

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Контроль Чернокнижник — самая популярная дека Титанов. Большой гайд по архетипу

13.11.2022

Гайды

Замок Нафрия



Контроль Чернокнижник — самая популярная дека Титанов. Большой гайд по архетипу



Герой гайда — Контроль Чернокнижник в мете ТИТАНОВ в патче 27.2.2. После череды нерфов и баффов Контроль Лок вышел одним из победителей. Сегодня это одна из самых популярных колод в ладдере, на многих рангах Контроль Чернокнижник занимает топ-1 строчку по популярности. Радуют и результаты Контроль Лока на всех рангах — они не самые высокие в ладдере, но всё же приличные.

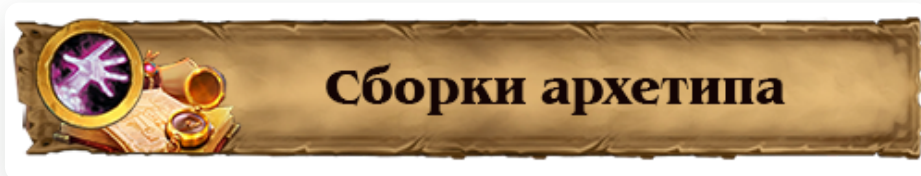
Что понятно уже из названия, это контроль архетип, который рассчитывает на долгие партии, тяжелые способы победы и контроль стола. И такой стиль игры достаточно сложный, так что не удивительно, что у Контроль Лока занижен процент побед по статистике. Если вы умеете играть этой декой, то покажете отличные результаты: без труда возьмете Легенду и будете двигаться выше по рангам.

Большой гайд по Контроль Локу расскажет обо всём самом важном, что нужно знать об этой деке. Вы найдете оптимальные сборки и способы составить собственную. Как и всегда, мы обсудим основы и тонкости муллигана, матч-апов и стратегии игры в мете ТИТАНОВ.

Разделы гайда:

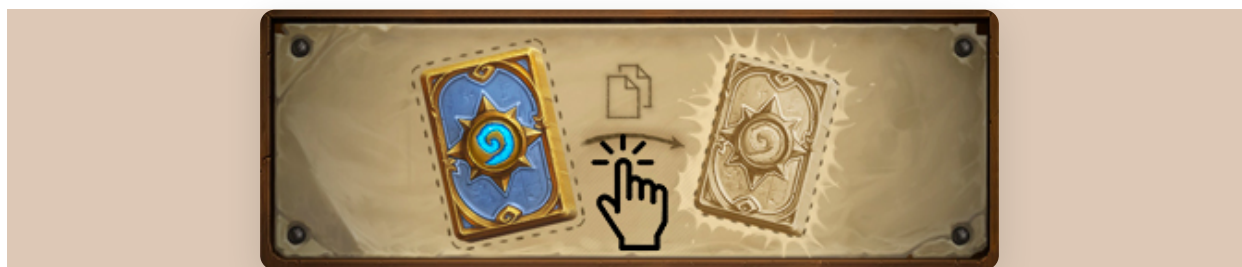
-  **Сборки архетипа**
-  **Вопросы декбилдинга**
 - *Основа колоды*
- *Чем дополнить основу*
- *Замена дорогих карт*
- *- Максимально бюджетная колода*

-  **Муллиган**
 - *Общие правила*
 - *Выбор карт против всех классов*
 - **Стратегия игры**
 - *- Основа геймлея*
 - *- Способы победы*
- *Ключевые карты и комбинации*
-  **Матч-апы**



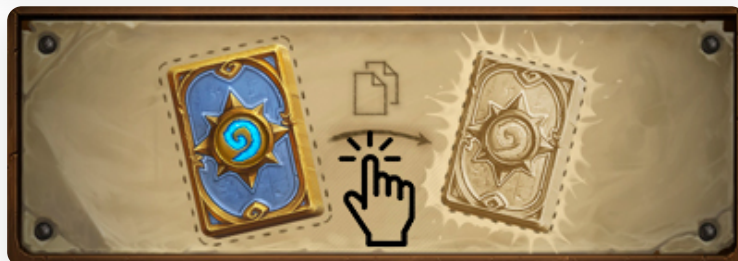
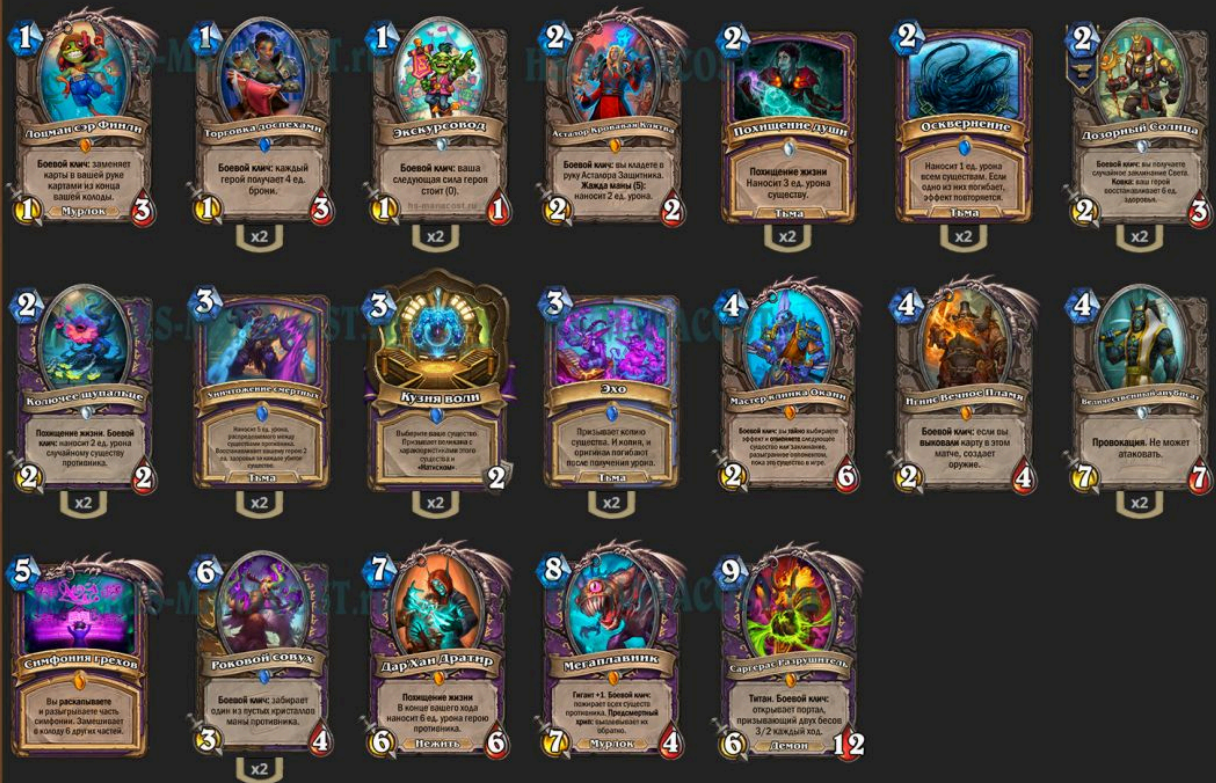
Декбилдеры нашли оптимальный набор карт для Контроль Лока, так что все сборки отличаются буквально 1-2 картами — и значительно они на результаты не повлияют.

Далее три самые результативные деки Контроль Чернокнижника в нынешней мете.



Контроль Чернокнижник с Роковым совухом

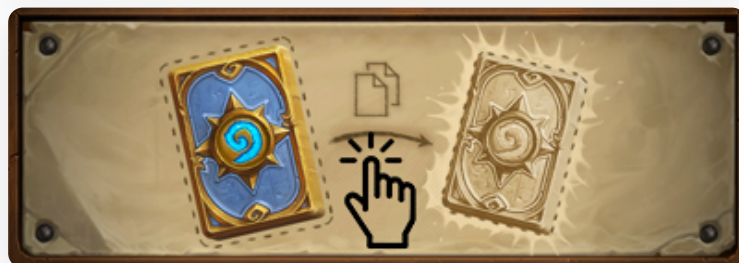
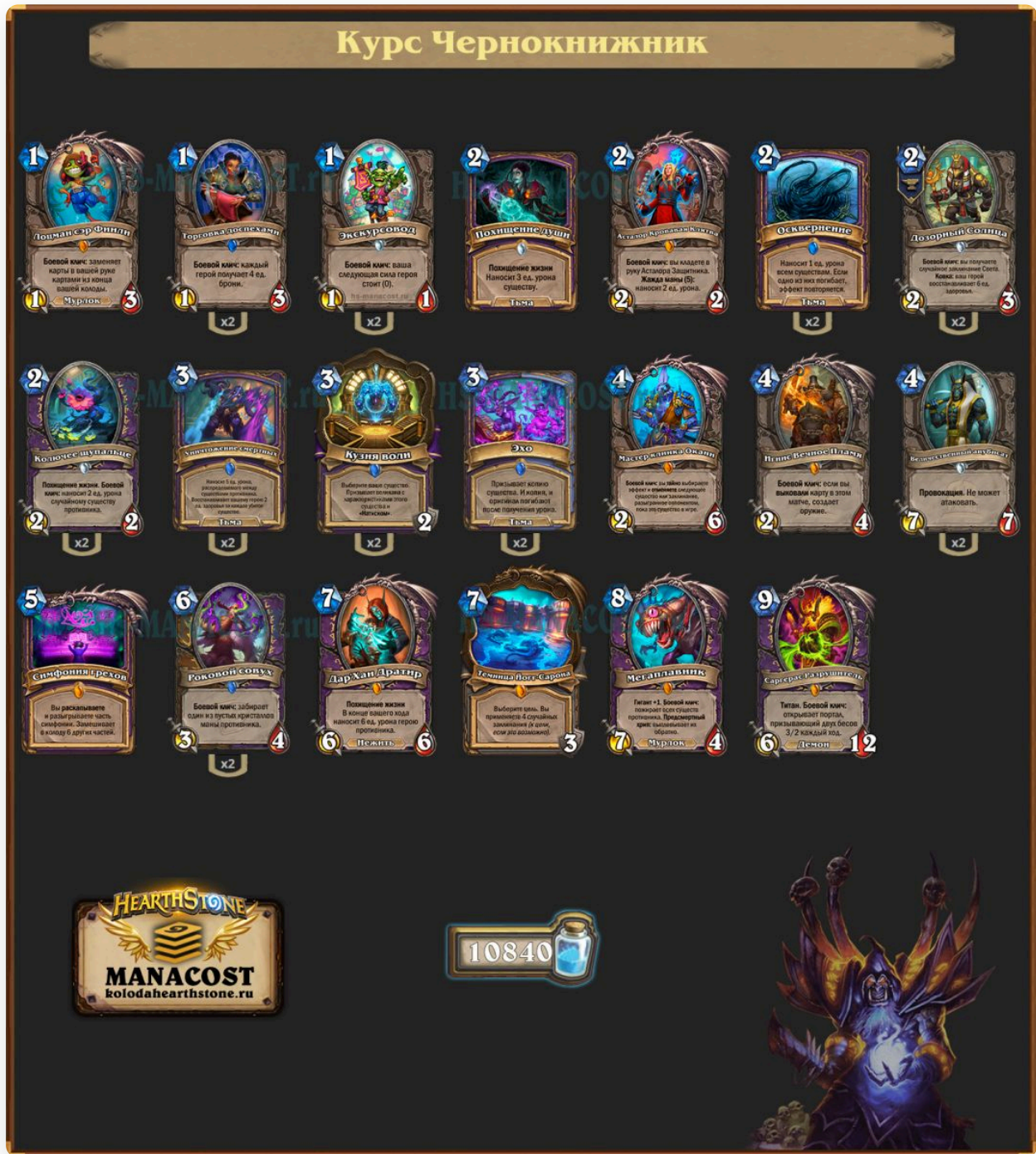
Контроль Лок



Мета достаточно медленная, так что Контроль Лок может позволить несколько тяжелых карт: тут появляется два Роковых соуха и Мастер клинка Окани. Карты особенно хороши против других Чернокнижников, Контроль Воина и Контроль Жреца.



Контроль Чернокнижник с Темницей Йогг-Сарона



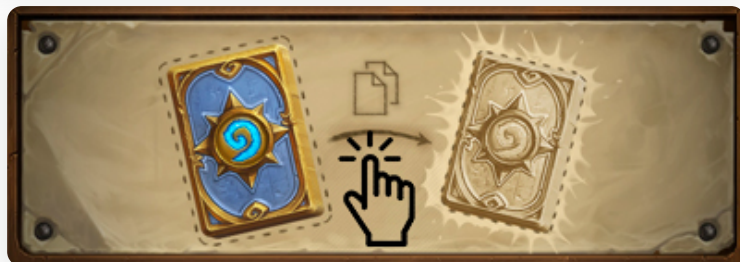
Колода отличается лишь одной картой — тут появляется Темница Йогг-Сарона. Эта карта не всегда предсказуемая, так что по душе не всем игрокам. Да и она не всегда поможет в защите от агрессии. Но мета достаточно медленная, и карта может спасти даже в самой тяжелой ситуации, если повезет.

Контроль Чернокнижник с Локеном и Талносом

Контроль Чернокнижник

1 1 / 3 Боевой клич: заменит карты в вашей руке картами из конца колоды. Мэрион	1 1 / 3 Боевой клич: каждый герой получает 4 ед. брони. x2	1 1 / 1 Боевой клич: ваша следующая сила героя стоит (0). x2	2 1 / 1 Урон от заклинаний +1. Присадебный крик: вы берете карту. Печаль	2 2 / 2 Боевой клич: вы кладете в руку Астара Защитника. Ждет мамы (5): наносит 2 ед. урона. x2	2 1 / 1 Похищение жизни. Наносит 3 ед. урона существу. x2	2 1 / 1 Наносит 1 ед. урона всем существам. Если одно из них погибает, эффект повторяется. x2
2 2 / 3 Боевой клич: вы получаете случайное заклинание Света. Ковар: если герой восстанавливает 6 ед. здоровья. x2	2 2 / 2 Похищение жизни. Боевой клич: наносит 2 ед. урона случайному существу противника. x2	3 1 / 1 Наносит 6 ед. урона, уничтожая все карты заклинаний противника. Восстанавливает здоровье героя 2 ед. здоровья за каждую уничтоженную карту. x2	3 2 / 2 Выбрана ваша сторона. Получает усиления с характеристиками этой стороны и заклинания. x2	3 1 / 1 Призывает истинное существо. И врата, и оригинал получают после получения урона. x2	4 2 / 4 Боевой клич: если вы выложили карту в этом матче, создает оружие. x2	4 7 / 7 Провокация. Не может атаковать. x2
5 3 / 3 Вы раскалываете и восстанавливаете часть сифонной. Закачивает в колоду 6 других карт. x2	6 3 / 3 Боевой клич: ты раскалывает существа из вашей колоды. Призывает искры с его характеристиками и «Провокация». x2	7 6 / 6 Похищение жизни. В конце каждого хода наносит 6 ед. урона герою противника. x2	7 3 / 3 Выберите имя. Вы получаете 4 случайных заклинания (в колоду или во колоду). x2	8 7 / 4 Гейм +1. Боевой клич: копирует все существ противника. Присадебный крик: восстанавливает на 1. x2	9 6 / 12 Титан. Боевой клич: ступенчат портал, призывающий дух бесов 3/2 каждый ход. x2	

12240

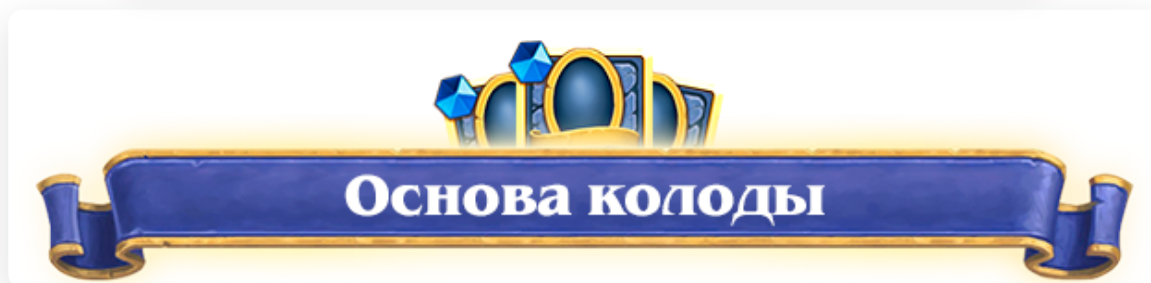


- Старая сборка, но все еще эффективная и результативная. Тут есть Локен [Тюремщик](#) Йогг-Сарона — универсальная карта, которая помогает в защите, нападении и поиске ключевых ресурсов. Пусть в сборке достаточно недорогих существ, всё же есть хороший шанс достать что-то с высокими характеристиками.

Тут же есть и [Маг крови](#) Талнос, который нужен в первую очередь для синергии с [Осквернением](#), хотя он сделает сильнее и другие наносящие урон заклинания.



[к оглавлению](#)



Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти каждой сборке архетипа. У Контроль Лока обширная основа колоды, поскольку мета уже сложилась и декбилдеры нашли оптимальный состав карт.

Тут есть оптимальные карты для защиты, а также набор тяжелых способов победы (в первую очередь легендарные карты). В результате основа колоды становится достаточно дорогостоящей.

Основа колоды (25 из 30)

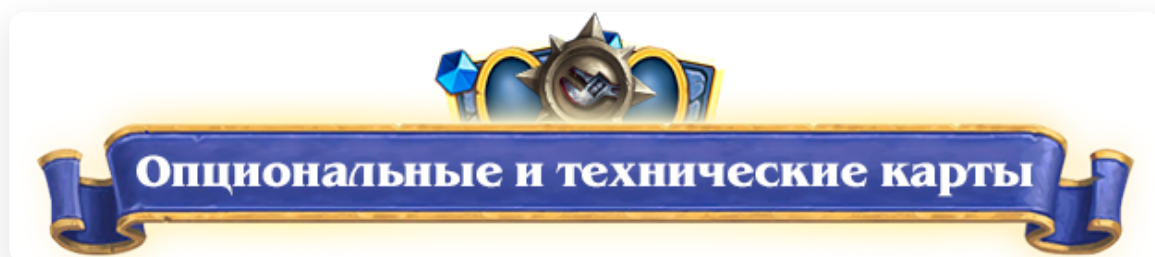


Код основы колоды:



В теории из основы колоды можно исключить Игниса Вечное Пламя, а с ним и Дозорного Солнца. Можно задуматься и об исключении Мегаплавника, если легендарки нет в коллекции.

Далее о том, чем чаще всего дополняют основу колоды.



Опциональные карты



Лоцман сэр Финли — у легендарки нет каких-то особых синергий в деке, это просто перевыбор руки в случае, если там нет каких-то нужных в матч-апе инструментов. У Лока часто много карт в руке, так что Финли будет особенно эффективным. Самый выгодный момент розыгрыша карты — после **Симфонии грехов**.

Хаотичное поглощение — улучшит в первую очередь зеркальные матч-апы, где много тяжелых юнитов. Но в целом в мете не достаточно целеый для этого заклинания, пусть у Контроль Лока и много недорогих существ для комбинаций с этим spellом.

Маг крови Талнос — хорошо работает с **Осквернением**, хотя баффнет только один тик этого заклинания. Помимо этого можно играть с **Похищением души**, **Уничтожением** смертных или просто как самостоятельный источник добора.

Королева Азшара — дополнительная тяжелая карта, которая даст Контроль Локу несколько интересных опций. Хорошо смотрится оружие, которое в сумме нанесет оппоненту 10 урона, а также опция на копирование заклинания за 1 маны (хорошие комбинации с **Эхом** и **Симфонией грехов**).

Роковой совух — отличная карта для контроль матч-апов, ради которой ее и берут в сборки. Чуть ли не самостоятельно приносит победу против Контроль Воинов и других Чернокнижников, будет полезной против Жреца. Но в темповых поединках сыграть **Рокового совуха** бывает сложно.

Локен Тюремщик Йогг-Сарона — не всегда призовет очень много характеристик, но все же шанс на это приличный. Локен нужен в первую очередь для того, чтобы найти Саргераса Разрушителя или **ДарХан Дратира**.

Темница Йогг-Сарона — медленная карта, которая не всегда спасет в темповых поединках, да и в медленных нужно полагаться на рандом. Зато с каким-то шансом Темница Йогг-Сарона может принести победу в любом поединке, если успеть ее разыграть. Карта на любителя, а по статистике она чуть уступает [Роковому соуху](#).









Круговерть Пустоты — чаще всего используют как замену [Мегаплавнику](#), если этой легендарки нет в коллекции. Вместе эти карты используют очень редко.

Менее популярные опциональные карты: [Арфа Скверны](#), [Лик тлена](#), [Грязная крыса](#), [Зачарователь](#), [Коррозионная гадюка](#), [Принц Ренатал](#), [Припасы Плетей](#), [Фотограф Физзл](#), [Вытягивание души](#), [Музыкальный менеджер Е.Т.С.](#), [Паровой уборщик](#), [Солистка оперы](#), [Безумный герцог Теотар](#), [Лорд Джараксус](#).

[к оглавлению](#)



Контроль Чернокнижник — достаточно дорогая колода с рядом легендарных карт. Какие-то из них можно заменить, другие нельзя — об этом мы поговорим далее.

-  [Лощман сэра Финли](#) не обязательная карта, вместо которой можно взять любую другую опцию. Например, [Мага крови Талноса](#) или Хаотичное поглощение.
-  [Асталор Кровавая Клятва](#) сильная и универсальная легендарка, но все же заменяемая. Берите вместо него [Королеву Азшару](#) или Темницу Йогг-Сарона.
-  [Мастер клинка Окани](#) эту легендарку легко заменить, вместо берите Хаотичное поглощение или [Мага крови Талноса](#).
-  [Игнис Вечное Пламя](#) эта легендарка есть в коллекции у всех игроков, так что ее можно не заменять.
-  [Симфония грехов](#) топовая легендарка, которую лучше скрафтить для любой медленной колоды Чернокнижника.
-  [ДарХан Дратир](#) — у легендарки нет альтернативы и ее лучше постараться скрафтить. Но пока нет, можно взять Темницу Йогг-Сарона.
-  [Мегаплавник](#) — если не в коллекции, берите [Круговерть Пустоты](#).
-  [Саргерас Разрушитель](#) — обязательная легендарка, крафтите обязательно.

Другие дорогостоящие карты — не обязательны для Контроль Лока.



Максимально бюджетная колода

Максимально бюджетный Контроль Лок

Бюджетный Контроль Лок





Бюджетную сборку Лока можно сделать значительно дешевле, исключив несколько тяжелых карт. Возможно, в такой сборке вам может не хватить выгоды, особенно если вы часто встречаете зеркальные матч-апы. В этом случае в сборку можно взять Лорда Джараксуса вместо [Лика тлена](#).

[к оглавлению](#)



У Контроль Чернокнижника достаточно простой муллиган, если разобраться в его основных принципах. Есть три карты, которые Лок хочет увидеть в стартовой руке всегда. И еще несколько, которые оставляют в зависимости от стиля игры противника.



Всегда



Против агро



**Против
контроля**

• **Общие правила**



Симфония грехов — лучшая карта в любом матч-апе. Оставляйте всегда.



Кузня душ — оставляйте всегда. Вторую копию — только с Монеткой.



Величественный анубисат — оставляйте всегда одну копию. Вторая нужна только при наличии Кузни душ.



Торговка доспехами — оставляйте против агрессивных противников и Мага. Вторую копию можно сбрасывать.



Уничтожение смертных — оставляйте против агрессивных классов в любом количестве.



Осквернение — оставляйте с Монеткой или хорошей рукой против агрессивных классов. Просто так **Осквернение** стоит держать в руке только против Паладина.



Роковой совух — оставляйте только против медленных классов (Воин, Лок, Жрец) в 1 или 2 копиях.



Другие карты — на муллигане оставляют редко. Против агрессии можно задуматься об [Экскурсоводе](#) и [Колючем щупальце](#). При встрече с Воином — о Саргерасе Разрушителе.

- Далее о том, что Контроль Чернокнижник ищет при встрече с конкретными классами.



Выбор карт против всех классов

Рыцарь смерти: Кузня воли, Величественный анубисат, Симфония грехов. С хорошей рукой — Роковой совух.

Охотник на демонов: Кузня воли, Величественный анубисат, Симфония грехов, Торговка доспехами, Уничтожение смертных. С хорошей рукой или Монеткой — Осквернение.

Воин: Кузня воли, Величественный анубисат, Симфония грехов, Роковой совух, Экскурсовод, Саргерас Разрушитель.

Паладин: Кузня воли, Величественный анубисат, Симфония грехов, Осквернение, Торговка доспехами, Уничтожение смертных, Экскурсовод.

Охотник: Кузня воли, Величественный анубисат, Симфония грехов, Колючее щупальце, Уничтожение смертных, Торговка доспехами. С хорошей рукой — Осквернение, Экскурсовод.

Друид: Кузня воли, Величественный анубисат, Симфония грехов, Колючее щупальце, Экскурсовод. С хорошей рукой — Мегаплавник.

Разбойник: Симфония грехов, Уничтожение смерти, Торговка доспехами, Экскурсовод. Вместе — Кузня воли, Величественный анубисат.

Шаман: Кузня воли, Величественный анубисат, Симфония грехов, Торговка доспехами.

Маг: Кузня воли, Величественный анубисат, Симфония грехов, Роковой совух, Торговка доспехами.

Жрец: Кузня воли, Величественный анубисат, Симфония грехов, Роковой совух, Экскурсовод.

Чернокнижник: Кузня воли, Величественный анубисат, Симфония грехов, Роковой совух.

[к оглавлению](#)

Стратегия игры

Основа геймлея

Контроль Чернокнижник — медленная колода, хотя далеко не самая пассивная и оборонительная в мете. Как и Хэндлок ранее, эта дека может начать давление со стола крупными угрозами уже в начале партии с помощью комбинации Кузня воли + Величественный анубисат. Эту пару карт Лок всегда агрессивно ищет на муллигане, они помогают и в защите, и в наступлении — и в целом полезны в любом матч-апе.





Чаще всего эти карты используют вместе, но можно играть их и отдельно друг от друга. Кузня воли делает копии любых существ на столе, а в тяжелых ситуациях и темповых матч-апах порой хватает и не таких больших характеристик. А Величественный анубисат хорош в обороне просто из-за провокации.

Кузня душ важна для Лока потому, что позволяет ему совершать темповые ходы в будущем, не используя при этом много маны. С помощью Кузни душ проще перехватывать инициативу в мид и даже лейтгейме — не спешите тратить оба заряда этой области слишком рано, если на столе нет хороших целей.



2

Осквернение

Наносит 1 ед. урона
всем существам. Если
одно из них погибает,
эффект повторяется.

Тьма



2

Похищение души

Похищение жизни
Наносит 3 ед. урона
существу.

Тьма



У Контроль Чернокнижника есть и другие оборонительные карты. Из ранних ремувалов можно отметить [Осквернение](#), [Похищение души](#) и [Уничтожение смертных](#). Все три спелла хороши и в лейтгейме, например из-за синергии с [Эхом](#). Они же крайне полезны со старта при встрече с агрессивными деками, поэтому тоже станут приоритетом на муллигане, если Лок ожидает темповый поединок.

На этом оборонительные опции Контроль Чернокнижника практически заканчиваются: стоит отметить разве что [Мегаплавника](#) и Саргераса Разрушителя, которые дают ультимативные массовые зачистки, но только в лейтгейме.



Саргерас станет ключевой картой не только из-за наличия лучшей AoE зачистки в игре, но и из-за своего боевого клича. Бесконечный призыв 3/2 или 3/4 Бесов — медленный, но надежный способ победы. С его помощью Лок может переигрывать даже жадного Контроль Жреца.

В деке много сильных и универсальных карт, которые помогают не только в защите, но и в нападении. С их помощью Чернокнижник перехватывает инициативу, наступает, добивает противника, но при этом может играть и от обороны. Колода гибкая и вариативная: каждую карту можно использовать рядом способов.



Контроль Чернокнижник — сложная дека для игры, тут не получится играть все доступные карты в любой удобный момент. Не всегда выстраивается логичная кривая маны, не всегда есть четкий способ победы. Готовьтесь к импровизации и игре от захода карт в руку и действий противника. Лок может как задавить рано, так и затянуть партию в лейтгейм.

Важную роль в геймплее играет **сила героя**. Эту способность Лок старается использовать часто не только в начале, но и в мид, и в лейтгейме. Спланируйте свой ход заранее: если есть 2 свободные маны, играйте сначала силу героя, чтобы получить больше возможностей. В первые ходы силу героя можно играть особенно активно, даже если в результате вы можете просесть по здоровью. Порой найти нужные карты важнее, чем убрать со стола мелких существ противника или поставить своих не таких сильных юнитов. К сожалению, возможных ситуаций слишком много, так что универсальных правил относительно силы героя нет, тут помогут только ваш игровой опыт и понимание матч-апа. В каких-то поединках силу героя можно использовать постоянно, в других важнее тратить всю ману на борьбу за стол или просто не получать лишние 2 единицы урона.

[к оглавлению](#)



Способы победы

Контроль Чернокнижник обычно побеждает не каким-то одним способом или комбинацией, а комплексным подходом. В любом случае Лок старается играть проактивно и редко ждет, когда у противника просто закончатся колода или карты в руке. Вместо этого Чернокнижник хочет перехватить инициативу и задавить оппонента каким-то из способов победы — обсуждаем их ниже.

-



-

Давление существами со стола



Кузня воли

Выберите ваше существо.
Призывает великана с
характеристиками этого
существа и
«Натиском».



Самый простой и понятный способ победы — сгенерировать характеристики на столе и задавить ими. Лок может сделать это как в начале с помощью комбинации Кузня воли + Величественный анубисат, так и в лейтгейме с помощью Саргераса Разрушителя. Титан дает Локу бесконечный приток характеристик, так что без ресурсов класс не останется.

Помимо существ в колоде Лок может давить со стола и копиями вражеских существ с Эха, пусть их достаточно легко убрать со стола, но порой у противника это не получается.

Вы можете использовать Кузню воли не только с Величественным анубисатом, но и с другими большими существами. Можно играть область и на скопированное существо с Эха.

-



-

Давление взрывным уроном



У Контроль Лока много взрывного урона в лейтгейме. Это не только финальная форма Асталора, но и **ДарХан Дратир**, которого можно скопировать с помощью Эха. Еще взрывной урон можно нанести с оружием Игнаси Вечное Пламя, особенно если вам зайдет неистовство ветра. И, конечно, есть **Симфония грехов** — 2 заклинания из 7 наносят по 6 урона герою противника.



- Другие способы победы**



7

Темница Йогг-Сарона

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

3



Есть и другие способы победить противника, пусть и не такие надежные и стабильные. Темница Йогг-Сарона может сделать всё, что угодно и в любой ситуации. А Зависть, полученная с [Симфонии грехов](#), может и уничтожить ключевой источник победы противника (например, Сиф у Мага), и просто быстро оставить без карт в колоде.

С помощью Эха и Дозорного Солнца можно отыскать и другие необычные способы победы.

[к оглавлению](#)

Ключевые карты и комбинации



Лоцман сэр Финли



Не бойтесь играть эту карту в любой удобный момент, если у вас плохая рука. В зависимости от матч-апа плохая рука может быть разной: порой не будет зачисток, а порой тяжелых карт.

Подумать о том, чтобы сыграть Финли чуть позже, можно только с [Симфонией грехов](#) в руке. Если сыграть Финли уже после этого заклинания, вы с высокой вероятностью получите много сильных заклинаний за 3 маны.



Осквернение



Одна из самых сложных карт в колоде, у которой есть огромный потенциал в большинстве матч-апов. Лучше всего **Осквернение** покажет себя против классов, которые играют агрессивно и делают ставку на давление со стола, сейчас это Паладин и Друид. Но найти применение **Осквернению** можно и в других матч-апах, пусть даже если использовать spell как источник 1-2 урона.

Осквернением можно убивать существ, на которых вы ранее использовали **Эхо**. А еще spell можно играть с **Магом крови Талносом**, чтобы баффнуть первый тик **Осквернения**.



Дозорный Солнца



В Стандарте есть 37 заклинаний школы Света, которые даст Дозорный Солнца. Среди них нет чего-то имбалансного, хотя и совсем бесполезных опций мало.

Дозорный Солнца нужен в первую очередь для активации Игниса Вечное Пламя, а также для исцеления, столь важного Локу во многих матч-апах.

Одну копию Дозорного Солнца почти всегда стараются баффнуть ковкой перед розыгрышем, даже если здоровья у вас мало. В темп на 1-3 ходах не баффнутого Дозорного Солнца играют редко: обычно только в самых агрессивных матч-апах.



Эхо



Одна из самых сильных карт в колоде Контроль Лока с огромным потенциалом. Заклинание помогает и в обороне, и в давлении. Среди целей на вашей половине стола особенно примечательны ДарХан Датир и Саргерас Разрушитель, сделав копии которых вы получите огромное преимущество. Можно копировать и существ противника, чтобы тут же добить их [Осквернением](#), [Похищением жизни](#), мелкими существами и другими способами.

Особенно ценными целями для Эха станут юниты с натиском или свойством гигант, а также титаны.



Игнис Вечное Пламя






Вы активируете боевой клич Игниса только с помощью Дозорного Солнца.

У Игниса нет какой-то особой синергии с картами Контроль Лока, это просто хорошая и универсальная легендарка во многих матч-апах и ситуациях.

В зависимости от ситуации Лок может раскапывать оружие за 1, 5 или 10 маны — и как с оборонительными способностями, так и с наступательными. Подумайте о том, чего вы хотите от Игниса в конкретном матч-апе и когда сможете реализовать его оружие.

Самые сильные свойства и комбинации:

-  **Похищение жизни** и накопление брони — дополнительный источник исцеления, который особенно полезен против Магов, Охотников и других Чернокнижников.
-  **Яд + боевой клич на урон** — способ зачистки крупных существ противника.
-  **Призыв существ** — дополнительный источник выгоды и давления для медленных матч-апов со Жрецами, Воинами и Чернокнижниками. 1



Симфония грехов



У заклинания огромный потенциал, но есть элемент рандома: вы точно не будете знать, что раскопаете и когда доберете оставшиеся карты.

Почти всегда сильная опция — Гордыня, которая добывает самую дорогую карту из колоды. Так Лок найдет Саргераса Разрушителя, а если он уже в руке, то Мегаплавника или ДарХан Дратира.

Еще одна опция, которую часто недооценивают, — Чревоугодие. Эффект сильный, если у вас уже есть существо, которое может атаковать. Так вы нанесете много урона по герою противника или сделаете выгодный обмен.

Если есть другие варианты хода, старайтесь не играть Симфонию грехов в сложной ситуации, если вас спасет только одно из свойств заклинания, а другие ничего не сделают. Но порой других вариантов не будет, тогда нужно надеяться на рандом.





Мегаплавник



Мегаплавник не так хорош против классов, у которых есть точечные ремувалы и источники нанесения урона, игнорирующие провокации. Но даже в этих матч-апах легендарка сильная, потому что выигрывает время и снимает баффы с существ противника.

Вы должны понимать, может ли противник убить Мегаплавника до провокации или нет. Тут все зависит в первую очередь от класса и колоды противника.



Саргерас Разрушитель

Самая сильная карта Чернокнижника, вокруг которой часто выстраивается геймплей класса.

В темповых матч-апах Лок часто хочет сыграть Саргераса и зачистить стол, а после противнику будет просто убрать 6/12 юнита с пустым игровым полем. Зачистка Саргераса особенно хороша, потому что не активирует предсмертные хрипы и перерождения существ.

В медленных матч-апах стараются взять бафф на провокацию и +2 к здоровью **Бесов**. Это самая выгодная и жадная опция, к тому же провокации очень хороши в матч-апе с Контроль Воином.

Опцию с призывом Инферналов берут очень редко: обычно только на второй ход, если Саргерас до него доживает.



[.к оглавлению](#)

Матч-апы



Чернокнижники

В матч-апах с **медленными колодами Лока** в начале партии важно быстрее реализовать комбинацию Кузня душ + Величественный анубисат, потому что на нее оппоненту будет трудно ответить. И за первым реализовавшим эту комбу будет инициатива, так как догоняющий будет вынужден размениваться натиском с провокацией, оставляя 7/7 натиск противника без ответа. Существо 7/7 редко закончит партию само по себе, но пара атак уже доведет противника до низкого запаса здоровья, так что героя можно будет легко добить взрывным уроном или другими существами. Так вы вынудите оппонента играть от защиты, невыгодно использовать свою ману и карты.

Если партия затягивается, многое будет зависеть от того, кто раньше сыграет Саргераса Разрушителя. Попробуйте помешать противнику сыграть эту легендарку с помощью **Рокового совуха** и **Мастера клинка Окани**. Вы можете копировать вражеского Саргераса с помощью Эха, но не выбирайте бафф +2 к здоровью для **Бесов**, потому что так вы баффните **Бесов** противника, а не своих.

Курс Чернокнижник играет в плюс с классическим Контроль Локом, потому что хорошо чистит стол даже от больших характеристик, а с Проклятиями Глубин Контроль Локу справляться тяжело. Попробуйте сгенерировать больше способов исцеления и перейти в контратаку в мид и лейтгейме. У самого Курс Лока тоже есть исцеление, но обычно его меньше.

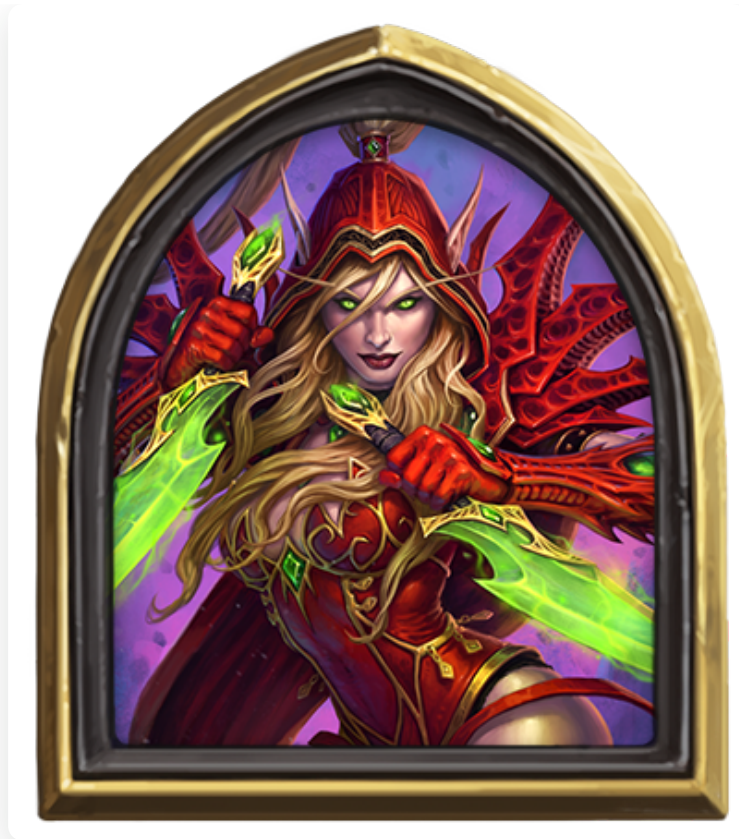
Порой вы сможете играть вокруг Проклятий глубин, заполняя руку 10 картами. Но такой трюк получается не всегда: вы не можете совсем не играть карты в матч-апе, потому что у Курс Лока есть и другие способы давления.



Контроль Воин

В мидгейме ваша задача — как можно дольше мешать Воину сыграть Одина. Проще всего сделать это с помощью [Рокового соуха](#) или [Мастером клинка Окани](#) перед 8 маны противника. Но еще можно просто создавать много опасных существ на своей половине стола, так что Воин не сможет потратить весь свой ход на розыгрыш легендарки. Еще одна задача — выманивать зачистки из руки Воина в начале партии, чтобы в лейтгейме уже после реализации Одина ему было сложнее чистить ваши провокации и атаковать.

После розыгрыша Одина закрывайтесь провокациями (в том числе с Саргераса Разрушителя) от атак Воина. Пережить все баффы атаки вы не сможете, но затянуть партию еще на пару ходов для того, чтобы задавить противника со стола все же можно. Но это будет достаточно сложно: в лейтгейме Воина победить сложно.



Мех Разбойник

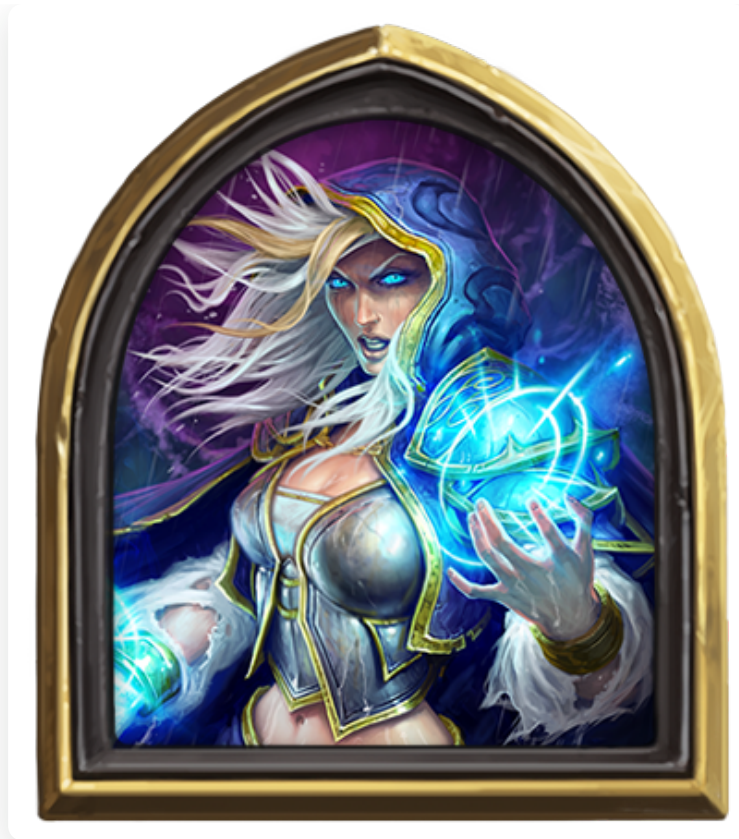
Со старта партии пытайтесь зачистить стол Разбойника всеми способами. Не берегите зачистки за 1-2 маны, они эффективны только в первые ходы — после здоровья у существ противника будет слишком много, так что **Осквернение** или **Похищение жизни** им уже ничего не сделают. Ответить на больших механизмов можно Величественным анубисатом с Кузней душ, а еще **Эхом**. Лучшими целями для Эха станут механизмы с натиском, потому что ими тут же можно будет атаковать.



Аркейн Охотники

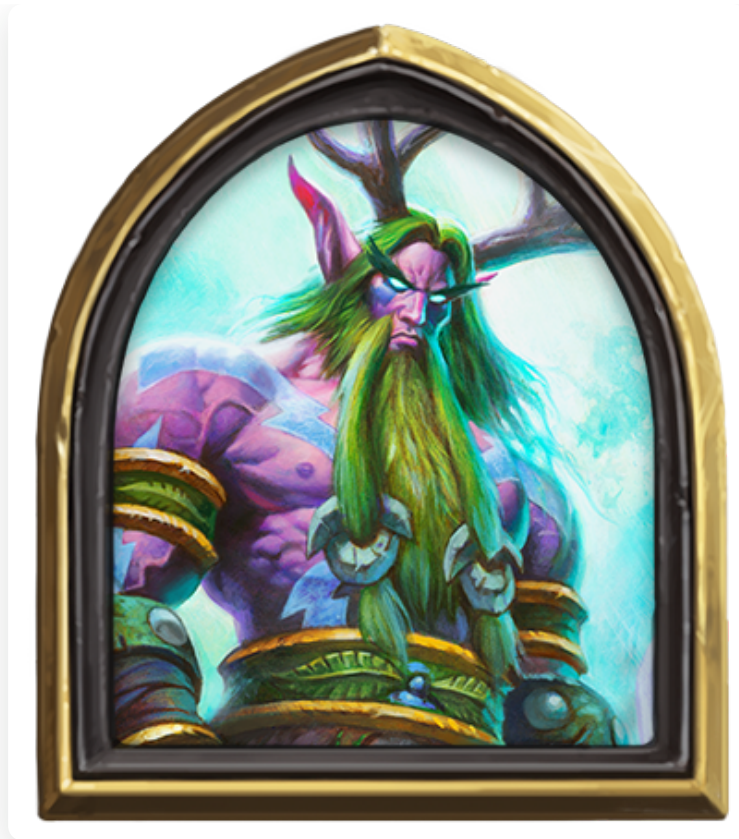
В начале партии у Аркейн Охотника часто не так много источников давления помимо секретов. И если Хант играет только секреты, то есть смысл не активировать их, а делать пассивные ходы и ждать. Не тратьте всю ману, чтобы обыграть **Скрытый смысл**, а также не играйте заклинания, чтобы не призвать 4/2 маскировку с **Фокуса-котуса**. Появившихся существ можно без особых проблем чистить рядом карт в арсенале Лока. Но самостоятельно закрепиться на столе может быть тяжело из-за натисков и **Силы звезд**.

В мидгейме акцент часто сместится на здоровье вашего героя — обычно после розыгрыша Звездного лука или Агграмара Мстителя. В первую очередь чистите стол, а после ищите способы восстановить здоровье и сгенерировать провокации.



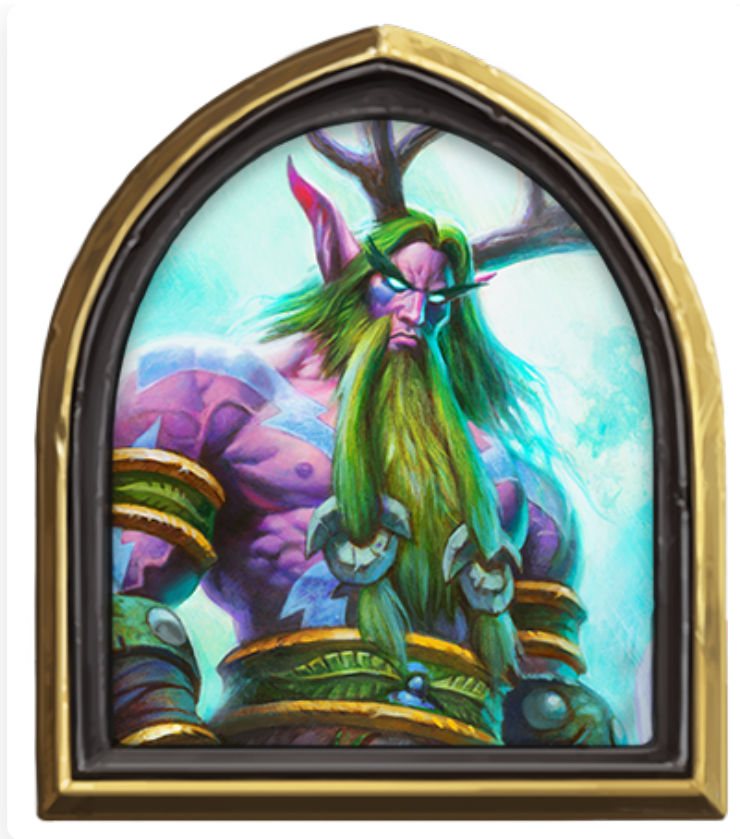
Сиф Маг

Это сложный матч-ап, где вас могут задавить ОТК комбинацией с Сиф. Как-то остановить ее вы редко сможете. Можно понадеяться на [Симфонию грехов](#), которая уберет Сиф из 6 верхних карт в колоде противника. Или же на Темницу Йогг-Сарона. Но если это не помогает, просто пытайтесь задавить оппонента со стола и взрывным уроном до того, как вас убьет Сиф.



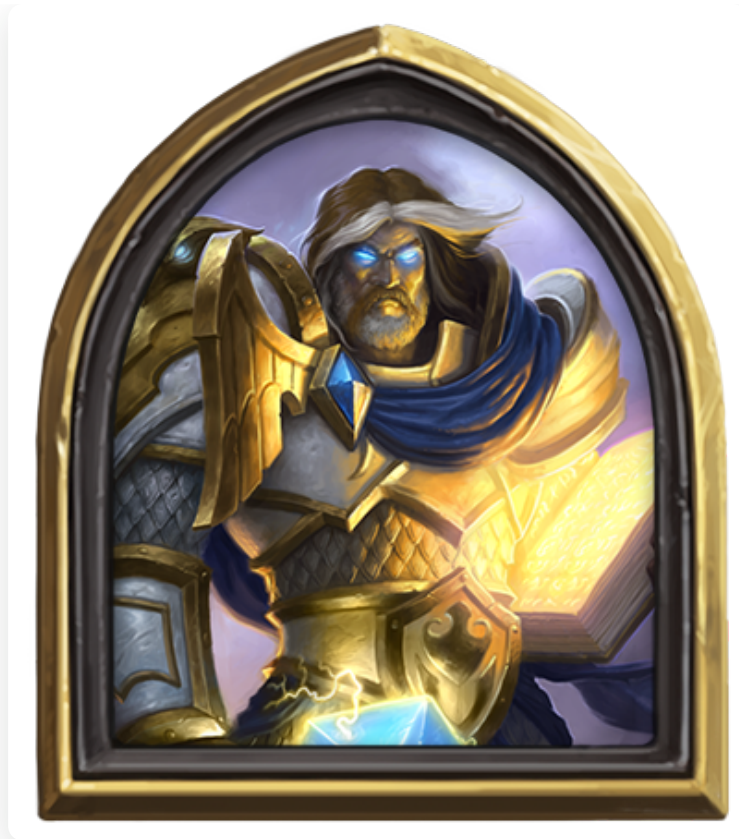
Токен Друид

В матч-апе с Токен Друидом важны массовые зачистки. Вы можете особо не экономить **Осквернение**, потому что в лейтгейме Друид его уже легко обыграет высоким здоровьем своих существ. Но со старта и в мидгейме это очень сильная карта. При этом пытайтесь чистить стол и точечными зачистками, натисками и существами. В лейтгейме вы сможете перевернуть игровую ситуацию с помощью **Мегаплавника** или **Саргераса Разрушителя**, но до этих тяжелых легендарок надо еще дожить.



ОТК Друид

В этом матч-апе победить будет сложно: ОТК комбинация может нанести очень много урона, так что ее не пережить даже с высоким запасом брони. Ваш способ победы — генерировать как можно больше статов в начале и в мидгейме и пользоваться тем, что Друид плохо чистит стол. Задавить противника до ОТК комбинации получается не всегда, но иначе Друида не переиграть.



Чистый Паладин

Осквернение — самая сильная карта в колоде, но будут полезны и другие ранние зачистки, например **Уничтожение** смертных или **Эхо**. Матч-ап достаточно прямолинейный и вращается вокруг зачисток Чернокнижника, которые нужно вовремя дать — и при этом комбинировать их с существами и не самыми сильными ранними картами.

Как и другие агрессивные матч-апы, этот чаще всего заканчивается в вашу пользу или перехватом инициативы Лока, или истощением руки Паладина.

[к оглавлению](#)



Спасибо за внимание, до скорых встреч!