

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Терран Звездолет Шаман — дека с самым высоким винрейтом. Большой гайд по архетипу

19.02.2025

Гайды

Великая Запредельная Тьма

Терран Звездолет Шаман — дека с самым высоким винрейтом. Большой гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ




Герой гайда — Терран Шаман или Звездолет Шаман. Это новый архетип, который появился с выходом мини-сета Герои Starcraft. Хотя за основу Звездолет Шаман взял карты старого-доброго Токен Шамана, который рвет и мечет уже много патчей подряд, игнорируя любые нерфы.



Звездолет Шаман с первых дней мини-сета вырвала в топы по популярности. И сегодня, несмотря на нерф [Фотографа Физзла](#), это самая часто встречаемая дека на всех рангах. И такая любовь игроков оправдана: дека показывает топовый винрейт в Стандарте, отличается стабильностью и отличным распределением матч-апов.

В большом гайде разбираемся, как работает Звездолет Шаман в новой мете Героев Starcraft. Вы найдете оптимальные деки Шамана и способы собрать собственную с учетом меты и коллекции карт. Как и всегда, мы обсудим основы и тонкости муллигана, стратегии игры, а также популярные матч-апы меты.

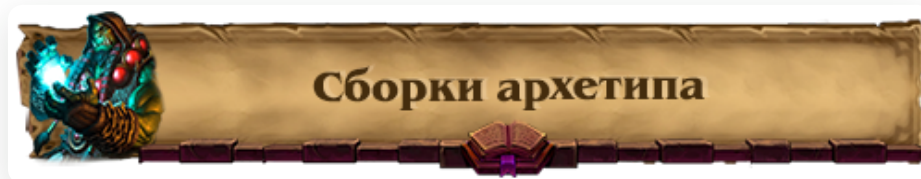
Обновили статью 19 февраля 2025 года. Список изменений:

-  *Обновили колоды и описания к ним*

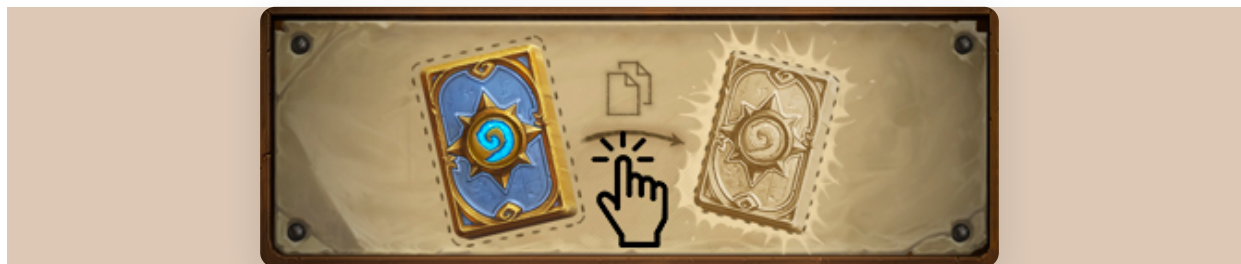
- Дополнили "Вопросы декбилдинга"
 - Изменили карты, нужные в стартовую руку против некоторых классов
 - Дополнили раздел "Стратегия игры"
 - Добавили описания новых матч-апов, дополнили старые.

Разделы гайда:

- Сборки архетипа
- Вопросы декбилдинга
 - Основа колоды
 - Опциональные карты
 - Замены
 - Максимально бюджетная колода
- Муллиган
 - Стратегия игры
 - 6 ключевых советов по геймплею
- Матч-апы



Звездолет Шаман успешнее всего выступает, когда играет как обычная темповая колода, нацеленная на захват стола, доминацию и давление. Все тяжелые комбинации не нужны архетипу, с ними он только теряет в винрейте.



- Темпо Звездолет Шаман

Звездолет Шаман



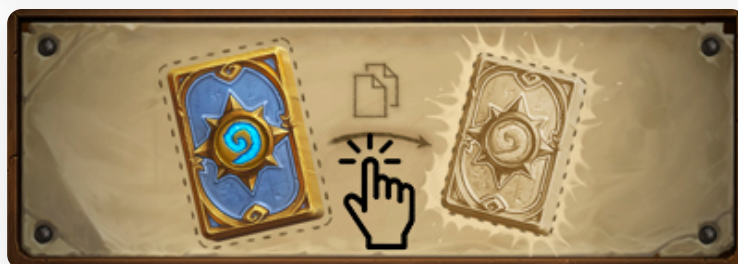
Это самая успешная колода Звездолет Шамана на этой неделе. Тут нет **Дрыжеблока** и Призрака: дека полагается просто на темп и давление со стола, дополняя всё взрывным уроном, бафами и **Жаждой крови**. Подход очень успешный и результативный. Рекомендуем эту сборку для любого ранга кроме самого топа Легенды.

Вместо **Жадного партнера** можно взять **Огневичка**, **Демонтаж-бота**, Честного торговца **Жуля**, **Зиллиакса Делюкс 3000** (Аварийный модуль + Энергетический модуль) и другие карты.



Звездолет Шаман с **Дрыжеблоком**

Звездолет Шаман

























В этой сборке появляется [Дрыжеблок](#). Чаще всего его комбинируют с Джимом Рейнором, благодаря чему можно перевернуть очень сильные комбинации на накопление брони, зачистку стола и даже ОТК комбинацию. Тут все зависит от того, какой Звездолет вы собрали. Еще [Дрыжеблок](#) хорошо работает с гигантской версией Большого Плавника. Реже утраивают боевой клич Турбуля. Важно, что вы не сможете нанести 27 урона с помощью утроенного боевого клича Осадного танка в его улучшенной версии. Этому мешает особенность боевого клича [Дрыжеблока](#).


Сборка с [Дрыжеблоком](#) все еще сильная, но не надо всегда делать ставку на этого юнита. Чаще всего Шаман будет побеждать без него. А шестой ход обычно лучше потратить на захват стола и реализацию темпового преимущества, а не на сетап хода с утроенным боевым кличем.


Тяжелый Звездолет Шаман

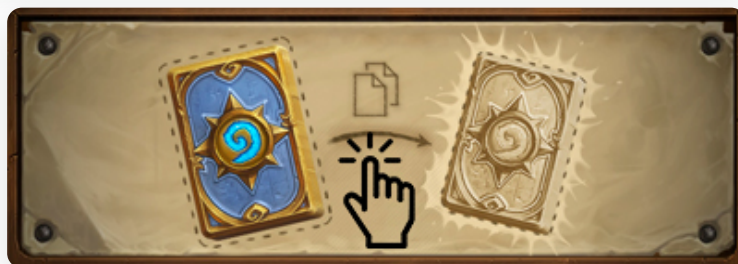
Терран Шаман

 <p>Вы раскрываете пророческое видение «Гралл», «Слазари» или «Железа крови».</p> <p>Мана: 1</p> <p>Сила: 2</p> <p>Действие: 1</p> <p>Скопировано: x2</p>	 <p>Боевой мисс: как только следующий запуск звездолета стоит на (2) мана, вы получаете +2 к атаке.</p> <p>Мана: 1</p> <p>Сила: 3</p> <p>Действие: 1</p> <p>Скопировано: x2</p>	 <p>Зарывшие существа становятся ранены. Ваш следующий запуск звездолета стоит на (2) мана.</p> <p>Мана: 1</p> <p>Сила: 3</p> <p>Действие: 1</p> <p>Скопировано: x2</p>	 <p>Провокация. Боевой мисс: противник призывает случайное существо из своей руки.</p> <p>Мана: 2</p> <p>Сила: 2</p> <p>Действие: 6</p> <p>Скопировано: 2</p>	 <p>Боевой мисс: вы берете заклинание. Если вы разыграли его на поле боя, получаете +1/+2 и броню.</p> <p>Мана: 2</p> <p>Сила: 2</p> <p>Действие: 2</p> <p>Скопировано: x2</p>	 <p>Существо получает +2 к Бое до тех пор, пока оно находится на поле. Вы берете существо того же пола.</p> <p>Мана: 2</p> <p>Сила: 2</p> <p>Действие: 2</p> <p>Скопировано: x2</p>	 <p>В конце вашего хода вы получаете +2 к Броню и берете карту.</p> <p>Мана: 0</p> <p>Сила: 2</p> <p>Действие: 2</p> <p>Скопировано: x2</p>
 <p>Призывает часть звездолета 2/1 с эффектом при запуске.</p> <p>Мана: 2</p> <p>Сила: 2</p> <p>Действие: 2</p> <p>Скопировано: x2</p>	 <p>Часть звездолета. Боевой мисс: если у вас 1 ед. урона противника, также сбрасывает все заклин.</p> <p>Мана: 1</p> <p>Сила: 3</p> <p>Действие: 3</p> <p>Скопировано: x2</p>	 <p>Боевой мисс: вы делаете снимок своей руки и заменяете его в колоде (Один раз за игру).</p> <p>Мана: 3</p> <p>Сила: 3</p> <p>Действие: 3</p> <p>Скопировано: 3</p>	 <p>Вы берете существо с «Боевым клещем». Оно стоит на (1) мана.</p> <p>Мана: 3</p> <p>Сила: 2</p> <p>Действие: 2</p> <p>Скопировано: x2</p>	 <p>Вы берете 2 карты терранов. Призывает часть звездолета 2/1 с эффектом при запуске.</p> <p>Мана: 3</p> <p>Сила: 4</p> <p>Действие: 4</p> <p>Скопировано: x2</p>	 <p>Провокация. Премудрый призм: вы получаете +6 к Броню. Часть звездолета.</p> <p>Мана: 4</p> <p>Сила: 3</p> <p>Действие: 4</p> <p>Скопировано: x2</p>	 <p>Титан. Вэш первое заклинание на каждом ходу стоит на (3) мана.</p> <p>Мана: 6</p> <p>Сила: 5</p> <p>Действие: 7</p> <p>Скопировано: 7</p>
 <p>Увеличение. Боевой мисс: как только следующий боевой мисс сбрасывает 3 раз, но не может нанести урон противнику игрою.</p> <p>Мана: 6</p> <p>Сила: 5</p> <p>Действие: 5</p> <p>Скопировано: 5</p>	 <p>В конце вашего хода уничтожает себя. «Изодривание». Боевой мисс: уничтожает в колоде карту с «Изодривание».</p> <p>Мана: 2</p> <p>Сила: 10</p> <p>Действие: 10</p> <p>Скопировано: 10</p>	 <p>Боевой мисс: вы выбираете действие «Полночь сражений».</p> <p>Мана: 6</p> <p>Сила: 4</p> <p>Действие: 5</p> <p>Скопировано: 5</p>	 <p>Боевой мисс: тот, кто запускает его звездолет, запускает карты заклинания в руке и в колоде.</p> <p>Мана: 7</p> <p>Сила: 5</p> <p>Действие: 5</p> <p>Скопировано: 5</p>	 <p>Стоит на (1) мана, но на каждом своем ходу получает +1 к атаке. Боевой мисс: уничтожает все карты заклинания в руке и в колоде.</p> <p>Мана: 100</p> <p>Сила: 15</p> <p>Действие: 15</p> <p>Скопировано: 15</p>		









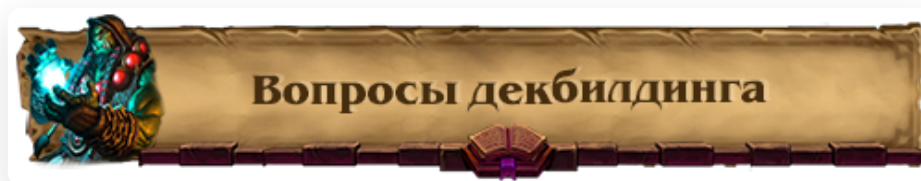
И уже совсем тяжелая сборка, где помимо Дрыжеблока появляются понерфленный Фотограф Физзл, Бескрайний простор и даже Злобожог, а в Звездолету добавляется и

Каронитовый защитный кристалл. Такой подход все еще работает, хотя это и не лучший выбор для текущей меты. Берите, если любите медленный геймплей и не гонитесь за оптимальным винрейтом. Дальше про эту сборку мы говорить не будем.



•

[наверх](#)



Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой колоде архетипа. У Звездолет Шамана в основе 24 карты. Этот набор почти всегда попадает в деки и отказываться от чего-то здесь глупо. Карты слишком сильные, универсальные и хорошо работают друг с другом.

Лишь в редких ситуациях из основы колоды убирают вторые копии карт, но это чаще всего плохое решение. Убирая все копии каких-то карт из основы обычно приводит к изменению концепции колоды и превращает ее в другой архетип.

Основа колоды (24 из 30)



Дополнить основу нужно еще 6 картами. Обычно это какие-то опции на утяжеление деки, то есть карты за 4+ маны. Хотя есть и несколько интересных карт за 1-3 маны, которые сделают деку сильнее.

Среди опциональных карт есть несколько очень популярных, которые часто встречаются в деках, но они не обязательны для архетипа. Их можно убрать из бюджетных соображений или в случае, если у вас есть какая-то необычная идея для декбилдинга.

[наверх](#)



Опциональные карты



Зиллиакс Делюкс 3000 — сильно понерфили, но опция все еще рабочая. Берите Аварийный и Энергетический модули.

Демонтаж-бот — дополнительный первый дроп, который хорошо работает с другими мехами, а еще это отличная цель для Верного напарника на второй ход: механизмов в деке много.

Светский медведь — у Шамана много существ разных типов, а Светскому медведю достаточно баффнуть даже одного Закулисного вышибалу, чтобы быть полезным. В общем юнит неплохой, хотя и редкий.

Жадный партнер — с Монеткой можно раньше сыграть Дрыжеблока, Джима Рейнора, Жажду крови и другие дорогостоящие карты. В целом карта почти всегда активная и полезная.

Переломная волна — берут в сборки, где есть две копии **Горна Владыки Ветра**. Так можно проворачивать очень сильные комбинации на взрывной урон.

Горгонзорму — есть почти во всех сборках, но все же карта не обязательная для Звездолет Шамана.

Турбуль — хорош сам по себе, пусть в деках нет никаких карт Охотника. Берут ради боевого клича, который дает отличный бафф столу, руке и колоде. Почти все юниты Шамана — боевые кличи.

Честный торговец Жуль — хорошая и универсальная карта, которую можно играть просто так, а можно делать сильные комбинации с **Дрыжеблоком**.

Призрак — обычно берут вместо Подарка Тралла и вместе с **Дрыжеблоком**. Эта комбинация позволит иссушать руку противника и переигрывать его по выгоде. Может сработать и против комбо колод, лишая их способа победы, но тут должны быть специфичные условия.

Осадный танк — хорошая карта, но не обязательная для Звездолет Шамана. С **Дрыжеблоком** Осадный танк, конечно, работает, но урон по герою не нанесет.

Бармен Боб — универсальная и полезная карта, пусть и достаточно медленная для Шамана.

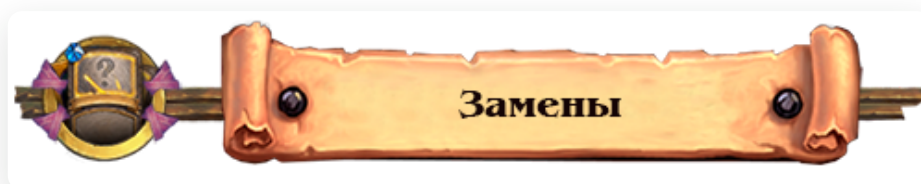
Дрыжеблок — лучше всего работает с Джимом Рейнором, хотя есть и другие сильные боевые кличи (Турбуль, Большой Плавник в гигантской форме, реже Осадный танк и Честный торговец Жуль). Дает тяжелый способ победы и существенно замедляет Шамана, что не нужно в большинстве матч-апов. Поэтому в основные карты не попадает.

Горн Владыки Ветра — чаще всего берут одну копию этого оружия, которое сработает и как источник урона, и как способ борьбы с тяжелыми существами противника.

Экзодар — дополнительный активатор Звездолетов, который, впрочем, не всегда такой уж темповый и быстрый, потому что Шаман очень хорош в удешевлении запуска Звездолетов. Но дополнительные активные способности у Экзодара все же неплохие, так что легендарка в принципе не такая уж бесполезная, разве что очень медленная.

Бескрайний простор — универсальная карта, хотя и достаточно тяжелая для Звездолет Шамана.

[наверх](#)



Звездолет Шаман — средняя по стоимости дека, а еще ее можно сделать намного дешевле, избавившись от большинства легендарок. Намного слабее Шамана это не сделает. Далее о том, какие эпиксы и легендарки есть и как их можно заменить.



Верный напарник — обязательная карта для Шамана, создайте две копии.



Горгонзорму — есть в коллекции всех игроков бесплатно.



Турбуль — легко играть без этой карты. Берите вместо **Жадного партнера**, **Призрака** или другую опциональную карту.



Голганнет Громовержец — можно играть без него. Вместо берите **Горн Владыки Ветра** или **Бармена Боба**.



Джим Рейнор — единственная обязательная легендарка, без которой архетип будет слишком слабым. Обязательно создавайте.










Дрыжеблок — можно легко играть без него, тем более оптимальная версия и вовсе убирает эту легу.

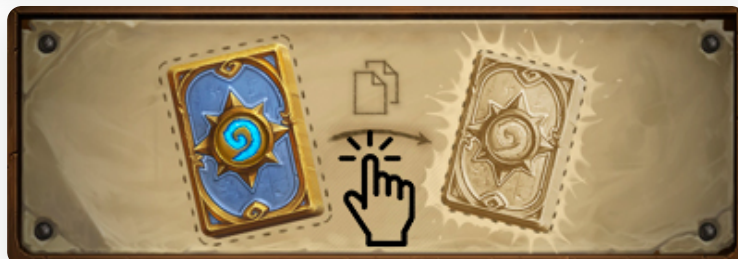
[наверх](#)



Максимально бюджетная колода

Бюджетный Шаман

 <p>Демонтаж-бот Боевой маг: вы получаете скробота 1/1 с эффектом и случайным бонусным эффектом. Механизм</p>	 <p>Захватчики Здоровье существа становится равным 1. Ваш следующий запуск звездочета стоит на (2) меньше. Механизм</p>	 <p>КСМ Боевой маг: ваш следующий запуск звездочета стоит на (2) меньше. Механизм</p>	 <p>Подарок Грала Вы раскрываете случайную карту «Гроль», «Слазали» или «Жады крови». Мурлок</p>	 <p>Книжка распадашки Наносит 2 ед. урона и призывает две мутушки 0/1 с «Провокацией». Природа</p>	 <p>Большой Плавинк Гигантский. Боевой маг призывает Милого Плавинка с «Напастом» и заклинание, как у этого существа. Мурлок</p>
 <p>Мадный партнер Боевой маг: если у вас в руке есть еще одна карта за (2), вы получаете «Монету». Механизм</p>	 <p>Космопорт Призывает часть звездочета 2/1 с эффектом при запуске. Механизм</p>	 <p>Ракетный модуль Часть звездочета Боевой маг наносит 1 ед. урона противнику. Также сбрасывает при запуске. Механизм</p>	 <p>Кактусорез Боевой маг: вы берете заклинание. Если вы разыграете его на этом ходу, получаете +1/+2 и «Провокацию». Мурлок</p>	 <p>Верный напарник Существо получает +2/+3. Если это существо ополдешит, вы берете существо того же типа. Механизм</p>	 <p>Горгон зорму Боевой маг: вы получаете скил за (2), призывающий трех существ за (3). Получается каждый ход. Дракон</p>
 <p>Взлет Вы берете 2 карты терранов. Призывает часть звездочета 2/1 с эффектом при запуске. Механизм</p>	 <p>Закупный омшывал Проклятие Боевой маг: превращает противника в монету этого существа. Зверь</p>	 <p>Осадный танк Боевой маг: наносит 10 ед. урона случайному существу противника. (Смена раки, если вы запускаете звездочета в этом ходу.) Механизм</p>	 <p>Горн владыки ветра Настояство ветра. Когда вы первый разыграете существо, от которого вы станете равны 3/3. Механизм</p>	 <p>Джим Рейнор Боевой маг повторно запускает все звездочеты, запущенные вами в этом ходу. Механизм</p>	



В сборке только одна платная легендарка — Джим Рейнор. Но ее стоит скрафтить в любом случае, герой очень сильный и подойдет не только декам Шамана. Все другие карты или недорогие, или бесплатные. Хорошо то, что такой Шаман уже очень сильный и может без проблем взять Легенду.

[наверх](#)

Выбор карт в стартовую руку

Муллиган Звездолет Шамана не самый простой и прямолинейный, хотя общие закономерности тут есть. Вы должны всегда думать о 1-3 ходах и оставлять оптимальные карты для них, учитывая наличие или отсутствие Монетки.

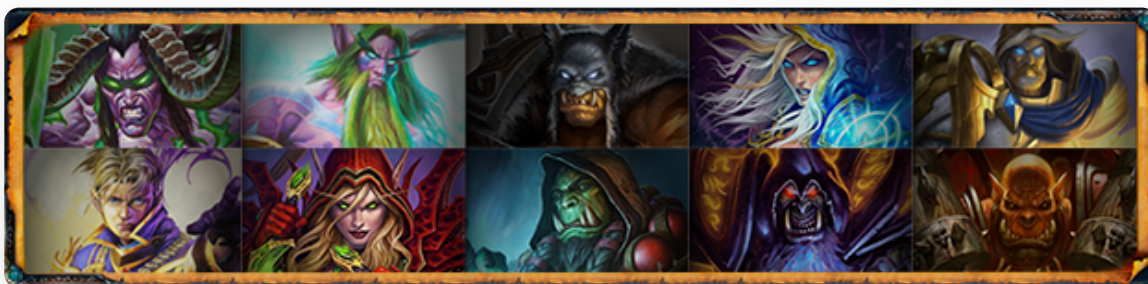
Далее мы обсудим общие правила муллигана и разберем лучшие карты, которые нужно оставлять на старте партии.



Общие правила муллигана

- **КСМ** — всегда оставляйте одну копию и дальше ищите хороший второй ход.
 - **Большой Плавник** — всегда оставляйте одну копию и дальше ищите хороший второй ход.
 - **Космопорт** — оставляйте в любом количестве.
 - **Верный напарник** — оставляйте только при наличии хорошего первого хода. Если есть Монетка, можно оставить **Верного напарника** вместе с **Книжкой-раскладушкой**.
 - **Ракетный модуль** — оставляйте против темповых противников одну копию. Вторая нужна только с Монеткой.
 - **Турбуль** — не ошибка оставлять всегда. Сбросить можно только с плохой рукой против очень быстрых противников.
 - **Взлет** — можно оставить одну копию с очень хорошей рукой или в медленном матч-апе.
 - **Закулисный вышибала** — оставляйте только против Разбойника.
 - **Голганнет Громовержец** — можно оставить с хорошей рукой при встрече с Паладином, ДХ или Шаманом.
 - **Другие карты** — оставляют редко.
- Далее о том, что Шаман ищет при встрече с конкретными классами.

[наверх](#)



Муллиган против каждого класса

Рыцарь смерти: КСМ, Космопорт, Большой Плавник, Ракетный модуль. С хорошей рукой — **Верный напарник**, Турбуль.

Охотник на демонов: КСМ, Космопорт, Большой Плавник, Ракетный модуль. С хорошей рукой — **Верный напарник**, Турбуль, **Голганнет Громовержец**, **Книжка-раскладушка**.

Воин: КСМ, Космопорт, Большой Плавник, Турбуль. С хорошей рукой — **Верный напарник**.

Паладин: КСМ, Космопорт, Большой Плавник, Ракетный модуль, Турбуль. С хорошей рукой — **Верный напарник**, **Взлет**, **Голганнет Громовержец**.

Охотник: КСМ, Космопорт, Большой Плавник, Ракетный модуль, Турбуль. С хорошей рукой — Верный напарник.

Друид: КСМ, Космопорт, Большой Плавник, Турбуль, Джим Рейнор. С хорошей рукой — Верный напарник.

Разбойник: КСМ, Космопорт, Большой Плавник, Закулисный вышибала, Книжка-раскладушка.

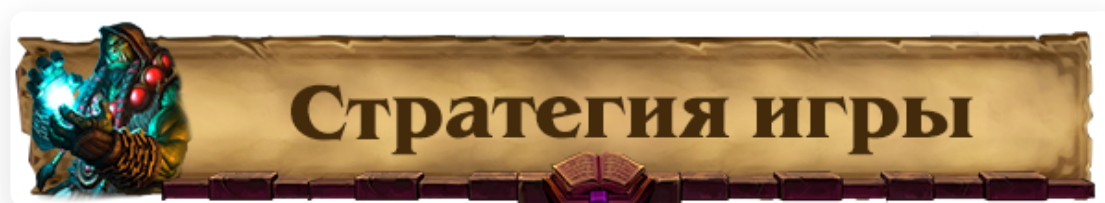
Шаман: КСМ, Космопорт, Турбуль, Ракетный модуль, Взлет, Голганнет Громовержец. С хорошей рукой — Верный напарник.

Маг: КСМ, Космопорт, Большой Плавник, Турбуль. С хорошей рукой — Верный напарник.

Жрец: КСМ, Космопорт, Большой Плавник, Турбуль, Горгонзорму. С хорошей рукой — Верный напарник.

Чернокнижник: КСМ, Космопорт, Большой Плавник. С хорошей рукой — Верный напарник, Горгонзорму.

[наверх](#)



Разбираемся, как работает колода Звездолет Шамана в 6 пунктах.

Главный способ победы Звездолет Шамана

Самое важное, что нужно знать про Звездолет Шамана — это темповая колода.

Не надо играть так, будто это контроль дека или ОТК дека. Вспомните старого Токен Шамана или Эволв Шамана — во многом Звездолет Шаман делает то же самое, но обращается к механике Звездолета и Джиму Рейнору в поддержку.

Дека практически полностью играет от стола в начале партии, хотя и взрывной урон тоже есть, но все же главный приоритет — захват стола и давление характеристиками с первых же ходов.



Шаман создан для того, чтобы спамить стол мелкими юнитами. В этом помогают многие карты за 1-3 маны, а особенно эффективны Горгонзорму, Книжка-раскладушка, Большой Плавник и Космопорт. Далее Шаман ищет возможности извлечь из заспамленного стола много выгоды, в чем помогает Жажда крови. Даже если Подарка Тралла еще нет в руке, вы все равно должны играть так, будто спелл есть — и вынуждать противника чистить вашу половину стола. Кроме Жажды крови минорный бафф дают Турбуль и Верный напарник. Их редко хватает для победы, но порой достаточно для того, чтобы нанести больше урона по герою противника, а добить его уже позднее.

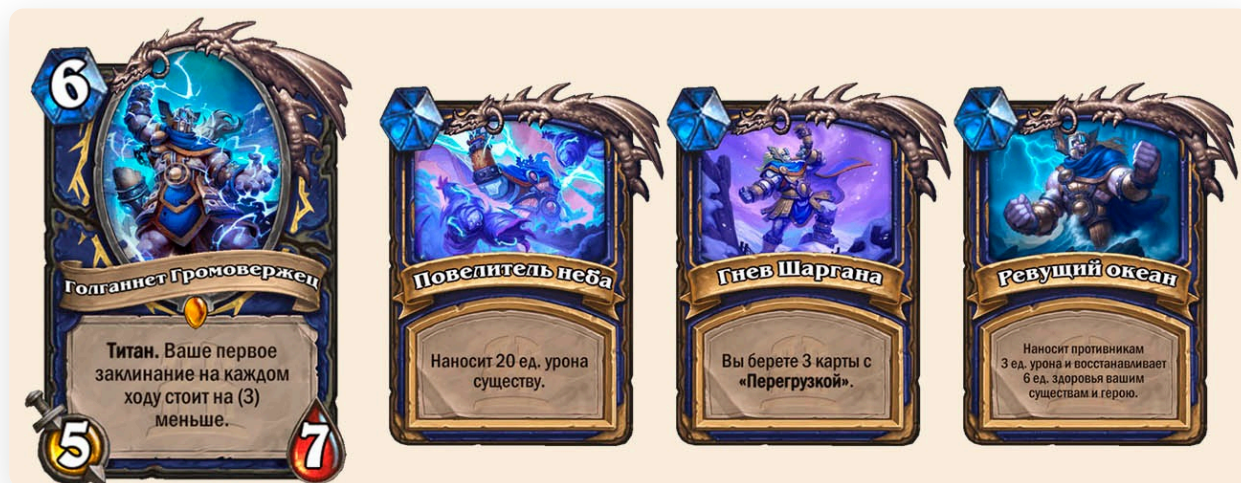
Сила героя Джима Рейнора тоже помогает играть со стола и искать массовые баффы для мелких юнитов. Порой она станет аналогом Жажды крови, но работать будет только на существ Терранов. В мид и лейтгейме можно уже играть только от силы героя и постоянно угрожать противнику массовым баффом атаки с силы героя. Хотя это работает лишь в случае, если и вы, и противник остались без хороших карт в руке.



Взрывной урон

Порой Шаман все-таки теряет контроль над столом или просто находит летал раньше — всё за счет взрывного урона, которого в деке значительное количество.

Как и раньше, помогают Горн Владыки Ветра и Голганнет Громовержец. Как правило у Горна нет какой-то специфичной цели в матч-апе. Это или способ убрать двух любых юнитов со стола, или источник 6 урона два хода подряд. Тут все зависит от того, на какой стадии игры вы находитесь и в каких условиях противник. Если вы сильно впереди, обычно оружием бьют по герою противника. А если отстаете, то размениваются с юнитами. Хотя из правила есть исключения. В мете мало способов разрушить ваше оружие, так что его заряды можно экономить.



Не сказать, что Голганнет Громовержец как-то идеально вписывается в колоду и дополняет ее синергии. Это самостоятельная и просто хорошая карта, которую часто хочется сыграть в мидгейме.

Вы точно не хотите играть опцию на добор 3 карт с перегрузкой, потому что их в деке просто нет. А среди оставшихся двух способностей чаще берут массовый урон + исцеление, хотя и убрать какого-то юнита со стола тоже порой бывает нужно. Помимо этого Голганнет хорош и из-за скидки на первое заклинание (поэтому не всегда выгодно играть его через Монетку на 5й ход).

Два других важных источника взрывного урона — Звездолеты и Осадный танк. Подробнее о них говорим дальше.

[наверх](#)

Взрывной урон из Starcraft



Звездолеты в деке собираются из 5 случайных частей. Изначально их нет в деке, но их призывают Космопорт и Взлет. Контроля над тем, что вы получите, у вас нет. Поэтому из партии в партию Звездолеты будут разными: и разным может быть и ваш стиль игры. Порой более защитный, порой атакующий. Как правило лучшими станут Башни и Освободитель, которые наносят урон, потому что урон этот прилетает и в героя противника. Значит, очень многое сделает Джим Рейнор, особенно если сыграть его под [Дрыжеблоком](#).

Но может быть и такое, что вы получите только медленные части Звездолета на броню, бонусные эффекты и призыв Морпехов. Но по крайней мере всегда можно рассчитывать на Ракетный модуль, который просто входит в состав колоды.

Все части Звездолета должны умереть, чтобы попасть в сборку самого Звездолета. Если их превратят во что-то другое, уберут в руку или замешают в колоду, то и в сборке их не будет.



Осадный танк работает не только как источник взрывного урона. Карта универсальная и может быть просто хорошей зачисткой стола. Но может сработать и как финишер, если на столе мелкие юниты, а у героя противника осталось мало здоровья. Конечно, для этого вы должны активировать Звездолет, что обычно Шаману удастся легко и дешево.

Важно, что улучшенная версия Осадного танка не работает с Дрыжеблоком. Точнее она работает и нанесет урон по существам трижды, но вот в героя противника ничего не прилетит. И несмотря на это, карта все еще очень сильная.

[наверх](#)



Как играть Верного напарника

Выбирайте целью **Верного напарника** только существ с типами, которые остались в деке. По крайней мере это актуально в 99% ситуаций, но есть 1%, когда целью может быть любой юнит.

Больше всего в деке механизмов. Тут вы точно не ошибетесь с выбором цели. Хороши и мурлоки: вы достанете из деки или Большого Плавника, или **Кактусореза**. Элем и дракон в колоде только один, так что тут можно поймать синергию только с элемунами, если вы что-то призовете с Сыра Горгонзорму. Зверь в деке тоже один — **Закулисный вышибала**. Но зато есть **Книжка-раскладушка** с призывом Лягушек. Это хорошие цели для **Верного напарника**. Совсем нет в колоде Тотемов, так что на силу героя спелл лучше не играть.

[наверх](#)

Агро матч-апы

В агро матч-апах не так страшно проседать по темпу в начале и в мидгейме, потому что контроль над столом всегда можно вернуть позднее с помощью **Грозы**, **Голганнета** **Громовержца**, а также Звездолетов. Но важно не получить в процессе слишком много урона по вашему герою, потому что исцеления в деке практически нет.

Если же вы ведете или играете на равных, всё еще разменивайтесь и не давайте противнику зацепиться за стол. Попробуйте сами делать размены своими юнитами, желательно выгодными, чтобы после сыграть **Закулисного вышибалу** или Голганнета. Еще можно размениваться с помощью Ракетного модуля. Он отлично работает с Захватом цели, а порой полезен и сам по себе. Позднее топовыми картами для разменов станут **Горн Владыки Ветра** и Осадный танк.



Если вы отстаете, то верный способ вернуться в игру — Звездолет. Тут четких указаний по игре не будет, потому что всё зависит от его стоимости и эффекта. Но как правило играют Звездолет для того, чтобы убрать со стола противника или перед розыгрышем Джима Рейнора в любом случае.

Если вы ведете в темпе, то юнитами все еще можно размениваться, а летал готовить с [Жаждой крови](#), взрывным уроном или сильным Звездолетом. До их реализации можно особо не уходить в агрессию, а играть максимально надежно и не давать противнику контроль над полем. А если переходите в агрессию до этого, то хотя бы закройте ценных юнитов провокациями, например с [Книжки-раскладушки](#).

[наверх](#)



Контроль матч-апы

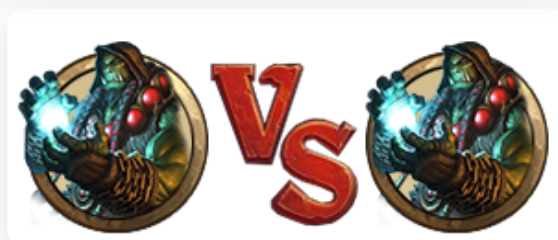
В контроль матч-апах куда сильнее становится [Жажда крови](#): старайтесь беречь Подарок Тралла только для нее, хотя порой можно раскопать [Сглаз](#) и им ответить на крупного юнита противника, например на Звездолет или его ключевую часть.

Тут тоже полезен Захват цели, но уже для борьбы с тяжелыми провокациями или просто очень сильными юнитами с большим запасом здоровья.

В медленных поединках важно правильно рассчитывать волны угроз, не ставить слишком много юнитов за раз, если у противника есть простой ответ на стол любых размеров. И если массовая зачистка появляется, будьте готовы снова заспамить стол новыми юнитами, например с Сыра Горгонзорму. С 6+ хода угрожайте противнику [Жаждой крови](#) и делайте такой стол, который залеталит врага или доведет его почти до смерти — и вынуждайте оппонента искать ответ на стол каждый раз.

Старайтесь извлечь больше выгоды из Звездолета, а затем и Джима Рейнора. Тут, конечно, поможет [Дрыжеблок](#), хотя он есть далеко не во всех сборках — и обязательной картой для победы он не станет.

[наверх](#)



-
-

[Звездолет Шаман](#)

Зеркальный поединок полностью завязан на темпе и контроле стола. Старайтесь захватить стол и чистить всё, что сыграет противник. Делайте это до возможности реализовать тяжелые карты вроде **Жажды крови** или Джима Рейнора. Не бойтесь играть и **Грозу**, если других способов зачистки стола нет, а сделать это очень нужно. Не жалейте Захват цели на средних юнитов, даже что-то под баффом **Верного напарника** уже будет хорошей целью для нового заклинания. Хороша комбинация **Дрыжеблока** и Большого Плавника в лейтгейме, обычно у противника не будет легкого ответа на нее.

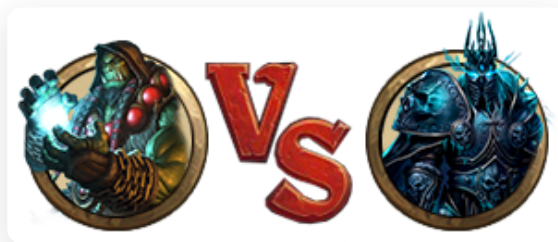
- Если ситуация относительно равная, старайтесь не играть первыми Джима Рейнора, если в Звездолете противника много зачисток стола. Обычно преимущество будет у того Шамана, который вторым сыграет нового героя. Хотя тут всё зависит от состава Звездолета, который вы не можете так уж хорошо контролировать.
- Горн Владыки Ветра станет хорошим ответом на большие Звездолеты противника, так что пару зарядов этого оружия можете сохранить, если еще не близки к леталу и на столе нет других крупных юнитов.



Контроль Воин

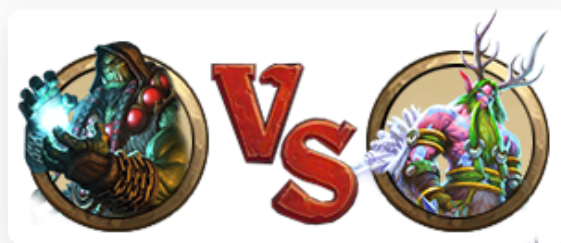
Контроль Воин отлично играет от обороны и в лейтгейме опасен из-за **Зиллиакса Делюкс 3000**, на которого не ответить **Сглазом** или **Голганнетом Громовержцем**. Тут спасет разве что очень хороший Джим Рейнор. Но лучше не затягивать партию в лейтгейм и действовать агрессивно со старта. В начале партии наносите как можно больше урона баффнутыми юнитами, к мидгейму готовьте стол для баффа **Жажды крови** — и надейтесь на то, что Воин не найдет массовых зачисток. В начале партии Вар не такой уж сильный.

- Раскопать **Сглаз** можно, если в руке есть второй Подарок Тралла — и убрать со стола Звездолет или другую важную провокацию, которую позднее Воин сможет воскресить.



Зерг Рыцари смерти

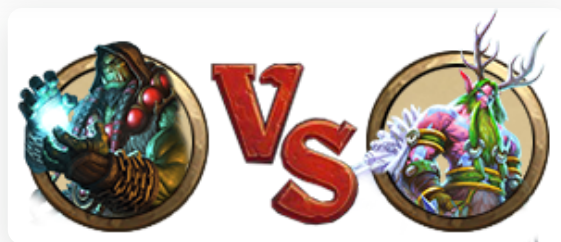
- Это темповый матч-ап, где оба игрока будут активно бороться за стол с первых ходов. У ДК лучше с заспамом стола, но у Шамана куда больше зачисток. Особенно ценными будут Ракетные модули, но еще можно использовать **Грозу** с Подарка Тралла, а также **Голганнета Громовержца**. Но и ДК может перевернуть ситуацию на поле, если у него есть активный Омут рождения с предсмертным хрипом, за которым последует Вал гиблингов. Хорошо то, что вся эта комбинация возможна только с активацией предсмертного хрипа Омута рождения, так что без предупреждения всё это не проверить. Старайтесь выманить Омут рождения до розыгрыша Джима Рейнона: в этом случае ДК уже мало чем сможет вернуться в игру. Хотя **Бригадир Реска** все еще очень опасна, но играть вокруг нее обычно не стоит.
- В поединке часто нужен **Сглаз**, который станет ответом на Заразителя или другой сильный предсмертный хрип Рыцаря смерти. Вообще Заразитель опасен, потому что он испортит сразу две карты Шамана — **Горн Владыки Ветра** и **Захват цели**. Они не будут доводить вражеских юнитов до 3 и 1 здоровья соответственно. Поэтому старайтесь реализовать эти карты как можно быстрее.



Биг Друид

Тут геймплей со стороны Шамана тоже очень простой — максимальная агрессия, спам стола и подготовка комбинаций с **Жаждой крови** или взрывным уроном. При этом можно победить и рано сыгранными **Закулисным вышибалой**. С крупными юнитами Друида справляется **Горн Владыки Ветра**, который можно экономить для тяжелых юнитов оппонента. Полезен и **Сглаз**, хотя обычно одну копию Подарка Тралла вы должны беречь для **Жажды крови**.

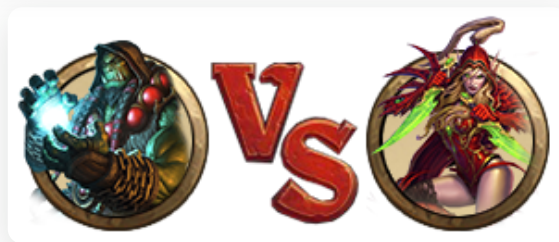
У Друида, конечно, есть способы защиты, но все они достаточно тяжелые и медленные, так что часто Шаман успеваеt задавить противника рано. А в лейтгейме бороться с Малфурионом обычно не получается.



Друид на силе героя

Это опасный матч-ап, тут надо действовать агрессивно и быстро, потому что в мид и лейтгейме у Друида очень много опасных карт. Играйте вокруг **Ментального техника** с 5

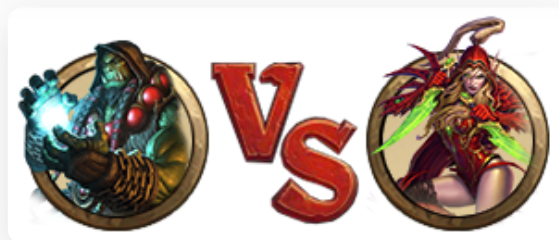
хода, старайтесь поставить 1-2 провокации для того, чтобы уберечься от рывков и атак героя. Берегите [Книжку-раскладушку](#) для мид и лейтгейма.



Разбойник на оружии

В этом матч-апе нужно помешать противнику бить по вам оружием. В этом помогут две карты — [Книжка-раскладушка](#) и [Закулисный вышибала](#). Четвертый дроп играйте в любой момент, а с [Книжкой-раскладушкой](#) лучше не спешить: дайте Разбойнику раскатать свое оружие, обычно это происходит к 3+ ходу. Играйте [Книжку-раскладушку](#) только после этого. Еще случайные провокации могут дать сила героя, Горгонзорму и модули Звездолета, а также можно сыграть [Сглаз](#) на вашего юнита.

Помимо генерации провокаций думайте о том, как вам самим подготовить летальный урон. Чем быстрее вы это сделаете, тем меньше будете переживать о своих таунтах.



Протосс Разбойник

Это хороший матч-ап для быстрых версий Терран Шамана. Тут не стоит медлить, потому что со старта Разбойник слаб, а в мид и лейтгейме почти наверняка перехватит инициативу и уже не отпустит. Постарайтесь рано засетапить стол с [Жаждой крови](#) или по крайней мере нанесите достаточное количество урона мелкими юнитами, чтобы позднее добить Рогу взрывным уроном. Юнитов из маскировки могут достать эффекты [Грозы](#), [Голганнета](#), а также [Осадный танк](#).

Спасибо за внимание, до скорых встреч.