

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Гайд по архетипу: Контроль Шаман РЛТ

13.11.2017

Гайды

Гайды Рыцарей Ледяного трона

Гайд по архетипу: Контроль Шаман РЛТ

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Здравствуйте, дорогие подписчики и посетители сайта kolodahearthstone.ru.

Кажется, план на гайды в дополнении Рыцари Ледяного Трона уже выполнен: внимание было уделено каждому популярному и конкурентоспособному архетипу в мете, все из них были тщательно рассмотрены и изучены. Но это не значит, что работа закончена. Гайды будут обновляться, дабы дорогие читатели всегда могли получить актуальную информацию: последние колоды, информацию о матч-апах с учетом последних тенденций, сил архетипов и их сборок. Будут появляться и новые руководства на уже менее популярные колоды, но все же жизнеспособные, а при хорошем исполнении и конкурентоспособные. Как раз о такой колоде и пойдет речь в данной статье.

Контроль Шаман, как бы он не именовался: Биг Шаман или Гойя Шаман. Суть остается одна: это медленный архетип, использующий массу тяжелых легендарных карт для победы в противостояниях. В распоряжении Контроль Шамана есть несколько способов быстрее реализовать тяжелые легендарные карты ([Барнс](#), [Мадам Гойя](#)),

извлечь из них намного больше выгоды ([Дух предков](#)), а еще масса AoE эффектов, ремувалов и других защитных инструментов. Вся эта «дикая смесь» отлично сочетается между собой, позволяя опытным и настойчивым игрокам достигать хороших результатов Биг Шаманом.

Помимо трудности исполнения у Контроль Шамана есть одна значительная проблема: эта колода требует внушительной коллекции как обычных, так и редко использующихся легендарных карт (например, [Мадам Гойя](#), [Млечноокий](#), [Халлазил Перерожденный](#)). Если в случае с Биг Друидом еще вставал вопрос - стоит ли крафтить эту колоду, то ситуация с Контроль Шаманом намного яснее: эта сборка, к сожалению, пока что не претендует на высокие позиции в ладдере, лишь опытные игроки способны достигать с ее помощью хороших результатов, даже не скрывая то, что им было бы проще играть более популярными и метовыми архетипами.



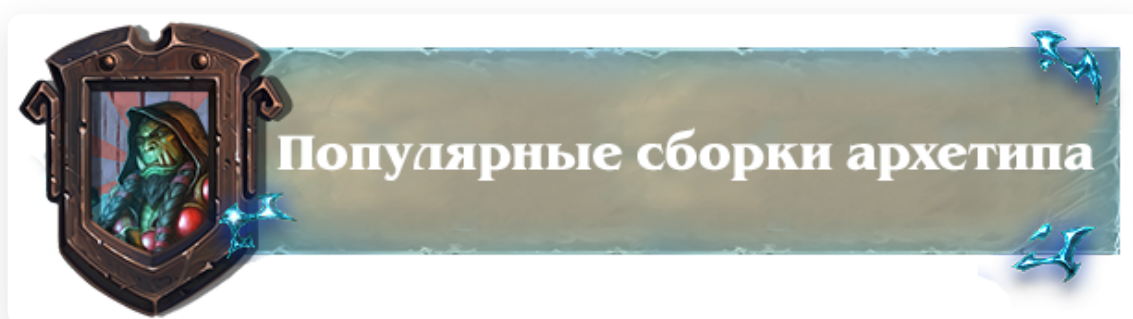
Исходя из всего вышесказанного, автор статьи спешит предупредить читателей: не стоит тратить вашу драгоценную чародейную пыль для того, чтобы собрать Контроль Шамана. Едва ли это окупится, и вы сможете легко покорить ладдер данной колодой.

Впрочем, если ваша цель не быстрый результат, а получение в первую очередь удовольствия от игры или если отсутствие редких легендарных карт или чародейной пыли - не составляет для вас проблемы, то Контроль Шаман, безусловно, для вас. Это эффектная и необычная колода напоминает о том, что побеждать в Hearthstone можно не только пиратами и нефритовыми големами, но и грозными драконами, древними богами и другими экзотическими представителями мира Warcraft, которым посчастливилось появиться в Hearthstone в качестве легендарных карт.

Все остальные игроки, которые не имеют возможности или желания собрать Контроль Шамана, могут всё же остаться, чтобы узнать больше об этом редком и необычном архетипе и Hearthstone в целом. Может случиться такое, что вам встретится эта колода в ладдере или она станет популярнее в следующем дополнении Кобольды и катакомбы, получив новые карты. В любом случае Контроль Шаман, несомненно, заслуживает вашего внимания. О нем будет рассказано в следующих главах статьи.

- [Сильные и слабые стороны Контроль Шамана](#)
- [Популярные сборки архетипа](#)
- [Основные карты](#)

- ● Опциональные карты и замены
- ● Муллиган
- ● Стратегия игры
- 1. Способы победы
- 2. Реализация неэффективных карт в конкретных матч-апах
- 3. Понятие «перелом в темпе» и как им пользоваться
- 4. О механике перегрузки
- 5. О правильном порядке действий
- ● Карты со случайным эффектом
- ● Матч-апы
- ● Как играть против Контроль Шамана?
- ● Заключение



Поскольку данный архетип – большая редкость, то, пожалуй, имеет смысл познакомить с ним читателя и рассказать о его преимуществах и недостатках.

Одно из главных преимуществ Контроль Шамана – никто не ожидает Контроль Шамана, ваш оппонент долгое время будет уверен, что вы играете классическим и популярным сейчас Токен Шаманом на эволюциях, а такие карты как Портал: Водоворот, Нефритовые когти, Нефритовая молния и Инволюция еще больше убедят его в этом. Даже после того, как вы пропустите первые несколько ходов, не выставляя классических для Токен Шамана мелких существ, противник просто будет думать, что у вас не задался старт.

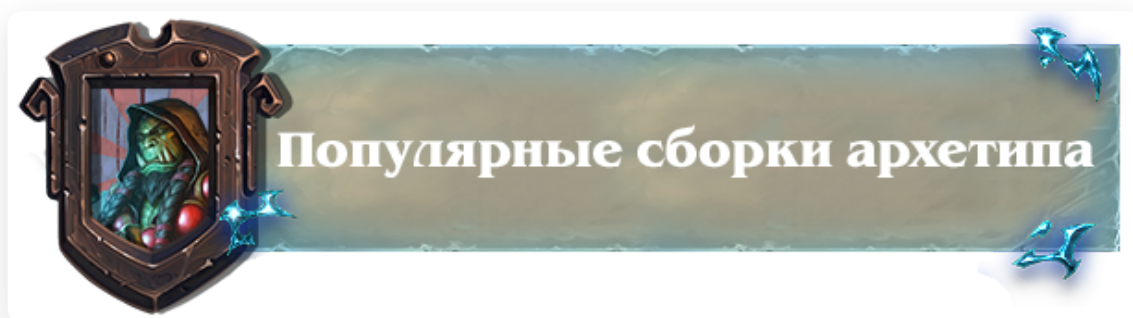
Как результат, часто ваш оппонент будет совершать ошибки (и на стадии муллигана, и в самой игре) из-за непонимания вашей колоды, будет отдавать важные карты и беречь ненужные.

Сам по себе Биг Шаман отличается очень хорошими защитными механиками, помогающими ему в самых агрессивных поединках, поскольку в сборке очень много совершенно разных AoE эффектов, способных зачищать стол даже в самых трудных и безвыходных ситуациях. Также в колоде есть и наносящие урон дешевые способности, и, конечно же, тяжелые провокации, через которые трудно пробиться оппоненту.

Контроль Шаман может крайне эффективно расправляться и со многими медленными колодами нынешней меты, например, с Джейд Друидом. Если ваш противник не имеет возможности превратить существо в более слабое или вернуть его в вашу руку, то одолеть его становится достаточно просто. Соответственно, если же противник

обладает мощными точечными ремувалами (эффект немоты, [Превращение](#), [Ошеломление](#), [Инволюция](#) и так далее), Контроль Шаману может быть трудно реализовать свой план на игру – выставление крупных угроз с дальнейшим усилением их заклинанием [Дух предков](#).

Еще один недостаток Контроль Шамана состоит в том, что ему трудно быстро выставить на стол крупные угрозы, особенно если сравнивать с механикой Биг Друида (разгон по мане) и Биг Жреца ([Сущность тени](#), [Вечное служение](#)). У Шамана, по сути, есть только [Барнс](#) и [Мадам Гойя](#), но и даже эти карты не гарантировано призовут действительно мощную угрозу. Тот же [Барнс](#) вообще становится действенным, по сути, только с шестого хода, когда его можно скомбинировать с [Духом предков](#).

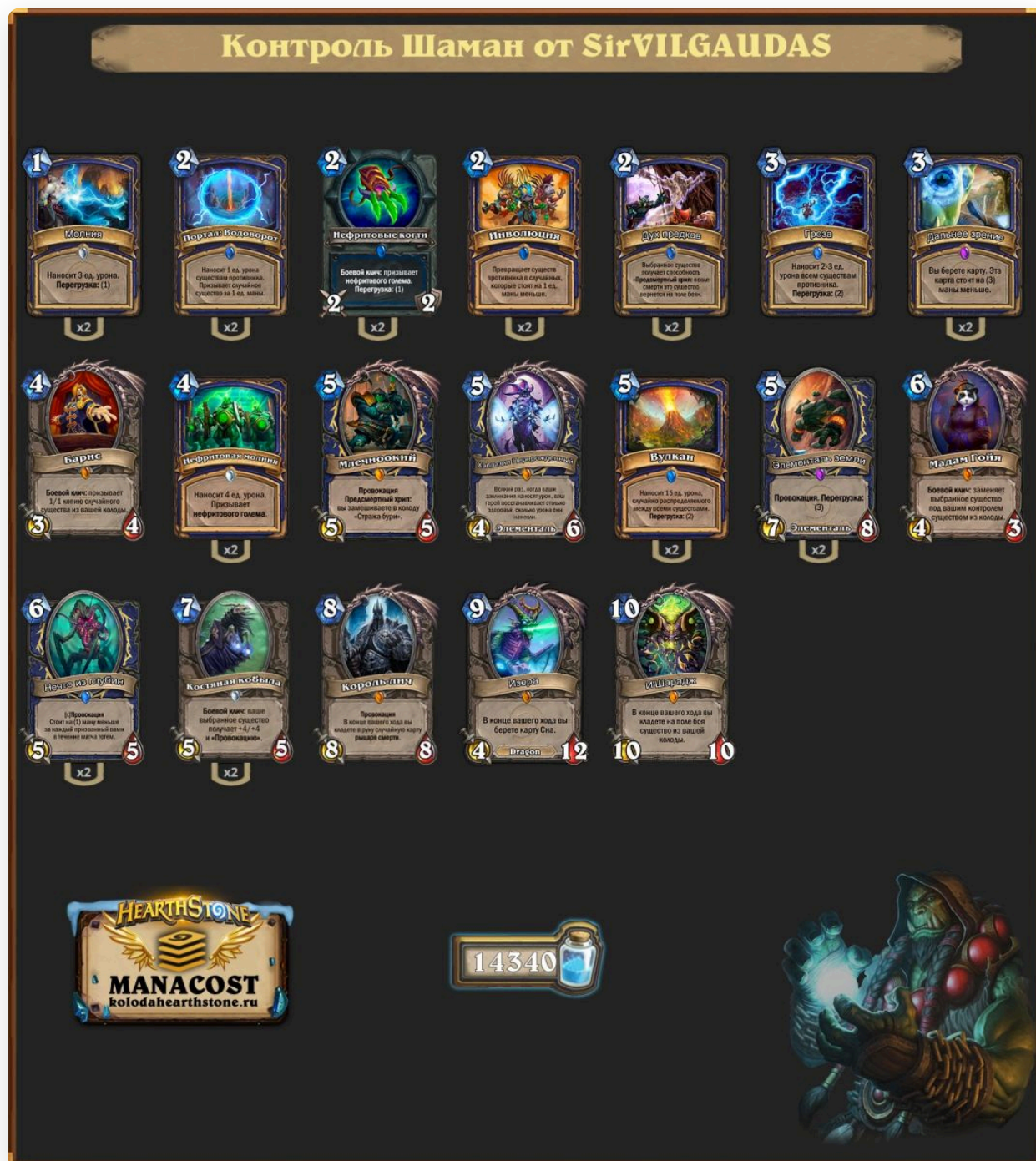


Следующая проблема Контроль Шамана, которую следует отметить уже именно в этом разделе, – им очень мало играют. К сожалению, чуть ли не единственным преданным и настойчивым игроком данного архетипа является SirVILGAUDAS. Именно он создал нынешнюю оптимальную версию Биг Шамана и стабильно проходит им путь в легенду и играет на высших легендарных рангах.

Asmodai оказался очарован успехом SirVILGAUDAS, поэтому в ноябрьском сезоне он тоже достаточно часто играет данным архетипом, хотя использует не свою собственную сборку, а версию SirVILGAUDAS.

К сожалению, не было замечено других профессиональных игроков и стримеров, использующих значительно отличающиеся версии колоды Контроль Шамана.

Контроль Шаман от SirVILGAUDAS



Собственно, вот та самая версия Контроль Шамана от SirVILGAUDAS, о которой речь шла выше. С ее помощью этот игрок уже не первый месяц берет легенду и входит в топ-100, аналогичных успехов достигал и Asmodai.

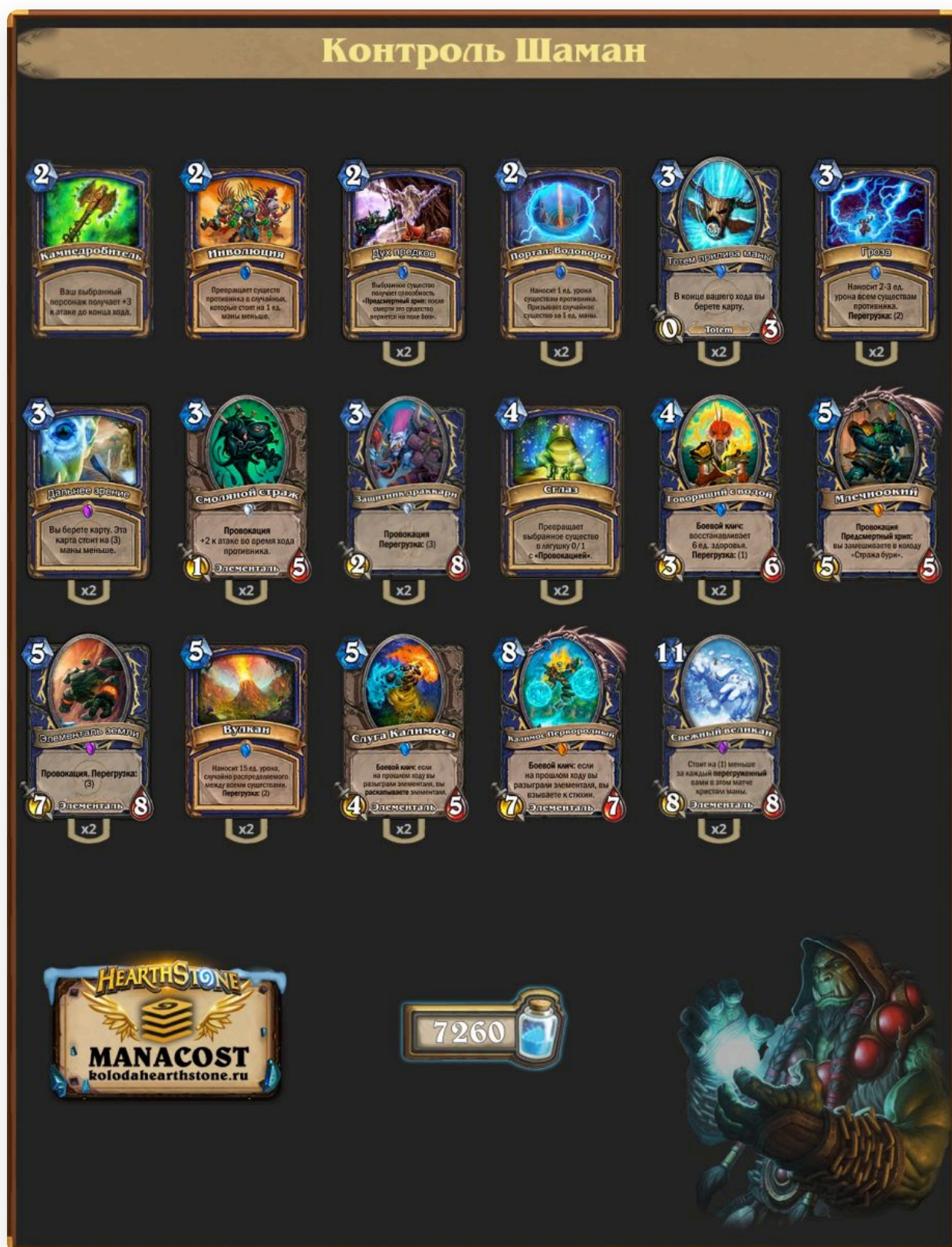
В сборке, что примечательно, нет Сглаза, многих традиционных способов исцеления, добора и некоторых других карт. Зато есть синергия нефритовых големов, взятая скорее для борьбы за стол, а не для генерации крупных угроз. Также интересным выбором является Костяная кобыла. Хоть эта карта почти никак не взаимодействует с традиционным планом на игру, она слишком хороша сама по себе, а особенно в

противостоянии с Джейд Друидом. Стоит отметить, что **Костяная кобыла** хорошо синергирует с базовой силой героя Шамана.

В целом, данная колода хорошо сбалансирована и проверена временем, поэтому, скорее всего, следует довериться автору сборки, а не увлекаться какими-то значительными заменами карт.



Контроль Шаман



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

Это уже совсем другой и непохожий архетип, да и сборка может кому-то показаться «сырой». Но в любом случае необходимо продемонстрировать, что архетип возможно собрать и по-другому. Например, дополняя его синергией элементалей или совершенно

другими защитными картами. При таком сценарии от Барнса и Мадам Гойи придется отказаться, так как в сборке становится слишком много «мелких» существ, плохо синергирующих с данными легендарными картами.



Если вас не устраивают представленные в предыдущем разделе версии Контроль Шамана, ничего страшного. Эта и следующая главы расскажут вам о том, как собрать свою сборку. Здесь вам предлагается разобраться с теми картами, которые не стоит убирать из вашей колоды ни при каких обстоятельствах, так как на них держится основная синергия колоды.

Выбрано 21 / 30 карт

2	Дух предков	2
2	Инволюция	2
2	Портал: Водоворот	2
3	Гроза	
3	Дальнее зрение	2
5	Вулкан	2
5	Млечноокий	
5	Халлазил Перерожденный	
5	Элементаль земли	2
6	Мадам Гойя	
6	Нечто из глубин	2
8	Король-лич	
9	Изера	
10	И'Шарадж	

В основу колоды входит большое количество легендарных карт и, к сожалению, их или трудно, или невозможно заменить. Также здесь есть все AoE эффекты, некоторые ремувалы и, конечно же, Дух предков – основополагающая карта архетипа. Невозможно обойтись и без добора (Дальнее зрение - единственный способ для Шамана добирать

карты не существами), мощнейшего темпового инструмента **Нечто из глубин** и универсального способа исцеления (но не единственного) **Халлазил Перерожденный**.

Вопрос: можно ли заменить **Мадам Гойю**?

Ответ: **Мадам Гойя**, действительно, мало у кого присутствует в коллекции карт, однако именно для **Контроль Шамана** она крайне важна, так как хорошо сочетается с базовой силой героя **Тралла**, является практически единственным способом «доставать» из колоды крупные угрозы на ранней стадии игры. Поэтому вы не можете собрать **Биг Шамана** (в классическом понимании этого архетипа) без **Мадам Гойи**, но вам доступны другие медленные колоды класса: утяжеленный **Элем Шаман**, **Джейд Шаман** или даже **Шаман на эволюции** – в каждого из них можно добавить несколько **контроль карт**, дабы приблизиться по стилю игры к герою данной статьи.



Опциональные карты – это возможность изменить и дополнить вашу сборку, чтобы улучшить определенные архетипы или подстроить колоду под ваш стиль игры. У **Контроль Шамана** не так уж и много таких опций, так как в основе колоды уже 21 карта, то есть пространства для маневра практически не остается. Это связано еще и со спецификой карт **Мадам Гойя** и **Барнс**, которые используются **Контроль Шаманом** практически всегда: вы просто не можете брать в вашу колоду дешевые существа, иначе нарушится синергия крупных существ, они станут значительно слабее.

Молния – простой и удобный точечный ремувал, с помощью которого **Контроль Шаман** может куда стабильнее переживать начальную стадию игры, устраняя ключевые ранние угрозы противника (например, **Капитана Южных морей**). **Молния** будет полезна и в дальнейшем благодаря своему высокому темпу.

Земляной шок – накладывать эффект немоты на противников, пожалуй, не так уж и важно для **Шамана** с **Инволюцией** в сборке, но зато **Земляной шок** можно использовать и на своих существ, например, на 1/1 токен, призванный **Барнсом**, дабы восстановить его полноценные характеристики. При этом будет нанесена лишь 1 единица урона и будут убраны все особые свойства существа, что, впрочем, не всегда плохо.

Нефритовые когти/Нефритовая молния – эти карты хороши в первую очередь из-за своей темповости: вы одновременно и избавляетесь от угрозы противника, и ставите что-то на свою половину стола – в быстрых противостояниях это крайне полезное свойство.

Гнев прилива – если вы не хотите брать **Нефритовую молнию**, то это заклинание может стать неплохой альтернативой. Так много темпа вы, конечно, не заработаете, но побороться за стол сможете, да и на позднем этапе игры восстановить здоровье бывает важно.

Тотем прилива маны – добор, который очень нужен Контроль Шаману, однако использовать существ для этих целей достаточно рискованно, поскольку значительно ослабнут другие ваши существа (**Мадам Гойя**, **Барнс** и **И'Шарадж**). Поэтому использовать этот источник добора вы, конечно, можете, но на свой страх и риск.

Пламенный безликий – Контроль Шаманы до этого часто брали в свои сборки данную карту, так как эти существа отлично сочетались с Духом предков, что в первую очередь важно в поединках с Джейд Друидами и другими медленными колодами. Вы можете и сейчас обратиться к Пламенным безликим, они хорошо сочетаются с **И'Шараджем** и **Мадам Гойей**.

Сглаз – понерфленное заклинание, которое уже не так хорошо, как раньше, особенно учитывая наличие Инволюции, выступающей в качестве точечного ремувала. Увы, за 4 кристалла маны **Сглаз** уже не вмещается даже в самые медленные сборки класса, пока есть хоть какая-то альтернатива.

Барнс – существо, которое можно было бы отнести и к разряду основных карт, хотя он, как это ни странно, является одной из самых спорных карт в сборке SirVILGAUDAS. Дело в том, что Контроль Шаману трудно получить много выгоды из 1/1 копии существа, особенно если призывается не сильнейшая тройка (**Изера**, **Король-лич**, **И'Шарадж**). Только **Дух предков** помогает реализовать **Барнса** на максимум, но для этого нужно еще найти комбинацию карт и получить 6 кристаллов маны, что сделать бывает затруднительно.

Кэрн Кровавое Копыто – техническая карта, которую можно встретить во многих колодах нынешней меты, Контроль Шаман ничем не хуже. Тем более **Кэрн Кровавое Копыто** со своим предсмертным хрипом хорошо взаимодействует с тем же **Барнсом**, **Духом предков** и другими картами. Если Жрец встречается часто и является проблемным для вас, задумайтесь над этим существом.

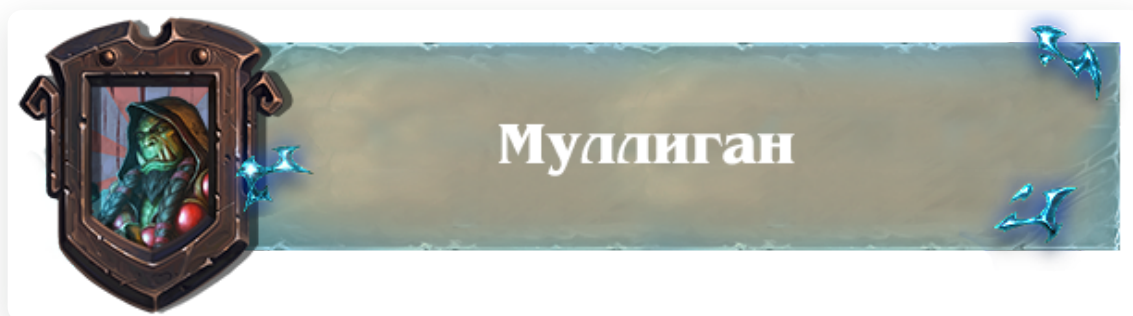
Костяная кобыла – существо, помогающее в противостоянии со Жрецом (особенно если баффнуть базовый тотем с характеристиками 0/2), а также во многих других медленных поединках, например, с Джейд Друидом или Контроль Чернокнижником. Даже в быстрых матч-апах от Костяной кобылы может быть колоссальная польза, так как она дает провокацию. В итоге плюсов слишком много, поэтому даже плохая синергия с **Барнсом**, **Мадам Гойей** и другими картами не мешает Контроль Шаману брать этот седьмой дроп в свою сборку.

Вопрос: могу ли я использовать **Марина Лиса** в сборке **Контроль Шамана**?

Ответ: Как и в случае с **Костяной кобылой**, синергия **Марина Лиса** с **Барнсом**, **Духом предков** и другими картами достаточно посредственная. Даже призываемое им существо достаточно трудно убить доступными вам AoE эффектами, а **Инволюция** его испортит. Поэтому едва ли **Марин Лис** будет хорошим дополнением колоды, но, определенно, он сделает ее веселее. Если вы хотите расслабиться и получить удовольствие от этой колоды и новой легендарной карты **Кобольдов** и **катакомб**, ничто не может помешать вам!

Вопрос: какие карты я могу заменить и чем именно?

Ответ: вы вполне можете обойтись без Млечноокого, Барнса и Костяной кобылы, а вместо них использовать в сборке какую-либо из представленных в разделе карт или Болотного ползуна. Это дешевое, но приятное и стабильное существо с массой характеристик и, что важнее, провокацией.



Стадия выбора карт в стартовую руку – ответственное мероприятие, от которого многое будет зависеть. В случае с Контроль Шаманом муллиган вообще достаточно неоднозначен. С одной стороны, очень просто выбирать карты, ожидая быстрых противников. С другой, не совсем понятно, что вам нужно в медленных матч-апах.

Начать в таком случае следует с агрессивных поединков, в которых всё ясно и просто. Тем более, ожидать агрессию вы будете очень часто: в битвах с Воином, Паладином, Охотником, Разбойником, Шаманом, Чернокнижником. Важно отметить, что у каждого из данных противостояний есть некая специфика, но прежде всего, нужно изучить основные моменты муллигана.

Лучшая карта для старта против любой агрессивной колоды – **Нефритовые когти**. Их наличие позволяет вам оставить в руке многие другие карты как, например, **Молния**, **Гроза**, **Инволюция**, **Нефритовая молния**, **Вулкан**, **Портал: Водоворот**. Последнее заклинание вообще незаменимо в некоторых агрессивных противостояниях. Если нет Портала: Водоворот, то вам очень поможет **Инволюция** об этом подробнее позднее.

Также, если у вас присутствует Монетка, вы можете позволить себе оставить многие из перечисленных выше карт, а ожидая агрессивное противостояние, можно оставлять и **Вулкан**, и Молнию (если предвидится какой-то мощный третий дроп, например, **Капитан Южных морей**), и Нефритовую молнию, и некоторые другие карты. Особое внимание следует уделить заклинанию **Дальнее зрение**: в быстрых поединках вы тоже можете оставлять его, но только при наличии других хороших карт для старта.

Если вы ожидаете контроль колоду, выбрать карты в стартовую руку труднее. Совершенно точно вы можете оставлять только **Дальнее зрение**, Мадам Гойю и **Барнса**, остальные же – по ситуации (учитывается наличие Монетки, архетип оппонента, другие карты в вашей руке). Вам могут пригодиться, например, **Нефритовые когти**, **Инволюция**, **Дух предков**. Подробнее об этом вы узнаете во второй части раздела, посвященной классовой специфике муллигана Контроль Шамана.

Для начала нужно определиться, какую именно колоду вы ожидаете, и в зависимости от этого искать нужные в медленных или быстрых матч-апах карты.



Воин: ожидается исключительно Пират Воин, против которого невероятно важно в первую очередь найти **Нефритовые когти**, **Портал: Водоворот**, **Грозу** или **Инволюцию**, а лучше все вместе. С **Монеткой** и еще какой-либо хорошей картой в руке можно оставить **Молнию**, **Дальнее зрение**, **Вулкан**, **Нефритовую молнию**.

Паладин: ожидается Мурлок Паладин, против которого стоит искать **Инволюцию** и **Нефритовые когти**. Другие анти-агро карты оставляйте только тогда, когда вышеперечисленная пара будет в ваших руках.

Охотник: ситуация как и с Пират Воином: вам очень нужны **Портал: Водоворот**, **Нефритовые когти**, **Гроза** – ищите данные инструменты, а при их наличии оставляйте другие карты для борьбы с агрессией.

Друид: ожидается Джейд Друид или Биг Друид, против которых необходимо искать «жадные» карты. Всегда оставляйте **Дальнее зрение**, **Барнса** и **Мадам Гойю**. При наличии **Монетки** или хотя бы одной перечисленной выше легендарной карты можно задуматься о **Духе предков**. Также можно задуматься об **Элементале земли** при наличии **Монетки** и еще какой-либо хорошей карты.

Разбойник: ожидается Темпо Разбойник, здесь вам нужны в первую очередь две карты – **Портал: Водоворот** и **Нефритовые когти**. С **Монеткой** можно оставить **Молнию**, **Грозу** или **Инволюцию**, а с хорошей стартовой рукой можно задуматься и о заклинаниях за 4-5 маны, а также о **Дальнем зрении**.

Шаман: ожидается Токен Шаман, в противостоянии с которым важно найти в первую очередь АоЕ способности. Оставляйте все из них, а также **Молнию**. **Нефритовые когти** можно оставить при наличии **Портала: Водоворот**, **Грозы** или **Инволюции**.

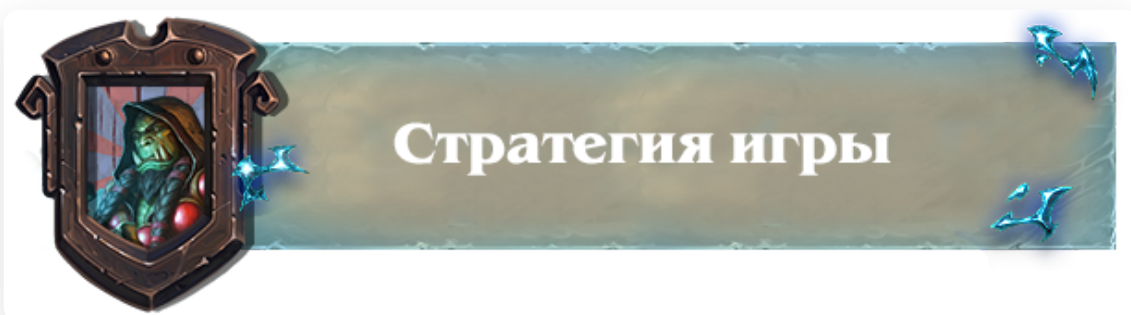
Маг: трудно предсказать, какой именно Маг вам попадется, но вы в первую очередь ищите карты для противостояния с Секрет Магом, так как оно самое трудное. Ищите **Нефритовые когти**, **Молнию**, **Инволюцию**. С **Монеткой** или перечисленными выше картами – **Грозу**, **Нефритовую молнию**.

Жрец: ожидается **Казакус Жрец**, против которого ищите **Мадам Гойю**, **Дальнее зрение**, **Барнса**. При наличии какой-то легендарной карты или **Монетки** – **Дух предков**. Можно также оставить **Нефритовые когти** в стартовой руке.

Чернокнижник: ожидается Зоолок, против которого нужно обязательно найти Нефритовые когти и Инволюцию. При их наличии или с Монеткой оставляйте Грозу, Вулкан, Нефритовую молнию, Молнию, Портал: Водоворот.



Проверьте себя: что вы бы оставили в данной ситуации? Асмо решает сбросить из стартовой руки только Нечто из глубин.



Пожалуй, не так уж и трудно выбрать правильную колоду и грамотные карты для начальной стадии игры на муллигане, но вот то, что случается позднее – непосредственно сама партия – уже намного интереснее и, разумеется, труднее. В данном разделе будут рассмотрены основные моменты игрового процесса колоды Контроль Шамана: как побеждать, какие связки карт использовать, чего опасаться, в какой последовательности совершать действия – об этом и многом другом далее.



Следует определиться со способами победы колодой Контроль Шамана, которых, впрочем, не так уж и много, но их необходимо четко представлять и реализовывать.

● **Первый способ победы - выживание.**

Пожалуй, самый интуитивно понятный способ победить, заключающийся в том, что Контроль Шаман элементарно отбивается от всего, что выставляет его противник, и ждет, когда ресурсы оппонента закончатся, чтоб совершить переворот в свою пользу. Этот способ победы актуален в первую очередь в агрессивных матч-апах, то есть тогда, когда оппонент Шамана с первых ходов начинает свое давление, но в долгосрочной перспективе победа, безусловно, за Траллом.

Если все так, то ваша главная задача - выжить любой ценой. Для этого, во-первых, нужно не потерять много здоровья, а во-вторых, не отдать контроль над столом противнику. У Биг Шамана очень много способов не позволить оппоненту закрепиться на столе: [Инволюция](#), [Портал: Водоворот](#), [Гроза](#) и [Вулкан](#), а еще целый набор точечных ремувалов и тяжелых провокаторов на позднем этапе игры.

Приятная новость в том, что на начальной стадии игры вам не всегда нужно играть очень много карт, чтобы хоть как-то сдерживать противника. Да, ключевые существа и AoE эффекты стоят приличное количество маны, и сначала нужно терпеть и ждать, замедляя оппонента всеми способами. Сила героя Шамана очень хорошо справляется с этой задачей: любой ваш базовый тотем - угроза для противника.

Логика эта кому-то может быть не совсем ясна. Сам по себе, например, исцеляющий тотем Шамана на пустом столе, конечно же, не делает ничего, так зачем многие противники от него избавляются? Во-первых, они боятся Тотема языка пламени - никто же не знает, что в вашей колоде его нет. Во-вторых, самый опасный базовый тотем Шамана - [Тотем гнева воздуха](#), дающий урон от заклинаний (с ним все ваши AoE эффекты просто разрушительны). Если на вашей половине стола останется не [Тотем гнева воздуха](#), а какой-либо другой, то на следующий ход, снова прожав силу героя, у вас будут выше шансы найти тот самый [Тотем гнева воздуха](#) (не 25%, а 33%). Поэтому любой противник будет стараться каждый ход оставлять вас без базовых тотемов на столе, то есть как минимум одну атаку вы будете отводить от вашего героя.

При стиле игры «выживание» важны не только AoE эффекты и максимальный темп, но и еще два аспекта. Первый - провокаторы. У вас их очень много, но все они достаточно дорого стоят. Скорее всего, агрессивные колоды не будут обладать каким-либо ультимативным ремувалом, так что им придется разменивать своих существ с вашим «таунтом». Если вы усилите эту угрозу Духом предков, пройти через такую стену будет крайне трудно.

Второй важный аспект игры - исцеление вашего героя. У Контроль Шамана есть всего лишь одна такая карта в классической сборке - это [Халлазил Перерожденный](#). Пусть он один и требует синергии, его эффект несмотря ни на что невероятно силен: часто вы будете исцеляться на максимум, разыграв какой-либо AoE эффект с выставленным Халлазилом Перерожденным.

● **Второй способ победы - реализация комбинаций.**

Не совсем надежный, но зато возможный способ победы, по сути, в любом противостоянии. Смысл состоит в том, чтобы очень рано получить на свою половину стола дорогостоящие и тяжелые существа, воспользовавшись особыми комбинациями карт.

Всего у Контроль Шамана есть две такие комбинации, с помощью которых можно «обмануть» игру и рано выставить огромную угрозу. Первая – это **Мадам Гойя**. Самый простой способ, требующий всего лишь одну эту карту в вашей руке, шесть кристаллов маны и какое-то существо на вашей половине стола. Будьте аккуратны, если вы разыграете Мадам Гойю на пустой стол, свой боевой клич она не использует. Самое важное для вас при наличии этой легендарной карты в руке – обеспечить себе наличие существа на столе к шестому ходу. Это, вероятно, будет что-то незначительное вроде базового тотема или мелкого Нефритового голема.

Второй способ, с помощью которого тоже можно поставить значительную угрозу рано – **Барнс**. Важно отметить, что сам по себе Барнс не очень-то и хорош, ведь призванная копия существа 1/1 очень легко умрет, даже если она и даст вам что-то значительное – Изеру, Короля-лича, **И'Шараджа**, вы едва ли моментально выиграете партию разве что в случае с Древним Богом. Зато если вы скомбинируете Барнса с Духом предков, для чего потребуется 6 кристаллов маны, то сможете получить очень многое: когда 1/1 копия умрет, она призвет на вашу половину стола новое существо с уже полноценными характеристиками. Убедитесь, что противник не сможет воспользоваться 1/1 существом и Духом предков против вас, например, украв его на свою половину заклинанием **Зелье безумия**. Важно понимать, что Барнс в колоде Контроль Шамана не является самостоятельной картой, он создан для комбинации с Духом предков и часто достаточно слабо работает без этого заклинания.

Проблема этих комбинаций не только в том, что нужно найти конкретные карты, но и в том, что они будут удаваться не всегда. В вашей колоде много существ, и не все они достаточно эффективны при призыве Барнсом и Мадам Гойей. Хватает уже и того, что они могут призвать друг друга. Впрочем, вы в любом случае не должны обращать на это внимание, ведь если в вашей колоде еще остались какие-то мощные существа, вы должны пытаться реализовать комбинацию и рассчитывать на благоприятный исход. Не бойтесь это делать и при значительном отставании, когда только чудо может помочь вам выиграть: надейтесь на это чудо. Вы можете даже играть Барнса на четвертый ход в расчете, что тот призвет **И'Шараджа**, а Древний Бог в свою очередь – тяжелого провокатора.

Есть еще один третий способ совершить какой-то «нечестный» темповый ход, связанный с картой **Дальнее зрение**. Если вам повезет, вы сможете получить в руку очень дешевое мощное существо, которое получится разыграть намного раньше положенного времени.

● Третий способ победы – давление на позднем этапе крупными угрозами.

Еще одна проблема вышеописанных комбинаций – на одно даже очень большое существо многие архетипы в мете способны достойно ответить с помощью какого-либо точечного ремувала. Это в совокупности с общей ее нестабильностью приводит Контроль Шамана к третьему и последнему способу победы, более медленному, но надежному.

Поскольку в колоде очень много тяжелых угроз, ответить на каждую из них будет достаточно трудно даже тем архетипам, которые хорошо бы справились с одиночно выставленным крупным существом. Соответственно, если ход за ходом ставить что-то опасное, грамотно обыгрывать AoE способности противника, а от его существ

избавляться собственными ремувалами, рано или поздно победа придет в руки к Контроль Шаману. По крайней мере, так всё происходит по идеальному сценарию.

На деле же герой статьи сталкивается с несколькими проблемами. Первая – недостаточное количество добора, ведь Шаману крайне трудно опередить медленного противника по ресурсам в долгосрочной перспективе, так что выигрывать порой нужно здесь и сейчас, то есть идти на риск в надежде, что у оппонента нет идеального ответа на каждую вашу угрозу. Вторая проблема Контроль Шамана – он хорошо защищается от прямых атак противника с помощью провокаций, но вот какого-то противодействия взрывному урону у него нет, а исцеление предоставляет всего лишь одна карта в колоде. Третья проблема – специфика ремувалов колоды, они идеальны в агрессивных противостояниях, но вот в медленных AoE эффекты не так важны, то есть эффективно разыграть их будет намного труднее. Тот же [Вулкан](#), например, уничтожит и ваших существ, то есть при проактивной тактике это мертвая карта в руке. Учитывая то, как важна Траллу каждая карта из-за отсутствия добора, проблема малоэффективных карт в конкретных матч-апах становится действительно значимой.



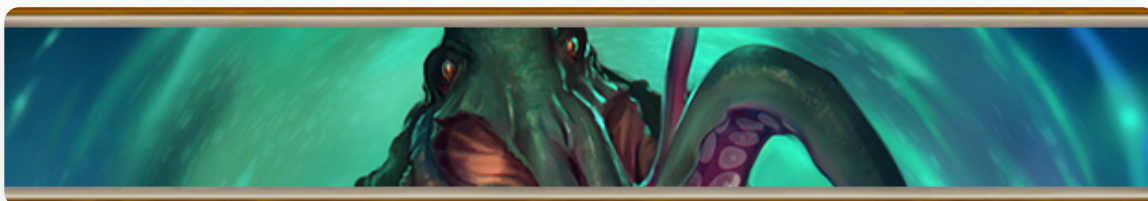
Вообще это интересная тема для обсуждения – **как реализовывать малоэффективные инструменты Контроль Шамана в конкретных матч-апах?** Уже упомянутый выше [Вулкан](#) в поединках, где вам нужно давить, не столь эффективен, так что к нему вы можете прибегнуть лишь тогда, когда потеряете стол. В этом случае [Вулкан](#) поможет убрать угрозу оппонента, а оставшиеся кристаллы маны необходимо потратить на выставление какого-либо существа, дабы получить преимущество в темпе.

Проще в том же типе матч-апов реализовать другие AoE эффекты, так как они не действуют на вашу половину стола. Впрочем, далеко не всегда вы можете ожидать, что противник выставит за один ход массу мелких угроз, поэтому ту же Грозу можно отдать для нанесения 2-3 единиц урона по одной цели, то же самое с Порталом: Водоворот. Это заклинание плюс ко всему еще и даст вам какую-никакую, но угрозу.

Трудно бывает реализовать и [Нефритовые когти](#), поэтому даже в медленных матч-апах порой вы захотите оставить их на муллигане – в начале игры они могут сделать хоть что-то, а вот на поздних этапах от 2/2 оружия и небольшого Нефритового голема не очень-то много пользы.

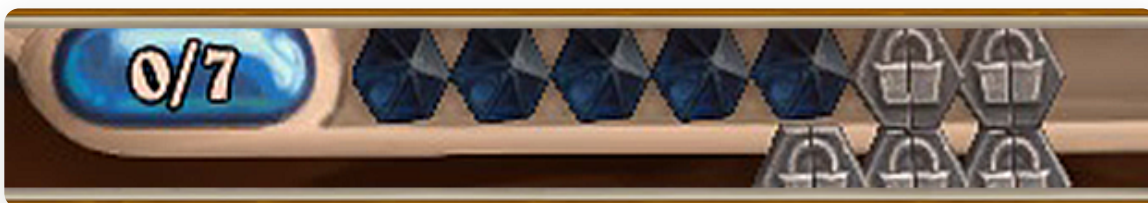
И наоборот, когда вы сталкиваетесь с быстрыми темповыми поединками, труднее становится реализовать карты, созданные для медленных матч-апов: [Дух предков](#), [Костяная кобыла](#), [Изера](#) и [И'Шарадж](#). О заклинании [Дух предков](#) можно сказать лишь то, что применить его лучше всего на провокатора, даже если это не столь крупная угроза, как, например, [Нечто из глубин](#). Костяную кобылу может быть трудно использовать к седьмому ходу из-за отсутствия целей для баффа, если у вас нет альтернативных действий в этот ход, ставьте ее на пустой стол просто как 5/5 угрозу – часто это лучше, чем пасовать.

Изера может быть просто медленной картой из-за отсутствия провокации и высокой стоимости маны и ее, к сожалению, трудно сделать более эффективной. Если вам не грозит получение летального урона или полная потеря контроля над столом, вы можете предпочесть Изеру каким-то провокаторам, так как дракон даст больше выгоды в долгосрочной перспективе. Наконец, **И'Шараджа** в самых трудных ситуациях вы можете просто бросить на стол в надежде, что тот вытащит Элементалю земли или Короля-лича, так как порой именно это и будет вашим единственным реальным способом победы и возвращения в игру.

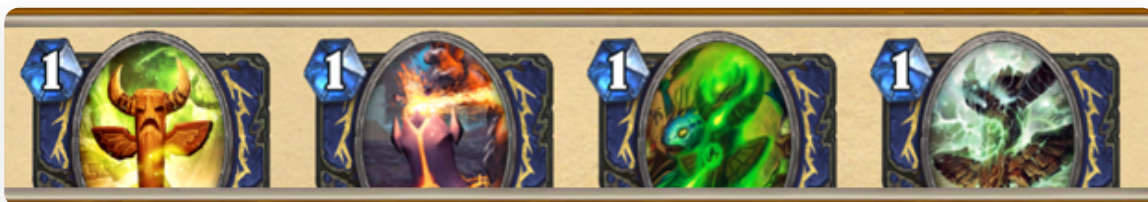


Вообще такое **понятие** как «tempo swing» или **опережение/обгон противника по темпу** крайне важно для Контроль Шамана. Часто вы будете отставать на протяжении всей партии, но в какой-то момент, пока вы не потеряли слишком много карт или здоровья, необходимо будет переломить ход встречи, то есть не просто в очередной раз отбиться от угроз противника, но и одновременно с этим поставить что-то на свою половину, дабы захватить лидерство в темпе и начать играть первым номером. Хорошие новости в том, что у Контроль Шамана достаточно много инструментов для совершения такого перелома в темпе. Собственно механика перегрузки как раз-таки и создана для того, чтобы делать очень многое за небольшое количество маны.

Но помимо этого у вас есть и другой способ получить очень много темпа – это **Нечто из глубин**. Значительно удешевленное **Нечто из глубин** (желательно за 0 кристаллов маны) лучше всего ставить как раз тогда, когда вы зачистили стол противника полностью с помощью AoE эффектов. Собственно, **Нечто из глубин** – еще одна причина, почему базовая сила героя Шамана так хороша: она удешевляет эту мощнейшую угрозу. Не забывайте перед розыгрышем **Нечто из глубин** подумать о том, можете ли вы разыграть силу героя в этот ход ранее, дабы сделать 5/5 провокатора еще дешевле.



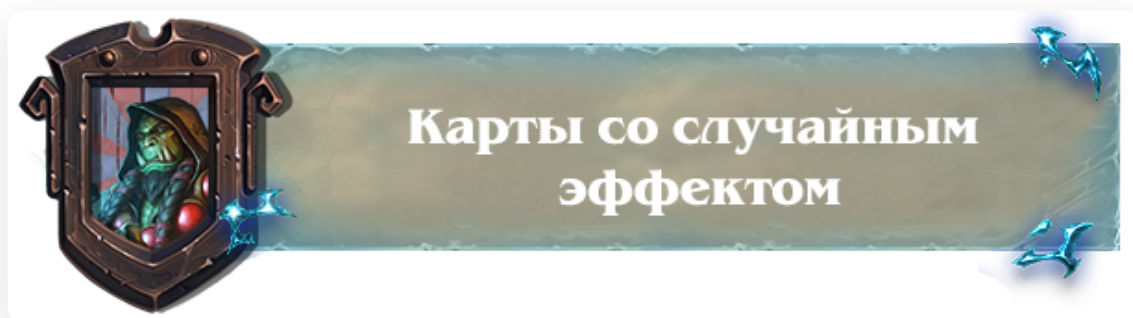
Выше была упомянута **механика перегрузки**, о которой тоже следует сказать пару слов в данном разделе. Управление кристаллами маны – важный элемент игрового процесса Шамана. Каждый раз, разыгрывая карту с перегрузкой, задавайтесь вопросом: что вы сыграете не следующий ход и сколько вам нужно маны для этого. Грамотно выбирайте между дополнительным темпом и выгодой.



Последний важный аспект игры, о котором следует поговорить в данном разделе, – это **порядок ваших действий**. У Шаманов всего мира традиционно случаются ошибки в этом, даже если управляют ими опытнейшие игроки мирового уровня. Самая распространенная ошибка Шаманов – использования силы героя после прочтения заклинаний. Сделав так, вы лишитесь возможности «срولить» **Тотем гнева воздуха**, значительно усиливающий все ваши заклинания и AoE эффекты в особенности.

Впрочем, есть одно AoE заклинание, которое не усиливается от Тотема гнева воздуха, а становится только слабее. Это **Вулкан**. Да, вы получите один дополнительный удар с **Вулкана**, в результате чего это заклинание суммарно нанесет 16 единиц урона, но ваш **Тотем гнева воздуха** «впитает» в себя два удара и в результате только помешает зачистить стол.

Начиная каждый ход, подумайте о том, что вы хотите сделать. Если у вас остается 2 свободных кристалла маны для силы героя – старайтесь использовать сначала ее именно для того, чтобы посмотреть, повезет ли вам с нужным базовым тотемом или нет. Рассчитайте порядок действий и для других ваших действий: удар оружием и существами, добор, розыгрыш заклинаний и существ. Порядок действий будет определяться и некоторыми другими картами, например, Порталом: Водоворот, больше о нем и многих других существах и заклинаниях вы узнаете из следующего раздела.



У Контроль Шамана очень много карт со случайным эффектом, о каждой из подробнее вы узнаете в данном разделе.

Портал: Водоворот. Разыграв это заклинание, вы получите одно из 65 существ. С шансом в 3% вы найдете рыбок (больше, если на вас надето оружие), с шансом в 6% – провокацию. Средний шанс получить существо с каким-либо влияющим на игру эффектом равен 44% (не все будут положительными). Старайтесь выставлять существ из руки и нажимать силу героя до того, как разыграете **Портал: Водоворот**, а другие заклинания разыгрывать после. Подробнее о свойствах первых дропов, которые можно призвать с Порталом: Водоворот вы можете прочитать в [данной статье](#).

Инволюция – очень сложное для краткого анализа заклинание, о котором можно сказать одно: оно эффективно против существ с бафами и другими эффектами, которые делают их сильнее среднестатистического дропа за свою стоимость. А вот какие-то угрозы с мощнейшими боевыми кличами **Инволюция** может только усилить, хотя подобное происходит редко. Если вам хочется больше узнать об Инволюции, пройдите по [этой ссылке](#). Там вы найдете статью, которая посвящена данному заклинанию.

Гроза. На случайный эффект этой карты, к сожалению, никак не повлиять. У вас есть шанс 50% в каждом конкретном случае нанести 2 или 3 единицы урона. Естественно, значительное усиление **Гроза** получает с уроном от заклинаний.

Барнс, Мадам Гойя, И'Шарадж – эти три легендарные карты взаимодействуют с существами в вашей колоде, правда, все делают это по-разному. **Барнс** создает копию, а остальные две – вытаскивают оригинал, правда **Мадам Гойя** еще и замешивает что-то с вашего стола (скорее всего, какой-то очень слабый дроп). В любом случае, вам важно четко знать, какие именно существа остались в вашей колоде. Там могут быть отличные синергии с этими картами, а могут быть и ужасные (например, эта тройка не всегда хорошо синергирует между собой).

Король-лич. В конце вашего хода **Король-лич** будет давать вам карту рыцаря смерти. Всего в игре их 8 штук, то есть шанс найти конкретную равен 1 к 8. Читателю предлагается ознакомиться с комментариями к каждой карте рыцаря смерти по отдельности, дабы понять их потенциал именно в колоде Контроль Шамана.



● **Ледяная скорбь** – отличный источник выгоды или дополнительного урона по вражескому персонажу в медленных противостояниях. Оружие может быть опасно при разменах, все-таки у Контроль Шамана не так много способов исцеления. Не жадничайте, пытаясь уничтожать только самых хороших существ, подойдет и что-то среднее. Не бойтесь также бить и по герою, дабы быстрее разрушить оружие и призвать даже одну неплохую угрозу или просто убить оппонента. Будьте аккуратнее с добиванием этим оружием Вестника рока.

● **Хватка смерти** – источник дополнительного для вас существа, возможно и не всегда нужного, ведь подавляющее количество архетипов используют и мелкие, и крупные угрозы в своих сборках, поэтому вы не будете всегда находить что-то великолепное. В любом случае, это лучше, чем ничего, особенно если вы забираете это из колоды

оппонента. Можно и вовсе достать ключевую карту, например, Разу Пленного у [Казакс Жреца](#).

● **Уничтожение** – как и в случае с Ледяной скорбью, иногда может быть рискованно тратить здоровье для избавления от вражеских угроз. С другой стороны, если никаких других вариантов нет, придется пользоваться этим. Постарайтесь в этот ход разыграть и каких-то существ, чтобы получить преимущество по темпу.

● **Проклятый договор** – недостатка в AoE эффектах у Контроль Шамана нет, но всё же такой, уничтожающий весь стол вне зависимости от его размера, может пригодиться. Если у вас не осталось карт в колоде, вы не будете получать урон от усталости при уничтожении существ Проклятым договором.

● **Щит антимагии** – ситуативное заклинание, порой бесполезное, а порой способное в одиночку решить исход противостояния. Многие контроль колоды будут просто беспомощны даже перед одним неуязвимым к заклинаниям существом с большим количеством здоровья, например, Маги, Жрецы, Разбойники без Исчезновения. А другие, наоборот, не особо обратят внимания на Щит антимагии.

● **Лик смерти** – относительно простое и универсальное заклинание, чаще всего будет использовано для нанесения 5 единиц урона, хотя и исцеление вашего героя или существа — хорошая опция.

● **Смерть и разложение** – еще один пример простой карты, которая пригодится в игре если не для зачистки от мелких угроз, то для добивания вашего оппонента взрывным уроном из руки.

● **Армия мертвецов** – в вашей колоде изначально 13 существ, то есть практически половина. Это значит, что статистически Армия мертвецов выставит на стол 2-3 угрозы (чаще 2, чем 3), а остальные карты заклинаний и оружия уничтожит. Стоит ли игра свеч – решать только вам, если ситуация не самая благоприятная, Армия мертвецов может помочь ее исправить. Помните о том, что именно лежит в вашей колоде, как много там провокаторов, как много относительно слабых существ ([Барнс](#), [Мадам Гойя](#), [Костяная кобыла](#)). Не забывайте, что в колоду могут быть замешаны как Страж бури (благодаря существу [Млечноокий](#)), так и какой-то токен боевым кличем Мадам Гойи.

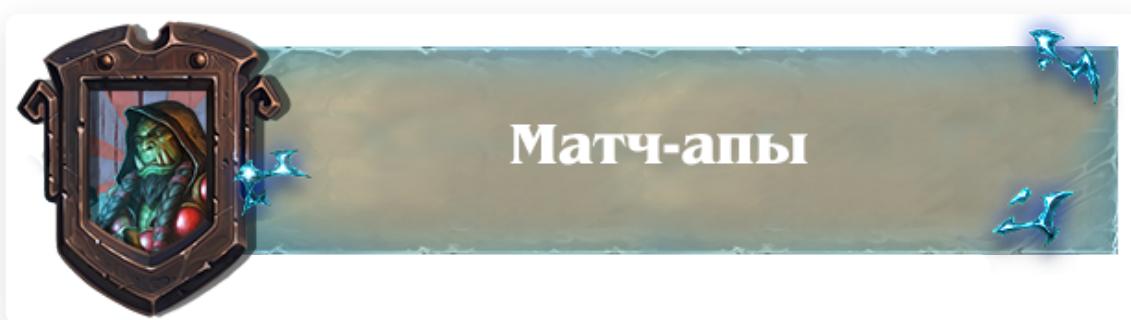
Изера – как и [Король-лич](#), в конце хода дает в вашу руку одну карту. На этот раз выбор делается случайным образом из пяти карт, то есть шанс найти конкретную равен 20%. Опять же, к каждой из них можно дать небольшой комментарий.



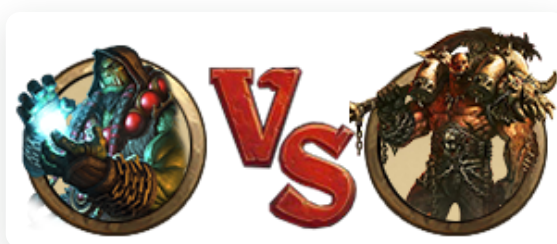
- **Сон** - гибкая и интересная карта, которая поможет и набрать отличный темп, бесплатно нейтрализовать тяжелую угрозу врага, и извлечь выгоду, убрав в вашу руку поврежденное существо или существо с мощным боевым кличем.
- **Кошмар** - подойдет не только как способ добить оппонента в стиле Переполюющей мощи, но и как защитный инструмент: если баффнуть союзного провокатора, он еще послужит вам один ход оппонента, так что вы, возможно, защититесь от летального урона в этот ход. Особенно приятно баффать таким образом базовый тотем в провокации.
- **Изумрудный дракон** - дополнительные угрозы с большим запасом здоровья никогда не будут лишними для Контроль Шамана, особенно если они стоят так мало, также останется еще масса возможностей в данный ход, например, для использования Духа предков или AoE эффектов.
- **Смеющаяся сестра** - чаще всего худшая опция из всех предложенных в силу своего низкого «импакта», то есть воздействия на игровую ситуацию. Если разыграть

Смеющуюся сестру рано, она, конечно, хороша, но вот на позднем этапе игры хотелось бы получить что-то более полезное и значительное.

● **Пробуждение Изеры** - а это, наоборот, часто желанная опция из-за своей низкой стоимости и влияния на игровую ситуацию. Вы сможете очень дешево зачистить стол от вражеских угроз (и своих, впрочем, тоже, так что будьте аккуратны), а на оставшиеся кристаллы маны выставить что-то вновь. Также Пробуждением Изеры легко добивать вражеского оппонента. Беда в том, что у Контроль Шамана в руке может оказаться слишком много AoE способностей, так что дополнительная - даже такая сильная карта - может быть не столь полезной.



Начиная любое противостояние, вам очень важно знать состав колоды противника, а точнее: наличие или отсутствие там ультимативных ремувалов для ваших существ и их баффов. Сможет ли противник легко убрать Элементалю земли или нет? Стоит ли накладывать на 1/1 копию Короля-лича **Дух предков**? Ответ на эти вопросы дается только при точном знании возможностей оппонента, хотя и другие факторы тоже имеют значение (Сможете ли вы выиграть, если у противника есть ответ на вашу угрозу с баффом? Не является ли это вашим единственным шансом победить?). Поэтому в данном разделе при описании каждого матч-апа будет дана информация о ключевых картах оппонента: ремувалах, эффектах немоты, подчинения, превращения, возврата существ в руку - очень важно знать, что из всего этого есть в его сборке и в каком количестве, а чего нет.



Воин

Пират Воин задаст крайне высокий темп игры уже с первых ходов, и если у вас есть чем сопротивляться в это время - партия должна пройти благополучно. Начиная с 5-6 ходов, вам стоит задумываться о выставлении тяжелых провокаторов, хотя перед этим желательно избавиться от всех угроз Воина с помощью AoE эффектов. В колоде Гарроша наверняка будут две Гидры Горьких Волн, а у вас есть **Вулкан**, однако нанесение 24 единиц урона еще не залог победы - порой у Воина будет больше здоровья, а в долгосрочной перспективе он многое восстановит своей силой героя. Поэтому придерживайтесь оборонительного плана на игру, если не способны нанести летальный урон в этот ход или в течение двух ходов.

Постарайтесь чаще использовать вашу силу героя, так как с ее помощью вы можете заполучить еще одну провокацию. Из важных ремувалов у Пират Воина есть только **Разрушитель чар** – часто в сборках будет одна или даже две копии этого существа. Конечно же, всегда помните о нем, но не бойтесь ставить первого провокатора. А вот **Дух предков** по возможности лучше придержать на 2-3 существо с провокацией или на Халлазила Перерожденного, если вам не грозит летальный урон за один ход.



Паладин

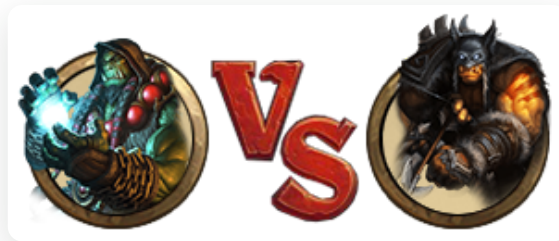
Мурлок Паладин невероятно уязвим к одному вашему заклинанию – **Инволюция**. Если вы заполучили его в руку, внимательно выбирайте момент, когда лучше всего сыграть его. **Инволюция** отлично противостоит как ранней синергии мурлоков, так и пробаффанным существам, а также Тириону Фордрингу. В общем, выбирайте момент использования этого ключевого заклинания правильно, когда никакие другие ваши инструменты не могут справиться с угрозами врага.

Из важных ремувалов у Мурлок Паладина есть только **Хранитель Солнца Тарим**. Это крайне важно: вы можете без опасений пользоваться Духом предков, а Паладин будет вынужден избавляться от второй копии существа. Это, впрочем, может быть легко для него, если на его половине стола есть адаптированные ядом мурлоки.



Разыграв Молнию сейчас, Шаман не сможет на следующий ход разыграть пятый дроп через Монетку или **Барнса**. Впрочем, обе эти опции Траллу не так уж и нужны: **Барнса** лучше реализовать на шестой ход, да и Элементалю земли лучше скомбинировать с

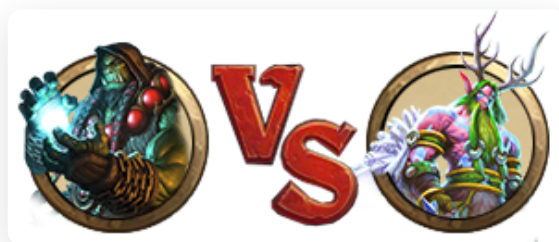
Духом предков. Куда важнее сейчас бороться за стол и не давать Мурлок Паладину слишком выходных ходов, поэтому Asmo решает убить 3/3 мурлока Молнией.



Охотник

Мидрейндж Охотника победить достаточно просто, если вы нашли много AoE эффектов, способы ранней борьбы за стол и Инволюцию. По сути, на все угрозы противника у вас есть достойный ответ, остается только найти его и вовремя использовать. Проблема данного матч-апа в первую очередь в том, что вы не защищены от получения урона даже с огромным количеством провокаций на столе. Охотник будет наносить 2 единицы урона каждый ход своей силой героя, а еще у него есть **Команда «Взять!»**. Это значит, что вам нужно постараться не получить слишком много урона на старте, поскольку закончить партию быстро у вас получится далеко не всегда. Конечно, если у вас есть **Халлазил Перерожденный** в руке, поводов для беспокойства становится меньше, однако вам нужно беречь данную угрозу и постараться выставить ее на стол только в комфортной и безопасной ситуации.

Из важных ремувалов у Мидрейндж Охотника есть только **Смертельный выстрел**, обыгрывать который не нужно, так как это заклинание встречается не в каждой сборке. **Дух предков** вы можете использовать без особых опасений, вероятно, Охотнику придется избавляться от второй копии вашей угрозы с помощью своих существ и наносящих урон заклинаний. Вы можете не бояться использовать даже две копии Духа предков на одно существо.



Друид

Матч-ап с **Джейд Друзидом** выигрывается исключительно за счет максимального давления и агрессии. В первые ходы у вас, разумеется, не будет особых опций: старайтесь брать карты Дальним зрением, ставьте базовые тотемы. К 4-6 ходам вам важно начать активно действовать, то есть разыгрывать первые тяжелые угрозы, и после ставить все новые и новые, никогда не останавливая натиск.

Из важных ремувалов у всех архетипов Друида ничего нет. Редко встречается **Разрушитель чар** и **Близость к природе**, но обыгрывать их не нужно. Это значит, что вы должны без сомнений отдавать **Дух предков** на первую же выставленную вашу крупную угрозу. Идеальной целью станет **Элементаль земли** из-за своих огромных характеристик и низкой стоимости, хотя так же подойдут, конечно же, и другие тяжелые существа.

Если в вашей руке есть **Инволюция**, можете не бояться Ползучей чумы, правда после Инволюции желательно дать какой-то наносящий урон AoE эффект, дабы убрать мелких существ противника со стола. Если Инволюции или хотя бы Грозы в вашей руке нет, следует обыгрывать Ползучую чуму, не разыгрывая слишком много мелких ургов.

Инволюция не очень эффективна против многих других угроз Джейд Друида: Нефритовые големы и многие призывающие их существа станут не намного слабее, а порой и сильнее. Разве что Айю Черную Лапу можно обезвредить данным заклинанием.

Старайтесь избавляться от угроз Джейд Друида с помощью ваших AoE эффектов, оружия и точечных ремувалов, особенно если эти угрозы способны разменяться с вашими существами. Последними же старайтесь действовать агрессивно, в данном матч-апе не стоит медлить.

В противостоянии с **Биг Друидом** придерживайтесь той же логики. Инволюцией можно также обезвредить Владыку **Смертокрыла**. Он и **Ползучая чума** – единственные важные цели для вашего массового ремувала.

С **Агро Друидом** играть достаточно просто, эту обычную агрессивную колоду «наказывают» в первую очередь ваши AoE эффекты. Особенно сильна **Инволюция** против Живой маны или против пробаффанных существ, но после нее в идеале дать еще какое-то наносящее урон заклинание, дабы Агро Друид не прочитал другой массовый бафф.



Asmo мог бы дать Грозу в этот ход, однако любая карта с перегрузкой не позволит Шаману применить на следующий ход **Вулкан**. Поэтому Asmo решает сейчас убить 2/3 Огневичка Нефритовой молнией и даже не играть бесплатные **Нефритовые когти**.



Разбойник

Темпо Разбойник – самая популярная колода нынешней меты, с которой совладать может быть тяжело из-за высокого темпа, заданного оппонентом. Опять же, очень важна **Инволюция**, которую можно использовать и для нейтрализации синергии пиратов, и против Эдвина ван Клифа, и против Шаку Собирателя, и против пробаффанной Костяной кобылой цели. Правда, многие существа, вероятно, станут только сильнее: сама **Костяная кобыла**, **Кровожадный злолист**.

Из важных ремувалов у Темпо Разбойников есть **Кровожадный злолист**. Опасайтесь этой карты, начиная с шестого хода, не раньше. Вы, вероятно, сможете реализовать **Дух предков**, если сможете закрепиться на столе мощным и сильным существом, проблема будет именно в последнем.

Увидев Гидру Горьких Волн, не стесняйтесь убивать ее **Вулканом**, ведь у Разбойника нет возможности восстановить здоровье. То есть вам останется нанести только 6 или менее урона по вражескому герою, что в принципе легко осуществимо.



В данной ситуации, конечно, очень хотелось бы зачистить стол, однако Шаман не сможет разыграть ничего после зачистки, значит она не так эффективна: Шаман всё равно будет отставать, а Разбойник давить уже новыми угрозами (карт в его руке достаточно). Поэтому Asmo решает сыграть авантюрно, то есть разыграть Короля-лича.

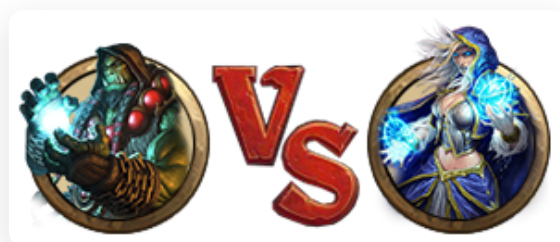


Шаман

Токен Шаман способен выиграть партию уже на пяти кристаллах маны с помощью Жажды крови, если вы никак не ответите на его угрозы. Благо, AoE эффектов у вас достаточно, но использовать их нужно с умом. Считайте сколько Шаман может нанести урона за следующий ход, чистите стол только если вас возможно убить (или оставить очень мало здоровья). Помимо Жажды крови следует опасаться Тотема прилива маны – это существо необходимо уничтожить сразу же, дабы Токен Шаман не получал дополнительных ресурсов.

Связку **Доппельгангстер** и **Эволюция**, к сожалению, нельзя обезвредить вашей Инволюцией, так как вы оставите на столе три случайных пятых дропа – статистически они будут достаточно сильными (вероятно, намного сильнее 2/2 **Доппельгангстеров**). Лучше всего ответить на эту связку карт **Вулканом** или другими AoE эффектами, усиленными уроном от заклинаний.

Из важных ремувалов у Токен Шамана есть **Инволюция**, это заклинание сможет нейтрализовать и бафф Костяной кобылы, и **Дух предков**. Не обыгрывайте ее в трудных ситуациях, когда есть вероятность, что вы не выиграете партию иначе, кроме как с помощью Духа предков. Старайтесь выманить первую копию Инволюции на какую-то одну угрозу по типу Элементаля земли, а уже после использовать **Дух предков**. Не обыгрывайте вторую копию Инволюции.



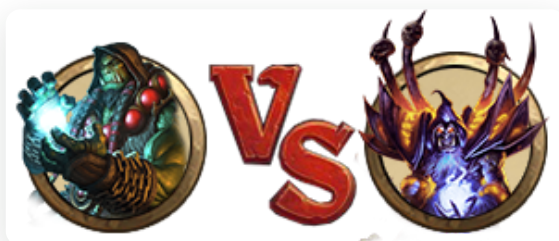
Маг

Контроль Маг – самый популярный архетип класса в настоящий момент, но всё же с ним конкурируют и Секрет Маг, и Квест Маг. О Контроль Маге вам нужно знать только одно – в его сборках есть **Превращение** и **Метеорит**, о которых обязательно нужно помнить. Еще медленные Маги всегда используют связку **Вестник рока** и **Кольцо льда**. Ответить на нее можно или Инволюцией, или уроном от других заклинаний и оружия.

В матч-апе с **Секрет Магом** важно помнить про Антимагию. Вероятно, у противника будет два этих секрета в сборке. Если Антимагии противостоять относительно легко (лучше по возможности сохранить Монетку), то Отраженной сущности намного труднее. У вас нет слабых и мелких существ, которых не жалко было бы отдать Джайне, поэтому, порой, если ситуация и так не завидная, просто не обыгрывайте Отраженную сущность и надейтесь, что Маг ее не найдет.

Очень плохо взаимодействует **Зелье безумия** с **Барнсом**. Призванная им копия 1/1 может быть легко украдена Жрецом, так что применять на нее **Дух предков** крайне рискованно. Но, опять же, порой рискнуть стоит, особенно если ситуация уже плохая, а вы играете против **Казакус Жреца** с одной копией **Зелья безумия** в колоде.

В противостоянии с **любым Жрецом** старайтесь делать ставку на существ с 4 единицами атаки. У вас есть **Изера** – идеальная угроза против Жреца, **Халлазил Перерожденный**, а еще **Костяная кобыла**, которая может баффнуть ваш базовый тотем с характеристиками 0/2.



Чернокнижник

Зоолок – самый популярный архетип класса. Как и всегда в агрессивных матч-апах очень важны AoE эффекты и дешевые способы борьбы за стол. Постарайтесь сохранить Инволюцию для нейтрализации какого-то баффа или Стража ужаса, которого можно превратить в четвертый дроп - значительно ослабить.

Важных ремувалов у Зоолока нет, редко используется **Разрушитель чар**, но обыгрывать его не стоит. Это хорошие новости для вас: **Дух предков** можно использовать на первую хорошую цель. Важно не жадничать и кидать этот бафф даже на **Нечто из глубин**, если вам срочно необходима защита и темп.

Матч-ап с Зоолоком лучше не затягивать слишком надолго, ведь есть риск, что вас переиграют по ресурсам. Особенно часто это будет происходить, если Чернокнижник рано будет находить **Кровопийцу Гул'дана**.

Контроль Чернокнижник – второй по популярности архетип класса. В этом матч-апе важно то, что **Дух предков** вы сможете легко реализовать. Чернокнижник располагает только такими ремувалами как **Вытягивание души** и **Круговерть Пустоты**.



Едва ли вы очень часто будете сталкиваться с Контроль Шаманом, но всё же это может случиться, так что же делать, дабы выиграть данное противостояние?

Для начала вы должны понять, что столкнулись именно с Контроль Шаманом. Подозревайте это, если ваш противник-Шаман ничего не делает в течение 2-3 ходов (использует только силу героя, **Нефритовые когти** и **Портал: Водоворот**). Наверняка вы

узнаете архетип только в случае, если Тралл разыграет [Дальнее зрение](#), [Грозу](#), [Барнса](#), [Вулкан](#) и другие дорогостоящие существа.

Как только вы определили архетип противника, определитесь с самым важным – есть ли у вас какой-то ответ на [Дух предков](#)? Подойдет эффект немоты, превращения, подчинения или возвращения угрозы в руку противника. Если что-то из этого есть, всеми способами ищите данные карты и берегите их до применения Духа предков.

Если бороться с Духом предков нечем, не отчаивайтесь. Вы можете или выиграть данное противостояние очень быстро, или помешать легко реализовать данное заклинания, убирая со стола все хорошие цели для Духа предков.

Помните о таких картах, как [Мадам Гойя](#) и [Костяная кобыла](#) – старайтесь убрать всех токенов к шестому ходу Контроль Шамана и абсолютно всех существ к седьмому.

Будьте аккуратны с Гидрой Горьких Волн, если вы выставите это существо на пустой стол (то есть на столе будет менее 15 единиц здоровья), то с высокой долей вероятности получите [Вулкан](#) и потеряете Гидру Горьких Волн, которая нанесет вам 24 единицы урона. Порой это не так критично, поскольку даже оставшиеся 6 единиц урона еще нужно нанести, но на риски необходимо идти осознанно.

Считайте количество призванных и разыгранных Контроль Шаманом тотемов, чтобы понимать, сколько стоит [Нечто из глубин](#) в его руке. Эта информация поможет вам предсказывать ходы оппонента и планировать свои действия.

Помните все карты, которые дают [Король-лич](#) и [Изера](#), следите за тем, сколько их осталось в руке Шамана и делайте предположения, что это может быть. Чем дольше в руке Контроль Шамана лежит какая-то полученная карта, тем точнее вы можете предсказать, что именно это такое.

У Контроль Шамана очень много AoE эффектов. Обыгрывать их все невероятно трудно, так что старайтесь действовать обдуманно и не отдавать все угрозы просто так. Особенно сильны AoE эффекты Шамана в комбинации с Тотемом гнева воздуха или друг с другом.

Контроль Шаман не очень хорош в исцелении, у него может быть только [Халлазил Перерожденный](#), которого еще нужно найти в комбинации с наносящим урон заклинанием. С другой стороны, Шаман предпочитает защищаться не исцелением, а массой провокаторов.

Лучшие карты против Контроль Шамана – всевозможные эффекты превращения, немоты, подчинения, возвращения карт в руку. Также хороши наносящие взрывной урон способности, от которых не защититься провокаторами.

Проще всего играть против Контроль Шамана [Казакус Жрецу](#), [Биг Жрецу](#), [Квест Магу](#).



Контроль Шаман, может быть, и не разрушитель меты, не самая сильная колода даже своего класса, но это и не значит, что он слаб и малоэффективен. Контроль Шаман – отголосок старых - добрых медленных архетипов класса, по которым, наверняка, уже истосковались многие игроки.

Шаман так долго позиционировал себя в первую очередь как агрессивный или мидрейндж класс, что о других стилях игры многие даже забыли. И сейчас Токен Шаман совсем не предрасполагает к медленным играм. И только герой данной статьи скромно и без особых претензий существует в нынешней мете, вознаграждая игроков интересной, необычной и яркой игрой.

Многим этого недостаточно, но, может быть, именно вы принадлежите к числу тех, кто оценит и полюбит Контроль Шамана в мете Рыцарей Ледяного Трона.
