

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

ОТК Контроль Воин — фан колода для проводов Некроситета. Гайд по архетипу

06.11.2020

Гайды

Некроситет

ОТК Контроль Воин — фан колода для проводов Некроситета. Гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



- До выхода Ярмарки безумия осталось чуть больше недели, и многие игроки берегут силы перед новым дополнением. Метовые колоды могли уже надоесть, но если вы все еще хотите поиграть в Стандартном ладдере и, например, взять Легенду до нового дополнения, почему бы не сделать это чем-то необычным и веселым?







Герой гайда — ОТК Воин. Это интересная, фановая колода, которая стала возможна только с выходом Сайласа Новолуния. Новая легендарка Ярмарки безумия — ключевая карта для ОТК комбинации Воина.

Пусть по статистике результаты ОТК Воина удручают и классические версии Контроль Воина смотрятся куда лучше, ситуация не столь безнадежная. ОТК Воином играть сложнее, и мало кто делает это правильно. Ошибка большинства — слишком большой акцент на ОТК комбинацию, хотя это только приятное дополнение к рабочему архетипу, а не его основной способ победы.

Гайд расскажет, чем хорош ОТК Воин и как им правильно играть. Вы найдете топовые сборки, советы по составлению собственной. Как и всегда, речь пойдет об основах и тонкостях муллигана, геймплея и о популярных матч-апов поздней меты Некроситета.

ОТК Воин, как и этот гайд, подойдут в первую очередь для ценителей чего-то необычного. Это не самый простой и быстрый способ взять высокие ранги, но веселый и приятный.

Разделы гайда:

-  Сборки архетипа
 - - *ОТК Воин*
 - - *Контроль Воин*
-  Вопросы декбилдинга
 - - *Основа колоды*
- *Опциональные и технические карты*
 - - *Замены*
 - - *Максимально бюджетная колода*
-  Муллиган
 - *Общие правила муллигана*
 - *Муллиган против каждого класса*
-  Стратегия игры
 - - *Суть архетипа*
 - - *ОТК комбо*
 - - *Как победить без ОТК*
 - - *Полезные советы*
-  Матч-апы
 - - *Выгодные матч-апы*
 - - *Равные матч-апы*
 - - *Невыгодные матч-апы*
-  Заключение

Сборки архетипа

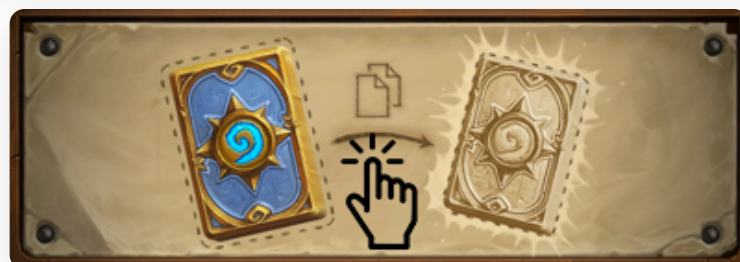


ОТК Воин

Большинство сборок ОТК Воина берут за основу Контроль Воина и дополняют его двумя картами для ОТК комбо: Сайласом Новолунием и [Пеплоустом-медиумом](#). В остальном ОТК Воин и Контроль Воин значительно не отличаются друг от друга.

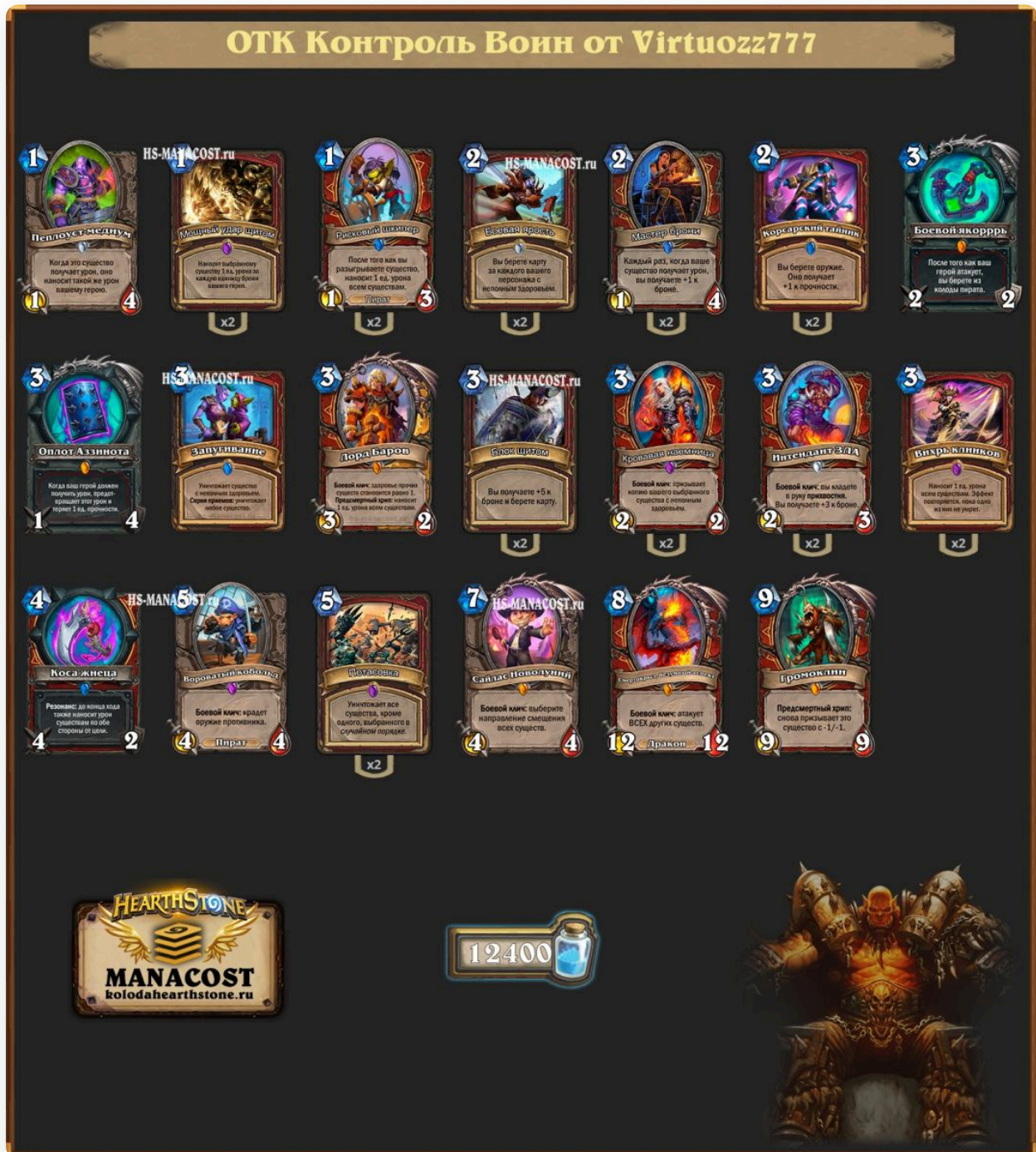
ОТК Контроль Воин от Meati

ОТК Контроль Воин от Meati



- Самая популярная сборка благодаря стараниям Meati — он взял с ее помощью топ-3 Легенды, после чего колоду подхватили и другие игроки. Версия напоминает классического Галакронд Контроль Воина, но отказывается от жадных карт вроде Громклина, Зефриса Великого, Каргата Острорука и т.д ради ОТК комбинации.

ОТК Контроль Воин от Virtuozz777





Уроки боя, x1 Запугивание, Галакронд Несокрушимый, x1 Коса жнеца



Громоклин, Вороватый кобольд, Боевая ярость, Смертокрыл безумный аспект

Сборка от Virtuozz777 из топ-57 Легенды чуть тяжелее и больше ориентирована на борьбу за стол. Тут также есть **Вороватый кобольд** для борьбы с Бомб Воинами и Соул ДХ. **Громоклин** станет отличной целью для синергий с **Кровавой наемницей** — так Воин может победить в зеркальных поединках.

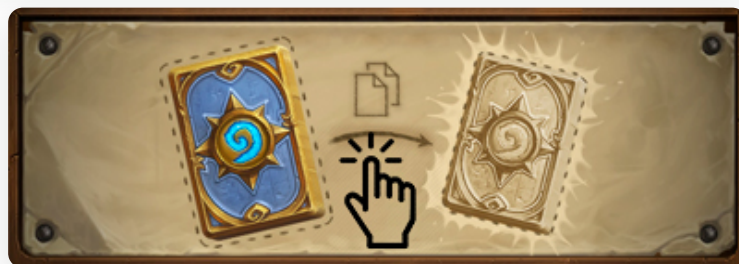
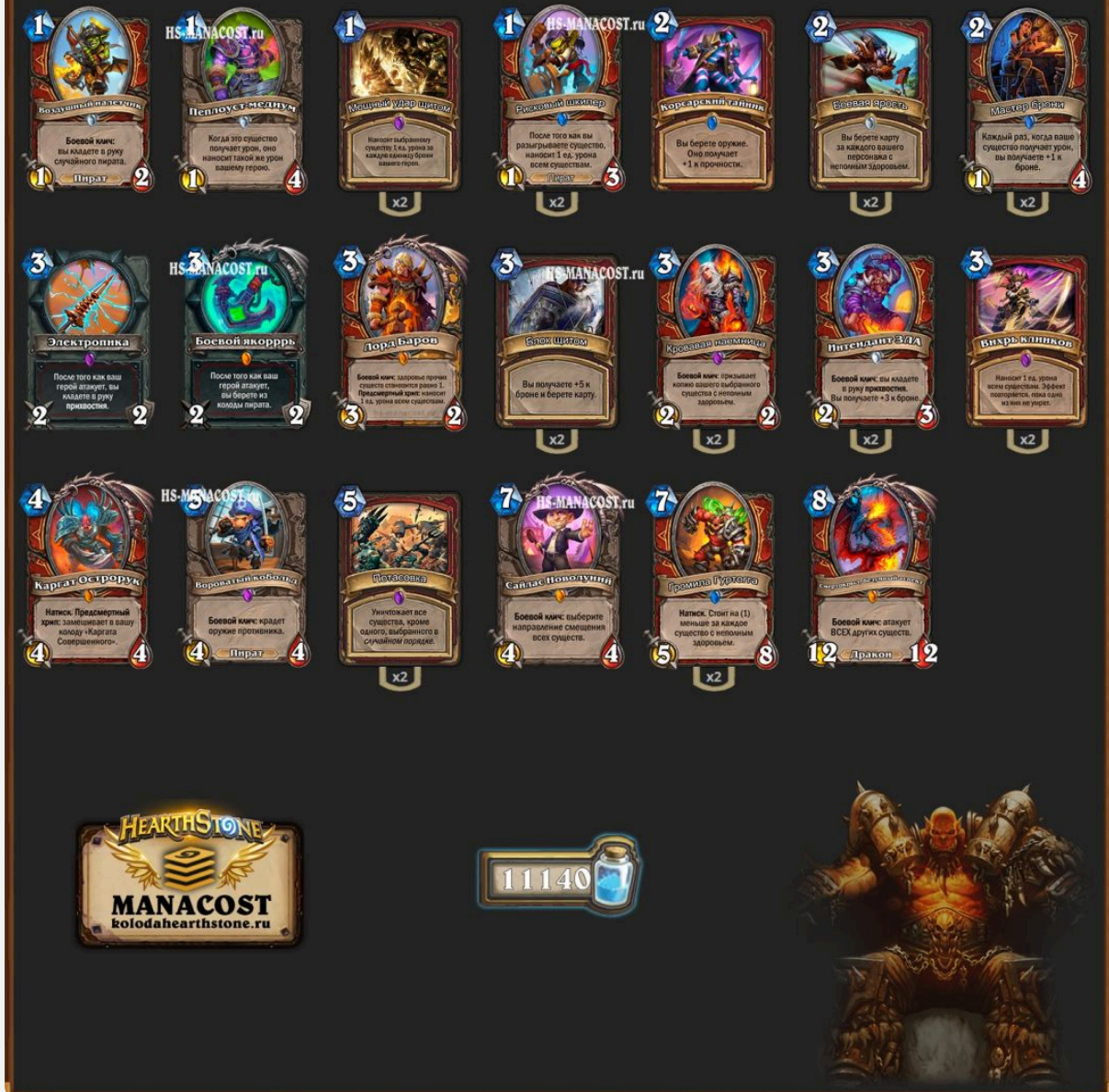
В отличие от сборки Meati тут меньше оружия, а дополнительным источником добора выступает **Боевая ярость**, а не **Уроки боя**.



•

ОТК Темпо Воин

ОТК Агро Воин



- Уроки боя, Запугивание, Галакронд Несокрушимый, Коса Жнеца, Оплот Аззинота, x1 Корсарский тайник
- + Электропика, Боевая ярость, Рисквый налетчик, Каргат Острорук, Ворватый кобольд, Громила Гуртогга, Смертокрыл безумный аспект

Интересная колода, которая берет за основу более темповую сборку с Громилами Гуртогга, Электропикой, Рисквым налетчиком и Каргатом Острорук. Тут почти нет

тяжелых угроз, так что ставка в большей степени делается на ОТК комбо. Хотя Воин все еще может победить со стола или от защиты.






















Контроль Воин


Контроль Воин не играет Сайласа Новолуния и Пеплоуста-медиума, что делает сборку эффективнее по статистике, но лишает ее фана. Возможно, классический Контроль Воин эффективнее ОТК Воина, хотя последний показывает плохие результаты во многом потому, что почти все играют им неправильно.

Далее в гайде речь пойдет в первую очередь об ОТК Воине, но ценители классического Контроль Воина тоже найдут для себя что-то полезное.


Контроль Воин от Vicious Syndicate

Галакронд Контроль Воин


 <p>Боевой кинг: вы кладете в руку случайного пирата.</p> <p>Пират</p> <p>x2</p>	 <p>Наносит выбранному существу 3 ед. урона за каждую карту боя в руке игрока.</p> <p>x2</p>	 <p>После того как вы разыгрываете существо, наносит 1 ед. урона всем существам.</p> <p>Пират</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой кинг: если в вашей колоде нет омонимичной карты, получите себе максимальную карту.</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>	 <p>Вы берете оружие. Оно получает +4 к прочности.</p> <p>x2</p>	 <p>Вы берете карту за каждого вашего персонажа с истинным здоровьем.</p> <p>x2</p>	 <p>Каждый раз, когда ваше существо получает урон, вы получаете +1 к броне.</p> <p>x2</p>
 <p>После того как ваш герой атакует, вы кладете в руку призывателя.</p> <p>2</p>	 <p>После того как ваш герой атакует, вы берете из колоды карту.</p> <p>2</p>	 <p>Уничтожает существа с истинным здоровьем. Серая аркашка уничтожает только существа.</p> <p>2</p>	 <p>Боевой кинг: здоровье противника становится равно 1. Предварительный крик наносит 1 ед. урона всем существам.</p> <p>2</p>	 <p>Вы получаете +5 к броне и берете карту.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой кинг: призывает кошку вашего выбранного существа с истинным здоровьем.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой кинг: вы кладете в руку призывателя. Вы получаете +3 к броне.</p> <p>x2</p>
 <p>Наносит 3 ед. урона всем существам. Эффект повторяется, пока один из них не умрет.</p> <p>x2</p>	 <p>Натиск: Предварительный крик: завершает в руку колоду «Каргата Совершенство».</p> <p>4</p>	 <p>Уничтожает все существа, кроме одного, выбранного в случайном порядке.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой кинг: вы берете Галакронд. Если вы уже стоите Галакрондом, примените «Отсутствие».</p> <p>6</p>	 <p>Боевой кинг: вы берете существо. Оно получает +4 к ед. здоровья до улучшения.</p> <p>5</p>	 <p>Боевой кинг: атакует ВСЕХ других существ.</p> <p>12</p>	 <p>Предварительный крик: снова призывает это существо с -1/-1.</p> <p>9</p>



kolodahearthstone.ru



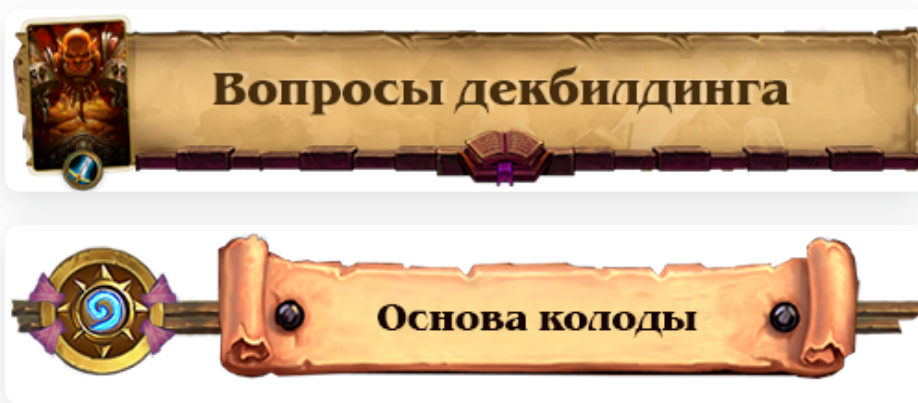
15400





Поскольку у Контроль Воина нет ОТК комбо, он берет несколько альтернативных тяжелых способов победы: **Громоклина**, **Зефриса Великого** и других. Но в целом геймплей Контроль Воина почти не отличается от ОТК Воина.

[Наверх](#)



Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти каждой версии архетипа. У ОТК Контроль Воина в основе 24 карты. Уберите из основы **Пеплоуста-медиума** и **Сайласа Новолуния**, и получите основу Контроль Воина.



Код основы колоды:



Какие-то сборки могут исключить вторые копии некоторых карт, например, **Корсарского тайника**, **Кровавой наемницы**, а еще заменить **Боевую ярость** на **Уроки боя**,

если в колоде будет больше копий оружия.

Вы должны дополнить основу дополнительным оружием, а также другими ремувалами или тяжелыми картами. Подробнее об этом далее.

[наверх](#)



Воздушный налетчик — дополнительный пират для синергии с Боевым якоррем, который сделает колоду чуть стабильнее. **Воздушный налетчик** также делает проще комбинации с **Рисковым шкипером**.

Запугивание — точечный ремувал, который берут в большинство сборок, хотя от заклинания все же можно отказаться в случае необходимости.

Оплот Аззинота — можно взять в сборку, если легендарка есть в коллекции. С ней станет стабильнее **Корсарский тайник**. **Оплот Аззинота** полезен в защите, а в особенности в матч-апах с Охотником на демонов и Бомб Воином.

Электропика — другой вариант оружия, который даст Воину больше гибкости и вариативности в большинстве матч-апов.

Коса жнеца — еще одна копия оружия. **Коса жнеца** лучше всех справляется с контролем стола и угрожает противнику AoE уроном, если тот неправильно расставит своих существ.

Каргат Острорук — можно взять в колоду, если есть в коллекции. Совершенная копия поможет в накоплении брони для ОТК комбинации, а само по себе существо неплохо справляется с контролем стола.

Вороватый кобольд — обычно берут только в Легенде, где встречается больше Бомб Воинов. Но это существо поможет и в некоторых других поединках, например, против Соул ДХ.

Уроки боя — можно взять в сборку вместо **Боевой ярости**, если в ней также есть пара копий **Косы жнеца**. **Уроки боя** проще реализовать, хотя это тоже специфичный способ добора.

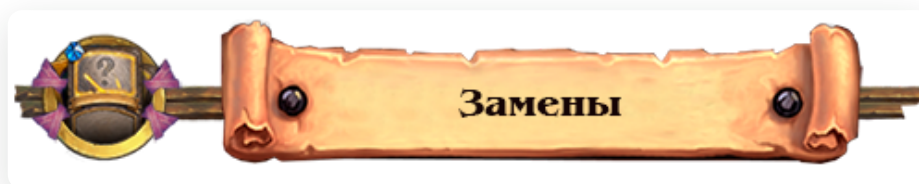
Галакронд Несокрушимый — тяжелая карта, которая обеспечит Воина альтернативным источником победы помимо ОТК, но лишит его стабильного источника добора.

Громила Гуртогга — берут редко, но это существо может быть полезным, если у вас не хватает каких-то дорогостоящих карт. Неплохо работает с **Рисковым шкипером** и **Кровавой наемницей**.


Смертокрыл безумный аспект — дополнительный ремувал и способ давления со стола, который можно взять, если легендарка есть в коллекции.


Громоклин — берут не так часто в сборки ОТК Воина, потому что у колоды есть другой медленный способ победы. Но можно взять дополнительный, если мета медленная и вы встречаете других Воинов. **Громоклин** отлично работает с **Кровавой наемницей**.


[наверх](#)





ОТК Воин — не самая дешевая колода, и многие дорогие карты для нее обязательны. В преддверии Ярмарки новолуния не тратьте пыль и золото на крафт карт. Если чего-то не хватает, откажитесь от колоды Воина и дождитесь выхода дополнения 17 ноября.


 **Мощный удар щитом** — обязательная карта для ОТК Воина, вокруг которой выстроена комбинация. Две копии обязательны.


 **Боевой якоррь, Рисковый шкипер** — пара обязательных карт, вокруг которых построена вся колода. Отказаться от них Воин не в состоянии. **Рискового шкипера** можно получить только за прохождение третьего квартала Пробуждения Галакронда (квартал Лиги ЗЛА).


 **Вихрь клинков, Потасовка** — ключевые AoE способности для любого Контроль Воина. Вы можете отказаться от одной копии какого-то заклинания, если его нет в колоде. Но если у вас нет хотя бы трех копий массовых зачисток, лучше не собирать колоду Воина.

 *Кровавая наемница* — можно отказаться от двух копий этого существа, но тогда не нужно брать в сборку *Громоклина* и *Громилу* из *Гуртогга*. *Кровавую наемницу* заменить сложно, потому что аналогов у нее нет. Берите любую опциональную карту, которая есть в коллекции, например, *Галакронда Несокрушимого*.

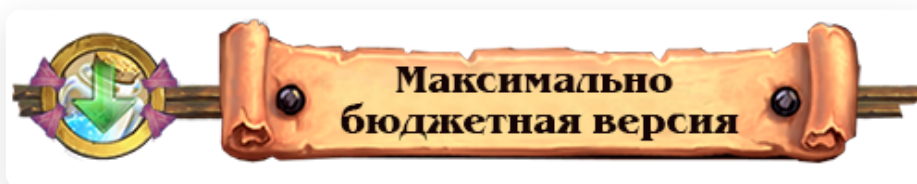
 *Лорд Баров* — дополнительный способ зачистки стола делает многое, но все же не обязателен для *Воина*. Если нет, убедитесь в том, что в сборке присутствуют две копии *Потасовки* и *Вихря клинков*. Полезно взять *Смертокрыла безумного аспекта*, если он есть в коллекции. Если нет, помогут вторые копии *Косы жнеца* или *Запугивания*.

 *Сайлас Новолуний* — бесплатно дают всем игрокам за вход в клиент игры. Если еще не получили эту легендарку, просто откройте *Hearthstone*.

 *Галакронд Несокрушимый* — бесплатно дают всем игрокам, которые открыли первый комплект *Натиска драконов*. Если *Галакрондов* нет в коллекции, откройте один бустер этого дополнения.

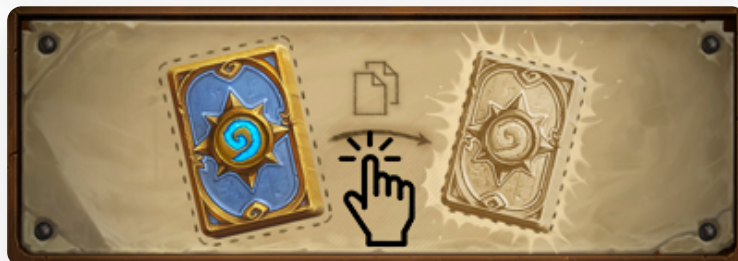
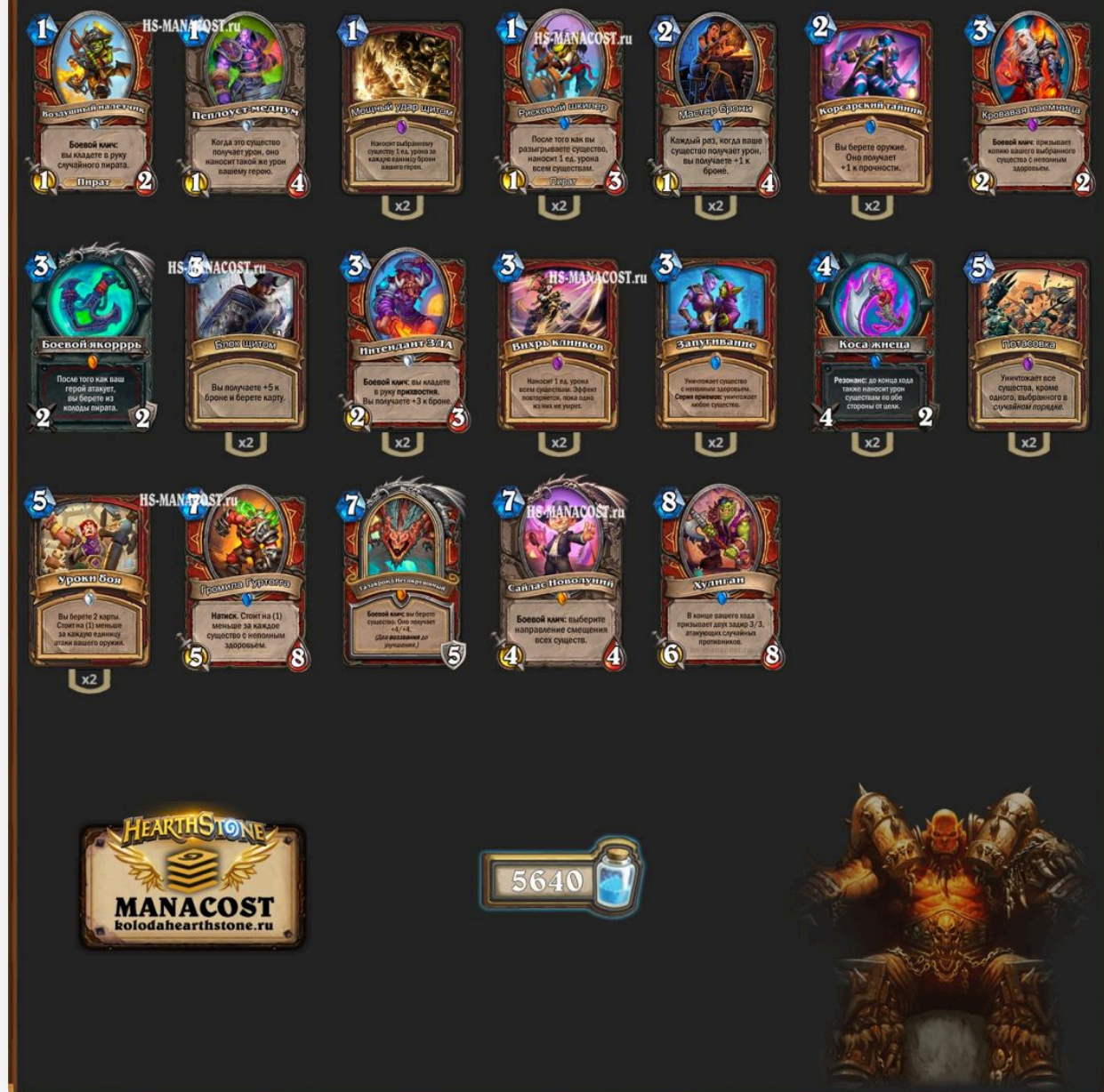
 *Оплот Аззинота*, *Каргат Острорук*, *Смертокрыл безумный аспект*, *Громоклин* — не обязательные легендарные карты, от которых можно легко отказаться. Заменить их часто можно на *Галакронда Несокрушимого*, *Громилу Гуртогга*, *Хулигана* и другие опциональные карты.

[наверх](#)



Максимально бюджетный ОТК Воин

Максимально бюджетный ОТК Воин



Сделать ОТК Воина совсем дешевым не выйдет: все еще нужно несколько легендарок и эпиков, а также **Рисктивный шкипер** из Пробуждения Галакронда. Но суммарная стоимость максимально бюджетной сборки не такая дорогая во многом потому, что **Галакронд Несокрушимый** и **Сайлас Новолуний** есть в коллекции каждого.

В целом удешевленная колода способна показывать неплохие результаты: тут есть все необходимое для игры в ладдере. Сложнее станут медленные поединки, потому что часто победить в них можно будет только с помощью ОТК комбо, но встречаются контроль противостояния редко, так что серьезной проблемой это стать не должно.

[наверх](#)



- **Общие правила муллигана**



- Муллиган ОТК Воина простой и мало чем отличается в зависимости от класса оппонента. Чаще всего Гаррош ищет одни и те же немногочисленные карты со старта, которые позволят ему быстро перебрать колоду. Далее общие правила муллигана.

⏪ Всегда оставляйте **Корсарский тайник**. Две копии актуальны с Монеткой или в медленных поединках.

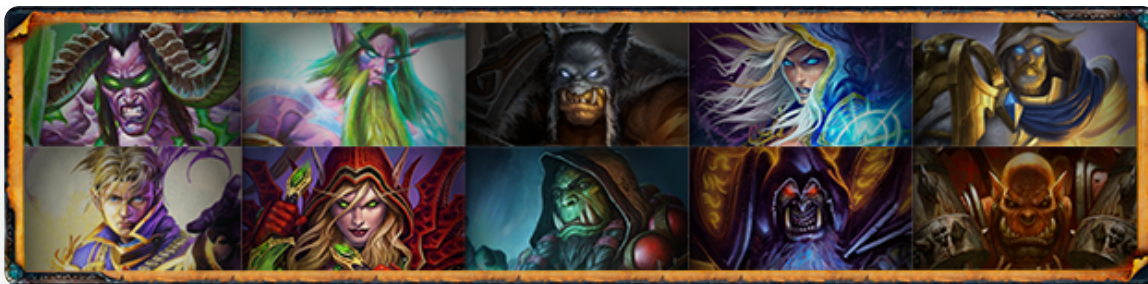
⏪ Всегда оставляйте **Боевой якоррь**, даже если в руке уже есть **Корсарский тайник**

⏪ **Интендант ЗЛА** полезен в темповых матч-апах. Две копии можно оставить с Монеткой или хорошей рукой.

⏪ Иногда в агро матч-апах могут понадобиться **Вихрь клинков**, **Коса жнеца**, **Мастер брони**, **Потасовка** или **Рисковый шкипер** в зависимости от ожидаемого противника. Подробнее об этом чуть ниже.

⏪ В медленных поединках может пригодиться **Блок щитом**. Вторую копию оставлять не нужно.

⏪ Редко на муллигане могут пригодиться **Запугивание** и **Уроки боя**. Другие карты оставлять не стоит.



Муллиган против каждого класса

Охотник на демонов: Корсарский тайник, Боевой якоррь, Блок щитом. С хорошей рукой — Мастер брони, Коса жнеца.

Воин: Корсарский тайник, Боевой якоррь, Интендант ЗЛА, Вороватый кобольд.

Паладин: Корсарский тайник, Боевой якоррь, Вихрь клинков, Интендант ЗЛА. С хорошей рукой — Коса жнеца, Потасовка.

Охотник: Корсарский тайник, Боевой якоррь, Интендант ЗЛА, Мастер брони. С хорошей рукой — Рисковый шкипер.

Друид: Корсарский тайник, Боевой якоррь, Уроки боя, Вихрь клинков.

Разбойник: Корсарский тайник, Боевой якоррь, Интендант ЗЛА, Запугивание, Блок щитом.

Шаман: Корсарский тайник, Боевой якоррь, Интендант ЗЛА, Вихрь клинков, Блок щитом.

Маг: Корсарский тайник, Боевой якоррь, Интендант ЗЛА, Коса жнеца, Блок щитом.

Жрец: Корсарский тайник, Боевой якоррь, Блок щитом, Коса жнеца. С оружием — Уроки боя.

Чернокнижник: Корсарский тайник, Боевой якоррь, Интендант ЗЛА, Вихрь клинков, Запугивание, Коса жнеца.

[наверх](#)





Суть архетипа

- ОТК Воин — подвид Контроль Воина, который дополняет сборку несколькими картами для комбо на неограниченное количество урона с пустого стола. В отличие от многих других ОТК колод, комбинация Воина требует небольшого количества карт и выполняется достаточно легко.

Но самое важное в ОТК комбинации — часто ее можно не играть вовсе. Поскольку за основу взята колода Контроль Воина, вы все еще способны обращаться к классическим способам победы классического архетипа. Это актуально в первую очередь в темповых матч-апах, а в некоторых случаях и в медленных.

Множество способов победы делают ОТК Воина гибким, но и сложным. Многие не знают, в каких матч-апах и ситуациях применять конкретный способ победы. Игроки форсируют ОТК комбинацию, когда это не нужно, и не видят других путей победы. Из-за этого страдает общий винрейт архетипа. Но если подойти к нему со знанием дела, ситуация не столь плачевная. Многие опытные игроки и стримеры добивались высокого винрейта с ОТК Воином. То же может получиться и у вас.

Ниже речь пойдет преимущественно о том, как ОТК Воин побеждает. Мы подробно рассмотрим и ОТК комбинацию, и другие способы выиграть в поединке. Сейчас же стоит отметить вспомогательные карты и синергии, которые ОТК Воину достались от Контроль Воина.

- **Синергии оружия** — оружие вместе с **Корсарским тайником** станут отличным способом перебора колоды и поиска ключевых защитных инструментов и способов победы. В идеале Воин находит и **Корсарский тайник**, и **Боевой якоррь**, который в свою очередь дает еще больше возможностей перебрать колоду. Сборка от Meati также обращается к **Урокам боя** в качестве дополнительного источника добора.

Оплот Аззинота, **Коса жнеца** и реже **Электропика** — вспомогательные карты, которые выполняют разные функции, но так или иначе помогают Воину дожить до лейтгейма.

Рисковый шкипер и **Мастер брони** — ключевые карты в колоде, благодаря которым ОТК Воин существует в принципе. Комбинации с **Рисковым шкипером** нужны для зачистки стола от мелких угроз, что особенно актуально в быстрых поединках. Но и

медленных **Рисковый шкипер** может зачистить весь стол, если после него сыграть **Лорда Барова**.

Важная комбинация для колоды — **Рисковый шкипер** + **Мастер брони** + **Кровавая наемница** на **Мастера брони**. Связка этих карт даст Воину очень много брони, а она нужна для ОТК комбинации. К тому же эта комбинация защищает Воина от смерти от взрывного урона, что актуально во многих метовых противостояниях.

Если вы играете сборками с **Боевой яростью**, это заклинание также нужно играть в ход с **Рисковым шкипером** и **Мастером брони**.

АоЕ и точечные ремувалы — простые заклинания вроде **Вихря клинков**, **Запугивания** и **Потасовки** станут отличными защитными инструментами в большинстве поединков. К этому списку можно отнести и **Мощный удар щитом** — порой одну, а часто и две копии этого заклинания.

[наверх](#)



ОТК комбо

Чтобы реализовать ОТК комбинацию, нужно всего лишь три карты: **Пеплоуст-медиум**, **Сайлас Новолуний** и **Мощный удар щитом**. Но есть еще одно условие — броня. Ее должно быть достаточно, чтобы убить противника или нанести ему близкий к смертельному урон. Сколько брони нужно — зависит от матч-апа и игровой ситуации. Чаще всего хватит 15-25 единиц, хотя все индивидуально.



Реализовать комбинацию также просто: играйте **Пеплоуста-медиума**, а после Сайласа Новолуния так, чтобы противник заполучил Пеплоуста-медиума на свою половину стола. После этого используйте на **Пеплоуста-медиума** **Мощный удар щитом**.

На столе может вовсе не быть существ противника, он все равно получит **Пеплоуста-медиума**, если вы поставите его максимально вправо и выберите вращение существ против часовой стрелки. Другой вариант — поставить **Пеплоуста-медиума** слева и вращать существ против часовой стрелки. Всё это должно быть интуитивно понятно в игровом процессе.

Самое сложное в ОТК комбинации — **накопить достаточное количество брони**. Для этого Воины редко используют свою базовую силу героя или **Блок щитом**. Проще и быстрее сделать это с помощью комбо **Рисковый шкипер** + **Мастер брони** + **Кровавая наемница** на **Мастера брони**, а в идеале после и вторая копия **Мастера брони**. Такая связка карт даст Воину 25 единиц брони. Учитывайте, что противник сможет сбить ее в свой ход. Но при этом и вы сможете накопить больше перед ОТК комбо.

Важно понимать, что **ОТК комбинация** нужна далеко **не во всех поединках** и ситуациях. У Воина достаточно других способов победы, о которых речь пойдет далее.

[наверх](#)



Как победить без ОТК

Даже без ОТК комбо у Воина достаточно способов победы, которые актуальны или в определенных матч-апах, или в конкретных ситуациях. Например, вы не всегда сможете накопить достаточное количество брони или какие-то части ОТК комбо нужно будет отдать ранее для выживания. Многие матч-апы вовсе не требуют от Воина манипуляций с ОТК, потому что в них можно победить куда проще.



Контроль стола

Если вы играете с темповым противником, чаще всего от ОТК комбо стоит отказываться с первых ходов и полностью сконцентрироваться на контроле стола. Если вы не позволите противнику закрепиться на игровом поле, он вряд ли что-то сделает вам, его ресурсы в руке иссякнут и вы победите пусть не так эффектно, но легко.

Воин силен в контроле стола: у него есть AoE и точечные ремувалы на любой вкус, а также способы быстро найти их. Если все пойдет по плану, темповый поединок будет за Воином и без ОТК комбо.

Сайлас Новолуний может быть полезен в контроле стола, если противник поставит одну крупную угрозу с краев своего стола — вы сможете украсть ее легендаркой, а противнику передать или самого Сайласа Новолуния, или слабую карту вроде прихвостня.

Отдавайте для контроля стола и две копии [Мощного удара щитом](#).



Накопление брони

В мете много колод, которые могут победить без стола, но с помощью оружия, наносящих урон заклинаний и реже рывков. Это и Соул Охотник на демонов, и Фейс Хант, и некоторые другие архетипы.

В этих поединках все еще важно контролировать стол, но помимо этого нужно накопить достаточно брони, чтобы пережить весь взрывной урон противника. Это возможно с помощью комбинаций с [Рисковым шкипером](#) и [Мастером брони](#). Их часто играют просто для того, чтобы выжить, а броня для ОТК комбинации отходит на второй план.

Раз так, не бойтесь играть [Пеплоуста-медиума](#) для того, чтобы активировать эффект [Рискового шкипера](#) дополнительный раз.

В защите от взрывного урона поможет не только броня, но и [Оплот Аззинота](#). Выгоднее всего играть оружие после того, как вы зачистите стол от вражеских существ, особенно если они мелкие. В этом случае легендарное оружие сэкономит много здоровья и брони.



Игра до усталости

Как и классический Контроль Воин, ОТК Воин способен играть до усталости и переигрывать противника по количеству ресурсов, но для этого нужно не спешить с многочисленными источниками добора.

Обычно такой способ победы актуален в достаточно медленных матч-апах, если оппонент при этом очень быстро перебирает колоду. Часто так могут играть Соул ДХ и Друиды. Их можно победить, просто убрав со стола все выставленные угрозы зачистками, а также защитившись от взрывного урона способами накопления брони, о чем речь шла выше.



Взрывной урон и сила героя Галакронда

В медленных матч-апах можно сыграть и агрессивнее: не ждать, когда усталость добьет противника, а помочь своими атакующими способностями. Их не так много, но все же они есть: это сила героя [Галакронда Несокрушимого](#), а также заряды оружия.

Эти источники урона могут быть полезны в случае, если вы реализуете ОТК комбинацию, но у оппонента остается какой-то запас здоровья или брони.



Существа на столе


Еще один способ давления на медленных противников доступен не всем сборкам, а только тем, которые взяли больше тяжелых существ вроде [Смертокрыла безумного аспекта](#) или [Громоклина](#). Обе тяжелые угрозы хороши сами по себе, но их можно скопировать [Кровавой наемницей](#).


Даже без этих существ вы можете давить со стола, если украдете что-то сильное с половины стола оппонента Сайласом Новолунием. Другой вариант — сгенерировать крупные угрозы с помощью прихвостней.

[наверх](#)



Полезные советы

 Многие источники добора ОТК Воина достают специфичные карты: важно следить, остались ли они в колоде и в каком количестве. [Корсарский тайник](#) достает только оружие, а [Боевой якоррь](#) — только пиратов. Перед этими эффектами проверьте, что осталось в колоде, чтобы точно знать, что вы получите и с какой вероятностью.

 [Оплот Аззинота](#) — отличный защитный инструмент, но не бойтесь использовать его рано для борьбы с мелкими угрозами. Пусть атаковать оружием невыгодно, иногда это единственный доступный способ зачистить стол самостоятельно или

при поддержке других карт. Например, можно атаковать **Оплотом Аззинота** после розыгрыша **Лодра Барова**.

- Как и в случае с **Оплотом Аззинота**, не пытайтесь всегда извлечь максимум выгоды из особого эффекта **Косы жнеца**. Иногда это просто оружие 4/2 за 4 маны, а резонанс реализовать не получается — в этом нет ничего страшного.
- Сила героя **Галакронда Несокрушимого** не удешевляет **Уроки боя**, если в руках нет оружия. Но если надето оружие с небольшим количеством атаки, **Уроки боя** можно сделать дешевле, баффнув герою +3 к атаке.
- Интендант ЗЛА** открывает доступ к прихвостням. Они могут существенно изменить ход партии с помощью своих случайных эффектов. Вы можете раскопать драконов, заклинания Воина, призвать случайное существо.



- Не забывайте об основных правилах игры прихвостнями. Ставьте **Безликого-прихвостня** слева от других существ, чтобы обыграть призыв **Вожака лютых волков**. Помните про **Вестника рока** и другие уникальные вторые дропы. С помощью **Эфириала-прихвостня** раскапывайте в первую очередь заклинания, которые уже есть в колоде. Могут быть полезны **Улучшение**, **Казнь**, **Кара яростная** и другие. **Драконий прихвостень** открывает доступ к нейтральным и классовым драконам: вы можете раскопать **Вестника разрушения**, но способов воззвания в колоде нет, так что

это неинтересная опция в большинстве ситуаций. Проверяйте колоду на дубликаты карт, если досталась [Королева Алекстраза](#).

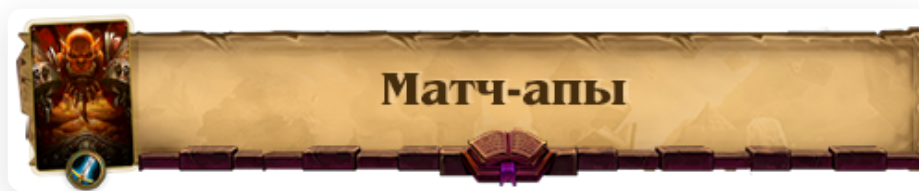


Как и всегда, не забывайте про правильный порядок действий. Генерируйте и добирайте карты в начале хода. Сначала атакуйте оружием, а потом копите броню любыми способами — броня намного лучше здоровья для Воина, а тем более для ОТК Воина.



Оценивайте свои шансы на победу в начале каждого поединка и действуйте соответственно. Если поединок хороший, играйте надежно, а если трудный, то наоборот рискуйте. Подробнее об этом далее.

[наверх](#)



Выгодные матч-апы



Соул Охотник на демонов

- **Шансы на победу:** высокие
- **Как победить:** чистить стол и накопить достаточное количество брони
- **Какие проблемы могут возникнуть:** можно получить слишком много урона со стола, если ДХ поймает вас на отсутствии зачисток

Выгодный матч-ап, в котором Воин должен просто пережить все действия оппонента. Самое важное — не получить слишком много урона со стола от мелких и средних существ ДХ. Если это получится, с остальным проблем возникнуть не должно.

Не спешите играть комбинации с [Мастером брони](#): лучше всего реализовать их максимально эффективно, то есть на 10 маны с [Кровавыми наемницами](#). В этом матч-апе нужно много брони. Если всё идет очень хорошо, можно даже реализовать ОТК комбинацию в какой-то момент в лейтгейме, но это совсем не обязательно: все части ОТК комбо лучше играть для борьбы за стол. Будет здорово, если вы вынудите ДХ отдать часть взрывного урона для зачистки стола.



Фейс Хант

- **Шансы на победу:** очень высокие
- **Как победить:** рано захватить стол, а после накопить броню
- **Какие проблемы могут возникнуть:** плохой заход карт со старта

Еще один очень простой матч-ап, но в нем, наоборот, стоит играть максимально темпово и быстро. Комбинировать хоть с чем-то нужно только **Рискового шкипера**, а все другие карты вполне можно отдавать в темп уже в первые ходы — даже **Пеплоуста-медиума**.

Захватив стол, позаботьтесь о накоплении брони. Лучше всего делать это уже после того, как вы зачистите основных существ Охотника. Отлично покажет себя **Оплот Аззинота**, хотя чаще всего Воин справится и без него.

Равные матч-апы



Чистый Паладин

- **Шансы на победу:** чуть выше равных
- **Как победить:** чистить стол от всех угроз, истощить руку противника
- **Какие проблемы могут возникнуть:** недостаток ремувалов

Противник любит играть единичные крупные угрозы с большими характеристиками, а с ними отлично справляются многочисленные зачистки Воина: и **Запугивание**, и **Вихрь клинков**, и **Мощный удар щитом**. Тратьте все ресурсы для борьбы за стол, но не отдавайте карты слишком рано. Если стол Паладина скромный, предпочитайте совершать жадные ходы: добирать карты, копить броню, играть оружие, но не бить им или ставить существ. Зачистки отдавайте только на опасные угрозы Утера: каждый ремувал в матч-апе на вес золота.

ОТК комбинация редко нужна в этом матч-апе. Того же Сайласа Новолуния куда выгоднее сыграть для того, чтобы украсть крупную угрозу противника.



Манускрипт Паладин

- **Шансы на победу:** равные
- **Как победить:** чистить стол от всех угроз, истощить руку противника от значимых угроз
- **Какие проблемы могут возникнуть:** выгодная реализация [Леди Лиадрин](#) и [Метателя перьев](#)

Схожий матч-ап, но чуть сложнее, потому что Манускрипт Паладин играет больше добора карт — его непросто оставить без ресурсов в руке. Вы точно так же можете воровать существ противника с помощью Сайласа Новолуния. Особое внимание стоит уделить существам под несколькими баффами [Манускрипта мудрости](#). Если Утер останется без этого заклинания, он не сможет реализовать [Метателя перьев](#).

В отличие от Чистого Паладина, у Манускрипт Паладина больше способов нанести урон с пустого стола. А еще у него больше способов борьбы за стол, так что на своих существ особо не рассчитывайте.



Миракл Циклон Маг

- **Шансы на победу:** равные
- **Как победить:** истощение руки противника или ОТК комбо
- **Какие проблемы могут возникнуть:** [Чароплет](#) или [Антимагия](#) мешают ОТК комбинации

Чистить стол Мага от угроз — достаточно простая задача для Воина, учитывая массу ремувалов. Проблемы могут доставить случайные эффекты Джайны: она может как сгенерировать очень много ресурсов, так и сделать ходы Воина неудобными из-за секретов и других заклинаний.

В этом матч-апе можно победить с помощью ОТК комбо, но старайтесь оставить в руке какой-то способ противодействия [Чароплету](#) и [Антимагии](#). Во втором случае намного проще, а вот [Чароплет](#) обыграть куда сложнее — точечных заклинаний у Воина немного, хотя они все-таки есть.



Контроль Жрец

- **Шансы на победу:** чуть ниже равных
- **Как победить:** ОТК комбо
- **Какие проблемы могут возникнуть:** [Дорнозму Бесконечный](#)

Противник медленный, но его не всегда так уж просто победить с помощью ОТК комбо. Проблемой может стать запас брони: вам чаще всего понадобится 30 единиц, а накопить их за один ход сложно. И даже если получится, Жрец вполне может сбить часть брони своими существами.

Но это небольшие проблемы в сравнении с тем, что может сделать опытный Жрец, если поймет, что вы играете ОТК Воином. Он сможет скопировать ваш ключевой ход с [Мастерами брони](#) с помощью или [Дорнозму Бесконечного](#), или [Зеркала души](#), а после накопить очень много брони самостоятельно. В этом случае ОТК комбинация Воина едва ли нанесет достаточное количество урона.

Победить Жреца со стола или на усталости у Воина едва ли получится, так что порой нужно просто надеяться на то, что Андуйн не догадается "законтрить" вас с помощью [Дорнозму Бесконечного](#). [Зеркалу души](#) можно противодействовать, если вы уберете со стола всех или большинство [Мастеров брони](#).

Невыгодные матч-апы



Бомб Воин

- **Шансы на победу:** очень низкие
- **Как победить:** ОТК комбинация и немного чуда
- **Какие проблемы могут возникнуть:** бомбы и оружие убьют ОТК Воина раньше

Самый трудный матч-ап для ОТК Воина, в котором практически можно сдаваться с самого начала. Накопить достаточное количество брони сложно, учитывая бомбы в колоде, удары [Гайкалибура](#) и [Главного подрывника Бума](#). Даже если вы провернете комбинацию с [Мастерами брони](#), оппонент все еще может выйти из зоны поражения ОТК с помощью своих способов накопления брони.

Ремувалы оружия значительно улучшат матч-ап, но едва ли сделают его положительным для ОТК Воина.



Галакронд Разбойник

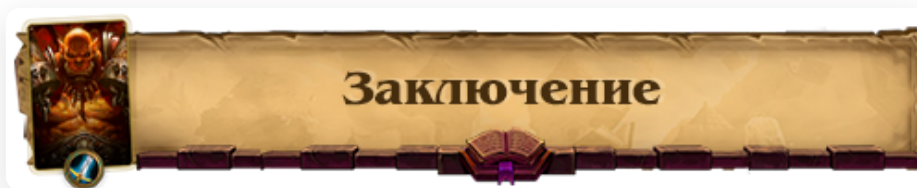
- **Шансы на победу:** низкие
- **Как победить:** ОТК комбинация
- **Какие проблемы могут возникнуть:** Разбойник не даст накопить броню и задавит быстрее

Этот оппонент уязвим для ОТК комбинации, потому что не может накопить брони. Но он может сбить вашу, притом без особых проблем. Галакронд Разбойник играет темпово и без проблем переигрывает Воина по выгоде: вы быстро останетесь без ключевых зачисток и ремувалов.

Нужно надеяться, что вы быстро найдете все нужные карты, а в ход с [Рисковым шкипером](#) и [Мастерами брони](#) не только накопите много брони, но и уберете со стола противника основные угрозы. Так ему будет сложно сбить вам броню.

Помните, что у Валиры есть [Флик Заточка](#) — не спешите играть [Рискового шкипера](#) или [Мастера брони](#) до ключевой комбинации. А если играете, делайте это до 6 маны противника или убивайте ключевое существо в свой ход.

[наверх](#)



ОТК Воин — колода сложная, но с большим потенциалом, а еще веселая и необычная. В Стандарте редко появляются архетипы с летальными комбинациями, которые относительно просто реализовать. Здорово, что иногда Blizzard радуют фанатов ОТК колод. Если вы один из них, обязательно попробуйте героя статьи в деле — это отличная возможность красиво закрыть мету Некроситета.

До скорых встреч!