

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Гайд по архетипу: Фатиг Воин (патч 9.1)

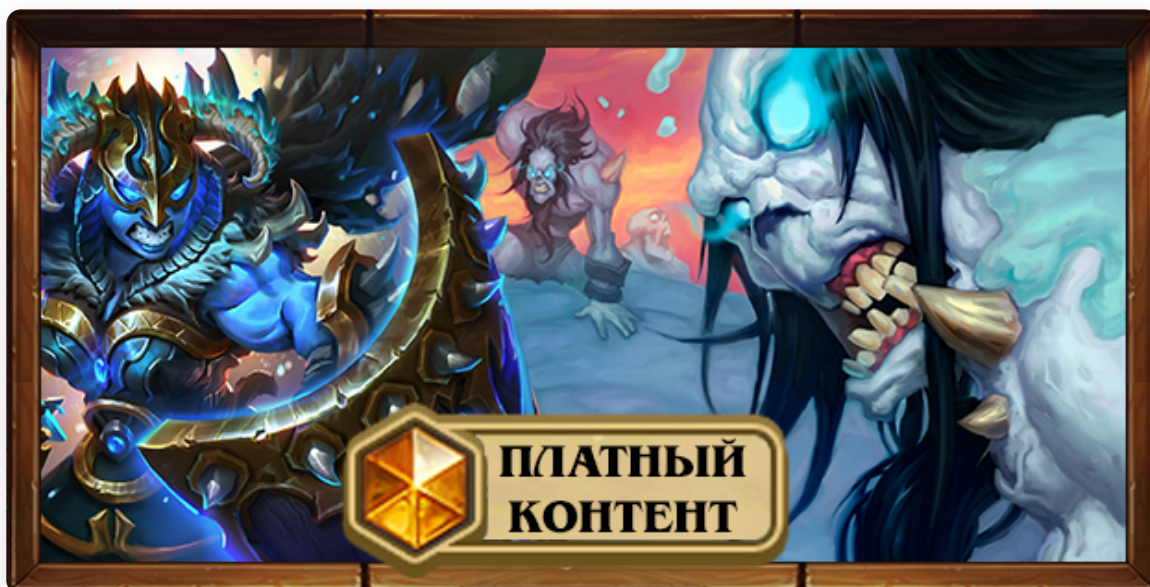
16.09.2017

Гайды

Гайды Рыцарей Ледяного трона

Гайд по архетипу: Фатиг Воин

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Здравствуйтесь, дорогие подписчики и посетители сайта kolodahearthstone.ru

Гайд частично обновлен 19.09 актуальной информацией для патча 9.1:

1. Изменены совету по муллигану против Друида
2. *Огненная секира* в сборках стоит 3 кристалла маны вместо 2
3. Изменены комментарии к *Огненной секире* в разделе "Опциональные и технические карты"
4. Другие незначительные изменения и правки

Мета Рыцарей Ледяного Трона, как оказалось, способна удивлять и прогрессировать даже до вступления изменения баланса карт в игру, хотя многие уже с первых дней пророчили, что игроков ждет круговорот Друидов. Но на сцене стали появляться и блистать совершенно неожиданные архетипы, о которых вы еще ранее могли прочитать на нашем сайте: *Контроль Маг*, *Мидрейндж Охотник*, а в этой статье вы найдете еще

одно открытие Рыцарей Ледяного Трона, далеко не самое очевидное, но, как многие говорят, просто невероятно эффективное и действенное.

Речь пойдет о Фатиг Воине. Такое название вы можете помнить еще по далеким временам меты Лиги Исследователей, тогда Контроль Воин преобразовался благодаря Мариэль Чистосердечной и Элизе Звездочет в архетип с таким названием. Впрочем, та колода давно канула в Лету, а нынешний Фатиг Воин – совершенно другого поля ягода. Свое название архетип берет от английского слова «fatigue», что означает усталость. Название точно передает суть колоды – игра до усталости с оппонентом, истощение его ресурсов. У архетипа есть и альтернативное название – Милл Воин, что обозначает нацеленность Воина на сжигание карт оппонента. Впрочем, это только возможная опция, но не обязательный элемент, так что именно Фатиг Воин кажется самым корректным наименованием.

Что же такого особенного в Фатиг Воине, что ему посвящен целый гайд? Похожие колоды существовали и ранее, правда, серьезных гайдов редко удавалось достать, поскольку считались скорее несерьезными колодами для развлечения. Таким многим кажется и Фатиг Воин, однако это совершенно неверное суждение. Благодаря таким игрокам, как Dog, Fr0zen, PurpleDrank и Rage архетип сформировался и начал свой победоносный путь по лестнице. Когда эти игроки смогли показать силу Фатиг Воина, добившись отличных результатов по итогам августовского сезона и в сентябре, многие другие подхватили модные веяния. А главным просветителем и борцом за честь Фатиг Воина стал уже упоминавшийся Dog: он добился топ-2 Легенды данной колодой в сентябрьском рейтинговом сезоне, а в августе благодаря ей же вошел в сотню лучших игроков по итогам сезона – это невероятное достижение, особенно если учитывать специфический и непопулярный архетип, использующийся американским стримером.

Итак, Фатиг Воин – хорошая колода в нынешней мете, с этим уже мало кто спорит, но почему же он встречается еще так редко? Действительно, вам повезет, если вы встретите Фатиг Воина в ладдере даже в одной на сотню игр, особенно если вы играете не в легенде. Это, в принципе, закономерно, и едва ли изменится, каким бы мощным Фатиг Воин ни был: данный архетип, пожалуй, один из самых сложных в нынешней реальности Hearthstone, если не самый сложный. Играя Фатиг Воином, вы должны не только хорошо понимать возможности и способности вашей колоды (одно это уже трудно из-за специфических и не встречающихся ранее в Hearthstone механик), но и идеально знать ваших потенциальных. Впрочем, подробнее об этом – далее, сейчас же важно отметить только то, какой Фатиг Воин трудный архетип, созданный далеко не для всех.










Если это вас не пугает, а, возможно, даже наоборот вдохновляет, архетип придется вам по душе, а при должном старании и практике вам могут покориться те же вершины, что и Dog. Автор данного гайда берет на себя смелую задачу рассказать о, пожалуй, самой непростой колоде меты Рыцарей Ледяного Трона, отметить важнейшие элементы геймплея, возможные сборки и другие важные моменты.

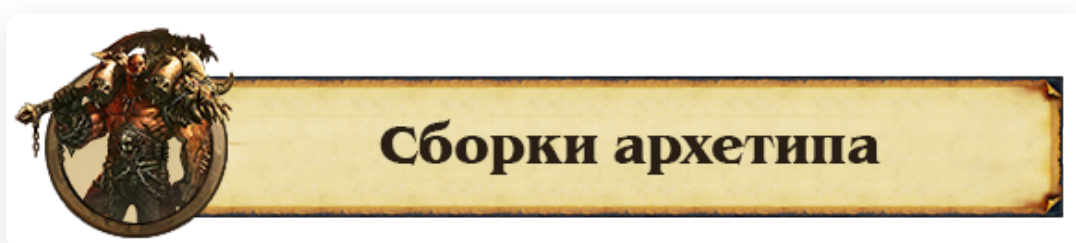
Обычно на сайте kolodahearthstone.ru гайды полностью авторские, то есть написанные изначально на русском языке и специально для этого сайта, однако в данном допущено некоторое исключение. Дело в том, что сам Dog дал некоторые комментарии о том, как играть данной колодой, не только на своем стриме, но и на

Reddit в письменной форме. Такую ценную информацию от, пожалуй, лучшего Фатиг Воина в мире, конечно же, нельзя упускать, когда речь заходит о гайде. Поэтому в разделе «матч-апы» и немного в «стратегия игры» вы найдете и некоторые советы, которые дает сам Dog. Касаться они будут преимущественно того, как играть Фатиг Воином в конкретных матч-апах: самые важные карты, выбор правильного условия победы, ключевые моменты противостояний. Кроме того, в разнообразных разделах гайда вы найдете и некоторые игровые моменты и их разбор непосредственно со стримов Dog с высших позиций легенды сентябрьского сезона.

Последнее, что стоит отметить непосредственно перед началом основного содержания гайда: написан он до нерфов карт и выхода патча 9.1 (как основная часть, так и заметки от Dog), однако свою актуальность, он не теряет и после изменения баланса. Никакие карты, используемые Фатиг Воином, не подверглись нерфу, а многие невыгодные матч-апы станут наоборот только лучше. В первые дни с выходом патча 9.1 многие профессиональные игроки обратились к Фатиг Воину, нисколько не меняя оригинальную сборку от Dog, и их результаты оказались вполне достойными. Конечно, пройдет еще какое-то время, прежде чем мета оформится, и только тогда можно будет с уверенностью утверждать о месте Фатиг Воина в реалиях Рыцарей Ледяного Трона.

В данном гайде вы найдете следующие разделы:

-  *Сборки архетипа*
-  *Основа колоды*
-  *Опциональные и технические карты*
-  *Муллиган*
-  *Стратегия игры*
-  *Первый способ победить - Выживание*
- *Второй способ победить - Убийство оппонента усталостью*
- *Третий способ победить - Истощение ресурсов оппонента*
-  *Матч-апы*
-  *Как играть против Фатиг Воина*
-  *Заключение*



Сборок архетипа Фатиг Воина не так уж и много, что связано не только с молодостью архетипа, но и с очень внушительным объемом ключевых карт, без которых архетип не будет работать Разработчики, плюс ко всему, дали Фатиг Воину не так уж и много разнообразных карт, поскольку данный стиль игры не очень-то поддерживают и любят. По итогу опций не так уж и много, но выбрать все-таки есть из чего.

Фатиг Воин от Dog



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер









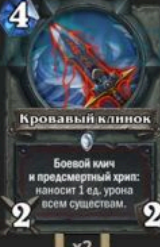



Классическая версия Фатиг Воина от уже ни раз упомянутого Dog: именно с ней американский стример брал топ-2 легенды, именно ее копируют без изменений большинство игроков в ладдере. Про эту же классическую сборку речь пойдет и в


последующих разделах: именно относительно нее будет строиться муллиган и внутриигровое поведение.


Идеальна ли эта версия? Сам Dog указывает, что нет и какие-то опции всё-таки есть, но подробнее об этом речь пойдет в следующих двух разделах.


Фатиг Воин от Snoobyboo

Фатиг Воин от Snoobyboo

 <p>Вихрь Наносит 1 ед. урона ВСЕМ существам.</p> <p>1</p> <p>x2</p>	 <p>Грязная крыса Провокация. Боевой клич: противник призывает случайное существо из своей руки.</p> <p>2</p> <p>6</p>	 <p>Восточная река В начале вашего хода уничтожает ВСЕХ существ.</p> <p>2</p> <p>0</p> <p>7</p> <p>x2</p>	 <p>Боевая ярость Вы берете карту за каждого вашего персонажа с неполным здоровьем.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Мастер брони Каждый раз, когда ваше существо получает урон, вы получаете +1 к броне.</p> <p>2</p> <p>1</p> <p>4</p> <p>x2</p>	 <p>Казнь Уничтожает существо противника с полным здоровьем.</p> <p>2</p> <p>x2</p>
 <p>Мощный удар Наносит 2 ед. урона выбранному существу. Если оно выживает, вы берете карту.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Накормить рыбак Наносит 3 ед. урона всем существам с полным здоровьем.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Рука мертвеца Вы замешиваете в колоду копии всех карт из руки.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Кто на меня? Вы получаете 10 ед. брони. Существа в руке противника стоят на (2) меньше.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Ваш ирский армул Боевой клич: каждый игрок берет 2 карты.</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>2</p> <p>Murloc</p> <p>x2</p>	 <p>Блэк щитом Вы получаете +5 к броне и берете карту.</p> <p>3</p> <p>x2</p>
 <p>Служитель брани Каждый раз, когда это существо получает урон, вы берете карту.</p> <p>3</p> <p>1</p> <p>3</p> <p>x2</p>	 <p>Кровавый клинок Боевой клич и предсмертный крик: наносит 1 ед. урона всем существам.</p> <p>4</p> <p>2</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Потасова Уничтожает все существа, кроме одного, выбранного в случайном порядке.</p> <p>5</p> <p>x2</p>	 <p>Красуший и упуры Боевой клич: уничтожает все заклинания за (1) в руках и колодах обоих игроков.</p> <p>6</p> <p>4</p> <p>6</p>	 <p>Владыка Пегги Гаррон Боевой клич: спародит вас "Телом Сноуби" 4/3, которая также наносит урон существам по обе стороны от себя.</p> <p>8</p> <p>5</p>	


MANACOST
kolodahearthstone.ru


6720



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

Еще одна версия Фатиг Воина уже не от такого именитого игрока, но уже успевшая проявить себя: Snoobyboo с ее помощью вошел в топ-30 легенды в сентябрьском сезоне. Изменений в сравнении с предыдущей версией не столь уж много: бросается в глаза в первую очередь [Вестник рока](#), появившийся вместо Мага крови Талноса и [Адвоката](#). Естественно, [Вестник рока](#) в первую очередь помогает в агрессивных противостояниях, хотя польза от него есть и в других, о чем подробнее в разделе «опциональные и технические карты».


Комбо Воин от Rage





Это не совсем классический Фатиг Воин, хотя данные колоды и очень похожи между собой многими картами. Эта версия называется Комбо Воин или Blood Warrior, и продвигает ее преимущественно игрок Rage. Пожалуй, можно было бы написать


отдельный гайд и по ней, однако в настоящее время версия без Волшебных великанов кажется предпочтительнее.


Важно отметить принципиальные различия между Фатиг Воином и Комбо Воином:

 У Комбо Воина имеется проактивное условие победы – бесконечная цепь Волшебных великанов, которыми можно заспамливать стол до бесконечности. Это эффективно, например, в матч-апе с Джейд Друидом, которому трудно бороться даже с двумя угрозами 8/8, что уж говорить о ситуациях, когда их появляется на столе 4 или 7.

 Поскольку Комбо Воин вынужден брать в сборку Волшебных великанов и Кровавых воинов, уменьшается место для защитных карт: нет Потасовки, нет Кто на меня?!, нет места для Вестников рока или Адвоката. А еще не помещаются Вайш'ирские оракулы – важный источник добора.

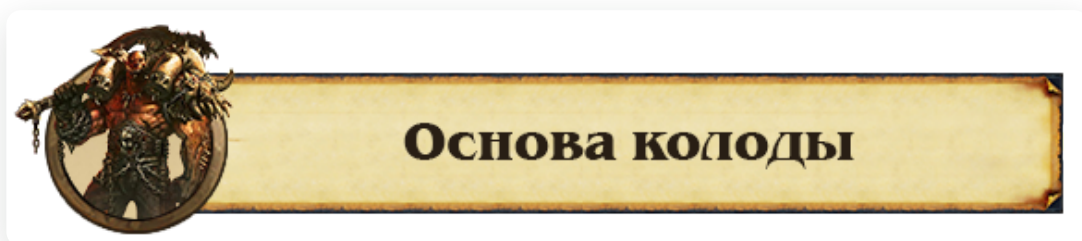
 Следовательно, Комбо Воин хуже отбивается от агрессии, так как утяжелен своим способом победы. Ему чаще будут приходиться «мертвые» руки, которые никак не реализовать на старте, он чаще будет оказываться в ситуациях, когда у него нет добора или не хватает брони.

 Комбо Воином плюс ко всему, вероятно, труднее играть, так как заботиться нужно не только о защите, ремувалах, источниках брони и доборе, но и о самой комбинации – это уже, возможно, слишком большое количество карт, которые с трудом получится замешать Рукой мертвеца, создав эффективную бесконечную цепь карт.

 С другой стороны, наличие проактивного условия победы помогает в некоторых матч-апах, например, с Квест Магом, с уже упомянутым Джейд Друидом, Казакус Жрецом и в противостоянии с самим Фатиг Воином.

В целом можно отметить, что Комбо Воин – интересная колода, такая же трудная, как и Фатиг Воин, но все-таки во многом отличная, пусть разница всего лишь в трех картах. Попробуйте поиграть и данной колодой, если вам понравится Фатиг Воин.

Возможно, с приходом патча 9.1 и сам Rage откажется от Огненной секиры и Кузни душ, найдя им альтернативы получше. Как только упомянутый игрок представит свою новую версию архетипа, она появится вместо текущей.



Основа колоды Фатиг Воина очень велика – целых 26 карт. Отчасти о причинах этому уже говорилось: не так много альтернатив, ведь разработчики не поддерживают архетип. Плюс ко всему он достаточно молод и не столь популярен, чтобы можно было легко опробовать все опции и найти достойные. И последнее – Фатиг Воин – достаточно специфичная колода, завязанная на огромном количестве комбинаций и синергий,

именно они и делают основу громоздкой: уберете что-то одно, разрушится всё, как у карточного домика.

Выбрано 26 / 30 карт		
1	Вихрь	2
2	Боевая ярость	2
2	Казнь	2
2	Кто на меня?!	2
2	Мастер брони	2
2	Мощный удар	2
2	На корм рыбам	2
2	Рука мертвеца	2
3	Блок щитом	2
3	Вайш'ирский оракул	2
3	Служитель боли	2
4	Кровавый клинок	2
5	Потасовка	2
8	Владыка Плети Гаррош	2

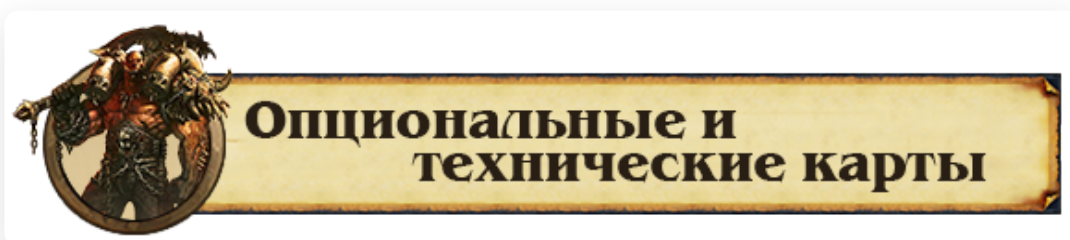


Впрочем, это, пожалуй, слишком громко сказано. В теории можно убрать одну копию, например, Мастера брони, Вихря, Мощного удара, Блока щитом или даже Потасовку. Но найдете ли вы карты эффективнее и стабильнее этих? Далеко не всегда.

Вопрос: можно ли заменить Владыку Плети Гарроша?

Ответ: к сожалению, рыцарь смерти Воина – важнейшая карта данного архетипа, без которой он будет работать с большим трудом. Помимо всех прочих бонусов, *Владыка Плети Гаррош* дает Воину новую силу героя, которая по сути является слабой копией *Вихря*, но при этом это не карта, а значит места она занимать не будет. *Вихрь* или эффекты вихря (нанесение 1 единицы урона) невероятно важны для Фатиг Воина на любой стадии, так как без них не будут работать *Боевая ярость*, *Служитель боли*, *На корм рыбам*, *Казнь*. Вы, конечно, можете снова и снова замешивать сам *Вихрь* и *Кровавый клинок*, но не всегда же они будут в вашей руке, а эффект вихря необходим практически каждый ход. Плюс ко всему *Крадущийся упырь*, который используется пока что всеми версиями Фатиг Воина, лишит вас *Вихря*, так как тот стоит 1 кристалл маны, а значит вы останетесь только с *Кровавым клинком*, которого будет недостаточно, да и высокая его стоимость не позволит проворачивать некоторые комбинации.

Итак, если вы хотите играть Фатиг Воином, Владыка Плети Гаррош просто необходим. То же самое можно сказать и о других эпических картах: Руке мертвеца, На корм рыбам, Кто на меня?!. Да, колода в итоге получается не из дешевых, но альтернатив, увы, нет: или тратиться на то, что есть, или играть чем-то другим. Бюджетной версии Фатиг Воина, очевидно, тоже не существует.



Поскольку в основе колоды целых 26 карт, опций и замен у данного архетипа не так уж и много. Да и те, что есть, часто, пусть и являются опциональным на бумаге, фактически просто необходимы в реалиях нынешней меты, например, Крадущийся упырь. Но обо всем по порядку, вот доступные вам при создании колоды опции и заметки о том, почему они хороши или нет, когда их следует брать.

Железная шкура – может стать заменой Кто на меня?!, однако в целом разница между 5 и 10 единицами брони просто невероятна, так что даже негативный эффект заклинания за 2 кристалла маны не сподвигает к тому, чтобы задумываться о замене Кто на меня?! на Железную шкуру в обычных обстоятельствах. Вы можете взять Железную шкуру, если у вас пока что нет чародейной пыли для Кто на меня?!

Кровь и гной – может стать своеобразной альтернативой Вихрю, если вы встречаете не так много Токен Шаманов, Агро Друидов и Охотников, которые так любят заспамливать стол на раннем этапе. Преимущество Крови и гноя в том, что он дает вам существо, которое в будущем можно скомбинировать с Боевой яростью или Мастером брони. А еще **Кровь и гной** помогает отвечать на ранние агрессивные дропы оппонента (**Маназмей**, например).

Адвокат – рассматривайте этот второй друп не только как +7 к здоровью (что полезно в агрессивных матч-апах), но и как синергия с Боевой яростью и Мастером брони – по итогу **Адвокат** обладает на удивление широким функционалом, так что заслуживает места в сборке, несмотря на то, что не встречался в серьезных колодах фактически никогда. **Адвокат** так же хорош в комбинации с Вестником рока, если вы возьмете в сборку оба этих вторых дрופа.

Огненная секира – Dog не использует это оружие даже до его нерфа, отчасти готовясь заранее к тому, что карта будет стоить 3 кристалла маны. Одну копию этого оружия, впрочем, можно взять и при стоимости в 3 маны, поскольку суммарные характеристики останутся достойными, что видно на примере Охотника с его Луком Орлиного рога или Паладина с его Объединяющим клинком – оба этих оружия очень редко реализуют свои особенности, являясь по сути просто 3/2 за 3. **Огненная секира** поможет на старте избавляться от большинства угроз оппонента, что полезно в первую очередь в агрессивных матч-апах.

Кузня душ – если в вашей сборке появится третья копия оружия, можно задуматься и о Кузне душ, дабы это оружие легко находить в начале партии, когда оно особенно

необходимо. Кузня душ не нужна, если у вас есть только два Кровавых клинка.

Потасовка (вторая копия) – возможно, пара Потасовок – слишком жадно и медленно, однако это определенно окажется неожиданностью для вашего оппонента. Используйте лишь тогда, когда у вас возникают серьезные проблемы с массовыми угрозами оппонента.

Вестник рока – помимо очевидной пользы в агрессивных противостояниях **Вестник рока** обладает еще несколькими бонусами именно в сборках Фатиг Воина. Во-первых, многие архетипы в мете будут обезвреживать его эффектом немоты, а существо на вашем столе послужит вам в будущем из-за Боевой ярости, если нанести ему хотя бы одну единицу урона, что сделать достаточно легко. Во-вторых, Вестника рока очень удобно разыгрывать на пустой стол после зачистки перед использованием Владыки Плети Гарроша – этого рыцаря смерти порой бывает трудно реализовать, так как в этот ход вы редко сможете сделать что-то еще, все-таки **Владыка Плети Гаррош** стоит 8 кристаллов маны. Если оппонент пропустит ход, поскольку не сможет совладать с Вестником рока на пустом столе, вы сможете безболезненно разыграть вашего рыцаря смерти, не потеряв слишком много темпа. Аналогичная ситуация может быть и с Крадущимся упырем, которого в любом матч-апе вы захотите убрать из вашей руке как можно быстрее.

Грязная крыса – в первую очередь помогает вам в матч-апе с Квест Магом, может также быть полезна против Джейд Друида и **Казакус** Жреца. Во всех остальных противостояниях вы часто сможете скомбинировать ее с Потасовкой, хотя можно использовать ее и просто так, если вы уверены, что сможете тут же избавиться от появившейся на столе угрозы.

Маг крови Талнос – в первую очередь ценен для вас как источник добора, а не источник урона от заклинаний. От второго аспекта, впрочем, тоже будет польза, если использовать Мага крови Талноса с Вихрем или **На корм рыбам**, что особенно полезно против Агро Друида или Токен Шамана. Не забывайте, что урон от заклинаний не работает на силу героя Владыки Плети Гарроша или эффекты Кровавого клинка.

Король Мукла – едва ли серьезная опция по крайней мере в нынешней мете. **Король Мукла** хорош в сочетании с Вайш'ирским оракулом, вместе они способны сжечь невероятное количество карт вашего оппонента. Можете задуматься о Короле Мукле в случаях, когда вам встречается много контроль архетипов (**Казакус** Жрец, Хэндлок, Квест Маг и другие).

Крадущийся упырь – пока в ладдере существуют Джейд Друиды, без этого существа можно даже не начинать играть за Фатиг Воина. У Джейд Друида тоже есть бесконечный потенциал, однако его реализуем куда проще да еще и включает в себя невероятные угрозы. Единственный способ победить его – лишить бесконечного потенциала. **Крадущийся упырь** справляется с этой задачей отлично, а еще он будет полезен в матч-апе с Токен Шаманом, **Казакус** Жрецом и некоторых других. Не забывайте, что у вас тоже есть заклинания за 1 кристалл маны, поэтому **Крадущийся упырь** уничтожит и их.

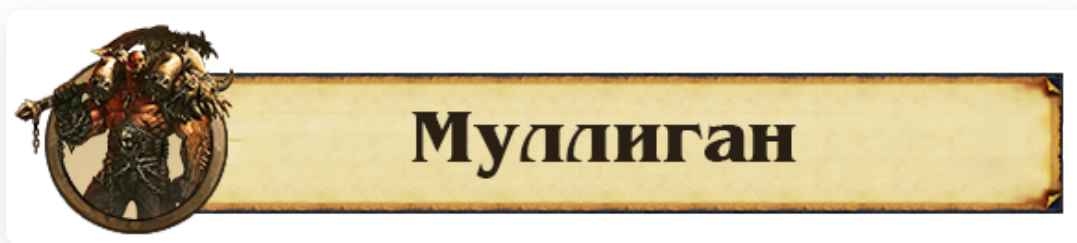
Йогг-Сарон – как и **Король Мукла**, скорее карта для веселья и острых ощущений, а не для серьезной игры. Впрочем, древний бог рандома хорошо сочетается с большим

количеством заклинаний, как у вас (у вас они даже бесконечные!), но если вам так не хватает ультимативных зачисток, обратитесь лучше ко второй копии Потасовки.

Волшебный великан + Кровавые воины – в разделе со сборками уже многое было сказано о Комбо Воине, в которого превратится Фатиг Воин, если добавить эту комбинацию карт, так что можете узнать все плюсы и минусы от этой замены из раздела выше.

Вопрос: очень давно я видел похожие колоды с Яростным пиромантом и Командирским криком. Можно ли взять в колоду их?

Ответ: действительно, во времена Пробуждения древних богов и Вечеринки в Каражане относительной популярностью пользовались сборки Воина с этой комбинацией карт, которая позволяла добирать карты и зачищать стол одновременно. Сейчас, к сожалению, эта интересная связка карт не столь актуальна в первую очередь из-за карты **На корм рыбам**, ведь этот AoE эффект делает почти то же самое, что и «раскрученный» **Яростный пиромант**, но занимает всего лишь два слота в колоде, освобождая сборку для других полезных инструментов.



Есть всего лишь две карты, которые вы будете оставлять и с Монеткой, и без в противостоянии с любым оппонентом (лишь с одним исключением). Это **Кровавый клинок** и **Служитель боли**. О них следует поговорить отдельно.

Со **Служителем боли** все относительно просто – это невероятно эффективный источник добора, а добор для вас – всё. Впрочем, разнообразных типов добора у вас много, но все они будут по-разному раскрываться на разных этапах игры. **Боевая ярость**, например, намного лучше показывает себя на поздней стадии игры, когда у вас есть достаточное количество маны и существ, чтобы эффективно реализовать ее. Вайш'ирский оракул не так хорош со старта во многих матч-апах, так как даст оппоненту ценные ресурсы, зато на поздней стадии им можно и убить вашего оппонента, сжечь ему ценные карты. А вот **Служитель боли** – тот самый источник добора, который лучше раскрывает себя в начале: он не требует много маны, способен сам по себе дать вам несколько карт без других синергий, а если синергии и будут необходимы, реализовать их достаточно просто (**Вихрь** или предсмертный хрип **Кровавого клинка**). Плюс ко всему оппоненту будет проще «наказать» вас на поздней стадии игры, если вы разыграете Служителя боли, то есть сжечь ваши карты. В начале же, когда их не так много, сделать это куда труднее. Итак, **Служитель боли** – идеальный источник добора для старта игры, который полезен почти во всех матч-апах. Оставляйте его в вашей руке всегда, что бы ни случилось. И только в матч-апе с Воином, если вы ожидаете агрессивного Пират Воина, можно задуматься о том, чтобы сбросить Служителя боли без других важных карт в руке (подробнее о муллигане против Воина чуть ниже).

Кровавый клинок – казалось бы, достаточно дорог для начальной стадии, но всё же и его необходимо оставлять всегда. Во-первых, это отличный способ борьбы с агрессией и сам по себе и в синергии с **На корм рыбам** или даже Вихрем. Во-вторых, **Кровавый клинок** отлично синергирует со Служителем боли, которого вы тоже всегда ищите. Плюс в том, что можно комбинировать Служителя боли с предсмертным хрипов Кровавого клинка, не затрачивая лишнюю ману на эффект вихря в этот ход, а ведь маны в начале вам будет очень сильно не хватать. В-третьих, вы очень хотите найти **Кровавый клинок** на старте, так как на позднем этапе эта карта вам не так нужна, как некоторые другие.

Итак, со Служителем боли и Кровавым клинком все относительно понятно и просто, проблемы могут возникнуть лишь тогда, когда вы находите две копии одной и той же из этих карт на старте. Здесь трудно дать конкретную рекомендацию, чаще всего без Монетки вторую копию Кровавого клинка лучше сбросить, а второго Служителя боли без Монетки оставлять лишь тогда, когда вы не ожидаете агрессии. С Монеткой можно оставлять вторые копии этих карт без каких-то исключений.



Остальные

Остальные карты нужны или не нужна вам в зависимости от того, ожидаете ли вы агрессии от оппонента или нет. Трудности могут возникнуть тогда, когда класс обладает несколькими архетипами с различными стилями игры (Друид или Маг, например), тогда придется искать компромиссы и срединные пути. Далее вы найдете приоритет карт для муллигана против конкретного класса с учетом нынешнего состояния меты. Со временем приоритеты могут измениться, если класс в среднем станет или быстрее, или медленнее.

Воин: оставляйте **Кровавый клинок**, **На корм рыбам** и **Вихрь**. Служителя боли оставляйте только с Монеткой и хотя бы парой перечисленных выше карт.

Паладин: Кровавый клинок, Мастер брони, Служитель боли, На корм рыбам. Если последняя находится в руке, можно оставить также Вихрь.

Охотник: оставляйте Служителя боли, Кровавый клинок, Казнь и Вихрь.

Друид: оставляйте Служителя боли, Кровавый клинок, Крадущегося упыря и Боевую ярость, то есть исходите из предположения, что встретите Джейд Друида.



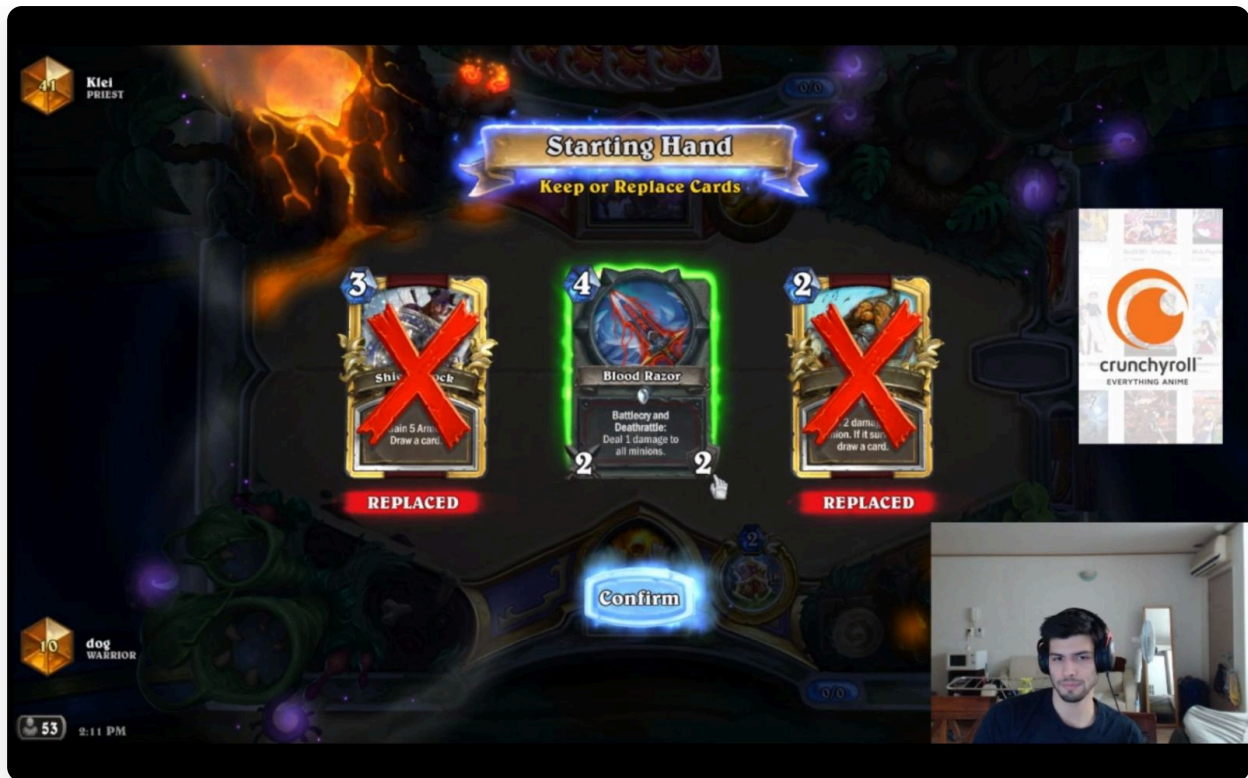
Боевая ярость – все-таки является ситуативным выбором даже в матч-апе с Джейд Друидом, если у вас нет Мастера брони. Реализовать ее рано получается не всегда, поэтому при наличии источника добора получше (Служителя боли) можно сбросить Боевую ярость.

Шаман: оставляйте Служителя боли, Кровавый клинок, Боевую ярость, На корм рыбам. Мастера брони держите только в случае, если есть Боевая ярость.

Разбойник: Служитель боли, Кровавый клинок, Боевая ярость, Мастер брони, Мощный удар. С Монеткой или двумя другими хорошими картами можно оставить Казнь.

Маг: оставляйте Кровавый клинок, Служителя боли, Мощный удар, Боевую ярость (лучше с Мастером брони).

Жрец: оставляйте Служителя боли, Кровавый клинок и Боевую ярость (а вместе с ней и Мастера брони). С Монеткой и другими хорошими картами в руке можно задуматься о Казни или о Владыке Плети Гарроше.



Пусть *Блок щитом* и *Мощный удар* и являются источниками добора, они дают всего лишь одну карту, то есть следует поискать что-то поэфффективнее. Dog оставляет в руке только *Кровавый клинок*.

Чернокнижник: оставляйте Служителя боли, *Кровавый клинок*, Боевую ярость, а Мастера брони при наличии Боевой ярости. С Монеткой и другими хорошими картами в руке можно задуматься о Владыке Плети Гарроше.

Вопрос: а что остальные карты на муллигане оставлять не стоит?

Ответ: скорее всего, нет. Вам точно не понадобятся *Кто на меня?!*, *Рука мертвеца*. *Вайш'ирский оракул* стоит того, лишь если вы намерены рано сжечь карты оппоненту (может получиться только с Чернокнижником). *Блок щитом* может пригодиться в медленных матч-апах, если у вас уже хорошая рука, как и *Потасовка*, наоборот, в быстрых. *Грязная крыса* и *Адвокат* могут помочь и в быстрых и медленных противостояниях, но по-разному (в первом случае задержат оппонента, во втором дадут дополнительную карту с Боевой ярости), оставлять без хорошей руки и четкого плана на реализацию не следует. Мага крови *Талноса* можно оставить вместе с Монеткой и *Вихрем* в агрессивных матч-апах.

Вопрос: если я пользуюсь не сборкой Dog, какие отличия на муллигане есть?

Ответ: всё очень просто: вы всегда оставляете *Кузню душ*, если она у вас есть, она так же хороша, как *Служитель боли*, а, может быть, на старте даже и лучше. Против агрессивных колод вы также всегда оставляете *Вестника рока* и *Огненную секиру*.



Стратегия игры

Самое важное при игре за Фатиг Воина – это, конечно же, сама игра непосредственно. В отличие от большинства других колод в Hearthstone, Фатиг Воин не играет сам собой ни в одном матч-апе. Это невероятно сложная колода с огромным количеством различных вариантов действий, а малейшая ошибка способна привести к неминуемому поражению.

На этом еще не все «плохие» новости (для кого-то они и хорошие): как и любая другая фатиг колода, эта, что ясно уже из названия, намеревается играть с оппонентом до самой усталости. Значит, не рассчитывайте на быстрые партии, не рассчитывайте, что быстро поднимитесь по ладдеру, даже если ваш процент побед будет заоблачным и вам будут сопутствовать серии побед.

Теперь, когда остались только самые решительные и смелые, можно приступить непосредственно к самому геймплею. Фатиг Воин – это колода с бесконечным потенциалом – одна из очень немногих в Hearthstone. Вы могли бы продолжать партию бесконечно, но здесь вам будут препятствовать несколько факторов:



Ваш оппонент редко будет заинтересован в том, чтобы играть с вами несколько десятков минут, он будет стараться всеми силами расправиться с вами.



Вы должны играть правильно и очень осторожно, чтобы извлечь из колоды бесконечный потенциал, одна ошибка, один просчет и партия закончится.



Впрочем, даже если вышеперечисленное не остановит вас, это сделает сам Hearthstone: спустя 45 ходов с начала партии она закончится ничьей

Впрочем, прежде чем переживать о таких далеких перспективах, необходимо озаботиться вещами куда более важными уже с самого начала партии, а, может быть, и на муллигане: это выбор плана на игру или способа победить. Всего их может быть три, хотя в некоторых матч-апах могут быть и другие варианты победы или гибридные их версии. Важно так же отметить, что они могут меняться по ходу партии в зависимости от вашей руки, действий оппонента и общей игровой ситуацией, однако часто необходимо придерживаться одной линии поведения, так как другие не столь эффективны в конкретных матч-апах. Ниже вы найдете названия и общие описание данных способов победить, а в разделе матч-апов узнаете, какой из них нужно применять в конкретных поединках.



Первый способ победить - Выживание

Самый простой способ победы, который заключается в попытках не умереть в первую очередь. Логично, что применим он в первую очередь в агрессивных матч-апах. С этим планом на игру все просто: вы по максимуму зачищаете стол, используя все доступные инструменты, при этом параллельно стараетесь добирать карты. Когда стол оппонента пуст или не представляет значительной угрозы, можно не только заниматься добором, но и наращивать броню.

Если вы занимаетесь выживанием, вам нет нужды извлекать бесконечную выгоду из вашей колоды, вам нужно ровно столько, чтобы избавиться от всех угроз оппонента, а обычно это совсем немного. Используйте Руку мертвеца и без второй копии заклинания в руке, но если там есть источники брони, ключевые AoE ремувалы и добор.

Агрессивные колоды часто не используют механик добора, так что их ресурсы в руке быстро подходят к концу. Ваша главная задача - пережить взрывной старт оппонента, а далее всё пойдет гладко. Противник, даже если вы уже стабилизировали ситуацию, может не сдаваться и играть по инерции, а у вас не будет хорошего способа закончить игру, так что готовьтесь доигрывать уже выигранную партию, если вам попадется упрямый оппонент.

Вы можете не бояться играть Кто на меня?! даже если у оппонента есть карты в руке лишь тогда, когда у вас есть ответы на все угрозы оппонента, например, Потасовка. Иногда вы можете даже «забейте» неопытного противника на Потасовку или другой AoE ремувал, то есть вынудить его разыграть большую часть угроз из руки, дабы избавиться от всего этого разом. С опытным оппонентом такое, скорее всего, не пройдет.

И последнее - не бойтесь играть Владыку Плети Гарроша, если у вас есть такая возможность, и вы не слишком сильно отстанете по темпу. Ваша старая сила героя - далеко не единственный источник брони, так что без нее вы остаться не должны. А новая сила героя + 5 брони + Темная Скорбь будут невероятно полезными в перспективе.



Второй способ победить - Убийство оппонента усталостью

Этот способ победы предусматривает в первую очередь медленное противостояние с контролем колодой. Смысл в том, чтобы дать противнику перебрать всю его колоду, а затем убить уроном от усталости, в чем помогут Вайш'ирские оракулы, которых желательно скопировать Рукой мертвеца, дабы ускорить процесс. Вам из-за той же Руки мертвеца усталость не грозит, так что и Вайш'ирские оракулы будут только полезны.

Естественно, чтобы реализовать данный план на игру, нужно бороться с оппонентом, которого можно свести к усталости или который не убьет вас, когда дойдет до нее. Джейд Друид, например, с Нефритовым идолом сможет тоже избежать усталости, но, благо, у вас есть [Крадущийся упырь](#). Вот в зеркальном матч-апе сводить оппонента на стадию усталости - бесполезное занятие.

Убить вас с быстро полученными инструментами из колоды смогут Квест Маг (этот безоговорочно и легко, сколько брони вы бы не накопили) и [Казакус](#) Жрец. У последнего урон с силы героя, конечно, ограничен, но он всё-таки достаточно внушителен, чтобы ваша жизнь стала сложной.

Если вы выбрали данный способ победить, стараться копировать Рукой мертвеца необходимо в первую очередь Вайш'ирского оракула, Кто на меня?!, [Казнь](#), не помешает так же [Блок щитом](#), хотя последнее заклинание не обязательно.

Также этот способ победы вы можете выбрать, когда стабилизируете ситуацию в матч-апах с другими способами победы, но оппонент продолжит сопротивляться. Усталость - ваш единственный способ нанести значительное количество урона по оппоненту.



Третий способ победить - Истощение ресурсов оппонента

Если никаких угроз в долгосрочной перспективе для вас нет, можно и вовсе не убивать вашего оппонента, а только позаботиться о том, чтобы он не смог убить вас. В отличие от агрессивных колод и стратегии на выживание, здесь вам необходимо заботиться обо всей колоде оппонента, а не только о том, что он получил в стартовую руку. Противник не сможет выиграть вас, если у него закончатся карты, то есть, если вы найдете ответы на все выставленные им угрозы.

Сделать это, с одной стороны, просто - у вас есть ответы на все, что может выставить оппонент; с другой стороны, этих ответов не будет хватать в том количестве копий, что есть у вас изначально. Придется создавать дополнительные копии с помощью Руки мертвеца, что может вызвать трудности, ведь вам необходимы не только ремувалы. Кроме этого нужно как-то эти ремувалы быстро находить, то есть понадобятся источники добора, а еще оппонент наверняка будет наносить вам какой-то урон, даже если вы вовремя будете зачищать стол, поэтому и источники брони лишними не будут никогда.

Используя данное условие победы, необходимо точно знать, какие угрозы вам предстоит уничтожать и в каком количестве, поскольку от этого будет зависеть тот набор из 10 карт, которые вы будете предпочитать замешивать в колоду Рукой мертвеца. Не очень эффективными будут такие карты, как [Владыка Плети Гаррош](#), [Крадущийся упырь](#), [Кровавый клинок](#), [Вихрь](#) и другие в зависимости от матч-апа (чаще всего вам предстоит бороться с большими угрозами, так что лишними будут [На корм рыбам](#)) - от них нужно постараться избавиться раньше, чем вы используете Руку мертвеца.

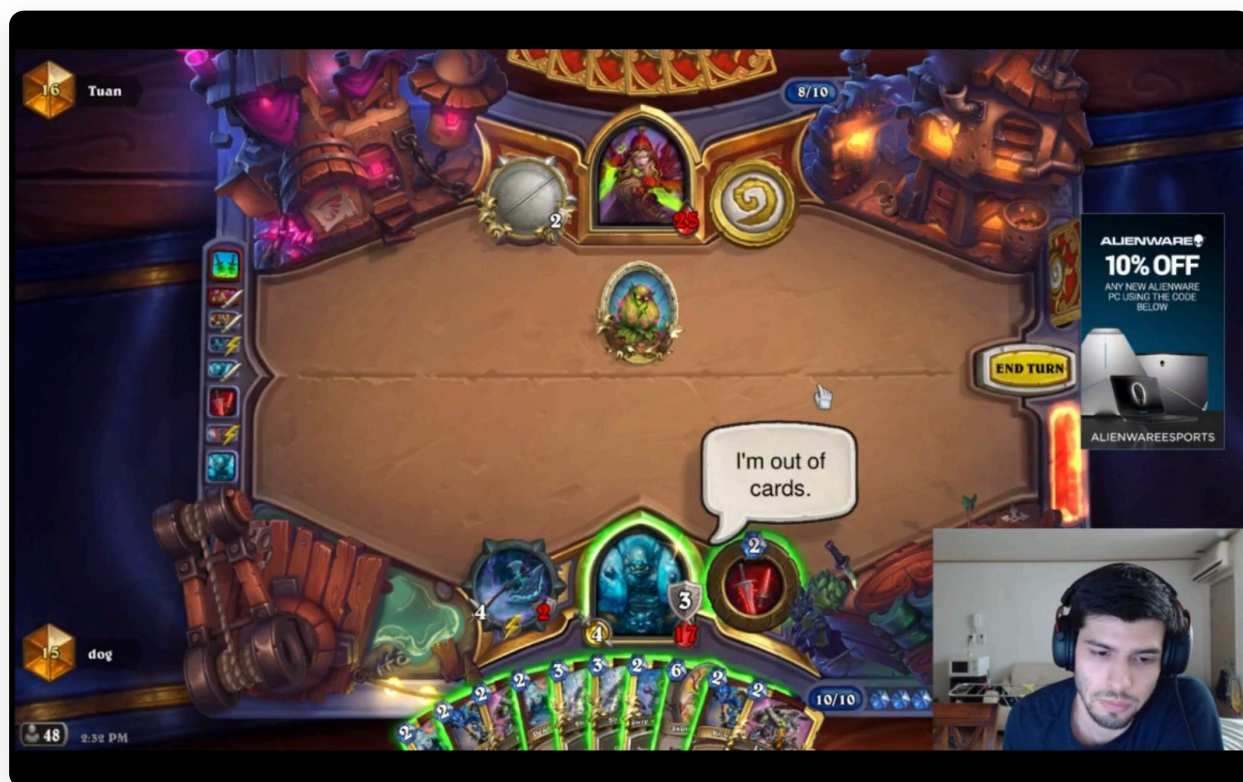


Владыку Плети Гарроша порой бывает трудно разыграть из-за постоянного давления оппонента. В данной игровой ситуации Dog решает разыграть рыцаря смерти сейчас, потому что знает, что на следующий ход давления Джейд Друид создаст еще больше, чем сейчас, как и на ход после этого и далее. Значит, рыцарь смерти будет разыгран или сейчас, или никогда – Dog выбирает «сейчас», пусть он и получит значительное количество урона. Минимизировать его можно будет, атаковав Нефритовый дух Темной Скорбью.

Теперь, когда вы определились с планом на победу, необходимо разобраться еще с некоторыми ключевыми вещами. Например, с тем, как необходимо правильно использовать Руку мертвеца. Если вы хотите бесконечно замешивать карты в вашу колоду из руки, вам необходимы две копии этого заклинания в руке каждый раз, иначе рано или поздно вы не сможете извлекать бесконечную выгоду. Это, впрочем, нужно далеко не всегда, а на деле не нужно никогда: рано или поздно любой матч-ап вы выиграете, а бесконечный цикл карт, конечно, это очень весело, но бесполезно. В агрессивных матч-апах, когда нужно выживать, бесконечный цикл не нужен, о чем уже было сказано. Не нужен он и тогда, когда вы близки к победе: у оппонента кончились ресурсы или он получает уже значительный урон от усталости. Важно отслеживать момент, когда бесконечный цикл перестает быть нужен, и обрывать его, используя последнюю копию Руки мертвеца. Порой вы будете делать это даже вынуждено, потому что у вас не будет места в руке или по каким-то другим причинам.

Вообще замешивать лишние копии нужно постараться не только тогда, когда вы избавились от плохих карт в данном матч-апе, но и ближе к концу вашей колоды. Руки мертвеца не очень хороши на старте игры, они будут лежать мертвым грузом. Благо, вы способны очень легко и быстро перебирать колоду. Добор карт заключается в двух копиях Боевой ярости, Мощного удара, Служителя боли, Блока щитом, Вайш'ирского оракула и в Маге крови Талносе. Как правило, один Служитель боли дает вам две карты, а Боевая ярость – 2-3, поэтому в общем за партию вы сможете добрать до 15-17 карт. С

добором карты каждый ход, а также учитывая стартовую руку, вполне возможно выйти на стадию усталости уже на 11-12 ход. Конечно, это не всегда так просто, потому что рука будет забита ресурсами. У вас всегда будут карты, которые вам не нужны прямо сейчас. Следует избавляться от Кровавого клинка, Крадущегося упыря и Владыки Плети Гарроша как можно быстрее, последнего лучше разыграть прямо на восьмой ход.



В этот ход главная задача Dog'a: избавиться от бесполезных карт и использовать Руку мертвеца после, дабы в колоде не было лишнего. Он использует Крадущегося упыря и На корм рыбам, и только после Руку мертвеца.



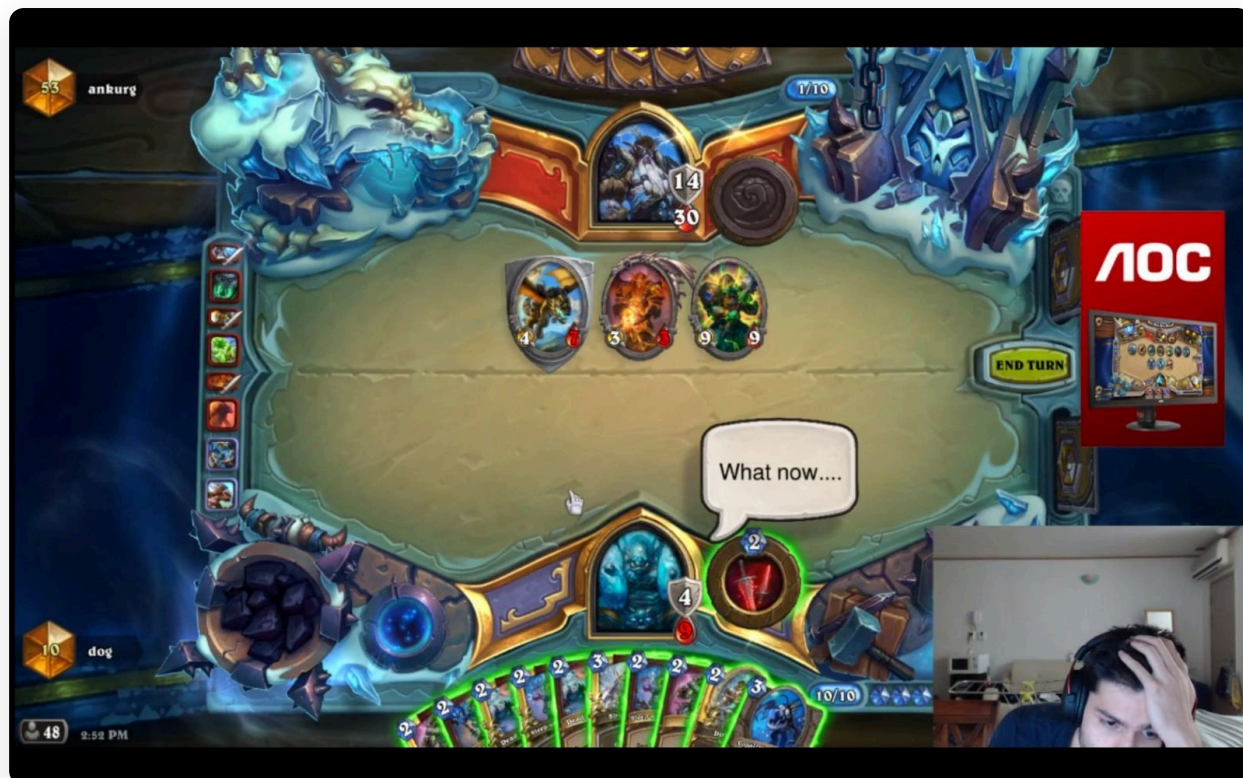
По итогу Dog стремился к такой руке, с которой комфортно остаться в большинстве матч-апов, правда не помешал бы дополнительный добор, но в данной ситуации необходимости в этом нет.

Отслеживать количество карт в вашей руке и колоде – очень важно. Рука важна, так как вы не можете допустить сжигания какой-либо карты. Колода – потому что вам важно планировать ходы наперед, грамотно распоряжаться всеми доступными ресурсами: какие-то использовать даже просто так без какой-либо выгоды, если они вам не нужны, какие-то хранить до последнего, так как их наличие – основное условие победы. Вы можете без проблем расставаться с первой копии Казни или На корм рыбам, если эти карты очень важны, но вот вторые можно тратить лишь после использования Руки мертвеца.

Говоря о забитой руке и плохих картах, которые будут лежать мертвым грузом, к ним можно часто отнести Вайш'ирского оракула и Кто на меня?!, так как они дают какое-то преимущество оппоненту, следовательно, разыгрывать их рано вы захотите далеко не всегда. Иногда, впрочем, делать это вы будете вынуждены, если у вас нет других источников добора, а срочно необходим ответ на угрозы противника, или рука переполнена или какая-либо другая причина.






Все карты в вашей колоде можно разбить на три группы: добор, защита и ремувалы. Важно поддерживать баланс каждой из этих групп, а когда придет время пользоваться Рукой мертвеца, все три данные группы должны присутствовать в вашей руке. Карты в каждой группе можно разбить и по степени их полезности на разных этапах игры. Уже упоминалось, что для добора в начале лучше подойдут Служители боли, а в конце – Боевая ярость (но для нее нужно еще хотя бы одно существо). Так и ремувалы полезны или в начале (Вихрь, Кровавый клинок, На корм рыбам) или позднее (Казнь, Потасовка) или защитные инструменты: в начале – Адвокат, Блок щитом, Мастер брони, позднее –


Кто та меня?! Блок щитом выполняет функции и добора, и защиты, однако ближе он все-таки ко второй группе.





А как бы вы поступили в данной ситуации? Ход достаточно не очевиден: в начале Dog использует силу героя, затем две копии *На корм рыбам* (уже не такая эффективная карта, так что замешивать ее не надо), после Руку мертвеца и только после нее *Казнь* на выжившего Нефритового голема. Так Dog замешает в колоду дополнительную *Казнь* – очень важный ремувал к этому моменту игры.


Еще несколько важных моментов геймплея или советов по игре, которые вы обязательно должны учитывать:


-  Вы почти всегда должны получить минимум две карты от Служителя боли в контрольных матч-апах. Не бойтесь для этого использовать *Вихрь*, *Мощный удар* или *Кровавый клинок*.
-  Копируйте то, что вам нужно в конкретном матч-апе до того, как разыграете эти карты.
-  Урон от усталости легко подсчитать, поэтому, когда оппонент уже получает от нее урон, отслеживайте, нет ли у вас «летала» в этот ход: учитывайте две карты с самого Вайш'ирского оракула и одну, которую оппонент получит в начале хода.
-  Против агро колод не используйте Вайш'ирского оракула для добора кроме случая, когда вы ищите ремувал или другую важную для вас карту.
-  Против агро колод вы почти никогда не будете использовать Руку мертвеца. Если вы все же сделали это, потому что игра подходит к концу, а противник не собирается сдаваться – вам нужно копировать Вайш'ирского оракула или средства для получения брони. Обычно у вас будет время найти их.


 **Рука мертвеца** отодвигает вас от стадии усталости очень сильно (розыгрыш этого заклинания на полную руку дает вам еще 9 карт), а в данной сборке содержится две копии Руки мертвеца, поэтому без копирования этой же карты вы можете получить до 18 дополнительных карт – этого порой будет вполне достаточно для победы.


 В медленных противостояниях порой важно нанести вашему герою хотя бы одну единицу урона, прежде чем накапливать броню, чтобы **Боевая ярость** давала вам карту и за вашего героя. Следовательно, порой он силы героя на второй ход можно воздержаться.

 **Крадущийся упырь** уничтожит Вихри в вашей руке и колоде, следовательно, нет особого смысла замешивать их или беречь. Это заклинание в первую очередь предназначено для начальной стадии игры, пока вы не найдете вашего рыцаря смерти и не разыграете его.

 В некоторых играх **Владыка Смерти** Гаррош будет на самом дне вашей колоды, что может значительно усложнить ваше положение. Поэтому-то порой его можно даже оставлять в стартовой руке в медленных матч-апах. К сожалению, другого способа стабильно быстро находить этого рыцаря смерти нет.

 Темная Скорбь – очень мощное оружие, способное избавляться от огромного количества угроз на столе оппонента. Не забывайте, что оно бьет по области, а значит порой вы можете атаковать не по самой опасной угрозе, а по ее соседу с меньшим количеством атаки.

 **Грязная крыса + Потасовка** – старая и крайне мощная комбинация, однако эти карты часто можно играть и по отдельности, они хороши не только в комбинации.

 Пользуйтесь тем, что ваш оппонент на стадии муллигана готовится к встрече с Пират Воином, а не Фатиг Воином: предполагайте, что на муллигане он оставляет только выгодные карты в самом агрессивном для себя матч-апе.



В этот ход Dog примет неочевидное и очень эффективное решение: дать **Мощный удар** в Хранителя болот и мало полезный в матч-апе **Вихрь**, а затем использовать силу героя. На десятый ход Друида Dog резонно ожидает **Тотальное заражение**, которое призовет справа существо 5/5. Воин сможет ответить на это Монеткой + Владыкой Плети Гаррошем: так разрушится находящийся в руке **Кровавый клинок**, а Темной Скорбью Воин уничтожит все угрозы на столе, ударив в правого Скарабея 1/4.



Данный раздел, как уже и было сказано выше, частично написан не автором данного гайда, а известным игроком и стримером **Dog**, который оставил заметки по стратегии в конкретных матч-апах на сайте Reddit. К его словам будут добавлены и некоторые другие важные для понимания матч-апов замечания, если что-то Dog все-таки упустил.

Практически в каждом матч-апе вы должны знать примерно 27 карт, которые играет оппонент в своей колоде. Если вы можете посчитать, насколько много угроз содержится в сборках противника, вы поймете, что вы хотите скопировать в вашей собственной колоде. Если вы сталкиваетесь со странной или крайне непопулярной колодой, вам будет трудно понять, что играть сейчас, а что сохранить до лучших времен. Фатиг Воин не слишком подходит для того, чтобы подниматься по ладдеру с начала сезона, лучше использовать его, начиная не с низких рангов, а когда вам будут встречаться в основном только самые популярные колоды, сборки которых вы легко найдете в [последних мета-отчетах](#).

Чем выше ваш ранг, тем предсказуемее становятся сборки ваших оппонентов, пользуйтесь этим, изучайте самые актуальные версии колод и новые веяния меты. Так вы сможете значительно улучшить ваши результаты при игре за любой архетип, но в случае с Фатиг Воином в особенности.

В различных матч-апах бывает трудно определить, что копировать. Как правило, под действие Руки мертвеца попадают ремувалы и добор карт в обязательном порядке, а также источники наращивания брони. Вы должны знать, какие карты выигрывают партию против конкретного архетипа и копировать их.



Пират Воин: *равный матч-ап с небольшим перевесом в сторону оппонента*

Основной способ победы: *выживание.*

Типовая агро колода, просто уничтожайте все, что видите и в конце концов Воин останется без ресурсов. Сам по себе матч-ап довольно тяжелый, но если вы будете чистить стол и копировать инструменты для получения брони и добор карт (не Вайш'ирского оракула, а Служителя боли) – победа будет не за горами. Важна так же **Казнь**, с помощью которой вы должны стараться избавиться в первую очередь от Гидр Горьких Волн, хотя порой придется отдавать ее и на угрозы поменьше.

У вас нет способов остановить оружие Пират Воина кроме нескольких провокаторов, постарайтесь сохранить их на тот момент, когда оппонент сможет атаковать только оружием. Конечно, провокаторы остановят на время и атаки существ, только вот существа могут атаковать бесконечное количество раз, а оружие – нет. Всегда постарайтесь сначала избавиться от существ оппонента, а только потом ставить провокаторов и накапливать броню.



Использовать Вайш'ирских оракулов в данном матч-апе – плохая идея, но других источников добора может и не быть. В данной ситуации Dog еще разыгрывает **Блок щитом** в поисках невероятно важного **На корм рыбам**, но в будущем, если он его не найдет, придется играть и мурлоков. **Вихрь**, соответственно, необходимо оставить в руке, дабы был дешевый активатор мощного AoE эффекта.

Фатиг Воин: равный матч-ап

Основной способ победы: сдаться

На самом деле попытайтесь не добрать слишком много карт. Единственные карты, что вам нужны – это Вайш'ирский оракул и **Рука мертвеца**. Копируйте их и пытайтесь сжечь максимум карт противника на поздней стадии игры. Играйте **Казнь** и **Потасовку** тогда, когда можете, иначе они будут висеть мертвым грузом в вашей руке, и для противника настанет время сжигать ваши карты. Возможно, копировать **Кто на меня?!** – это не очень хорошая идея, так как эта карта понизит стоимость Вайш'ирского оракула оппонента, что позволяет ему постоянно замешивать их в колоду и жечь ваши карты. Поэтому лучше копировать только мурлока.

Зеркальный матч-ап, если никто не совершил ошибки, может длиться вплоть до 45 хода, поскольку никаких условий победы кроме сжигания карт оппонента и его оплоности ни у кого нет. Если данная партия не значит многого для вас (вы не в шаге от легенды или важного кратного 5 ранга), можете поберечь ваши нервы и время, последовав совету, указанному в основном способе победы против архетипа выше.



Мурлок Паладин: невыгодный матч-ап

Основной способ победы: выживание, а затем убийство оппонента усталостью

Это ваш худший матч-ап. Как правило, вы будете вынуждены реагировать на огромное количество ранних угроз оппонента, а затем зачищать стол до 6-7 хода. Если Паладин разыгрывает Гребнистого скакуна на шестой ход, а затем Костяную кобылу на седьмой-вы автоматически проигрываете. С этими ходами вы вряд ли сможете совладать, так как количество здоровья существ на столе будет вне диапазона воздействия AoE заклинаний Воина. На забафанных существ можно, конечно, использовать Казни, но у оппонента будет еще много целей, на нейтрализацию которых понадобится этот точечный ремувал. Можно попытаться убить Паладина через усталость, комбинируя это с моделью поведения в агрессивном матч-апе ранее. Пытайтесь выжить, копируйте средства для получения брони и ремувалы всегда. Вы редко сможете сжечь карты вашему оппоненту, бросьте эту затею.

Контроль Паладин: выгодный матч-ап

Основной способ победы: убийство оппонента усталостью

Просто методично убивайте угрозы, только если это не ОТК Паладины с комбинацией через их рыцаря смерти. В этом случае жгите как можно больше его карт. В остальном у Контроль Паладинов меньше угроз, чем у Мурлок Паладинов, что и существенно поможет вам справиться с давлением оппонента. **Казнь**, впрочем, останется ключевой картой. О Всадниках апокалипсиса можно не беспокоиться, если оппонент не призовет сразу четверых за ход, поскольку и с существами 2/2 вы можете справиться силой героя Владыки Плети Гарроша, просто это будет занимать у вас два хода, а не один. Впрочем, можно сохранить одну копию **На корм рыбам** или Потасовки для надежности.



Мидрейндж Охотник: равный матч-ап

Основной способ победы: выживание и убийство оппонента усталостью

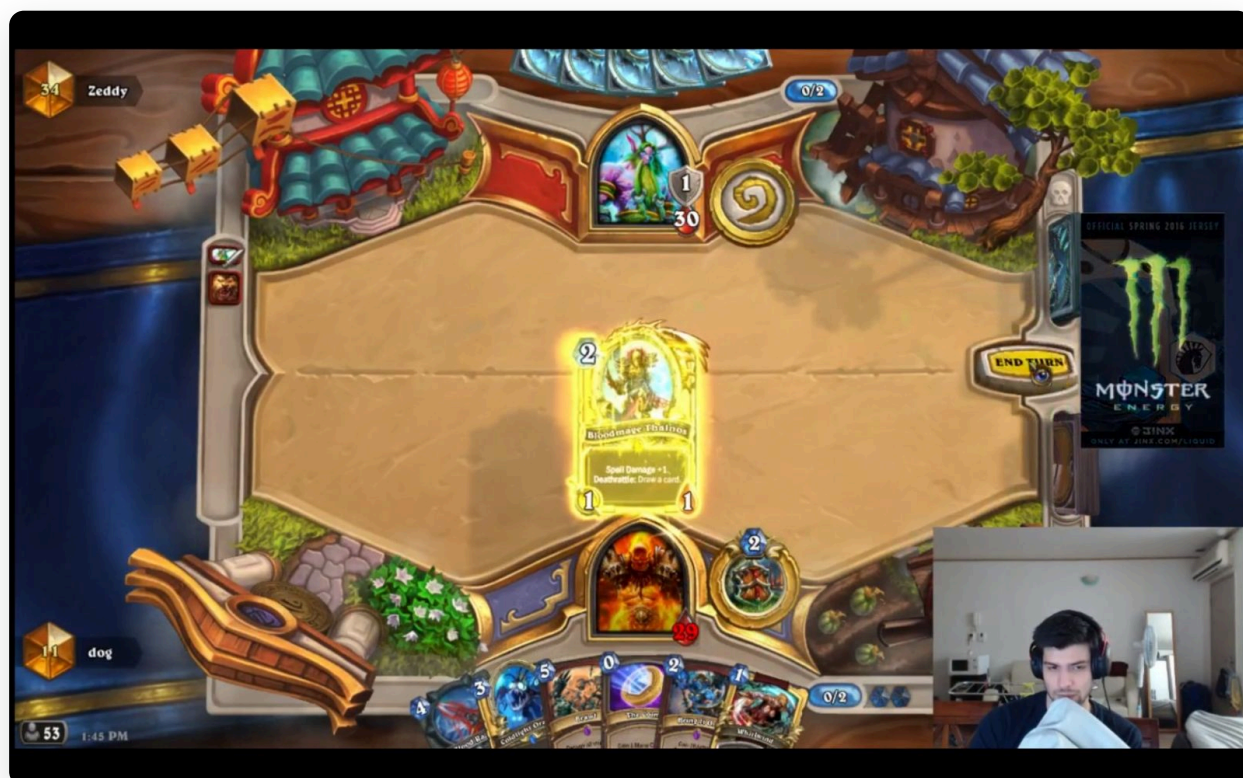
Рассматривайте Охотника как агро архетип: уничтожайте всех существ и перебирайте свою колоду. Множество сборок Охотника содержат Ловчего смерти Рексара, поэтому игра не закончится до тех пор, пока вы не доведете оппонента до усталости. С помощью Руки мертвеца копируйте средства для получения брони и сохраняйте **Казнь** на крупные угрозы. Иногда можно копировать и Крадущегося упыря, чтобы создать давление на Охотника, но, как правило, лучше быстрее довести его до стадии усталости с помощью Вайш'ирского оракула.



Агро Дрийд: выгодный матч-ап

Основной способ победы: *выживание*

Этот матч-ап весьма простой: в нем нужно выживать и чистить стол, при этом приберегая АоЕ ремувалы для Живой маны. Также можно использовать Кто на меня?!, если в руке уже есть ремувалы для зачистки всего стола. В данном матч-апе очень простая тактика: как только противник заставляет стол – вы уничтожаете всех его существ, вот и все. Здесь не имеет значение – что именно вы копируете в своей колоде, потому что противник быстро выдохнется. Если вам удастся выжить на ранней стадии игры, обычно нужно дублировать **На корм рыбам** и карты, дающие броню. Также можно скопировать Крадущегося упыря – он тоже хорошо играет в этом матч-апе просто из-за своих характеристик. Как правило, игра заканчивается, если вам удастся выжить под начальным давлением. Также помните, что Агро Дрииды играют всего две большие угрозы. Если у вас есть две копии Казни в руке, то можно отдать одну копию на ранней стадии игры, понадеявшись, что вторая **Гидра Горьких Волн** находится далеко в колоде. Не бойтесь «инвестировать» ресурсы в раннюю игру, ведь именно так вы сможете выжить.



В данном случае против Dog попался, кажется, не Агро Дрийд, а значит Мага крови Талноса можно не беречь для комбинации с Вихрем, а разыграть его в темп просто как источник добора – это всё-таки основная его задача, а урон от заклинаний – бонусная.

Джейд Дрийд: равный матч-ап

Основной способ победы: *истощение ресурсов оппонента*

Этот матч-ап довольно тяжелый, хотя ваш процент побед в нем неплох. Многие зависит от того, против какой сборки данного архетипа вы играете. Вероятнее всего, партия закончится в пользу Друида, если он использует Хранителя Медива, который просто съест Гарроша на завтрак.

Вы должны точно знать, как много угроз содержится в колоде Джейд Друида. Не нужно пытаться копировать карты бесконечно. В большинстве случаев все, что вам понадобится, чтобы выиграть партию – выгодно один раз применить Руку мертвеца. Джейд Друид содержит примерно 10 карт, порождающих Нефритовых големов, включая Айю Черную Лапу. Если вы уничтожите заклинания за 1 маны с помощью Крадущегося упыря, вам нужно будет справиться всего с девятью Нефритовыми големами (последний будет с характеристиками 9/9). Это уже дает вам определенные сведения о том, какие ремувалы вам будут нужны ближе к концу игры. Именно по этой причине рекомендуется сохранить Крадущегося упыря в стартовой руке и использовать его как можно раньше.

На ранней стадии выжимайте максимум из Служителя боли и Боевой ярости, а также зачищайте стол как можно быстрее, особо не жертвуя при этом своим здоровьем. Сохраняйте **Казнь** для того, чтобы скопировать две ее копии в поздней стадии игры (хотя в основном будет достаточно всего одной). Немного трудно сказать, как будет развиваться игра, но, как правило, Друид будет впереди по мане, а Гаррош будет наверстывать. Помните о том, что на начальном этапе лучше всего избавляться от угроз с помощью **На корм рыбам** и эффектов вихря, а ультимативные ремувалы (**Казнь**, **Потасовка**) приберечь на потом.

Карта, которая больше всего поможет в этом матч-апе – это не только **Крадущийся упырь**, но и **Владыка Плети Гаррош**. Если вы используете Рыцаря смерти Воина на восьмой ход и не впитаете много урона на ранней стадии игры, вы сможете зачистить практически любой стол только за счет своей новой силы героя. Владыка Плети способен дать отпор любой угрозе среднего размера, также он позволяет сохранить две копии Казни на больших Нефритовых големах (с големами поменьше можно справиться за счет Кровавых клинков и **На корм рыбам**). Ближе к концу игры уровень здоровья Воина, скорее всего, будет низок, и тогда можно выгодно использовать Кто на меня?!, так как у Друида уже практически не будет существ. Друид способен нанести от 8 до 11 урона за один ход за счет **Размахов** и силы героя Малфуриона Пагубного. Практически во всех нынешних сборках Джейд Друида отсутствует **Звериное неистовство**.

Не забудьте о наличии Вайш'ирских оракулов. Копирование этой карты в данном матч-апе не существенно, а вот истощение противника по его ресурсам – по-настоящему важная вещь. Друид быстро выйдет на стадию усталости, потому что в его сборках очень много источников добора. В идеале вам нужно скопировать **Казнь** и Кто на меня?!

Впрочем, не нужно особо беспокоиться над тем, что именно вы замешиваете в колоду – на идеальный расклад нет времени, так как Друид зачастую создает большое давление в этом матч-апе.



В руке Dog не так много карт, однако здесь есть все, что нужно в будущем. Игрок решает использовать сначала Руку мертвеца, затем Потасовку и Вайш'ирского оракула, дабы найти уже замешанные карты. Конечно, есть риск, что Нефритовый голем переживет AoE ремувал, но в критической ситуации его необходимо принять.



Шаман: выгодный матч-ап

Основной способ победы: выживание

Единственный популярный архетип Шамана в текущем дополнении – Токен Шаман. Они хороши в повторном заполнении стола. Вам следует убирать самые ценные карты (Тотем прилива маны, Тотем языка пламени и так далее), а также постараться выжить после использования оппонентом Жажды крови. После этого разыгрывайте Владыку Плети Гарроша, который в дальнейшем отлично справится со столом противника. Вам следует убедиться в том, что вы не подставляетесь под летальный урон от Жажды крови на ранней стадии игры, также не давайте противнику наносить много урона «в лицо» с помощью Тотема языка пламени. Если Шаман разыграет комбинацию Доппельгангстера и Эволюции – используйте Потасовку или другие «достающие» до шестых дропов ремувалы.

У Токен Шаманов всегда есть Инволюция, которую особо не на что применить в данном матч-апе кроме Мага крови Талноса и Служителей боли – постарайтесь извлекать из них максимум выгоды, не передавая ход оппоненту, дабы тот не превратил их в слабые дропы без добора.



Контроль Маг: очень выгодный матч-ап

Основной способ победы: убийство оппонента усталостью

Обычно это довольно простой матч-ап, просто не дайте Магу заставить стол Элементалей воды. Не стоит пытаться истощить противника по его ресурсам. Все, что вам нужно – довести оппонента до усталости. Старайтесь сохранить две копии Вайш'ирского оракула для того, чтобы скопировать их. Также под Руку мертвеца должны попасть такие карты, как **Казнь**, **Кто на меня?!**, **Блок щитом** (не обязательно, но желательно). В большинстве случаев Маг поймет, что он не сможет выиграть в ранней игре, и тогда он попытается воспользоваться всем своим взрывным уроном из руки.

Однако у вас есть множество инструментов для получения брони, поэтому не нужно волноваться насчет заклинаний оппонента. Единственная проблема, которая может возникнуть в данном матч-апе – это **Хранитель Медив**, который, впрочем, содержится далеко не во всех сборках Контроль Мага. Основное условие для победы в этом случае точно такое же, вам нужно как можно быстрее замешивать Вайш'ирских оракулов и реализовывать их.

Когда Маг разыграет Ледяного лича Джайну, постарайтесь не допускать наличия на столе существ с 1 единицей здоровья, дабы оппонент не извлекал слишком много выгоды из своей силы героя.

Секрет Маг: выгодный матч-ап

Основной способ победы: выживание

Данный архетип Мага играет по типу агро колод, если его оппонент – Воин. Зачищайте всех его существ, добивайте карты с помощью Служителя боли. Не нужно просто так разыгрывать Вайш'ирского оракула и давать противнику так желаемые им карты. Это следует делать только в случае, если вам нужно найти инструмент для зачистки. Под Отраженную сущность на проверку ставьте Мастера брони или **Адвоката** и ни в коем случае не отдавайте Служителя боли. Если у вас есть Монетка, сохраняйте ее для деактивации Антимэгии. Это лучшее ее использование против Секрет Мага. С помощью Руки мертвеца копируйте инструменты для получения брони, а также **Казнь** (можно также скопировать и некоторые средства для добора карт). В матч-апах, в которых не нужно полагаться только на постоянное дублирование карт, одну копию Руки мертвеца можно использовать без замешивания второй.



В данном игровом моменте Dog совершает следующее: разыгрывает сперва **Адвоката** (его копии ему не нужны), затем дважды **Руку мертвеца** и дважды же **Кто на меня?!**. Ему нет смысла извлекать бесконечную выгоду в данном матч-апе, так что он тратит сразу две **Руки мертвеца**: ему хватит двух копий того, что есть в руке сейчас, а также оставшихся в колоде карт.

Квест Маг: выгодный матч-ап

Основной способ победы: уничтожение ключевых карт оппонента **Вайш'ирским оракулом** и **Грязной крысой**

Этот матч-ап не слишком трудный. Попробуйте вытянуть что-нибудь полезное с помощью **Грязной крысы** и сжигайте ключевые для комбинации **Мага** карты. У этого архетипа проблемы с количеством карт в руке, поэтому ему будет сложно обыграть **Вайш'ирского оракула**. Вам будет довольно легко сжечь карты оппонента. Если вы считаете, что в руке у него находится какое-либо важное существо – разыграйте **Грязную крысу**. **Руку мертвеца** используйте на две копии единственных в вашей колоде мурлока. Не разыгрывайте **Кто на меня?!** в данном матч-апе до тех пор, пока **Маг** не потеряет **Архимага Антонидаса**, иначе вы проиграете. **Фатиг Воин** не оказывает давления на оппонента, поэтому просто идти «в лицо» и стараться, чтобы оппонент умер от усталости – это не совсем оптимальный вариант. Поэтому главное, что нужно сделать, – жечь карты противника и «рыбачить» **Грязной крысой**.



Казакус Жрец: равный матч-ап

Основной способ победы: *истощение ресурсов оппонента*

Данный матч-ап сводится к тому, что зашло или не зашло Жрецу. Если у противника есть **Раза Плененный** на пятый ход и **Темный жнец Андуин** на восьмой – все плохо. Не нужно разыгрывать Вайш'ирского оракула на ранней стадии игры, потому что это только поможет Жрецу найти нужные ему карты. Свои ресурсы вы можете использовать довольно свободно, потому что большинство сборок **Казакус** Жреца почти не содержат угроз. Единственное, что вам нужно, перебирать свою колоду до тех пор, пока вы не сможете скопировать инструменты для получения брони. Жрец вряд ли сможет нанести достаточно урона, если у вас уже есть +20 или +30 брони (каждая карта в руке оппонента означает минимум два урона от силы героя Темного жнеца, $2*10 = 20$ урона в совокупности). Взрывной урон Жреца ограничен во всяком случае если он не носит **Взрыв разума** и Пророка Велена. Не играйте Кто на меня?! рано, потому что это развяжет руки, а, вернее, руку Жрецу. Постепенно добирайте карты и ищите источники брони – вот стратегия на этот матч-ап. Как правило, вы будете придерживаться этой терпеливой тактики до конца игры, потому что вам в любом случае нужно найти инструменты для получения брони, чтобы удвоить их.

Грязная крыса может помочь вам вытянуть из руки оппонента Разу Плененного, правда Жрец не будет медлить с розыгрышем этого пятого дропа, так что ставьте Грязную крысу или до пятого хода, или после розыгрыша Вайш'ирского оракула.

Не забывайте про крайне неприятное **Зелье безумия**, которое может наказать вас за использование Мага крови Талноса и Служителя боли – лучше извлекайте выгоду из этих существ, не передавая ход оппоненту. Или не разыгрывайте их вовсе, пока не используете Крадущегося упыря. Впрочем, Жрец всё еще сможет остановить вас Темной жрицей или Словом Тьмы: Боль.

Биг Жрец: *выгодный матч-ап*

Основной способ победы: *истощение ресурсов оппонента*

Здесь снова важно то, насколько хорошо или плохо заходит Жрецу. Если у них есть **Барнс** – выиграть будет тяжело, но возможно. Следите за тем, сколько и какие у него есть угрозы, знайте, что вам придется уничтожать и какие ремувалы на это тратить. Например, вам придется убить Короля лича или Изеру, которые каждый ход Жреца дают ему карты. Обсидиановую статую вам не обязательно уничтожать, так как **Казнь** лучше придержать на использование Руки мертвеца и затем применить для более серьезных угроз. Биг Жрец играет Изеру, Короля лича, две копии Обсидиановой статуи, И'Шараджа, две копии Вечного служения. Дублирование двух копий Казни – это критично важно в этом матч-апе. Также нужно скопировать карты, дающие броню. Знайте, что у Биг Жреца нет большого количества взрывного урона.

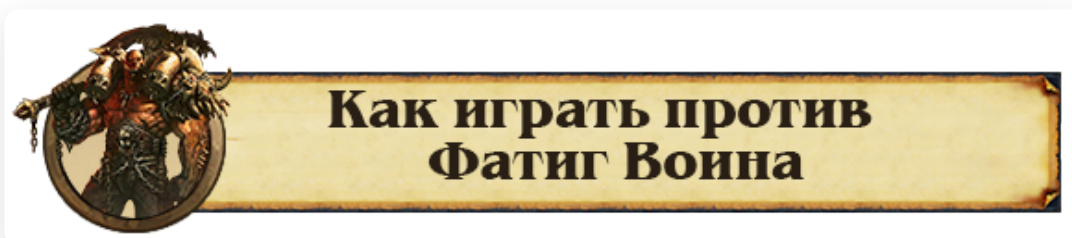
Используйте Боевую ярость тогда, когда можете – сложно получить выгоду от карты рано, поэтому ловите момент. Не выставляйте Служителя боли на третий ход – он будет уничтожен. Сохраните его для пятого-шестого хода. Можете попробовать использовать Вайш'ирского оракула для того, чтобы сжечь большие и опасные карты Жреца.



Контроль Чернокнижник: выгодный матч-ап

Основной способ победы: истощение ресурсов оппонента

Большинство Чернокнижников нацелены на игру против агро колод. Если вы играете против сборки с Горными великанами, то убивайте эти угрозы как можно быстрее, дабы оппонент не разыграл Безликого шаркуна. Большинство времени вы будете просто добирать карты, зачищать стол и копировать ресурсы. Это довольно простой матч-ап. Чернокнижники не оказывают много давления, поэтому все, что вам нужно сделать – справиться с боевым кличем Кровопийцы Гул’дана, а это легко сделать с двумя копиями [На корм рыбам](#) или Потасовкой. С помощью Руки мертвеца копируйте добор карт, инструменты для получения брони и [Казнь](#).



Фатиг Воин – не самый популярный архетип Воина и никогда им, вероятно, не станет, однако научиться правильно играть против него – полезный навык.

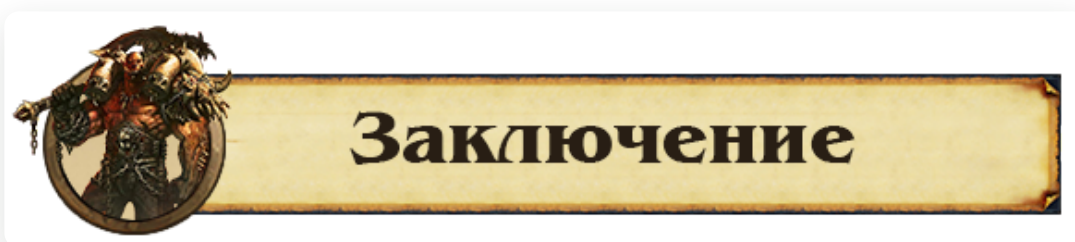
Первое, что вы должны всегда помнить – оппонент может проиграть ваше противостояние самостоятельно причем очень даже легко. Даже если вам повезет встретить самого Dog в ладдере, допустить критическую ошибку может и он, что уж говорить о многих других, кто возьмется покорять ладдер Фатиг Воином. Кто-то может впервые играть данной колодой, кому-то не будет хватать внимания или стараний, чтобы грамотно управлять архетипом. Фатиг Воин может победить самого себя, точнее игрок может победить самого себя, так что вам даже и стараться не придется. Это особенно актуально, если вы встретили Фатиг Воина на относительно низких рангах. Итак, не сдавайтесь и играйте до последнего, ждите ошибки вашего оппонента, которая, очень с большой вероятностью произойдет. Постарайтесь за эту ошибку его наказать.

Что до архетипов, которые хороши против Фатиг Воина, то явной «контрой» можно считать Мурлок Паладина – с ним бороться герою данной статьи особенно сложно.

Лучшие общие карты в данном матч-апе – [Костяная кобыла](#) и [Хранитель Медив](#), совладать с ними Фатиг Воину крайне трудно. В остальном постарайтесь оказывать на оппонента максимальное давление, а если вы играете за контроль архетип, помните о Вайш’ирских оракулах, которые могут сжечь ваши карты, если в руке у вас будет их слишком много. Если у вас есть способ сжечь карты оппонента – пользуйтесь им в любой момент игры. Так же держите в уме Грязную крысу и Потасовку, которые как по отдельности, так и вместе могут доставить вам проблемы.

Если у вас есть заклинания за 1 кристалл маны, разыгрывайте их как можно быстрее, так как рано или поздно они будут уничтожены Крадущимся упырем, и вам их никак не спасти. Если у вас есть **Нефритовый идол**, не замешивайте вторую его копию в колоде, а разыгрывайте сразу, как только получили, дабы призвать лишнего Нефритового голема. Аналогично и с Эволюцией – не всегда следует ждать комбинации **Доппельгангстер** + это заклинание, если перед вами нависла угроза Крадущегося упыря.

И, наконец, последний совет в данном разделе – играйте необычными и непредсказуемыми колодами, так как в этом случае Фатиг Воин не сможет точно распределить все необходимые свои ресурсы для борьбы с вами. А еще необычными и непредсказуемыми колодами играть просто весело, даже если цели «законтрить» Фатиг Воина у вас и нет. Так вы делаете ладдер лучше, да и, наверняка, получаете большее удовольствие в процессе.



Фатиг Воин, как уже было отмечено выше, является, возможно, самой трудной колодой в мете Рыцарей Ледяного Трона, но, одновременно, и одной из самых эффективных. Эта гремучая смесь силы и требовательности приведет многих к попыткам освоить Фатиг Воина, но немногие действительно освоят его, действительно поймут логику, сильные и слабые стороны архетипа. Немногим дано покорить ладдер героем данной статьи, если вы решите стать одним из них или просто поиграть необычной, трудной и действенной колодой, приготовьтесь к падениям и неудачам: вы по неопытности будете проигрывать всем из-за ваших же ошибок. В этом, впрочем, нет ничего страшного, если вы умеете эти ошибки видеть, анализировать свою игру, если вы стремитесь развиваться и улучшать ваше понимание Hearthstone. В противном случае, возможно, данный вызов – Фатиг Воин – не для вас.

Спасибо за ознакомление с гайдом, до скорых встреч!