

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# (Обновлено) Галакронд Воин — тир-1 колода меты. Гайд по архетипу Натиска драконов

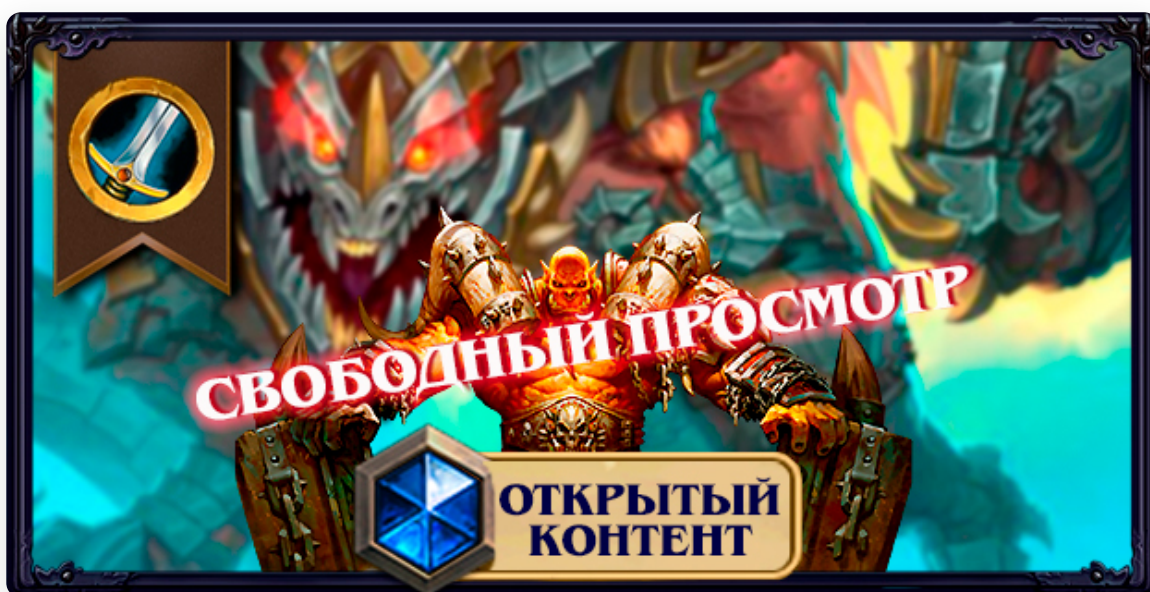
23.02.2020

Гайды

Натиск Драконов Гайды

Галакронд Воин гайд по архетипу

ОТКРЫТЫЙ  
КОНТЕНТ









Герой гайда — Галакронд Воин в мете Натиска драконов. Это самая популярная колода Воина, о которой на время забыли после нерфов. В последние недели игроки вновь открыли этот архетип: особенно в Легенде, где к нему обращается около 10% пользователей.

Галакронд Воин становится популярнее по хорошим причинам: он хорошо играет со многими метовыми колодами. **Последний отчет от Vicious Syndicate назвал Галакронд Воина разрушителем меты недели.**







Игроки любят Галакронд Воина не только за хорошие матч-апы. Колоду не так сложно собрать — бюджетная версия стоит 4500 пыли, а в оптимальных версиях только самые популярные легендарки, которые есть в коллекции каждого.

Геймплей Галакронд Воина не такой сложный и приятный, хотя и со своими нюансами, о которых речь пойдет в этом гайде. В нем вы найдете передовые сборки архетипа и научитесь собирать собственную колоду. Подробно описаны муллиган, стратегия игры и матч-апы Галакронд Воина с популярными архетипами.

Гайд обновлен 23 февраля 2020. Далее полный список изменений:

-  *Переработаны вступление и заключение*
  -  *Изменены сборки архетипа и описания к ним*
    -  *Дополнен раздел "Вопросы декбилдинга": новые основа, бюджетная колода, опциональные карты, расширен подраздел "Замены"*
-  *Изменены карты, нужные на муллигане против каждого класса*
  -  *Дополнен раздел "Стратегия игры"*
    -  *Добавлены описания актуальных матч-апов меты, убраны старые*

### Разделы гайда:

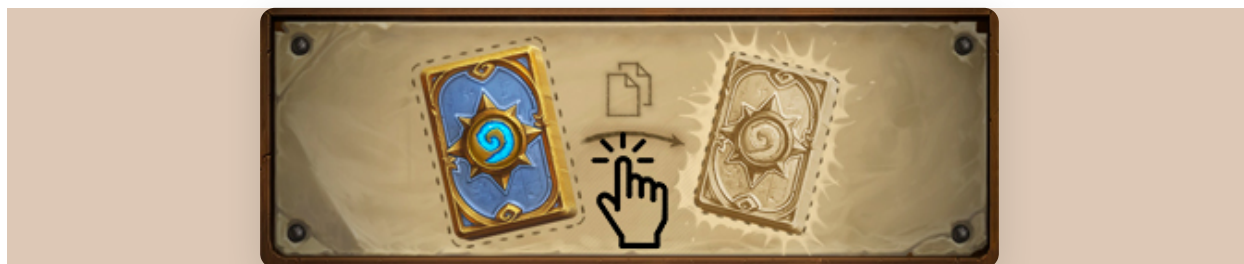
-  *Сборки архетипа*
-  *Вопросы декбилдинга*
  - *- Основа колоды*
  - *- Опциональные и технические карты*
  - *- Замены*
  - *- Максимально бюджетная колода (4500 пыли)*
-  *Муллиган*
  -  *Стратегия игры*
    - *- Суть архетипа*
    - *- Как играть ключевые карты*
    - *- Размен и агрессия*
    - *- 4 стиля игры Галакронд Воина*
    - *- Галакронд Воин на разных этапах игры*
    - *- Общие полезные советы*
-  *Матч-апы*
  -  *Заключение*

## Сборки архетипа

Сборки Галакронд Воина изменились с последним кварталом Пробуждения Галакронда: в них появился **Бешеный сквернокрыл** — пока что как опциональная карта.

Из новинок в сборках также **Рисковый шкипер** и **Погонщица взрыв-ботов** — они хорошо работают друг с другом, а также со многими другими картами в колоде.

После нерфов Галакронд Воин стал агрессивнее и темповее: все его сборки берут минимум дорогостоящих карт и обращаются к дешевым темповым угрозам за 1-4 маны.



Галакронд Воин от Casie

# Галакродн Воин с Бешеным сквернокрылом

<p><b>0</b></p> <p><b>Вичуренная ярость</b></p> <p>Наносит 1 ед. урона выбранному существу. Это существо получает +2 к атаке.</p> <p>x2</p>	<p><b>1</b></p> <p><b>Городской паштатей</b></p> <p>Боевой клич: вы берете существо с «Натиском» из колоды.</p> <p>1 2</p> <p>x2</p>	<p><b>1</b></p> <p><b>Рисковый шкипер</b></p> <p>После того как вы разыгрываете существо, наносит 1 ед. урона всем существам.</p> <p>1 3</p> <p>x2</p>	<p><b>2</b></p> <p><b>Мастер брони</b></p> <p>Каждый раз, когда ваше существо получает урон, вы получаете +1 к броне.</p> <p>1 4</p> <p>x2</p>	<p><b>2</b></p> <p><b>Ритуальный топор</b></p> <p>Боевой клич: вы вызываете к Галакродну.</p> <p>1 2</p> <p>x2</p>	<p><b>3</b></p> <p><b>Служитель боли</b></p> <p>Каждый раз, когда это существо получает урон, вы берете карту.</p> <p>1 3</p> <p>x2</p>
<p><b>3</b></p> <p><b>Кровавая пачеиница</b></p> <p>Боевой клич: призывает кошку вашего выбранного существа с собственными лапками.</p> <p>3 3</p> <p>x2</p>	<p><b>3</b></p> <p><b>Пробудись!</b></p> <p>Вы вызываете к Галакродну. Наносит 1 ед. урона всем существам.</p> <p>2 3</p> <p>x2</p>	<p><b>3</b></p> <p><b>Позови меня и трынь-бобин</b></p> <p>Когда это существо получает урон, призывает вилья-бота 1/1.</p> <p>2 3</p> <p>x2</p>	<p><b>4</b></p> <p><b>Картронский воин</b></p> <p>Рывок</p> <p>4 3</p> <p>x2</p>	<p><b>4</b></p> <p><b>Вестник разрушения</b></p> <p>Натиск. Боевой клич: если вы вызываете дракда, призывает 2 копии этого существа.</p> <p>3 2</p> <p>x2</p>	<p><b>4</b></p> <p><b>Преданный безумец</b></p> <p>Натиск. Боевой клич: вы вызываете к Галакродну.</p> <p>2 2</p> <p>x2</p>
<p><b>4</b></p> <p><b>Бешеный сквернокрыл</b></p> <p>Стоит на (1) меньше за каждое повреждение, полученное противником на поле боя.</p> <p>3 3</p> <p>x2</p>	<p><b>5</b></p> <p><b>Щит Галакродна</b></p> <p>Провокация. Боевой клич: вы вызываете к Галакродну.</p> <p>4 5</p> <p>x2</p>	<p><b>6</b></p> <p><b>Кронос, Травяной Кингсто</b></p> <p>Боевой клич: вы берете Галакродна. Если вы уже стали Галакродном, призывает «Опустошение».</p> <p>6 6</p>	<p><b>7</b></p> <p><b>Галакродн, Несогоримый</b></p> <p>Боевой клич: вы берете существо. Оно получает +4/4. (Для возмущения до улучшения.)</p> <p>5</p>		



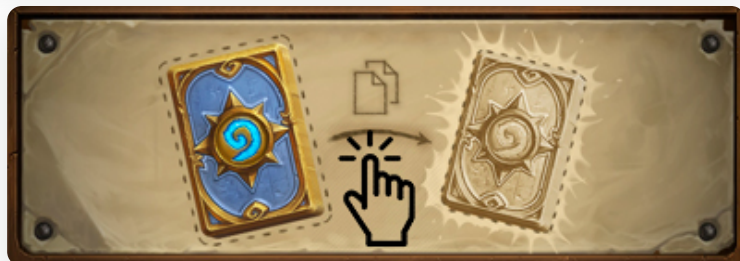
Самая популярная сборка в нынешней мете, которой играют многие в топе Легенды. Ее же рекомендует последний мета-отчет от Vicious Syndicate, хотя и отмечает, что оптимальный билд может измениться в течение следующих недель.

Пока что это самый надежный выбор для продвижения по рангам, но не единственный конкурентоспособный.



Галакронд Воин от wiRer

# Галакронд Воин от wiRer



 x1 Мастер брони, Кор'кронский воин



Лирой Дженкинс, Боевая ярость

Колода похожа на предыдущую, но медленнее. И Лирой Дженкинс, и Боевая ярость сделают Галакронд Воина сильнее в матч-апах с Магами, Друидами, Жрецами и другими не самыми быстрыми классами. Как и всегда, пострадают поединки с агрессивными противниками.



Галакронд Воин от Rellow

# Галакронд Воин от Rellow



 Мастер брони, x1 Служитель боли, Бешеный сквернокрыл



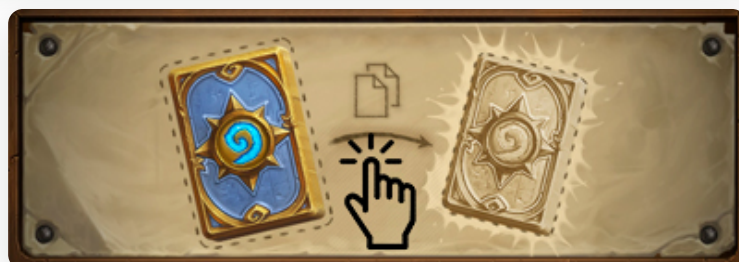
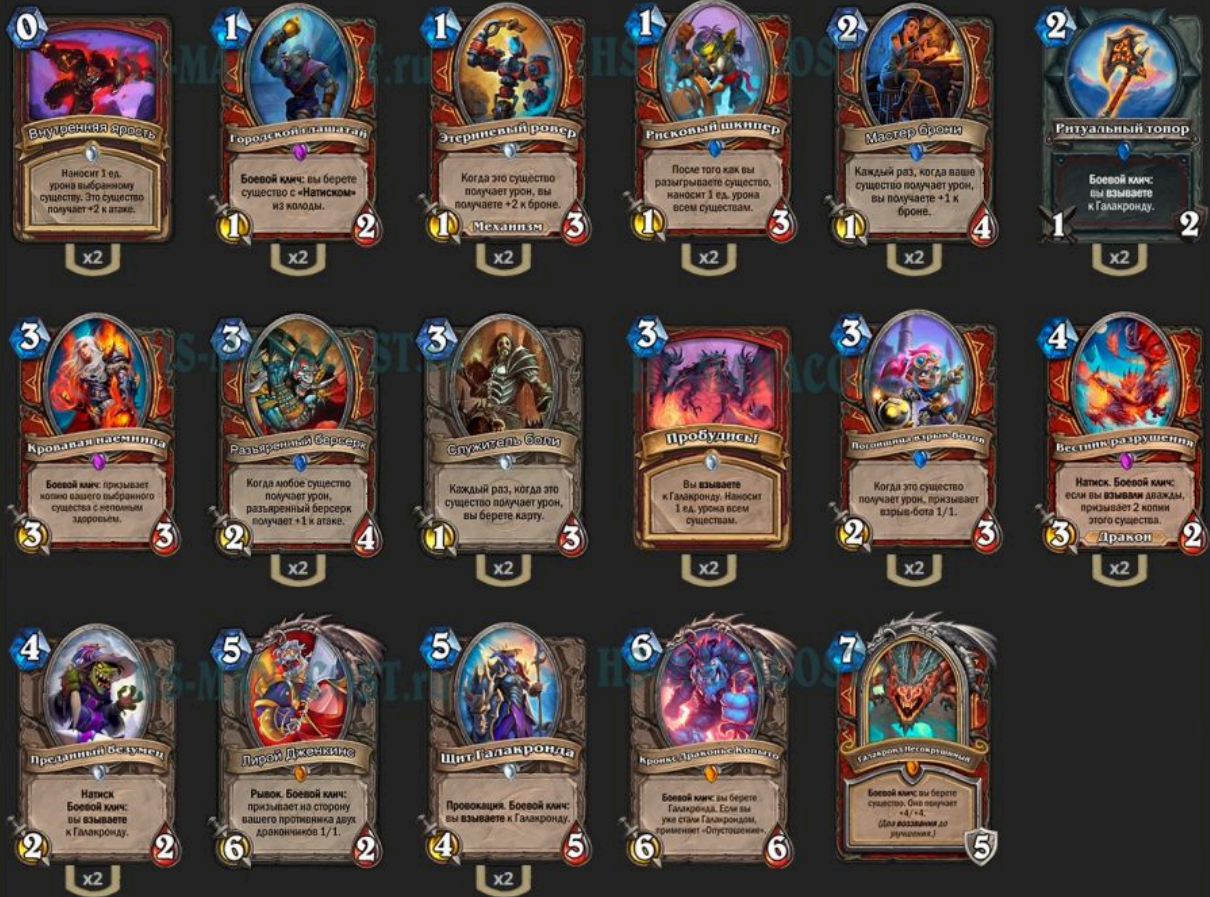
Лирой Дженкинс, Храмовый берсерк, Боевая ярость

Еще одна замедленная сборка, но с большим количеством рывков для комбинаций. Такая колода больше зависит от удачного Галакронда Несокрушимого и его раннего захода, ей сложнее бороться за темп в начале игры.



Теорикрафт Галакронд Воин от Vicious Syndicate

# Галакронд Воин с Разъяренным берсерком



Кор'кронский воин, x1 Кровавая наемница, Бешеный сквернокрыл



Лирой Дженкинс, Разъяренный берсерк, Этерниевый ровер

Необычная сборка из последнего мета-отчета от VS, которая пока что не проверена в ладдере, но включает в себя несколько карт с хорошим общим процентом побед. И **Разъяренный берсерк**, и **Этерниевый ровер** выглядят многообещающе, хотя играют их редко.

Это экспериментальная колода, которая может показать себя не так хорошо, как другие. Если хотите узнать больше о том, почему эта сборка заслуживает внимания, читайте **последний мета-отчет от VS**.

[наверх](#)



Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти каждой сборке архетипа. В основе Галакронд Воина 25 карт.

## Основа колоды Галакронд Война

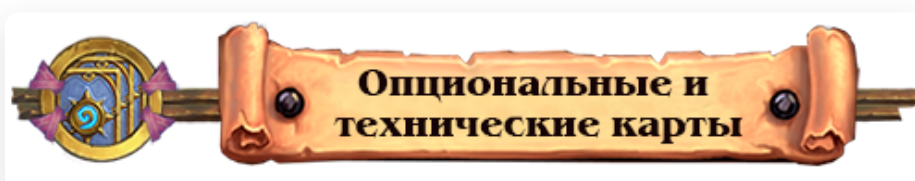


В первую очередь в основе колоды сам **Галакронд Несокрушимый** и способы его раскачки. Также здесь топовые дропы за 1-3 маны и, конечно, **Вестник разрушения**.

Из основы колоды проще всего исключить **Мастера брони** и **Служителя боли**, хотя это хорошие карты для текущей меты, так что без хороших оснований делать этого не нужно.

Чаще всего основу колоды дополняют угрозой с рывком, **Бешеным сквернокрылом** и второй копией **Кровавой наемницы**. Также часто берут **Боевую ярость** и **Храмового берсерка**.

Далее вы подробнее узнаете, чем дополняют основу колоды.



**Этерниевый ровер** — почти не встречается в сборках после выхода **Рискового шкипера**, но все еще может быть хорош, если бы для этого механизма хватало места в сборках.

**Боевая ярость** — чаще всего реализует себя в медленных матч-апах и то не во всех условиях. Берите в сборку, если в мете мало агро колод.

**Храмовый берсерк** — нужен для темповых версий Галакронд Воина. Обычно берут в сборки вместо **Мастера брони**, но в этом случае ухудшается матч-ап с Охотниками.

**Разъяренный берсерк** — хорошо себя показывает по статистике, но встречается редко. Возможно, карта станет популярнее в будущем, но пока что сборок с ней мало.

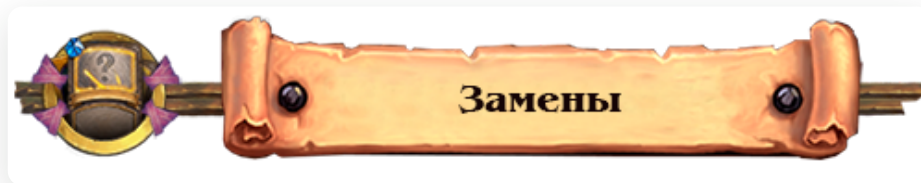
**Кор'кронский воин и Бешеный сквернокрыл** — карты хорошо работают вместе и отдельно друг от друга. Популярные опции в текущих сборках, от которых редко отказываются.

**Лирой Дженкинс** — помогает проворачивать мощные комбинации с **Кровавой наемницей**, но слаб самостоятельно и не в качестве финишера. Обычно берут вместо **Кор'кронского воина**.

**Зиллиакс** и **КЛНК-КЛ4К** — улучшат зеркальные и агрессивные матч-апы, но им редко хватает места в актуальных сборках.

**Менее популярные опциональные карты:** Воздушный налетчик + Боевой якоррь, Вихрь, Заводчик драконов, Тропа войны, Интендант ЗЛА, Неприкаянная мумия, Разрушитель чар, Бариста Линчен, Смертокрыл безумный аспект и другие.

[наверх](#)



Галакронд Воин — достаточно бюджетная колода, которую не так сложно скрафтить. Некоторые дорогие карты можно заменить, другие нет, а какие-то есть в коллекции почти у всех. Далее о том, какие карты и можно ли собрать колоду без них.

Обратите внимание, что после ротации Стандарта в апреле 2020 года **в Вольный режим уйдет Городской глашатай**. Если в коллекции сейчас нет этой карты, не крафтите ее.



**Галакронд Несокрушимый** — есть у всех бесплатно после открытия бустера Натиска драконов.

Заменять смысла нет.



**Кронкс Драконье Копыто** — желательно скрафтить эту легендарку, она подойдет и для других Галакронд архетипов. Заменить нечем.



**Карты Пробуждения Галакронда** — важны для колоды, но при желании заменить можно. Берите в колоду вместо них **Этернивого ровера** и **Разъяренного берсерка**.



**Лирой Дженкинс** — если нет в коллекции, возьмите **Кор'кронского воина**.



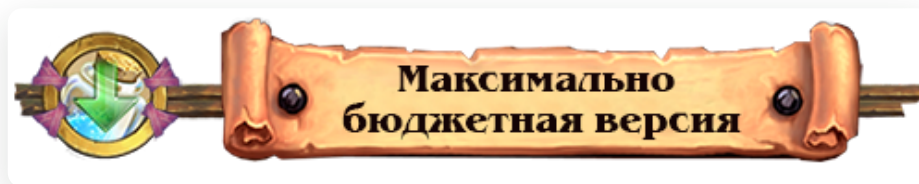
**Вестник разрушения** — обязательная эпическая карта, без нее архетип потеряет слишком многое.



**Кровавая наемница** — желательно взять хотя бы одну копию этой карты в колоду. Прямой замены нет, но если *Кровавой наемницы* нет, используйте *Лироя Дженкинса*, *Кор'кронского воина*, *Зиллиакса* + *КЛНК-КЛ4Ка* или *Разъяренного берсерка*.

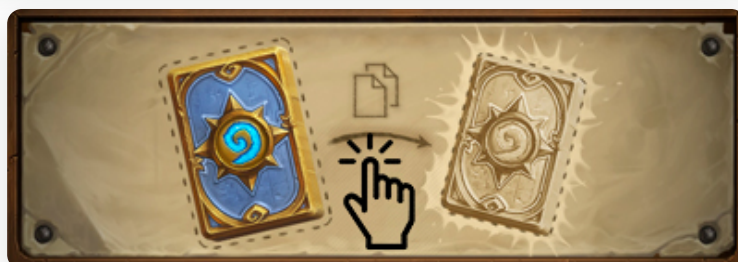
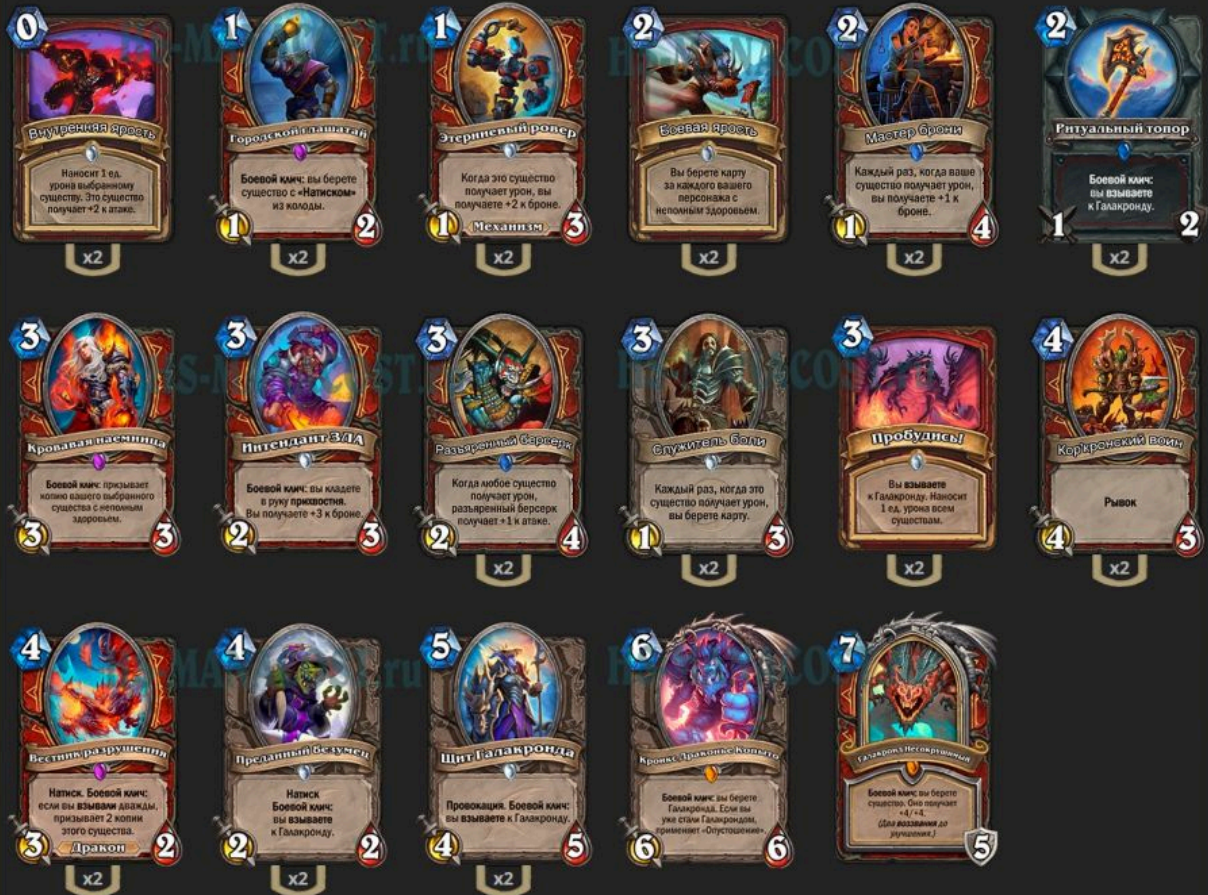


**Городской глашатай** — обязательная карта, без которой *Галакронд Воин* станет существенно слабее. Если нет и вы не хотите его крафтить, берите *Этерниевого ровера*, а также дополните колоду *Боевой яростью*.



**Максимально бюджетный Галакронд Воин**

# Максимально бюджетный Галакродд Воин



Максимально бюджетная колода стоит столько же, сколько и классические версии архетипа, но в ней нет карт Пробуждения Галакронда — так удешевить колоду проще всего.

Если вы купили приключение, обратитесь к обычным сборкам Галакронд Воина — в них только обязательные эпические и легендарные карты.

[наверх](#)



Муллиган Галакронд Воина достаточно простой и однообразный, но все же классовая специфика у него есть. Сначала вы прочитаете общие правила муллигана.

- Всегда оставляйте в руке **Городского глашатая** в любом количестве
- Всегда оставляйте **Ритуальный топор** в любом количестве
- Всегда оставляйте **Погонщицу взрыв-ботов**. Без Монетки достаточно одной копии, а с Монеткой можно и две
- Оставляйте **Служителя боли** против классов, которым сложно убрать его со стола одним ударом
- Оставляйте **Бешеного сквернокрыла** в медленных матч-апах, если вы не ожидаете оживленной борьбы за стол в начале партии
- Оставляйте **Рискового шкипера**, если ожидаете темповый поединок
- Оставляйте **Галакронда Несокрушимого**, если ожидаете мидрейндж или контроль матч-ап, а также с хорошей рукой в любом поединке
- Если есть Галакронд, всегда оставляйте **любые карты с воззванием**

Далее о том, что Галакронд Воин оставляет в поединках с конкретными классами.



**Воин:** Городской глашатай, Ритуальный топор, Погонщица взрыв-ботов, Служитель боли, Бешеный сквернокрыл. С хорошей рукой или Монеткой — Галакронд Несокрушимый.

**Паладин:** Городской глашатай, Ритуальный топор, Погонщица взрыв-ботов, Бешеный сквернокрыл, Рисковый шкипер. С хорошей рукой или Монеткой — Галакронд Несокрушимый.

**Охотник:** Городской глашатай, Ритуальный топор, Погонщица взрыв-ботов, Рисковый шкипер. С хорошей рукой или Монеткой — Галакронд Несокрушимый.

**Друид:** Городской глашатай, Ритуальный топор, Погонщица взрыв-ботов, Бешеный сквернокрыл, Галакронд Несокрушимый, Рисковый шкипер. С хорошей рукой — Кронкс Драконье Копыто.

**Разбойник:** Городской глашатай, Ритуальный топор, Погонщица взрыв-ботов, Служитель боли, Рисковый шкипер. С хорошей рукой или Монеткой — Галакронд Несокрушимый.

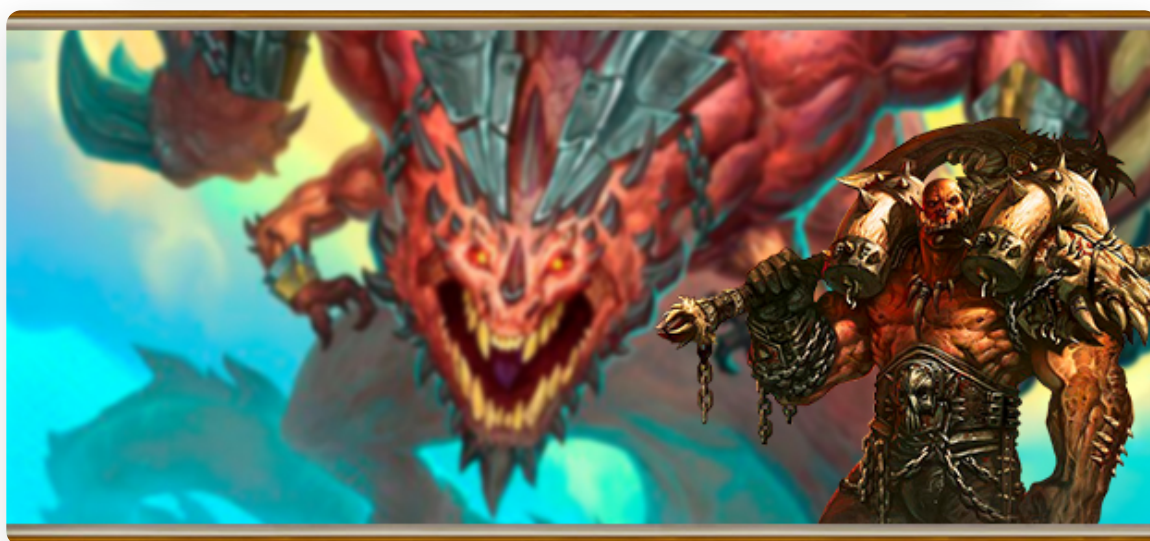
**Шаман:** Городской глашатай, Ритуальный топор, Погонщица взрыв-ботов, Служитель боли, Бешеный сквернокрыл, Рисковый шкипер, Галакронд Несокрушимый.

**Маг:** Городской глашатай, Ритуальный топор, Погонщица взрыв-ботов, Бешеный сквернокрыл, Галакронд Несокрушимый.

**Жрец:** Городской глашатай, Ритуальный топор, Погонщица взрыв-ботов, Галакронд Несокрушимый, Кронкс Драконье Копыто. С хорошей рукой — Вестник разрушения.

**Чернокнижник:** Городской глашатай, Ритуальный топор, Погонщица взрыв-ботов, Служитель боли, Рисковый шкипер, Галакронд Несокрушимый.

[наверх](#)



### Суть архетипа

Галакронд Воин — специфичная и необычная колода для Hearthstone, которая может играть в разных ролях в зависимости от мачт-апа, захода карт и игровой ситуации.

Главная синергия, вокруг которой выстроена колода — **Галакронд Несокрушимый**, его сила героя и бафферы. Благодаря им Воин способен контролировать стол, играть агрессивно или защитно, быстро и медленно.

Архетип хорошо играет от обороны: у него много существ с натиском, способов генерации брони, а также AoE ремувалов. Все это делает Галакронд Воина одним из лучших антиагро архетипов в ладдере: он не боится Охотников, Зоолоков и других темповых противников.

Также Галакронд Воин силен во многих медленных поединках за счет агрессивного стиля игры, он выигрывает у Разбойников, Магов, Зефрис Охотников — противников с небольшим количеством исцеления и провокаций.

Проблема Галакронд Воина — огромные провокаторы, на которых он может ответить только своими атаками: в колоде нет ремувалов. Тяжелы поединки с Друидами на **Увеличении**, Жрецами на воскрешении и Квест Друидами.

[наверх](#)



### Как играть ключевые карты



**Городской глашатай** — обратите внимание на существ с натиском, которые есть в колоде. Изначально это **Вестник разрушения** и **Преданный безумец**. Следите за оставшимися в колоде картами, чтобы точно предсказывать, что вытянет **Городской глашатай** из колоды. Все угрозы с натиском в колоде Галакронд Воина важны и сильны, так что обращайтесь особое внимание эту синергию.



**Рисковый шкипер** — постарайтесь не играть эту карту в первый ход, но скомбинировать ее с другими угрозами. В агро матч-апах ставить вместо с **Рисковым шкипером** можно все, что угодно, чтобы зачистить стол. В медленных поединках постарайтесь сыграть эту карту вместе со **Служителем боли**, **Погонщицей взрыв-ботов** или в связке с **Кровавой наемницей** и другой мощной угрозой.



**Погонщица взрыв-ботов** — не бойтесь ставить эту карту в темп, если она пришла в начале игры. В мид и лейтгейме можно комбинировать вместе с **Рисковым шкипером**, **Внутренней яростью**, **Пробудись!** и **Кровавой наемницей**. Обратите внимание, есть ли в колоде противника ультимативные ремувалы, которые

могут убрать **Погонщицу взрыв-ботов** со стола, не нанося ей урон (**Потасовка**, **Круговерть Пустоты**, **Рено Потрясающий**, **Кара гибельная**). Если такие карты есть и вы их ожидаете, старайтесь сразу же призвать несколько **Взрыв-ботов**.



**Бешеный сквернокрыл** — легко поставить на стол в медленных матч-апах за 1 или 0 маны с помощью воззвания и силы героя Галакронда. В темповых поединках разыграть **Бешеного сквернокрыла** сложнее, потому что времени "бить по лицу" будет меньше, но сделать это нужно, чтобы карта не лежала мертвым грузом в руке.



**Мастер брони** — не бойтесь ставить эту угрозу в темп на пустой стол, особенно если у противника нет угрозы с 4+ атаки. В мид и лейтгейме можно комбинировать с минорными AoE эффектами и другими существами, чтобы накопить много брони. Это особенно эффективно в матч-апах с Охотниками и другими агрессивными противниками.



**Вестник разрушения** — ключевая карта для Галакронд Воина, незаменимая в контроле стола. В колоде больше нет способов вернуть **Вестника разрушения** в руку, так что используйте карту просто для контроля стола и не рассчитывайте на огромную выгоду. Никогда не играйте этого дракона, пока не воззвали дважды, то есть без активного боевого клича.



**Кронкс Драконье Копыто** — никогда не играйте, если **Галакронд Несокрушимый** в руке, но вы его еще не разыграли, в этом случае **Кронкс Драконье Копыто** не сделает ничего. Эту легендарку можно играть или для добора (почти всегда это выгодно) или уже в форме Галакронда. Познакомьтесь со всеми опциями, которые предлагает **Кронкс Драконье Копыто**.

## Выборы Опустошения Кронкса



- Истребление** — способ добить противника без стола или восстановить здоровье, что важно в темповых матч-апах. У Воина в форме Галакронда не будет базовой силы героя, так что иногда **Истребление** станет единственным источником дополнительного здоровья.
- Оживление** — играйте или для генерации стола и нападения, или для наступления. Например, в матч-апе с Пират Воином провокация 8/8 почти всегда лучше, чем исцеление на 5 здоровья, потому что у Пират Воина нет способов атаки по герою противника в обход провокации (только сгенерированные прихвостни)
- Превосходство** — недооцененная опция, которую берут редко и часто пропускают летальный урон под баффом +2 к атаке, а ведь это почти **Дикий рев** Друида. Обращайте внимание на этот бафф и считайте

летальный урон, даже если ранее играли только от защиты.

- **Аннигиляция** — самый популярный выбор, полезный в ситуациях, если вы отстаете в контроле стола. Аннигиляция дает много темпа: вы зачистите стол, но при этом поставите на него б/б угрозу.



**Галакронд Несокрушимый** — если вы играете в медленных матч-апах, лучше всего играть Галакронда в финальной форме: так вы получите больше выгоды и способов давления. В темповых матч-апах разыгрывайте **Галакронда Несокрушимого** при первой же удобной возможности, особенно если в руке есть **Кронкс Драконье Копыто**.

В колоде Воина много карт с воззванием и способов перебора колоды, поэтому часто **Галакронд Несокрушимый** примет третью форму к 7 маны.

Существа, которых доберет **Галакронд Несокрушимый**, помогут в обороне и нападении, а иногда и в комбинациях для летала. Особенно ценны под баффом угрозы с натиском, рывком или с низкой стоимостью. Следите за оставшимися в колоде картами, чтобы понять, что даст **Галакронд Несокрушимый**.

[наверх](#)



### Размены и агрессия

Один из самых сложных вопросов, которые вы будете задавать, играя Галакронд Воином: когда совершать размены, а когда бить по герою противника. Правильный ответ можно дать, только подробно изучив конкретную игровую ситуацию, четких правил здесь нет, но есть несколько ориентиров.

Для начала нужно определиться, **чем размениваться**. В первую очередь убивайте существ на столе с помощью атак героя и только что поставленных существ с натиском. Если здоровья много, в приоритете атаки героя. Если здоровья мало и у противника есть взрывной урон, разменивайтесь в первую очередь угрозами с натиском. Также разменивайтесь существами с натиском, если вы играете агрессивно и близки к победе: в этом случае атаки героем лучше направлять "в лицо"

Только если натиска или атаки героя нет или они уже потрачены, разменивайтесь другими существами на столе, АоЕ эффектами, хрипами Взрыв-ботов и другими источниками.

Теперь о том, **когда размениваться**. Если Галакронд Воин играет с позиции силы, например, в поединке с Разбойником, он может размениваться по минимуму только существами с натиском, а все доступные атаки направлять "в лицо". В этом случае Галакронд Воин напоминает агро или даже фейс колоду. Оставьте право размена противнику, пусть иногда он будет совершать выгодные для себя размены.

Если Воин, наоборот, активно борется за стол или обороняется, размениваться нужно чаще: с помощью атак героя и угроз с натиском. Так вы быстрее захватите стол и сможете перейти в атаку. Старайтесь совершать выгодные размены существами, особенно если в руке заканчиваются ресурсы.

Вы можете размениваться оружием или натиском в любых ситуациях, если это защитит важное существо на столе. Например, [Служителя боли](#), [Мастера брони](#) или [Погонщицу взрыв-ботов](#), которых оппонент мог бы убрать со стола одним ударом.

Галакронд Воин часто попадает ситуацию, в которой он может разыграть карту с воззванием на пустой стол, например, [Ритуальный топор](#) на 2 ход. Не бойтесь делать это и просто бить по герою противника, пусть у него еще много здоровья. Держать в руке карты с воззванием не стоит, особенно если там достаточное количество ресурсов или есть [Галакронд Несокрушимый](#) или [Кронкс Драконье Копыто](#). Только если в руке уже мало ресурсов, старайтесь играть каждую карту выгодно.

[наверх](#)



#### **4 стиля игры Галакронд Воина**

Галакронд Воин может играть в нескольких стилях в зависимости от захода карт, матчапа и игровой ситуации. Нужно четко определить их, указать на особенности геймплея каждого стиля и узнать, в каких ситуациях их нужно использовать.

- 

#### **Агрессия**

Играйте агрессивно против классов с минимумом защитных механик (Разбойник, Маг), с хорошим заходом карт или против медленных оппонентов, если вам зашли хорошие карты в начале и середине игры. .

Играйте как агро колода: ставьте больше характеристик на стол, бейте по герою противника существами, рывками и атаками с воззвания и оружием. Разменивайтесь с помощью натиска или не разменивайтесь вовсе. Большинство карт можно играть в темп, не извлекая из них максимум выгоды.

- 

### Защита

Играйте от защиты против агро колод (Мех Паладин, Фейс Хант, Дракон Охотник, Зоолок, Пират Воин, Токен Друид).

Ставьте как можно больше характеристик на стол на любых этапах партии. Совершайте размены с помощью атак героя, существ с натиском и обычных существ, старайтесь делать размены выгодными. Задача — как можно быстрее захватить стол всеми способами, а после перейти в контрнаступление или накопить много брони с помощью **Мастера брони**, чтобы вас не добила взрывным уроном.

Не жадничайте с картами: не бойтесь ставить в темп любые угрозы за исключением **Вестника разрушения**.

Если здоровье вашего героя под серьезным давлением, рассчитывайте на комбинации с **Мастером брони**: его можно копировать **Кровавой наемницей**, а также "разгонять" **Рисковым шкипером**. Не бойтесь играть **Галакронда Несокрушимого**, пусть вы и потеряете базовую силу героя на броню. Галакронда можно играть в любой форме, но не забывайте, что у Воина этот герой медленный и совсем не темповый, особенно если играть его на 7 маны не в финальной форме.

- 

### ОТК-комбинация

Рассчитывайте на ОТК-комбо против медленных противников, если не получается задавить их существами или силой героя **Галакронда Несокрушимого**. Также на ОТК можно рассчитывать, если все очень плохо и других способов победы нет.

Даже если вы играете сборкой с ОТК-комбинацией, реализовывать ее нужно далеко не всегда. Комбинация редко нанесет 30 урона. Проще всего нанести 16 урона (**Лирой Дженкинс + Внутренняя ярость + Кровавая наемница**), хотя можно сделать комбо мощнее.

Вы можете играть части комбинации вне ОТК, чтобы бороться за стол или наносит урон по герою противника. Полноценные комбинации Галакронд Воин проворачивает относительно редко.

**Альтернативная комбинация, которая может нанести много урона:** **Погонщица взрыв-ботов** в сочетании с минорными AoE способностями и **Кровавой наемницей**. Эта же комбинация поможет зачистить серьезный стол, но для ее реализации нужно много карт в руке.

- 

### Истощение ресурсов противника

Старайтесь истощить руку противника в матч-апах с мидрейндж оппонентами (зеркальный матч-ап, Галакронд Шаман, Зефрис Охотник, иногда Друид на **Увеличении**) или в поединках с контроль колодами, если в руку не пришел хороший старт.

Играйте размеренно и планомерно. Обыгрывайте AoE способности противника, но создавайте такой стол, на который он будет вынужден ответить.

Извлекайте больше выгоды из каждой карты. Важно эффективно реализовать [Служителя боли](#) и [Боевую ярость](#).

[наверх](#)



#### **Галакронд Воин на разных этапах игры**

**На начальных этапах (1-4 ходы)** Галакронд Воин может сделать многое, хотя он часто будет отставать по темпу от агро колод или незначительно давить на контроль противников. Разыгрывайте доступные 1-3 дропы, не бойтесь играть [Ритуальный топор](#) просто ради воззвания, а иногда для этих же целей и [Пробудись!](#), если противник не играет агро архетипом. Единственная дешевая карта, которую не стоит играть рано, это [Вестник разрушения](#).

На 4 ход вы можете сыграть [Преданного безумца](#) или [Щит Галакронда](#) через Монетку. Но в колоде только один пятый дроп, так что часто вы захотите приберечь Монетку для других целей.

В начале игры Воин старается воззвать к Галакронду дважды, чтобы улучшить [Галакронда Несокрушимого](#) до 2 уровня и активировать [Вестника разрушения](#).

**На средних этапах (5-10 ходы)** Галакронд Воин достигает пика своей силы и может играть ключевые карты и комбинации. Особенно сильны [Галакронд Несокрушимый](#), [Кронкс Драконье Копыто](#) и [Вестник разрушения](#), но есть и другие хорошие карты, а также их комбинации.

Обращайте внимание на связки с [Погонщицей взрыв-ботов](#). Они могут нанести много урона герою противнику или полностью зачистить стол оппонента. Также полезны подобные комбинации с [Мастером брони](#).

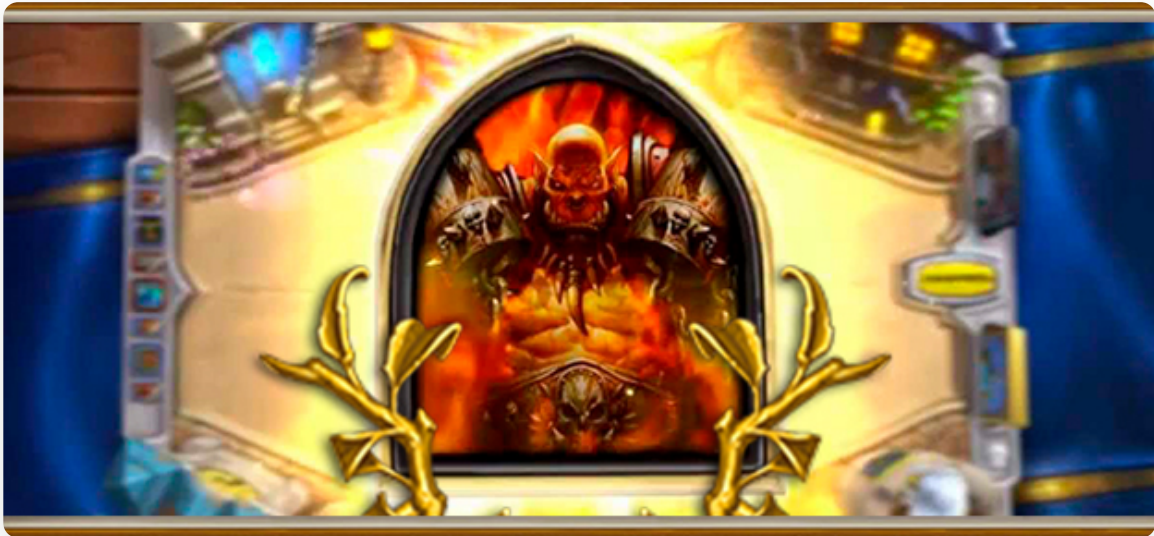
На средних этапах игры Воин должен перехватить преимущество на столе или реализовать его, если оно было захвачено и ранее. Вы должны уверенно выходить в лейтгейм с хорошим столом или значительным уроном по герою противника. Если партия не близка к завершению, важно, чтобы в руке было больше ресурсов для защиты и давления.

**На поздних этапах (после 10 хода)** Воин все еще силен, но зависим от количества ресурсов в руке. Тяжелые контроль колоды и некоторые мидрейндж архетипы будут сильнее, чем Галакронд Воин, так что в этих матч-апах нужно как можно быстрее заканчивать партию.






На поздних этапах главная надежда Воина — раскочанный на максимум Галакронд **Несокрушимый**, который восполнит руку опаснейшими угрозами. Эти существа с +4/+4 баффом хороши как для комбинаций, так и как самостоятельные угрозы.

Если в руке много карт, рассчитывайте на комбинации с **Погонщицей взрыв-ботов**.

[наверх](#)



### Общие полезные советы

-  У Галакронд Воина одно онужие — **Ритуальный топор**. Не бойтесь тратить его заряды в любых ситуациях, даже если на столе нет подходящей цели для удара, но вы разыграли воззвание. Оружие ценно в первую очередь своим эффектом, а не характеристиками.
-  Учитесь "сетапить летал", то есть планировать его в течение нескольких ходов, учитывая защитные инструменты противника и собственные "топдеки". Воин часто играет агрессивно, так что "сетапить летал" нужно практически во всех партиях.
-  Нет четкого хода, в который Воин чаще всего отдает Монетку. Чаще всего с ее помощью вы сможете сыграть две-три карты за ход одновременно, а реже — какую-то одну крупную угрозу вроде **Галакронда Несокрушимого**.
-  Обращайте внимание на порядок действий: все правила достаточно простые, но помнят о них не всегда. Например, важно сначала разыгрывать **Мастера брони**, а только после совершать размены или играть **Пробудись!**.
-  Следите за оставшимися в колоде картами, чтобы правильно играть от "топдеков", использовать **Городского глашатая**, **Галакронда Несокрушимого** и другие карты.

[наверх](#)

## Матч-апы



**Зеркальный матч-ап двух Галакронд Воинов** — оба противника отлично борются за стол, наносят урон и обороняются. Едва ли какой-то из Воинов сможет без проблем продавить другого в начале и середине игры. Чаще всего победа достается Воину, который добрал больше ресурсов и истощил руку противника. В этом помогают выгодные размены, добор и жадная игра. Не бойтесь играть Галакронда Несокрушимого не в финальной форме, если в руке мало ресурсов и нет других хороших ходов. Разменивайтесь в первую очередь существами с натиском и атаками героя, а обычными существами бейте по герою противника.

Не жадничайте с Кровавой наемницей и комбинациями с Рисковым шкипером — лучше играть небольшие связки карт в начале и середине игры, чем сидеть с полной рукой и ждать лейтгейма.



**Мех Паладин** — классическое агрессивное противостояние, в котором нужно забыть о "лице" противника и сосредоточиться на борьбе за стол. Минорные AoE эффекты полезны для зачистки токенов, а крупные и средние угрозы уберут со стола атаки героя, существа с натиском и другие угрозы. Бейте по герою противника только в случае, если на его половине стола ничего нет.



**Дракон Охотник** — будет играть агрессивно и темпово. Не бойтесь размениваться с его угрозами с помощью атак героя, но помогайте существами со стола и другими эффектами, особенно если в руке нет Мастера брони. Комбинации этого второго дропа помогут накопить броню в мидгейме, так что Воин выиграет достаточно времени для контратаки. Важно, чтобы Охотник не продавил вас взрывным уроном в мидгейме и лейтгейме: если этого не случится, вы переиграете противника по выгоде или по темпу.

**Фейс Хант** — один из самых простых матч-апов для Галакронд Воина. Играйте любые карты в темп в начале, даже **Вестника разрушения**, если нет других ходов на 4 маны. Как только захватили стол, генерируйте броню и здоровье любыми источниками. Постарайтесь закрепить на столе провокацию. **Пробудись!** можно приберечь для ответа на **Лепрогномов с Токсичного подкрепления**, если Рексар уже разыграл побочную задачу. Если нет, **Пробудись!** можно отдать для борьбы с другими угрозами или для "раскрутки" **Этерниевого ровера** или **Мастера брони**.

**Зефрис Охотник** — матч-ап сложнее, хотя Воин все равно чаще выходит победителем. Вы быстрее противника и сможете действовать агрессивно. Единственный защитный инструмент Рексара — **Зиллиакс** в комбинации с другим механизмом. Старайтесь убирать со стола **Урсатрона**, **КЛНК-КЛ4Ка**, чтобы обыграть **Зиллиакса**. Давите на здоровье Охотника и вынуждайте обороняться, в этой роли Рексару сложно играть.

Помните про эффекты **Верануса** и **Зефриса Великого**. Особенно неприятны **Потасовка** и **Круговерть Пустоты**, потому что они смогут убрать со стола выши угрозы, не нанося им урон, что важно для **Мастера брони**, **Погонщицы взрыв-ботов** и **Служителя боли**. Постарайтесь не ставить несколько подобных угроз, если ожидаете ультимативный АоЕ эффект.



**Токен Друид** — играет в небольшой плюс с Галакронд Воином. У вас не так много АоЕ способностей для этого матч-апа, так что с каждой угрозой Малфуриона придется бороться индивидуально. В начале игры разменивайтесь со всеми существами Друида, даже если 3 урона героя придется разменивать на 1/1 существо. Так вы не позволите Токен Друиду реализовать массовые баффы и захватить стол. Старайтесь совершить выгодные размены **Вестниками разрушения**, **Служителем боли** и другими целями.

Переходите в наступление в мидгейме, то есть с 5-6 ходов. К этому моменту стол Друида можно игнорировать полностью или частично: все зависит от количества карт противника, вашего здоровья и других факторов. В идеале нужно делать так, чтобы вас не убивал один **Дикий рев**.

Переиграть Токен Друида по выгоде сложно, так что пытайтесь закончить партию до того, как в руке закончатся ресурсы.

**Друид на Увеличении** — самый сложный матч-ап в нынешней мете, потому что угрозы Малфуриона больше ваших, а бороться с ними можно только атаками и существами. Старайтесь начать агрессивно и сгенерировать серьезные угрозы к 3-4 ходам. Ключевую роль сыграет **Погонщица взрыв-ботов**, которую важно реализовать на максимум, а после надеяться, что Взрыв-боты попадут в нужные цели и нанесут 3-4 урона.

Вы можете победить за счет ранних Галакронда и **Кронкса Драконье Копыто**, но даже они не всегда достаточно сильны для тяжелых угроз Малфуриона. Не отчаивайтесь,

если часто проигрываете Дрииду на **Увеличении** или Дрииду в целом — этот класс очень хорошо чувствует себя в матч-апе с Галакронд Воином.



**Зефрис Разбойник** и **Галакронд Разбойник** — играйте сверхагрессивно и не давайте Разбойнику много времени. Старайтесь совершать минимум разменов: бейте героем и существами по противнику.

Разбойник почти наверняка захватит стол к 4-6 ходам, игнорируйте его угрозы и старайтесь закончить партию быстрее, чем это сделает противник. Сдерживайте его существ только угрозами с натиском, и то делать это нужно не всегда. Например, если у Разбойника только одна крупная угроза, не нужно убивать об нее всех **Вестников разрушения** — пусть Валира борется с 3/2 существами самостоятельно, иначе они на следующий ход смогут атаковать по ней.

**Галакронда Несокрушимого** лучше всего играть в финальной форме: 5/2 оружие поможет быстро закончить партию, как и несколько угроз с рывком или просто с большими характеристиками.



**Галакронд Шаман** — как и в случае с Разбойником, действуйте сверхагрессивно и оставляйте большинство разменов Шаману. Только если на вашем столе есть неплохие существа, которые могут бить по герою, защищайте их оружием и натисками. Но, скорее всего, Шаман справится с любым столом с помощью своих существ с натиском.

К 6-8 ходам от контроля стола нужно отказаться полностью и рассчитывать на то, что Шаман не найдет **Стаю дракона** и других мощных провокаторов. Затягивать партию с Галакронд Шаманом вы едва ли сможете, разве что рано найдете **Галакронда Несокрушимого** и раскачаете его до 3 уровня к 7-9 ходам.



**Рено Маг** — еще один противник, с которым сработает тактика "отправить все в лицо" — особенно с хорошим заходом карт. Играйте агрессивно и постоянно давите на здоровье вражеского героя. Старайтесь закончить партию до 9 хода, иначе планы нарушит **Алекстраз**, а на 10 ходу и **Рено Потрясающий** — не подставляйте под него

угрозы с предсмертными хрипами и эффектами, которые активируются при нанесении урона. Также проблемы могут возникнуть из-за [Зефриса Великого](#) с [Потасовкой](#) и [Круговертью Пустоты](#), но эти АоЕ не так опасны, как [Рено Потрясающий](#).

У Мага много способов контроля стола, так что особо не рассчитывайте на существ. Но разыгрывать их все равно надо, чтобы вынуждать Мага обороняться и тратить ману на зачистки стола.



**Жрец на воскрешении** — один из самых сложных матч-апов в мете для Галакронд Воина и почти безнадежный. Вы никогда не переиграете Жреца по выгоде и едва ли истощите его ресурсы в руке. Надежда на победу — сверххраняя агрессия с первых ходов. Ставьте как можно больше характеристик и надейтесь, что Андун не найдет топовые ответы. Не обыгрывайте АоЕ способности вовсе: рассчитывайте, что Жрец их не нашел. Перед 5 ходом поставьте [Погонщицу взрыв-ботов](#), чтобы сохранить стол даже после [Всеобщей истерии](#).

С [Убедительным лазутчиком](#) боритесь с помощью “заспама” стола мелкими угрозами. Рассчитывайте, что его предсмертный хрип попадет на самое мелкое существо.

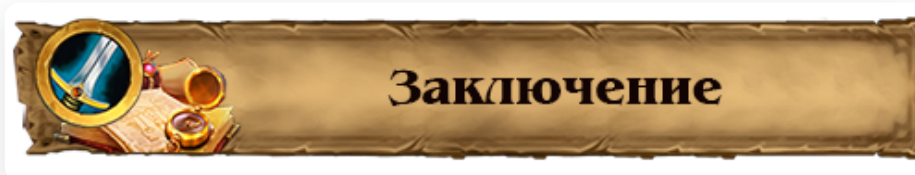


**Зоолок** — хороший матч-ап, хотя и напряженный. Оказывайте давление на здоровье противника, если боретесь за стол на равных или опережаете в темпе Чернокнижника. Если отстаете, старайтесь вернуться в игру всеми силами, пока не вышли [Морской великан](#) и массовые баффы.

Не бойтесь размениваться “лицом” с угрозами противника, особенно если в руке есть Галакронд или [Мастер брони](#).

Вы не сможете истощить ресурсы в руке Зоолока, а без вовремя найденных [Галакронда Несокрушимого](#) или [Служителя боли](#) ресурсы скорее закончатся у вас. Поэтому планируйте завершить партию раньше с помощью агрессии и атак героя. Даже если вы не добьете противника, то по крайней мере заблокируете его силу героя, а это уже многое.

**Хэндлок** — действуйте с позиции силы и наступайте со стола или с помощью взрывного урона, вынуждайте Хэндлока держать оборону, постоянно чистить стол и обороняться. Помните про [Лорда Годфри](#) и [Безумного дракона Пустоты](#). Старайтесь сделать так, чтобы они зачистили не все угрозы на столе. Их можно обыграть [Погонщицей взрыв-ботов](#).



**Галакронд Воин** вернулся в мету после месяца затишья. Колода крайне популярна и эффективна на Легендарных рангах, но пока что ею редко играют вне высших рангов, чем вы можете пользоваться.

В мете мало колод, которые хорошо играют и с Охотниками, и с Мех Паладинами, и с Разбойниками, но при этом не уступают и Рено Магам. Галакронд Воин боится только Друидов и Жрецов на воскрешении, но это не самые популярные колоды в мете, так что плохие матч-апы с ними можно принять.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!