

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Контроль Воин — топ контроль колода меты. Большой гайд по архетипу

18.10.2023

Гайды

ТИТАНЫ

Контроль Воин — топ контроль колода меты. Большой гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ








Герой гайда — Контроль Воин в мете ТИТАНОВ. Архетип уже привычный для этого дополнения, но со сложной судьбой. То Контроль Воин был слишком слаб, потом слишком силен. Сейчас, разработчики, кажется, нашли баланс — это хорошая колода с приличным винрейтом для контроль архетипов.

Хотя Контроль Воин играет в жадном и неспешном стиле, деку можно назвать одной из самых простых среди контроль колод. У Воина есть один четкий план на победу вокруг Одина, сильные способы зачистки стола, добора и накопления брони. К тому же Контроль Воин полюбился игрокам из-за своей стоимости: хорошую деку можно собрать всего за 3-4 тысячи чародейной пыли.






Большой гайд по Контроль Воину расскажет всё самое важное о Контроль Воине в мете ТИТАНОВ после выхода мини-сета Падение Ульдуара. Вы найдете оптимальные колоды и

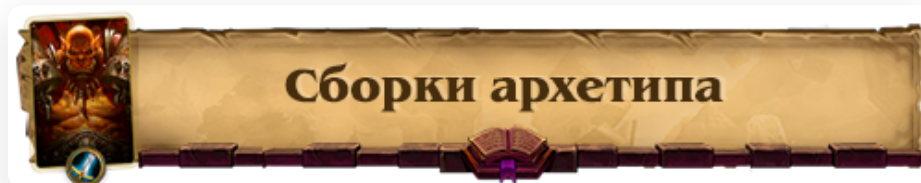
способы собрать собственную с учетом меты и коллекции. Мы обсудим основы и тонкости муллигана, стратегии игры и популярные матч-апы ладдера.

Обновили гайд 18 октября с учетом актуальной меты. Список изменений:

-  Обновили колоды и описания к ним
 -  Дополнили разделы "Как собрать колоду" и "Что искать в стартовую руку"
 -  Дополнены описания матч-апов.

Разделы гайда:

-  **Сборки архетипа**
-  **Как собрать колоду**
 - Основа колоды
 - Опциональные и технические карты
 - Замены и крафт карт
 - Максимально бюджетная колода
-  **Что искать в стартовую руку**
 - Общие правила муллигана
 - Муллиган против каждого класса
-  **Стратегия игры**
 - Как работает колода
 - Способы победы
 - Все про Игниса
 - Контроль Воин и Аномалии
-  **Матч-апы**



В патче 27.4.3 Воин чаще отказывается от [Йогг-Сарона Освобожденного](#), хотя сборки с ним тоже конкурентоспособны. Идеальный баланс массовых зачисток — одно [Обеззараживание](#) и одна [Потасовка](#).

Далее самые успешные сборки [Контроль Воина](#) в октябрьском сезоне.



Контроль Воин с Асталором

Асталор Контроль Воин



Оптимальная сборка Контроль Воина, которая показывает лучший процент побед в патче и уже неоднократно доказала свою эффективность в топе Легенды рядом игроков. Тут появляются [Асталор Кровавая Клятва](#) и титан Казгорот. Обе легендарки улучшают матч-апы с Рамп Друидом, что важно в нынешней мете.

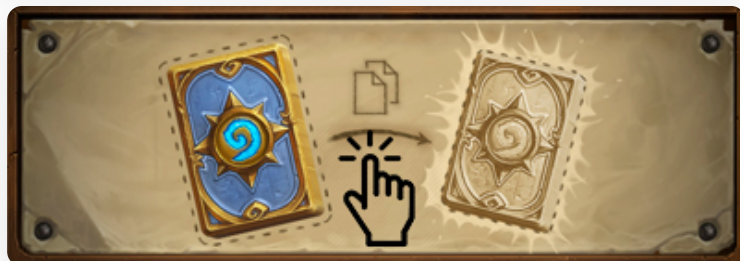
-



Контроль Воин с Йоггом

Йогг Контроль Воин

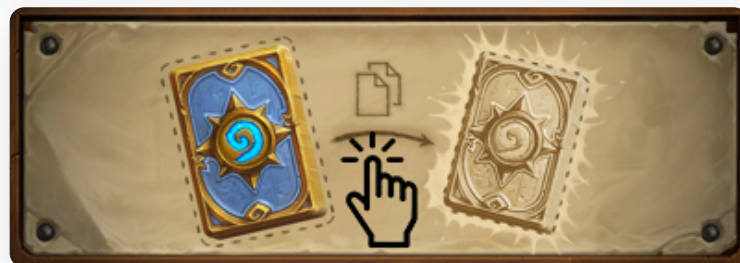
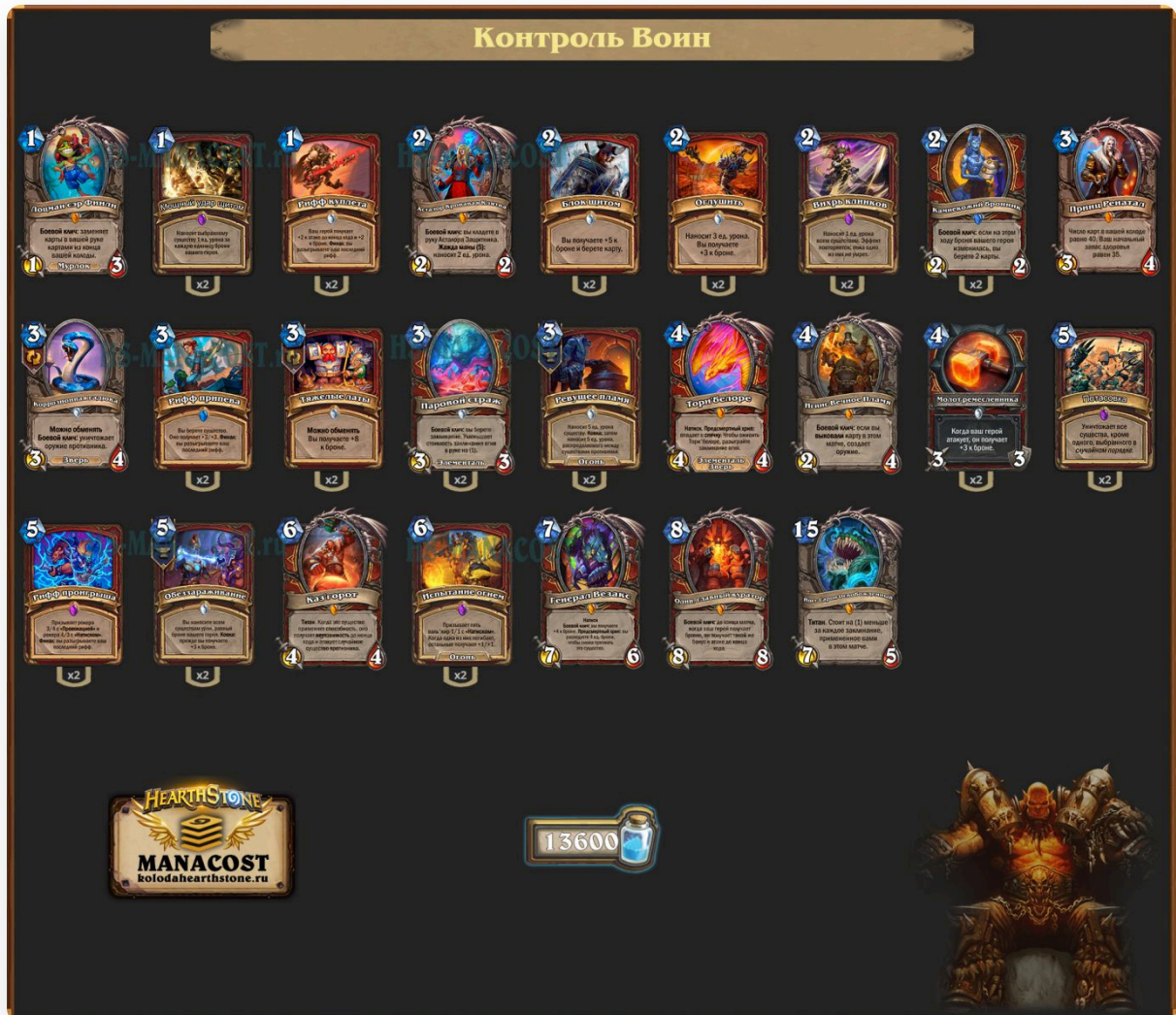
 <p>Лодман с р-Финни Боевой клич: заменит карты в вашей руке картами из конца вашей колоды. Мурлок</p> <p>1</p>	 <p>Рифф кушета Ваш герой получает +2 к атаке до конца хода и +2 к броне. Финакс вы разыгрываете еще последний рифф.</p> <p>1</p> <p>x2</p>	 <p>Блокштом Вы получаете +5 к броне и берете карту.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Оглушить Наносит 3 ед. урона. Вы получаете +3 к броне.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Взрыв клинков Наносит 1 ед. урона всем существам. Эффект повторяется, пока одно из них не умрет.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Камнекожий Бронник Боевой клич: если на этом ходу броня вашего героя изменилась, вы берете 2 карты.</p> <p>2</p> <p>x2</p>
 <p>Из глубин Уменьшает стоимость пяти нижних карт в вашей колоде на (2) Уов.</p> <p>3</p> <p>x2</p>	 <p>Рифф ирпса Вы берете существо. Оно получает +2/+3. Финакс вы разыгрываете еще последний рифф.</p> <p>3</p> <p>x2</p>	 <p>Тяжелые паты Можно обменять. Вы получаете +8 к броне.</p> <p>3</p> <p>x2</p>	 <p>Рвущее пламя Наносит 5 ед. урона существам. Кимак затем наносит 5 ед. урона, рассчитанного между существом и игрой.</p> <p>3</p> <p>Огонь</p> <p>x2</p>	 <p>Нилс Веселос Пламя Боевой клич: если вы выковыряли карту в этом матче, создаст оружие.</p> <p>4</p> <p>2</p> <p>4</p>	 <p>Молот ремесленника Когда ваш герой атакует, он получает +3 к броне.</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>x2</p>
 <p>Почасовка Уничтожает все существа, кроме одного, выбранного в случайном порядке.</p> <p>5</p>	 <p>Рифф ирпса Примывает ренера 3/4 с «Провокацией» и ренера 4/5 с «Молниевым». Финакс вы разыгрываете еще последний рифф.</p> <p>5</p> <p>x2</p>	 <p>Обеззараживание Вы можете всем существам урон, равный броне вашего героя. Кимак, прежде вы получаете +3 к броне.</p> <p>5</p> <p>x2</p>	 <p>Испытание огнем Примывает еще один кар 1/1 с «Натиском». Когда одна из них погибает, остальные получают +1/+1.</p> <p>6</p> <p>Огонь</p>	 <p>Одиннадцать вудатор Боевой клич: до конца матча, когда ваш герой получает броню, он получает также не менее 6 ед. урона до конца хода.</p> <p>8</p> <p>8</p>	 <p>Титан. Стоит на (1) меньше за каждое заклинание, примененное вами в этом матче.</p> <p>15</p> <p>7</p> <p>5</p>



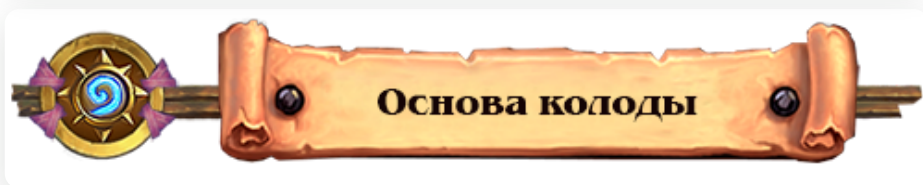
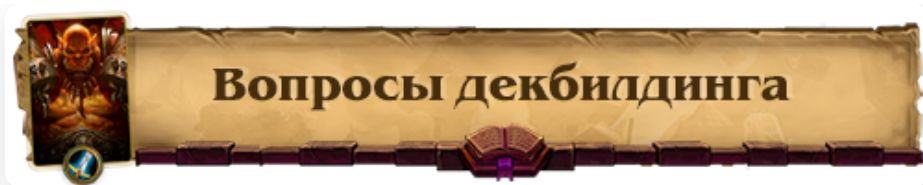
В этой сборке появляются **Йогг-Сарон Освобожденный**, а также набор **Из глубин** + **Лоцман сэр Финли**. А еще здесь две копии **Обеззараживания** вместе с одной **Потасовкой**. Идея сборки старая и актуальная еще в прошлом патче, но все еще эффективная.

-
-

Ренатал Контроль Воин



Необычная дека Контроль Воина, которая берет **Принца Ренатала** и еще 9 карт в дополнение к классическим декам. Главная проблема такой стратегии — куда сложнее найти **Одина**, но Воин может полагаться и просто на защитный стиль игры.



Основа колоды — карты, которые используют все или почти все сборки архетипа. У Контроль Воина после выхода патча Падения Ульдуара обширная основа колоды, в которой уже сейчас как минимум 24 карты.

Основа колоды (23 из 30)



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



2

4



x2



x2



x2



8

8



Код основы колоды:



Мы не рекомендуем исключать что-то из основы колоды. Все карты здесь слишком хороши и обязательны для архетипа и даже его бюджетных версий.



Лощман сэр Финли — карту берут или самостоятельно, или вместе с **Из глубин**. Финли помогает найти Одина, избавиться от слабых в конкретном матч-апе карт и т.д. К тому же это одно из немногочисленных существ, которых достанет **Рифф припева**.

Мощный удар щитом — простая и всегда полезная карта, с которой вы сможете лучше чистить стол. Но ничего выдающегося в **Мощном ударе щитом** тоже нет, так что карту могут и не брать в деку.

Асталор Кровавая Клятва — сильная и универсальная карта почти для всех классов, в том числе и для Воина. И пусть в большинстве ситуаций Одина хватает для победы, порой добить противника можно и с помощью Асталора. Улучшит матч-апы с Рамп Друидом и другими медленными архетипами.

Из глубин — берите в сборки, где уже есть **Лощман сэр Финли**. Без него это заклинание работает плохо. Оно не так хорошо и в случае, если Финли не заходит в руку, что бывает часто, несмотря на наличие **Риффа припева**.

Паровой страж — неплохая карта, хотя у Воина и не так много заклинаний Огня, которые можно было бы сделать дешевле. Но Паровой страж хорош и просто как дополнительный источник добора.

Потасовка — обычно берут одну копию этого заклинания, а вместо второй используют **Обеззараживание**. Брать две копии и того, и другого не стоит — слишком много зачисток.

Испытание огнем — часто берут 1-2 копии в сборки, потому что заклинание баффнули и сделали куда лучше. Помогает не только в зачистке стола, но и в давлении на героя противника.

Казгорот — если в коллекции есть этот титан, можете потестить его в деке. Но крафтить его не обязательно, Воин спокойно работает и без Казгорота.

Темница Йогг-Сарона — инструмент последней надежды на победу, способ перебора, зачистки стола и нанесения урона герою противника — это если повезет. Если не повезет, то Воин может лишиться всех карт в руке, убить своих существ, нанести себе урон и т.д. Но все же чаще всего Темница Йогг-Сарона делает больше пользы, чем вреда, а ситуации, в которых Воин не может победить иначе, встречаются относительно часто.



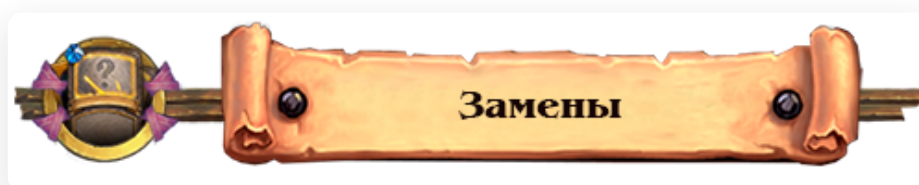
Генерал Везакс — интересная легендарка, у которой точно есть потенциал. Она особенно хороша против оппонентов, которые позволяют Воину копить много брони — обычно это медленные противники.

Йогг-Сарон Освобожденный — Воин легко делает эту легендарку дешевой, а все эффекты полезны в разных случаях. Этот титан не делает чего-то незаменимого или критически важного для победы, но все же она полезна и эффективна почти во всех матч-апах.











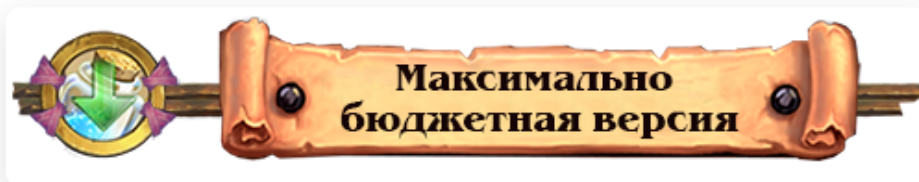
Менее популярные опциональные карты: Казнь, Мощный удар, Рок-звезда Курганов, Угольки силы, Коррозионная гадюка, Принц Ренатал, Специалист по оружию, Крушитель колонок, Механогном-проводник, Музыкальный менеджер Е.Т.С., Пылающий магмоед, Торибелоре, Удушающая звезда, Паровой уборщик, Рок'н'ролл Черной горы, Телан Фордринг, Приливный заgrabник, Минотаурен, Нага-великан.

[наверх](#)



Удивительно, но медленная контроль колода станет одной из самых бюджетных в нынешней мете. За 3-4 тысячи чародейной пыли можно собрать оптимальную сборку Контроль Воина. Далее обсудим все дорогостоящие карты и способы их замены.

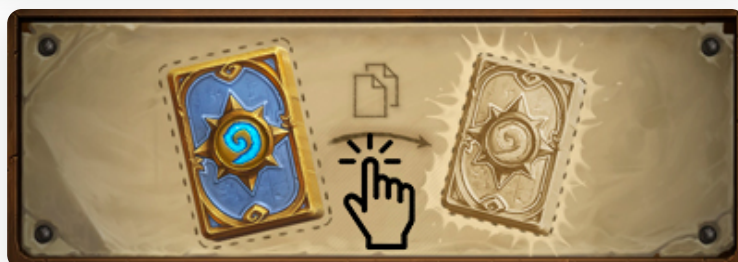
-  **Лоцман сэра Финли** — можно легко обойтись без этой легендарки. Берите вместо **Мощный удар щитом** или **Парового стража**.
-  **Мощный удар щитом, Вихрь клинков, Потасовка** — эти эпикки есть в коллекции всех игроков бесплатно.
-  **Игнис Вечное Пламя** есть в коллекции у всех игроков. Чтобы получить, зайдите в Ленту наград и нажмите на эту легендарку на самой первой странице Ленты.
-  **Рифф проигрыша** обязательный эпик для крафта в двух копиях.
-  **Испытание огнем** можете обойтись без этого заклинания. Вместо берите любую другую опциональную карту (**Асталор Кровавая Клятва**, **Минотаурен**, **Казгорот**, **Потасовка** и т.д.).
-  **Казгорот** — не обязательная легендарка, берите вместо нее любую другую опциональную карту.
-  **Один главный куратор** — обязательная карта для Контроль Воина, без нее архетип потеряет всякий смысл.
-  **Генерал Везакс, Йогг-Сарон Освобожденный** — *какая-то из этих легендарок сделает Воина сильнее, но все же крафтить их не обязательно. Вместо можно взять Темницу Йогг-Сарона, Асталора Кровавая Клятва и т.д.*



Максимально бюджетная версия

Контроль Воин

<p>1</p> <p>Мощный удар щитом</p> <p>Наносит выбранному существу 1 ед. урона за каждую единицу брони вашего героя.</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Рифф кулста</p> <p>Ваш герой получает +2 к атаке до конца хода и +2 к броне. Финакс вы разбрызгаете его последний рифф.</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Блокшином</p> <p>Вы получаете +5 к броне и берете карту.</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Оглушить</p> <p>Наносит 3 ед. урона. Вы получаете +3 к броне.</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Взрыв влишков</p> <p>Наносит 1 ед. урона всем существам. Эффект повторяется, пока одно из них не умрет.</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Каплевая броння</p> <p>Боевой клич: если на этом ходу броня вашего героя изменилась, вы берете 2 карты.</p> <p>x2</p>
<p>3</p> <p>Рифф припева</p> <p>Вы берете существо. Оно получает +2/+3. Финакс вы разбрызгаете ваш последний рифф.</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Тяжелые плаги</p> <p>Можно обменять. Вы получаете +8 к броне.</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Паровой страж</p> <p>Боевой клич: вы берете заклинание. Уменьшает стоимость заклинаний еще в руке на (1).</p> <p>3</p> <p>Элементаль.</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Ревущее пламя</p> <p>Наносит 5 ед. урона существу. Клич: заклинание наносит 5 ед. урона, рассчитанного между существом и заклинанием.</p> <p>Огонь.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Нити Весной Пламя</p> <p>Боевой клич: если вы выложили карту в этом матче, создаст оружие.</p> <p>2</p> <p>4</p>	<p>4</p> <p>Молот ремесленника</p> <p>Когда ваш герой атакует, он получает +3 к броне.</p> <p>x2</p> <p>3</p>
<p>5</p> <p>Ползовка</p> <p>Уничтожает все существа, кроме одного, выбранного в случайном порядке.</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Обеззараживание</p> <p>Вы наносите всем существам урон, равный броне вашего героя. Клич: прежде вы получаете +3 к броне.</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Рифф пропрыша</p> <p>Присылает риффа 3/4 с «Промывкой» и риффа 4/2 с «Иммунитетом». Финакс вы разбрызгаете ваш последний рифф.</p> <p>x2</p>	<p>6</p> <p>Испытание огнем</p> <p>Присылает вам вам 1/1 с «Натиском». Когда одна из них погибнет, остальные получают +1/+1.</p> <p>Огонь.</p> <p>x2</p>	<p>7</p> <p>Темница Пого-Сарона</p> <p>Выберите связь. Вы получаете 4 случайных заклинания (к драг, если это возможно).</p> <p>3</p>	<p>8</p> <p>Огни лавный взрыв Гор</p> <p>Боевой клич: до конца матча, когда ваш герой получает броню, он получает такой же бонус к атаке до конца матча.</p> <p>8</p>



Максимально бюджетная сборка использует только одну легендарку, которую нужно крафтить, — Одина главного куратора. Есть и три платных эпика — два **Риффа проигрыша** и одно Испытание огнем. Вы можете заменить еще одно Испытание огнем на **Мощный удар** и другие опциональные карты.

Такой Контроль Воин уже хорош: можно ничего не крафтить дополнительно.

[наверх](#)



Общие правила муллигана

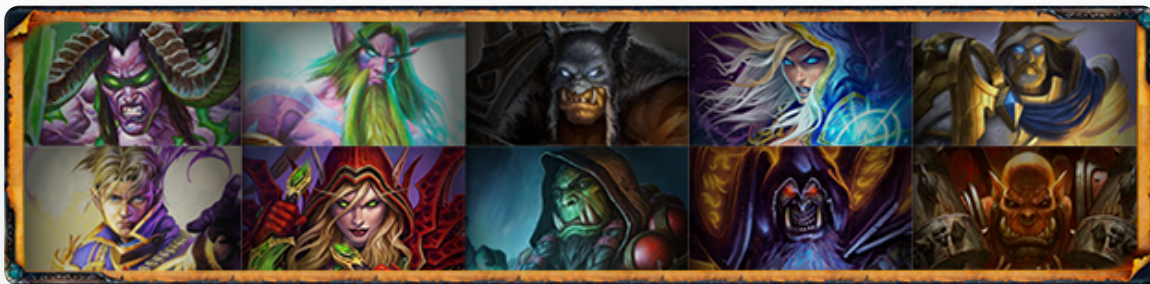
На муллигане Контроль Воин ищет примерно одни и те же карты с некоторыми отличиями в зависимости от типа противостояния. Против медленных колод Воин может оставить что-то тяжелое, а против быстрых — больше зачисток стола.



❏ **Из глубин** — оставляйте всегда одну копию. Вместе с ним оставляйте **Лоцмана сэра Финли**, а если есть и эта легендарка, можно оставлять две копии **Из глубин**.

❏ **Паровой страж** — оставляйте всегда и в любом количестве.

- Рифф куплета, Рифф припева, Рифф проигрыша** — оставляйте все риффы в любом матч-апе и в любом количестве. Это ключевые синергии в начале и в мидгейме.
- Вихрь клинков** — оставляйте при встрече с темповыми колодами, если ожидаете раннее давление или больших существ.
- Обеззараживание** — оставляйте против агрессивных противников одну копию. Вторая не нужна никогда.
- Камнекожий бронник** — можно оставить в любом матч-апе, но обычно с Монеткой и очень хорошей рукой.
- Молот ремесленника** — можно оставить только с очень хорошей рукой. Лучше всего проявит себя в матч-апах с Магом и Шаманом.
- Ревущее пламя** — оставляйте при встрече с агрессивными противниками в одной или двух копиях.
- Один главный куратор** — оставляйте в медленных и жадных поединках (за исключением матч-апа со Жрецом).
- Блок щитом, Игнис Вечное Пламя** — эти карты часто оставляют в руке, но чаще всего в этом нет нужды. **Блок щитом** полезен только в матч-апах, где противник давит не со стола, а взрывным уроном (обычно Маг и Шаман). Игнис хорош только при наличии Ревущего пламени и других хороших карт для старта.
- Потасовка** нужна только против Друида.
- Другие карты** — оставляют на муллигане редко.



Муллиган против каждого класса

Рыцарь смерти: Из глубин, Ревущее пламя, Паровой страж, Рифф куплета, Рифф припева, Рифф проигрыша, Один главный куратор.

Охотник на демонов: Из глубин, Паровой страж, Рифф куплета, Рифф припева, Рифф проигрыша, Блок щитом, Один главный куратор.

Воин: Из глубин, Паровой страж, Рифф куплета, Рифф припева, Рифф проигрыша, Один главный куратор.

Паладин: Из глубин, Ревущее пламя, Паровой страж, Рифф куплета, Рифф припева, Рифф проигрыша, Вихрь клинков, Обеззараживание.

Охотник: Из глубин, Ревущее пламя, Паровой страж, Рифф куплета, Рифф припева, Рифф проигрыша, Вихрь клинков, Обеззараживание.

Друид: Из глубин, Ревущее пламя, Паровой страж, Рифф куплета, Рифф припева, Рифф проигрыша, Обеззараживание.

Разбойник: Из глубин, Ревущее пламя, Паровой страж, Рифф куплета, Рифф припева, Рифф проигрыша, Вихрь клинков.

Шаман: Из глубин, Паровой страж, Рифф куплета, Рифф припева, Рифф проигрыша, Блок щитом.

Маг: Из глубин, Ревущее пламя, Паровой страж, Рифф куплета, Рифф припева, Рифф проигрыша, Блок щитом, Камнекожий бронник.

Жрец: Из глубин, Паровой страж, Рифф куплета, Рифф припева, Рифф проигрыша.

Чернокнижник: Из глубин, Паровой страж, Рифф куплета, Рифф припева, Рифф проигрыша, Один главный куратор, Обеззараживание.

[наверх](#)



Как работает колода



Контроль Воин — колода, построенная вокруг легендарки **Один главный куратор**. Это главный и часто единственный способ победы Воина. Принцип работы очень простой: вы играете Одина, а после до конца игры получаете атаку за каждую полученную единицу брони. И с огромными показателями атаки сможете закончить партию, порой даже за один ход. Воин легко копит броню в больших количествах — в этом помогают сила героя, [Блок щитом](#), [Рифф куплета](#), [Оглушить](#), [Тяжелые латы](#) и [Молот ремесленника](#).



До розыгрыша Одина еще нужно дожить, да и после партия редко закончится сразу же. Оставшиеся карты в деке — классический набор Контроль Воина, нацеленный на максимум выживания. Тут есть и способы накопления брони (многие можно играть до розыгрыша Одина), и зачистки стола — точечные и массовые. Инструменты наверняка привычные для тех, кто хоть раз играл Контроль Воином с 2014 года.

Важная фишка колоды — **синергии Риффов**. Всего у Воина 3 пары заклинаний-риффов — Рифф куплета, Рифф припева, Рифф проигрыша. Каждый spell важен в каком-то аспекте. В деке очень мало существ, что не случайный выбор. Так вы сможете с высокой вероятностью добрать Одина главного куратора из колоды с помощью Риффа припева. А если вы возьмете все же не Одина, то часто это будут Лоцман сэр Финли или Камнекожий бронник, которые в свою очередь тоже помогают найти Одина. В результате Контроль Воин становится крайне стабильным и надежным.



Все Риффы после первого стоит играть только с активным свойством финала. Не повторять прошлый Рифф можно, если это **Рифф припева** и в колоде больше не осталось существ (их там изначально мало). Или если по каким-то причинам вам не нужны эффекты **Риффа куплета** или **Риффа проигрыша**, но такое бывает редко.

Нет четкого порядка, в котором Риффы нужно играть, пока они находятся в руке. Обычно Воин просто играет сначала то, что ему удобнее, а после повторяет следующий эффект. Сыграть два Риффа с финалом за ход вы почти никогда не сможете, так что просто вписывайте последней картой за ход любой удобный Рифф. Но всегда наводите курсором на заклинание, чтобы вспомнить, какой Рифф вы играли до этого, то есть какой Рифф повторится сейчас.



Главная причина, из-за которой Контроль Воин заиграл в нынешней мете — баффы 4 карт. Большинство из них не касаются механики карт, а только меняют их стоимость.

Неочевидна механика **Молота ремесленника**. Оружие очень сильное, если вы уже сыграли Одина. В этом случае только само оружие даст вам 6 урона: 3 от атаки и еще 3 за полученную броню — это происходит до атаки.

Вторая интересная карта после патча 27.2 — **Испытание огнем**. В первую очередь это способ зачистки стола: в сумме призванные юниты с натиском могут нанести в сумме 15 урона, которые вы можете распределить по своему усмотрению между разными целями. И в случае избытка урона у Воина останутся приличные характеристики на столе.



Особенность геймплея контроль колодой: **порой правильное действие — ничего не делать**. Если противник не генерирует достаточно угроз на своей половине стола, Воин может играть пассивно и пропускать ходы, вовсе не расходуя ману и карты в руке. Не спешите отдавать зачистки на слабых юнитов или играть существ просто так, если противник легко уберет их со стола.

Порой такую стратегию можно вовсе возвести в абсолют — как на скриншоте выше. Паладин с первого хода заблокировал себе стол слабыми юнитами — и самостоятельно убрать их с поля он не может. В результате Воин может попросту пропускать ходы, копить ману и карты в руке.

Примечательно, что нынешний Контроль Воин — не только одна из самых дешевых колод в мете ТИТАНОВ, но при этом и одна из самых простых. Это отличная дека для того, чтобы впервые попробовать контроль стиль игры. Она подойдет и новичкам, которых не пугают длинные партии.

Но вы все же имеете дело с контроль колодой — простая она только относительно других контроль дек вроде Жреца или ДК Крови. Никуда не деваются длительные партии (больше возможности для ошибки), оборонительный стиль игры (нужно понимать, на что способен противник), необходимость правильно распоряжаться ресурсами в руке. Поэтому совсем уж прямолинейной этой колоду не стоит называть: просто играть зеленые карты не получится.

[наверх](#)



Способы победы

1. Розыгрыш Одина и накопление брони



Чаще всего Воин побеждает в партии после розыгрыша Одина. С помощью многочисленных источников накопления брони нанести летальный урон очень просто, даже если вы встречаетесь с контролем колодой. В некоторых ситуациях можно рассчитывать даже на ОТК комбинацию, то есть убийство противника с 30 здоровья. Но для такого нужно много специфических карт. Чаще всего Воин добивает оппонента в течение нескольких ходов.

Противник может оттянуть свою смерть с помощью провокаций, исцеления, [Прочного алиби](#) и других оборонительных инструментов. Но обычно все из этого не составляет серьезной преграды для Вара.

Куда сложнее сыграть Одина — это дорогой юнит, который никак не влияет на игровую ситуацию в ход своего розыгрыша. И если у противника много характеристик на

игровом поле, часто можно попросту умереть сразу после использования легендарки, не дожив до реализации баффов брони.

Другие редкие причины поражения — в руке и колоде не осталось источников накопления брони, Одина забрали из руки с помощью Грязной крысы, Лоскутика, Безумного герцога Теотара. Чаще всего всё это возможно только в конкретных матчапах (обсудим в следующем разделе). Что до нехватки баффов брони, это случается редко, потому что Один часто будет в руке к 8 ходу из-за Риффа припева и муллигана вокруг этих карт.

2. Выживание и защита





Этого способа победы обычно достаточно в агрессивных матч-апах, например с Мех Разбойником или Аркейн Охотником. Эти поединки заканчиваются просто потому, что противник не задавил вас в начале и в мидгейме, у него кончаются ресурсы в руке, а у Воина нет. В таких ситуациях противник часто сдается. И никакой Один для победы не нужен, значит все источники брони можно использовать раньше без опасений.

В темповых матч-апах важно правильно распоряжаться зачистками: не отдавать их слишком рано, но и не держать в руке слишком долго. Еще нужно понимать, что способы накопления брони сами по себе бесполезны, пока на половине противника есть юниты: они снесут любую броню, если не зачистить стол. Поэтому первый приоритет — контроль стола, а накопление брони идет уже даже после генерации своих характеристик.

3. Давление со стола





В редких ситуациях Контроль Воин может задавить противника своими существами, не обращаясь к боевому кличу Одина. Обычно такое возможно только в случае плохого захода карт оппоненту. Больше всего характеристик вы сгенерируете с помощью [Риффа проигрыша](#), Испытания огнем, а также некоторых вариантов оружия Игниса. Но в целом Контроль Воин не так сильно полагается на своих юнитов: они нужны в первую очередь для обороны.

4. Чудо



Темница Йогг-Сарона

Выберите цель. Вы применяете 4 случайных заклинания (к цели, если это возможно).



Этот способ победы доступен только сборкам с Темницей Йогг-Сарона и реже с [Йогг-Сароном Освобожденным](#).

Сама по себе Темница Йогг-Сарона может перевернуть любую партию, отправив в противника несколько [Огненных глыб](#) или сгенерировав огромные характеристики на вашей половине стола. Точно предсказать эффект Темницы Йогг-Сарона нельзя: слишком много заклинаний в игре. Но вы должны использовать эту карту всегда, когда она уже разыграна (если только все не идеально и без нее). Целью выбирайте или героя противника, или самое опасное его существо. Вы можете играть Темницу Йогг-Сарона просто в темп в надежде активировать секреты, добрать карты и сгенерировать свой стол. Не используйте Темницу Йогг-Сарона, если ситуация хорошая без нее: есть заклинания, которые испортят вам жизнь, например [Книжный переполох](#).



Йогг-Сарон Освобожденный может совершить чудеса, если заполнить руку Щупальцами хаоса. Случайные заклинания могут добить противника, зачистить стол, дать источники выгоды, сгенерировать еще больше источников давления и т.д.

[наверх](#)



Всё про Игна



3

Ревущее пламя

Наносит 5 ед. урона существу. **Ковка:** затем наносит 5 ед. урона, распределяемого между существами противника.

Огонь



Игнис Вечное Пламя — важная карта в колоде, но сложная в реализации. Активировать Игниса можно только с помощью Ревущего пламя. Вы должны всегда активировать ковку хотя бы одной копии Ревущего пламени, иначе Игнис может пролежать мертвым грузом в руке до конца партии.

Чаще всего Игниса играют уже в лейтгейме: после розыгрыша Одина. И во многих ситуациях Воина интересует оружие за 10 маны. Так вы получите дополнительную сильную карту, которая станет финишером, даже если в руке не хватает способов накопления брони. Хотя оружия за 1 и 5 маны тоже можно брать в разных ситуациях.



Оружие за 1 маны — полезно, если вы должны залеталить противника здесь и сейчас (в этот ход или на следующий) и у вас есть мана для баффов брони. Другой вариант — нужно срочно убрать со стола противника опасного юнита с помощью яда.

Оружие за 5 маны — обычно берут по кривой, то есть при розыгрыше Игниса на 4 ход, чтобы на следующий сыграть оружие. Эту же опцию берут и на 5-8 ходах, если речь идет о выживании Воина и критически важных ходах.

Оружие за 10 маны — берут в медленных матч-апах, ради извлечения большого количества выгоды. Важно, что в ход с розыгрышем оружия вы уже ничего не сыграете, так что у вас должна быть инициатива. Если все плохо и вы вынуждены обороняться, оружие за 10 маны станет плохим вариантом.



Среди первых свойств особенно ярко смотрится **неистовство ветра**. Даже если у вас оружие за 1 маны, этот бафф позволит повернуть невероятно сильные ОТК комбинации с 30+ урона за ход. Впрочем, для победы это не всегда нужно, но такая опция есть.

Остальные баффы помогают играть от обороны. Много выгоды дает **похищение жизни**, если ранее вы уже сыграли Одина. Так вы почти всегда восстановите себе полный запас здоровья.

Всегда хорош **яд**, особенно потому что вы можете убить существ противника боевым кличем или предсмертным хрипом оружия.



Среди вторых свойств важно обратить внимание на **бафф брони**. В отличие от Молота ремесленника, тут вы **получите бафф брони уже после атаки**, так что не сможете добавить его к урону. Этот выбор все еще имеет место, например с неистовством ветра или просто ради выживания, но в нанесении урона по герою противника он помогает редко.

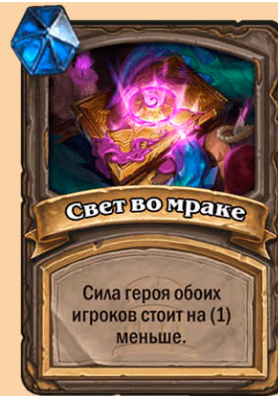
Боевой клич и предсмертный хрип на урон примечательны обычно только с баффом яда среди первых свойств.

Призыв существ — хорошая опция для тяжелого оружия за 10 маны, с которым можно переиграть по выгоде медленные деки.

Дополнительный добор — редко используемая опция, обычно Воину хватает карт. Но если вы попали в ситуацию, когда добора нет, но есть Игнис, можно брать и этот бафф.

[наверх](#)

Контроль Воин и Аномалии



Шанс на активацию Аномалий — 25% в каждой партии. Если взять в сборку Сумеречного

вождя Чо'галла, он увеличит шансы на прок Аномалии, а еще в игре могут быть активны сразу две Аномалии.

Далее разберем все Аномалии с точки зрения того, как они повлияют на геймплей Контроль Воина.

- **После того как игрок разыгрывает карту, он замешивает её копию в свою колоду.**

Если вы сыграете много существ, может быть сложно найти Одина даже с заходом [Риффа припева](#). Это все еще ваш основной способ победы, переиграть по выгоде кого-то с такой Аномалией будет сложно. В целом она делает сильнее противников Контроль Воина, а самому Вару помогает редко.

- **Игроки начинают матч с Йогг-Сароном в руке (который разыгрывает случайное заклинание за каждое разыгранное вами заклинание).**

Хорошая Аномалия для Контроль Воина, потому что он играет много заклинаний по ходу матча и часто доживает до 10 хода. Но не играйте Йогг-Сарона, если всё хорошо или Один еще в колоде — есть шанс сломать свой основной способ победы.

- **Первая карта, которую берут игроки на каждом ходу, будет той, которую они могут позволить себе разыграть по мане.**

С этой Аномалией на муллигане можно искать карты потяжелее — и даже чаще оставлять Одина в руке, потому что найти его к 8 маны будет сложнее, особенно если не зайдет [Рифф припева](#). В целом Аномалия плохая для Воина, потому что куда больше пользы принесет противнику.

- **Игроки начинают матч с Переключением передач в руке (замешиваете две крайние левые карты в колоду и берете 3 карты).**

Серьезно баффнет агрессивных противников, но во всех остальных случаях заклинание так же полезно для Воина, как и для оппонента. Потратить все карты в руке вряд ли получится, чтобы извлечь максимум выгоды из заклинания. Но можно просто заменить плохие карты в руке.

Если в крайне левых картах что-то сильное в матч-апе (например, Один), не играйте Переключение передач.

- **Силы героев стоят на (1) меньше.**

Неплохая способность, которую Воин использует куда чаще многих других классов. Броня всегда полезна.

- **Игроки начинают матч с двумя дополнительными взятыми картами.**

Отличная опция для Воина, хотя порой он может столкнуться с переполнением руки. Главное — не потеряйте Одина с переполнением руки.

- **Игроки начинают матч с двумя копиями [Оборотня Зеруса](#) в руке.**

Есть та же опасность переполнения руки в медленных матч-апах. В остальном эффект рандомный и не стоит ожидать, что вы получите какую-то имбу. Играйте существ, если они делают хоть что-то и у вас нет ходов лучше.

- **Игроки получают +1 к атаке на своем ходу.**

Сложно сказать, принесет эта Аномалия больше вреда или пользы Воину. В темповых матч-апах почти всегда станет сложнее, а в медленных бафф не такой уж и значимый.

- **Игроки начинают матч с +5 к здоровью.**

Хорошая опция для Воина — особенно в агрессивных матч-апах. Противник не получит значительного преимущества от бонуса к здоровью против Воина.

- **Игроки начинают матч с улучшенными силами героев.**

Улучшенная сила героя Воина — одна из лучших. Броня особенно хороша в темповых матч-апах, хотя пригодится в любом поединке — особенно после розыгрыша Одина. С этой Аномалией можно играть жаднее и не так быстро отдавать зачистки стола.

- **Когда игрок заканчивает ход с неистраченной маной, он получает [Монетку](#).**

Не тратьте ману в начале партии, чтобы получить несколько Монеток. С ними вы сможете быстрее сыграть сильные карты за 5+ маны, в том числе Одина или [Рифф](#) проигрыша.

Если вы потратили всю ману на ход, сыграйте Монетку и оставьте 1 ману неизрасходованной. Монетка в руку вернется в конце хода, а вы сделаете дешевле [Йогг-Сарона Освобожденного](#).

После 8+ хода Аномалия активируется редко и особой пользы в ней нет, разве что можно делать чуть больше в ходы с розыгрышем Одина. Самое важное — не переполнить руку и не сжечь ценный топдек.

- **Когда игрок заканчивает ход с неистраченной маной, он берет карту.**

Топовая Аномалия для Воина, который быстро найдет свои способы победы и реализует их. Ищите баланс между добором и зачисткой стола в темповых матч-апах.

- **Игроки начинают матч с дополнительным кристаллом маны.**

Скорее всего, не окажет значительного влияния на результаты Контроль Воина в сравнении с противниками.

- **Игроки начинают матч с копиями двух карт из руки другого игрока.**

Высок шанс получить что-то бесполезное, но это всегда ценная информация — чем играет противник, что уже у него в руке. Но эту же информацию получит и противник. Вы все еще должны оставлять Одина против других Воинов, пусть есть шанс отдать легендарку противнику.

- **Игроки раскапывают новую базовую силу героя на своем 1-ом ходу.**

Плохая Аномалия для Воина.

Лучшей заменой станет сила героя Чернокнижника. Если она не зашла — Друида или Мага.

- **В конце каждого своего хода случайное существо игрока получает +1 к здоровью.**

Плохая Аномалия для Воина, которая часто принесет куда больше пользы противнику.

- **Уменьшает стоимость карт в стартовой руке каждого игрока на (1).**

Можно чаще оставлять Одина, хотя в целом подход к муллигану измениться не должен.

- **Первое существо, разыгранное на каждом ходу, стоит на (1) меньше.**

Плохая Аномалия для Воина, потому что существ у него мало, так что противник получит куда больше выгоды.

- **Первое заклинание, разыгранное на каждом ходу, стоит на (1) меньше.**

Хорошая Аномалия для Воина, чья колода почти полностью состоит из заклинаний. Главное не играть первым спеллом Монетку.

Матч-апы



Рамп Друид

Невыгодный матч-ап, хотя и не безнадежный для Контроль Воина. Проблема в том, что Друид очень хорошо цепляется за стол и копит много брони. Поэтому вы должны максимально быстро реализовать Одина и все баффы брони отдать уже для атаки по герою противника. Лучше под оружием Игниса с тяжелыми эффектами. Берегите ультимативные зачистки для того, чтобы отвечать на титанов противника и другие крупные угрозы. Не забывайте, что у Друида часто есть [Коррозионная гадюка](#) внутри [Музыкального менеджера Е.Т.С.](#)



Контроль Жрец

Главная проблема матч-апа — [Грязная крыса](#). Из-за нее Воин не оставляет Одина на муллигане, когда видит Жреца. Ваш план такой: держите в руке [Риффы припева](#) для того, чтобы сыграть их только на 7 ход, а на следующий поставить Одина. Можно терпеть до 10 хода, если есть Монетка для розыгрыша комбинации [Рифф припева](#) + Монетка + Один. Если Один уже в руке, как можно быстрее ищите других существ и не играйте их до Одина. И, разумеется, как можно быстрее ставьте Одина на стол, берегите для этого Монетку.

- Если сможете сыграть Одина, далее план на игру очень простой: задавить Жреца взрывным уроном получается почти всегда. А без Одина переиграть Жреца практически невозможно, разве что вы не поймаете его на плохой руке — можно попытаться задавить тяжелым оружием с Игниса и просто тяжелыми картами.



Контроль Воин

Один, безусловно, станет важной легендаркой в матч-апе. Но только на ней свет не сошелся. В матч-апе важно захватить инициативу и давить на противника существами и оружием, а Одним только уже заканчивать партию. Проще всего начать давление с синергиями Риффов и Испытанием огнем. Если вы будете постоянно давить на Воина, тот не сможет копить достаточно брони для реализации **Обеззараживания**, а еще часть своих ресурсов противник потратит на оборону, а не на перебор колоды в поисках Одина.

Если партия затягивается и длится на равных, важным фактором станет битва ресурсов. Совершайте выгодные размены, не подставляйте слишком много юнитов под **Потасовку** и **Вихрь клинков**. Многие сделает Темница Йогг-Сарона, которая особенно хороша в зеркальном матч-апе.



Охотники

В матч-апе с любым Охотником постарайтесь не активировать ранние секреты, если на столе нет опасных существ, которых важно зачистить. Порой единственный способ давления Ханта — существа со **Скрытого смысла** и **Фокуса-котуса**, а также их баффы. Не призывайте их — и благополучно переживете старт партии.

Секрет Охотник или **Аркейн Охотник** в целом не так опасны и позднее. У них много взрывного урона, но брони у Воина больше. Важно только не уступить в контроле стола, что для Контроль Вара не должно быть проблемой. Чаще всего Воин попросту ждет, пока Охотник сыграет все основные карты в руке. Вы должны пережить и оружие, и заклинания, а существ без особых проблем зачистить ремувалами. Можно даже не обращаться к Одину.

Биг Бист Охотник куда сложнее, потому что в мид и лейтгейме начнет давить тяжелыми угрозами. Хант больше не может призвать двух **Королей Крушей**, но одной копии тоже может быть достаточно, особенно если Рексар баффнет этот рывок. В матч-апе сложно разыграть Одина, потому что Хант будет постоянно давить на вас со стола, но порой нужно рискнуть и сыграть легендарку даже с риском получить много урона: без Одина победить в матч-апе сложно.



Сиф Маг

Ваш план в этом матч-апе — пережить всё, что делает Маг, в том числе его комбинацию с Сиф. Но при этом не забывайте нападать сами, потому что с бесконечным временем Маг раскачает Сиф до максимума и нанесет вам 40+ урона комбинацией, а еще найдет

несколько копий Элементальных вдохновений и других тяжелых карт на заспам стола. Со всем этим Воину сложно справиться.

Но если вы быстро играете Одина и сами наступаете на Мага, то поставите оппонента на таймер. И с этим таймером Магу придется придумывать способы затягивания партии: **Прочное алиби** большинство сборок исключило из колоды.



Контроль Чернокнижник

Статистика говорит, что матч-ап тяжелый. Но не потому, что у Лока есть какая-то одна сильная карта в матч-апе, а просто из-за комплекса тяжелых угроз и провокаций. Старт будет достаточно медленным, так что добирайте больше карт и ищите Одина, пытайтесь разыграть его как можно быстрее, сэкономив как можно больше баффов брони и зачисток стола.

Главная проблема в лейгтейме — постоянные 3/4 бесы с провокацией, которых призывает Саргерас Разрушитель. В свой ход вы должны убирать таунты прежде, чем сможете прорваться большими атаками к герою противника. На помощь придут **Мощный удар щитом**, **Вихрь клинков** и другие темповые зачистки. Постарайтесь найти неистовство ветра с оружия Игнаса, чтобы быстрее добить противника.



Андед Жрец

Легкий матч-ап для Контроль Воина, важно только не отдать Жрецу слишком много инициативы со старта. Главной проблемой станут существа-нежить под баффом перерождения — их легко Воину зачистить не получится, придется делать это несколькими картами или даже за несколько ходов.

Если Жрец не нанесет много урона со стола, беспокоиться не о чем — взрывной урон у Андуина есть, но его мало для большого количества брони, которое есть у Вара.



Курс Чернокнижник

Ситуация похожа на матч-ап с Сиф Магом, но тут нет ОТК комбинации, есть просто волны Проклятий, которые Воин может пережить. Вы редко сможете сидеть с 10 картами в руке, чтобы помешать Локу давать вам Проклятия глубин, проще копить броню и искать удобный момент для розыгрыша Одина. После планируйте контрнаступление: часто у Курс Лока нет провокаций и сильных способов исцеления.

С Игниса ищите похищение жизни и накопление брони, часто ваше здоровье станет ключевым ресурсом в поединке. Но при этом не забывайте и про карты в руке, коих всегда должно быть достаточно. Старайтесь не играть слишком темпово, оставаясь без карт в руке. Так Лок задавит вас даже несколькими средними существами.



Мех Разбойник

Мех Разбойник — выгодный матч-ап, где во всей красе должны показать себя [Вихрь клинков](#), [Потасовка](#) и другие ремувалы. Особенно ценен [Вихрь клинков](#), потому что достает существ даже из маскировки и с божественным щитом. Но если Разбойник умен, он будет обыгрывать этот спелл, играя несколько юнитов. Тут вам помогут точечные ремувалы, а еще даже на 2 механизма можно играть [Потасовку](#).

Проблемы могут доставить тяжелые сборки Мех Разбойника с парой [Материнских кораблей](#). Истощить ресурсы такого противника будет сложнее, хотя и это Воину под силу.



Паладин

Равный матч-ап, в котором оба игрока будут играть за ресурсы друг друга в руке. Паладин постарается истощить ваши зачистки и оборонительные карты, а вы — пережить все волны угроз Пала.

Самая опасная карта в колоде — Амитус Миротворица. Лучшим ответом на этого титана будет [Потасовка](#), все другие зачистки обычно не справятся со столом под баффом этой легендарки. Но если вы оставите [Потасовку](#) для Амитус, то матч-ап, вероятно, уже будет за вами.



Токен Друид

Еще один похожий матч-ап, где вы столкнетесь с борьбой за ресурсы. Друид будет давить множеством мелких существ, которых нужно постараться чистить до того, как они получат массовые баффы. Две ваши самые сильные карты — **Вихрь клинков** и **Потасовка**. Используйте их бережно и только в случаях, когда другими способами вы ответить на стол противника не можете.

В начале партии и в мидгейме старайтесь не отдавать массовые зачистки, а справляться со столом натисками, атаками оружием и существами. Так вы не останетесь без ключевых заклинаний раньше времени.



ОТК Друид

Броня — не всегда надежный способ победы в этом матч-апе, потому что Друид может нанести 80 урона с пустого стола, если правильно реализует все свои карты. Куда проще задавить противника со стола, воспользовавшись тем, что зачисток у ОТК Друида нет. Старайтесь как можно быстрее генерировать существ и атакуйте ими по герою противника, а вражеских юнитов убирайте со стола заклинаниями и натисками.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

•

[наверх](#)