все равно выставите только одну за ход, и больше ничего. Это и есть ваша стратегия игры: хорошим ходом считается именно трата всей имеющейся у вас маны на существо с провокацией, естественно, когда это допустимо. **Служителей боли** и **Буйных вурдалаков** можно, однако, оставлять и вместе с **Защитником холмов**. Они довольно ситуативны и уникальны, каждый из них в нужный момент способен чуть ли не выиграть партию.

Через **Защитника холмов** следует чаще всего искать провокацию, стоимость которой позволит вам заполнить пробел в кривой маны в один из ходов. Например, на момент третьего хода у вас в руке есть **Защитник холмов**, **Храбрец Кровавого копыта**, **Уличная Бронница** и **Смотритель**. **Смотритель** наверняка принесет вам в руку **Доисторического дракона** (и отличный восьмой ход), а это значит, что с **Защитника** лучше раскопать либо существо за 6 кристаллов маны, либо нечто дешевое, вроде **Напыщенного актера**, которого можно будет разыграть одновременно с чем-либо еще, пришедшим после с топдека. Вы стараетесь предсказать течение партии на много ходов вперед: как именно вы воспользуетесь **Казнью** и **Огненной секирой**, будет ли повод отдать **Потасовку** – и если будет, то когда – только так вы по-настоящему раскроете потенциал **Защитника холмов**.



Стиль игры и муллиган существенно отличаются в зависимости от того, против кого вы играете. Некоторые классы представлены в мете только агрессивными архетипами, к примеру, Охотник или Чернокнижник, некоторые – только медленными, например, Жрец или Маг. Против тех, кто может быть и тем, и другим, как Воин, который неизвестно, разыграет ли задачи из руки на первых ход или же выстрелит из пушки, придется несколько сложнее на стадии планирования стартовой руки, ведь придется учитывать все возможные варианты развития партии в дальнейшем.

Давайте подробнее остановимся на стадии муллигана.



Оставлять ли в стартовой руке **Сердце Огненного Венца** – главный вопрос, на который придется каждый раз искать ответ. Просто поверьте, эта карта вам нужна не всегда. Так выходит, что игрок, использующий низкую кривую маны, то есть играющий на быстрой колоде, к восьмому-девятому ходу останется без карт или почти без карт. Это статистика, агрессивные архетипы тратят за ход больше карт, чем берут потом из колоды. Вы – нет. Как мы уже говорили, чаще всего ваш ход состоит из розыгрыша ровно одной карты. Исключения есть, однако в большинстве случаев к восьмому ходу вы

все еще будете иметь в своей руке 4-5 карт, что почти гарантирует вам победу против агрессивных оппонентов на этой стадии. Вывод – в самый ранний срок, когда вы могли бы выполнить задачу и разыграть **Сульфурас**, он вам **уже будет не нужен**. Да, сила **Рагнароса** может позволить вам победить на пару ходов раньше, когда победа и так за вами, но, например, более ранний сбор комбинации **Вихрь + На корм рыбам** может эту самую победу вам обеспечить. Подробнее об этом в разделе Матч-апы.

Теперь о других картах в стартовой руке.

Вы всегда хотите получить **Огненную секиру**. Это ваш единственный второй ход без монетки. Даже против медленных архетипов она может быть крайне полезна, например, Жрец лишится своего ключевого добора на ранней стадии – **Клирика Североземья**.

Если в вашей сборке есть **Смоляной страж**, оставляйте его в стартовой руке всегда. Против агро он поможет существенно замедлить натиск врага, против контроля – ускорит выход в игру легендарного оружия.



Защитник холмов – против контроля оставляйте его, против агро – только в том случае, если у вас нет **Буйного вурдалака** (сейчас большая часть агро колод базируется на существах с низкими показателями здоровья), который просто проявит себя лучше.

Грязная крыса – оставляйте в зависимости от класса соперника. В первую очередь данная карта – гроза всех комбо-колод. Против Разбойника стоит оставлять всегда. Это ключевая карта против Квест архетипа, способная в одиночку обеспечить победу, но вот против Миракл Разбойника (который не разыграл на первый ход **Подземные пещеры**) выставлять ее на второй ход не стоит совершенно точно, поскольку есть риск получить **Гоблина-аукциониста** или **Великана**. Против Мага оставляйте Крысу всегда. Если оппонент использует задачу, вы просто разобьете ему комбинацию, если нет, вытащить из руки Фриз Мага что угодно всегда полезно, пусть и делать это стоит не на второй ход. Против Охотника разыгрывать **Грязную крысу** на второй ход не нужно, только если оппонент не оставил много карт в стартовой руке. Однако помните не только про **Высокогрива саванны**, но и про **Гиену-падальщицу**, которая может вам очень дорого обойтись, если у оппонента уже есть звери на столе. В целом зависимость такая: если у архетипа оппонента нет в колоде того, что вы бы не хотели увидеть на столе на второй ход, смело разыгрывайте **Грязную крысу**.

Буйный вурдалак – оставляйте против агро архетипов, против контроля лишняя провокация вам будет нужнее.

Служитель боли – этой карте есть место в вашей стартовой руке, особенно при наличии монетки. Если оппонент использует агро колоду, **Служитель** вполне будет способен и добрать сразу 2 карты, и слегка остановить натиск оппонента, даже разменявшись со слабым существом. С монеткой его стоит оставлять всегда, если в руке уже есть **Буйный вурдалак**. Эта комбинация работает и против агро, и против контроль колод. Однако если у вас монетки нет, а провокация за 3 кристалла маны есть, **Служителя** лучше сбросить.

Вихрь/На корм рыбам – оставляйте только вместе и только против архетипов, которые способны выставить много существ, не боящихся ваших провокаций. Помните, оставив эту комбинацию, вы потеряете сразу 2 карты в стартовой руке, а это может пагубно сказаться на партии в целом.

Потасовка – оставляйте только против Разбойника и делайте это всегда. Эта карта позволит вам попросту остаться в живых после активации легендарной задачи противника, однако помните: чем опытнее оппонент, тем легче он сможет обыграть вашу **Потасовку** и остаться с полной рукой карт.

Храбрец Кровавого копыта – хоть это и карта за 4 кристалла маны, порой ее стоит оставить в стартовой руке, она будет цениться довольно высоко.



Уличная Бронница – а эта провокация и вовсе стоит 5 единиц маны, но если вы видите, что ваш соперник играет на Маге, а рука у вас и без того неплоха – оставляйте! Данная карта является одной из ключевых в противостоянии с Фриз Магом, особенно, если вы не используете **Блок щитом**, ведь это единственный ваш способ набрать дополнительную броню. Джайна постарается убить ее в первую очередь и любой ценой, а это значит, что **Бронница** вполне может и «съесть» целый **Огненный шар**, что может стоить вам победы. И еще один важный момент: не пытайтесь именно этим существом «снять» **Ледяную глыбу**! Поскольку урон этот не будет засчитан, эффект **Бронницы** не сработает, и вы потеряете 2 драгоценных единицы жизни.



Пример из игры: муллиган против Джайны. Оппонент почти наверняка окажется Фриз Магом, ни один ожидаемый архетип не содержит опасных существ с 1 единицей здоровья. **Вурдалак** не нужен, **Потасовка** – тем более. **Уличная Бронница** может оказаться переломным моментом в партии, а монетка позволит сгладить кривую маны, если с картами, которые после придут в руку, не очень повезет. Не будь ход вторым, **Бронницу** уже пришлось бы наверняка сбросить



Далее выяснится, что Джайна – действительно Фриз Маг. Мы выставляем Защитника холмов, зная, что, скорее всего, оппонент убьет его без особых затрат, просто ударив обоими существами, а мы в ответ сможем разыграть «**На корм рыбам**» – довольно дешево – но эта карта в данном матч-апе, вероятнее всего, и не пригодится вовсе.



Матч-апы

Начнем с главного вопроса о сохранении в руке **Сердца Огненного Венца**, затем обсудим дополнительные вопросы и тонкости.



Охотник:

Задачу всегда сбрасывайте.

Во-первых, не бывает Контроль Охотников. Любой встреченный вами Рексар сейчас наверняка окажется «мидрейндж» архетипом, и слово в кавычки взято не случайно. Исторически нет достоверного термина, описывающего стиль игры именно этого Охотника, но суть остается следующей: он **значительно** агрессивнее остальных мидрейндж колод.

Во-вторых, **Верный выстрел** против вас многократно приобретет в силе, стоит вам заменить «Поднять щит!» на «Умри, насекомое!». Другими словами, даже если вы оставили **Сердце Огненного Венца** и выполнили его условие, придется трижды подумать, разыгрывать ли **Сульфурас**. Чаще всего к этой стадии игры у вас останется отнюдь не 25 единиц здоровья, и каждые 2 будут на счету.



Матч-ап с Мидрейндж Охотником во все времена был худшим кошмаром Контроль Воинов. Сейчас же он изменился: не столько стал лучше или хуже, сколько стал другим. У вас есть постоянное присутствие на столе, да еще и почти все ваши существа обладают провокацией, которой некогда так боялись Фейс Ханты. Это определенно повысило шансы Воина. Однако **Высокогрив саванны** все еще актуален, а колода Охотника приобрела новую главную угрозу – **Гиену-падальщицу**. Существа из

предсмертного хрипа стали слегка менее опасными, вы сами увидите на практике, насколько часто они будут зачищаться боевым кличем **Исторического дракона**. Проблема в другом: ваш новый стиль игры предполагает постоянное наличие на столе существа с низким показателем атаки и высоким показателем здоровья, что позволяет невероятно легко использовать способность Гиены. Ключ к победе против Охотника: по возможности зачищать **всех** существ на столе оппонента и дважды думать, стоит ли выставлять **Смоляного стража**, если у оппонента есть **Лук Орлиного рога** и два токена 1/1. Всегда помните о потенциальной угрозе в виде **Гиены-падальщицы**, поскольку вы должны быть готовы к ее появлению в любой момент.



Чернокнижник:

Всегда сбрасывайте карту задачи.

Любой Чернокнижник сейчас – Зоолок, и пусть 12 единиц прямого урона за 5 маны (4 единицы урона у **Сульфураса** и 8 – сила героя) кажутся привлекательными, они вам не понадобятся. Если вы доживете до восьмого хода, сам по себе **Доисторический дракон** с легкостью завершит партию в вашу пользу. Вам даже не понадобится урон, чтобы ускорить победу, оппонент сам нажмет «Сдаться» намного раньше.

Матч-ап на текущий момент выглядит положительным. Зоолок будет тратить больше одной карты на каждую вашу, эту проблему в теории решит Жизнеотвод, однако, сила ваших карт со временем возрастет, ведь ваша кривая маны заканчивается отнюдь не на пятом ходу, а вот у Чернокнижника наоборот. В итоге чаще всего матч будет заканчиваться большой провокацией с вашей стороны против полупустого стола оппонента.



Воин:

Задачу необходимо оставлять всегда.

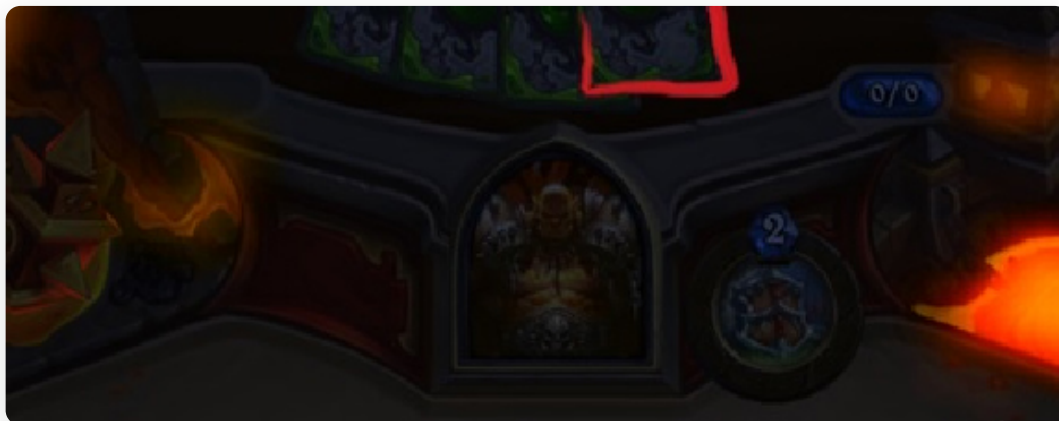
Да, против Пират Воина вы ей не воспользуетесь, так как ни один подобный матч не продлится так долго. Вы либо проиграете, не справившись с **Разъяренным берсерком**, либо победите. **Берсерк** – почти единственная карта, представляющая для вас реальную угрозу в этом матч-апе, Пират Воину придется пожертвовать огромное количество урона и карт на ваши провокации, а это для него просто непозволительно. Квест Воин, напротив, победит вас в тот же момент, когда вы сбросите задачу. Так как обе колоды расположились на первом уровне мета-отчетов, считаться придется с обеими в равной степени.

Против Пират Воина игра чаще всего выдается легкой, просто помните про **Разъяренного берсерка**, как про **Гиену-падальщицу** у Охотника. Вот только Пират

Воин не Охотник, у него не будет вообще никакой поздней игры, так как вся его колода – существа за 1-3 кристалла маны (**Жуткий корсар** подходит под эту стоимость), оружие и прямой урон.

Игра с Квест Воином сложнее и зависит преимущественно от удачи — вашей и оппонента. Муллиганьте как можно больше провокаций в стартовую руку, старайтесь всеми силами получить **Сульфурас** раньше, и пусть умирают нужные вам "насекомые".

Игровая ситуация



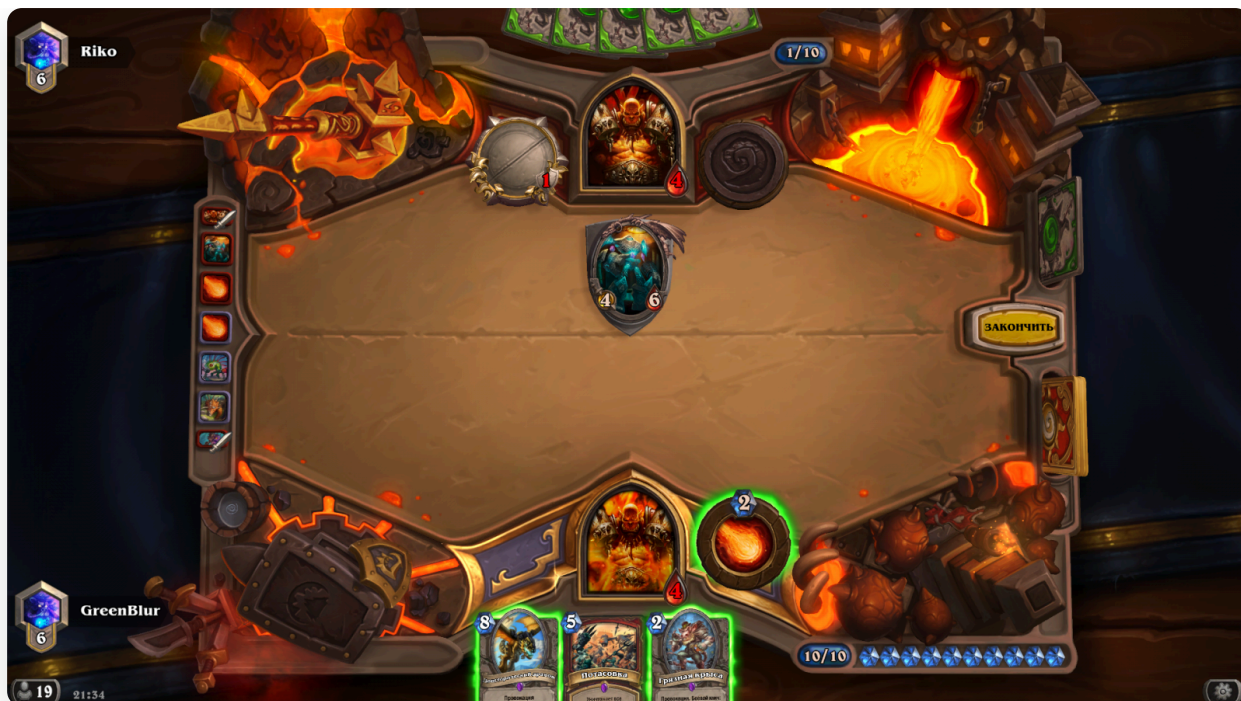
Рассмотрим крайне тонкий психологический момент стадии муллигана. Именно на ней был сделан скриншот, на котором обведена единственная карта, замененная оппонентом.

Во-первых, крайняя левая карта (именно на этой позиции в руке оппонента всегда находится задача) осталась нетронутой, что слегка повышает шанс, что против вас именно Квест Воин, а не его собрат на пиратах.

Во-вторых, обратите внимание на рубашку, она дается за героическое прохождение Наксрамаса, чуть лучше ее будет видно на снимке ниже. Это дает массу информации об оппоненте: он играет очень давно, а значит, у него уже собрана хорошая коллекция; рубашка явно не подходит по цвету Гаррошу – скорее всего, он использует ее именно с целью показать свои достижения.

Все эти выводы спорны и легко могут оказаться ошибочными, однако шанс, что оппонент играет новым «Контроль Воином», стал уже значительно выше. Именно эта рубашка позволит вам слегка подкорректировать свой муллиган, ведь карты, которые оппонент меняет, видны только после того, как вы сами завершите муллиган. Согласитесь, вы же видели массу Пират Воинов с рубашкой «Пираты»? Позже выяснилось, что предположение не было ошибочным.

Ситуация из этого же матча.



Игра почти завершена, исход уже, очевидно, решит бросок **Монетки**. И все же на шанс можно повлиять.

Есть два возможных хода. Вы можете либо выставить **Доисторического дракона** и использовать силу героя, либо же разыграть **Грязную крысу**, использовать **Потасовку** и лишь потом сказать: «Умри, насекомое!»

Давайте посчитаем. В первом случае шанс победить мгновенно равен 50%. После оппонент тоже сможет мгновенно победить с шансом в 50%, что даст в сумме $1 - (0,5 * 0,5) = 0,75$ шанс на успех. Обратите внимание, у Воина напротив ровно 4 единицы здоровья, что не позволит ему ударить вашего дракона оружием, чтобы активировать **Казнь** (**Смотрителя**-то на столе у него уже не будет, если он доживет до своего хода), так как сила героя у него уже не базовая. Есть шанс, что он использует в своей колоде **Блок щитом** (что можно почти исключить, учитывая, какие карты были в партии до этого) и уже держит его в руке, или же у него есть **Вихрь** + **Казнь**. Один **Вихрь** он уже отдавал ранее, два используются редко, так что это крайне маловероятно. Так или иначе, речь идет о небольшом дополнительном шансе проиграть, ведь среди шести карт в его руке обязательно должна найтись комбинация из двух, причем второй карты для комбинации, активатора **Казни**, возможно, у оппонента уже и не осталось.

Второй способ гораздо более прямолинейный, шанс здесь считается однозначно, так как все закончится на вашем ходу. Будь в руке не **Грязная крыса**, а любое другое существо за 3 маны или дешевле, можно было бы однозначно пойти именно этим путем. Так вероятность победить была бы ровно 0,75 без каких-либо дополнительных факторов: 50%, что в **Потасовке** выживет ваше существо, и 50%, что в случае неудачи вы все равно попадете. **Грязная крыса** же выставит существо на сторону оппонента, что понизит ваш шанс в **Потасовке** до 33,3%, что в сумме даст $1 - 0,667 * 0,5 = 0,67$.



Даже с учетом погрешности более опасный первый способ дает шанс как минимум не меньший, поэтому следует выбрать его. Однако если вы не уверены в расчетах либо же подобные варианты кажутся в равной степени успешными, **всегда** выбирайте тот, что завершит игру на вашем ходу. Оппонент, в конце концов, сам собирает свою колоду, там всегда можно встретить и совсем неожиданные карты, способные перевернуть конкретно вашу ситуацию.



Жрец:

Задачу оставляйте всегда.

Это ваш основной путь к победе, партия, скорее всего, продлится достаточно долго, с первых ходов невероятного давления не ожидается. Да, так выйдет, что ваши карты Жрец будет забирать выгодно и очень выгодно. Он будет воровать провокации **Зельем безумия**, убивать их **Словом Тьмы: Боль**, прокачивать своих существ **Словом Силы: Щит** и **Жрецом Когтя из «Кабала»**, лечить их и размениваться. Однако у вас есть **Потасовки**, **На корм рыбам** и **Казни**, а после вы все равно сможете перевернуть игру с помощью **Сульфураса**.



Паладин:

И в этом матч-апе тоже всегда оставляйте задачу.

Ситуация аналогична противостоянию со Жрецом, только шансов у вас здесь значительно меньше. Представьте: у противника на столе **Тирион Фордринг** и **Паладин-рекрут**. Ни одно попадание вашей новой силы героя вас не устроит, если только у вас не осталось Буйного вурдалака под рукой. Даже если он есть, вы можете

попасть «в лицо», а если вы все же убьете **Тириона**, без силы героя «**Поднять щит!**» Испепелитель будет далеко не так безопасен. И это лишь один из возможных примеров.



Каждый Паладин-рекрут представляет для вас угрозу, **Защитники холмов** могут дать оппоненту двух дополнительных **Тирионов**, **Несущийся кодо** способен легко разобраться с вашей **Уличной бронницей**. Мидрейндж Паладин – сложный матч-ап для вас, но победить все равно возможно с помощью все того же **Сульфураса**.



Друид:

Задачу оставляйте.

Всегда или нет – сказать сложно, ведь уже сейчас не встречается почти никакой архетип Друида, кроме агрессивного. Там задача, разумеется, не нужна, но пока определенности нет, лучше ее оставлять. В конце концов, если говорить об агрессивных архетипах, по-настоящему для вас опасен лишь Охотник, все остальные будут испытывать гораздо больше проблем с провокациями. Агро Друид не исключение, это положительный для вас матч-ап, трудностей с которым возникать не должно.



Маг:

Задачу оставляйте.

Скорее всего, оппонент – любого рода Фриз Маг. Ваши провокации хороши в защите, здесь же вам будет нужно давление. На самом деле вопрос необходимости **Сульфураса** в этом случае тоже не так однозначен. С одной стороны, всем известно, что ничего не боятся Фриз Маги так, как базовой силы героя Воина. С другой, их главный ресурс – время. Один лишний ход, что Маг сохраняет **Ледяную глыбу**, может стоить вам жизни.

Чем раньше вы вскроете секрет, тем лучше. Однако колода Фриз Мага претерпела значительные изменения. Если вы им не играли в новой мете, обязательно изучите сборку: в ней теперь очень мало урона. Абсолютно реальной стала ситуация, когда время у Джайны есть, а урона – нет.



Внимательно считайте потраченные **Огненные шары** и **Ледяные стрелы**, следите за подписями под заклинаниями, откуда они были получены, ведь **Петроглиф** – потенциальный источник самых опасных заклинаний на урон, а также всегда помните о наличии одной **Огненной глыбы** в руке соперника. Именно от этих знаний будет зависеть итог: сыграть ли **Сульфурас** и снять **Ледяную Глыбу** либо же оставить себе возможность получать броню. Это очень тонкий момент, требующий довольно хорошего понимания игры, однако выбор делать вам так или иначе придется.



Шаман:

Всегда оставляйте задачу.

Скорее всего, Шаман будет использовать синергию элементалей, следовательно игра продлится достаточно долго, чтобы вы смогли извлечь необходимую пользу из **Сульфураса**.

С небольшой вероятностью вы можете встретить Квест Шамана, тут ключ к победе – AoE. У вас их достаточно, а мурлокам ваши провокации определенно придется не по вкусу. Как и матч-ап с любой другой агро колодой, для вас он положителен.



Разбойник:

И в данном случае необходимо оставлять задачу.

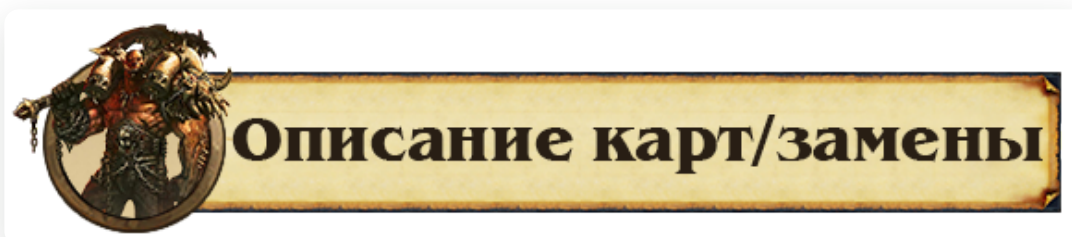
Миракл Разбойник либо даст вам некоторое время на розыгрыш провокаций, либо вложит массу ресурсов в **Эдвина ван Клифа**, который и завершит партию в ту или иную сторону в зависимости от наличия у вас **Казни** с активатором для нее. Это непростой матч-ап, но победить вы можете.

Квест Разбойника вы боитесь, однако если вы переживете пятый-шестой ход, его придется еще чем-то быстро убивать. Это отрицательный для вас матч-ап, зависящий преимущественно от умения оппонента и его удачи, но вот конкретно ваша стартовая рука может решить меньше в итоге, чем хоть какой-то определенный план на 7-9 ход.



Помните, что у всех или почти у всех ваших провокаций нет пяти единиц атаки, а это значит, что усиленные существа Разбойника будут преодолевать их без смертельного исхода. Старайтесь зачищать совершенно всех существ на столе на протяжении всей игры до розыгрыша награды за выполнение задачи, ведь даже на самой ранней стадии Разбойник сможет вернуть их себе в руку **Паромщиком** или **Молодым хмелеваром** и тем самым ускорить выполнение **Подземных пещер**. Еще один важный момент: в ход перед активацией награды, если у вас не получается убить всех существ оппонента, делайте выбор в пользу убийства самых маленьких. В любом случае все они станут 5/5, а, разменявшись не с самыми сильными, вы сохраните пару лишних характеристик или одну-две единицы здоровья.

Ключ к победе - хорошо отданная **Потасовка**, однако зависеть это будет по большей части от соперника. Помните, если вы каким-либо образом доживете до 10-го хода, комбинация **Доисторического дракона** и **На корм рыбам** может поставить жирную точку в этом противостоянии, ведь она зачистит весь стол оппонента и займет его с вашей стороны.



Мы пройдемся по всем ключевым картам Квест Воина и обсудим, какие карты так же хорошо бы смотрелись в этой колоде, какие необязательны и чем те или иные решения можно заменить.



Сердце Огненного Венца

Обязательная карта для архетипа, хоть Воин на провокациях и без задания с легкостью бы побеждал агрессию, против всех остальных эта карта необходима.



Грязная крыса

В нынешней мете сложно переоценить эту карту. Она значительно повышает шанс победить Квест Разбойника, хорошо играет с пиратами, «ломает» комбинации и при всем при этом еще и выполняет вашу задачу. В любой сборке найдется место двум **Грязным крысам**, если их у вас нет, выберите один из предложенных вариантов альтернативного второго дропа, а лучше все-таки потратьте 800 пыли – оно того стоит.



Казнь

Обязательная карта. Квест Воин является медленной колодой, а **Казнь** – чуть ли не единственным точечным ремувалом в ней.



Мощный удар

Ситуативная и очень полезная карта, которая содержит в себе очень много полезных функций, однако может быть заменена в связи с огромной конкуренцией на каждый слот в сборке. Это работает и в обратную сторону: часть карт можно заменить именно **Мощным ударом**.



Огненная секира

Все еще **лучшее оружие в игре**, две копии этой карты обязательны в любой колоде Воина.



На корм рыбам

Хорошая зачистка стола. Карта ситуативная, активировать ее не так просто, как может показаться. Во-первых, вместе с ней вы обязательно используете один **Вихрь**, что занимает дополнительное место в колоде. Во-вторых, текст карты почти не позволяет вам ее разыгрывать, если у вас есть существа на столе, а именно выставление провокаций каждый ход и является вашим стилем игры. Бывают моменты, когда именно **На корм рыбам** решает исход партии в пользу Воина, однако не менее редки случаи, когда эта карта лежит мертвым грузом. Эту карту, скорее всего, стоит

класть в колоду, однако если у вас совсем мало чародейной пыли, создайте сначала **Доисторических драконов**. Заменить **На корм рыбам** нельзя, но можно эту карту просто не использовать, это сделает сборку более темпо-ориентированной, вы немного потеряете в плане контроля, но приобретете в стабильности выполнения задания.



Вихрь

Кладите в сборку только вместе с **На корм рыбам** и, желательно, всего одну копию, ни в каком другом случае он не стоит места в колоде. Это слабая карта, намного хуже того же **Возмездия**.



Боевая ярость

Великолепный добор для Воина, требующий массы условий, все из которых в данной колоде присутствуют: это и существа с большим показателем здоровья, и эффект **Вихря**. Однако так выходит, что хорошо разыграть **Боевую ярость** не так-то просто. Скорее всего, в вашей сборке ее не будет, и в этом нет абсолютно ничего страшного. Не используйте **Боевую ярость**, если в вашей колоде нет карты **На корм рыбам**, ведь в этом случае у вас нет и **Вихря**, следовательно **Ярость** активировать еще сложнее.



Блок щитом

Необязательная карта, используется лишь в некоторых сборках. Ваш стиль игры предполагает трату всех кристаллов маны либо на провокации, либо на зачистку стола. Однако против некоторых оппонентов **Блок щитом** может великолепно себя показать (например, против Фриз Магов).



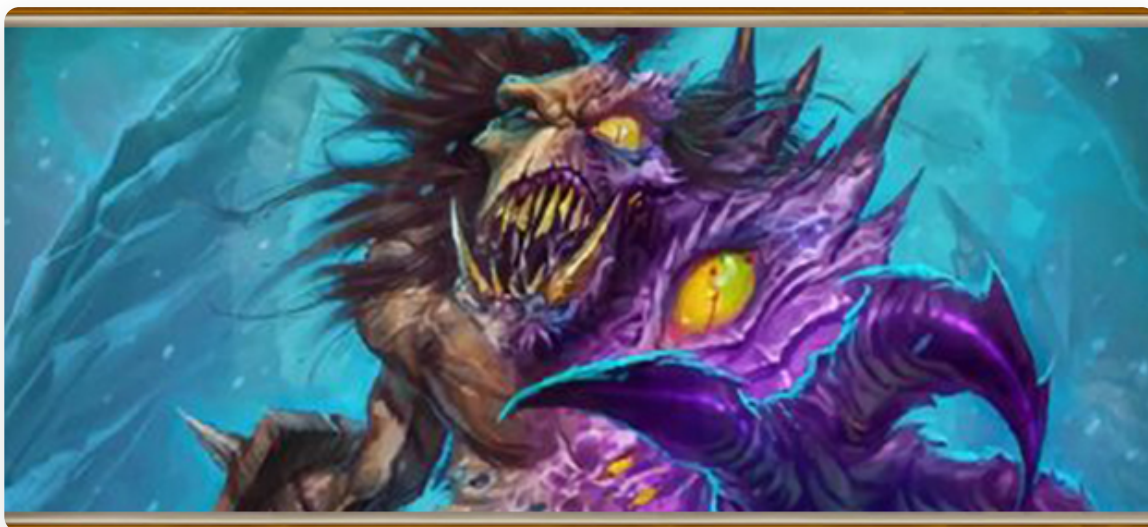
Мощный удар щитом

Используется только вместе с двумя копиями **Блока щитом** и чаще всего не больше, чем в одном экземпляре. Вы уже не тот Контроль Воин, к которому все так привыкли, а в вашей колоде больше нет **Оглушить** и **Мариэли Чистосердечной**. Даже базовую силу героя в тех противостояниях, где вам всегда и был нужен **Мощный удар щитом**, вы замените на «Умри, насекомое!». Если у вас нет этой карты, просто не используете ее, выложив вместе с ней **Блоки щитом**. Целых 3 места в колоде – это достаточно много.



Буйный вурдалак

Сильнейшая карта за 3 кристалла маны, активация множества «особенностей» Воина (от **Казни** до исступления) зачистка стола, хорошее существо. Обязательно иметь 2 копии в любой сборке.



Защитник холмов

Слабое по характеристикам существо, которое, однако, отлично себя показывает на практике. Если у вас нет двух его копий, придется их создать, если вы хотите раскрыть весь потенциал Квест Воина.



Служитель боли

Почти **единственный ваш добор**. Это существо хорошо, пусть и неидеально, вписывается в архетип, но у него огромная конкуренция за слот третьего дропа. Играйте одну-две копии, **Служитель боли** чаще покажет себя хорошо, чем плохо.



Смоляной страж

Хорошая провокация, головная боль всех агро колод. Против контроля он лишь поможет быстрее получить **Сульфурас**, но и этого будет вполне достаточно. Положите минимум одну копию **Смоляного стража** в колоду, он оправдает свое место.



Храбрец Кровавого копыта

По неизвестным причинам слегка **недооцененная карта**. Это прекрасная провокация, которая не только хорошо вас защитит, но и, будучи в состоянии исступления, сможет выгодно разменяться, а также «сходить в лицо». Необходимо иметь 2 экземпляра этой карты в любой вариации Квест Воина.



Уличная бронница

Эта недооцененная поначалу **карта прекрасно вписывается в стиль игры** Контроль Воина, ведь она выполняет сразу две задачи: набор брони и сдерживание агрессии. Если у вас нет ни **Бронницы**, ни пыли, но есть два **Детеныша дикорога**, то используйте их, в любом другом случае **Бронниц** лучше создать.



Детеныш дикорога

Эта карта слегка уступает **Уличной броннице**. Ее предсмертный хрип если и окажет влияние на партию, сделает это поздно, а **Трясинный ползун** даже близко не подбирался к рейтинговым играм. Дело в том, что и сам **Детеныш дикорога**, и существо, которое он замешивает в колоду, являются зверями, поэтому даже одной его копии хватит, чтобы **Смотритель** чаще всего брал именно 2 карты.



Потасовка

Основная зачистка Воина. Она универсальнее, чем **На корм рыбам**, так что если у вас нет ни того, ни другого, начните с **Потасовки**. Вопрос в том, нужна ли она Воину, который старается играть «от стола». Ответ на него даст лишь время, а пока большинство игроков используют в своих сборках обе копии.



Злой дикорог

Совершенно необязательная карта в вашей колоде. Проблема зверей уже решена одной копией **Дитеныша дикорога**, а провокация 5/5 за 6 кристаллов со случайным, пусть и управляемым, эффектом не выглядит сильно. Это просто среднее существо, занимающее в сборке вакантное место шестого дропа. **Злого дикорога**, на крайний случай, можно получить и с **Защитника холмов**. Меняется на что-либо другое практически в первую очередь.



Смотритель

Если у вас есть эта легендарная карта, то просто используйте ее. Чаще всего она принесет вам две карты, одна из которых – **Доисторический дракон**, практически идеальный восьмой ход. **Смотритель** великолепно показывает себя, это один из поводов пройти Каражан. Если его у вас нет, заменить его можно на любую другую провокацию, лучше всего подойдут **Болотный ползун** и **Смоляной дух**. Вопрос необходимости наличия двух **Доисторических драконов** при отсутствии **Смотрителя** неоднозначен, эти драконы невероятно сильны и сами по себе, а вот зверей можно будет убрать из колоды при желании.



Доисторический дракон

Одна из лучших карт дополнения. Во многих партиях ваши оппоненты будут сдаваться, как только он будет выходить на стол. Если у вас есть **Смотритель**, придется создать обоих драконов практически в первую очередь. Если **Смотрителя** нет, об этой трате восьми сотен пыли вы все равно не пожалеете. **Доисторический дракон** великолепно завершает вашу кривую маны, после него столь же хорош только **Сульфурас**.



Теперь обсудим карты, не вошедшие в большинство популярных сборок.



Упрямый брюхоног

Эта милая улитка способна существенно подпортить планы оппонента или и вовсе их разрушить. Плюс ко всему, она является стабильным вторым дропом, в отличие от **Грязной крысы**, ставить которую можно не всегда. Отличная замена для многих карт, вероятнее всего, вы не пожалеете, даже если решите использовать две копии **Упрямого брюхонога**.



Вестник рока

Да, этой карте тоже может быть место в колоде. Не только Фриз Маги используют **Вестников рока**, но и те архетипы, у которых слабая ранняя игра, и которые хотят начать партию с третьего хода или даже позже, наблюдая при этом пустой стол у соперника. Именно таков Квест Воин, но все же с агрессией он и так хорошо справляется, а против всех остальных нужно быстрее выполнять задачу. Если вы хорошо разбираетесь в построении колод, можете попробовать **Вестников рока**.



Смоляной дух

Своего рода **Древо войны**, чуть больше, но практически не может атаковать самостоятельно. При этом **Смоляной дух** блокирует сразу двух существ Квест Разбойника, полностью останавливает любую агро колоду, заставляет медленные архетипы тратить ремувалы. Это хорошая карта, которую вполне можно положить в колоду в количестве одной копии. Может использоваться как замена **Смотрителя**, **Доисторического дракона** или даже **На корм рыбам**.





Болотный ползун

Для этой карты верно все то же, что и для **Смоляного духа**, просто вышла она на год раньше, и никто про нее даже не вспомнил. В отличие от **Духа**, **Ползун** уже представляет серьезную угрозу и для героя оппонента, попробуйте это существо, оно точно не разочарует. Замена для почти любой карты из колоды.



Громмаш Адский Крик

Некоторые сборки используют эту карту, но подобное решение является весьма спорным. У вас есть другой финишер, который ничуть не хуже. Ведь **К'Тун** Воины в свое время тоже не использовали **Громмаша**.



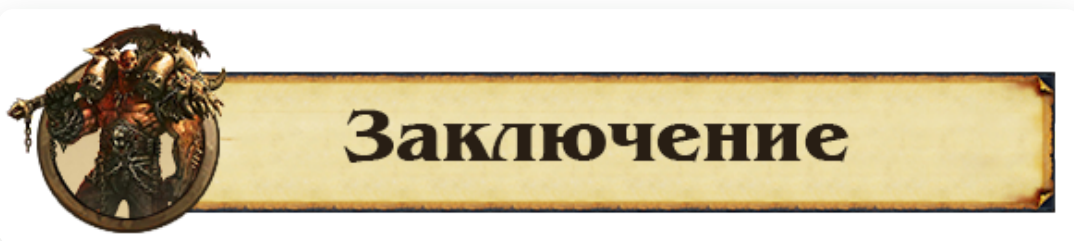
Кровавый вой

Еще один элемент классического Контроль Воина. Вы можете использовать эту карту, и работать она будет прекрасно, однако у вас меньше брони, чем раньше, да и места под это отличное оружие в сборке попросту нет.



Щитоносец Сен'джин

Даже ему в сборке может найтись место, чтобы он стал своего рода третьим **Храбрецом Кровавого копыта**. Это не самая плохая идея, вот только так выходит, что ни одну карту менять на **Щитоносца** не хочется.



Колода Квест Воина - хорошее событие в истории Hearthstone. Она не является непобедимой, но на ней приятно играть, она сильна и эффективна. Кроме того, это не очередной агрессивный архетип. Контроль Воин пусть и преобразился до неузнаваемости, он более чем жив и способен развиваться. Архетип, рассмотренный в этой статье, наверняка будет существовать еще долго. Он универсален, так как способен справиться абсолютно с любым соперником, не являясь при этом чем-то совершенно несбалансированным, как старый добрый Пират Воин до изменения **Мелкого буканьера**. Колода не отличается сложностью, однако принимать решения вам все же придется, и именно от них будет зависеть исход партии.

Удачи в игре!

