

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

(Обновлено с учетом всех карт) О силе классов в Год Дракона. Часть 2: Маг, Паладин и Шаман

05.04.2019

Гайды

Гайды Раствахановы и грища

О силе классов в Год Дракона. Часть 2: Маг, Паладин и Шаман

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Ротация Стандартного режима — важное и волнительное событие для всех поклонников Hearthstone. В этом апреле в Вольный режим уйдут дополнения Года Мамонта — самые влиятельные дополнения по мнению многих пользователей.

Безусловно, ротация 2019 года перевернет мету с ног на голову: в ней не останется легендарных задач, рыцарей смерти, многих привычных нейтральных и классовых карт.

В этой экспериментальной статье редакция сайта предлагает порассуждать о силе классов после ротации. Сегодня речь пойдет о трех классах: Жреце, Разбойнике и Воине. Далее вы узнаете, что они потеряют после ротации, с чем останутся и как будут чувствовать себя в Году Дракона.





Разработчики показали все карты Возмездия теней, но новое дополнение, как это ни парадоксально, не так важно, как ротация. Основа всех архетипов в будущем — классический и базовый наборы, а также три дополнения Года Ворона. Возмездие теней может помочь классам, но все они получают не так много игральных карт. Blizzard не будет создавать слишком сильные карты в первом дополнении года, поскольку им предстоит существовать в Стандарте 2 года. Уход в Зал Славы [Генна Седогрива](#) и [Баку Пожирательницы Луны](#) — хороший пример того, как разработчики относятся к слишком сильным картам, выпущенным в начале года.

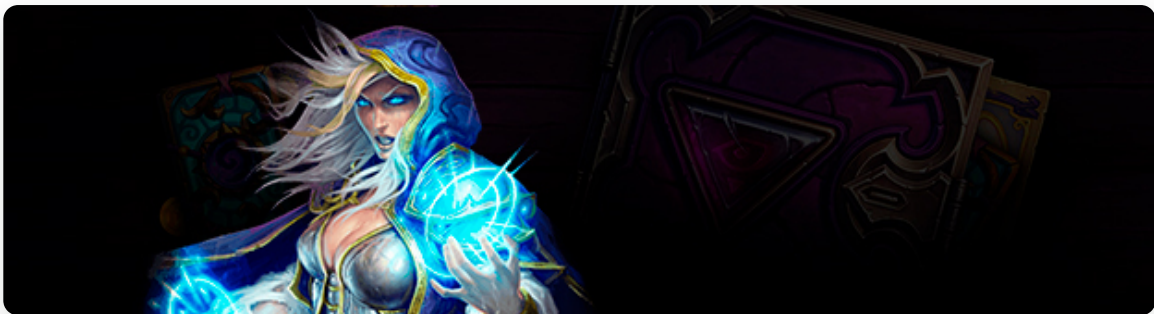
Читайте другие статьи из серии:

[О силе классов в Года Дракона. Часть 1: Жрец, Разбойник и Воин](#)

[О силе классов в Год Дракона. Часть 2: Охотник, Друид и Чернокнижник](#)

Это обновленный материал, дополненный после анонса всех карт Возмездия теней. Далее полный список изменений:

-  *Изменено вступление*
-  *Дополнены описания силы классов*
-  *Объединены разделы "Перспективы класса" и "Какие карты останутся в Году Дракона"*
-  *Дополнены разделы "Перспективы класса" с учетом всех карт Возмездия теней*



Какие колоды есть сейчас

Маг — активный участник меты Растахановых игрищ с тремя конкурентоспособными архетипами. Намного сильнее и популярнее нечетные колоды: медленный Нечетный Маг и Нечетный Агро Маг или Нечетный Секрет Маг. Биг Спелл Маг отстает, часто его медленный и размеренный стиль игры без мощных темповых инструментов и способов перехвата инициативы оказывается неэффективным в мете.

Нечетный Агро Маг и Нечетный Маг сильны и популярны во многом из-за Джаналай лодракондора. Эта легендарная карта дает серьезное преимущество, а порой и вовсе заканчивает партию в пользу Джайны. Оба архетипа комфортно чувствуют себя, поскольку переигрывают популярнейшего Мидрейндж Охотника.

В арсенале Нечетных Магов также есть несколько других специфичных опций, созданных исключительно для этих архетипов: [Огнеглотатель](#), [Пироманьячка](#) и [Черная кошка](#).

В мете редко встречаются классические колоды Мага без **Баку Пожирательницы Луны**, несмотря на доступ к таким мощным картам, как **Превращение**, **Снежная буря**, **Метеорит**, **Арканолог**, **Петроглиф**, **Алунет** и другие.

Нерф **Маназмея** серьезно ударил по всем темповым архетипам Мага, которые так и не смогли оправиться после. Разработчики не поддерживали и тяжелые контроль сборки, сосредоточившись на нечетных механиках и синергиях с силой героя в последнем дополнении.

Нечетный Агро Маг

Нечетный Маг



Биг Спелл Маг



Важные потери класса



Ротация Стандарта нанесет серьезный удар по всем архетипам и стилям игры класса. Полностью исчезнут **Квест Маг**, **Нечетный Маг** и **Биг Спелл Маг** из-за потери колодообразующих карт (**Связующая спираль** для **Квест Мага**, **Баку Пожирательница Луны** для **Нечетного Мага** и **Ярость дракона** + **Ворон-фамилиар** + **Дракономант Аланна** для **Биг Спелл Мага**).



Медленные архетипы лишатся не только двух AoE эффектов (**Ярость дракона**, **Метеорит**), но и мощных тяжелых существ, способа защиты (**Магический бронник**), а самое главное — **Ледяного лича Джайны** — ультимативного способа победы любого медленного Мага.

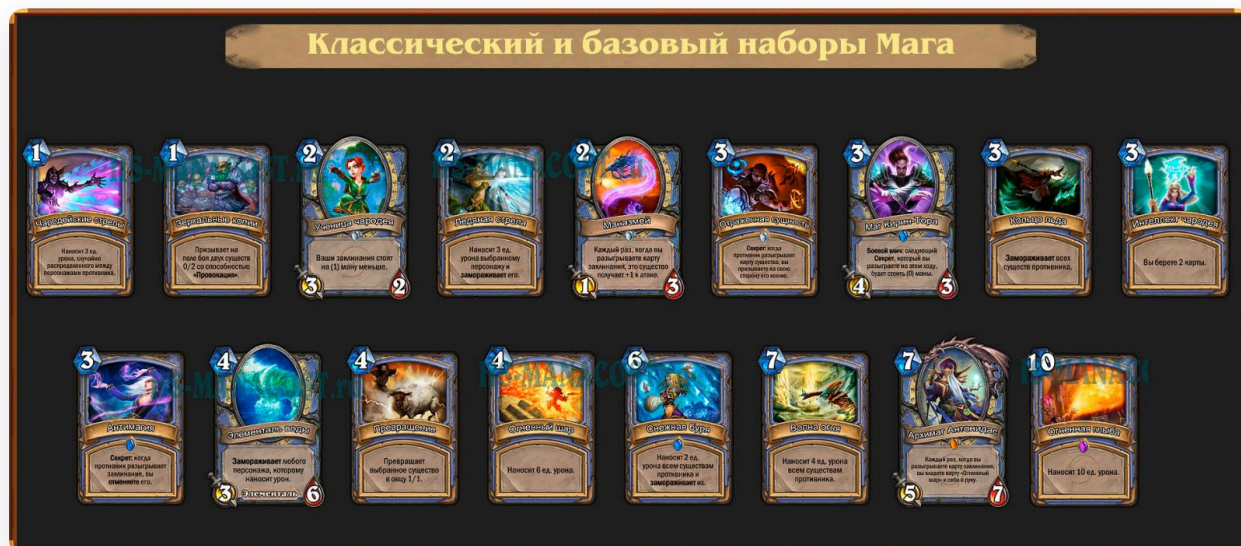
Это может даже благоприятно сказаться на архетипах, так как разработчики смогут дать им новые способы победы, которые были бы слишком сильными в сочетании с **Ледяным личом Джайной**. Уход рыцаря смерти также вынудит Мага брать дополнительные источники выгоды и жадности, например, **Малакрасса**.

Быстрые Маги будут скучать по нескольким мощным картам. **Взрывающиеся руны** — ключевой секрет для любой агрессивной стратегии, который часто дополнялся **Арканологом**, если колода позволяла сделать это. Также важна ротация **Алунета** и **Петроглифа** — карты не только сильны сами по себе, но и мешают разработчикам

создавать другие мощные инструменты, в синергии с которыми эти станут слишком мощными.

Классический и базовые наборы

В классическом и базовом наборе Мага целый ряд полезных инструментов как для медленных, так и для быстрых колод. У класса есть доступ к взрывному урону из руки, а также несколько существ, хорошо с ним синергирующих.



Стоит обратить внимание на забытых в последнее время **Архимага Антонида** и **Огненную глыбу** — карты часто становятся намного сильнее после ротации, многие Маги обращаются к ним в первом дополнении года. Другое мощное существо с огромным комбо потенциалом — **Ученица чародея**. Она сильна и в темповых, и в некоторых комбо колодах.

Никуда не уходят **Маг Кири-Тора** и несколько мощных секретов (**Отраженная сущность**, **Антимагия**), но для достойной синергии секретов классу нужно намного больше. Сами по себе эти карты никогда не играли.

В наборах есть и мощные АоЕ эффекты — **Волна огня**, **Снежная буря** и **Кольцо льда** — опора медленных архетипов в борьбе с темповыми колодами.

Перспективы класса

В Году Ворона класс получил достаточно странные и неоднозначные карты, что связано с ограничениями разработчиков из-за слишком сильных существующих ранее карт. **Маназмей** за 1 маны, **Ученица чародея** и **Петроглиф** не позволяли создавать слишком мощные темповые карты, а **Ледяной лич Джайна** — слишком мощные тяжелые.

Дополнения Года Ворона



В результате класс получал спорные и не всегда хорошо вписывающиеся в колоды инструменты — слишком разноплановые и плохо работающие друг с другом.

Из-за ухода в Зал Славы Баку Пожирательницы Луны многие ранее сильные карты станут слабее. Огнеглотатель и Пироманьячка с трудом смогут найти место в архетипах без улучшенной силы героя, то же можно сказать и про Джан'алай лоа-дракондора, которая без Баку Пожирательницы Луны едва ли будет выходить на 7 ход.

У класса много разных идей: синергия урона от заклинаний, колоды только с существами (Верховный маг Аругал, Книга привидений), синергии элементалей и Чарозавра, а также некоторые другие. Найдут ли они поддержку в будущем или так и останутся не востребованными — вопрос открытый.

После ротации ключевые и давно привычные идеи уйдут в Вольный, открыв путь новым — пока что не доказавшим свою эффективность. Исключения, конечно, есть: Элем Маги, Маги только с существами и другие необычные архетипы добивались высоких позиций легенды в редких случаях, но никогда не находили широкой поддержки сообщества.

Классические и базовые карты способствуют созданию медленного и быстрого архетипов класса, но им нужно больше поддержки, которую Маг не находит в картах Года Ворона. Надежда на Возмездие теней.



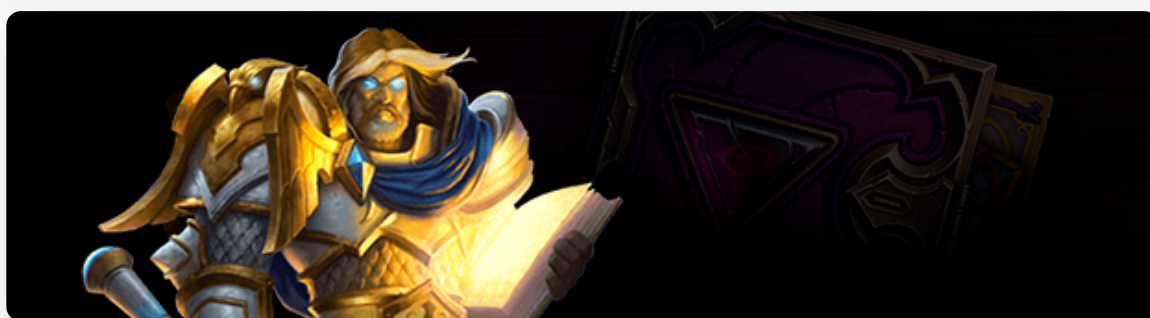
Новая идея Мага в дополнении — призыв существ, в чем помогают **Кадгар** и **Сила созидания**. Карты хорошо синергируют друг с другом, а также с некоторыми другими опциями. Потенциально сильна **Воля призывателя** — это и ремувал, и способ заспамить стол в комбинации с тем же Кадгаром или даже без него. Волю призывателя с Кадгаром можно скомбинировать уже на 5 ход, если на столе есть четвертый дроп. Такая комбинация по силе напоминает старую связку Шамана **Доппельгангстер** + **Эволюция**. Thijs считает, что Маг на призыве существ может стать неплохой мидрейндж колодой.

Калесгос — опция для любой медленной колоды, особенно хорошо работающая с AoE эффектами. Сила карты во многом будет зависеть от доступных Магу заклинаний. В Возмездии теней у класса будет много странных заклинаний из Года Ворона, так что Калесгос может раскрыть себя не сразу.

Потенциально выглядит **Манасмерч**. По мнению StrifeCro — одного из опытейших Контроль Магов в игре, это самая сильная из анонсированных в Возмездии теней карт. Манасмерч позволит Магу не отставать по ресурсам и извлекать много выгоды — особенно важной после ухода в Вольный **Ледяного лича Джайны**. Манасмерч можно сравнить с Лирой Осколком Солнца, но за 2 маны, а не за 5. Но многое, как и в случае с Калесгосом, будет зависеть от "пулла" заклинаний класса.

Другие карты Мага позволяют раскрыть синергию дешевых заклинаний. Все они хорошо смотрятся с Ученицей чародея и могут стать основой Миракл Мага.

Среди нейтральных карт Возмездия теней Мага может заинтересовать **Верховный маг Варгот**, **Торговка скакунами**, **Маг Похитителей Солнца** и некоторые другие опции.



Какие колоды есть сейчас

Паладин — популярный и достаточно разнообразный класс. Большинство играет темповыми колодами, коих к концу Года Ворона собралось три.

Нечетный Паладин — самый популярный архетип класса и меты в целом. Это крайне сильная колода существует в мете почти год без значительных изменений. Даже нерф Нового уровня! не ослабил ее. Нечетный Паладин не особо полагается на свои карты, но вместо этого — на силу героя.

Четный Паладин — стал намного слабее и менее популярным после нерфа [Равенства](#), но все еще заслуживает упоминания. Им играют редко, но время от времени берут высокие позиции легенды.

Секрет Паладин — единственный агро архетип класса, отказывающийся от концепции четных или нечетных колод. Взамен он получает последовательную кривую маны и сильные 4 и 5 ходы: [Часовой с колоколом](#) и [К оружию!](#). Секрет Паладин не популярен, но это колода с самым высоким процентом побед в мете.

Помимо темповых колод, у класса также есть целый ряд медленных архетипов. Все они ослабли с нерфом [Равенства](#), поэтому встречаются редко. Все же медленные Паладины конкурентоспособны, пусть им не хватает темпа для нынешней меты. Есть разные контроль архетипы класса: Куб Паладин и ОТК Паладин с [Гневом небес](#) — самые распространенные, но есть и другие необычные идеи и способы победы.

Нечетный Паладин

Четный Паладин



Секрет паладин



Куб Паладин



Баф Паладин



ОТК Паладин с Гневом небес



Важные потери класса



Экспедиция в Ун'Горо стала ключевым дополнением для Паладина, класс получил очень многое, поскольку страдал на протяжении всего Года Кракена. Уход Хранителя Солнца Тарима, Лозоруба, Заблудившихся в джунглях, Гидролога, Защитника холмов и Гребнистого скакуна ударит по каждому архетипу.



Паладину достались сильные опции и в других дополнениях Года Мамонта. Особенно примечательны Кобольды и катакомбы, в которых Паладин получил **К оружию!**, Грибоманта, Вал'анир и Неопознанный молот — основы большинства темповых архетипов.

Примечательно, что класс теряет все синергии с Паладинами-рекрутами из-за ухода Сияющего стегодона, Хранителя Солнца Тарима, Нового уровня!, Лозоруба и Кобольда-тюремщика. В будущем, как и ранее, Утер никак не сможет извлечь выгоду из своей силы героя кроме точечных баффов и секретов. Массовые баффы Паладинов-рекрутов были основой геймплея Паладина долгое время. И во все времена в Hearthstone, когда

класс ими не располагал (классика до Гоблинов и гномов, а после в Году Кракена), Паладин был одним из самых слабых классов в мете.

Важно отметить, что Паладин потеряет Божественную милость, которая уходит в Зал Славы. Карта была основой любой агрессивной колоды и единственным источником добора в них.

Классический и базовый наборы

У Паладина достаточно посредственные классические и базовые карты. Класс всегда сильно зависел от новых дополнений, и нерф Равенства задачу не облегчил.



Есть предпосылки для медленных, быстрых и мидрейндж стилей игры, но для каждого из них нужно много дополнительных опций. И медленные, и быстрые Паладины останутся без Равенства за 2 маны и Божественной милости, так что ситуация может стать даже напряженнее, чем в Год Кракена.

Перспективы класса

Из-за того, что в начале Года Ворона появились крайне мощные Четный и Нечетный Паладины, разработчики в будущем не выпускали карт, которые бы поддерживали эти архетипы и темповый стиль игры в принципе. Из интересных быстрых карт — Защитная матрица, Дух тигра, Хрустальный рыцарь и в особенности Часовой с колоколом. Единственный оставшийся массовый бафф — Серебряный меч.

Дополнения Года Ворона



Лучше обстоят дела у медленных архетипов. Кристалломант Кангор, Верховный жрец Текал и Ширвалла лоа-тигрица — достойные способы исцеления, а Тайм-аут! — дополнительная защитная механика, без которой ранее страдали все медленные Паладины, уязвимые к взрывному урону и ОТК комбинациям.

Есть несколько тяжелых способов победы — Легионы Кангора и Механояйцо, Ширвалла лоа-тигрица в сочетании с Гневом небес и Гибельным банкиром, а также Бессмертный прелат. Последний нуждается в дополнительных баффах на фоне ротации Гребнистого скакуна.

Карты Года Ворона создают предпосылки исключительно для медленных архетипов Паладина. Ротация дополнений Года Кракена и уход в Зал Славы Божественной милости ставят крест на темповых Паладинах в любых проявлениях. И в Году Дракона исправить ситуацию будет сложно.



Шансы остаются у какой-то вариации Секрет Паладина: **Часовой с колоколом** еще в Стандарте, также появляются **Командор Рисса**, **Не сдаваться!**, **Загадочный клинок**, **Отчаянные меры** и нейтральная **Шпионка Похитителей Солнца**. Если Паладин разыграет секрет на первый ход, на второй ему будут доступны карты, сравнимые по силе с **Огненной секирой** до нерфов и **Тотемным големом** — заманчивые темповые опции.

Традиционно секреты Паладина слабы и влияют на игру незначительно. Новый секрет **Не сдаваться!** хотя бы отчасти исправит ситуацию, так как помогает обыгрывать АоЕ и точечные ремувалы. Из-за этого секрета шансы есть и у **Отчаянных мер**, жаль они не работают с **Хранительницей тайн** и **Часовым с колоколом**.

В Возмездии теней много внимания уделено драконам Паладина. **Нозари**, **Бронзовый вестник** и **Драконовещатель** намекают на тяжелую или мидрейндж версию архетипа с синергией этих существ. Дракон Паладин почти полностью зависит от новых карт, ранее синергию драконов поддерживала только **Соборная горгулья**.

В Возмездии теней Дракон Паладину будет достаточно сложно, поскольку новых драконов совсем немного, зато уходят многие старые. Также странно выглядит **Нозари** — слишком медленная для агрессивных матч-апов, как отмечает Firebat, особенно учитывая другие более мощные источники исцеления как **Ширвалла лоя-тигрица**.

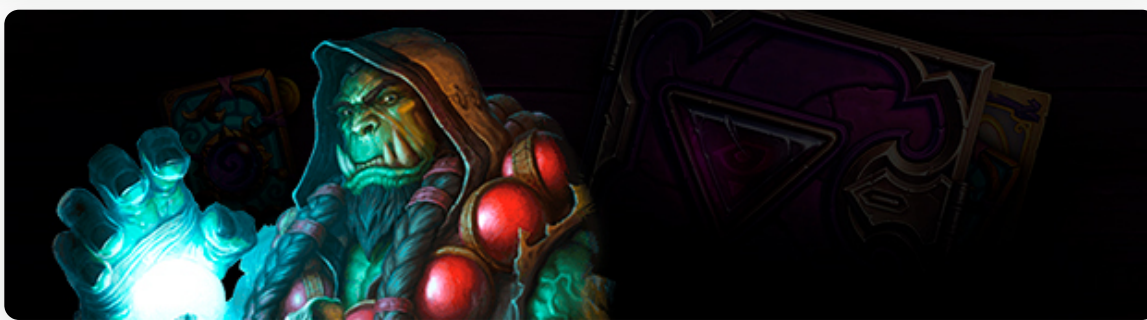
У класса есть несколько других более разносторонних новых карт:

Дуэль! — техническая карта против комбо колод и интересная опция для Контроль Паладина с тяжелыми существами.

Дар озаренных — дополнительный источник исцеления для медленных архетипов.

Приключения зовут — пока что странная карта, которой можно найти применение разве что в колодах с **Бессмертным прелатом**.

Из нейтральных карт Паладину интересны **Бариста Линчем**, **Маг Похитителей Солнца**, **Сторожевой сейф**, **Шпионка Похитителей Солнца** и другие опции.



Какие колоды есть сейчас

У Шамана серьезные неприятности уже очень долгое время. Класс дважды пострадал от нерфов: сначала исчез **Дрыжеглот Шаман**, а после ослабили все темповые архетипы из-за изменения **Тотема языка пламени**.

Проблемы Шамана начались, еще когда он считался самым сильным в игре: во времена Вечеринки в Каражане и Злачного города Прибамбасска. Тогда первые 4 хода класса были абсурдно сильными и темповыми, в результате Blizzard отказались от выпуска каких-либо мощных ранних дропов Шамана. И так продолжалось до Растахановых грищ.

Поэтому сейчас главная проблема Шамана — ранняя стадия, он не может навязать достаточный темп, играя агрессивными колодами, как и эффективно отбиваться от ранних угроз оппонента, играя контролем архетипом. Неприятно и то, что у Шамана почти нет источников добора, но это особенность классовой идентичности, от которой Blizzard не планируют отказываться.

После февральских нерфов класс испытывает серьезные проблемы в мете. Встречаются Элем Шаман, Агро Шаман и Четный Шаман, но все достаточно слабы и не популярны. Отчасти это обосновано слишком высоким уровнем силы других классов, но все же Шаман слаб даже сам по себе, не учитывая его оппонентов.

Элем Шаман

Четный Шаман



Агро Шаман



Важные потери класса



После ротации Стандарта Шаман теряет не больше остальных, но для уже слабого класса эти потери кажутся серьезными.



В первую очередь уходят почти все элементали и синергии с ними, в результате Шаман не сможет опираться на одну из ведущих сил класса в последние два года. Также недоступным станет четный архетип из-за ухода **Генна Седогрива** с Зал Славы.

Без **Грамбла сотрясателя миров** и **Оберега: малый сапфир** ослабнут комбо архетипы. Отметить стоит и не столь популярного, но в свое время эффективного **Провидца смерти Тралла**.

Контроль Шаманы лишатся **Целительного ливня** и **Вулкана**, и будут вынуждены искать другие способы чистить стол и восстанавливать здоровье.

Классический и базовый наборы

Классический и базовый наборы Шамана часто нерфили, в результате у него осталось не так много достойных инструментов.

Классический и базовый наборы Шамана



Шаманы все еще могут быть достаточно агрессивными благодаря **Молнии**, **Выбросу лавы**, **Камнедробителю** и **Молоту Рока**, а также **Жажде крови**. Чуть сложнее представить медленный архетип, несмотря на мощный **Сглаз** — без добора играть контроль колодами сложно. Тем более актуальна все та же проблема начальной стадии игры: отбиваться от агрессии нечем.

У Шамана много карт с перегрузкой, но в классическом и базовом наборах нет ничего, что помогало бы получать от перегрузки выгоду или снимать ее. В результате все они становятся неудобными и не столь темповыми.

Перспективы класса

В Году Ворона класс получил много интересных и сильных карт. Они не смогли решить его проблем в настоящем, но могут стать хорошим подспорьем в Году Дракона. Здесь много интересных опций, которые вполне способны даже надоесть игрокам, если попадут в популярную метовую колоду.

Дополнения Года Ворона



Примечательны две легендарные карты — **Ведьма Хагата** и **Дрыжеглот**. Они хорошо вписываются в медленные архетипы и наверняка появятся в будущих версиях из Года

Дракона. Комбо архетипы могут обратиться к **Эврике!**, но едва ли эти колоды откажутся от **Ведьмы Хагаты** и **Дрыжеглота**.

Дух жабы, **Зентимо**, набор дешевых заклинаний и **Громоголов** открывают возможности для необычных темповых архетипов, похожих для нынешнего Агро Шамана. Сейчас это редкая и необычная колода, но она также может стать неприятной для игроков, если наберет популярность, ведь у Агро Шамана много взрывного урона, который сложно обыграть или остановить.

У класса много финишеров и способов быстро реализовать полученное преимущество. Пока что его быстрым колодам не хватает только способов получить это преимущество, совершить темповый ход и переломить ход партии.

Разработчики обращают внимание на трудное положение класса, и в Возмездии теней появилось много интересных и мощных карт Шамана.



Главная идея в Возмездии теней для Шамана — мурлоки.

Примечателен **Склизкий хлюпень** — потенциально лучший первый дроп в мете после ротации. Мурлок за 1 маны обеспечивает Шамана не только первым, но и вторым ходом даже с перегруженным кристаллом маны. Прихвостни достаточно сильны при розыгрыше на второй ход, но не теряют своей актуальности и на поздних этапах игры. Этот первый дроп могут взять не только Мурлок Шаманы, но и другие архетипы класса.

Шрамурлок, **Удильщик из Клоаки**, **Дух мурлока**, **Склизкий хлюпень** и нейтральный **Ядовитый плавник** — мощное подспорье для Мурлок Шамана в

Возмездия теней. Набор мурлоков выглядит так сильно, что многие игроки уже пророчат успех **Голодного краба** в будущем дополнении.

Грязнеформер и **Живой источник** — мощные и необычные тяжелые дропы, вокруг которых можно построить интересную колоду. Двух карт часто может оказаться недостаточно, но у класса есть и другие медленные опции: Козни Хагаты, Королева болот Хагата и Ведьмино варево. Класс получил новые способы исцеления и AoE взамен тех, что ушли в Вольный, остается только опробовать их в деле.

В стороне держится **Мутирование** — пока что сложно представить эту карту в медленных или быстрых архетипах Шамана, хотя оно хорошо сочетается с Королевой болот Хагатой (позволяет превратить 5/5 существо в случайный 8 дроп).

Есть несколько нейтральных карт, в которых может быть заинтересован Шаман. В первую очередь это Ядовитый плавник, а также Бариста Линчем, Гарпия-ведьма, Скаковой кабан и другие карты.



Ротация Стандартного режима — всегда важное и интересное событие, в результате которого мета кардинально меняется. Серьезные перемены ждут игроков уже 9 апреля. Оставайтесь с нами, и вы узнаете все о мете Возмездия теней.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!