

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Контроль Маг и другие тир-1 Маги без Рено. Подробный гайд по архетипу.

15.08.2019

Гайды

Гайды Спасители Ульдума

Контроль Маг и другие тир-1 Маги без Рено

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



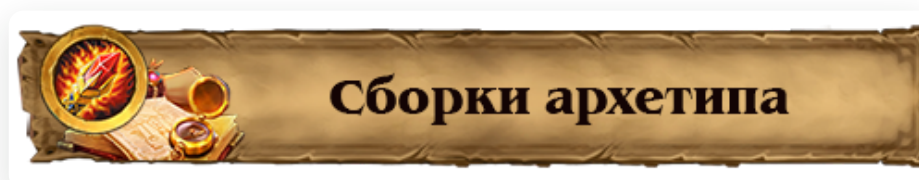
Герой гайда — Контроль Маг, но у архетипа много других названий: Биг Спелл Маг, Саммон Маг, **Кадгар Маг**, Фриз Маг, Биг Маг и т.д. Но как бы вы не называли эту колоду, она всегда будет играть медленно, рассчитывать на дорогих существ, заклинания, **Микрогалактику Луны** и **Волю призывателя**.

В гайде речь пойдет обо всех медленных сборках Мага за исключением Рено Мага. Об этом отдельном архетипе вы можете узнать в [отдельном гайде](#). Контроль Магу недоступны мощнейшие **Зефрис Великий** и **Реликвиевед Рено**, но у него есть другие преимущества. Главное из них — стабильность. Две копии мощнейших карт позволяют чаще играть связки **Горный великан** + **Воля призывателя**, **Вестник рока** + **Кольцо льда** и другие. Контроль Магам также доступны две копии мощнейшей **Тортолланки-пилигримки**, которые почти всегда сделают то, что вам нужно.

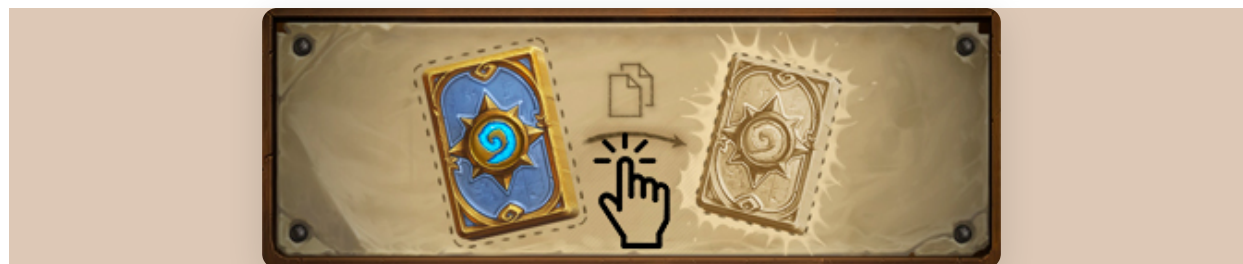
Контроль Маг чуть менее популярен в ладдере по сравнению с Рено Магом, зато показывает лучший процент побед и держится на границе Тир-1 и Тир-2 колод. В ладдере нет колод, которые бы легко обыгрывали Контроль Мага. Тяжелее всего ему в самых агрессивных поединках (Темпо Разбойник, Агро Воин, Мех Охотник, Мурлок Шаман), а мидрейндж и контроль колоды не вызывают особых проблем.

В гайде вы найдете лучшие сборки Контроль Мага и научитесь собирать собственную. Как и всегда, вы прочтаете детальный разбор муллигана, стратегии игры и популярных матч-апов меты Спасителей Ульдума.

1. Сборки архетипа
2. Вопросы декбилдинга
3. Основа колоды
4. Опциональные и технические карты
5. Замены
6. Максимально бюджетная версия
7. Муллиган
8. Стратегия игры
9. Суть архетипа
10. Если есть Микрогалактика Луны
11. Как вернуться в игру
12. *Контроль стола и завершение игры*
13. *7 советов, о которых должен знать каждый*
14. Матч-апы
15. Заключение

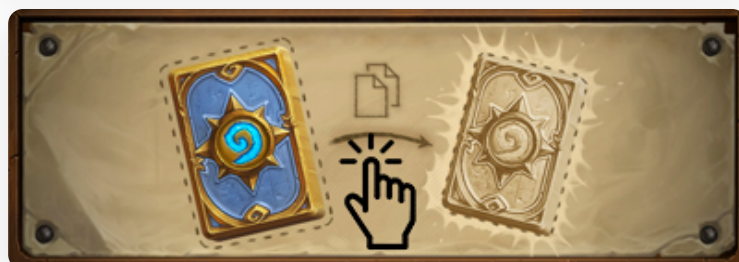
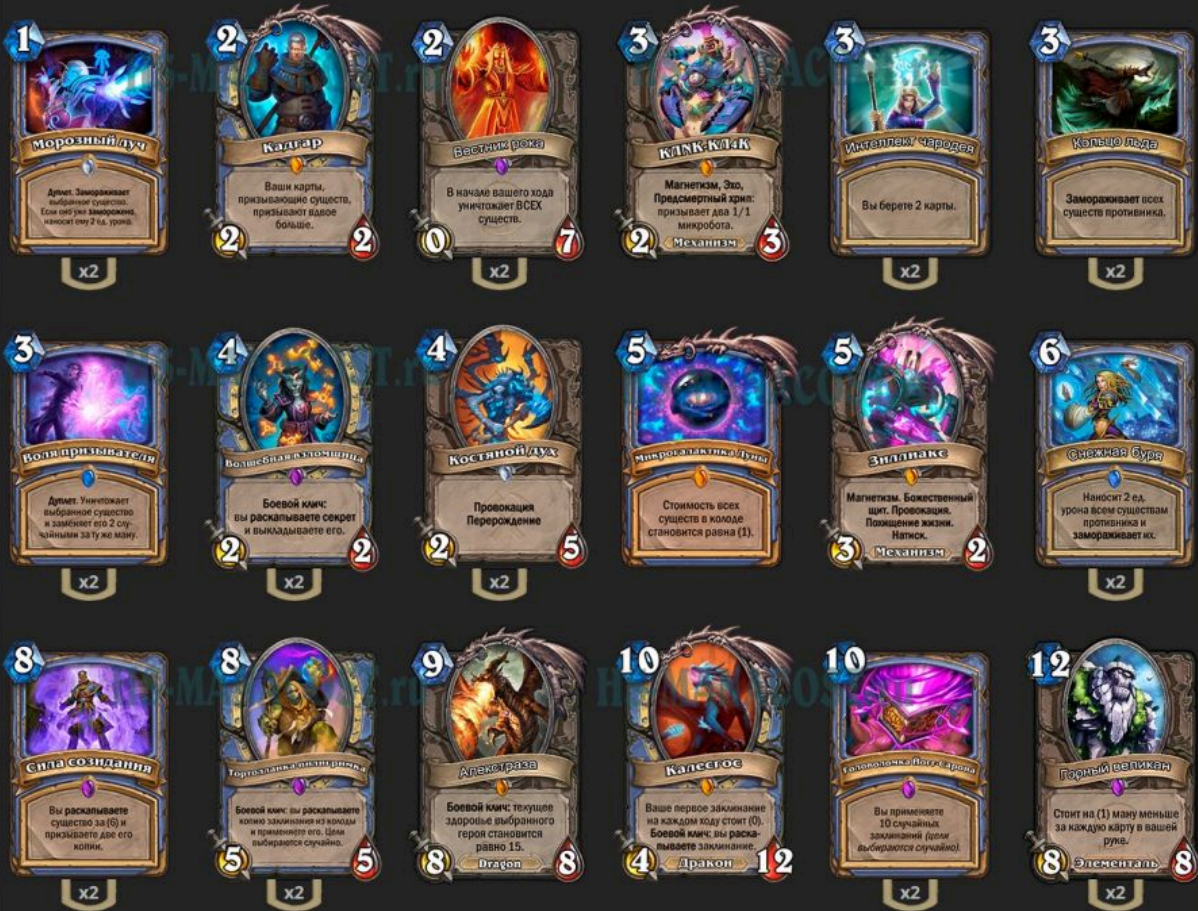


Почти все успешные сборки Контроль Мага берут начало от ранних версий Архvoid. Он уже спустя несколько дней после выхода дополнения пришел к надежному и сбалансированному набору карт. С тех пор Контроль Маг незначительно изменился: лучшие сборки отличаются друг от друга несколькими опциями.



Контроль Маг от Ghost

Контроль Маг от Ghost




Одна из последних сборок Контроль Мага из топа Легенды. Ghost взял с ее помощью топ-50. Она достаточно жадная и медленная. Если часто встречаете агро колоды, возьмите **Защитника Хартута** вместо одной копии **Головоломки Йогг-Сарона**.


Контроль Маг от Archvoid

Контроль Маг от Archvoid


1 Морозный дук Дуки. Заменяет выбранное существо. Если у него 4 здоровья, наносит ему 2 ед. урона. x2	2 Каджар Ваши карты, призывающие существ, призывают вместо бойцов. 2	2 Вестник режа В конце вашего хода уничтожает ВСЕХ существ. x2	3 КЛМК-КЛМК Магнетизм, Эго, Предсмертный крик: призывает два 1/1 микробота. 2	3 Интеллектуальная чародейка Вы берете 2 карты. x2	3 Кольцо льда Замораживает всех существ противника. x2	3 Волна призывателя Дуки. Уничтожает выбранное существо и заменяет его 2 случайными за ту же ману. x2
4 Волшебная иллюзия Боевой крик: вы раскрываете секрет и выкладываете его. 2	4 Костяной дух Провокация, Перерождение. 2	5 Мирозамыслие Дука Стоимость всех существ в колоде становится равна (1). x2	5 Знапнак Магнетизм, Божественный щит, Провокация, Позволяет жить, Натиск, Механизм. 3	6 Защитник Хартута Провокация, Перерождение. Предсмертный крик: восстанавливает вампну через 3 ед. здоровья. 3	6 Снежная буря Наносит 2 ед. урона всем существам противника и замораживает их. x2	7 Архимед Аномалис Каждый раз, когда вы возвращаете карту заклинания, вы кладете карту «Опасный шаг» к себе в руку. 5
8 Сила создания Вы раскрываете существо за (6) и прикладываете две его копии. x2	8 Торговля талантами Боевой крик: вы раскрываете копию заклинания из колоды и применяете его. Цена выбирается случайно. 5	9 Адепт разва Боевой крик: текущее здоровье выбранного героя становится равным 15. 8	10 Калсетос Ваше первое заклинание на каждом ходу стоит (0). Боевой крик: вы раскрываете заклинание. 4	10 Головоломка Йогг-Сарона Вы применяете 10 случайных заклинаний (долл выбирается случайно). x2	12 Горный великан Стоит на (1) ману меньше за каждую карту в вашей руке. 8	

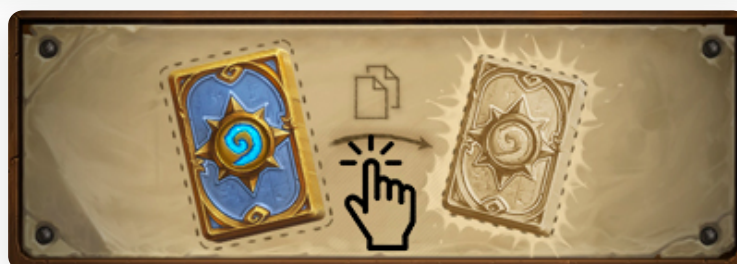


MANACOST
kolodahearthstone.ru



15860







Горный великан

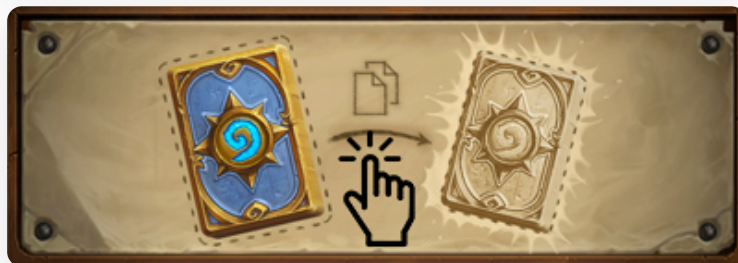
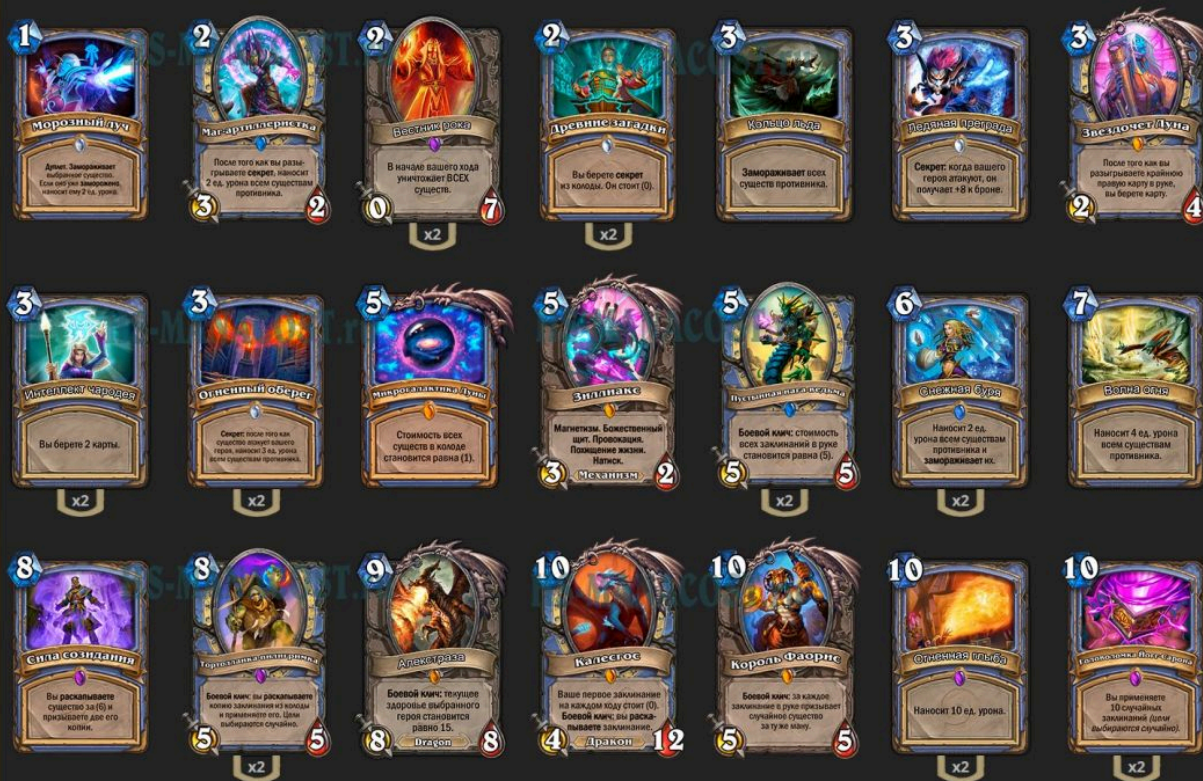


Король Фаорис, Защитник Хартута

Некоторые версии Контроль Магов отказываются от Горных великанов в пользу другого способа заспамить стол — Короля Фаориса. Без Горных великанов Маг чуть слабее в обороне на средних этапах игры, так что замена, может быть, не оптимальна.

Контроль Маг с Огненными глыбами

Контроль Маг с Огненными глыбами



- x1 Сила созидания, Кадгар, x1 Морозный луч, КЛНК-КЛ4К, x1 Кольцо льда, Волшебная взломщица, Костяной дух, Горный великан
- + Огненная глыба, Король Фаорис, Волна огня, Пустынная нага-ведьма, Звездочет Луна, Огненный оберег, Ледяная преграда, Древние загадки, Маг-артиллеристка

Нанести 20 урона за ход с пустого стола — отличный вариант закончить партию в любом матч-апе даже с Контроль Воинами. [Алекстраз](#) поможет опустить здоровье противника до нужного значения. Если есть броня, ее можно сбить значительным количеством существ в сборке.

Примечательно, что эта версия обращается к набору секретов: альтернативному способу защиты от агро колод. Возможно, в сборку нужно добавить [Антимагию](#), если вы часто встречаете Мурлок Паладина. Из-за секретов агро матч-апы станут чуть лучше, но свою стабильность потеряет [Тортолланка-пилигримка](#).

Контроль Маг на драконах от MeikaRukaVtuber

Контроль Маг на драконах от MeikaRukaVtuber

 <p>Книга призываний Вы берете 3 карты и сбрасываете все полученные при этом заклинания.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Звездочет Луна После того как вы разыгрываете крайнюю правую карту в руке, вы берете карту.</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>4</p> <p>x2</p>	 <p>Интеллектуальный чародей Вы берете 2 карты.</p> <p>3</p> <p>x2</p>	 <p>Вулканический дракон Боевой клич: вы раскрываете заклинание или берете его наутра.</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>3</p> <p>x2</p>	 <p>Сумеречный дракон Боевой клич: это существо получает +1 к здоровью за каждую карту в вашей руке.</p> <p>4</p> <p>4</p> <p>1</p> <p>x2</p>	
 <p>Волшебная иллюминация Боевой клич: вы раскрываете секрет и выкладываете его.</p> <p>4</p> <p>2</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>Мешущий зверь Боевой клич: получает +1 к атаке и «Натиск», если у вас в руке есть дракон.</p> <p>4</p> <p>4</p> <p>4</p> <p>x2</p>	 <p>Микро-звездочет Луна Стоимость всех существ в колоде становится равна (1).</p> <p>5</p> <p>3</p> <p>2</p>	 <p>Зиппакс Магнетизм. Божественный щит. Провокация. Позиционно жужжит. Натиск. Механизм.</p> <p>5</p> <p>3</p> <p>2</p>	 <p>Дракон-поджигатель Боевой клич: наносит 1 ед. урона всем другим существам.</p> <p>5</p> <p>3</p> <p>6</p> <p>x2</p>	 <p>Защитник Харута Провокация. Прерождение. Предсмертный крик: восстанавливает базовую герою 3 ед. здоровья.</p> <p>6</p> <p>3</p> <p>4</p> <p>x2</p>
 <p>Повар Номни Боевой клич: если у вас в колоде нет карт, призывает шесть жироментаем 6/6.</p> <p>7</p> <p>6</p> <p>6</p>	 <p>Снамят Боевой клич: получает для эффекта лигирует «Натиск», «Провокация», «Божественный щит» или «Неизвестно верна».</p> <p>7</p> <p>6</p> <p>6</p> <p>Элементаль</p>	 <p>Подорыватель толпы Боевой клич: наносит 7 ед. урона существу противника, если у вас в руке есть дракон.</p> <p>7</p> <p>7</p> <p>4</p> <p>Дракон</p> <p>x2</p>	 <p>Тортованка-эльф-рыцарь Боевой клич: вы раскрываете колоду заклинаний из колоды и применяете его. Цели выбираются случайно.</p> <p>8</p> <p>5</p> <p>5</p>	 <p>Алекстреза Боевой клич: текущее здоровье выбранного героя становится равно 15.</p> <p>9</p> <p>8</p> <p>8</p> <p>Дракон</p>	 <p>Горный великан Стоит на (1) ману меньше за каждую карту в вашей руке.</p> <p>12</p> <p>8</p> <p>8</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>



Интересная версия Контроль Мага с [Книгой привидений](#) и драконами. Сборка взяла легендарный ранг и попала в топ-1000 этого сезона. В колоде много способов добора и почти нет заклинаний: вы почти всегда разыграете [Микрогалактику Луны](#) к 5-8 ходам, а после сможете перебрать колоду с помощью [Звездочета Луны](#) и существ за 1 маны. [Повар Номи](#) станет последней волной угроз.

[к оглавлению](#)



В основе колоды Контроль Мага 24 карты — значительное число для первой недели дополнения. Пусть у архетипа много новых карт, здесь также есть уже давно проверенные карты и их комбинации из прошлых дополнений. Поэтому основа колоды сразу же так обширна.

Тем более в сборке есть ограничения в декбилдинге: вы не хотите брать слишком много нестабильных заклинаний из-за [Тортолланки-пилигримки](#) и слишком много дешевых существ из-за [Микрогалактики Луны](#).

Основа колоды - Контроль Маг (24/30)

Стоимость основы - 11 360 пыли



В основе колоды Контроль Мага лучшие защитные инструменты: Вестник рока и эффекты заморозки, Микрогалактика Луны и тяжелые существа, а также набор дорогих заклинаний для синергии с Тортолланкой-пилигримкой.

Горные великаны близки к попаданию в основу колоды, но все же пока что они относятся к опциональным картам, о которых вы узнаете далее.



Чаще всего основу колоды дополняют картами из следующего списка. Во многих сборках также встречаются вторые копии Волшебной взломщицы, Силы созидания и Головоломки Йогг-Сарона.



Звездочет Луна — не так часто встречается в актуальных сборках, но все еще станет хорошим дополнением любой колоды. **Звездочет Луна** особенно сильна после розыгрыша Микрогалактики Луны и поможет вам не оставаться без ресурсов и проворачивать «миракл» ходы.

КЛНК-КЛ4К — гибкая и универсальная карта, которая поможет бороться за стол против агро, генерировать серьезную угрозу против контроля. Хорошо синергирует с **Зиллиаксом**: комбинация этих механизмов станет чуть ли не единственным способом восстановить значительный запас здоровья.

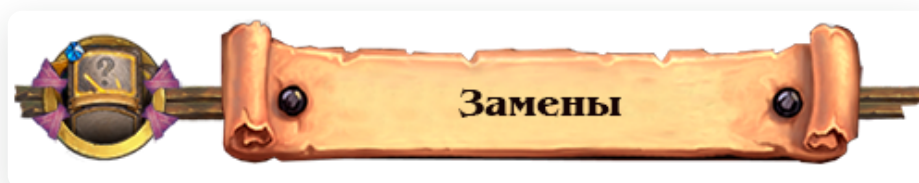
Пустынная нага-ведьма и **Огненная глыба** — добавьте эту комбинацию карт, если хотите разнообразить геймплей и сделать фановую колоду. Чаще всего сборки с этими картами не оптимальны и слегка слабее традиционных.

Защитник Хартута — дополнительная антиагро опция и один из немногих источников исцеления. В мете мало эффектов немоты, так что этот шестой дроп задержит противника. Он отлично синергирует с **Волей призывателя**.

Король Фаорис — дополнительный способ давления, полезный в первую очередь в самых медленных поединках против Контроль Воина и других Магов.

Горный великан — Контроль Маги не смогут выставлять их так же рано, как и Спелл Маги Возмездия теней. В нынешних сборках меньше генераций карт и нет **Призыва стихий**. И все же карта сильна в комбинации с **Волей призывателя** и даже самостоятельно.

[К оглавлению](#)



Контроль Маг — дорогостоящая колода с рядом легендарных и эпических карт. К сожалению, многие из них заменить не получится, а Контроль Маг совсем без легендарок потеряет всякий смысл.

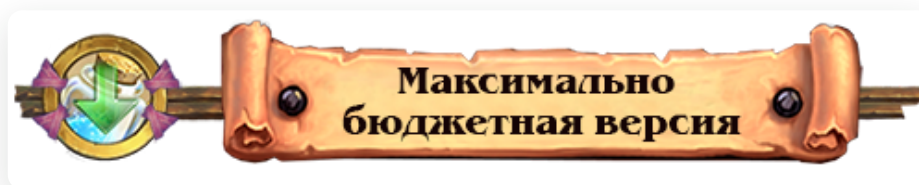
Топовые сборки Контроль Мага стоят до 15 тысяч чародейной пыли, но на деле для создания колоды часто нужно намного меньше: в колоде много популярных дорогостоящих карт, которые должны быть в коллекции каждого. **Алекстраза**, **Горный**

великан, Вестник рока, Зиллиакс и КЛНК-КЛ4К есть у многих. Если вы в прошлом дополнении крафтили Спелл Мага, у вас наверняка также есть Кадгар и Микрогалактика Луны.

Остается дополнить сборку несколькими старыми и новыми картами: Волшебной взломщицей, Тортолланкой-пилигримкой, Силой созидания, Калесгосом и Головоломкой Йогг-Сарона. Обязательно скрафтить хотя бы по одной копии всех эпических заклинаний, а Тортолланка-пилигримка нужна в двух экземплярах.

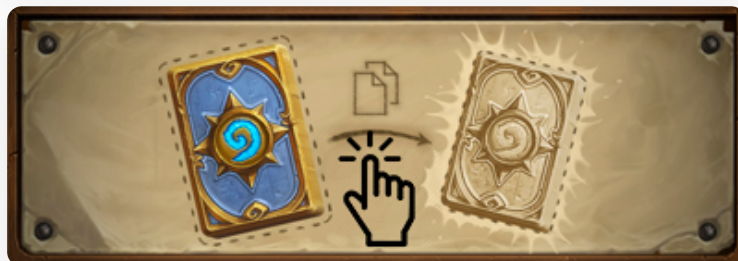
В теории можно обойтись без Алекстразы, Калесгоса или Силы созидания, но вместо них нужно взять другие тяжелые опции: Короля Фаориса, Астромантку, Огненную глыбу, Архимага Антонидаса.

Если вы не играли Магом ранее, попробуйте собрать пробную версию Спелл Мага из прошлого дополнения. Архетип не так силен в мете Спасителей Ульдума, но даст хорошее представление о том, как играть классом. Если понравится, задумывайтесь о том, как перестроить колоду в традиционные версии Контроль Мага или Рено Мага в Спасителях Ульдума.



Максимально бюджетный Контроль Маг

Максимально бюджетный Контроль Маг



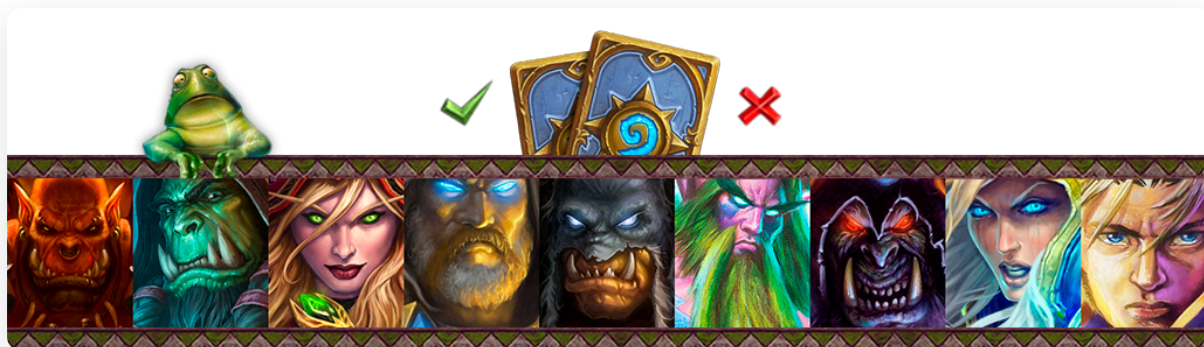
Максимально бюджетная версия Контроль Мага незначительно отличается по цене от основных, но все же становится немного дешевле. В этой сборке появляется бюджетный набор секретов и синергии с ними для ранней борьбы за стол. Чуть слабее станет Тортолланка-пилигримка, но жертва оправдана в агрессивной мете. Одна копия Антимэгии здесь для матч-апа с Мурлок Паладином. Если встречаете их редко, возьмите вторую копию Кольца льда.



Муллиган

Для начала несколько общих правил муллигана Контроль Мага:

- Всегда оставляйте *Микрогалактику Луны* в стартовой руке
 - Всегда оставляйте *Интеллект чародея* в стартовой руке
 - Горный великан* хорош в любом медленном поединке или с хорошей рукой в других матч-апах
 - Вестник рока* и *КЛНК-КЛ4К* полезны против агро колод
 - Волшебная взломщица* — ключевая карта в матч-апе с Паладином. Сбрасывайте все, чтобы найти ее. Против других классов эту карту можно оставлять с хорошей рукой и *Монеткой*
 - Морозный луч* полезен в темповых матч-апах, в особенности с *Вестником рока* или *Монеткой*
 - Если в руке есть *Вестник рока* и *Монетка*, а вы встретили темпового противника, оставьте также и *Кольцо льда*
 - Если в руке есть *Горный великан*, оставляйте *Волю призывателя*
- Далее о том, что Контроль Маг ищет в поединках с конкретными классами.



Воин: Микрогалактика Луны, Интеллект чародея, Горный великан. С Горным великаном — Воля призывателя. С хорошей рукой — Волшебная взломщица, Вестник рока, КЛНК-КЛ4К.

Паладин: агрессивный муллиган в поисках Волшебной взломщицы, Интеллекта чародея и Микрогалактики Луны.

Охотник: Микрогалактика Луны, Интеллект чародея, Морозный луч, Вестник рока. С хорошей рукой или Монеткой — Волшебная взломщица, Костяной дух, КЛНК-КЛ4К, Горный великан.

Друид: Микрогалактика Луны, Интеллект чародея, Горный великан, КЛНК-КЛ4К. С хорошей рукой — Воля призывателя, Волшебная взломщица.

Разбойник: Микрогалактика Луны, Интеллект чародея, Горный великан, Вестник рока, Волшебная взломщица, КЛНК-КЛ4К, Зиллиакс, Костяной дух. С хорошей рукой — Зиллиакс.

Шаман: Микрогалактика Луны, Интеллект чародея, Горный великан, Вестник рока. С хорошей рукой — Воля призывателя, КЛНК-КЛ4К, Волшебная взломщица.

Маг: Микрогалактика Луны, Интеллект чародея, Горный великан, КЛНК-КЛ4К, Волшебная взломщица. С хорошей рукой — Воля призывателя.

Жрец: Микрогалактика Луны, Интеллект чародея, Горный великан, Вестник рока, Воля призывателя, Морозный луч, Волшебная взломщица.

Чернокнижник: Микрогалактика Луны, Интеллект чародея, Вестник рока, Морозный луч, Кольцо льда, КЛНК-КЛ4К, Волшебная взломщица.

[к оглавлению](#)



Суть архетипа

Контроль Маг — специфичная колода, построенная вокруг Микрогалактики Луны и Тортолланки-пилигримки. Эти три карты позволяют вам стабильно удешевлять существ в колоде до 1 единицы маны, а после обгонять по темпу и выгоде любого оппонента.

В сборке мало заклинаний, почти все из них хорошо синергируют с Тортолланкой-пилигримкой: вы сможете или заморозить стол противника, или поставить больше угроз на стол, или разыграть Микрогалактику Луны.

Главные средства обороны Контроль Мага — замораживающие эффекты в сочетании с Вестником рока. Колода планирует перехватить инициативу на средних или поздних

этапах игры и начать давление крупными угрозами.

Маг уязвим к сверхагрессивным стратегиям: в колоде не так много ранних оборонительных опций и почти нет исцеления — помогают только [Зиллиакс](#) и [Алекстраза](#).

[Головоломка Йогг-Сарона](#) — важная карта в колоде с целым рядом функций. Никто не знает, какие случайные заклинания вы разыграете, но почти всегда случится что-то хорошее для вас: вы зачистите стол, доберете карты, призовете что-то, разыграете несколько секретов. Обычно [Головоломку Йогг-Сарона](#) играют для того, чтобы вернуться в игру в тяжелых или безвыходных ситуациях. Заклинание может стать инструментом последней надежды или просто темповым инструментом, если в руке не осталось других хороших опций. [Головоломку Йогг-Сарона](#) помогают разыграть [Калесгос](#) и [Тортолланка-пилигримка](#).

Важная часть колоды — [Горный великан](#) и [Воля призывателя](#). Комбинация показала себя еще в прошлом дополнении, сейчас она все так же эффективна. Карты сильны и сами по себе: [Волю призывателя](#) можно играть на любую угрозу в колоде Контроль Мага или даже на разбафанные угрозы противника.

[к оглавлению](#)



Если есть [Микрогалактика Луны](#)

[Микрогалактика Луны](#) — одна из самых сильных карт в игре и возможный кандидат на первые нерфы Спасителей Ульдума. Но пока этого не произошло, Маги с радостью выстраивают свою сборку вокруг легендарного заклинания.

Потратить 5 маны без какого-либо мгновенного эффекта достаточно сложно в особенности в темповых матчапах. И все же делать это стоит практически всегда, и чем раньше, тем лучше. Не обязательно находить [Микрогалактику Луны](#), ее может раскопать [Тортолланка-пилигримка](#) с восьмого хода.

Если вы начали с Монеткой, лучше всего сберечь ее для хода с [Микрогалактикой Луны](#). А если в руке есть какие-то способы добора, лучше придержать их и разыграть уже после того, как разыграете легендарное заклинание. Особенно сильной станет [Звездочет Луна](#)

— вы сможете прокрутить значительную часть колоды и поставить на стол много угроз за 1 ману.

Перед ходом с **Микрогалактикой Луны** поставьте на стол **Вестника рока** самостоятельно или вместе с эффектами заморозки, если они есть в руке. Делайте это даже не в самых агрессивных матч-апах, чтобы как можно меньше просесть в темпе.

Если вы разыграли **Микрогалактику Луны**, но в руке нет способов добора, вы будете полностью зависеть от «топдеков»: в руку не всегда будут заходить **Алекстраза**, **Горный великан**, **Калесгос** и другие тяжелые дропы, которые хочется получить. Чтобы добрать карты из колоды, можно сыграть **Головоломку-Йогг-Сарона**, если нет другого хорошего хода. Среди 10 случайных заклинаний почти всегда будет что-то, что даст вам карты.

[к оглавлению](#)



Как вернуться в игру

Контроль Маг силен потому, что может вернуться в игру даже при серьезном отставании на столе. В сборке есть 6 заклинаний для заморозки стола оппонента, которые выиграют время и позволят найти больше дорогих существ за 1 маны или других хороших «топдеков».

Вместе с замораживающими эффектами силен **Вестник рока**. Но важно знать колоду противника, чтобы правильно реализовать этот второй дроп. **Вестник рока** — гибкая и многофункциональная карта, которую можно играть в нескольких ситуациях:



Если стол противника полностью заморожен



Если на половине противника есть существо с небольшим количеством атаки, которое не сможет нанести 7 урона



Если на столе нет совсем ничего, но вы знаете, что противник может поставить серьезную угрозу по кривой маны в свой следующий ход



Если вы только что зачистили стол и не хотите, чтобы оппонент разыграл что-то в свой ход

Правильно разыграть **Вестника рока** сложно, потому что у противников есть эффекты немоты, баффы своих существ, взрывной урон, **Зефрис Великий** и другие способы ответить на 0/7 угрозу даже без стола. Важно знать, что есть в сборке и руке оппонента: изучать актуальные колоды меты, читать руку оппонента. Подробнее о том, как играть **Вестника рока** в конкретных матч-апах читайте в следующем разделе «Матч-апы».

Чаще всего Маг хочет играть надежно, то есть делать так, чтобы **Вестник рока** наверняка пережил ход противника и зачистил стол. Если это получится сделать, вы серьезно собьете темп оппонента и получите инициативу.

Вернуться в игру можно и без **Вестника рока**. Для этого достаточно поставить крупную угрозу и заморозить стол оппонента. Сделать это можно с **Горным великаном** и **Кольцом льда** или только с **Тортолланкой-пилигримкой**, которая раскопает Снежную бурю или **Кольцо льда**. На следующий ход выгодно разменивайтесь этими существами и играйте на них **Волю призывателя**.

Последний и самый кардинальный способ перевернуть игровую ситуацию — **Головоломка Йогг-Сарона**. Даже в самых тяжелых ситуациях это заклинание может сотворить чудеса: полностью зачистить стол, восстановить здоровье, призвать провокации или «законтрить» специфичные способы победы Холи Паладина (**Антимагия**, **Око за око**), **Меха-К'Тун** архетипов и других.

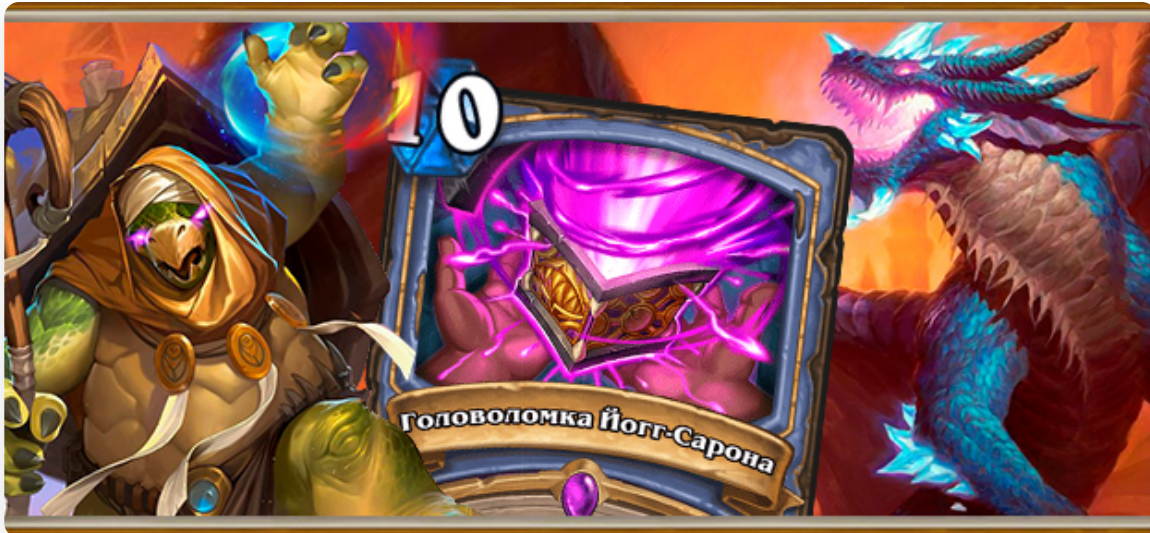
Не сдавайтесь даже в самых трудных ситуациях, пока в руке или колоде есть **Головоломка Йогг-Сарона**. Ее можно разыграть раньше с помощью **Тортолланки-пилигримки** или **Калесгоса** — не обязательно брать заклинание из колоды и тратить на него 10 маны.

Головоломка Йогг-Сарона будет полезной не всегда. Порой она делает недостаточно или только вредит, поэтому не играйте заклинание в хороших для вас ситуациях. Но если на столе даже просто ничего нет, и вы сидите без карт, можно разыграть **Головоломку Йогг-Сарона** в темп, чтобы добрать карты и поставить хоть что-то на стол. Очень редко это заклинание больше поможет противнику, а не вам, если вы находитесь в равных условиях.

Серьезный вопрос: что делать с существами на столе, которые могут атаковать, перед розыгрышем **Головоломки Йогг-Сарона**? Вы можете атаковать ими на случай, если случайные заклинания уничтожат их, но они также могут остаться в живых и получить какие-то баффы. Едва ли кто-то знает правильные действия с точки зрения статистики, поэтому играйте интуитивно — часто нет правильного или неправильного действия.

Самый маловероятный способ вернуться в игру — сыграть **Волю призывателя** на любой второй дроп противника в надежде призвать **Вестника рока**. Так вы сможете полностью зачистить стол оппонента к началу его хода. Поступайте так перед тем, как сдаться. Шанс не велик, но может и повезет.

[к оглавлению](#)



Контроль стола и завершение игры

Главный способ победы Контроль Мага — захват стола крупными угрозами, которые позже быстро заканчивают партию. Маг способен перевернуть игровую ситуацию и какое-то время действовать вторым номером, но почти всегда ему нужно рано или поздно закрепить на столе несколькими угрозами, а после реализовать это преимущество.

Все так же полезны эффекты заморозки, даже если вы лидируете. Замораживайте существ противника без провокации: так вы сможете проигнорировать их и атаковать по герою противника.

Обратите внимание на [Алекстразу](#): Контроль Маг часто может быстро и неожиданно закончить партию с помощью [Алекстры](#), когда на его столе 15 и более единиц атаки. Хватит двух [Горных великанов](#), если у оппонента нет брони.

Также больше урона можно найти с помощью [Силы созидания](#), [Калесгоса](#), [Воли призывателя](#), а в критических ситуациях и с помощью [Головоломки Йогг-Сарона](#).

Если на вашей половине есть значительные угрозы, задумывайтесь о точечных и AoE ремувалах оппонента. У Контроль Мага достаточно тяжелых угроз, чтобы истощить все AoE Контроль Воина, Контроль Шамана, Рено Мага или любой другой медленной колоды. Главное правильно их распределять: не ставить на стол слишком много, беречь что-то в руке на случай, если стол будет зачищен. Старайтесь обыгрывать наносящие урон AoE ([Тропа войны](#), [Волна огня](#)) с помощью крупных угроз.

Любая Зефрис колода опасна из-за [Зефриса Великого](#). Если оппонент отстает, на 5 ход он может получить [Ментального техника](#) или [Кольцо льда](#), на 7 — [Потасовку](#), а на 10 — [Круговерть Пустоты](#).

Обыграть AoE эффекты и другие ремувалы помогает [Антимагия](#) и [Чароплет с Волшебной взломщицы](#).

•

[к оглавлению](#)



7 советов, о которых должен знать каждый

- ❌ Не берегите *Волю призывателя* только для *Горных великанов* и других тяжелых существ. В темповых матч-апах играть ее можно на любое существо на столе, начиная от *Вестника рока* под немотой.
- ❌ *Волей призывателя* можно ослабить мощное существо противника под баффом: *Эдвина ван Клифа*, механизм под магнетизмом и так далее. Также можно убирать с пути провокаторов, если это поможет нанести летальный урон (шанс, что вы призвете провокацию с *Воли призывателя* не так высок).
- ❌ *Кадгар* нужен в первую очередь для синергии с *Волей призывателя*. С ним можно играть это заклинание даже в медленных матч-апах на третий-четвертый дропы: вы создадите внушительный стол и выманите ремувал из руки противника. Также *Кадгара* можно комбинировать с *Силой созидания* на 10 ход.
- ❌ *Волшебная взломщица* — одна из самых интересных и сложных карт в колоде с массой применений. Каждый из 7 секретов Мага может быть полезен в конкретных ситуациях. Бойтесь AoE или ремувала — играйте *Антимагию* или *Чароплета*. На столе противника одна крупная угроза — выбирайте *Обращение в пар*. Уверены, что противник будет размениваться (на столе *Зиллиакс*, другой провокатор или просто слишком опасная для него угроза) — выбирайте *Расслоение*. Вас серьезно давят — помогут *Ледяная преграда*, *Обращение в пар* или *Огненный оберег*. Подробнее о том, когда полезны конкретные секреты, читайте в следующем разделе «Матч-апы».

Все секреты Мага



опасные волны угроз и выманывать ремувалы из руки Воина. Действуйте планомерно и не спеша, быстро этот поединок едва ли получится закончить.

Вестника рока можно отдать рано, чтобы убрать со стола ранние дропы оппонента. Если Воин сыграл **Городского глашатая**, в его руке может быть **Командир ополчения** — хороший способ нанести **Вестнику рока** значительный урон. Также **Вестника рока** можно оставить для поздних этапов игры на случай, если Воин зачистит стол и поставит на него серьезные угрозы.

С **Волшебной взломщицы** ищите **Антимагию**, чтобы защититься от AoE. Также могут быть полезны **Чароплет** и **Расслоение**, но в более специфичных ситуациях.

У Воина могут быть не только две **Потасовки** и **Тропы войны**, но и копия **Кары яростной**. Поэтому не спешите действовать слишком раскрепощенно после того, как выйдет вторая **Потасовка**.

Кадгара лучше всего сохранить для **Силы созидания**. Такая комбинация вынудит Воина тратить еще одно AoE.

После 10 хода ставьте на стол больше угроз из-за **Омега-уничтожителя**. То же делайте, если Воин разыграл **Безумного гения Бума**.

Головоломку Йогг-Сарона играйте или в критических ситуациях, или если в руке не осталось способов давления.

Агро Воин — тяжелый поединок, особенно если оппонент играет много тяжелого оружия, с которым вы едва ли сможете что-то сделать. Рассчитывайте на ранних **Вестника рока**, **секреты** и **Зиллиакса**. Постарайтесь дожить до **Головоломки Йогг-Сарона**, **Алекстразы** или тяжелого провокатора на пути противника.



Мурлок Паладин — ключевая карта в этом матч-апе — **Волшебная взломщица**. Раскапывайте **Антимагию** и смотрите, как Паладин пытается разыграть **Призматическую линзу** и **Приманку для рыбы**. Не играйте **Антимагию**, если Утер не отдал **Монетку** из руки: беречь ее будут только опытные Мурлок Паладины.

Вестника рока можно отдать в темп на второй ход в надежде, что оппонент не нашел **Ядовитого Плавника**. Но лучше всего отдать **Вестника рока** на замороженный стол, в этом случае Мурлок Паладин наверняка никак не ответит на 0/7 угрозу. Если вы не нашли **Антимагию**, или оппонент держит **Монетку** в руке, чтобы ее обыграть, рассчитывайте на **Вестника рока** с **Кольцом льда** для ответа на **Приманку для рыбы**.

Скорее всего, у вас не хватит AoE эффектов для ответа на все волны угроз Мурлок Паладина, особенно если ему повезет с рукой. В этом случае рассчитывайте на **Головоломку Йогг-Сарона**.

Квест Паладин — хороший матч-ап, но затягивать его не стоит. После того, как Квест Паладин выполнит задачу и поставит первые тяжелые механизмы, у вас будет не так много времени для захвата стола и победы. Приберегите замораживающие эффекты для этого момента, они полностью парализуют действия противника и позволят вам действовать агрессивно. **Снежная буря** убьет 2/2 копию существа с силы героя, так что станет активен ее предсмертный хрип.

На провокации Квест Паладина можно ответить с помощью **Воли призывателя**.



Зеффрис Охотник — не самое простое противостояние, в котором вас могут переиграть по темпу и добить взрывным уроном, силой героя и **Королем Крушем** позднее. Зеффрис поможет Охотнику зачистить любой ваш стол или найти взрывной урон для летала.

Старайтесь не получать много урона на начальных этапах. В идеале не позволяйте ни одному существу Охотника ударить по вашему герою. Обороняйтесь с помощью защитных секретов, **Зиллиакса** и других провокаций. Не бойтесь ставить **Вестника рока** в темп на пустой стол — в особенности перед 6-7 ходами Рексара.

Ситуацию может стабилизировать **Алекстраза**, а если она не пришла, то **Головоломка Йогг-Сарона**. Заклинание правильно играть практически во всех ситуациях, если вы можете это сделать.

Морозная ловушка и **Смертельный выстрел** — два хороших ответа на первые крупные угрозы, которые вы поставите. Но не бойтесь **Морозной ловушки** в тяжелых ситуациях: шанс, что Охотник найдет ее не так высок, порой стоит рискнуть.

Секрет Охотник — похожий матч-ап, но тяжелее, так как **Смертельных выстрелов** будет больше, а **Зул'джин** станет опаснее. Точно так же рискуйте и не отыгрывайте от худших сценариев: вы не победите, если Охотник найдет все, что ему нужно. Ставьте **Вестника рока** даже на пустой стол перед четвертым ходом Охотника, если активны какие-либо секреты. Так вы помешаете выходу **Альфа-гиены**.



Квест Друид — в зависимости от сборки будет угрожать вам или со стола, или **Малигосом** в комбинациях с наносящими урон заклинаниями. В первом случае крайне полезны эффекты заморозки, во втором придется убивать противника до того, как тот найдет все необходимые карты.

Друид уязвим к крупным угрозам Мага, ему сложно убирать их со стола, особенно если его стол заморожен. Пользуйтесь этим, ставьте как можно больше существ на стол и

играйте темпово.

Скорее всего, Друид сможет ответить на **Вестника рока** с **Кольцом льда**. Надежнее поставить сразу двух или играть 0/7 угрозу после выхода **Звездопада** и **Оазисного волноплеска**.

Полезные секреты — **Антимагия**, **Чароплет**, **Отраженная сущность**. При отставании — **Обращение в пар**.



Квест Разбойник — не играет AoE зачисток и ответов на крупные угрозы сам, но может сгенерировать что-то с помощью эффектов воровства. Механика слишком рандомная, так что отыгрывать от чего-то смысла нет. Занимайте стол всеми возможными способами, генерируйте как можно больше характеристик.

Вестник рока, скорее всего, умрет, даже если у Разбойника не будет стола. Играйте эту карту рано, на пустой стол или сразу две копии вместе с **Кольцом льда**.

Если Разбойник рано поставил крупного **Эдвина ван Клифа**, ответить на него можно **Обращением в пар** или **Волей призывателя**. Другие секреты актуальны в зависимости от ситуации. Не так сильна **Отраженная сущность**, если Разбойник генерировал прихвостней.

Темпо Разбойник — намного быстрее и опаснее. Постарается рано продавить вас с помощью оружия, взрывного урона и рывков. Бороться с этим сложно, так что рассчитывайте на удачные исходы: рискуйте с **Вестниками рока**, рассчитывайте на то, что в руке Разбойника нет взрывного урона и так далее.

Самый надежный способ победить — рано поставить **Горного великана** и после дать на него **Волю призывателя**, получив **Могильных ужасов**. Скорее всего, делать это придется за два хода, так что надейтесь, что оппонент не нашел **Ошеломление**.

Если боитесь **Лироя Дженкинса**, раскопайте **Обращение в пар** с **Волшебной взломщицы**. Также помогает **Ледяная преграда**, но только если на столе Разбойника мало или совсем нет угроз.



Квест Шаман — не так агрессивен на старте, но опасен массой взрывного урона на средних и поздних этапах игры. Постарайтесь не получать много мелкого урона в начале: обороняйтесь **Вестником рока**, **Костяным духом** и секретами. Эффекты заморозки берегите для серьезных угроз, которые будут выходить с пятого хода и позднее.

Захватив стол, постарайтесь как можно быстрее закончить партию, если у вас осталось мало здоровья, а у противника много ресурсов в руке. Двойные боевые кличи [Жизнесоса](#), [Боевой осы](#) и [Кобольда-прихвостня](#) игнорируют провокации и секреты, а также способны неожиданно закончить партию.



Рено Маг — похожая на Контроль Мага колода, но более вариативная. Самая опасная карта — [Зефрис Великий](#). Он даст мощные AoE эффекты, если вы захватите стол и будете играть первым номером. Опасайтесь [Потасовки](#) на 7 ход и [Круговерти Пустоты](#) на 10. Также могут доставить проблемы [Ментальный техник](#), [Кольцо льда](#), [Опытный охотник](#) и другие карты.

Перед 6 ходом поставьте на стол больше угроз, чтобы хотя бы одна из них пережила [Реликвиеведа Рено](#).

Рено Маг уязвим для ранних [Горных великанов](#) и [Воли призывателя](#) — вы должны стабильнее находить эти карты, чем оппонент.

Как и вы, Рено Маг попытается вернуться в игру с помощью [Головоломки Йогг-Сарона](#).

Зеркальный матч-ап двух **Контроль Магов** — также зависит от ранних [Горных великанов](#) и удачной [Микрогалактики Луны](#). Если ведете, поберегите какой-то ответ на [Вестника рока](#): им может стать [Воля призывателя](#). Оппонент также может сыграть [Волю призывателя](#) на вашего [Вестника рока](#).

С [Волшебной взломщицы](#) полезно раскопать [Чароплет](#). Заклинание отведет [Волю призывателя](#) или [Морозный луч](#). Также полезны [Обращение в пар](#), [Антимагия](#) и [Отраженная сущность](#).



Комбо Жрец — мощная и популярная колода, способная доставить вам проблемы со старта. Отвечайте [Вестником рока](#) на любое существо Жреца, пока оно не получило баффы. Можно комбинировать его вместе с эффектами заморозки. Но в любом случае есть риск, что Жрец найдет [Немоту](#) или [Массовое рассеивание](#), так что не возлагайте особых надежд на [Вестника рока](#).

Угрозы под баффами Жреца уязвимы для [Воли призывателя](#) и [Обращения в пар](#). Попробуйте поймать оппонента на эти ремувалы и выставить что-то на стол. Планируйте оставить Комбо Жреца без стола, в этом случае он будет практически беспомощен.

Эффекты заморозки выигрывают время, но, скорее всего, не помогут решить проблему крупных угроз Жреца. В самых тяжелых ситуациях тяните до [Головоломки Йогг-Сарона](#)

и надейтесь на лучшее.

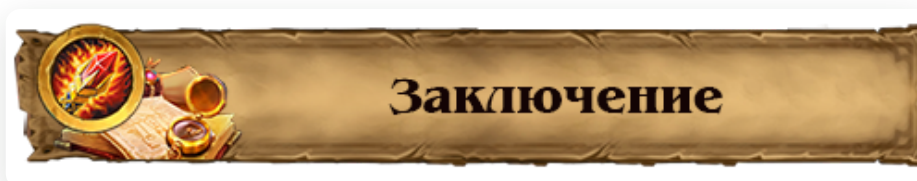


Зоолок — опасный агрессивный противник, который может быстро «засноуболлить» преимущество и закончить партию. Хорошо то, что Зоолок уязвим к **Вестнику рока**: сыграйте его с **Кольцом льда**, так вы с высокой вероятностью оставите противника без стола.

Полезен **Огненный оберег**, но Зоолок может баффнуть свои угрозы **Жестоким обменом**, так что они выйдут из зоны поражения секрета. Тем более самые опасные существа противника не умирают от AoE на 3 урона.

Затягивайте партию до момента, когда сможете сыграть **Вестника рока** + **Кольцо льда**. После старайтесь поставить на стол максимум существ и уже не позволять Чернокнижнику хозяйничать на столе. Как и всегда, хороший выход в трудных ситуациях — тянуть до **Головоломки Йогг-Сарона**.

[к оглавлению](#)



Контроль Маг — одна из сильнейших колод меты Спасителей Ульдума по итогам первых недель. Архетип активно конкурирует с Рено Магом внутри класса и с другими топовыми представителями меты за звание лучшей колоды ладдера.

Если вам нравится контрольный стиль игры или Маг, обязательно попробуйте сыграть этим архетипом. Он порадует вас разнообразным, ярким и многогранным геймплеем, а при должном усердии — и высоким процентом побед.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!