

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 1 / 141

Архив Колода Hearthstone · category-111

Сгенерировано: 04.06.2026 15:30

Количество материалов: 15

Стартовые колоды Дуэлей и тир-лист героев в Бесплодных землях

ID: 2515

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/dueli-besplodnye-zemli-kolody>

Дата: 29.12.2023

Тип: Другие режимы

Категория: Другие режимы

Описание

Стартовые колоды Дуэлей и тир-лист героев в Бесплодных землях

Кратко

Изучаем мету Бесплодных земель в Дуэлях в декабре-январе 2023-2024 гг.: лучшие колоды и советы для всех классов, тир-лист героев и особенности меты.

Текст

Сезон Дуэлей после выхода Битвы в Бесплодных землях продолжается. Игроки продолжают развивать героев как новыми, так и старыми идеями. Этот сезон небогат на балансные изменения, но и изменения Стандарт влияют на мету режима.

Большой гайд по Дуэлям во всех поробностях расскажет об актуальной мете Бесплодных земель. Здесь вы найдете тир-лист всех героев и особенности меты режима. К описанию каждого из 19 героев прилагается набор лучших стартовых колод и полезные комментарии.

Blizzard удалила режим Дуэлей из игры. Статья неактуальна.

Разделы гайда:

- Тир-лист героев
- Стартовые колоды и особенности классов
- Алая Танец Листвы
- Бранн Бронзобород
- Вандар Грозовая Вершина
- Великая Дуэлянтка Мозаки
- Верховная ведьма Уиллоу
- Громоклин
- Дарий Краули
- Дрек'Тар
- Инструктор Огненное Сердце
- Лазутчица Лилиан
- Мучительница Иллюсия
- Отличница Стелина
- Профессор Слейт
- Профессор Туралион
- Рено Джексон
- Сай Темная Буря
- Страж леса Ому
- Сэр Финли

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 2 / 141

- Элиза Звездочет

Особенности сезона Бесплодных земель

Обновление 28.0, которое вышло 7 ноября, принесло в Дуэли целых 3 крупных изменения. Во-первых, в режим были добавлены старые наборы Натиск драконов и Пробуждение Галакронда. Вместе с ними пришли Галакронды с механикой воззвания, больше синергий с драконами и пиратами, а также были усилены пара классовых механик.

Во-вторых, немного изменился принцип блоков. Если раньше все приключения считались отдельными наборами и имели свои собственные блоки, то теперь их приравнивали к мини-наборам карт и прикрепили к большим дополнениям:

- «Проклятие Наскрамаса» теперь относится к «Гоблинам и гномам»,
- «Вечеринка в Каражане» — к «Большому турниру»,
- «Пробуждение Галакронда» и «Черная гора» — к «Натиску драконов»,
- «Лига исследователей» — к «Спасителям Ульдума».

- И конечно, самым крупным изменением стал выход Битвы в Бесплодных землях 14 ноября. После этого Дуэли уже действительно заиграли новыми красками. Хотя, можно сказать, преимущественно одной краской - драконьей. Друид получил в новом дополнении гигантскую поддержку для синергий с драконами. Похожие синергии можно найти и в недавно добавленном Натиске драконов. В итоге быстрого рампа и сильных драконов оказалось так много, что колода на драконах стала рвать и метать и не всегда боится даже агрессивных противников. Только подливают масла в огонь сильные пассивные сокровища Дуэлей, которые к тому же были усилены в последних патчах. А вишенкой на торте становится Казакусан.

Дракон Друид оказался настолько силен, что все герои, у которых есть доступ к его картам, играют этой колодой. Кто-то хуже, кто-то лучше - но все так или иначе оказываются на верхних строчках рейтинга.

Из других новинок можно отметить механику добычи, которая приглянулась очень многим героям. Не у всех получается добиться с ней больших результатов, но многие по-прежнему используют ее.

Также можно отметить Одинокого рейнджера Рено. Хоть герой и плохо вписывается в парадигму постоянного добавления карт в колоду Дуэлей, куда обязательно попадут дубли, он отлично помогает в паре первых игр очень многим персонажам. Кроме того, Маг, к примеру, своим сокровищем может полностью нивелировать эффект дублей в колоде.

С момента выхода дополнения уже вышло много патчей, но ни один из них так и не внес никаких правок в Дуэли, хотя этого можно было бы ожидать. Когда разработчики озаботятся этим вопросом - неясно, поэтому пока остается довольствоваться обновлениями, которые выходят для Стандарта и как-то могут повлиять на Дуэли.

Последние тенденции меты

Несмотря на глобальную доминацию Дракон Друида, которым руководят Дрек'Тар и Ому, мету Бесплодных земель можно назвать одной из самых разнообразных за всю историю Дуэлей. Всего 4 класса метят на звание явных аутсайдеров, в то время как остальные 15 (!) героев обладают сборками, винрейт которых не опускается ниже 60%.

Несмотря на полное отсутствие балансных патчей, мета Дуэлей все равно меняется.

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 3 / 141

Перестановок не так много, но они все-таки есть. Что же поменялось за последние пару недель?

Во-первых, стоит отметить, что Элиза стала иметь довольно опосредованное отношение к Дракон Друиду. Герой постепенно съезжал с этой стези, и сейчас Дракон Элизой играют скорее по инерции - она намного хуже реализует эту стратегию, чем два лидера меты, да и у нее самой есть более успешная стратегия.

Во-вторых, большой неожиданностью стал скачок Охотника на демонов в рейтинге. Класс был на самых дальних задворках меты - попытки воскресить его архетип на Скверне были абсолютно неудачными. Но в декабре игроки внезапно нашли верный подход к нему, да причем так, что он взлетел аж на 3 тира вверх.

В-третьих, баффы Стандарта сильно повлияли на судьбу Чернокнижника. Дискард Уиллоу оказалась не в лучшем положении, чем в последние несколько дополнений, из-за изменения системы блоков. Она постепенно восстанавливала свое положение с Курс сборки, но все это было медленно и неуверенно. Но тут ворвался патч Стандарта и изменил положение баффами Бочек слизи, которые так хорошо сочетаются с силой героя из Дуэлей.

Остальные классы тоже подчистили свои сборки и стали лучше понимать, в чем они сильны, а в чем - нет. Некоторые колоды тоже поживились баффами Стандарта, хотя каких-то серьезных изменений, как у Чернокнижника, это не вызвало.

Очень жалко, что самый новый класс Рыцарь смерти находится в столь удручающем положении. Алая еще хватается за соломинку, а вот Сай с каждой новой неделей дополнения опускается все ниже и ниже.

Особенности тир-листа

В тир-1 находятся только два персонажа, которые могут играть Дракон Друидом. Колода по-прежнему абсолютно сломана в Дуэлях.

Тир-2 стал более компактным после прихода туда явно более сильных героев. Лучшие колоды этих героев показывают около 64-65% винрейта.

Тир-3 - самый большой в мете. Все герои здесь тоже сильны, хоть и чаще дают осечки. Какие-то из них, вроде Разбойника или Финли, показывают неплохой винрейт, но редко доходят до 12 побед.

В тир-4 находятся герои, которые тоже не берут много побед, и при этом их винрейт тоже не самый высокий.

В тир-5 упал Сай, который раньше сидел рядом с Алой. Герою мало что светит в текущих реалиях.

- Чтобы скопировать колоду в буфер обмена, нажмите на эту иконку под нужной колодой.
- Воин | Маг | Паладин | Шаман | Охотник на демонов | Рено | Бранн
- Жрец | Охотник | Чернокнижник | Друид | Разбойник | Сай Темная Буря
- Вандар | Дрек'Тар | Элиза | Финли | Дарий | Алая Танец Листвы

Лидером по Дракон Друиду остается Дрек'Тар. Преимуществом героя становится его сила героя и стартовое сокровище, которые очень хорошо сочетаются друг с другом. Сила героя

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 4 / 141

поможет найти и другой рамп в колоде - особенно если вам удастся набрать много копий Дыхания снов по ходу матчей - и не остаться без ресурсов, если не удалось собрать много копий заклинания Взлетаем!.

Дракон Дрек'Тар заполонил все Дуэли, и сборок у него масса. Впрочем, отличаются они несколькими слотами, поскольку все самые топовые карты из Бесплодных земель и Натиска драконов используются в каждой в любом случае. Прошедшие нерфы Брызгающегося дракончика и Пустынной матроны в Стандарте совершенно не пошатнули положение колоды.

Одинокый рейнджер Рено окончательно стал неотъемлемой частью сборок Дракон Дрек'Тара. Карту героя несложно активировать в первых партиях, и она поможет Друиду, пока он не получит важные пассивные сокровища.

Особенно стоит отметить Алекстразу, которая становится очень полезной в поздних играх. Используйте ее для неожиданной победы и старайтесь не играть в темп. Уменьшить здоровье с 40 ед. аж до 15 приятно, но многие колоды могут исцеляться. А вот незаметно подготовить 15 ед. урона Друиду очень легко с такими картами, как Голем-дракон и Фай Заходящее Солнце. И уже тогда вы играете Алекстразу и моментально побеждаете. Минус Алекстры - малая польза в первых партиях и ненужность в агро матч-апах.

В последние дни в сборках стало популярно Живое пламя - карта поможет справиться с очень популярными Фриз колодами. Также в ранних зеркальных встречах опасайтесь Парового уборщика, который может лишить вас сокровищ Казакусана. Чтобы его обыграть, достаточно сохранить Заводчика драконов для второй копии Казакусана.

Совет: Если у вас нет Казакусана и вы не хотите его крафтить, вы вполне можете обойтись Алекстразой для лейтгейма. Вы будете уязвимы к эффектам наподобие Лоскутика, а также к бомбам Контроль Воина, но во многих матч-апах ее будет достаточно для победы. Действительно сложнее без Казакусана могут стать только первая пара партий.

Из пассивных сокровищ у Дракон Друида есть несколько опций. В первую очередь стоит обратить внимание на 2-й пул, где находится все самое вкусное. Наш фаворит - совершенно не драконье сокровище - Тренировка выносливости. Она удешевляет главную мидгейм угрозы колоды - Голема-дракона. Кроме того, с Тренировкой выносливости Пустынная матрона превращается в источник маны, что позволяет проворачивать очень подлые комбинации. Постарайтесь набрать побольше провокаций в первых блоках карт, чтобы у вас был выше шанс получить это сокровище.

Драконий сон - второй по популярности вариант у Дрек'Тара из-за его силы героя, которой вы сможете добирать Порталы с завидным постоянством, после того как замешаете несколько штук.

Ритуал драконьей кости - худший вариант, поскольку мешает извлечь максимум выгоды из Голема-дракона, Рейдового босса Ониксии и других подобных карт.

Из 1-го пула будут полезны Сродство с драконами, Самоцвет-кристалл и Драконья кровь. Сродство с драконами - это практически постоянный кристалл маны с самого начала партии (помогает разыграть Брызгающегося дракончика на 1-м ходу). То же самое умеет Самоцвет-кристалл, который в целом хуже, но более универсален на старте. Драконья кровь - сильное сокровище, т.к. дает сверхвыгоду, когда баффает Голема-дракона. Иногда может стать решающим в зеркальной встрече.

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 5 / 141

Фриз Шаман Дрек'Тара остается на плаву, хотя встречается не так часто. Из статистики полностью исчезли колоды на перегрузке, которые ее портили, и оказалось, что Дрек'Тары - Фриз Шаманы не так плохи. Конечно, колодой на драконах играть намного надежнее и проще, но если вы не боитесь вызовов, Фриз Дрек'Таром можно тоже показывать хорошие результаты.

Колода способна постоянно сдерживать оппонента, набирать массу брони и исцеления и получать буквально бесконечные ресурсы с помощью Кольца тонкого льда. Помимо этих аспектов она может использовать кучу разных боевых кличей, которые переворачивают те или иные матч-апы.

Появилась и совершенно новая разновидность такой колоды - Фриз Элем Шаман. Встречается он нечасто, но потенциал по урону через Скарра Катастрофического и удвоенные боевые кличи у него неплохой. Главное, не прерывать цепочку элемов - этот момент кажется самым проблематичным в Дуэлях с их разношерстными сборками.

Совет: Возможные карты для группы Е.Т.С. у Фриз Дрек'Тара: Асталор Кровавая Клятва, Паровой уборщик, Коронер, Грязная крыса, Ледниковый осколок, Жрица Ярости Солнца, Булочница, Зола Горгона, Грамбл сотрясатель миров, Браконьер Драконьей Пасти, Назойливая чародейка, Скрытень из глубин, Брукан мастер стихий, Одинокий рейнджер Рено и любые другие карты, которые не влезли в основную колоду.

Есть интересная сборка Фриз ОТК Шамана, которая не планирует играть в долгую и сидеть на ресурсах. Хотя при желании такой план на игру у него тоже есть. ОТК заключается в том, чтобы удешевить Ведьмино варево до 0 маны Великолепием Азшары и Вспышкой молнии. Ведьмино варево не обладает свойством «Эхо», а потому его можно удешевлять ниже 1. После этого достаточно сыграть Эйдис Погибель Тьмы и использовать на нее варево до тех пор, пока противник не умрет. Навряд ли такая сборка будет лучше классики, но если вы ищите фана - почему бы и нет.

Колоды Дрек'Тара

- Дрек'Тар - Дракон Друид #1
- Дрек'Тар - Дракон Друид с Живым пламенем #2
- Дрек'Тар - Дракон Друид с Живым пламенем #3
- Дрек'Тар - Фриз Дрыжеглот Шаман #1
- Дрек'Тар - Фриз Дрыжеглот Шаман #2
- Дрек'Тар - Фриз Элем Шаман
- Дрек'Тар - Фриз ОТК Шаман
- к разделам гайда

Сразу за Дрек'Таром благодаря Дракон Друиду не взирая на нерфы с минимальным отрывом следует Ому. Герой также успешно реализует архетип, но со своими особенностями.

У Ому чуть меньший потенциал по рампу, поскольку ее сокровище играет в перебор. Это отчасти сглаживается силой героя, но не полностью, особенно если герою не заходит имеющийся рамп.

У Ому также нет гарантированной прокрутки колоды, что иногда мешает на полную реализовать Голема-дракона. Из-за этого в сборках часто встречаются Драконьи истории - заклинание дает дополнительных драконов и больше целей для силы героя. Взлетаем! и Драконьи истории имеют большую ценность за Ому, поэтому обращайтесь на них внимание в блоках карт.

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 6 / 141

Одинокий рейнджер Рено, как и у Дрек'Тара, стал встречаться во всех сборках. Иногда Ому использует Хранительницу жизни Эонар, потому что карту можно удешевить силой героя. Живое пламя против Фриз колод иногда стало появляться и у этого героя.

Что касается пассивных сокровищ, к Ому применимо все, что сказано про Дрек'Тара, но с одной оговоркой. Если Тренировка выносливости не зашла, Ритуал драконьей кости будет полезнее Драконьего сна, поскольку герой не может так же эффективно добирать Порталы, как Дрек'Тар.

- Колоды Друида

- Дракон Друид #1

- Дракон Друид #2

- Дракон Друид с Живым пламенем #3

- к разделам гайда

- Уиллоу очень долго не могла найти себя в первый месяц Бесплодных земель в Дуэлях, и только к декабрю ее классические курс сборки начали очень медленно подниматься на ноги, наконец-то выйдя из аутсайдеров меты. Однако грянули баффы Бочек слизи для Чернокнижника, и ранние эксперименты с механикой (у силы героя отличная синергия с Бочками), которые показали неудачными, заиграли новыми красками. Причем заиграли настолько хорошо, что Уиллоу снова стала одним из топовых героев - если не считать Дракон Друидов, конечно.

- Теперь Курс Лок в Дуэлях больше не встречается, а Дискард Чернокнижник представлен исключительно сборками на слизи. При этом сборок очень много. Очень многие используют набор фатиг карт из Фестиваля легенд. Некоторые обращаются к старым синергиям - Посудному голему, Бесу малчезара и т.п. Другие полагаются исключительно на Бочки слизи, включая больше контроль карт. Есть даже сборки с большим числом карт добычи.

- Фишка нового Лока в том, что карты последнего дополнения стали достаточно сильны, чтобы стабильно побеждать. Именно поэтому сборки так ими изобилуют - выше шанс найти еще больше таких же карт в блоках. При этом побеждать можно и через Парового уборщика, и через Утилизатора, через затягивание партии с Саргерасом или через банальный темп с силой героя.

- Каких-то специфических сокровищ Чернокнижнику не требуется, хотя часто игроки используют Магию мумий.

- Колоды Чернокнижника

- Дискард Чернокнижник на усталости #1

- Дискард Чернокнижник #2

- Дискард Чернокнижник #3

- Дискард Чернокнижник #4

- Дискард Чернокнижник с Джорасом Тульдумом #5

- к разделам гайда

- Охотник на демонов очень давно прозябал на самом дне меты после нерфов сокровищ, связанных с баффами руки, и силы героя. Силу героя после этого слегка переработали, но и это не помогло. У игроков никак не получалось воскресить класс, но похоже, что это наконец-то произошло. Трудно сказать, с чем именно связан новый успех Стелины - то ли мета так повернулась, то ли игроки нашли ту самую сборку, то ли помог бафф Скоростной стрельбы (которая стала заклинанием Скверны).

- Так или иначе Охотник на демонов Скверны сейчас очень силен. У него уже собралась определенная статистика, и по ней колода твердо занимает место в Тир-2, и имеет все шансы попасть в топ, если Дракон Друид когда-то будет понерфлен. Возможно, ситуация еще повернется вспять, если на колоду обратят внимание больше игроков, но вряд ли винрейт

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 7 / 141

так уж сильно упадет.

- Колода максимальна проста. Это масса взрывного урона, перебор и Джейс Темный Ткач. В качестве сокровища сейчас лучше всего выбирать ремувал - Скывывающие цепи. Лучшие сокровища 1-го и 2-го блоков следующие:

- Колоды Охотника на демонов
- Охотник на демонов Скверны

- к разделам гайда

- По мере того как к игрокам приходит понимание того, что Дракон Элиза не так уж хороша, как другие колоды на драконах, все больше и больше на первый план выходят иные архетипы героя. Дракон Элиза все еще работает, особенно если использует поменьше карт Жреца, и ее очень много на низких рангах из-за простого геймплея. Однако на высоких ее почти нет. Забавно, что игроки очень часто просто копируют колоду Ому или Дрек'Тара для Элизы, и все равно набивают 10+ побед.

- Интересно то, что пальму первенства на высоких рангах у Дракон Элизы выхватывает не Рамп Элиза, а ОТК Элиза. Колода встречалась буквально в единичных случаях в первые недели дополнения, а сейчас она очень заметна.

- Для победы ОТК Элиза использует Древо жизни вместе с Теневым квалдиром. Древо жизни нанесет обоим героям урон, равный их максимальному здоровью. Но от него можно защититься броней и не умереть, а вот противнику отыграть от комбинации будет сложнее. Броню дают разные заклинания, а во многих сборках - Свободный дух с Мощью Элизы. Топовое сокровище для колоды - Сфера откровения.

- Чаще всего встречается чистая версия ОТК Элизы, но нередко в нее добавляют Аукенайского призрака. Призрак, в отличие от квалдира, позволяет наносить урон не одним источником, а сколько угодно раз до конца хода. Он будет альтернативным способом победы в комбинации с разными спеллами или поможет пробиться через вражескую броню перед основным ОТК.

- Биг Рамп Элизу стало почти не видно - теперь не из-за драконов, а из-за более надежной ОТК Элизы. Эта колода тоже рабочая, но геймплей ее в разы медленнее, и наделать ошибок здесь еще легче.

- Архетип полагается на ограниченный пул сильных легендарок и их многократное копирование. А с удачным рампом и ранним оружием от Игниса Вечное Пламя Элиза может как быстро победить, так и уйти в глубокую оборону с массой брони. Нефритовый идол поможет избежать урона от усталости.

- Квест Элиза на хрипах по-прежнему не встречается, но при большом желании ее старые сборки все еще можно взять в игру.

- Колоды Элизы
- ОТК Элиза со Свободным духом #1
- ОТК Элиза со Свободным духом #2
- ОТК Элиза #3
- ОТК Элиза #4
- Дракон Элиза #1
- Дракон Элиза #2
- Биг Рамп Элиза
- Квест Элиза на хрипах #1
- Квест Элиза на хрипах #2
- к разделам гайда

- Разбойник в этом дополнении, как на американских горках. Поначалу казалось, что Лилиан сохранила свои позиции в мете, после чего она резко провалилась вниз, и было совершенно неясно, почему это произошло и чем занимаются игроки.

- Однако спустя месяц герой реабилитировался и поднялся в ряды хороших героев после сломанных Друидов. Ее основные характеристики - это стабильные победы в первых партиях, но очень редкие проходки на 10-12 побед.

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 8 / 141

- А вот чем играет герой, так и остается загадкой. Мы можем предположить, что Джейд Разбойник, которым активно играли в прошлом дополнении, все-таки ослаб и больше не является ведущим архетипом героя. Среди тех немногих колод с высоким числом побед значительно чаще встречается банальный Мех Разбойник. Он быстрее развивает преимущество по столу за счет магнетизма в отличие от более медленных нефритовых големов, что и позволяет продавливать Друидов, пока они не успели реализовать рампы.

- Очень редко можно встретить Разбойника на оружии и Разбойника на добыче, но высокие победы скорее похожи на везение, чем на стабильный результат.

- Колоды Разбойника

- Мех Разбойник #1

- Мех Разбойник #2

- Разбойник на оружии

- Разбойник на добыче

- Джейд Разбойник #1

- Джейд Разбойник #2

- к разделам гайда

- Как только Биг Разбойник Вандар появился в мете в первые недели дополнения, он совершил очень большой скачок вверх по винрейту. За декабрь винрейт его подуспокоился, но не серьезно не упал. На первый взгляд колода казалась не совсем надежной, поскольку сильно полагалась на заход Изворотливого рептилоида, чтобы активировать стартовое сокровище или Дымовую завесу. Но игроки доработали колоду, и новая сборка стала активно побеждать.

- Лейтгейм колоды стал более четким всего с двумя элемуентами для Громовержца. Призвать Громовержца из колоды поможет Стражница авангарда и Вальстанн Олений Шлем. Их в свою очередь есть шанс найти Экспериментатором с некрием. Нефритовый роевик, который на первый взгляд кажется лишним, это возможность сразу же активировать Экспериментатора с некрием, если у вас есть сокровище Смертельная смерть! - более полезный вариант для Вандара, нежели Магия мумий.

- Колоды Вандара

- Вандар - Биг Разбойник

- к разделам гайда

- Дрыжеглот Финли все еще очень неплох, хотя колода довольно медленная, и может испытывать трудности в быстрых матч-апах. В этом плане она уступает Дрыжеглот Дрек'Тару, поскольку здесь нет массы заморозок, чтобы эффективно сдерживать раннюю агрессию. При этом Финли не может просто скопировать колоду Дрек'Тара - карты Паладина в блоках между матчами будут очень сильно ему мешать.

- Зато у Дрыжеглот Финли наконец-то появилась более-менее устоявшаяся сборка. Все еще можно найти эксперименты с различными картами, однако версия с двумя картами героев и Анахроносом превалирует.

- Намного чаще стал встречаться Элем Финли. Похоже, что колода все-таки рабочая, да и играть ей невероятно просто. Для Элем Финли очень важно найти сокровище Воодушевление бойцов из 2-го блока - с ним побеждают чаще всего, т.к. оно почти что гарантирует активацию цепочки элементалей.

- Колоды Финли

- Дрыжеглот Финли #1

- Дрыжеглот Финли #2

- Дрыжеглот Финли #3

- Дрыжеглот Финли #4

- Элем Финли #1

- Элем Финли #2

- Элем Финли #3

- к разделам гайда

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 9 / 141

- Туралион занимает уверенное положение в Тир-3 со своим несменным Token Паладином.

Сборки перестали меняться с конца ноября, что ожидаемо для такой простой колоды. Можно отметить только исчезновение Порядка в зале суда, который очень плох без добора, пусть и приносит ключевые карты в руку. Выбор сокровищ колоды остался прежним.

- А вот винрейт Трибафф Паладина заметно просел. Он больше не превосходит Token Паладина, поэтому большого смысла использовать его нет.

- Колоды Паладина

- Token Паладин

- Трибафф Token Паладин #1

- Трибафф Token Паладин #2

- к разделам гайда

- Фриз Маг привлекает огромное внимание игроков. Благодаря ему Мозаки сейчас стала самым популярным персонажем в Дуэлях. Интересный геймплей и хороший винрейт - что еще нужно для счастья?

- У Фриз Мага было много времени, чтобы найти какую-то оптимальную сборку, но на деле все совсем не так. На высоких рангах Фриз Маг встречается в совершенно различных ипостасях. Это может быть и чистая сборка без каких-либо дополнительных карт, и Мордреш Фриз Маг, и Казино Фриз Маг, и Фриз Маг на добыче, и ОТК версии со старым добрым Архимагом Антонидасом, и гибридные сборки. Что побеждает лучше или стабильнее - навряд ли кто-то ответит вам на этот вопрос.

- Главную роль для такого Мага играет Кольцо тонкого льда - топовое сокровище для любых фриз колод, которое позволяет использовать заморозки как источник ресурсов. С ним можно придумать бесконечное множество интересных комбинаций - как со своими существами, так и с существами противника. Дракон Друидам очень не нравится такая стратегия - поэтому они даже стали брать в сборки Живое пламя.

- Именно благодаря Кольцу тонкого льда работает так много вариаций Фриз Мага. Даже если какой-то задуманный план не удастся, заморозками можно повернуть партию в абсолютно любое русло. Бесконечная магия позволит снова и снова получать заморозки, которыми можно копировать важные зачистки или легендарки.

- Отдельно стоит отметить интересную задумку, когда в колоду берут Ученицу чародея и Архимага Антонидаса. Обычно все эти карты кладут в Музыкального менеджера Е.Т.С.. Как только Е.Т.С заходит в руку, с помощью заморозок вы можете достать из него все карты. Либо можно несколько раз раскопать его из Бесконечной магии. Далее с помощью Тейтелана Кровавый Взор, который удешевит и всю группу Е.Т.С., и Огненные шары Антонидаса, легко составить ОТК комбинацию с бесконечным уроном.

- Сиф Маг окончательно пропал из меты, а классического Казино Мага полностью вытеснил Фриз Маг.

- Совет: В Музыкального менеджера Е.Т.С. могут появляться совершенно различные карты - от разных технических карт вроде Кислотного слизнюка, Грязной крысы, Парового уборщика или Вороватого кобальда, дополнительных заморозок и Прочного алиби до еще большего числа ресурсов в лице Верховного магистра Роммата, Командира Сивары или Зелья иллюзии и упомянутых выше частей ОТК комбинации.

Колоды Мага

- Фриз Маг #1

- Фриз Маг #2

- Фриз Маг #3

- Фриз Маг на добыче

- Мордреш Фриз Маг #1

- Мордреш Фриз Маг #2

- Казино Фриз Маг #1

- Казино Фриз Маг #2

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 10 / 141

- ОТК Фриз Маг #1
- ОТК Фриз Маг #2
- к разделам гайда
- Бомб Воин по-прежнему непопулярен из-за Казакусана, который моментально удаляет все труды Громоклина по складированию бомб во вражеской колоде и вместе с тем дает оппоненту несколько сверхопасных карт. Вместе с тем, как и для других героев, для Громоклина Дракон Друид опасен и своим постоянным давлением по столу, на которое не хватает даже самого широкого арсенала зачисток.
- Архетип более основательно стал использовать карты добычи, а старых сборок без них уже и не встретить. При этом карты, которые получают бонусы от добычи, в сборках часто не встречаются.
- Колода все так же надеется выловить Одина главного куратора в блоках ТИТАНОВ между матчами, поскольку легендарка забанена для стартовых колод. Сделать это не трудно, а с появлением Дракон Друида стало еще важнее, поскольку Казакусан слишком сильно перегибает этот матч-ап в сторону Друида.
- Стоит отметить, что топовые игроки стали отказываться от всякого рода тяжелых существ и легендарок, предпочитая максимум инструментов контроля и зачисток, чтобы не дать Друидам захватить стол и как можно дольше затягивать партию.
- Из сокровищ обратите внимание на следующие три варианта из 2-го пула:
 - Колоды Воина
 - Бомб Воин #1
 - Бомб Воин #2
 - Бомб Воин #3
- к разделам гайда
- Таунт Дарий - очень средняя колода, которая приглянулась игрокам с небольшой коллекцией в первые недели дополнения, и с тех пор так и держится в районе 60% винрейта. Баффы провокаций, которые были сделаны в Стандарте, не похоже, чтобы что-то изменили в эффективности Дария.
- Колода неплохая и простая, и иногда даже добирается до 10-12 побед, но случается это не так часто, поэтому многого от нее ожидать не стоит.
- Одно можно сказать точно - у колоды очень низкая стоимость, и это ее несомненный плюс.
- Колоды Дария
- Таунт Дарий #1
- Таунт Дарий #2
- к разделам гайда
- Иллюсия продолжает играть Спелл Жрецом - колода по-прежнему достойно себя показывает, пусть и не так популярна, как раньше. Все сборки архетипа заточены на магию Света, чтобы гарантированно найти те сокровища, которые принесут наибольшую пользу.
- Ранние эксперименты дополнения с Игнисом или Лирой вымерли. Сейчас в мете встречаются только две разновидности колоды. Чистый Спелл Жрец полностью полагается на силу героя и нескончаемую генерацию ресурсов под Сияющим элементом. Отголоски Игнис сборок иногда возникают в этой версии в виде случайного Амантула. ОТК Жрец использует больше исцеления и Аукенайского призрака для взрывного урона. В первых партиях существо часто может убить противника в один ход с большим количеством дешевого исцеления.
- Интересно, что сейчас поголовно все сборки Жреца используют Водоворот - карта очень важна против Дракон Друидов, да и не только.
- Колоды Жреца
- Спелл Жрец #1
- Спелл Жрец #2
- Спелл Жрец с Аман'тулом #3
- ОТК Спелл Жрец
- к разделам гайда

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 11 / 141

- Квест Шаман все дополнение находится в стагнации. Он по-прежнему показывает стабильные результаты, но вместе с тем он никак не меняется, поскольку его не трогают балансные изменения, новых карт у него не появилось, а в матчах он не сильно зависит от действий противника.
- Колоде доступно очень много различных опций, и игроки этим пользуются, подстраивая сборки под себя. Кто-то любит использовать Инзу, кто-то - больше зачисток, а кому-то нравится больше взрывного урона.
- Один из последних мини-трендов колоды - Пыледемон. Карта дает колоде возможность рано продавливать медленных оппонентов - тех же Друидов. Кроме того, ее обычно берут в сборки вместе с Импровизацией, а это целых 12 ед. взрывного урона на 2-м ходу!
- Среди пассивных сокровищ Квест Шаман стал намного чаще полагаться на синергии раскопок и удешевление карт. Синергии с заклинания Природы для него уже не важны.
- Колоды Шамана
- Квест Шаман на перегрузке #1
- Квест Шаман на перегрузке #2
- к разделам гайда
- Рено сильно преобразился за последнее время. И это немножко помогло ему с винрейтов. Теперь он твердо держится в Тир-3 меты.
- Сборки Фриз Рено закончили свои эксперименты на совершенно неожиданной ноте. Теперь это ОТК колода с идеей, украденной у Мага. Он тоже берет Музыкального менеджера Е.Т.С. с Ученицей чародея, Архимагом Антонидасом и Тейтеланом Кровавый Взор. Поскольку Рено не только Маг, но и Разбойник, ему легче "раскрутить" Е.Т.С., чтобы достать из него всю комбинацию. Сейчас ОТК Фриз Рено - лучшая колода героя.
- Следом за ним идет возрожденный Секрет Рено. Колода на какое-то время проседала по статистике (хотя все равно встречалась в игре), но сейчас вернула себе хороший винрейт. Колода осталась без заметных изменений, и показывает себя на уровне Фриз Рено на рангах пониже. Выше 7к рейтинга ОТК Фриз Рено все-таки будет сильнее.
- Замыкает тройку архетипов героя Берн Рено с супербыстрой сборкой. Она побеждает за счет полного перебора колоды и выставлении пары Учениц с Звездочетом Луной. После этого можно бесконечно разыгрывать и моментально добирать Волшебный факел Рено. Колода уступает Фриз Рено, поскольку у нее нет альтернативного плана на игру (у Фриз колод всегда есть Кольцо тонкого льда). Кроме того, без Гадального шара Кадгара ей приходится очень туго.
- От всех остальных экспериментов с героем не осталось практически ничего. Можно найти сборки, вроде Фриз Рено с Волшебным факелом или Рено на добыче после недавних баффов добычи, но все это единичные успехи.
- Колоды Рено
- ОТК Фриз Рено #1
- ОТК Фриз Рено #2
- Секрет Рено #1
- Секрет Рено #2
- Секрет Рено #3
- Берн Рено
- Фриз Берн Рено
- Рено на добыче
- к разделам гайда
- Слейт умудрился набрать какую-то несоразмерную своей успешности популярность в последние пару недель. Герой открывает четверку худших героев, и тем не менее им играют в 2 раза чаще, чем, например, Громоклином.
- Охотник на хрипах продолжает играть через Усиленного дикообраза и попытки многократно активировать его хрип для победы, хотя сборки колоды довольно сильно изменились. Получается через раз, но не безнадежно. Колода даже иногда добирается до 12 побед.

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 12 / 141

- Колоды Охотника
- Охотник на хрипах #1
- Охотник на хрипах #2
- Охотник на хрипах #3
- к разделам гайда
- Бранн внезапно очнулся от анабиоза с давно забытым Квест Охотником. Колода не может похвастаться ничем новым, зато ее винрейт держится на уровне 55%. В целом это не так уж и хорошо для Дуэлей, но лучше чем ничего.
- Колоды Бранна
- Квест Охотник - Бранн
- к разделам гайда
- Думаете, ужасные результаты Алой помогли игрокам проигнорировать слабый бафф Грызи и Глота? Не тут-то было. Конечно, популярность героя уже не такая, как раньше, но все равно им играют очень много. Радужный ДК и ДК Крови остаются фаворитами многих игроков, хотя колоды плохие. Они играют на уровне 53-54% винрейта, и практически никогда не выходят за пределы 7-8 побед.
- Колоды Алой Танец Листвы
- Радужный ДК - Алая #1
- Радужный ДК - Алая #2
- ДК Крови - Алая
- к разделам гайда
- У Сая все совсем плохо. Игроки окончательно потеряли к нему интерес, а единственная колода, которой до сих пор играют - это непонятный Таунт Сай, винрейт которого еле-еле доходит до 50%.
- Колоды Сайя Темная Буря
- Таунт Сай на добыче
- к разделам гайда
- Мы будем обновлять этот гайд с учетом новых тенденций в мете и балансных патчей в будущем.
- Спасибо за внимание, до скорых встреч!

Стартовые колоды Дуэлей и тир-лист героев в Титанах

ID: 2447

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/dueli-titany-kolody>

Дата: 30.10.2023

Тип: Другие режимы

Категория: Другие режимы

Описание

Стартовые колоды Дуэлей и тир-лист героев в Титанах

Кратко

Изучаем мету Титанов в Дуэлях в конце октября: лучшие колоды для всех классов, тир-лист героев и особенности меты.

Текст

С выходом ТИТАНОВ 1 августа 2023 года Дуэли начали переживать огромную череду изменений, вызванных массой причин. Новые карты, нерфы и баффы, баны карт, релиз Твиста и изменения в Вольном - все это вновь и вновь переворачивало мету режима, и по сей день с каждым новым патчем она продолжает меняться.

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 13 / 141

В большом гайде по Дуэлям в ТИТАНАХ подробно изучаем мету этого режима. Вы найдете тир-лист героев ТИТАНОВ и основные особенности меты. Как и всегда, мы покажем лучшие стартовые деки всех 19 героев Дуэлей.

Статья была обновлена 30 октября 2023 года после выхода обновления 27.6.2. Список изменений:

- Изменен тир-лист героев и описание к нему
- Внесены изменения в стартовые колоды, некоторые герои переработаны полностью
- Дополнены описания героев.

Разделы гайда:

- Тир-лист героев
- Стартовые колоды и особенности классов
- Дрек'Тар
- Вандар
- Громоклин
- Сай
- Лилиан
- Финли
- Ому
- Иллюсия
- Огненное Сердце
- Уиллоу
- Мозаки
- Бранн
- Алая
- Элиза
- Рено
- Дарий
- Туларион
- Стелина
- Слейт

С обновлением 27.6.2 в Дуэли было внесено несколько изменений сил героев, однако не это стало ключевым изменением. Нерф Йогг-Сарона заставил абсолютно все колоды отказаться от него. Для большинства потеря не стала критичной, но не для всех.

Что касается измененных сил героев, то отметить стоит Узы разума, которые снова стали бесплатным пассивным эффектом. Эта абилка всегда была ключевой для Иллюсии, и после нерфа герой попросту умер. Теперь же Иллюсия снова актуальна - осталось дожидаться большего разнообразия сборок и лучших вариантов Спелл Жреца.

Текущая мета все еще интересна тем, что в ней не такую уж огромную роль играют сокровища. Да, есть несколько сокровищ 2-го блока, которые очень полезны для некоторых героев, но в целом многие колоды, которые были завязаны на каком-то одном сокровище, были понерфлены тем или иным образом, и теперь в режиме настала мета, вызванная баффами карт для совершенно других режимов.

В тир-1 оказались четыре персонажа со своими уникальными стратегиями. Разбойник пробился в него благодаря нефритовым големам и агро сборкам, Огненное Сердце и Громоклин успешно

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 14 / 141

реализуют уже известные стратегии, а Иллюсия заменила Элизу после баффа силы героя. Обратите внимание, что если ваш ранг невысокий, играть Иллюсией вам может быть тяжело.

В тир-2 обосновалась еще одна четверка героев. Здесь находится Уиллоу, которая будет лучшим выбором, чем та же Элиза, если вы не хотите сложного геймплея. Туралион уже долгое время показывает стабильные результаты со старой колодой, а вот Сай поднял свой винрейт буквально за последнюю неделю. Дрек'Тар воскрешает давно забытого Фриз Мага, и тоже успешно.

В тир-3 находится три героя, которые показывают неплохие результаты, но часто им чего-то не хватает. Здесь есть Рено - очень рискованный герой, особенно в руках не самых опытных игроков. Если вы уверены в себе и у вас высокий ранг, Рено вполне может иметь винрейт на уровне Тир-1 колод. Алая стала чуть лучше в последнее время, а вот Мозаки упала с верхних тиров после нерфа Йогг-Сарона Освобожденного.

В тир-4 находятся разношерстные герои, у которых нет уверенных результатов или какой-то внятной статистики. Элиза потеряла всю свою силу с нерфом Йогг-Сарона, и у нее осталась только посредственная колода на хрипах. Финли слегка просел по винрейту, а Вандар и Дарий перестали показывать завышенный винрейт, при этом их популярность так и осталась на нуле.

В тир-5 мертвые герои, которыми точно не стоит играть в нынешней мете.

- Чтобы скопировать колоду в буфер обмена, нажмите на эту иконку под нужной колодой.
- Воин | Маг | Паладин | Шаман | Охотник на демонов | Рено | Бранн
- Жрец | Охотник | Чернокнижник | Друид | Разбойник | Сай Темная Буря
- Вандар | Дрек'Тар | Элиза | Финли | Дарий | Алая Танец Листвы

Фриз Шаман, представляющий Дрек'Тара, в новом патче слегка потерял в силе из-за нерфа Разрушителя тюрем. Уже стали появляться сборки колоды, где этой карты нет, при этом у Фриз Шамана по-прежнему есть масса версий с небольшими изменениями в наборе кличей. Помимо новых сборок мы оставляем и две старые, поскольку их можно использовать, как основу для вашей собственной модификации. Но обратите внимание, что Разрушитель тюрем стал намного слабее (например, он больше не убивает существ Паладина, которые часто имеют характеристики 3/3).

Самое важное сокровище Фриз Шамана - это Кольцо тонкого льда. Оно позволит пересидеть по выгоде абсолютно любую другую колоду, попутно воспользовавшись ее же полезными картами.

Как только вы получаете Кольцо тонкого льда, игра за Фриз Шамана превращается в настоящий цирк. Ранняя Пещера дикой лапы дает дикий темп при разменах. Игра в снежки! полностью забьет вашу руку дешевыми копиями существ, одновременно сдержав вражеский стол.

Кроме того, с двойными кличами скомбинировать эффекты заморозки очень просто, после чего они начинают нарастать, как снежный ком, создавая все больше и больше копий любых существ, попавших под этот каток. Вы можете разыграть за одну партию 10 Дрыжеглотов, набрать 100 брони Гарпиями Снежной Слепоты или наворовать у противника все, что угодно. Правда, очень легко заиграться и упустить победу (зато вы получите массу фана).

В Е.Т.С. обязательно положите Парового уборщика, чтобы избавиться от бомб Громоклина, а также Асталора Кровавая Клятва, если его нет в основной колоде (вы наверняка знаете, что

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 15 / 141

творит Асталор под двойными боевыми кличами). В качестве третьей карты рекомендуем Коронера, хотя в свободные слоты можно взять и совершенно другие варианты: Грязная крыса, Ледниковый осколок, Жрица Ярости Солнца, Зола Горгона, Назойливая чародейка, Скрытень из глубин, Брукан мастера стихий. Брукан конфликтует с квестом, но в первых нескольких партиях он может очень помочь с исцелением и сдерживанием стола.

Сборка Фриз Шамана на бесконечном Фотографе Физзле постепенно отошла на второй план. Если вы хотите стабильных результатов, лучше выбрать более распространенные варианты.

Шаман на перегрузке совсем перестал встречаться - видимо, если карт на Фриз Шамана у игроков не хватает, они не выбирают Дрек'Тара совсем. К тому же Инструктор Огненное Сердце играет этой колодой намного лучше. Квест Курс Чернокнижник в исполнении Дрек'Тара тоже почти не встречается.

Колоды Дрек'Тара

- Дрек'Тар - Фриз Шаман на боевых кличах #1
- Дрек'Тар - Фриз Шаман на боевых кличах #2
- Дрек'Тар - Фриз Шаман на боевых кличах #3
- Дрек'Тар - Фриз Шаман на боевых кличах #4
- Дрек'Тар - Физзл Фриз Шаман
- Дрек'Тар - Квест Шаман на перегрузке
- Дрек'Тар - Курс Лок

к разделам гайда

Вандаром почти не играют, и хотя у него есть несколько интересных сборок, выглядят они крайне ненадежно. Во-первых, это Квест Жрец, которым пробуют играть и другие классы после баффа Ун'Горо. Пока что у Вандара получается неважно, по сравнению с той же Элизой с картами Друида.

Во-вторых, это две Биг колоды - Разбойника и Паладина. Биг Паладин - это розовая мечта, где вы создаете бесконечный цикл из Кангора короля-танцора под Магией мумий (все хрипы получают перерождение). Эта колода очень веселая, но ужасная.

А вот у Биг Разбойника все интереснее. Он побеждает очень ярко, используя стартовое сокровище под Изворотливым рептилоидом в начале партии. И если комбинация не зайдет в начале партии, то тогда играть очень тяжело. Статистика выделяет Биг Разбойника, как лучшую колоду Вандара с большим отрывом, но не стоит полностью доверять слишком маленькой выборке.

- Вандар - Биг Разбойник
- Вандар - Квест Жрец
- Вандар - Биг Паладин

к разделам гайда

- Громоклин какое-то время был безоговорочным лидером Дуэлей во второй половине ТИТАНОВ. Убийство колод на исступлении, баффы в середине дополнения, выход мощнейшего Падения Ульдуара и нерфы других героев - все это привело к тому, что Бомб Воин, который и так всегда оставался на плаву, стал очень надежной и эффективной колодой в Дуэлях. Сейчас у него появились сильные конкуренты, но он все равно держится среди лидеров.

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 16 / 141

- Несмотря на невозможность взять Одина главного куратора в сборку, Бомб Воин все равно остается рабочим. Поскольку шанс на определенные блоки карт между боями зависит от того, какие карты превалируют в колоде, есть смысл использовать побольше карт ТИТАНОВ. Так у вас будет шанс получить Одина между боями, поскольку он забанен только при построении колоды. Против некоторых оппонентов, которые все же могут пересидеть одни только бомбы, Один очень важен. Кроме того, карты ТИТАНОВ в целом очень сильны для контроля.
- Отчасти из-за этого в Бомб Воине часто встречаются Генерал Везакс или Минотаурен, которые не всегда смотрятся так уж мощно в колоде. Те же риффы - очень хорошие карты, но они непременно будут мешать найти Одина блоками Фестиваля легенд (хотя в целом многое зависит и от удачи). Йогг-Сарона Освобожденного после нерфа уже не используют - карта и так не была ключевой для Воина, а после нерфа и подавно не нужна в нем.
- В Е.Т.С. для Воина тоже можно положить Парового уборщика. Да, иногда он сыграет вам в плюс, например если в зеркальном патче вы умираете или противник просто сыграл своего Разрушителя из металлолома первым. Также полезны будут Лорд Баров, Вызов свидетеля, Грязная крыса, Потасовка, Безумный герцог Теотар, Коррозионная гадюка, Рокара Доблестная. Можно использовать карты из других сборок. Выбирайте по наличию карт и предпочтениям.
- Из сокровищ на 1-м уровне нет чего-то сверхжелаемого, а вот на 2-м обратите внимание на следующие два:

Колоды Воина

- Бомб Воин #1
- Бомб Воин #2
- Бомб Рифф Воин #3
- к разделам гайда

Сай полностью отдался руне Нечестивости после баффов карт чумы, и теперь играет только Чумным ДК. Получается у него относительно неплохо, хотя колоде становится очень трудно, если игра не предлагает ей Хелию, которую нельзя положить в колоду на старте.

Из сокровищ 2-го пула важно найти Магию мумий.

- Колоды Сайя Темная Буря
- Сай - Чумной ДК #1
- Сай - Чумной ДК #2
- к разделам гайда

После бана Подземных пещер Лилиан не сидела на месте - у Разбойника есть пара очень сильных колод. В первую очередь нельзя не упомянуть Джейд Разбойника. Колода получила массу баффов для Твиста, но самая заметная ее карта - это Нефритовая телеграмма. Даже после нерфа карта остается одной из сильнейших в арсенале архетипа, а особенно в Дуэлях, где вся игра строится на ярких камбеках и перебафванных картах. Нефритовая телеграмма может разрушить все эти планы, и что наиболее приятно - в колоду часто удастся набрать сразу несколько копий этого заклинания.

Благодаря силе героя кривая маны Джейд Разбойника становится очень плавной, а постоянно растущие нефритовые големы будут отличным способом победы против того же Бомб Громekliна. Не забывайте, что у нефритовых карт в коллекции есть 2 версии - из Пещер Времени и из Прибамбаска. В колоду можно положить любые из них.

Не так давно, уже после Джейд Разбойника, активизировался Агро Разбойник на оружии.

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 17 / 141

Никакого секрета здесь нет - масса урона позволяет очень легко побеждать в первых партиях, здесь не нужно искать каких-то специальных сокровищ, да и партии на нем очень быстрые. Эта колода ничуть не хуже Джейд Роги.

Также Лилиан продолжает играть Мех Разбойником, особенно на рангах пониже. Проблема с этой колодой в том, что невозможно оценить ее эффективность. В статистике она подмешивается к Джейд Разбойнику (из-за таких же силы героя и сокровища), и отделить их друг от друга нельзя. Вполне возможно, что Мех Разбойник и вовсе тянет Джейд Разбойника вниз по статистике.

- Колоды Разбойника

- Джейд Разбойник
- Агро Разбойник на оружии #1
- Агро Разбойник на оружии #2
- Агро Разбойник на оружии #3
- Мех Разбойник
- к разделам гайда

Финли продолжает играть Дрыжеглот Шаманом с картами Паладина. Впрочем, сильной в мете ее не назвать. Ее проблема заключается в том, что чем больше карт вам предлагает игра, тем хуже становится план на игру с Дрыжеглотом. Подобрать под него хорошие боевые кличи удается довольно нечасто.

Почему Финли играет хуже, чем похожий Дрек'Тар? Проблема в том, что любая Дрыжеглот сборка в Дуэлях - это довольно рискованная стратегия, поскольку игра часто предлагает очень неудобные карты для нее в блоках. Дрек'Тар вытягивает ее благодаря заморозкам, которые копируют существ с помощью пассивного сокровища, а сила героя помогает перебирать ненужные карты из блоков. У Финли вместо всего этого есть всего лишь доступ к картам Паладина. Возможно, стоит поискать решение в них (см. свежую сборку).

В группу Музыкального менеджера Е.Т.С. возьмите Парового уборщика против Громоклина. Что положить в другие слоты из карт Шамана - см. в описании Дрек'Тара. Если вы знакомы с картами Паладина для Е.Т.С. Финли, вы можете поделиться ими в комментариях.

Колоды Финли

- Дрыжеглот Финли #1
- Дрыжеглот Финли #2
- к разделам гайда

Ому абсолютно не оправилась после удаления Эликсира бодрости из Дуэлей. Биг Друид и раньше очень сильно страдал в первых нескольких матчах, а теперь у него еще и отняли надежный лейтгейм с бесконечной выгодой. С новым патчем Эликсир бодрости все-таки не вернули, а винрейт колоды падает все ниже и ниже.

- Колоды Друида

- Биг Друид

к разделам гайда

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 18 / 141

- Иллюсия совершила рокировку с Элизой в Спелл колодах. Спелл Элиза без Йогг-Сарона Освобожденного отправилась на дно, а Спелл Жрецу Иллюсии не нужен никакой древний бог, когда ему вернули бесплатную абилку.

- Бесплатные Узы разума - то, что нужно Жрецу для победы. Остается только грамотно раскручивать руку раскопками, попутно удешевляя свои карты и зачищая стол противника.

- Спелл Жрец сейчас не так эффективен на рангах ниже, но уже с 6,5к рейтинга он показывает уверенное движение вверх. Пока что неясно, какая сборка оптимальная - на чистых заклинаниях в старом стиле или с уклоном в копирование Игниса Вечное Пламя. Оба варианта достигали 12 побед на высоком MMR, и оба стартовых сокровища хороши по винрейту.

Колоды Жреца

- Спелл Жрец
- Спелл Игнис Жрец

к разделам гайда

Огненное Сердце продолжает успешно играть Квест Шаманом, даже после большого ряда нерфов пассивных сокровищ Природы. Йогг-Сарон Освобожденный был полезен, но теперь колода осталась без него. Хотя, похоже, что серьезных изменений за этим не последовало.

Также нельзя не упомянуть обновления Твиста, которые коснулись Дуэлей и принесли Квест Шаману заклинание Было ваше - стало наше!. Это идеальный активатор Власти над стихиями. А кроме того карта открывает для колоды блоки Прибамбаска, в которых встречаются такие полезные карты, как Нефритовые когти, Нефритовая молния, Инволюция и Агенты «Лотоса». Иногда это даже немного заводит колоду в геймплей нефритовыми големами.

Из пассивных сокровищ Шаман все еще рад видеть синергии Природы, особенно Железные корни во 2-м пуле. Однако помимо этого с новыми раскопками (и возвращением старых, например самой Инструктора Огненное Сердце, которую какое-то время редко использовали) полезны стали и удешевляющие сокровища, вроде Липких пальцев и Сферы откровения.

- Колоды Шамана
- Шаман на перегрузке

к разделам гайда

- В последний месяц разнообразие стратегий Уиллоу сократилось, и герой снова играет преимущественно Курс Дискард Локом. Без Симфонии грехов на старте ему стало посложнее, но это все еще лучшая колода героя. Сборка осталась прежней, а лучшим сокровищем является Зловещий камень.

- Периодически в Дуэлях встречаются Квест Дискард Локи - это похожая колода, которая вместо Проклятий глубин использует Демоново семя и Ползучее безумие. Ее фишка - это отличный матч-ап с Бомб Громклином, который помогает активировать квест бомбами и потом этими же бомбами себя и убивает. Проблема кроется в ранних встречах, где этим же бомбам Уиллоу проигрывает из-за нехватки здоровья. Обычно такой версией играют на высоком MMR, но на рангах ниже она будет слабее.

- Колоды Чернокнижника
- Курс Дискард Чернокнижник

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 19 / 141

- Квест Дискард Чернокнижник
- к разделам гайда

Магом все еще очень часто играют, но его винрейт определенно просел после нерфа Йогг-Сарона Освобожденного, которого пришлось убрать из сборок. Кроме того, хорошо играют им только на средних-высоких рангах.

Ведущей колодой героя остается Сиф Маг, который играет ровно точно так же, как и в Стандарте. Если противник вдруг вытащил вашу Сиф из руки и уничтожил, в колоде остается Бесконечная магия. С ее помощью можно раскопать новую копию карты (несмотря на описание Бесконечной магии, раскопку вы делаете из изначальной деки, а не уничтоженной). К слову, Бесконечная магия лишает Громоклина шанса убить вас бомбами.

В Музыкального менеджера Е.Т.С. обязательно положите Парового уборщика, на случай, если Бесконечная магия не зайдет в руку вовремя и придется переживать бомбы. Могут быть полезны Варден Луч Рассвета, Шквал, Прочное алиби, Горячие скидки, Магистр Варден.

Еще один рабочей вариант, который немного послабее Сиф Мага - это Казино Маг. Его геймплей очень похож на Сиф Мага, но вместо взрывной бомбы в лейтгейме он любит подольше затягивать партию, и побеждать за счет силы героя Магистра Вардена и бесконечных раскопок.

Обе колоды сильно зависят от захода сокровищ, удешевляющих карты в руке. Без них добраться до высокого числа побед будет трудно. Из сил героев лучше выбирать Осколки льда - это значительно опережают Змеиную стрелу по винрейту. Казино Маг также иногда слегка склоняется в сторону синергий с заморозками, чтобы найти сокровища на синергии с заморозкой.

Колоды Мага

- Сиф Маг
- Казино Маг
- Казино Фриз Маг
- к разделам гайда

Нынешняя мета не является сверхсинергичной с пассивными сокровищами, из-за чего Бранн не может эффективно реализовать какую-то стратегию. С обновленным Выслеживанием ящеров герой тоже не придумал ничего интересного.

Колоды Бранна

- Биг Бранн
- к разделам гайда

Алая на удивление неплохо приподняла свой винрейт за последнюю неделю. Неясно, дело ли в исчезновении Элизы из меты или в чем-то другом, но ДК Крови, не так уж и плох. Возможно, тому поспособствовала новая сборка с парочкой ранних хрипов.

Алая все еще много кому уступает, включая Сая, но она довольно близко подобралась к Тир-3. Впрочем, 12 побед взять на ней все так же практически невозможно.

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 20 / 141

- Колоды Алой Танец Листвы
- Алая - ДК Крови
- Алая - ДК Крови на хрипах

к разделам гайда

- Один нерф Йогг-Сарона Освобожденного, и все разнообразие Элизы отправилось на помойку. Рамп сборки - чистые, с Игнисом или с квестом, утяжеленные и нет - все это больше не работает без Йогг-Сарона. Игроки могут дать ей второй шанс, но пока что экспериментов не видно.

- Осталась Квест Элиза на хрипах - старая колода, которую много обновляли, но ее статистика достаточно посредственная. Она сильно зависима от захода Магии мумий во 2-м пуле сокровищ, а также от захода самих карт - ей периодически предлагают всякий мусор.

- Колоды Элизы

- Квест Элиза на хрипах

- к разделам гайда

- Бич Рено - это огромная пропасть между показателями героя на низком рейтинге и высоком. На 6,5к+ его вполне можно приписать даже к Тир-2 героям, в то время как буквально на тысячу рейтинга ниже он уже ничего не может.

- Рено по-прежнему играет двумя колодами - на секретах и на взрывном уроне. Сборка на взрывном уроне стала немного слабее секретов после нерфа Йогг-Сарона Освобожденного. Важно отметить, что обе колоды очень ненадежны: исход вашей заявки очень сильно зависит от топдеков, от сокровищ, от блоков карт - от всего сразу. Рено легко берет 3 победы, но после этого быстро вылетает и редко доходит даже до 6-7 побед для большинства игроков.

- Секрет Рено побеждает за счет саботажа геймплея оппонента и раннего выхода Зачаровывателя контрактов. Колода также может затянуть партию глубоко в лейтгейм с помощью смены силы героя, однако план не такой уж надежный и требует навыков очень гибкой игры.

- Берн Рено с синергиями заклинаний нацелен на быстрое убийство оппонента с помощью своего Волшебного факела и другого взрывного урона. Здесь вам нужно постараться не засорять колоду лишними картами, чтобы не разбавлять синергию карт с силой героя, а также комбинацию Изворотливого рептилоида с Амулетом драконьего пламени, которая очень сильна в начале партии.

- Колоды Рено

- Секрет Рено #1

- Секрет Рено #2

- Берн Рено

- к разделам гайда

Дарием практически никто не играет, поскольку пушки ничего не делают, а в мете нет мощной универсальной стратегии Воина, завязанной на сокровищах, к которой герой мог бы приблудиться. Кто-то пробует Таунт Воина, но заметных успехов у этой колоды нет.

Колоды Дария

- Дарий - Таунт Воин

- к разделам гайда

- Неясно, помог ли бафф Силы Запределья Охотнику на демонов, но найти хоть какие-то колоды героя по-прежнему не представляется возможным. Вероятно, все они все еще не могут показать достойное число побед.

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 21 / 141

- к разделам гайда

Токен Паладин хорошо чувствует себя в нынешней мете. Стиль игры простой и понятный — и на удивление результативный. К тому же Паладин использует и уникальные пассивки, которыми редко пользуются другие герои Дуэлей.

Колода уже очень давно не меняется, несмотря на постоянные перестановки в остальной мете, но это совершенно не мешает ей держать хороший уровень на всех рангах, вплоть до самых высоких.

Колоды Паладина

- Токен Паладин
- к разделам гайда

Слейт начинал набирать обороты в середине ТИТАНОВ со своим Секрет Охотником, но потом колода ужасно провалилась. Сейчас она показывает один из худших винрейтов во всем режиме. Пока что класс лучше оставить в покое.

- к разделам гайда
- Мы будем обновлять этот гайд с учетом новых тенденций в мете и балансных патчей в будущем.
- Спасибо за внимание, до скорых встреч!

Стартовые деки Дуэлей и тир-лист героев в Фестивале легенд

ID: 2396

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/dueli-kolody-festival-legend>

Дата: 13.07.2023

Тип: Другие режимы

Категория: Другие режимы

Описание

Стартовые деки Дуэлей и тир-лист героев в Фестивале легенд

Кратко

Разбираем актуальную мету Дуэлей в Фестивале легенд: тир-лист всех героев, стартовые деки для каждого персонажа, оптимальный выбор сил героя и сокровищ.

Текст

Новое дополнение — новая мета Дуэлей. В Фестивале легенд мета режима продолжает активно меняться и развиваться. Не обязательно из-за новых карт, но часто из-за ребаланса пассивных сокровищ и сил героя. В этом материале вы найдете актуальный тир-лист всех 20 героев Дуэлей. После мы приведем оптимальные стартовые деки для каждого из них, с которыми можно с большей вероятностью взять 10-12 побед.

Актуальная статья для меты ТИТАНОВ здесь:

Разделы гайда:

- Тир-лист героев
- Стартовые колоды и особенности классов

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 22 / 141

- Дьябло
- Дрек'Тар
- Вандар
- Громоклин
- Сай
- Лилиан
- Финли
- Ому
- Иллюсия
- Огненное Сердце
- Уиллоу
- Мозаки
- Бранн
- Алая
- Элиза
- Рено
- Дарий
- Туларион
- Стелина
- Слейт

Самое большое влияние на мету Дуэлей оказывают балансные патчи с нерфами и баффами сил героя, пассивок и стартовых сокровищ. 20 персонажам уже не нужны новые карты, как в Стандарте.

Нерфы и баффы сил героя и пассивок в Дуэлях могут быть достаточно случайными и хаотичными. Игроки никогда не знают, когда выйдет патч и что в нем изменят разработчики. Отдельные патчи только ради Дуэлей не выходят: их меняют с чем-то вместе со Стандартом или Полями сражений.

Изменения в Дуэлях могут как моментально убить любого персонажа или его стартовую деку, так и выявить новую имбу — порой в самых неожиданных местах. Поэтому ненадежно крафтить много карт для стартовых дек: уже завтра все они могут оказаться бесполезными.

Сейчас в режиме мета больших зверей. Зверьями играют все персонажи, у которых есть доступ к картам Охотника — Вандар, Слейт и Бранн. У всей троицы огромный винрейт, особенно если они найдут идеальную пару сокровищ.

Топовые пассивки для бист колод, которыми играют Слейт, Вандар и Бранн — Голод и Особая доставка. Их заход (весьма вероятный для этих персонажей) делает синергии зверей топовыми в мете.

В тир-1 все три класса, которые могут играть картами Охотника и Бист синергиями соответственно — Вандар, Слейт и Бранн. Эта тройка на голову выше всех других персонажей.

В тир-2 хорошие и стабильные герои, которые обращаются к разным стратегиям и пассивкам. Разбойник чаще всего играет агрессивно с пират синергиями, Друид берет больших существ, а Дрек'Тар — синергии перегрузки. Ими может играть и Шаман, но чаще обращается к агрессивной деке с оружием.

В тир-3 герои с разной судьбой, но примерно одинаковым уровнем силы. Нынешние версии

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 23 / 141

стартовых дек этой четверки достаточно сложны в исполнении и не всегда так стабильны, но с хорошим заходом могут добиваться результатов.

В тир-4 классы, которые что-то еще могут, но не так хорошо, успешно и стабильно — нужен или специфичный заход, или высокий скилл, или удача — а часто всё вместе.

В тир-5 мертвые герои, которыми никто не играет на высоких рейтингах, а если и играют, то без успехов.

- Чтобы скопировать колоду в буфер обмена, нажмите на эту иконку под нужной колодой.
- Воин | Маг | Паладин | Шаман | Охотник на демонов | Рено | Бран
- Жрец | Охотник | Чернокнижник | Друид | Разбойник | Сай Темная Буря
- Дьябло | Вандар | Дрек'Тар | Элиза | Финли | Дарий | Алая Танец Листвы

Дьябло в очередной раз понерфили, так что сейчас этот персонаж показывает посредственные результаты. Интересно, что у него есть целых 3 интересные идеи для колоды. И возможно, в умелых руках Дьябло не так плох. Но общая статистика не обещает Дьябло ничего хорошего в нынешней мете.

Топ пассивки:

Колоды Дьябло

- Биг Дьябло
- Убер Дьябло
- Квест Дьябло

к разделам гайда

Дрек'Тар вернулся в мету со сборкой Шамана на перегрузке с квестом. Эта стартовая дека абюзит пассивки с заклинаниями Природы, с которыми Дрек'Тар и станет одним из топовых персонажей патча. Если они не заходят, то взять большое число побед будет не так просто.

Топ пассивки:

Колоды Дрек'Тара

- Дрек'Тар Шаман

к разделам гайда

Вандар может брать карты Охотника, а значит обращается к имбалансным бист синергиям — и ищет под них конкретные пассивки, которые мы отмечали в начале статьи.

Вандар станет лучшим персонажем для реализации бист синергий: это лучший герой патча даже среди тройки Охотников.

Топ пассивки:

- Колоды Вандара
- Вандар-Охотник

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 24 / 141

- Вандар-Охотник #2
- Вандар-Охотник #3

к разделам гайда

- Темпо Воина серьезно понерфили в последних патчах. Им все еще можно играть, потому что концептуально дека осталась той же. Но эффективность теперь будет страдать. Топ пассивками станут Не трогай пол и Раскрытый потенциал.
- Можно играть и старым Бомб Воином, но это тоже далеко не лучшая дека.
- Топ пассивки:

Колоды Воина

- Темпо Воин
- Темпо Воин #2
- Темпо Воин #3
- Бомб Воин
- к разделам гайда

Сай переквалифицировался в сборку с 3 рунами Льда. Не сказать, что она лучшая в нынешней мете, даже если вам зайдут оптимальные сокровища на синергии с заклинаниями школы Льда. Но всё же это хоть что-то для персонажа, который уже давно находится на грани смерти.

Топ пассивки:

- Колоды Сайя Темная Буря
- Фрост Сай
- к разделам гайда

Разбойник чаще всего обращается к агрессивной деке с пиратами, но берет неожиданный с первого взгляда набор силы героя и стартового сокровища. У Лилиан лучше всех получается играть в агрессию в текущей мете. Хорошо то, что вам подойдет целый ряд пассивок, лишь бы они давали темп и помогали давить.

Топ пассивки:

- Колоды Разбойника
- Пират Разбойник
- Квест Разбойник
- к разделам гайда

Финли в кризисном положении: никто этим персонажем не играет, а если и играет, то не особо успешно.

Топ пассивки:

Колоды Финли

- Финли на божественных щитах
- к разделам гайда
- Как и раньше, Друид играет только Биг сборкой с тяжелыми существами. Чтобы реализовать

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 25 / 141

эту деку на 10-12 побед, почти всегда нужна пара пассивок на дополнительную ману в начале хода и на замешивание существ в колоду при их розыгрыше. Реже получается сыграть с другими пассивками, которые разгоняют по мане или иначе помогают Ому дожить до лейтгейма.

- Топ пассивки:
- Колоды Друида

- Биг Друид
- Биг Друид #2
- Биг Друид #3

к разделам гайда

- Герой мертв. Оставляем старую деку, но играть ею не рекомендуем.
- Колоды Жреца

- Спелл Жрец

к разделам гайда

- Самой популярной становится агрессивная дека с синергиями оружия. Под нее можно найти целый ряд хороших пассивок, да и Охотников можно рано задавить агрессией, отказываясь от стола в мидгейме. Так вы не позволите оппоненту восстановить здоровье с помощью Тощей Гончей.

- Всё еще можно играть и другими стартовыми деками, но обычно не с такими успехами.
- Топ пассивки:
- Колоды Шамана

- Агро Шаман на оружии
- Тотем Шаман

к разделам гайда

- Чернокнижник играет через синергии дискарда и добивается неплохих успехов, несмотря на нерфы его основной пассивки. Вы все еще можете брать Зловещий камень, но теперь Лок может пользоваться и другими сокровищами: целым рядом универсальных и темповых опций, которые работают для многих дек.

- Топ пассивки:
- Колоды Чернокнижника

- Дискард Чернокнижник
- к разделам гайда

Мозаки берет квестлайн и недорогие заклинания за 1-4 маны. И пытается играть через взрывной урон и контроль стола. Важно, чтобы карты между боями не испортили деку — не стоит брать много существ.

Топ пассивки:

Колоды Мага

- Квест Маг

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 26 / 141

- Маг на раскопках

- к разделам гайда

Бранн может брать карты Охотника, а значит пользуется Бист синергиями. У персонажа есть хорошие пассивка и стартовое сокровище, так что Бранн чувствует себя комфортно во многих ситуациях — хотя без ключевых пассивок вряд ли доберется до 10-12 побед.

Последние недели Бранн экспериментирует с разными силой героя и стартовым сокровищем — это можете делать и вы.

Топ пассивки:

Колоды Бранна

- Бист Бранн
- Бист Бранн #2
- Бист Бранн #3
- к разделам гайда

Алая переквалифицировалась в Радужную сборку с 3 Рунами разных цветов. Дека интересная, но едва ли сильная.

- Колоды Алой Танец Листвы
- Радужная Алая

к разделам гайда

- Квест Элиза показывает неплохие результаты в нынешней мете, хотя это не лучшая стартовая дека. Тут много предсмертных хрипов, так что в идеале найти пассивку на бафф перерождения для комбинаций. Первая пассивка может быть любой, лишь бы она давала темп.

- Вернулась и Спелл Элиза, хотя играют этой стартовой декой пока что редко.
- Топ пассивки:
- Колоды Элизы
- Квест Элиза

- Спелл Элиза
- к разделам гайда

- Рено радуется берн сборкой с большим количеством добора и генерации карт. Как и всегда, колода сложная, может испортиться от плохих карт и не так хороша в поздних матчах, когда у героев становится слишком много здоровья. Ищите пассивки на удешевление и бафф заклинаний. Хороша пассивка на синергии заклинаний Тайной магии.

- Топ пассивки:
- Колоды Рено
- Берн Рено
- Берн Рено #2
- Берн Рено #3
- к разделам гайда

Дарий вновь в кризисном положении. Новых колод у него не появилось.

Колоды Дария

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 27 / 141

- Таунт Дарий

- к разделам гайда

- Охотник на демонов играет агрессивно с синергиями Изгоя и дешевыми картами. Под стратегию не так много пассивок, не всегда есть нужные карты между боями, да и в поздних поединках у оппонентов будет достаточно защитных инструментов. Поэтому Стелина не так хороша в нынешней мете. Как-то ситуацию может исправить Джейс Темный Ткач, но и его сложно найти в поздних боях из-за размеров колоды.

- Топ пассивки:

Колоды Охотника на демонов

- Изгой Охотник на демонов

- к разделам гайда

У Паладина не появилось ничего нового в последних патчах. Классом почти не играют.

Колоды Паладина

- Токен Паладин

- к разделам гайда

- Слейт впервые за всю историю Дуэлей стал тир-1 персонажем — всё из-за Бист синергий, которыми играет класс. Сила героя помогает Слейту играть в агрессивном стиле. Но как и всегда, нужны конкретные пассивки, чтобы дека заработала.

- Топ пассивки:

Колоды Охотника

- Бист Охотник

- Бист Охотник #2

- Бист Охотник #3

- к разделам гайда

- Мы будем обновлять этот гайд с учетом новых балансных патчей в Фестивале легенд.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

=====

(Обновлено) Стартовые колоды Дуэлей и тир-лист героев в патче 25.6

ID: 2308

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/duels-hearthstone-2023>

Дата: 27.03.2023

Тип: Другие режимы

Категория: Другие режимы

Описание

(Обновлено) Стартовые колоды Дуэлей и тир-лист героев в патче 25.6

Кратко

Новый патч — новая мета Дуэлей. Разбираем лучшие стартовые колоды Дуэлей для всех 19

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 28 / 141

классов режима и распределяем их по силе от лучшего к худшему.

Текст

Дуэли — один из многочисленных игровых режимов Hearthstone со своей уникальной метой. В режиме доступны как Стандартные, так и Вольные карты, а еще там уже целых 19 классов. Разбираемся в сложных хитросплетениях меты Дуэлей в большом материале по этому режиму. В нем вы найдете актуальный для Марша Короля-лича тир-лист героев, а также лучшие стартовые колоды для всех классов Дуэлей.

Обновили статью с учетом патча 25.6. Список изменений:

- Добавили новые стартовые колоды Паладина
- Удалили неактуальные стартовые колоды
- Изменили описания некоторых классов
- Обновили тир-лист героев и описание к нему.

Разделы гайда:

- Тир-лист героев
- Стартовые колоды и особенности классов
- Сай Темная Буря
- Элиза
- Жрец
- Алая Танец Листвы
- Вандар
- Дрек'Тар
- Бранн
- Финли
- Разбойник
- Чернокнижник
- Охотник на демонов
- Шаман
- Рено
- Маг
- Воин
- Друид
- Паладин
- Дарий
- Охотник

Главное изменение меты Дуэлей в Марше Короля-лича связано не с выходом нового класса и даже нового дополнения. Главное изменение — новый формат блоков карт, которые игра предлагает между боями. Теперь они разбиты по дополнениям, а не тематически. К тому же больше нет блока "Групповое обучение", в котором обычно всегда попадались лучшие карты класса. Новый формат блоков карт уже долго критикуют за то, что там редко попадает что-то полезное и игрок обязан заполнять свою колоду мусором. Действительно, в новых блоках карт куда чаще приходится выбирать между тремя плохими группами карт. Но по крайней мере все классы в равных условиях.

Выход Наксрамаса оказал не так много влияния на мету Дуэлей. Новые карты попали далеко не во все колоды. Вместо поиска новых архетипов мета Дуэлей концентрируется на улучшении стартовых дек и стратегий, которые сохранились еще с патча 25.2.2.

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 29 / 141

В тир-1 лучшие герои меты — Элиза, Паладин, Сай, Дрек'Тар и Воин. Эта пятерка не пострадала от нерфов, а в случае с Воином получила значительный бафф с патчем 25.4.3. Как и всегда, Элиза играет стартовой декой со спеллами, Сай через Руну Нечестивости, а Дрек'Тар Чернокнижником. Новичок в тир-1 — Паладин, класс открыл сильную колоду на воскрешении и с отлично работающими пассивками.

В тир-2 четыре персонажа с похожими стилями игры. Вандар всегда обращается к стартовой деке Квест Жреца, Бранн уже по традиции играет через ОТК с Элвинским вепрем, Друид нашел новую успешную Биг сборку, а Разбойник всё так же, как и раньше, обращается к пиратам.

В тир-3 уже привычные и стабильные герои, которые не меняют своих игровых стилей очень давно. Шаман играет агро версией с оружием, Финли — через механизмы, Чернокнижник обращается к сбросу карт, а Жрец через спелл синергии.

В тир-4 слабые и непопулярные персонажи, которыми достаточно редко берут 10-12 побед. Не так высок и общий винрейт этой пятерки. Но мертвыми их пока что не назвать. Жаль, что в этом списке появляются баффнутые Охотник и Маг — особых успехов они не добиваются.

В тир-5 единственный мертвый герой, которым никто не играет и никто не берет 10-12 побед. Считайте, что Дария просто не существует в режиме.

- Чтобы скопировать колоду в буфер обмена, нажмите на эту иконку под нужной колодой.
- Воин | Маг | Паладин | Шаман | Охотник на демонов | Рено | Бран
- Жрец | Охотник | Чернокнижник | Друид | Разбойник | Сай Темная Буря
- Вандар | Дрек'Тар | Элиза | Финли | Дарий | Алая Танец Листвы

Сай всегда обращается к 3 Рунам Нечестивости и полагается на заспам стола и агрессию. Хотя в стартовой деке есть и тяжелые карты для мид и лейтгейма.

Теперь Сай играет в темповом стиле и не рассчитывает на какие-то имбалансные комбинации. Это видно и в выборе пассивных сокровищ: нет каких-то конкретных пассивок, с которыми Сай выступал бы значительно лучше. Берите любые темповые и универсальные опции, с которыми вы сможете быстрее захватить стол и закончить партию.

Другими стартовыми колодами Сай пока что не пользуется.

- Колоды Сайя Темная Буря
- Анхоли Сай

к разделам гайда

- Элиза играет преимущественно через заклинания со своей миракл сборкой. Большое количество взрывного урона и пассивные сокровища на раскопки обеспечивают Элизе хороший процент побед. Ситуацию могут испортить неудачные блоки карт с существами, но в целом у Элизы топовый винрейт в мете — партии достаточно медленные, чтобы Элиза успела разогнать свою силу героя и найти достаточно урона от заклинаний, маны и берна.
- Изредка появляются сборки Квест Элизы на хрипах. Но они не так результативны.
- Колоды Элизы
- Спелл Элиза
- Спелл Элиза #2
- Квест Элиза на хрипах

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 30 / 141

к разделам гайда

- Холи Жреца понерфили, так что на первый план вышел Спелл Жрец — которого незначительно баффнули с обновлением. Жрец показывает хороший процент в мете и отличается стабильностью. Главное не испортить колоду блоками карт.

- Колоды Жреца
- Спелл Жрец
- Спелл Жрец #2
- Спелл Жрец #3

- к разделам гайда

Алая нашла хорошую колоду с 3 Рунами Крови. Во многом это та же самая дека, которой играед ДК в Стандартном режиме. Тут много оборонительных опций, есть раскопки и исцеление. В лейтгейме поможет комбинация Бранн Бронзобород + Асталор Кровавая Клятва.

- Почти все Алые берут одну и ту же стартовую колоду и силу героя — пусть ее и понерфили.

- Колоды Алой Танец Листвы
- Алая Крови
- Алая Крови #2
- Алая Крови #3

к разделам гайда

Самая успешная колода Вандара — Квест Жрец. Эта медленная сборка нацелена на оборону и переигрывание оппонента по выгоде. Предсмертные хрипы для квеста и синергий со spellами дает сила героя Вандара. Сила деки в том, что она самодостаточна: ее сложно испортить плохими блоками карт и даже неудачными пассивными сокровищами.

Последнее время в мете появился Агро Вандар. Он тоже полагается на карты Жреца, но берет очень много существ с предсмертными хрипами и другими агрессивными эффектами.

- Колоды Вандара
- Квест Вандар-Жрец на хрипах
- Квест Вандар-Жрец на хрипах #2
- Агро Вандар-Жрец

к разделам гайда

Дрек'Тар играет практически идентичной с Чернокнижником декой, где есть Элвиннский вепрь и Морская мина, а также Филактерия Тамсин для копирования их хрипов. Получается достаточно успешная и результативная колода — во многом из-за стабильного добора с силы героя. Если хотите играть Чернокнижником, Дрек'Тар станет лучшим выбором.

Колоды Дрек'Тара

- ОТК Дрек'Тар-Чернокнижник
- ОТК Дрек'Тар-Чернокнижник #2
- ОТК Дрек'Тар-Чернокнижник #3

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 31 / 141

- к разделам гайда

Бранн оправился после потери Громострела. Колоды все еще играют ту же оборонительную основу: зачистки стола и накопление брони. Но теперь Бранн берет другие способы победы. Чаще всего встречаются сборки с Элвиннским вепрем, есть версии с квестлайном Охотника.

Оборонительный стиль игры не так хорош в нынешней мете, да и способы победы у Бранна теперь куда более медленные и неудобные. Поэтому класс не показывает такой уж высокий процент побед. Но это все еще конкурентоспособный персонаж.

Колоды Бранна

- Контроль Бранн с Элвиннским вепрем
- Контроль Бранн с Элвиннским вепрем #2
- Контроль Бранн с Элвиннским вепрем #3
- Контроль Бранн с Элвиннским вепрем #4
- Контроль Квест Бранн #3

- к разделам гайда

Финли окончательно отказался от мурлоков в пользу механизмов и божественных щитов — и с нерфами других классов это принесло свои плоды. Хотя особой популярностью Финли не пользуется в последние недели. Стартовые деки почти не поменялись в этом году.

Финли все так же зависим от захода пассивок на синергии божественных щитов, без которых взять 10-12 побед будет трудно.

Колоды Финли

- Мех Финли
- Мех Финли #2
- Мех Финли #3

- к разделам гайда

Разбойника серьезно понерфили с последними патчами. К сожалению, ничего нового у класса не появилось: он все еще играет в свехрагрессивном стиле с пиратами — и даже достаточно успешно.

Выход Возвращения в Наксрамас дал Разбойнику одного дополнительно пирата, но на геймплее это особо не сказалось.

- Колоды Разбойника
- Пират Разбойник

к разделам гайда

Чернокнижник потерял Книжный переполох, а значит и самую важную дискард синергию. Класс все еще пользуется связками со сбросом карт, но теперь точно не берет тяжелые карты. Он может играть и в контроль стиле, и достаточно темпово.

- Отчасти стартовые деки напоминают ОТК Чернокнижника из Стандарта — в сборках появляются Глубинная мина и Элвиннский вебрь для синергии с легендарным спеллом

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 32 / 141

Филактерия Тамсин. Такие комбинации и станут главным способом победы контрольных сборок Лока.

- Колоды Чернокнижника
- ОТК Дискард Чернокнижник
- Дискард Чернокнижник на минах
- Дискард Чернокнижник
- ОТК Дискард Чернокнижник
- Темпо Дискард Чернокнижник

- к разделам гайда

- Охотник на демонов пользуется баффом силы героя, чтобы собрать сборку на заспаме стола мелкими существами и с тяжелыми Реликвиями. Стратегия не самая сильная в мете, но рабочая.

- Колоды Охотника на демонов
- Токен Релик ДХ
- Токен Релик ДХ #2

к разделам гайда

- Шаман на оружии точно такой же, каким и был до выхода Марша Короля-лича. Это простая в обращении и по задумке колода, что уже завывает ее винрейт, особенно на низких рейтингах. Важную роль играют пассивные сокровища: Шаман ищет способы баффа атаки для оружия и своего героя, которые значительно увеличат исходящий урон за счет силы героя. Но даже без хороших пассивок Шаман может добраться до 6-8 побед, воспользовавшись плохим заходом карт противника и эффектом неожиданности.

- Колоды Шамана
- Шаман на оружии
- Шаман на оружии #2

к разделам гайда

- Баффы Воина в патче 25.4.3 вернули в мету Дуэлей Темпо сборку с синергиями исступления. Все они построены вокруг силы героя Кишки и слава. Стартовая дека получается быстрая и агрессивная, но при этом отлично конкурирующая с другими быстрыми оппонентами. Воин легко отбирает стол, а если конкуренции нет, то быстро наносит летальный урон противнику. При этом Воин рад любому темповому пассивному сокровищу, да и блоками карт его сложно испортить.

Колоды Воина

- Темпо Воин
- Темпо Воин #2
- Темпо Воин #3 (бюджетная версия)
- Бомб Воин
- Бомб Воин #2

к разделам гайда

- С нерфом Чародейской искусности Рено приходится сложно. Мало кто играет этим персонажем, а если и играют, то пользуются старыми идеями — в частности декой с секретами и Мордрешем. Пока что это лучшее, что Рено может предложить игрокам.

- Колоды Рено

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 33 / 141

- Секрет Мордреш Рено
- к разделам гайда
- Паладин стал топовым классом меты и по популярности, и по винрейту, потому что игроки нашли хорошую стартовую деку. Резурект Паладин рассчитывает на божественные щиты, рывки и других юнитов с сильными свойствами, которых можно возвращать к жизни с силой героя. Дополняют все это многочисленные пассивные сокровища на синергии с божественным щитом, которые и сделают Резурект Пала претендентом на 10-12 побед.
- Сборок Резурект Паладина много: и пока что сложно точно определить лучшую из них. Не ошибка брать божественные щиты и просто существ, которых выгодно воскрешать. Колоды могут быть и агрессивными, и достаточно тяжелыми — зависит от ваших коллекции и предпочтений.

Колоды Паладина

- Резурект Паладин
- Резурект Паладин #2
- к разделам гайда

- Друид все еще пытается играть через спам стола мелкими существами и их усиление массовыми бафами. Но особых успехов это не приносит — и о Токен Друиде забывают.
- Зато на первый план вышел Биг Друид — медленная дека класса. Такая стартовая колода показывает на удивление стабильные и высокие результаты в мете, хотя пока что он не так популярен, как того заслуживает.

- Колоды Друида
- Биг Друид
- Токен Агро Друид
- Токен Денатрий Друид
- Квест Друид

- к разделам гайда

Маг в затруднительной ситуации, несмотря на баффы стартовых сокровищ. Как и в прошлом патче, играет Казино Маг. С этим обновлением в мете появился и Элем Маг. Хотя и та, и другая дека — редкие гости в мете Дуэлей на высоких рейтингах и 7+ победах.

Колоды Мага

- Элем Маг
- Казино Маг
- Темпо Маг на раскопках

- к разделам гайда
- У игроков появился интерес к Охотнику после баффов стартовых сокровищ. В мету хоть в каком-то виде вернулись Хант на хрипах и Секрет Хант. Но обе деки все еще очень редкие, да и процент побед класса низкий.

- Охотник на хрипах
- Секрет Охотник
- к разделам гайда

Считайте, что Дария не существует.

- к разделам гайда
- Мы будем обновлять этот гайд с учетом новых балансных патчей в Марше Короля-лича.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

(Обновлено) Стартовые колоды Дуэлей и тир-лист героев в Рыцарях Тыквовина

ID: 2269

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/duels-hearthstone-2022-08>

Дата: 23.11.2022

Тип: Другие режимы

Категория: Другие режимы

Описание

(Обновлено) Стартовые колоды Дуэлей и тир-лист героев в Рыцарях Тыквовина

Кратко

Новое обновление, новая мета Дуэлей. Разбираем силу героев в актуальном патче и приводим лучшие стартовые колоды для каждого персонажа режима.

Текст

Дуэли — один из многочисленных игровых режимов Hearthstone со своей уникальной метой. Мета формируется из баланса пассивных и активных сокровищ, доступных карт, сил героя и стартовых колод. В мете Убийства в замке Нафрия случилось уже много важных поворотов: балансные патчи сокровищ, нерфы и баффы карт, сил героя, выход Неисправимых преступников, а с ноября и добавление Рыцарей Ледяного Трона.

В большом гайде по Дуэлям мы разберем баланс сил всех 17 героев режима. Вы найдете актуальный тир-лист, в котором все герои расположены от сильнейшего к слабейшим. После мы представим лучшие стартовые колоды для всех 17 героев Дуэлей с оценкой их уровня силы и игрового стиля.

Статья по Дуэлям в мете Марша Короля-лича

Гайд обновлен 23 ноября с учетом актуальной меты Дуэлей. Далее список изменений:

- Дополнен тир-лист героев и описание к нему
- Добавлены новые стартовые колоды, убраны неактуальные старые
- Дополнены описания силы классов.

Разделы гайда:

- Тир-лист героев
- Стартовые колоды и особенности классов
- Разбойник
- Финли
- Воин
- Охотник на демонов
- Паладин
- Вандар
- Шаман
- Элиза
- Дарий
- Жрец

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 35 / 141

- Бранн
- Охотник
- Рено
- Маг
- Дрек'Тар
- Друид

- Чернокнижник

Появление в мете Рыцарей Ледяного Трона оказало не так много влияния на мету Дуэлей, как на мету Стандарта. Большинство стартовых дек не используют карты нового дополнения, хотя они все еще могут попадаться в блоках карт между боями. В патче 24.6 не было других изменений режима: разработчики считают, что мета в хорошем состоянии и без правок баланса. В принципе с ними можно согласиться.

На Дуэлях настала пора агрессивной меты. Натисками играют редко, а Сир Денатрий стал встречаться реже. Ослабли и фриз синергии Мага, и многие другие сильные ранее колоды. В результате самый простой подход: просто взять как можно больше агрессивных карт и отправить их в героя противника. Давить можно оружием, ранними дропами и заклинаниями — разные классы выбирают то, что у них получается лучше.

Как и в классическом Hearthstone, агрессию контрят с помощью ультимативного контроля. Далеко не все классы могут сделать сильную контроль колоду с массой исцеления или брони, но если получается, результаты радуют. Реже стали играть рамп стратегиями с тяжелыми существами из-за нерфов синергий Друида и классов, которые могут брать его карты. Ударом для тяжелых колод стал и уход Сиры Денатрия из наборов карт, предлагаемых между боями.

В мете существуют и миднейндж композиции разных планов. Встречаются механизмы, раш архетипы, а с патчем 24.4 появились и секрет колоды (Маг и Рено).

В тир-1 два агрессивных класса. Разбойник наступает с помощью синергий пиратов, Финли — с мурлоками. Оба подхода приносят свои плоды и радуют стабильностью. В первых боях эти стратегии особенно сильны, а с хорошими пассивными сокровищами отлично раскрывают себя и в поздних поединках.

В тир-2 расположился целый ряд классов с разнообразными стилями игры и стратегиями. Тут есть как представители агро (Шаман, Дарий, Друид), так и контроль (Воин) и комбо (Элиза). Все пять этих классов станут отличным выбором для текущей меты, хотя потребуют специфичных карт и особых стартовых дек.

В тир-3 ряд всё еще достойных и хороших классов с разнообразными стратегиями и подходами. Многие из них играют медленно или с использованием необычных и сложных комбинаций.

В тир-4 находится тройка неплохих классов, но достаточно сложных для исполнения. И у Жреца, и у Рено в этом патче только по одной популярной стартовой деке, с которыми управятся далеко не все игроки. Но если приноровиться, то классы могут хорошо показать себя. То же справедливо и для Чернокнижника, который обычно считается слишком медленным для режима.

В тир-5 расположился только один класс — Охотник. Им практически никто не играет, а если и играет, то безрезультатно. Не рекомендуем брать его в Дуэлях.

- Чтобы скопировать колоду в буфер обмена, нажмите на эту иконку под нужной колодой.

Что бы посмотреть колоду, нажмите на ссылку с ее названием.

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 36 / 141

- Воин | Маг | Паладин | Шаман | Охотник на демонов
- Жрец | Охотник | Чернокнижник | Друид | Разбойник
- Вандар | Дрек'Тар | Элиза | Бран | Финли | Рено | Дарий

Дрек'Тар получил серьезный удар в балансном патче 24.2.2, в результате с тир-1 отправился далеко вниз. Это все еще конкурентоспособный герой, хотя уже и совсем не такой сильный и универсальный.

Последние недели популярность набрал Дрек'Тар-Чернокнижник, которого можно собрать тремя способами. Популярнее всех сборка с Тюремщиком и Мал'Ганисом из-за имбалансной лейтгейм комбинации этих легендарок. Но играют и другими версиями класса. Дрек'Тар-Чернокнижник затмил все другие вариации класса, ими играют куда реже.

Появляются и необычные сборки нейтрального Дрек'Тара. Они не так популярны и сильны, хотя еще есть потенциал для развития.

Колоды Дрек'Тара

- Нейтральный Дрек'Тар
- Дрек'Тар-Чернокнижник с Тюремщиком
- Квест ОТК Дрек'Тар-Чернокнижник
- Мурлок Дрек'Тар-Чернокнижник
- Дрек'тар-Чернокнижник
- Дрек'тар-Маг
- Денатрий Дрек'Тар-Друид
- к разделам гайда

Бранн все еще часто обращается к синергиям натисков: они помогают ему захватить стол в темповых матч-апах, а в медленных активно давить с первых же ходов. Чаще всего Бранн использует Сира Денатрия в качестве дополнительного финишера — на всякий случай. Лучшие пассивки для Бранна, конечно же, с любыми синергиями натисков.

Игроки стали искать и другие синергии этого класса из-за нерфов натисков. Контроль Бранн — интересный ответ на многочисленные агро колоды, которые появились в последние недели. Но пока что это не такая популярная стартовая колода, чтобы с уверенностью заявлять о ее силе.

С патчем 24.4 популярность набирает Квест Бранн. Колода достаточно сложная для игры, но интересная. Сейчас это лучшее, что может предложить этот класс. Чаще всего используют максимально защитные сборки, хотя появляются версии и с какими-то медленными способами победы.

Колоды Брана

- К'Тун Квест Бранн
- Квест Бранн
- Квест Бранн #2
- Квест Бранн #3
- Раш Денатрий Бранн
- Контроль Бранн

к разделам гайда

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 37 / 141

У Разбойника бюджетная и доступная всем стартовая колода, которая играет в сверхагрессивном стиле, то есть старается продавить оппонента задолго до розыгрыша Сира Денатрия и защитных карт в принципе. Особенно хороша такая стратегия в первые бои, потому что у оппонентов мало здоровья. Но и до 10-12 побед добраться можно, потому что мета Дуэлей существенно замедлилась и стала не такой темповой. Теперь оппонентам сложнее ответить на большое количество взрывного урона и рано выставленных пиратов.

Есть много пассивок, к которым может обратиться Разбойник — это важно для стабильности класса. Чаще всего берут что-то темповое и агрессивное, но на перспективу можно взять и Рунический шлем, который каждый ход дает случайного Рыцаря смерти в руку. Так вы сможете уходить в лейтгейм в поздних боях.

- Колоды Разбойника
- Пират Разбойник
- Пират Разбойник #2
- Пират Разбойник #3
- Пират Разбойник #4
- к разделам гайда

- В последние недели популярным стал медленный Охотник на демонов с синергиями реликвий. Эта уже не такая бюджетная стартовая дека, как Нага ДХ, но Релик Охотник на демонов стабильнее и сильнее. Рекомендуем сборку с Древним исцелятором для выживания в сверхагрессивных матч-апах. Полезна и Торговка доспехами для этих же целей. Есть сборки и тяжелее: с Мутанусом Пожирателем и Силагом из Бездны — они лучше подойдут для медленной меты и зеркальных матч-апов.

Колоды Охотника на демонов

- ДХ на реликвиях
- ДХ на реликвиях #2
- ДХ на реликвиях #3
- Нага Охотник на демонов
- Нага Охотник на демонов #2
- к разделам гайда

В последнем патче чаще встречаются сборки Финли с синергиями механизмов, а не с мурлоками. Стратегию мехов герой строит вокруг карты К оружию! и старается играть достаточно агрессивно, хотя может использовать и несколько тяжелых карт. Мурлоками, впрочем, все еще играют, хотя не так часто и не так успешно.

Колоды Финли

- Мех Финли
- Мех Финли #2
- Мех Финли #3
- Мурлок Финли
- Мурлок Финли #2
- Денатрий Мурлок Финли

к разделам гайда

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 38 / 141

Патч 24.4 дал Магу возможность играть синергиями секретов. Стартовая дека достаточно быстро устоялась, потому что выбор карт в ней не такой большой. Хотя еще непонятно, какое лучшее стартовое сокровище. Секрет Маг показывает хорошие результаты и, кажется, может переиграть любого, хотя и проиграть любому тоже возможно.

Колоды Мага

- Секрет Маг
- Секрет Маг #2
- Секрет Маг #3
- Мех Маг
- к разделам гайда

Дарий учится у Разбойника и обращается к синергиям пиратов. В патче 24.4 Дарий стал совсем агрессивным и теперь не играет даже квестлайн Налет в порту. Вместо этого Дарий концентрируется на максимальном темпе и давлении.

Возвращаются и Раш сборки, хотя играют ими не так часто, как агрессивными пират версиями.

Колоды Дария

- ОТК Контроль Дарий
- Раш Дарий
- Пират Дарий
- Пират Квест Дарий
- Пират Квест Дарий #2
- Денатрий Раш Дарий
- Денатрий Раш Дарий #2
- к разделам гайда
- После нерфов синергий натиска Воин разделился на два лагеря. Большая группа игроков обращается к синергиям исступления. Оставшиеся чаще всего играют старым Бомб Воином.

Интересна колода Воина на исступлении, которой пользуется только этот персонаж. Стартовые деки показывают достойный винрейт, радует и гибкость колоды в плане выбора сокровищ. Из-за большого количества натисков часто получается уверенно противостоять сверхагрессии.

- Сборки Бомб Воина нацелены на накопление брони, так что тоже неплохо справляются с агрессивными оппонентами. Бомб Воин — уникальный и интересный архетип в мете Дуэлей, который сейчас чувствует себя лучше, чем когда-либо.

Колоды Воина

- Бомб Воин
- Бомб Воин #2
- Бомб Воин #3
- Бомб Воин #4
- Воин на исступлении

к разделам гайда

- С патчем 24.4 появились колоды Чернокнижника с Тюремщиком. Они относительно популярны

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 39 / 141

и вывели класс на неплохой процент побед. Сейчас это оптимальные стартовые деки для Лока.

- Интересно, что под нынешние колоды Чернокнижника нет специфичных пассивных сокровищ. С одной стороны это плохо, потому что стратегия не станет особо сильнее. С другой стороны, это делает Чернокнижника вариативнее — он может заиграть с целым рядом пассивок и не так сильно пострадает от их плохого захода.

Колоды Чернокнижника

- Дискард Чернокнижник с Тюремщиком
- Дискард Чернокнижник с Тюремщиком #2
- Дискард Чернокнижник с Тюремщиком #3
- Дискард Чернокнижник с Тюремщиком #4
- Квест Чернокнижник
- ОТК Чернокнижник
- к разделам гайда
- Жрец — класс с уникальной стартовой колодой, хотя и не самой успешной, сильной и популярной. А еще стартовое сокровище Жреца снова понерфили, хотя им все еще играют и за 5 маны.
- Знакомый всем по прошлым патчам Спелл Жрец полагается на многочисленные дешевые заклинания. Жрец использует их и активирует свою наносящую урон силу героя. Стартовая дека не так плоха в зачистке стола и обороне, но мало что сможет сделать с большим Сиром Денатрием — проблемой станет и он сам, и его боевой клич, и исцеление героя противника. Поэтому играть нужно быстро и агрессивно — в этом помогают целый ряд пассивок, как с синергиями дешевых заклинаний, так и самостоятельных.
- Колоды Жреца
- Спелл Жрец
- Спелл Жрец #2
- к разделам гайда
- Охотником играют очень редко: это самый непопулярный и самый слабый класс в нынешней мете.
- Секрет Хант старается закончить партию с Тундровым люторогом и дешевыми зверями из руки. Для такой стратегии нет специальных пассивок, так что Охотник берет любые синергии заклинаний или темповые опции.
- Охотник на хрипах знаком всем старым игрокам в Дуэли: время от времени архетип мелькает в мете, хотя редко когда показывает что-то неординарное. Это справедливо и для нынешней меты.
- Колоды Охотника
- Охотник на хрипах
- Секрет Охотник
- Охотник на хрипах #2
- к разделам гайда

С патчем 24.4 почти все играют Секрет Рено — гибридной версией Мага и Разбойника с секретами, которая берет за основу стартовую деку Мага. Такая колода показывает неплохой винрейт, но только в умелых руках. По статистике же Рено показывает посредственный винрейт — во многом из-за сложности класса и необычного геймплея.

Колоды Рено

- Секрет Мордреш Рено
- Секрет Рено
- Секрет Рено #2

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 40 / 141

- Секрет Рено #3
- Рено с Погибелью королей
- Миракл Рено
- к разделам гайда
- Друид ожил с патчем 24.4. Заиграли токен версии Друида, похожие на Агро Друида в Стандарте. Стартовая дека планирует заспамить стол и быстро закончить партию мелкими существами. В этом помогают сила героя и стартовое сокровище, к тому же есть много пассивных сокровищ на токен синергии. Такая стратегия очень простая в исполнении, но при этом действенная. Друид показывает отличный винрейт в текущей мете: и все из-за токен колоды.
- Колоды Друида
- Токен Денатрий Друид
- Токен Денатрий Друид #2
- Агро Токен Друид
- к разделам гайда

Успехи показывает Спелл Элиза. Стартовая колода выстроена вокруг силы героя Звездочет. Такая стартовая дека очень сложная для исполнения, но потенциальная и интересная. Она же стала и самой популярной в последнем патче. Другими колодами Элизы играют редко.

- Колоды Элизы
- Спелл Элиза
- Спелл Элиза #2
- Спелл Элиза #3
- Элиза на хрипах
- Квест Элиза

к разделам гайда

У Паладина открылось второе дыхание в мете Замка Нафрия. Теперь, когда так много колод, карт и стратегий понерфили, Паладин может похвастаться стабильными и нетронутыми колодами. В прошлых патчах они были бы слишком слабыми, но сейчас справляются на ура. К тому же многие колоды Паладина хороши в обороне, что особенно важно в агрессивной мете.

Колоды Паладина

- Паладин на божественных щитах
- Паладин на божественных щитах #2
- Паладин на божественных щитах #3
- Токен Паладин
- Мех Паладин

к разделам гайда

Сначала Вандар чаще всего играл через сокровище ДХ, потом — через Жреца. Теперь популярность набрали сборки Вандара-Разбойника с синергиями предсмертных хрипов. Так или иначе все три идеи циркулируют в мете.

- Колоды Вандара
- Вандар-Разбойник на хрипах
- Квест Вандар-Жрец
- Квест Вандар-Жрец #2

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 41 / 141

- Квест Вандар-Жрец #3
- Релик Вандар-ДХ
- Релик Вандар-ДХ
- Релик Вандар-ДХ #2

к разделам гайда

- Шаман обращается к очень простой, но действенной стратегии. В стартовых колодах много оружия и взрывного урона. Есть сила героя, которая дает неистовство ветра. В результате все оружие может быстро отправиться в лицо противника, что и приносит Шаману победу. Такая элементарная стратегия оказывается на удивление эффективной в нынешнем патче.
- В этом патче появились сборки Тотем Шамана. Их тоже можно потестить, хотя по статистике они еще не догнали Шамана на оружии. Может быть, этого и не произойдет в будущем.
- Колоды Шамана
- Шаман на оружии
- Шаман на оружии #2
- Шаман на оружии #3
- Шаман на оружии #4
- Тотем Шаман

- к разделам гайда

- Статья по Дуэлям в мете Марша Короля-лича

(Обновлено) Стартовые колоды Дуэлей и тир-лист героев в Затонувшем городе

ID: 2183

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/duels-hearthstone-may-2022>

Дата: 19.07.2022

Тип: Другие режимы

Категория: Другие режимы

Описание

Стартовые колоды Дуэлей и тир-лист героев в Затонувшем городе

Кратко

Разбираемся в актуальном балансе сил, оцениваем всех персонажей и приводим топовые стартовые сборки в большом материале по Дуэлям.

Текст

Путешествие в Затонувший город вышло 12 апреля и изменило мету Дуэлей. В режиме не случилось ротации, зато 135 новых карт существенно повлияли на силу колод и классов. Теперь на Дуэлях можно собирать колоды и с 35 новыми картами Трона Приливов. Как и всегда, Дуэли эволюционируют и с появлением новых сокровищ, а также с ребалансировкой старых.

Этот материал познакомит вас с метой Дуэлей после выхода Трона Приливов в Путешествии в Затонувший город. Вы найдете оптимальные стартовые колоды для всех 16 классов режима, а также их тир-лист.

Обновили гайд 19 июля. Далее полный список изменений:

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 42 / 141

- Изменен тир-лист героев и описание к нему
- Добавлены новые стартовые колоды для большинства классов
- Удалены неактуальные стартовые колоды
- Дополнены описания ко всем классам.

Разделы гайда:

- Тир-лист героев
- Стартовые колоды и особенности классов
- Дрек'Тар
- Шаман
- Бранн
- Разбойник
- Друид
- Финли
- Охотник на демонов
- Вандар
- Паладин
- Элиза
- Воин
- Маг
- Жрец
- Чернокнижник
- Охотник
- Рено

Мету Дуэлей не назвать идеально сбалансированной. В ней есть очевидные лидеры, а есть и очевидные аутсайдеры. А еще есть классы, которыми играют незаслуженно мало и незаслуженно много. Впрочем, все это легко поправимо.

Новые герои вытесняют старых из меты. Еще в Разделенных Альтераком в Дуэлях появились Вандар и Дрек'Тар, которые могут стать другими классами и часто куда лучше использовать их карты. Сейчас с появлением Элизы, Бранна, Финли и Рено оригинальная десятка классов стала еще слабее: зачем играть ими, если есть новые герои с доступом сразу к двум классам? Так зачастую у новичков еще и в разы сильнее силы героя и стартовые сокровища.

Старички все же держатся: преимущественно те, кто может делать что-то уникальное со своими силами героя и сокровищами. Сейчас примечательны Шаман, Разбойник, Друид и Охотник на демонов.

- В тир-1 самый примечательный класс — Дрек'Тар. Этот персонаж на голову лучше остальных. Берите всегда, если играете на победу. Лучше всех показывают себя Дрек'Тар-Маг и Дрек'Тар Друид.

Бранн и Шаман тоже держатся на высоком уровне: они далеко не так разнообразны и чуть слабее Дрек'Тара, но все равно показывают высокий винрейт.

В Тир-2 четыре персонажа, все они делают достаточно специфичные и уникальные для своего класса вещи. У всех уже стабильные и мало изменяемые стартовые деки, отсюда и хороший винрейт: мало кто экспериментирует и берет что-то неэффективное.

Тир-3 героев очень много: все они показывают винрейт выше 50%, но разница между первым местом (Вандар) и последним (Жрец) достаточно значительная. Играть ими можно, хотя едва

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 43 / 141

ли тир-3 классы станут лучшим выбором, если ваша цель — сделать как можно больше побед. Но добраться до заветных 12 все же вполне реально.

Тир-4 классы точно лучше не брать, если вы играете на победу. Если эти классы и делают что-то уникальное для себя, то этого недостаточно. Почти у всех тир-4 классов есть какие-то альтернативы в тирах выше.

- Чтобы скопировать колоду в буфер обмена, нажмите на эту иконку под нужной колодой.

Что бы посмотреть колоду, нажмите на ссылку с ее названием.

Классы отсортированы от сильнейшего к слабейшему

- Воин | Маг | Паладин | Шаман | Охотник на демонов
- Жрец | Охотник | Чернокнижник | Друид | Разбойник
- Вандар | Дрек'Тар | Элиза | Бран | Финли | Рено

После нерфа стартового сокровища и пассивок с синергиями драконов Элиза играет двумя способами. Первый — через квестлайн Жреца — это классическая контроль колода, которая рассчитывает на ультимативный способ победы, не привязанный к нанесению урона. Второй способ игры — Берн Элиза через силу героя Звездочет (дает в руку Лунный огонь) и Гильдейского торговца. Колода особенно хороша в первые поединки, пока у противника мало здоровья, но может накопить достаточно взрывного урона и в поздних боях.

Из пассивных сокровищ Элиза чаще всего ищет какие-то синергии с заклинаниями, а еще всегда рада любым удешевляющим карты в руке эффектам — особенно результативны Изумрудные очки.

- Колоды Элизы
- Квест Элиза
- Квест Элиза #2
- Берн Элиза

к разделам гайда

Дрек'Тара можно собрать множеством способов. Только внутри класса могла бы сформироваться интересная мета с разными стартовыми деками, силами героя и сокровищами.

Самые эффективные стартовые колоды класса ассоциируют себя с Магом или Друидом. Топовые стартовые дека выстраивают вокруг силы героя Боевые приказы, хотя есть и экспериментальные версии с другими способностями. Дрек'Тар Друидом играют чаще — это одна из самых распространенных стартовых колод в режиме. И не без причин: винрейт у такой колоды отличный.

Последнее время популярность набирает нейтральный Дрек'Тар: колода простая, но эффективная. Рекомендуем потестить.

Колоды Дрек'Тара

- Рамп Дрек'Тар Друид
- Мех Дрек'Тар Маг
- Нейтральный Дрек'Тар

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 44 / 141

- к разделам гайда

Паладином играют редко, хотя совсем безнадежным этот класс не назвать. Он неплохо играет с божественными щитами. Паладин неплохо выделяется из-за хороших синергий некоторых мехов с силой героя и стартовым сокровищем. Конечно же, класс обращается к Королевскому большому мечу и тяжелым легендаркам ему в синергию.

Колоды Паладина

- Бабл Паладин

- Бабл Паладин

к разделам гайда

Вандар — непопулярный класс, которым мало кто играет после выхода Трона Приливов, а, возможно, и зря. Нейтральный Вандар показывает достойные результаты: его просто собрать, им просто играть, а с хорошим заходом пассивок вполне можно добраться до 12 побед. Вандару интересны пассивки с синергиями зверей и предсмертных хрипов.

Другой способ собрать колоду класса — взять синергии Паладина с механизмами. Тут Вандар, конечно же, рассчитывает на пассивки с синергиями божественных щитов и мехов.

- Колоды Вандара

- Нейтральный Вандар

- Мех Вандар Паладин

к разделам гайда

После нерфа сокровища-оружия Бранн переквалифицировался. Самая популярная и сильная стартовая колода обращается к синергиям натисков, благодаря которым уверенно отвоевывает стол у мех и темпо архетипов. Здорово, что у Бранна есть уникальная и самобытная стартовая дека — ни у одного другого класса нет ничего подобного.

Примечательны версии Бранна с Элвинским вепрем. Колода достаточно сложная для игры и порой слишком медленная, но все же используют ее достаточно часто. И все же Раш Бранн популярнее: во многом из-за своей простоты и не такой серьезной зависимости от конкретных пассивок.

Колоды Брана

- Раш Бранн

- Раш Бранн #2

- Бранн на вепрях

к разделам гайда

Финли вновь возвращается к игре мурлоками из-за добавления новых синергий с Троном Приливов. Вы получите агрессивную, быструю и простую колоду, которая рассчитывает на ранний захват стола и сноуболл с помощью массовых баффов и синергий между мурлоками. В этом помогут и сила героя, и стартовое сокровище.

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 45 / 141

Финли не так зависим от захода конкретных пассивных сокровищ, хотя все же хочет найти пассивки на добор при розыгрыше мурлоков и бонусные характеристики для существ.

Колоды Финли

- Мурлок Финли

к разделам гайда

- Шаманы отказались от других идей и всегда обращаются к синергиям перегрузки и Властителю бури — силе героя, которая не позволяет заклинаниям, существам и оружию перегружать ману. Стартовая колода рассчитывает на массу взрывного урона и нескольких мощных существ. Это стабильная и универсальная колода, которой пользуются многие игроки. Сборки максимально похоже друг на друга и отличаются буквально 1-2 картами, которые не так сильно влияют на винрейт Шамана.

- Все просто и по пассивкам: всегда ищите сокровища на удешевление перегрузки и синергии с заклинаниями школы Огня.

Колоды Шамана

- Шаман на перегрузке

- Шаман на перегрузке #2

- к разделам гайда

Разбойник ожил! И все благодаря пиратам. Много дешевых существ, Рыба-меч, Крабато и Адмирал Кривоклык на случай, если партия затянется. В результате получается стартовая колода с агрессивным стилем игры, которая может задавить и со стола, и взрывным уроном. Такой подход особенно эффективен в ранних боях, пока у героев малый запас здоровья.

Разбойники не изменились в последний месяц и используют все те же карты, что и раньше. Особого внимания заслуживает недорогая версия, которую сможет собрать любой игрок.

- Колоды Разбойника

- Пират Разбойник (с Крабато)

- Пират Разбойник (недорогая версия)

- Пират Разбойник (с Адмирал Кривоклы)

- к разделам гайда

- Внутри класса популярнее всех стартовые деки ДХ Скверны. Похожими колодами играют в Стандарте. Такой ДХ может задавить взрывным уроном, ранними существами или комбинациями с Леди Стэно. Как и всегда, подобные стратегии особенно хороши в первых поединках, к в последним важно набрать больше генерации ресурсов и добора.

- Идея стартовой колоды Токен Охотника на демонов простая. Вы спамите стол мелкими угрозами, атакуете ими или размениваетесь, а после играете Дар Легиона из позиции изгоя, чтобы нанести много урона герою противника. Такую комбинацию можно повторить несколько раз в течение боя, чтобы одержать победу. Как и всегда, ДХ станет одним из самых бюджетных и доступных классов. И при этом покажет необычный и отличный от других классов геймплей.

Колоды Охотника на демонов

- Токен Охотник на демонов

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 46 / 141

- Охотник на демонов Скверны

- к разделам гайда

- Бомб Воин — интересная и уникальная колода, но едва ли самая сильная в текущей мете.

Идея простая: баффаем броню, чистим стол и ждем, когда противника убьют Бомбы.

- Внутри класса Бомб Воина обошли сборки Раш Вара. Они не так сильны и популярны, как

Раш Бранн, но все же дают бой всем темповым противникам, которые играют от стола.

Колоды Воина

- Раш Воин

- Бомб Воин

- Бомб Воин #2

- к разделам гайда

- Жрец серьезно пострадал после нерфа синергий драконов. Сейчас играют им редко, а еще реже — успешно. Если хотите потестить что-то, обращайтесь к старым идеям. Миракл Жрец далеко не так силен, как Миракл Элиза, но все же план на игру у колоды есть.

- Колоды Жреца

- Миракл Жрец

- к разделам гайда

- Друид — сложный класс, но интересный. В умелых руках стартовые деки хорошо себя проявят. Чаще играют версиями с небольшим количеством дорогих и тяжелых карт: порой в топе стартовой деки только Гафф Вольное Сердце и Страж леса Ому. Хотя встречаются и более тяжелые версии с Парадом планет и другими опциями.

- Фишка класса — стартовое сокровище Чудесный мицелий, с которым можно делать интересные комбинации после перебора всей колоды. До этого момента Друид полагается на тяжелые заклинания и быстрый разгон по мане: часто и этого достаточно при поддержке Солнечного затмения и силы героя.

- Среди сил героя чаще всего берут Живительное цветение, а пассивки Друид ищет на бафф заклинаний и их удешевление.

Колоды Друида

- Рамп Друид

- Целестиал Друид

- Токен Друид

- Спелл Друид

- Спелл Рамп Друид

- Спелл Друид

- Рамп Друид

- Рамп Друид (недорогая версия)

- к разделам гайда

Один из самых непопулярных и слабых классов в игре, которым редко берут 7+ побед.

Чернокнижник что-то может, если взять стартовую колоду с мурлоками. Они плохо сочетаются с силой героя и стартовым сокровищем, поэтому ничего дельного и не выходит. Но хоть как-то это работает.

Колоды Чернокнижника

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 47 / 141

- Мурлок Чернокнижник

- Мурлок Чернокнижник (недорогая версия)
- к разделам гайда

Если вы хотите поиграть Магом, лучше выберите Дрек'Тара — он делает это куда эффективнее. Маг же обходится не такими мощными силой героя и стартовыми сокровищами — все хорошее здесь уже давно понерфили.

Магом все еще играют часто то ли по старой памяти, то ли потому, что любят этот класс. Он что-то может, но точно не лучший в Дуэлях.

Хотя бы с разнообразием у Мага все хорошо: вы можете собрать 4 разные и достаточно уникальные стартовые деки. Они не такие уж имбалансные, но все же и с ними чего-то можно добиться — но с хорошим исполнением.

Колоды Мага

- Мех Маг
- Фриз Маг
- Квест Маг
- Мордреш Фриз Маг

- к разделам гайда

Рено сочетает Мага, который плохо играет в текущей мете, и Разбойника, который заиграл в Дуэлях только благодаря пиратам. Чтобы объединить эту пару классов и успешно реализовать, нужны очень хорошие сила героя и стартовое сокровище, но Рено похвастаться этим не может. Тут есть интересные и веселые идеи, но ничего такого, что могло бы стабильно приносить 7+ побед по статистике. Обычно за Рено хорошо играют только опытные в режиме игры — и то только любители экспериментов.

Колоды Рено

- Берн Мордреш Рено
- Квест Рено (Связующая спираль)
- Контроль Берн Рено
- Мех Рено
- Берн Рено
- Квест Фаер Рено (Подземные пещеры)
- к разделам гайда

- Хотите поиграть Охотником — берите Бранна или Вандара. Оригинальный Охотник в Дуэлях практически беспомощен.

Колоды Охотника

- Секрет Охотник
- Охотник на хрипах

- Квест Охотник

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 48 / 141

к разделам гайда

- Спасибо за внимание, до скорых встреч!

(Обновлено) Стартовые колоды Дуэлей и тир-лист героев в марте

ID: 2075

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/duels-hearthstone-2022>

Дата: 20.03.2022

Тип: Другие режимы

Категория: Другие режимы

Описание

(Обновлено) Стартовые колоды Дуэлей и тир-лист героев в марте

Кратко

Большая подборка стартовых колод Дуэлей для всех классов в мете Разделенных Альтераком марта 2022. Каждый найдет деку на свой вкус и коллекцию.

Текст

Дуэли — уже не новый режим, но все еще популярный и интересный. Кто-то играет в Дуэли, чтобы отвлечься от меты Стандарта и Вольного. Кто-то для того, чтобы фармить золото на комплекты карт в героическом режиме. А кто-то заходит в Дуэли только после того, как Лента наград дает бесплатные проходы в режим.

К какому бы типу людей вы не относились, эта статья поможет вам освоить текущую мету Дуэлей. Вы найдете тир-лист героев и общие тенденции текущей меты режима. Как и всегда, мы представим лучшие стартовые колоды для всех 12 классов Дуэлей и оптимальные пассивные сокровища, которые стоит выбирать между боями.

Гайд обновлен 20 марта для патча 22.6. Далее полный список изменений:

- Убран раздел "Изменения патча 22.4"
- Обновлен тир-лист героев и описание к нему
- Изменен порядок героев в разделе "Стратегии классов и стартовые колоды"
- Добавлены новые стартовые колоды для большинства классов.

Разделы гайда:

- Тир-лист героев
- Стратегии классов и стартовые колоды
- Дрек'Тар
- Вандар
- Друид
- Паладин
- Воин
- Шаман
- Маг
- Охотник на демонов
- Охотник
- Чернокнижник
- Жрец

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 49 / 141

- Разбойник

- Огонь и биг колоды — самые популярные и сильные стратегии текущей меты. С синергиями Огня играет в первую очередь Дрек'Тар, а биг колодами с тяжелыми легендарками пользуются в первую очередь Вандар, хотя не только он.

В тир-1 попали Дрек'Тар и Вандар — они побеждают чаще всех, если вы выберете правильные стартовые сборки и сокровища. Для Дрек'Тара это Друид и Маг, а Вандар лучше выступает как нейтральный класс.

В тир-2 разместились классы, которые успешно реализуют свои уникальные стратегии. Для Друида это в первую очередь стратегия биг существ. Этот класс почти добрался до тир-1, но его не хватает нескольких процентов винрейта: уж слишком Дрек'Тар и Вандар высоки. Но всё это не делает самого Друида слабым.

В случае с Паладином его топовая стратегия — божественные щиты, К оружию! и легендарки для Королевского большого меча. Несмотря на нерфы несколько патчей назад, эта стартовая колода все же нашла свое место в мете и доминирует внутри класса.

Воин забыл о пиратах и квестлайне и теперь почти всегда играет бомбами. Такой подход успешный и результативный: матч-апы Бомб Воина достаточно полярные, но в целом ситуация благоприятная.

Шаман всё чаще играет не элемунами, а синергиями с перегрузкой. Класс обращается к топовым заклинаниям, существам и оружию с этим эффектом, а сила героя снимает все перегруженные кристаллы. Такой подход дает Шаману много темпа, что и обеспечивает ему победы.

В тир-4 пара классов, которые не показывают сногшибательных результатов, но все же держатся на неплохой отметке винрейта.

Маг потерял в винрейте с нерфом Бесконечной магии, хотя есть и другая причина падения силы класса — не такая благоприятная мета, где много биг колод и Дрек'Таров, который делает то же самое, что и Маг, но лучше. Но класс все еще не такой уж и плохой, а еще достаточно разнообразный: можно собрать колоду с Мордрешем, с квестом или с синергиями Огня.

Охотник на демонов восстал из небытия с токен синергиями. Класс все еще достаточно непопулярный, но общий винрейт у ДХ не такой уж плохой.

В тир-4 классы, которыми не так часто или не так успешно играют.

Чернокнижник — класс в тупиковом положении. Играют им редко, а если и играют, то собирают уже старую и скучную колоду с синергиями Фрагментов души. Казакусан чуть разнообразил ситуацию, но особых успехов Локу это не принесло.

Со Жрецом ситуация куда интереснее. У класса не такой высокий винрейт, но игроки обращают на него много внимания. Жрец часто играет через Казакусана и новые синергии драконов, обращаются и к квесту, а иногда и к старым спелл синергиям.

Охотник не блещет результатами, но совсем уж безнадежным его не назвать. С выходом Логова Ониксии некоторые игроки обратили внимание на синергии с квестлайном и с секретами. Они стали чуть сильнее почти везде вытеснили стартовые деки с секретами или с

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 50 / 141

предсмертными хрипами.

В тир-5 отдыхает Разбойник. Класс забыт, безнадежен и напрашивается на существенные баффы или полную переработку.

- Чтобы скопировать колоду в буфер обмена, нажмите на эту иконку под нужной колодой.

Что бы посмотреть колоду, нажмите на ссылку с ее названием.

Классы отсортированы от сильнейшего к слабейшему

- Жрец | Воин | Маг | Паладин | Шаман | Охотник на демонов
- Охотник | Чернокнижник | Вандар | Дрек'Тар | Друид | Разбойник

Популярнее всех Дрек'Тар-Маг — надежная и стабильная колода, которая в начале давит топовыми существами, а потом взрывным уроном с помощью заклинаний Огня. Финишером может стать и Великий маг Антонида. Дешевые заклинания Огня отлично работают со стартовым сокровищем, которое позволяет перебирать большую часть колоды. Дрек'Тар-Маг с синергиями Огня силен, потому что ему часто заходят пассивные сокровища для комбинаций с огненными спеллами.

Примечателен Дрек'Тар-Друид, который обращается к биг синергиям, как и оригинальные стартовые колоды Друида. Главное отличие — Дрек'Тар берет существ за 3 маны для синергии с силой героя.

Дрек'Тар порой ассоциирует себя с Шаманом и выбирает силу героя для синергии с существами за 3 и меньше маны. При этом таких существ в стартовой колоде должно быть немного: 4-5 штук. Этого уже хватит, чтобы уверенно начать любой поединок. Встречаются и Дрек'Тар Шаманы, которые берут силу героя на добор заклинаний. Оставшиеся слоты Дрек'Тар-Шаман чаще всего заполняет элементами точно так же, как это делает классический Элем Шаман.

- Колоды после Логова Ониксии
- Дрек'Тар-Маг Огня
- Дрек'Тар-Маг Огня
- Дрек'Тар-Друид
- Дрек'Тар-Маг Огня

- Дрек'Тар-Шаман

- Дрек'Тар-Друид

- Колоды до Логова Ониксии
- Дрек'Тар-Маг
- Дрек'Тар-Друид
- Дрек'Тар-Шаман #1
- Дрек'Тар-Шаман #2
- Дрек'Тар-Шаман #3
- Дрек'Тар-Маг

к разделам гайда

Лучший способ собрать Вандара — реализовывать синергии больших существ и силы героя,

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 51 / 141

которая их удешевляет. Да, героя понерфили, но подход все еще рабочий и точно лучший внутри этого класса. Нейтральный Вандар сильно зависит от захода пассивных сокровищ на синергии с легендарными существами — в особенности Скипетра призыва.

Обратите внимание, что базовое сокровище За Альянс не нужно играть в начале партии, пока в руке не окажется достаточного количества тяжелых существ для победы.

- Вандары с каким-то классом — достаточно редкая ситуация. Но все же ниже мы представили несколько интересных колод.
 - Колоды после Логова Ониксии
 - Нейтральный Вандар
 - Вандар-Паладин
 - Вандар-Жрец
 - Нейтральный Вандар
 - Нейтральный Вандар
 - Вандар-Паладин
 - Вандар-Жрец
 - Колоды до Логова Ониксии
 - Вандар-Паладин
 - Нейтральный Вандар #1
 - Вандар-Жрец
 - Вандар-Паладин
- к разделам гайда

Одно из главных открытий последнего месяца — Биг Друид. Почти вся стартовая колода Биг Друида занята тяжелыми существами, а рано разыграть их помогает сила героя и рамп карты в стартовой деке. Оказывается, такой подход достаточно эффективен: Друид часто берет большое число побед — особенно с заходом нужных пассивных сокровищ на синергии с легендарками.

- Колоды после Логова Ониксии
 - Биг Друид
 - Биг Друид
 - Биг Друид
 - Колоды до Логова Ониксии
 - Биг Друид
 - Квест Друид
 - Квест Друид v2
 - Квест Друид v3
 - Токен Друид
 - Агро Бист Друид
- к разделам гайда

Паладин возвращается к синергиям с легендарками и Королевским большим мечом. Стартовые колоды с этим сокровищем и силой героя на воскрешение существ стали безоговорочными лидерами внутри класса — рекомендуем попробовать их в деле.

Здорово и то, что Паладину относительно часто заходят пассивные сокровища на синергии с божественными щитами или Наручи Громмаша.

- Колоды после Логова Ониксии
- Паладин на легендарках

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 52 / 141

- Паладин на легендарках #2
- Колоды до Логова Ониксии
- Паладин на легендарках
- Токен Паладин
- Токен Паладин
- Паладин на легендарках
- Квест Токен Паладин
- Бафф Мидрейндж Паладин

к разделам гайда

Почти все Воины обращаются к синергиям с бомбами. Такая колода достаточно агрессивная и часто ставит противника в безвыходное положение. Победить подобную стратегию можно только или сверххранним давлением (а таких колод мало в мете), или комбинацией больших существ и исцеления/брони. Но во втором случае Воин еще будет сопротивляться: он и сам хорошо играет от обороны и использует много ремувалов.

- Колоды после Логова Ониксии
- Бомб Воин
- Бомб Воин
- Раш Воин
- Колоды до Логова Ониксии
- Бомб Воин
- Квест Пират Воин
- Воин на легендарках
- Бомб Воин
- Раш Воин

к разделам гайда

- Последние сборки Шаманов обращаются к синергиям с перегрузкой и силой героя, которая эту перегрузку нейтрализует. При этом класс берет много взрывного урона, оборонительных и наступательных существ для игры от стола.
- Важное преимущество стратегии с перегрузкой — достаточно стабильный заход нужных пассивных сокровищ для синергий с перегрузкой. Но если их не будет, взять 8+ побед будет сложно.

Колоды после Логова Ониксии

- Оверлоад Шаман
- Оверлоад Шаман
- Квест Оверлоад Шаман

- Колоды до Логова Ониксии
- Элем Шаман
- Элем Шаман v2
- Элем Шаман v3
- Элем Шаман v4
- Элем Шаман v5
- Квест Оверлоад Шаман

- к разделам гайда

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 53 / 141

- Многие играют Мордреш Магом — как и в Стандарте. В Дуэлях архетип куда интереснее из-за баффнутой силы героя, с которой куда лучше работают Дикий огонь и Неосторожный ученик.

Стартовые колоды берут по минимуму заклинаний в сборки, чтобы Подземельщица-ледомант чаще доставала из колоды Дикий огонь, Бесконечную магию и другие мощные активные сокровища-заклинания. В поздних поединках заклинания в колоде, конечно же, появятся: с ними будет отлично работать Магистр Варден.

Маг не так силен в первых поединках, если попадает против сверхагрессивных противников, но с повышением количества здоровья становится куда более стабильным и надежным.

- Из-за нерфа Маг часто отказывается от Бесконечной магии. Вместо этого стартового сокровища берут Призывателя искр и реже другие сокровища.

- Вдохновившись успехами Дрек'Тара, Маг тоже собирает стартовую колоду с синергиями заклинаний Огня — хотя и не так успешно. Фаер Маг рассчитывает на Великого мага Антонидаса, хотя может переиграть противника и просто взрывным уроном.

- Колоды после Логова Ониксии

- Фаер Маг

- Квест Маг (Связующая спираль)

- Мордреш Маг

- Фаер Маг

- Квест Маг (Связующая спираль)

- Колоды до Логова Ониксии

- Фаер Маг

- Квест Маг (Связующая спираль)

- Мордреш Маг

- Мордреш Маг

- Мордреш Маг v2

- Мордреш Маг v3

- Мордреш Маг v4

- Квест Маг (Чародейский гамбит)

- к разделам гайда

- Токен Охотник на демонов — единственная конкурентоспособная колода архетипа. Небес с неба такая сборка не хватает, но все же ее можно назвать конкурентоспособной. Главный способ победы Токен ДХ — базовое сокровище Дар Легиона. Старайтесь агрессивно муллиганить в его поисках — особенно в поздних поединках.

- Колоды после Логова Ониксии

- Токен Охотник на демонов

- Токен Охотник на демонов

- Колоды до Логова Ониксии

- Агро Охотник на демонов

- Квест Охотник на демонов

- Токен Охотник на демонов Скверны

- к разделам гайда

Последний месяц положение Охотника стало хуже, а игроки чаще обращают внимание на стартовые колоды с синергиями квестлайна. Квест Хант не так силен в Дуэлях, но все же именно его можно назвать оптимальной стартовой колодой класса. Стиль игры мало чем отличается от Стандарта — в этом и проблема, ведь многие другие классы делают куда больше имбалансных ходов и комбинаций.

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 54 / 141

- Колоды после Логова Ониксии
- Квест Охотник
- Секрет Охотник
- Квест Охотник
- Колоды до Логова Ониксии
- Охотник с предсмертными хрипами
- Охотник с предсмертными хрипами #2
- Квест Охотник
- Секрет Охотник

к разделам гайда

Как и раньше, Чернокнижник играет преимущественно через Фрагменты душ и синергии с ними. Такой подход не очень стабильный и сильный, но по крайней мере рабочий.

Главная проблема Соул Лока — зависимость от пассивок на какие-либо синергии с боевыми кличами. Если они не зайдут, взять больше 7 будет сложно.

Казакусан появляется в актуальных сборках Соул Лока и делает геймплей разнообразнее, хотя эффективность Чернокнижника особо не выросла за последний месяц.

- Колоды после Логова Ониксии
- Казакусан Соул Чернокнижник
- Соул Чернокнижник
- Колоды до Логова Ониксии
- Соул Чернокнижник
- Соул Чернокнижник #2
- Соул Билетикус Чернокнижник

- к разделам гайда

- Спелл Жрец почти не встречается в новой мете, а его место занимают медленные колоды класса. Все они используют Темное восстановление, а кто-то и понерфленное Слово Тьмы: Бездна. Зато набор из 15 карт значительно отличается: можно собрать Квест Жреца и Дракон Жреца. Едва ли это самые сильные стартовые деки в Дуэлях, но по крайней мере конкурентоспособные.

- С выходом Логова Ониксии внимание привлекают новые сборки Дракон Жреца с Рейдовым боссом Ониксией и Казакусаном. Карты достаточно медленные для меты Дуэлей, но и Жрец нынче не играет агрессивно. Скорее всего, в первых поединках до тяжелых легендарок не дожить, но позднее шансы на это появляются. Правда и колода становится больше, так что найти новые леги сложнее.

- Колоды после Логова Ониксии
- Казакусан Дракон Жрец
- Дракон Жрец
- Квест Казакусан Жрец
- Спелл Квест Жрец
- Колоды до Логова Ониксии
- Квест Жрец
- Дракон Жрец
- Квест Жрец на хрипах
- ОТК Квест Жрец
- Дрек'Тар Шадоу Жрец
- К'Тун Жрец

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 55 / 141

к разделам гайда

Разбойник мертв в текущей мете.

Откажитесь от Разбойника, если играете на победу. А если хотите все-таки дать ему шанс, то идите в обычный режим.

- Колоды после Логова Ониксии
- Агро Разбойник
- Колоды до Логова Ониксии
- Разбойник с Погибелью королей
- Разбойник с Погибелью королей v2
- к разделам гайда
- Спасибо за внимание, до скорых встреч!

=====
(Обновлен) Большой гайд по Наемникам: лучшие отряды, снаряжение и тир-лист наемников

ID: 2092

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/naemniki>

Дата: 02.01.2022

Тип: Другие режимы

Категория: Другие режимы

Описание

Большой гайд по Наемникам: лучшие отряды и тир-лист наемников

Кратко

Большой гайд по новому режиму Наемники. Вы найдете тир-лист всех наемников, топовые отряды из 6 персонажей, руководства по игре ими, а также общие полезные советы по развитию коллекции.

Текст

Наемники — новый режим Hearthstone, который вышел 12 октября 2021 года. Представляем первый большой и подробный гайд по Наемникам на нашем сайте. В нем вы найдете актуальный тир-лист всех персонажей режима, а также более 30 топовых отрядов и их вариации для соревнований с другими игроками на высоком рейтинге.

В последнем разделе речь пойдет о важных, но не всегда очевидных элементах геймплея нового режима: где фармить монеты и опыт, как быстро скрафтить героев и т.д.

Гайд обновлен в начале января 2022. Далее полный список изменений:

- Добавлен раздел "Мета с Валирой"
- Добавлены новые тир-S и тир-1 отряды, убраны неактуальные старые
- Дополнены разделы "Лучшие предметы наемников" и "Важно знать".

Разделы гайды:

- Мета с Валирой
- Тир-лист наемников
- Топовые отряды наемников

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 56 / 141

- Тир-5 отряды
- Тир-1 отряды
- Тир-2 отряды
- Тир-3 отряды
- Бюджетные отряды
- Лучшие предметы наемников
- Важно знать
- Крафт и прокачка наемников
- Приоритеты улучшения способностей
- Неочевидные механики и взаимодействия

Для начала пара терминов, которые вы часто встретите в этой статье:

- PvE режим (player vs environment) — игра против компьютера в локации лагеря Точка перехода.
- PvP режим (player vs player) — игра против других игроков в локации лагеря Арена.

Последнее крупное обновление режима — дополнение его четырьмя новыми наемниками. Три из них вышли незадолго до выхода Разделенных Альтераком, а один — только с выходом последнего дополнения Стандартного режима.

Из четырех новых наемников особого внимания заслуживает Валира Сангвинар. Это самый имбалансный наемник в игре, вокруг которого вращается вся мета режима.

Фишка Валиры в способности Коварный удар в синергии с предметом Противоестественный дым. Вместе эта комбинация навсегда отправляет Валиру в маскировку, где ее очень сложно достать. Далее смысл Валиры очень простой: пока она в маскировке, все другие наемники получают бафф +4 к скорости, то есть разыгрывают все свои способности первыми каждый ход. Валира все еще может использовать Коварный удар каждый ход, если атака не угрожает ее запасу здоровья.

Самым популярным дополнением к Валире стал Громмаш Адский Крик. Этот защитник активирует серию приемов Валиры, получает значительный бафф от +4 к скорости, а самое важное — помогает сбить серию приемов оппонентам, которые тоже используют Валиру. В зеркальных встречах исход партии часто решает бросок монеты 50 на 50 — чем Громмаш сходит первым и замедлит вражеского Громмаша. В результате рухнет комбинация с Валирой и один из игроков терпит поражение.

Валира — лучший наемник в игре, а отряды с ней на голову выше всех остальных. Самый простой способ законтрить Валиру — взять ее в свой отряд. Хотя игроки уже ищут контротряды: в качестве стартеров интересны Король-лич или Вариан Ринн — оба по-своему контрят Валиру.

Самые популярные стартовые тройки:

- Валира + Громмаш + Натали Селин — отлично показывают себя в зеркальных матч-апах и всех остальных. Натали может сыграть вторую способность одновременно с Громмашем, в результате Валира всегда активирует свой скилл с серией приемов, даже если одного из ее союзников замедлит вражеский Громмаш.
- Валира + Громмаш + Самуро — эта тройка не так сильна в зеркальных матч-апах, но лучше покажет себя во всех остальных. С ней лучше всего подниматься до 10 тысяч рейтинга.

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 57 / 141

Самые популярные тройки на замене:

Малфурион + Бру'кан + Кок Пирожок — синергии природы хорошо работают друг с другом и самостоятельно. Бру'кан наносит массу урона сам по себе в том числе и Валире в маскировке. Малфурион своей первой способностью ускорит всех трех наемников на замене.

Диабло + Ведьмин лис + Кок Пирожок — новая версия AoE комбинации вместо Кэрна и Диабло. Ведьмин лис лучше играет против Валиры и позволяет разгонять способности Диабло до 0 скорости, в результате AoE остановить куда сложнее.

Кэрна все еще используют в синергии с Диабло, но теперь его вторая способность реже обгоняет всех наемников оппонента.

Мы разделили всех наемников на 5 тиров. В 1 тире находятся лучшие и определяющие мету наемники, а в 5 — слабые и неиспользуемые в PvP режиме персонажи.

С выходом Валиры в разделе появился один тир-5 наемник — самый имбалансный и сильный. Валира так сильна, что попала в отдельную категорию, потому что даже тир-1 герои слабы в сравнении с ней.

- Список всех Наемников в игре со способностями и снаряжением всех уровней прокачки

Тир-1 наемники

Валира

Громмаш Адский Крик, Кок Пирожок, Кэрн, Диабло, Вол'джин, Самуро, Малфурион, Бру'кан

Лучшие наемники в игре, которых вы встретите в большинстве топовых PvP композиций.

Валира — тир-5 наемник, который на голову сильнее всех остальных. Обязательное включение в любой отряд в качестве стартера, если Валира есть в вашей коллекции. Если Валиры нет, старайтесь скрафтить ее или ищите отряды, которые смогут ее законтрить — они приведены в списке тир-1 отрядов в следующем разделе.

Громмаш Адский Крик забрался так высоко, потому что это лучшая синергия с Валирой. Он активирует ее серию приемов и помогает сбить серию приемов Валиры оппонента. К тому же это Защитник, который может нанести Валире двойной урон.

Кок Пирожок силен из-за своего предмета Закуски, который дает всем наемникам бафф здоровья. Из-за этого их сложнее ваншотнуть на первый ход и в течение партии. К тому же у Кока Пирожка есть быстрая первая способность, которой удобно добивать Кэрна до того, как тот сыграет свой второй скилл.

Кэрна и Диабло можно взять в любой отряд в качестве дополнения к открывающейся тройке.

- Тир-2 наемники

Джайна, Андуин, Варден, Тамсин, Натали, Тавиш, Ведьмин лис, Сильвана, Мукла, Ринн

Сильные наемники, которые почти всегда дополняют тир-1 персонажей. Но тут более специфичные герои, которые подойдут не для всех отрядов.

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 58 / 141

Тир-3 наемники

Иллидан, Круш, Рексар, Велен, Корнелиус, Рагнарос, Король-лич, Тирион, Мутанус, Гафф, Роджерс

Все еще хорошие наемники, но без них вполне могут обойтись почти все отряды. Их добавляют или потому, что в коллекции нет опций лучше, или в качестве технических карт, или из-за личных предпочтений игрока.

Тир-4 наемники

Вун, Утер, Юдора, Груул, Старый Мрачноглаз, Саурфанг, Гаррош, Тралл, Рокара, Гул'дан, Геддон, Зирелла, Антонидас, Маннорот, Джараксус, Тригор, Ванесса

Тир-4 наемников используют специфичные и не самые оптимальные композиции — орки, демоны, люди, драконы. С ними все еще можно добиваться неплохих рейтингов, но отряды с этими наемниками не назвать лучшими в игре.

Тир-5 наемники

Кариэль, Анакондра, Алекстраза, Светик, Куртрус, Раториан, Какюк, Моргл, Эдвин, Скаббс, Снид, Миллхаус, Тиранда

Самые слабые наемники в режиме, которые очень редко встречаются в оптимальных или даже средних по силе PvP отрядах. С ними все еще можно играть в PvE, но против реальных игроков лучше поискать других персонажей для своего отряда.

Обратите внимание

В каждом отряде 6 наемников. Те, которые чаще всего начинают поединок, расположены сверху.

Оптимальные предметы для наемников ищите в отдельном разделе.

Тир-5 отряды

Тир-5 отряды обязательно используют Валиру в качестве стартового наемника. Ее же нужно дополнить хотя бы одним героем, у которого есть способность со скоростью 3 или быстрее, чтобы активировать серию приемов.

Валира + Громмаш + Натали + Ведьмин лис + Дьябло + Рагнарос

Натали Селин на первый ход может сыграть первую или вторую способность: зависит от того, есть ли у оппонента Громмаш. Если есть, играют вторую способность и гарантируют серию приемов Валиры. Если Громмаша нет, можно нанести дополнительный урон первой способностью.

Ведьмин лис + Дьябло — новый вид AoE комбинации вместо Кэрна и Дьябло. Дьябло даст вторую способность только на второй ход под баффом второй способности Ведьминоного лиса. Другой вариант: бафф скорости даст уцелевшая Валира.

Рагнарос — отличный самостоятельный финишер, который хорошо работает и против Дьябло, и

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 59 / 141

против Валиры оппонента.

Валира + Зирелла + Громмаш + Малфурион + Бру'кан + Кок Пирожок

Зирелла в качестве стартера помогает в зеркальных поединках против вражеских Валиры + Громмаша. Зирелла гарантирует, что Валира всегда активирует свою первую способность с серией приемов, даже если вашего Громмаша замедлит вражеский Громмаш.

Синергии природы стали самым распространенным и сильным дополнением отрядов с Валирой: каждый из трех наемников не-стартеров получает значительный бафф от ускорения Валиры. Малфурион, Бру'кан и Кок Пирожок сильны и самостоятельно, и в синергиях друг с другом.

Валира + Натали + Вол'джин + Кэрн + Дьябло + Кок Пирожок

Синергии Тьмы отлично работают с Валирой и тоже гарантируют, что она сыграет свою первую способность с серией приемов. Но Вол'джин точно не сможет использовать свою способность до Громмаша, а еще получит много урона от вражеской Валиры.

Кэрн + Дьябло — все еще отличная комбинация наемников в запасе.

Валира + Громмаш + Самуро + Малфурион + Бру'кан + Кок Пирожок

Такой отряд нацелен на максимальный урон в первый ход: вы легко ваншотните одного из вражеских наемников, даже если это не Заклинатель. Особенно хорош такой отряд против тех, кто не играет Валирой.

Валира + Громмаш + Варден + Кэрн + Дьябло + Ведьмин лис

Отряд рассчитывает на манипуляции со скоростью, в чем помогают целых четыре наемника: Валира, Варден, Ведьмин лис и Кэрн.

Валира + Корнелиус + Иллидан + Малфурион + Бру'кан + Кок Пирожок

Интересный защитный отряд. Корнелиус не даст Валире рано умереть за счет своих второй и третьей способности. Иллидан выступит главным источником урона.

Валира + Тригор + Мукла + Малфурион + Бру'кан + Кок Пирожок

Необычная стартовая тройка с Тригором и Муклой защищается от популярных стартеров с Валирой с помощью Большого брата Муклы. После и Мукла, и Тригор могут нанести много урона Валире и другим бойцам.

- Тир-1 отряды

Джайна + Варден + Король-лич + Кэрн + Дьябло + Кок Пирожок

Синергия Льда ключевая в этой композиции. Дополнение Короля-лича делает отряд неплохой контрой стартеров с Валирой. Противник будет серьезно замедлен, так что вы сможете без проблем разыграть AoE комбинации с Дьябло.

Другие вариации того же отряда:

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 60 / 141

- Джайна + Варден + Король-лич + Ведьмин лис + Дьябло + Кок Пирожок
- Джайна + Варден + Юдора + Тирион + Сильвана + Вол'джин
- Король-лич + Варден + Тирион + Кэрн + Дьябло + Иллидан

Малфурион + Мукла + Андуин + Самуро + Сильвана + Кок Пирожок

На первый взгляд странная композиция, но эффективная. Король Мукла нужен в первую очередь из-за предмета Старший брат Муклы. Провокация защитит ваших наемников от снайпа Самуро на первый ход. К тому же у Муклы есть две способности Природы, которые ускорит Малфурион.

Самое важное в стартовой тройке — Андуин Ринн. Благодаря предмету Кольцо чистоты он накапливает огромное количество здоровья уже на первый ход (не забывайте, что Малфурион восстанавливает всем здоровье благодаря своему предмету). В результате Андуин становится неубиваемой угрозой с первых ходов, которая постоянно наносит AoE и точечный урон, лечит союзников и копит 100+ здоровья самостоятельно.

Важно, что Самуро в этом отряде использует предмет Кушак иллюзий. Дополнительные копии сделают намного сильнее вторую способность Сильваны.

Такой отряд станет неплохой контрой отрядов с Валирой.

Другие вариации того же отряда:

- Малфурион + Андуин + Мукла + Велен + Тавиш + Кок Пирожок
- Малфурион + Андуин + Мукла + Кэрн + Дьябло + Кок Пирожок
- Малфурион + Андуин + Мукла + Кэрн + Дьябло + Велен
- Велен + Андуин + Мукла + Кэрн + Дьябло + Рагнарос
- Малфурион + Андуин + Мукла + Самуро + Сильвана + Кок Пирожок

Самуро + Натали Селин + Вол'джин + Кэрн + Дьябло + Кок Пирожок

Популярнейшая композиция старой меты до прихода Валиры все еще может неплохо показать себя вне топового рейтинга, потому что Валира еще не так популярна в мете.

Благодаря предмету Вол'джина (Перстень ускорения) и он сам, и Натали Селин наносят урон выбранному существу противника до атаки Самуро. Если вся тройка нацелится в одну угрозу, она вполне может убить ее за первый ход — особенно Заклинателя или Защитника. На второй ход в бой вступают AoE эффекты ваших Заклинателей Тьмы.

Другие вариации того же отряда:

- Самуро + Натали Селин + Вол'джин + Кэрн + Дьябло + Бру'кан
- Самуро + Натали Селин + Вол'джин + Кэрн + Дьябло + Ведьмин лис
- Самуро + Натали Селин + Вол'джин + Кэрн + Дьябло + Рагнарос
- Самуро + Натали Селин + Вол'джин + Кэрн + Дьябло + Тавиш
- Самуро + Натали Селин + Вол'джин + Кэрн + Дьябло + Тралл

Малфурион + Бру'кан + Самуро + Кэрн + Дьябло + Кок Пирожок

Композиции природы последнее время отказываются от Гаффа в пользу Самуро — он наносит куда больше урона. Уже на первый ход можно активировать двойную атаку Самуро с помощью

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 61 / 141

Малфуриона (сначала используйте способность Малфуриона, а потом Самуро).

Во втором эшелоне чаще всего появляется набор Кэрн + Дьябло + Кок Пирожок, хотя возможны и другие связки.

Другие вариации того же отряда:

- Малфурион + Бру'кан + Самуро + Кэрн + Дьябло + Тралл
- Малфурион + Бру'кан + Самуро + Кэрн + Андуин + Велен
- Малфурион + Бру'кан + Самуро + Кэрн + Дьябло + Тавиш
- Малфурион + Бру'кан + Гафф + Кэрн + Дьябло + Самуро
- Малфурион + Бру'кан + Самуро + Мукла + Юдора + Кок Пирожок

Тир-2 отряды

В тир-2 встречаются ситуативные отряды, которые неплохо показывали себя в старой мете. Они все еще способны на что-то, но обычно вне высоких рейтингов.

Андуин + Велен + Корнелиус + Кэрн + Дьябло + Кок Пирожок

Отряд со стартерами синергии Света под защитой Корнелиуса Роума. Цель Корнелиуса — защитить Андуина и Велена до второго хода, в который те разыграют мощную AoE комбинацию Благословение Велена + Кольцо света.

Другие вариации того же отряда:

- Андуин + Велен + Корнелиус + Кэрн + Дьябло + Бру'кан
- Андуин + Велен + Корнелиус + Кэрн + Дьябло + Ведьмин лис
- Андуин + Велен + Корнелиус + Кэрн + Дьябло + Тавиш
- Андуин + Велен + Корнелиус + Кэрн + Дьябло + Рагнарор
- Андуин + Велен + Корнелиус + Кэрн + Дьябло + Утер
- Андуин + Велен + Корнелиус + Тамсин + Вол'джин + Сильвана

Мукла + Круш + Рексар + Кэрн + Дьябло + Кок Пирожок

Стартеры звери — достаточно полярные стартеры, то есть они великолепны против одних противников и ужасны против других. Звери хорошо справляются с Самуро, но слабы против природы.

Дополнить стартовую тройку зверей можно разными синергиями — от классических до самых необычных. Примечательно трио Малфурион + Бру'кан + Кок Пирожок — возможно, такой второй состав даже сильнее Кэрна, Дьябло и Кока Пирожка.

Синергии зверей можно дополнить Валирой — ее берут вместо Короля Круша. Важно, что в этом случае Рексар использует предмет Лук быстрого пера, который делает быстрее Команду "Взять!" и позволяет активировать серию приемов Валиры.

Другие вариации того же отряда:

- Мукла + Валира + Рексар + Малфурион + Бру'кан + Кок Пирожок
- Мукла + Круш + Рексар + Малфурион + Бру'кан + Кок Пирожок
- Мукла + Круш + Рексар + Сильвана + Вол'джин + Тамсин

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 62 / 141

- Мукла + Круш + Рексар + Кэрн + Андуин + Велен
- Мукла + Круш + Рексар + Кэрн + Дьябло + Бру'кан
- Мукла + Круш + Рексар + Кэрн + Дьябло + Ведьмин лис

Джайна + Варден + Корнелиус + Гаррош + Тавиш + Кок Пирожок

Интересный отряд, выступающий как альтернатива классическому отряду магии Льда. Вместо Тавиша стартером выступает Корнелиус Роум — его убрать со стола сложно, как и что-то сделать Заклинателям под его защитой.

Тавиш поможет законтрить заклинателей Тьмы, а Гаррош станет финишером отряда. Орк вполне может совладать с Дьябло и другими поздними угрозами из-за своих огромных характеристик.

Мутанус + Мрачноглаз + Варден + Кэрн + Дьябло + Кок Пирожок

Синергии мурлоков неплохо показывают себя после баффов. Мутанус и Мрачноглаз вполне могут ваншотнуть вражеского Заклинателя уже на первый ход, а их самих убрать со стола сложно, потому что мало отрядов открываются Защитниками.

Другие вариации того же отряда:

- Мутанус + Мрачноглаз + Варден + Кэрн + Дьябло + Ведьмин лис
- Мутанус + Мрачноглаз + Варден + Кэрн + Дьябло + Андуин
- Мутанус + Мрачноглаз + Варден + Кэрн + Дьябло + Тавиш
- Мутанус + Мрачноглаз + Варден + Кэрн + Дьябло + Рагнарос
- Мутанус + Мрачноглаз + Варден + Кэрн + Дьябло + Бру'кан
- Мутанус + Мрачноглаз + Варден + Кэрн + Андуин + Велен
- Мутанус + Мрачноглаз + Варден + Малфурион + Бру'кан + Кок Пирожок

Тир-3 отряды

В тир-3 едва ли идеальные отряды, к которым стоит стремиться во что бы то ни стало. Они подойдут тем, у кого нет всех оптимальных наемников или тем, кто хочет поиграть чем-то необычным и неметовым. Возможно, некоторые тир-3 отряды недооценены и на самом деле могут попасть в тир-2 или даже тир-1 в будущем, но пока что играют ими редко — собрано слишком мало статистики.

Джараксус + Маннорот + Дьябло + Тамсин + Вол'джин + Сильвана

Фанаты демонов наконец-то могут собрать боевой отряд с Джараксусом, Манноротом и Дьябло в качестве стартеров.

Джараксус всегда чередует свои третью и вторую способности, а Маннорот чередует первую и третью способности, хотя может сыграть и вторую, если нужно законтрить исцеление.

Фишка отряда — в нем много призыва, так что Дьябло получит изрядные баффы здоровья за счет своего предмета, а Сильвана — огромное количество атаки после использования второй способности.

Джараксус + Маннорот + Раториан + Роджерс + Дьябло + Кок Пирожок

Джараксус + Дьябло + Тамсин + Кэрн + Сильвана + Вол'джин

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 63 / 141

Похожий отряд еще больше делает ставку на призыв существ, чтобы разогнать характеристики Дьябло и Сильваны.

Эдвин + Юдора + Громмаш + Корнелиус + Мистер Каюк + Кок Пирожок

Пара Бойцов-стартеров нацелена на ваншот вражеского Заклинателя. Громмаш Адский Крик поможет своей второй способностью: она замедлит оппонента, чтобы Эдвин атаковал по нему дважды.

Примечательна комбинация Мистера Каюка (третья способность) и Корнелиуса (третья способность) — потенциально она может зачистить весь вражеский стол благодаря бесконечным атакам Каюка.

Саурфанг + Тралл + Рокара + Громмаш + Гул'дан + Кок Пирожок

Рокара + Тралл + Саурфанг + Гаррош + Вол'джин + Гул'дан

Андуин + Велен + Корнелиус + Тирион + Утер + Кок Пирожок

Классический стартер Андуин + Велен + Корнелиус дополняется необычной парой Тириона и Утера. Они защитят ключевых заклинателей, а Утер даже сможет нанести значительный урон своей третьей способностью.

Вариан Ринн + Король-лич + Тирион + Утер + Андуин + Натали Селин

Отряд людей надеется на розыгрыш второй способности Вариана Ринна, которая ускорит всех наемников на столе и в запасе. Тут же есть важная синергия заклинаний Света и Утера.

Самуро + Вун + Юдора + Кэрн + Дьябло + Рагнарос

Еще один отряд, который полагается на ваншот Заклинателя на первый ход с помощью трех Бойцов. Важно сначала использовать способность Вуна, а только потом Самуро, чтобы последний атаковал дважды.

Другие вариации того же отряда:

- Самуро + Вун + Юдора + Кэрн + Дьябло + Кок Пирожок
- Самуро + Вун + Юдора + Кэрн + Дьябло + Ведьмин лис
- Самуро + Вун + Юдора + Кэрн + Дьябло + Бру'кан
- Самуро + Вун + Юдора + Кэрн + Дьябло + Тавиш
- Самуро + Вун + Юдора + Кэрн + Дьябло + Андуин
- Самуро + Вун + Юдора + Кэрн + Андуин + Велен

- Бесплатный и недорогие отряды

Представленные выше отряды наемников часто требуют целого ряда легендарных и эпических персонажей, которые есть далеко не в каждой коллекции.

Ниже мы собрали несколько бюджетных вариантов с бесплатными или недорогими наемниками. Все они не так сильны, как оптимальные варианты, но все еще могут неплохо показать себя и в PvE, и в PvP режимах.

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 64 / 141

Пока вы не собрали топовые связки дорогих наемников, не отказывайтесь от связки Самуро + Зирелла. Это лучшая комбинация, которую предлагает игра со старта.

Самуро + Зирелла + Варден + Кэрн + Тавиш + Ведьмин лис

Отличный боевой отряд, с которым можно брать 7500 рейтинга и даже двигаться выше. Из дорогих карт здесь только Кэрн, которого не так-то просто заменить. В будущем можно отказаться от Ведьминоного лиса, а вместо него в идеале взять Дьябло или другую связку для урона по нескольким целям.

Самуро + Вол'джин + Натали + Тавиш + Варден + Ведьмин лис

В отряде два эпических наемника, которых не всегда просто собрать. Временно вместо Натали можно использовать Тамсин. Ее же можно взять и вместо Ведьминоного лиса — в этом случае и открываться можно тройкой Вол'джин + Самуро + Тамсин.

Как и всегда, чтобы играть Вол'джином, необходимо прокачать на максимум предмет Перстень ускорения.

Самуро + Зирелла + Варден + Громмаш + Тавиш + Ведьмин лис

Один из самых бюджетных отрядов, где есть только бесплатные и редкие наемники. Постарайтесь как можно быстрее заменить Громмаша — это очевидное слабое звено отряда. Подойдут Тирион Фордринг, Кэрн, Громмаш, Король-лич, Тралл, Рагнарос, Дьябло, Саурфанг, Сильвана, Джайна, связка Андуин + Велен и некоторые другие.

Вун + Самуро + Тамсин + Вол'джин + Тавиш + Ведьмин лис

Обратите внимание на порядок розыгрыша способностей Вуна и Самуро в первый ход — сначала нужно использовать первый скилл Вуна, чтобы он сработал первым.

Кариэль + Самуро + Зирелла + Громмаш + Тиранда + Миллхаус

Отряд исключительно из бесплатных наемников, который может собрать даже новичок. Связка Зирелла и Самуро останется с вами надолго, а всех других наемников постарайтесь заменить хорошими редкими героями — примеры представлены выше и ниже в этом разделе.

Неплохая синергия этого отряда — Миллхаус Манашторм + Тиранда. Старайтесь комбинировать их последние способности.

Кариэль + Самуро + Зирелла + Громмаш + Рокара + Варден

Кариэль + Самуро + Зирелла + Анакондра + Бру'кан + Гафф

Кариэль + Самуро + Зирелла + Тавиш + Вол'джин + Тамсин

Композиций много, но оптимальные предметы для наемников почти всегда одинаковые за несколькими исключениями. Далее мы разберем лучшие предметы всех наемников в режиме.

Защитники

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 65 / 141

- Алекстраза — Амулет быстроты
- Вариан Ринн — Боевое знамя
- Ванесса ван Клиф — Клинки ужаса
- Гаррош Адский Крик — Знамя орков
- Громмаш Адский Крик — Останавливающий кушак
- Груул — Череп дракона
- Кэриэль Роум — Фолиант Света или Печать Света
- Корнелиус Роум — Щит рассвета
- Король-лич — Ледяная Скорбь
- Король Мукла — Старший брат Муклы
- Куртрус Ливень Пепла — Амулет хаоса
- Кэрн Кровавое Копыто — Реинкарнация
- Лорд Джараксус — Рукавицы точного удара
- Малфурион Ярость Бури — Посох из корня жизни
- Маннорот — Посох владыки преисподней
- Мистер Как — Острые ножны
- Рагнарос — Пылающая руна
- Сид — Дополнительные лезвия
- Тралл — Молот Рока
- Тригг Хлестун — Бритвенно-острый коготь

Бойцы

- Валира — Противоестественный дым
- Воевода Вун — Когти змея
- Дьябло — Черный камень души
- Иллидан — Демонический покров
- Король Круш — Пылающие когти
- Леди Анакондра — Токсичный яд
- Мастер клинка Самуро — Пылающий клинок (если стартер) или Кушак иллюзий (если не стартер)
- Мутанус — Радужное ожерелье
- Раториан — Метка демона
- Рексар — Когти Мамаши-медведицы или Лук быстрого пера (Лук используют в отрядах с Валирой)
- Рокара — Шлем вдохновения
- Саурфанг — Саронитовые высокие ботинки
- Сильвана Ветрокрылая — Смертельный залп
- Скаббс Маслорез — Кривой нож
- Старый Мрачноглаз — Палочка для мыльных пузырей
- Тавиш Грозовая Вершина — Искусная сборка
- Тиранда — Оберег Элуны
- Тирион Фордринг — Испепелитель (если стартер) или Щит Тириона (если не стартер)
- Эдвин главарь Братства — Черный флаг
- Юдора — Подготовленные орудия

Заклинатели

- Андуин Ринн — Кольцо чистоты
- Антонидас — Посох раскаленного ядра
- Барон Геддон — Метка поджигания или Пылающие наручи (зависит от предпочтений игрока)
- Бру'кан — Грозовой разрядник

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 66 / 141

- Варден Луч Рассвета — Леденящий амулет
- Ведьмин лис — Десятый хвост (почти всегда) или Руны маны (если есть комбо с Дьябло и Валирой)
- Вол'джин — Перстень ускорения
- Гафф Рунический Тотем — Тотем колючих шипов
- Гул'дан — Амулет душ
- Джайна Праудмур — Талисман Ледяной глыбы
- Зирелла — Сияющий жезл
- Кок Пирожок — Закуски
- Миллхаус Манашторм — Порошок чар или Жезл силовых линий
- Натали Селин — Глаз Тени
- Небесный адмирал Роджерс — Корабельный колокол
- Оракул Моргл — Рукавица Моргла или Шипастый иглобрюх
- Пророк Велен — используют все 3 предмета. Самый популярный — Фолиант вдохновения
- Светик — Сумка лесного духа
- Тамсин Роум — Последние ритуалы
- Утер — Сияющее наплечье или Манускрипт жертвенности

В этом разделе вы найдете ответы на популярные вопросы. Они помогут эффективнее играть, тратить меньше времени, извлекать максимум выгоды и просто лучше понимать механику и правила Наемников.

Крафт и прокачка наемников

Вопрос: Как быстро прокачать наемников до максимального уровня?

Ответ: Больше всего опыта наемники получают в PvP режиме, притом разница с PvE режимом значительная.

Если вы хотите прокачать нескольких наемников с первого уровня, добавьте их в отряд к сильным наемникам более высоких уровней и отправляйтесь в PvP. Скорее всего, вы будете попадать в битву не с настоящими игроками, а с искусственным интеллектом — бои с ним намного проще. Такой трюк работает примерно до 6000-7000 рейтинга.

Прокачивать наемников можно и в PvE режиме, параллельно с этим получая квесты для них. О том, как это правильно делать, читайте далее.

Вопрос: Как быстро фармить монеты наемника, который есть в коллекции?

Ответ: лучшее место для фарма — миссии №4, 5 и 6 в Оскверненном лесу обычного режима. Как и раньше, берите в отряд 3-6 наемников, чьи монеты вы хотите получить. Ищите карты, в которых будет 1-3 боя до Загадки (сбрасывайте остальные) и идите только до нее, а затем сдавайтесь и начинайте процесс заново.

Выполняйте полученные квесты — их 18 у каждого героя. За последние дают внушительные награды.

Больше про процесс фарма монет с примерами можно почитать в специальном гайде:

Полный гайд по фарму, получению и левелингу наемников

Вопрос: Как быстрее всего нафармить монеты наемника, которого еще нет в коллекции?

Ответ: Быстро сделать это не получится. Фармить монеты наемников с отсутствующим наемником очень непросто — особенно некоторых из них вроде Короля-лича или Дьябло.

Единственный путь — полностью проходить PvE приключения, в которых падают нужные вам

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 67 / 141

монеты. Тут многое зависит от длины миссии: финальные миссии такие длинные, что фарм монет станет почти безнадежной затеей. Тем более прохождение всей миссии не гарантирует, что упадут монеты конкретного наемника — на это есть только высокий шанс.

Найти нужную миссию можно в отдельной статье:

Где фармить монеты каждого из наемников

Вопрос: Сколько нужно комплектов, чтобы получить всех наемников?

Ответ: Открыв 80-100 комплектов, вы получите почти всех наемников и точно сможете собрать несколько топовых стратегий, которые показаны в гайде выше.

Не все могут потратить так много золота или реальных денег — в этом нет ничего страшного. Хорошие отряды можно собирать с достаточно бюджетной коллекцией, к тому же комплекты Наемников дают за прохождение основной цепочки заданий и за последние квесты отдельных героев (всего их 18).

Вопрос: Можно ли отменять квесты наемников?

Ответ: Если вы отмените квест, новый взамен вы не получите. Отменяйте только квесты на совсем слабых персонажах и тех, кем вы точно не будете играть ни при каких условиях.

Квесты отменять не так страшно, потому что их можно в бесконечном количестве фармить с помощью Загадок. Подробнее об этом читайте в вопросах выше.

Вопрос: Сколько всего квестов у каждого наемника?

Ответ: Каждый наемник может получить всего 18 квестов. Чем выше уровень, тем сложнее сделать квест, но и награда выше. За последние три квеста вы получаете не только монеты наемников, но и бустеры режима. Это отличный способ фармить бустеры и открывать недостающих эпических и легендарных персонажей.

Есть квесты, которые даже не требуют нахождения конкретного наемника в отряде. Если наемник нужен в отряде, это всегда отмечено в тексте задания.

Выполнить все квесты можно в Оскверненном лесу №4, 5, 6 и реже только в героических походах. Делайте квесты параллельно с фармом других квестов с помощью Таинственного незнакомца.

Ниже таблица с типовыми заданиями и наградами, которая применима для большинства наемников.

Приоритеты улучшения способностей

Вопрос: какие способности прокачивать наемникам в первую очередь?

Ответ: Сложный вопрос, т.к. у всех наемников свои приоритеты, которые зависят от конкретной композиции и просто баланса способностей и предметов.

Несколько моментов, которые важно понимать:

- 1. Способности, которые наносят урон или восстанавливают здоровье, чаще всего получают значительный прирост на 1-3 уровнях прокачки. На 4 и 5 уровнях цифры растут лишь на 1 единицу, что немного в большинстве случаев.
- 2. Есть несколько ключевых способностей, которым важен прирост даже в 1 единицу урона.

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 68 / 141

Например, к ним относятся первый скилл Варден Луч Рассвета, второй скилл Дьябло или второй скилл Андуина Ринна.

- 3. Некоторые способности уменьшают показатель скорости с каждым уровнем прокачки. Их выгодно качать вплоть до 5 уровня.

- 4. Есть ситуации, в которых выбранный предмет и способность дают одинаковую прибавку в +1 к урону. В первую очередь выбирайте тот вариант, который стоит меньшее количество монет наемника.

Если вы хотите решить, что качать, самостоятельно, вам поможет статья со всеми уровнями способностей и предметов героев. Она представлена ниже:

Все герои со способностями и предметов разных уровней

Для лучших наемников мы сами расставили приоритеты прокачки. Они работают для большинства композиций и ситуаций, хотя в редких случаях приоритеты можно изменить.

- Руководство по прокачке топовых героев меты

Неочевидные механики и взаимодействия

- Вопрос: Как определяется порядок действий наемников, если у их способностей одинаковая скорость?

Ответ: Если оба существа — союзные, то первым сходит тот наемник, чью способность вы выбрали раньше. Если существа играют против друг друга, то порядок действий решит рандом.

- Вопрос: Стоит ли играть в PvP режим и как лучше это делать?

Ответ: За игру в PvP режиме дают много монет случайных наемников, как и за достижение фиксированных отметок рейтинга. К тому же, в отличие от PvE, PvP режим никогда не кончится — в нем всегда будет конкуренция и что-то новое.

Начать игру в PvP режиме можно любым отрядом. Система подбора противников будет искать похожего оппонента среди реальных игроков в течение нескольких минут. Если противник не найдется, вы начнете игру с ботом, у которого будут случайные наемники того же уровня, что и ваши.

До 5000-6000 рейтинга систему подбора противника можно использовать, выступая только плохо сбалансированными отрядами (например, 3 наемника 30 уровня и 3 наемника 1 уровня). В этом случае вы почти всегда будете сражаться с ботом — переиграть его достаточно просто.

Игры с реальными людьми куда сложнее, но и интереснее. Если вы переживаете, что не знаете всех способностей наемников оппонента, установите DeckTracker. С ним сражаться в PvP противостояниях куда удобнее.

- Вопрос: почему у одинаковых наемников могут быть разные базовые характеристики?

Ответ: Это фишка, которая никак не обозначена в клиенте игры. Если прокачать любому наемнику все способности и все предметы до максимума (5 уровень способностей и 4 уровень предметов), то он получит бонусные характеристик +1/+5.

В первую очередь старайтесь прокачать на максимум тех наемников, которые атакуют в ближнем бою. Например, Мастера клинка Самуро или Короля-лича. Для них баффы атаки и

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 69 / 141

здоровья особенно важны.

Остались вопросы — смело задавайте их в комментариях.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

(Обновлено) Большой гайд по Дуэлям: Стартовые колоды Дуэлей, тир-лист героев и

сокровищ в ноябре

ID: 1975

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/duels-hearthstone-deck>

Дата: 21.11.2021

Тип: Другие режимы

Категория: Другие режимы

Описание

Большой гайд по Дуэлям: стартовые колоды и тир-лист сокровищ

Кратко

Большая подборка стартовых колод Дуэлей в мете Сплоченных Штормградом для всех классов. Каждый найдет деку на свои вкус и коллекцию.

Текст

Эта статья — подборка актуальных стартовых колод Дуэлей в мете Сплоченных Штормградом в конце ноября и в начале декабря. Вы найдете оптимальные сборки для всех одиннадцати классов, тир-лист героев, пассивных и активных сокровищ.

Статья обновлена 21 ноября. Далее полный список изменений:

- Переработаны все разделы статьи
- Добавлены разделы с обсуждением активных и пассивных сокровищ в актуальной мете
- Добавлена информация по новому герою Дьябло.

Разделы гайда:

- Тир-лист героев
- Оценка пассивных сокровищ
- Пассивки 1 уровня
- Пассивки 2 уровня

- Оценка активных сокровищ
- Стратегии классов и стартовые колоды
- Дьябло
- Охотник на демонов
- Друид
- Охотник
- Маг
- Паладин
- Жрец
- Разбойник
- Шаман
- Чернокнижник

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 70 / 141

- Воин

Текущая мета Дуэлей достаточно сбалансированная и без серьезных перекосов в сторону каких-то пассивных сокровищ. Если какие-то имбалансные пассивки и есть (особенно их комбинации), то заходят они далеко не во всех случаях. Лучшие колоды меты во многом выстраиваются не вокруг пассивок, а вокруг стартовых 15 карт, силы героя и стартового сокровища. Хотя заход нужных пассивок важен: хорошие колоды отличаются тем, что им подойдет не одна конкретная пассивка, а сразу несколько.

Лучшие классы в мете Дуэлей — Жрец и Воин.

Жрец силен из-за своей миракл сборки с дешевыми заклинаниями и силой героя, которая постоянно наносит урон. Пробить такого Жреца сложно из-за массы исцеления и ремувалов, а при этом сам Андуин наносит массу взрывного урона с пустого стола, что особенно опасно в первых поединках — пока у героев мало здоровья.

Воина собирают двумя популярными способами. Сильнее выглядит Воин на легендарках, хотя такую стартовую колоду могут собрать далеко не все. Популярнее Квест Воин — как и в Стандарте, он использует квестлайн Налет в порту. Так у колоды появляется мощный способ победы, который часто можно сыграть уже к 7-8 маны.

Во втором тире четыре класса — Паладин, Друид, Чернокнижник и Охотник на демонов. Все они используют уже знакомые стартовые колоды и синергии, которые были актуальны и несколько месяцев назад. Вся четверка теперь полагается на разные пассивные сокровища — как и тир-1 классы, они могут использовать сразу несколько хороших опций в зависимости от захода.

Маг, Охотник и Шаман не могут похвастаться стабильностью, потому что они сильно зависят от захода специфичных пассивок. Если они будут, можно брать 12 побед, но без них делать это достаточно сложно. Значительно изменились за последнее время только стартовые колоды Мага — он отказывается от Чародейского гамбита после нерфов, обращаясь к Связующей спирали или к синергиям с силой героя.

Хуже всех себя показывают Разбойник и Дьябло. Разбойник вынужден играть сверхагрессивно, что неплохо работает в первых боях, но не так удачно к последним. К тому же у класса достаточно слабые силы героя и стартовые сокровища на выбор. С Дьябло ситуация странная: комбинация двух классов, казалось бы, должна принести Дьябло отличный винрейт. Проблема в силах героя и стартовых сокровищах, которые не сравнятся с теми, что есть у Воина или даже Чернокнижника. К тому же карты этой пары классов не так хорошо работают вместе, как может показаться на первый взгляд. Есть случаи, когда Дьябло берут 12 побед, он не так безнадежен, да и попробовать его в деле стоит всем. Но это точно пока что не лучший герой режима.

Оптимальные стартовые колоды ищите в последнем разделе гайда "Стратегии классов и стартовые колоды".

Система оценивания пассивных сокровищ:

- Тир 1 - Лучшие пассивные сокровища; сильны в любой колоде, в которой хоть что-то делают.
- Тир 2 - Хорошие пассивные эффекты, способные выручить на протяжении забега.
- Тир 3 - Сокровища, способные повернуть игру в вашу пользу, но требующие для этого

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 71 / 141

больших затрат

- Тир 4 - Либо очень узконаправленные способности, требующие очень специфичной колоды, либо невероятно слабые в сравнении с другими

- Тир 5 - Эффекты, которые непредсказуемы настолько, что несут больше вреда, чем пользы.

- Пассивки 1 уровня

Тир 1. Любое сокровище, генерирующее дополнительные ресурсы без лишних затрат, заслуживает внимания - в некоторых случаях они даже сильнее второго сокровища! Способность Ракетных ранцев один раз за ход дать любому существу Натиск превращает даже самых медленных существ в эффективные ответы. Также они имеют множество других синергий, например, с сокровищами, которые призывают копии существ.

Тир 2. Из всех сокровищ, понижающих стоимость карт, больше всего окупает себя А теперь все вместе — заклинания встречаются чаще всего. Также неплохи эффекты, которые постоянно вырабатывают урон или характеристики. Переработка не дает преимущества по темпу, но позволяет выжить против колод с агрессивной ранней игрой и дать немного времени, чтобы догнать соперника. Лучше всего она работает, само собой, в колодах, способных призывать множество существ.

- * Большая проблема Книги чудес заключалась в том, что, выбирая ее, приходилось отказываться от других, более сильных вторых пассивных сокровищ. Теперь же она стала в разы лучше. Эффект Книги в игре непредсказуем, но зачастую способен оказаться в разы сильнее других первых сокровищ. Это сокровище для тех, кто готов рисковать. Каннибализм и Обитатель топи также переместились в список первых сокровищ с соответствующими изменениями, понижающими их силу до уровня других первых сокровищ. Теперь они исполняют роль отличного первого эффекта для колод, основанных на поддержании большого количества существ. А теперь все вместе возвращается в список с изменениями баланса, но по большей части эти изменения влияют только на 2 дропы с Боевыми кличами. Потеря возможности бесплатно играть дешевых существ лишает способность места в Тир 1, но снижение стоимости одного из самых частых видов карт все еще ценится очень высоко.

Тир 3. Загадочный фолиант - лучший нейтральный выбор для первого пассивного эффекта, но его влияние на игру кардинально меняется от одного матча к другому - он может и вырвать победу из рук врага, и сделать ровным счетом ничего. Самоцвет-кристалл также может не дать никакого полезного эффекта без хорошей стартовой руки, способной его утилизировать. Послушный огонь, хоть и предоставляет постоянный урон, но требует большой плотности заклинаний в колоде.

Ресурсы, генерируемые Липкими пальцами, напрямую зависит от того, какие карты в колоде генерируют другие карты, но даже самый минимальный эффект от этой способности весьма неплох. Разносчик чумы помогает колодам с дорогими заклинаниями, но наказывает за разыгрывание более дешевых.

Сокровища, синергирующие с драконами, все еще хороши, но не дают желаемого эффекта без хорошей стартовой колоды с драконами, которую трудно реализовать в текущей ротации. Иногда они могут окупиться после нескольких наборов, но предвидеть это трудно. Боевые трофеи дают постоянный эффект с любым оружием - лучше всего окупаются те, что стоят 4 или 5 маны.

Посох боли был неплох, но часто портил игру владельцу, но благодаря Демону семени он стал в разы полезнее, так как позволяет гораздо быстрее завершить квест и хорошо

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 72 / 141

утилизировать награду. Также он хорошо себя показывает в недавно появившихся агрессивных сборках Жреца. Помимо этого, заклинания Скверны из Сплоченных Штормградом усилили Иссушение слабых - эффект сокровища делает эти по большей части дешевые заклинания способами обогнать соперника по темпу.

- * Команда, ответственная за режим Дуэлей, отлично поработала над изменениями баланса сокровищ и позволила множеству сокровищ продвинуться в Тир 3 из рангов ниже. Удвоение эффективности Эликсира непостоянства делает его гораздо более весомой угрозой, хоть для большинства колод он все еще неудобен. Он очень плохо функционирует с существами, имеющими сильные Предсмертные хрипы или постоянные эффекты. Но, само собой, в колодах с множеством токенов и существ с Натиском он хорош как никогда. Рюкзачки - это фактически просто улучшение Подсумок. Игру они не выигрывают, но в текущем состоянии очень неплохи и могут помочь любой колоде. Боевые трофеи почти не изменились - добавилось только незначительное усиление атаки оружия. Это, вероятно, сделано для того, чтобы не возникало лишних проблем после получения оружия с 0 атаки, так как в остальном этот эффект был и остается очень хорошим и не вызывает проблем.

Абсолютное служение теперь эквивалентно Голоду, но для демонов, что поставило их в один ряд в Тир 3. Отказавшись от получения урона от сокровища, оно может стать просто приятным бонусом, а не основой колоды. Драконья кровь была довольно слабой способностью по одной причине - противник мог достаточно легко ее обнулить. Теперь же, когда она улучшает существ в руке, а не на поле, получение эффекта гарантировано, благодаря чему больше не нужна долгая подготовка, чтобы защитить своих существ от массового ремувала. Полная заморозка теперь удваивает полученный урон вместо уничтожения существа. Это важно потому, что теперь работает и на вражеского героя, благодаря чему колоды Мага на заморозке теперь имеют хороший финишер вместо улучшения контроля стола, которого у класса и так предостаточно. Хоть карт, замораживающих героя оппонента, и немного, но не стоит забывать и о том, что Полная заморозка удваивает урон от ВСЕХ источников, то есть при наличии сильного стола и пары-тройки заклинаний, наносящих много урона даже единственное заклинание, замораживающее соперника, может стать для него фатальным.

Эффект Идола хранителя огня все еще достаточно незаметный (существа 1/2 много не сделают), но теперь он добавляет элементалей и в руку игрока. Это позволяет всегда иметь в руке карту, чтобы разыграть "на сдачу", а также отлично синергирует с эффектами "Если на прошлом ходу вы разыграли Элементалей", при этом не заставляя игрока забивать бесполезными элементалей свою колоду. Живительный Свет слабее альтернативного сокровища для заклинаний Света, но теперь оно также дает здоровье герою. Теперь оно не так бесполезно в ситуациях, когда нужно сыграть заклинание Света без единого существа, но, несмотря на это, его влияние на игру все так же минимально. Ободряющий пример стал намного лучше, хотя эффект увеличился всего на 1. Если он применяется к другому дорогому легендарному существу, это наиболее заметно - выводить их на 2 хода раньше значительно лучше, чем всего на 1.

Тир 4. Хоть некоторые способности, фокусирующиеся на типе заклинания, и стали лучше, большинство все так же не впечатляет. Эффект удешевляющих способностей слишком узконаправлен, чтобы эффективно его использовать.

Проводник бурь специфичен для Шамана. Для получения эффекта от этой способности нужно иметь перегруженные кристаллы маны, чего не всегда хочется. Единственный способ грамотно использовать эффект - Яростный шквал в качестве силы героя, но если уж играть колодой с множеством карт с Перегрузкой, то Властитель бури принесет значительно больше пользы. Праведный резерв также полезен только для одного класса - Паладина. Его условия

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 73 / 141

активации, а также факт того, что случайный Божественный щит обычно не очень силен, делают реализацию этого сокровища непростой затеей. Нужна очень специфическая подготовка, чтобы дать Божественный щит существу, которое может его эффективно использовать. Дисциплина защитника предоставляет неплохое усиление атаки, вот только воспользоваться им самостоятельно не выйдет. Сокровище передает инициативу оппоненту, значит желаемого результата добиться вряд ли получится. Эта способность лишь слегка усложняет обмен существ, не больше.

- * Добор и удешевление оружия Наручами Громмаша стоит примерно 2 маны, что очень мало даже для первого сокровища. Хотя оно и стало заметно лучше, для получения должного эффекта все еще нужно иметь большую плотность оружия в колоде, но, так как в игре можно иметь только одно, такая стратегия вряд ли окупится. Способность Исцеляющих прудов лечить и существ, и героя достаточно приятна, но требует очень много дополнительных условий - и много заклинаний Природы, и достаточно больших существ, которых при этом нужно исцелять. На сегодняшний день мало игроков наносят урон существу, если он его не убивает, так что в большинстве случаев эффекта от сокровища не последует.

Тир 5. Арктический доспех - это ухудшенная версия Переработки. Гораздо проще заставить существ умирать, чем иметь достаточное количество замораживающих заклинаний в колоде, чтобы получать хоть какое-то значимое количество брони. Эффект слишком узконаправлен, чтобы быть хорошим - даже для колод на заморозке.

- * Не трогай пол! сохраняет свою позицию в Тир 5 даже несмотря на усиление. Причиной тому двойность эффекта - хоть в итоге характеристики существа и становятся больше на 1, здоровье гораздо ценнее атаки, особенно в формате с огромным количеством ремувала.

Пассивки 2 уровня

Тир 1. Сокровища, удваивающие эффекты других ваших карт, невероятно сильны. Одевание мага значительно повышает Урон от заклинаний и превращает даже самые слабые из них в очень эффективные.

Хоть существа, генерируемые Заменой в группе и невелики, все они появляются с дополнительным полезным эффектом и совершенно бесплатно! У оппонента не остается выбора - ему приходится тратить ресурсы на существ 2/2, которые просто появляются из ниоткуда каждый ход. Особенно надоедливы пилигримы с Ядом и Божественным щитом.

Тир 2. Изумрудные очки - очень сильный удешевляющий эффект как в начале матча, так и в конце. Захваченный флаг постоянно и бесплатно предоставляет характеристики; в ту же категорию падает Оружие мести, но только для Паладина. Легендарные диски невероятно хороши с легендарными существами, способности которых преумножаются при копировании - например, Громклином или Хранительницей Эгвин, хоть и не делают абсолютно ничего больше без других легендарных существ. Волны пламени хорошо работают только в колодах Магов, но бесплатное Освещение, прикрепленное к каждому заклинанию Огня, не позволяет противнику получить преимущество на столе.

Недешевое усиление сделано так, что прибавка к стоимости балансирует прибавку к характеристикам - вот только любые существа, призванные другими картами (а тем более силой героя) также получают увеличенные характеристики без уплаты дополнительной стоимости. Используя это сокровище с картами и силой героя, создающими токены, эффект становится практически равносителен двум Захваченным флагам. Это отличный эффект, но далеко не каждая колода может его эффективно использовать. Если в колоде нет способов

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 74 / 141

обойти повышение цены, то не стоит брать его не глядя.

- * Бесплатные копии существ противника выглядят неплохо на бумаге, но то, как строятся колоды в Дуэлях, сильно сдерживало Зловещий камень. Практически каждая колода выстроена вокруг сокровищ и основана на синергии, то есть получить от существ эффект, равносильный тому, что получил соперник, не получалось. Убивая существ заклинаниями Тьмы, игрок портил свою руку слабыми существами, на которых приходилось в дальнейшем тратить ману. Теперь же, когда эти существа становятся дешевле, их убийство больше не равносильно добровольной потере темпа.

Смертельная смерть! наконец-то стала синергировать с Предсмертными хрипами. Учитывая, что колоды на хрипах обычно строятся вокруг очень сильных эффектов после смерти, это сокровище дает очень много ресурсов, а также предоставляет место для более интересных сборок, в которых эти существа с сильными Предсмертными хрипами играют наряду с более слабыми или существами с Предсмертным хрипом и Провокацией. Переделанные Сплошные заклинания должны послужить заменой Гадальному шару Кадгара. Дополнительный эффект может как усилить, так и ослабить колоду в зависимости от того, насколько важны для колоды существа.

Тип 3. Магия мумий поддерживает колоды на Предсмертных хрипах подобно Тотему мертвых - оба сокровища удваивают эффект хрипов, но есть две причины, по которым одно из них ниже в списке. Во-первых, для того, чтобы получить эффект Магии мумий, существо надо разыграть из руки, в то время как Тотем работает вне зависимости от того, как оно было призвано. Во-вторых, Перерождение сложнее использовать, чем просто удвоенные Предсмертные хрипы. Особая доставка, очевидно, усиливает существ с Натиском, но стоит отметить, что в купе с Ракетными ранцами эта способность призывает копию любого первого разыгранного на каждом ходу существа с 1 единицей здоровья. Вне этой комбинации, лучше всего утилизируют это сокровище Воины - именно для них это сокровище может быть в Тип 2.

Созерцание звезд может быть невероятным или бесполезным в зависимости от силы героя, к которой оно применяется - более того, единственная причина, по которой эта способность ценится так низко, заключается именно в том, что далеко не все могут эффективно ее использовать. Явное плутовство и Ушиб не нуждаются в удешевлении/двух использований в ход, а вот Игры со смертью и Из золотого света с этим сокровищем становятся полноценными финишерами.

Скипетр призыва - отличный удешевляющий эффект, если в колоде имеется хороший баланс между существами за 6 и больше и картами, которые позволят дожить до пятого хода. Голод лучше всего показывает себя в колодах Охотников - в них зачастую большая концентрация зверей и достаточно плохой набор карт. Раскрытый потенциал позволяет получить дополнительную атаку для существ с большим здоровьем, которые без этого зачастую заставляют терять темп из-за неровного распределения характеристик. Колоду для этого сокровища нужно начинать собирать заранее, но при должной сборке колоды этот эффект невероятно силен.

- * Объятия Хагаты - все еще одна из самых медленных способностей, но удвоенный эффект делает ее весьма сносным вариантом второго сокровища. Сфера откровения потеряла свой комбо-потенциал, но все еще позволяет колодам, основанным на заклинаниях, получить ощутимую скидку на свои дорогие карты. Зараженный камень наконец-то дает усиление, способное повлиять на исход игры; портит все только то, что собрать колоду с достаточным количеством заклинаний Скверны и существами, хорошо работающими с большими характеристиками, непросто. Более того, Охотник на демонов вовсе не имеет существ,

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 75 / 141

которые напрямую взаимодействуют с усилением в руке.

Скромное усиление получило кардинальное, но необходимое ограничение, значительно усложняющее комбинации с нейтральными существами. Раньше лучшим применением для этого сокровища было быстрое установление преимущества на столе на первых ходах, но теперь оно совершенно на это не способно. Оно все еще неплохо работает с нейтральными существами, создающими других существ, но это значительно ослабляет колоды отсутствием классовых карт. Воодушевление бойцов все еще очень сильно, но изменения его удешевления серьезно по нему ударили, и теперь эта способность сводится к бесплатному добору, иногда снижающему стоимость карты. Также невозможность снизить стоимость карты до 0 отнимает у сокровища способность обгонять соперника по темпу без лишних затрат.

Легендарные трофеи в этом патче стали гораздо стабильнее. Теперь появилась возможность выбора оружия, что устраняет вероятность полного промаха с картами вроде Черепа Ман'ари или Души дракона.

Тир 4. Распространяющиеся саженцы удобно вписываются в колоды Шаманов и Друидов, имеющих достаточное количество заклинаний Природы. Проблема лишь в том, что если не основывать на этих заклинаниях свою сборку, то древней появится немного, а без гарантии того, что это сокровище появится в забеге, собирать такую колоду нет смысла. Стратегии на Драконах сильно опираются на случайные комплекты карт, из-за чего собирать их очень сложно. Но при должной подготовке Ритуал драконьей кости становится невероятно хорошим.

Перстень пчел был невероятно силен, но основной причиной была не возможность дешево расправляться с большими существами противника, а то, что этот эффект работал на токенах. Большое количество карт (а порой и сил героя) способны призывать существ в огромных количествах, но с последними изменениями все синергии с ними больше не работают. Теперь же основное применение этой способности - играть колодой с большим количеством дешевых существ, что значительно ее ослабляет, либо комбинировать ее с существами, постоянно наносящими урон - например, Жонглером кинжалами или Яростным пиромантом, но в таком случае проще и эффективнее использовать Ядовитый отвар.

- * Тренировка выносливости была очень сильна после баффа благодаря своей способности очень быстро выставить сильный стол, но установление минимальной стоимости делает его эффект гораздо менее полезным в колодах с большим количеством существ с Провокацией.

Тир 5. Хоть Буря маны и ультра редкая, толку от нее мало - прямого преимущества она не дает. Она лишь ускоряет игру, что заставляет соответственно подобрать стартовую руку. После этого эффект не дает ничего.

- * Эликсир бодрости всегда было трудно реализовать, так как любые дешевые существа банально портят дальнейшие доборы. Суть сокровища, конечно, в том, чтобы копировать больших существ и дешево их выставлять, но теперь даже это сложно реализовать. Применять его можно только в колодах с исключительно дорогими существами с немедленным эффектом, такими как Чародей Варден в Квест Маге.

Система оценки активных сокровищ

- Тир 1 - Сокровища, самостоятельно выигрывающие матч
- Тир 2 - Очень полезные сокровища, способные повернуть исход игры, если разыграны в нужный момент
- Тир 3 - Полезные сокровища, способные закрепить преимущество или догнать соперника при

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 76 / 141

его отсутствии

- Тир 4 - Не впечатляющие эффекты, которые зачастую ничего не вносят в игру
- Тир 5 - Сокровища, способные испортить игру владельцу

Ранги активных сокровищ

Тир 1. Лучшие активные сокровища - те, что эффективно и без особых затрат уничтожают несколько существ соперника. Особенно выделяются Чешуйчатый посох и Посох развоплощения, так как их эффект не зависит от здоровья существ, а также они лучше всего справляются с существами с Предсмертными хрипами. Книга мертвых обычно будет стоить дешевле, а также нанесет немалый урон сопернику. Единственный недостаток - это то, что Книга не так стабильна, как прошлые 2 сокровища, так как ее стоимость еще нужно снизить. Гипербластер несколько ходов уничтожает любых существ, что задерживает развитие соперника. Краб Цапчик может и уничтожить существо, и представить собой угрозу на столе - к тому же, он копируется Легендарными дисками.

Банановый сплит отличен даже на существах среднего размера. Если разыграть его на существе, хорошо взаимодействующим со своими копиями, игра может быстро закончиться, если у соперника нет ответов. Со Скипетром призыва эффект Сплита становится еще веселее. Королевская награда также отличный финишер; с двумя существами на столе это Печать королей, а с большим количеством возможный урон вырастает до 14! Восковый яростень, Кольцо рожи снов и Желание редко встречаются, но окупаются тем, что при выходе на стол мгновенно становятся занозой в пятке оппонента, от которой очень трудно избавиться.

Тир 2. Клыки вампира и Кровавая Луна неплохи сами по себе, но становятся еще лучше в колодах классов, не имеющих хорошего исцеления, а также помогают им в битвах против колод, основанных на Магнитных минах или Узах разума. Чудовищная красавица и Бубба хороши банально потому, что дают много характеристик за свою стоимость. Хорошие колоды в Дуэлях вполне способны самостоятельно поддерживать преимущество по картам, но Набитый мешочек все равно неплохо выручает при неудачном доборе или полном его отсутствии. Остальные сокровища этого ранга - хорошие сами по себе источники урона, преимущества на столе или выгодный ремувал без специфичных применений.

Тир 3. Мешочек с монетами и Охотничья смекалка помогают разыграть свои карты раньше или проще собрать необходимую комбинацию. Кошель, Жуткая вещица, Недовольная толпа и Ветхий рог изначально слабы, но улучшаются в процессе игры. К сожалению, действительно сильными они становятся только после полного улучшения. При достаточном количестве существ можно приумножить эффект Цилиндра, разменивая их одно за другим и перебрасывая прибавку к характеристикам между ними. Особенно хорошо это работает с другими Предсмертными хрипами. Верный подручный, Верный компаньон и Механическая помощница - просто медленно растущие дешевые существа, но к концу забега их характеристики становятся довольно большими.

Чистый холод - полезный финишер, способный также выиграть ход против колод, основанных на атаках героя - например, с Боевыми трофеями. Принцесса - хорошая поддержка Предсмертных хрипов, но отсутствие мгновенного эффекта делает ее довольно медленной без Игр со смертью или Ракетных ранцев.

Сверхсила удваивает что угодно, даже другие сокровища! Единственное, что держит это сокровище на привязи - его стоимость, не позволяющая злоупотреблять эффектом. Мрачнейший завсегда отлично показывает себя в колодах, которые могут стабильно его усиливать, но даже если не использовать его способность копировать себя на максимум, избавиться от

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 77 / 141

него бывает очень трудно. Если у оппонента не найдется ответа сразу, в дальнейшем ему придется разбираться с нескончаемой волной существ 3/3, за которых владельцу даже не приходится платить. Сила эффекта Древних отражений зависит от того, что им скопировать - лучше всего подходят существа с Предсмертными хрипами. Играя с этим сокровищем, стоит обращать внимание на потенциальные цели, так как спланировать комбинацию, найти все его элементы и продержаться их в руке - сложная задача для формата.

Урон от Клинка Фаориса со временем поднимается до невероятных чисел и дает возможность напрямую убить героя противника, но проблема в том, что до этих чисел еще нужно доползти, а это довольно трудно. Большое количество колод в дуэлях не имеет хороших вариантов лечения, а атака у существ формата обычно большая - многие колоды просто не могут позволить себе получить столько ответного урона; те же, что могут, утилизируют Клинок гораздо эффективнее. Другое оружие, требующее специфичной колоды - Челюсти. В большинстве колод есть хотя бы пара существ с Предсмертным хрипом, так что зачастую это оружие - просто 3/5. Картина меняется кардинально, если владелец или его оппонент играет большим количеством Хрипов - Челюсти становятся действительно исполинским оружием, которое к тому же имеет 5 прочности. Держать заклинания в руке для дальнейшей комбинации с Порталом вечеринки не рекомендуется, но в колодах с большой плотностью заклинаний он станет неплохим дополнением.

Канопы - отличный эффект на карте с плохой стоимостью. Для того, чтобы получить от них должный эффект, нужно иметь много существ, из-за чего карта не может помочь догнать соперника и лишь изредка позволяет победить быстрее. Посев семян - это Принц Келесет без дополнительных требований к колоде. Карта сильна, но не в формате, который сфокусирован не на нарастающей угрозе, а на быстрых взрывных ходах.

Оставшиеся активные сокровища по большей части являются просто улучшенными версиями уже существующих карт. Они неплохи, но не представляют из себя ничего, что могло бы сделать их намного лучше обычной карты. Отметить стоит Бутча - он стал гораздо стабильнее благодаря тому, что у Охотника появилось больше способов собирать много зверей на столе за раз.

- * Черный камень души не только создает сильное сокровище, но и возвращается после этого в колоду! Его стоимость - единственная его проблема; тратить 6 маны на одну карту не дает никакого преимущества в стоимости - того, на что нацелено большинство активных сокровищ. Трудно найти момент, в который это сокровище можно разыграть, но все же оно дает немало преимуществ. Особенно эффективно оно при возможности разыграть его раньше без потери темпа.

Тир 4. Маска мимикрии и Золотой кобольд заменяют все карты в руке, чего не всегда хочется, так как в большинстве случаев там будут лежать другие сокровища. К счастью, силы героя наподобие Вызова рекрутов или Осколков льда добавляют в руку карты для замены на что-то более полезное. Большинство легендарных существ имеют неплохие характеристики за 4 маны, которые уплачиваются за Астральный портал, но все же возможности разнятся от Хамелеоса до Смертокрыла.

Суперзаряд, хоть и дает бесплатные характеристики, делает это в очень мелком масштабе. Со всем ремувалом без требований в формате немного лишнего здоровья совсем никак не помогают. Кирка жадности разгоняет владельца по мане лишь в ранней игре. Помимо этого, она не дает темпа в тот же ход, что разыграна, а если у владельца уже набралось 10 маны, то и как простое оружие она ужасна. Посох верховного мага дает одно бесплатное заклинание Мага на каждом ходу, пока им не атакуют или не заменяют его другим оружием,

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 78 / 141

что является довольно большим ограничением для некоторых классов. Как и выше, неупомянутые карты - просто слегка улучшенные версии уже существующих.

Тир 5. Слияние существ - очень неудобный способ вывести на стол большое существо. Он превращает всех ваших существ в одну цель, которую очень просто уничтожить. Предсмертный хрип Коня смерти слишком плох для его характеристик, даже с учетом Рывка. Взрыв мозга дает карты сопернику. Шкатулка с секретом выглядит хорошо на бумаге, но на деле идеальный момент для ее использования - полный стол у владельца и пустой у оппонента, то есть тогда, когда у владельца уже есть все ресурсы, необходимые для победы. Также она никак не помогает, если он отстает от соперника - это сокровище исключительно добивающее, что плохо само по себе. Теория хаоса также способна испортить владельцу все планы, хотя в очень конкретных случаях может и выиграть матч. Даже если в колоде есть способы контролировать руку оппонента, это сокровище требует удачи, чтобы не отдалить владельца от победы.

Тир "Неплохо сыграно". Кель'Делар - очень уникальное сокровище. Оно настолько сильно, что для его получения нужно найти 2 других сокровища. Клинок и Эфес Кель'Делара объединяются в колоде владельца в это сверхсильное оружие. Он режет существ противника как масло, нанося 16 суммарного урона по всем врагам. Если все его атаки направлены в героя оппонента, то к тому моменту, как Кель'Делар сломается, противник потеряет 32 здоровья от одной карты!

Также у этого оружия есть пара интересных секретов. Самый важный из них заключается в том, что Кель'Делар гарантированно окажется в руке владельца на первый ход. Помимо этого, каждый игрок с колодой, способной победить носителя этого легендарного клинка тоже получит его! Нельзя сказать точно, стоит ли пытаться собрать Кель'Делар в каждом забеге (но если уж начинать - то сразу). Он требует нахождения двух сокровищ, которые появляются с шансом около 7% и не гарантированы на появление в одном забеге, но учитывая, что Кель'Делар без помощи любых других карт способен обеспечить носителю 12 побед, этот риск может оказаться весьма оправдан! Все же проще будет найти и победить кого-нибудь, кто собрал его раньше вас, но это дело вкуса.

к разделам гайда

Чтобы скопировать колоду в буфер обмена, нажмите на эту иконку под нужной колодой.

Что бы посмотреть колоду, нажмите на ссылку с ее названием.

Разбор класса

Диабло имеет привилегию использовать карты сразу двух классов. Его силы героя поддерживают уже существующие архетипы Чернокнижника и Воина. Так как Диабло новый и временный герой, будут рассмотрены все его сокровища, а не только лучшие.

Силы героя

Изначальная мощь - простая сила героя, синергирующая с картами как Воина, так и Чернокнижника, которые работают от урона по себе, брони и атак героя.

Демоническое превращение заменяет карту в вашей руке демоном с пониженной стоимостью. Хотя эта сила героя и дает преимущество в 1 ману, контролировать ее сложно. Хорошо она работает только в Дискард Чернокнижнике. Несмотря на имя силы, она не превращает

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 79 / 141

сброшенную карту, так что технически можно получить бесконечных демонов с помощью Киллмокса Изгнанника, Королевы Завас или Верховной жрицы Джеклик.

Натиск рока отлично смотрится как основа колоды Воина на больших существах, но лучше всего работает с существами с сильным Предсмертным хрипом вроде Громоклина или Трусливого рубаки.

Сокровища героя

Когти ужаса - хорошая карта для любой колоды, в особенности вкуче с эффектами, дающими прочность оружию.

Огненный топот - хорошая контроль-карта против колод, которые способны на ранних ходах выставить стол, с которым трудно разобраться иначе.

Апокалипсис - финишер, позволяющий быстро избавиться от оставшегося здоровья оппонента, но его нужно тщательно спланировать, так как он займет почти весь ход и оставит вас без существ.

Заклучение в камень души сравнимо со Словом Тьмы: Бездна - оно также за 3 маны избавляется от существа и дает ресурсы в зависимости от его характеристик, но урон от Заклучения складывается с прочей атакой героя, он получает защиту в виде брони и место на столе остается незанятым. Это хорошая карта как для нападения, так и для защиты.

Огненные рога - это Посох верховного мага, но для других заклинаний. В среднем большинство заклинаний Тени и Огня представляют из себя ремувал, так что это оружие склоняет колоду к контроль-стратегиям. Единственный минус в том, что с ним вместе не получится играть другое оружие и уж тем более Изначальную мощь.

Советы для стартовой колоды

- Изначальная мощь отлично справляется как с завершением Демонова семени, так и с эффективным использованием его награды!
- В любой колоде с фокусом на больших существах Громоклин незаменим, так как позволяет Натиску рока производить потенциально бесконечное количество больших, практически бессмертных существ.

Важно!

- С большим количеством карт, дающих броню, исцеление будет по большей части бесполезно, так как герой не будет получать урона, так что между этими двумя формами защиты придется выбирать.

Возможные комбинации

- После разыгрывания Тамсин Чуморожденной, Апокалипсис запросто обеспечивает победу - противник не будет способен справиться со всем приходящим уроном.
- Тамсин Роум может запросто скопировать Заклучение в камень души.
- Созерцание звезд снижает стоимость Натиска рока ровно настолько, чтобы его можно было использовать дважды при наличии 10 маны, что может обеспечить владельцу нереальное преимущество, не разыграв ни единой карты!

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 80 / 141

Для колод Дьябло коды не работают

- Биг Дьябло
- Биг Дьябло v.2
- Квестлайн Дьябло (Демоново семя)
- Пират Дьябло (Налет в порту)

Разбор класса

На данный момент Удар иллидари - лучшая сила героя класса. Из-за того, что Змеиная стрела и Вызов рекрутов встречаются так часто, Удар используется как способ справиться с ними без утраты карт. Почти всегда она используется вместе с Даром Легиона, чтобы иметь постоянный способ наращивать Атаку - именно этого лишает выбор силы героя. Инфернальный удар все еще неплох, но теперь немного труднее постоянно получать урон от существ, чтобы набрать достаточно большое количество Вторых ударов. Мо'арг-изгнанник все так же очень силен, но требует усилий, чтобы вывести нужные карты на нужное место.

Советы для стартовой колоды

- Фрагменты души напрямую взаимодействуют друг с другом, имеют постоянную поддержку в случайных наборах и хорошо работают с сокровищами, работающими с Боевыми кличами.
- Синергии со смертью существ (вроде Наги из Зловещей Чешуи и Нетрандамуса) еще больше синергируют с Даром Легиона и Ударом иллидари.
- В ранней игре карты Охотника на демонов, синергирующие с Предсмертными хрипами, могут быть очень неудобны, но в дальнейшем сокровища и наборы карт делают эту стратегию гораздо надежнее.
- Скверносерд-мучитель - отличный вариант для колоды с большими демонами, особенно вкупе с Ритуалом призыва

Важно!

- В Дуэлях зачастую приходится держать сильные сокровища в руке на потом, из-за чего карты с Изгоем гораздо сложнее активировать.

Возможные комбинации

То, что Удар иллидари призывает существ с Натиском, становится важно тогда, когда первый иллидари убивает цель, а второй остается на столе. Это открывает интересные синергии с Натиском (например, Зелье искр). Что касается более редких сокровищ, Созерцание звезд хорошо сочетается с любой силой героя класса. Инфернальный удар не только превращается в 2 урона бесплатно, но и дает Второй удар при убийстве каждого существа!

Стартовые колоды:

- Агро Охотник на демонов
- Соул Охотник на демонов
- Квест Охотник на демонов

к разделам гайда

Разбор класса

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 81 / 141

Все силы героя Ому имеют свое место в мете. Дары природы - хороший стандартный выбор, значительно улучшающий многие карты - к примеру, Размах. Урожай! помогает токен-стратегиям, а также иногда выступает в качестве ремувала. Жизнетворное цветение зачастую используют наряду с немалым количеством дорогих карт с сильным эффектом. Проницательность стража - популярное стартовое сокровище из-за наличия двух кардинально разных отличных эффектов. Пробудившееся древо - также неплохой выбор, хорошая защитная карта с дополнительным добором.

Советы для стартовой колоды

- Комбинация Выживания сильнейших и Клоуна с карнавала гораздо эффективнее с удешевлением от Жизнетворного цветения.
- Звери-защитники и звери за 5 часто встречаются в наборах.
- Много карт, создающих других существ, дают эффект от заклинаний - вкупе с сокровищами, работающими на заклинания, стратегия становится невероятно агрессивной.
- Дары природы весьма неплохо справляются с завершением Зablудившихся в парке даже без других карт, дающих атаку.

Важно!

- Близость к природе, хоть и является очень дешевым ремувалом, дает оппоненту 2 карты, что в формате помогает им найти свои сокровища. Если вас интересует дешевый ремувал, Урожай! справляется с этим гораздо проще.

Возможные комбинации

- Учитывая количество массовых усилений у Друида, Удвоение становится гораздо лучше, так как у них нет цели.
- Любое сокровище, снижающее стоимость карт, отлично сочетается с быстрым разгоном класса.

Стартовые колоды:

- Токен Друид
- Квест Друид
- Квест Спелл Друид
- Клоун Друид

к разделам гайда

Разбор класса

Глядя на все карты, доступные для Охотника, Предсмертные хрипы - очевидный выбор стратегии. Игры со смертью лучше всего с этим сочетаются и вкупе с некоторыми существами дают очень сильные эффекты. Костекрушитель и Гонец смерти также отлично вписываются в архетип. Некоторые игроки предпочитают Дикие секреты ради компенсации плохого добора класса, но поддержки Секретов среди сокровищ нет совсем, чего не скажешь о Хрипах.

Советы для стартовой колоды

- Игры со смертью активируют любой Предсмертный хрип, но выбирают цель случайно - нужно следить за тем, какие существа с Хрипами лежат в колоде, чтобы не лишиться себя сильного

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 82 / 141

эффекта.

- Секреты неплохо поддерживаются в наборах, что делает их неплохим вторичным архетипом.
- Колода, основанная на Предсмертных хрипах, призывающих множество других существ, вполне доступна и активно поддерживается в наборах.
- Обучение выживанию работает с Защитой квартала дворфов еще лучше, чем сила героя Рексара

Важно!

- Н'Зот всегда был отличной картой в колодах на Хрипах, но Охотники в Дуэлях чаще всего играют маленькими существами, призывающими больших при смерти. Потратить свой ход, чтобы выставить полный стол яиц без мгновенного эффекта - далеко не лучшая инициатива. Если у них нет Провокации, противник просто проигнорирует их и выиграет быстрее, чем вы успеете воспользоваться всеми этими Хрипами.

Возможные комбинации

- Отличным дополнением колоды станет Терон Кровожад. Со всеми вашими Предсмертными хрипами он становится существом, которое призывает существ, которые призывают существ. Если оппонент не разберется с ним вовремя, он просто будет постоянно призывать существ, которые призывают существ.

Стартовые колоды:

- Охотник на предсмертных хрипах
- Охотник на предсмертных хрипах
- Охотник на предсмертных хрипах
- Тяжелый Охотник на предсмертных хрипах

- к разделам гайда

Разбор класса

Змеиная стрела и Ледяные осколки встречаются одинаково часто и требуют одних и тех же карт и сокровищ с поддержкой силы героя. Возможность постоянно создавать Маназмеев или наносить урон за 1 ману одинаково важны в контексте класса. Из-за длительности матчей Дуэлей, Бесконечная магия встречается наиболее часто. Помимо этого она полностью отключает колоды, основанные на бомбах. Изучение элементарей - также отличная карта, дающая ресурсы, не заставляющие терять темп. Эффект Призывателя искр с правильным заклинанием способен на многое, но реализовать его гораздо сложнее, чем предыдущие два сокровища.

Советы для стартовой колоды

- Обе силы героя Мозаки замечательно сочетаются с такими картами, как Дикий огонь и Неосторожный ученик.
- В наборах так много поддержки заклинаний, что любая колода с неплохой генерацией карт и урона способна на многое.
- Заклинания Тайной магии получают лучшие эффекты от сокровищ, на что стоит обратить внимание при создании колоды.
- Маги получают много наборов с Элементарями, а также имеют силу героя, постоянно их производящую, что делает карты с эффектами после разыгрывания элементаря в разы лучше.

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 83 / 141

- Огненные заклинания стали получать гораздо больше поддержки и с учетом того, как хороши Огненные волны, фокус на заклинаниях Огня вполне может окупиться.

Важно!

- Дракон Хладдары выглядит неплохо, но ровно до того момента, когда вы остаетесь с огромной кучей 2/1 в руке, за каждого из которых придется платить 2 маны.

Возможные комбинации

- Хотя зачастую в Дуэлях сложно получить комбинацию из конкретного сокровища и конкретной карты в руке трудно, Связующая спираль упрощает задачу, так как всегда оказывается в стартовой руке. Получив три копии Искржения времени (или, скажем, Книги мертвых) от Призывателя искр, можно победить без особых усилий.

Стартовые колоды:

- Мордреш Маг
- Мордреш Маг
- Квест Маг (Связующая спираль)
- Огненный Маг

к разделам гайда

Разбор класса

На данный момент, лучшие колоды Паладина основаны на комбинации Из золотого Света + Королевский большой меч. Можно выделить два вида сборок: одни обращаются к Призыву к оружию и Рагнаросу, а вторые играют больше божественных щитов, На старт! и Верховного лорда Фордрагона.

Реже встречаются и токен сборки Паладина, хотя они стали далеко не такими популярными в последних патчах.

Советы для стартовой колоды

- Набор секретов вкупе с Мечом павших и Безумным ученым помогает убрать карты из колоды и быстрее найти Смиренные благословения
- Три лучших карты в комбинации с Благословениями - Ониксия Мать Драконов, Съехавшая вагонетка и День на ярмарке (или любая другая карта, призывающая много паладинов-рекрутов).
- Три лучшие карты в комбинации с Королевским большим мечом - Кел'Тузад, Рагнарос Повелитель Огня и Профессор Туралион.
- Множество сокровищ хорошо поддерживают существ с Божественным щитом. Оружие мести вкупе с новыми картами, усиливающими существ в руке, позволяет заметно преувеличить характеристики всех существ - как в руке, так и на поле.

Важно!

- В колоде с Королевским большим мечом избегайте слабые легендарки при выборе карт между боями
- Верховный экзарх Ирель не так хороша, как кажется - все сокровища, к сожалению,

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 84 / 141

нейтральны.

Возможные комбинации

- Смиренные благословения хороши в любой построенной вокруг них, но их мощь значительно повышается в комбинации с Обитателем топи, который будет создавать существо 3/3 при смерти любого существа противника.
- Оружие мести в купе с Лотраксионом Просветленным делает каждого паладина-рекрута гораздо более стойким.

Стартовые колоды:

- Паладин на легендарках
- Паладин на божественных щитах
- Паладин на легендарках
- Токен Секрет Паладин

к разделам гайда

Разбор класса

Иллюзия имеет хорошую силу героя как для агрессивных, так и для контроль-стратегий. Лучшая сборка класса — Миракл Жрец. Стартовая колода с 15 картами уже давно устоялась и значительно не меняется с патчами. Это одна из лучших, если не лучшая колода в режиме, хотя иногда Жрецы обращаются к другим стартовым колодам.

Предпочтительное стартовое сокровище для любой колоды — Слово Тьмы: Бездна; дешевый ремувал, который создает угрозу, требующую немедленного ответа.

Стартовые колоды:

- Миракл Жрец - оптимальная версия
- Миракл Жрец - версия с существами
- Миракл Жрец - утяжеленная версия
- Дракон Жрец

к разделам гайда

Разбор класса

Силы героя Разбойника помогают колодам, основанных на Серии приемов. Многие игроки выбирают Связи как активатор Серии и генерацию карт. Явное плутовство - также неплохая способность, активирующая карты взаимодействия с оружием. В обоих вариантах отлично работает Козырь в рукаве, но при наличии усилителей оружия скачок урона от Смертоносного оружия: основы оказывается ценнее.

Советы для стартовой колоды

- У Разбойника мало больших существ, так что фокусируйтесь на существах с ценными эффектами. Воровка палочек и Пират-пройдоха - отличные дешевые карты, создающие больше карт.
- Синергию с оружием стоит добавлять только в колоды с Явным плутовством, чтобы избежать

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 85 / 141

ситуаций, когда в руке лежат усилители оружия без возможности их разыграть.

- Погибель Королей делает эффект Смертоносного оружия постоянным.

Важно!

- Хотя Исчезновение и хорошо в контроль-колодах, но в Дуэлях тратить на него 6 маны не хочется, так как на оставшиеся 4 восстановить сильный стол не выйдет. Без возможности установить свое преимущество сразу, оппонент может легко воспользоваться ситуацией.

Возможные комбинации

- Воодушевление бойцов хорошо для любого класса, но имеет особое применение у Разбойников. Другие классы могут прийти до Усталости из-за этого эффекта, но способность Разбойника без конца замешивать существ в колоду нивелирует этот риск. Также у Разбойника нет своего типа заклинаний и многих механик существ, из-за чего это сокровище встречается для них гораздо чаще!

Стартовые колоды:

- Агро Разбойник на оружии
- Агро Разбойник на заклинаниях
- Миракл Разбойник

к разделам гайда

Разбор класса

Силы героя Шамана очень различны в применении. Властитель бури встречается чаще всего - количество маны, которую он дает (особенно в связке с Бурей Хаоса) колоссально. Яростный шквал - сильный и простой эффект, позволяющий эффективно использовать эффекты и урон оружия, такого как Неистовство бури. Тотемная мощь используется редко, но все еще является неплохим вариантом для колод, в которых сила героя, призывающая существо, полезна.

Советы для стартовой колоды

- Большинство карт с перегрузкой отлично показывают себя с Властителем бури, но не стоит забывать про преимущество по картам против колод, которые способны справиться с вашими сильными картами без перегрузки.
- = Шаман имеет множество заклинаний массового урона - совмещая их с хорошими существами с Уроном от заклинаний, можно просто и эффективно контролировать стол противника.
- Благодаря Древней подземельщице играть только элементарей и заклинания Природы вполне может окупиться. В наборах также очень много карт, способных оказать дальнейшую поддержку этому плану. Конечно, большая часть заклинаний-сокровищ не являются заклинаниями Природы и Подземельщица не получит бонус, добрав их, но найти сокровище в колоде все равно гораздо лучше дополнительного элементаля.
- В колодах с Властителем бурь Власть над стихиями проходится невероятно просто

Важно!

- Велик соблазн положить в колоду все карты с перегрузкой вместе с Властителем бурь, но друг с другом они практически не взаимодействуют. Хотя эффект силы героя и будет

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 86 / 141

работать на полную, для того чтобы бороться с колодами с более конкретной стратегией, нужно больше.

Возможные комбинации

- Обычно Разносчик чумы трудно использовать, но с Властителем бури он просто удешевляет все заклинания на 2, что равносильно двум копиям Сплошных заклинаний в качестве первого пассивного сокровища

Стартовые колоды:

- Элем Шаман
- Элем Шаман
- Квест Шаман
- Квест Шаман

к разделам гайда

Разбор класса

Чернокнижники имеют доступ к Темным искусствам - отличному источнику добора, зачастую используемого для поиска частей К'Туна Расколотого. Также эта сила героя отлично сочетается с картами, имеющими эффект после сброса. Душевеведение значительно ускоряет карты, дающие Фрагменты души. В колодах с ним таких карт максимальное количество для получения максимального эффекта, а также не пропускается ни одна Душевевед Коварнесса. Кровь демона иногда появляется в колодах, играющих много демонов, чтобы удивить соперника кучкой огромных и дешевых чертей.

Советы для стартовой колоды

- Темные искусства отлично сочетаются с эффектами сброса. Добавьте в стартовую колоду Беса Малчезара, Королеву Завас, Посудного голема и Яйцо костяного паука.
- Вне зависимости от того, играете вы Душевеведение или нет, Фрагменты души - отличный выбор для стартовой колоды. Карты с Фрагментами души синергируют друг с другом, поддерживаются в наборах и взаимодействуют с сокровищами для Боевых ключей.
- С Душевеведением после того, как заканчиваются карты, создающие Фрагменты души, можно сыграть Лорда Джараксуса и заменить бесполезную силу героя на постоянных существ 6/6.
- Так как Темные искусства позволяют выбрать, что сбросить, карты вроде Харрисона Джонса, так как при ненужности их можно просто сбросить.

Важно!

- Демонология: основы - неплохая карта. Это дешевая Круговерть Пустоты, дающая при этом много Фрагментов души. Проблема лишь в том, что эта действительно хорошая карта не лучше альтернатив вроде Демонизатора. Брать это сокровище все еще можно и забег это не испортит, но все же стоит рассмотреть другие варианты и брать его не только из-за Фрагментов душ.

Возможные комбинации

- Демонизатор, а порой и Килмокс Изгнанник, копируются Сквернософией.
- Килмокс, как и все другие существа-стартовые сокровища, — существо легендарного

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 87 / 141

качества, то есть Легендарные диски смогут призвать его копию.

- Посох боли может значительно повлиять как на прогресс, так и на эффект Демонова семени.

Стартовые колоды:

- Классический Соул Чернокнижник
- Соул Чернокнижник с Манкриком
- Квест Чернокнижник
- к разделам гайда

Разбор класса

Все силы героя Воина по-своему хороши и в нападении, и в защите. Магнитные мины используются как финишер с фокусом колоды на поддержании брони; и тому, и другому помогает Разрушитель из металлолома.

Ушиб чаще всего используют с существами с рывком или натиском для того, чтобы они атаквали дважды - это самая популярная сила героя. Кишки и слава предоставляют и урон, и защиту, а также активируют эффекты от получения урона, например, существ с Бешенством или Автовооружение.

Стартовые колоды чаще всего выстраивают или вокруг 10+ легендарок, или вокруг квестлайна Налет в порту. Последний вариант куда дешевле.

Советы для стартовой колоды

- Магнитные мины требуют постоянного наличия брони, что делает все карты, постоянно предоставляющие броню, в разы ценнее.
- К'Тун Расколотый выступает в роли дополнительного финишера в контроль-ориентированных сборках.
- Укротитель Уотли - основа неплохой колоды-"зверинца", содержащей также Крига, черепашьего властелина и Мутануса Пожирателя - благодаря им в колоде теперь достаточно хороших существ разных типов, чтобы Н'Зот, бог глубин не возвращал на стол слабых ненужных существ и при этом имел возможность заполнить стол при выходе.
- Обычный матч в Дуэлях длится дольше, чем в других форматах (если, конечно, не заканчивается убойной комбинацией на седьмой ход), из-за чего Линкор после прохождения Налета в порту дает гораздо больше эффекта.

Важно!

- Оружие - очень полезный инструмент самозащиты, но с Магнитными минами размениваться с его помощью с существами нежелательно. Предпочтительнее будет ремувал, который не сокращает жизнеспособность вашей брони.
- К сожалению, бешенство работает так, что, разыграв Мастера клинка Самуро и активировать его с помощью Не трогай пол! или силы героя, атаку он получит уже после того, как нанесет урон.

Возможные комбинации

- Лорд Баров вкупе с Ушибом практически всегда зачищает весь стол.
- Интересный факт: если сыграть Громмаша Адский Крик и использовать на нем Ушиб, то

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 88 / 141

после атаки существа он все еще сможет атаковать с Рывком, но уже с повышенной атакой.

- Из всех стартовых сокровищ Разрушитель из металлолома, возможно, самый опасный. Он без лишних затрат добавляет несколько бомб в колоду соперника, а в комбинации с Боевым тотемом он не только испортит противнику все дальнейшие доборы, но и даст немало брони в процессе.

Стартовые колоды:

- Воин на легендарках
- Пират Квест Воин
- Бомб Воин
- Контроль Квест Воин
- к разделам гайда

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

Основа источник

(Обновлено) Стартовые колоды Дуэлей и тир-лист героев в Сплоченных Штормграде

ID: 2036

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/duels-shtormgrad>

Дата: 30.09.2021

Тип: Другие режимы

Категория: Другие режимы

Описание

(Обновлено) Стартовые колоды Дуэлей и тир-лист героев в Сплоченных Штормграде

Кратко

Большая подборка стартовых колод Дуэлей в мете Сплоченных Штормграде для всех классов. Каждый найдет деку на свой вкус и коллекцию.

Текст

Эта статья — подборка актуальных стартовых колод Дуэлей в мете Сплоченных Штормграде. Вы найдете оптимальные сборки, версии без дорогих и Вольных карт для всех десяти классов. Каждый подберет колоду Дуэлей с учетом своей коллекции и предпочтений. В самом начале статьи представлен тир-лист всех классов Дуэлей.

Важная информация для подписчиков:

Основной контент платного раздела сайта — мета-отчеты, гайды по Стандарту и по Полям сражений. Материалы по Дуэлям, Вольному и Классике мы выпускаем реже и не так стабильно.

Дважды подумайте, стоит ли подписка ваших денег, если вам интересны только Дуэли.

Если вы хотите узнать о других режимах больше, обратитесь к бесплатным разделам сайта. Там вы найдете статьи по Дуэлям, Классике, Арене, Вольному и многое другое.

Статья обновлена 30 сентября. Далее полный список изменений:

- Обновлен тир-лист героев и описание к нему

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 89 / 141

- Добавлены новые колоды для всех классов. Убраны неактуальные
- Изменены описания стратегии всех классов.

Разделы гайда:

- Тир-лист героев
- Стратегии классов и стартовые колоды
- Друид
- Жрец
- Чернокнижник
- Паладин
- Воин
- Шаман
- Охотник на демонов
- Охотник
- Маг
- Разбойник

Главное событие последнего патча в мире Дуэлей — нерф пассивных сокровищ на боевые кличи и заклинания. Многие из них отправились в тир-2 сокровища или даже в сверхредкие тир-2 сокровища. И из-за этого мета кардинально изменилась.

Ранее почти все классы выстраивали геймплей или от боевых кличей, или от заклинаний — из-за этого многие колоды были похожими друг на друга. Теперь всё кардинально изменилось: каждый класс ищет свои мощные синергии и комбинации, все полагаются на разные пассивки. Но пассивные сокровища все еще играют большую роль в результативности стартовых колод.

Многие классы обращаются к синергии раскопок. Они специально берут целый ряд карт с раскопкой, пусть их эффекты даже не будут активны. Все из-за тир-1 пассивного сокровища **Захват территории**. Проблема такого подхода в том, что иногда пассивка не заходит, и в этом случае шансов на победу мало.

к разделам гайда

Чтобы скопировать колоду в буфер обмена, нажмите на эту иконку под нужной колодой.

Что бы посмотреть колоду, нажмите на ссылку с ее названием.

Классы отсортированы от сильнейшего к слабейшему

Токен Друиды захватили не только Стандарт, но и Дуэли. Агрессивные сборки с мелкими существами и массовыми баффами отлично показывают себя в новой мете. Преимущество колоды в том, что она не так зависима от захода пассивных сокровищ: подойдут и синергии заклинаний в целом, и синергии школы Природы, и просто темповые пассивки для агрессивного старта.

Токен Друида можно собрать вокруг заклинаний, а можно вокруг предсмертных хрипов с Серокроном. Оба подхода конкурентоспособны.

Квест Друидов стало значительно меньше из-за нерфов пассивок. Но колодой все еще можно пользоваться.

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 90 / 141

- Токен Друид
- Квест Друид

- Токен Серокрон Друид
- Токен Друид бюджетная версия
- к разделам гайда

Дракон Жрец — одна из самых популярных колод в новой мете Дуэлей. Она же и самая результативная, особенно если зайдут пассивки на синергии драконов или боевых кличей. Собрать стартовую колоду можно целым рядом способов: зависит от драконов в вашей коллекции. Из Вольных карт обязательны только Вестник заката и Историк Гнева Пустоты. Все остальные драконы могут быть из Стандарта, хотя и каких-то Вольных тоже можно взять, если есть в коллекции.

- Спелл Жрец лишился не только мощных пассивок, но и Зараженного служителя. Новые версии дополняют стартовую колоду дополнительными картами с раскопками в надежде найти Липкие пальцы или другие пассивки, которые бы работали с раскопками — Захват территории не так интересен, да и предлагают его Жрецу редко.

- Дракон Жрец
- Спелл Жрец с раскопками
- к разделам гайда

Пусть синергии боевых кличей значительно понерфили, многие Чернокнижники все еще обращаются к синергиям фрагментов душ. Стартовый колоды Соул Локов значительно не изменились: можно играть тем же, чем и в прошлых патчах. Но пассивки придется искать другие: подойдут синергии демонов, темповые сокровища и, если повезет, куда более редкие пассивки на боевые кличи.

- Новое слово внутри класса — Чернокнижник на раскопках. Колода полностью полагается на заход Захвата территории, отчего становится достаточно рискованной. Классическая ситуация: высокие риски, но и высокая награда, если риски оправдаются.

- Новый Соул Чернокнижник
- Чернокнижник на раскопках
- Нежадный Соул Чернокнижник
- Нежадный Соул Чернокнижник №2
- Тяжелый Соул Чернокнижник
- Соул Чернокнижник без Вольных карт
- Соул Чернокнижник бюджетная версия
- к разделам гайда

Паладина можно собрать двумя способами. В последнем патче куда популярнее стали Паладины на легендарках, а Токен версиями играют значительно реже — во многом из-за нерфов пассивок на боевые кличи. Пока что мы рекомендуем от них отказаться.

- Паладин на легендарках требует внушительной коллекции. Но хорошо то, что в сборку можно взять целый ряд легендарных карт в зависимости от того, что у вас есть. Хороши синергии божественных щитов, но можно взять и другие легендарные существа — из Вольного или Стандарта.

- Лучшие пассивки для Паладина на легендарках — синергии божественных щитов. Но колода относительно гибкая, так что могут зайти и другие сокровища.

- На старт! Паладин на легендарках
- Новый Паладин на легендарках
- Паладин на легендарках
- Паладин на легендарках №2

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 91 / 141

- к разделам гайда

Воин кардинально изменился с новым патчем. Новый лидер внутри класса — Воин на легендарках. Колода, очевидно, не для всех из-за ее стоимости, но пока что это самый простой и результативный подход, хотя и не единственный. Как и всегда, заход Легендарных дисков значительно увеличит шансы на 12 побед.

- Квест Воин ослаб из-за нерфов пассивных сокровищ на боевые кличи. Но баффы карт Квест Воина сохранили колоду на плаву. Стартовые колоды похожи на те, что в Стандарте, но в них появляются и некоторые Вольные пираты в зависимости от коллекции игрока. Специфических сокровищ для Квест Воина не так много (разве что редкие боевые кличи), часто Воины просто берут темповые опции, которые позволят играть агрессивно со старта.

- Существует и Воин на раскопках. Как и другие похожие колоды, эта полагается на заход Захвата территории. Среди всех аналогичных колод Воин, возможно, самый сильный, хотя острая необходимость в одной тир-1 пассивке не отпадает.

- Воин с 12 легендарками
- Новый Квест Воин
- Воин на раскопках
- Бомб Воин
- Темпо Воин бюджетная версия почти без Вольных карт
- к разделам гайда

Несмотря на нерфы пассивок и карт Шамана, класс совсем не изменился. Как и раньше, встречаются Элем Шаманы и Квест Шаманы. Их стартовые колоды совсем не изменились, но с пассивными сокровищами теперь сложнее. Элем Шаманы часто выбирают просто темповые опции, а Квест Шаманы ищут любые синергии с заклинаниями.

Совсем пропали Мурлок Шаманы: они слишком зависимы от пассивок на боевые кличи. Без них колода несостоятельна.

- Классический Элем Шаман
- Элем Шаман с оружием
- Квест Шаман
- Элем Шаман недорогой и почти без Вольных карт
- к разделам гайда

Как и до патча, главная сила ДХ — сверхагрессия и заклинания. Агро Спелл Охотник на демонов — самый популярный и результативный подход к сбору стартовой колоды в режиме. Теперь найти пассивки на синергии заклинаний чуть сложнее, но они все еще есть в наличии: ищите сокровища, которые активируются при произношении заклинаний (всех или школы Скверны), а также Удвоение.

- Другие колоды ДХ — скорее диковинки, что-то необычное и фановое. Сначала протестируйте их вне героического режима.
- Классический Агро Спелл Охотник на демонов
- Квест Охотник на демонов
- Токен Охотник на демонов
- к разделам гайда

Новое слово внутри класса — Охотник на раскопках. Можно собрать гибридную версию с предсмертными хрипами и раскопками, а можно относительно классическую версию только с синергиями раскопки. Как и все другие похожие архетипы, этот полностью зависит от Захвата территории.

- Охотники на хрипах значительно просели по силе из-за нерфов пассивок на боевые кличи.

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 92 / 141

Играть ими — куда более рискованно, чем Хантами на раскопках.

- Охотник на раскопках

- Охотник на раскопках №2

- Классический Охотник на хрипах

- Охотник на хрипах №2

- Тяжелый Охотник на хрипах

- к разделам гайда

- Как и в прошлом патче, Маги обращаются к квестлайну и набору заклинаний. Но без пассивки Сплошные заклинания такой подход становится еще слабее и авантюرنее. Теперь Маг ищет любые пассивки на заклинания и в особенности пассивки с синергиями заклинаний школы Огня.

- Чаще всего Квест Маги берут Тайные науки в качестве силы героя, хотя Змеиная стрела все еще востребована. Выбор есть и среди стартовых сокровищ: популярнее всех Бесконечная магия, но иногда выбирают и любые другие сокровища.

- Существует и Маг на раскопках, но классу реже предлагают Захват территории, поэтому лучше им не играть. Магом в принципе лучше не играть на Дуэлях — винрейт класса удручает.

- Квест Секрет Маг

- Квест Секрет Маг

- Квест Спелл Маг

к разделам гайда

Разбойник — самый непопулярный класс в режиме. Его винрейт чуть выше, чем у Мага, но только потому, что Валиру совсем никто не берет. Новых идей внутри класса не появилось.

- Агро Разбойник

- Агро Разбойник №2

- Миракл Разбойник

- к разделам гайда

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

Подробный разбор меты классического режима от Vicious Syndicate №2 Classic

ID: 1979

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/classic-meta-2>

Дата: 09.06.2021

Тип: Мета-отчеты

Категория: Другие режимы

Описание

Подробный разбор меты классического режима от Vicious Syndicate №2 Classic

Кратко

Подробно разбираем мету классического режима Hearthstone. Знакомимся с топовыми колодами, лидерами по винрейту и популярности, обсуждаем основные изменения ладдера с момента запуска режима.

Текст

Здравствуйтесь, уважаемые посетители и подписчики портала kolodahearthstone.ru.

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 93 / 141

Подробно разбираем мету классического режима Hearthstone. Знакомимся с топовыми колодами, лидерами по винрейту и популярности, обсуждаем основные изменения ладдера с момента запуска режима.

*подсветка карт режима "стандарт", а не "классик"

- Всего проанализировано игр: 100 000
- Легенда: 7 000
- Алмаз: 19 000
- Платина: 12 000
- Золото: 14 000
- Бронза+Серебро: 48 000

Содержание мета-отчета:

- Графики популярности по классам и архетипам
- Анализ популярности классов
- Графики винрейта и рейтинг архетипов
- Анализ силы архетипов
- Анализ силы классов и актуальные колоды меты
- Разрушители меты

По всем рангам

В промежутке ранга - Легенда

В промежутке ранга - Алмаз

В промежутке ранга - Платина

Следующий график показывает прогресс популярности классов с момента выхода Классического режима по дням

По мере продвижения по ладдеру Классического формата игроки сталкиваются с меняющейся метой. Становится все больше Зоолоков, особенно в Алмазе, где архетипом играют абсурдное число игроков – до 30%! Сочетание хорошей статистики в прошлом мета-отчете, быстрых поединков и дешевизны – основные причины популярности Зоолока в столь непростом суровом формате. Популярность Хэндлока по сравнению с Зоолоком немного снизилась.

Снизилось и число Комбо Друидов, что напрямую взаимосвязано с популярностью Зоолока. Как уже говорилось в первом мета-отчете по Классике, Чернокнижник – едва ли не единственное надежное средство против Малфуриона, и рост Зоолоков заставил игроков задуматься о том, стоит ли обращаться к Силе природы. Впрочем, это не помешало Комбо Друиду считаться одним из трех ведущих архетипов формата.

Интересно, что лучшая колода по статистике первого отчета не только не привлекла к себе больше внимания, но даже потеряла в популярности. Больше всего Миракл Разбойников можно встретить в Легенде, что неудивительно, если принимать во внимание требовательность колоды к игровому навыку. Агро Разбойник остается очень нишевой колодой.

Контроль Воин отлично показывает себя в ладдере и пользуется спросом у игроков равномерно на всех игровых рангах.

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 94 / 141

Фэйс Охотник демонстрирует примерно то же поведение, что и в первом мета-отчете. Он чрезвычайно популярен на низких рангах, а затем встречается все реже, хотя все же достаточно распространен и наверху, несмотря на неважную статистику. Вероятно, как и в случае с Зоолоком, игроков во многом привлекает быстрота поединков (важный фактор в плане изнурительного покорения Легенды) и дешевизна построения колоды. Мидрейндж Охотник за пределами Серебра встречается редко.

После хороших результатов в первом Классическом мета-отчете Шаман получил дополнительное внимание от игроков. Однако оправдать возложенные надежды Траллу в полной мере не удалось. Виноват в этом, вероятно, все тот же Зоолок – матч-ап для Шамана весьма неудобный. Архетип получает традиционное название Мидрейндж Шаман, хотя он и включает в себя в том числе и довольно агрессивные вариации. Разделить их в статистике не получается.

Джайна в упадке – ни Фриз Маг, ни Берн Маг, особо не встречаются на верхних игровых рангах. Неудивительно, с учетом довольно слабой таблицы матч-апов.

Паладин и Жрец также остаются на задворках меты. Контроль Жрец и Контроль Паладин не внушают особых надежд, хотя Агро Паладин в первом мета-отчете казался конкурентоспособным.

Диаграммы матч-апов

По всем рангам

В промежутке рангов: Платина-Легенда

В промежутке ранга: Алмаз - Легенда

Таблица % винрейта архетипов с распределением по Тир уровням

чтобы выбрать диапазон Рангов нажмите на выпадающий список вверху таблицы в открывшемся окне

Диаграмма Meta Score

vS Meta Score диаграмма - отображает одновременно и уровень силы архетипов (ось абсцисс X), и их популярность (ось ординат Y). Исследовав этот график, вы сможете нагляднее увидеть и проще понять состояние текущей меты.

Чем выше и правее находится определенная колода, тем более мощной и нездоровой для меты она является. В правом верхнем углу графика показан теоретический король меты, максимально сильный и максимально популярный. Можно сравнить, как близко к нему подобрались существующие архетипы.

В промежутке ранга - Платина

В промежутке ранга - Алмаз

В промежутке ранга - Легенда

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 95 / 141

Чернокнижник

Несмотря на огромный рост популярности, статистика Зоолока не впечатляет. На самом деле, популярность пошла колоде во вред, так как соперники стали активно противодействовать Гул'дану. Архетип не может на регулярной основе побеждать в ладдере ни одну из пяти самых распространенных колод оппонентов. Миракл Разбойник, Контроль Воин и Хэндлок имеют преимущество, а Фэйс Охотник играет на равных. Наконец, Зоолок утратил даже преимущество над Комбо Друидом, так как Малфурион подстроил свои сборки под данное противостояние. Очевидно, что востребованность Зоолока в формате объясняется далеко не только его процентом побед.

Хэндлок остается в тени Зоолока, хотя по статистике он сильнее. Это одна из немногих колод, способных постоянно обыгрывать Миракл Разбойника. Архетипу помогает снижение числа Опытных охотников, а также отказ от неоптимальных сборок.

Друид

Часть игроков отказалась от игры за Комбо Друида из-за наплыва Зоолоков, но было найдено решение для сборки, позволяющее играть с Гул'даном на равных. Данное обстоятельство еще больше утвердило Комбо Друида в звании одной из ведущих колод меты. В классовом разделе будут подробно рассмотрены необходимые изменения в выборе карт.

Разбойник

Миракл Разбойник – лучшая колода формата на вершине ладдера, и изменений не предвидится. Интересно, что игроки тем не менее не бросаются повально играть Валирой, что можно объяснить крайне высокими требованиями к игровому навыку – в неумелых руках Миракл Разбойник ничего не может показать. У архетипа есть несколько неудобных соперников, но все они, за исключением Хэндлока, относительно нишевые колоды. Одна из них – Агро Разбойник, который разбивается об популярность Зоолока и уверенную игру Контроль Воина. Как уже говорилось в первом мета-отчете, Агро Разбойник слишком зависим от матч-апов, чтобы оказаться в полной мере успешным.

Воин

Контроль Воин рад большому количеству агро колод в формате, в первую очередь Зоолокам и Фэйс Охотникам. Расправляясь с ними, Гаррош зарекомендовал себя отличным вариантом для любого ранга. Правда, если в соперники выпадают в основном Миракл Разбойник и Комбо Друид, то Контроль Воину приходится несладко, но это обстоятельство компенсируется большим числом противостояний, оказывающихся для Гарроша легкой прогулкой.

Охотник

Фэйс Охотников все еще очень много, но популярность обусловлена явно не статистикой побед. Как только дело доходит до поединков с ведущими классами формата (Разбойник, Друид, Воин), Фэйс Охотник не может с ними ничего поделать.

Шаман

Тралл страдает от тех же обстоятельств, которые оказываются на руку Гаррошу. Класс хорошо проявляет себя против сильнейших колод меты, но разваливается под натиском Зоолоков и Фэйс Охотников. Шаман практически ничего не может с ними поделать, что

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 96 / 141

подрывает его позиции в ладдере. Странная ситуация – если бы колоды были столь же популярны, сколь они сильны, то Шаман чувствовал бы себя гораздо увереннее.

Маг

Как уже говорилось, Фриз Маг крайне зависим от матч-апов. Колода была бы очень хороша, если бы не постоянное попадание на крайне неудобных соперников. Потенциально хорошее место для игры за Фриз Мага – это Алмаз с большим числом Зоолоков (Фриз Маг – сильнейшая контрколода Гул’дану), но на остальных игровых рангах Джайна проседает. Берн Маг слаб на всех игровых уровнях.

Паладин и Жрец

Слабейшие классы формата. Агро Паладин перестает быть конкурентоспособным, как только вы выходите за пределы Серебра, а Контроль Паладин и Контроль Жрец – вообще слабейшие колоды формата. Классика была настоящими Темными веками для последователей Света.

- Друид | Воин | Разбойник | Паладин | Маг | Жрец
- Охотник на демонов | Охотник | Шаман | Чернокнижник
- Чтобы скопировать колоду в буфер обмена, нажмите на данную иконку под нужной вам колодой.

Чтобы посмотреть колоды, нажмите на ссылку с названием колоды.

- Самая популярная колода формата, Зоолок, страдает от враждебно настроенной меты, которая тянет его показатели вниз по сравнению с прошлым отчетом. Его сборка почти никак не изменилась, включая отсутствие Лироя Дженкинса и некоторых ситуативных карт. В ней только лишь появился Аманийский берсерк, который заменил собой Дворфа Черного Железа. 2-й дроп является дополнительной угрозой, которой не нужна сторонняя поддержка.

В то время как мета идет наперекор Зоолоку, Хэндлок видит перед собой более приятную картину. Как показывает статистика, лучший подход к архетипу строится вокруг комбинации с Лироем Дженкинсом и его максимальной поддержкой в виде двух копий Безликого манипулятора и Переполюющей мощи. Лорд Джараксус мало полезен в большинстве матч-апов.

- Классический Зоолок
- Лирой Комбо Хэндлок
- назад к выбору класса
- Комбо Друид - колода из высшего тира с отличным разбросом матч-апов. И он набирает преимущество перед своим заклятым врагом - Зоолоком. Сборка должна строиться от защиты - многие советы из прошлого отчета до сих пор актуальны. Две копии Щитоносца Сен’джина наряду с Морозным йети значительно повышают целостность Буйного роста. Дерево войны потрясаяще себя показывает против большинства популярных представителей Классики - в зеркальном матч-апе, против Зоолока и Миракл Разбойника.

Последние места в колоде отводятся для Служителя Земли, хотя его можно заменить одной из двух других опций. Ментальный техник ужасно хорош против Зоолока и Шамана, а Опытный охотник силен против Хэндлока и Воина. Выбор зависит от того, каких оппонентов вы встречаете чаще.

- Классик Комбо Друид
- (технические карты: Ментальный техник X2, Опытный охотник X2)
- назад к выбору класса
- Навряд ли кто-то сможет снять корону с Миракл Разбойника в Классике. И хотя и существуют способы усложнить ему жизнь, архетип все равно великолепно расположен в

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 97 / 141

текущей мете и успешно справляется с ордой Зоолоков и Комбо Друидов. По сравнению с прошлой сборкой текущая потеряла один Отравляющий укол, заменив его вторым Служителем Земли. Зеркальная встреча с Разбойником оказалась очень редким событием, и такое решение поможет Валире стабилизировать свое положение в агро матч-апах. В качестве альтернативы можно взять второе Ошеломление, но карта не так хороша на данный момент. Возможно, это изменится, если Друиды станут чаще использовать Древо войны, а Чернокнижники переведут свое внимание с Зоолока на Хэндлока.

- Классик Миракл Разбойник
- Агро Разбойник с Оракулом

назад к выбору класса

- Если бы в мете были популярны сильнейшие колоды, положение Контроль Воина было бы хуже, чем сейчас. К счастью для архетипа, многие игроки по-прежнему тяготеют к Зоолоку и Фейс Охотнику, чтобы сократить время матчей, и Контроль Воин успешно этим пользуется.

Представленная сборка, оптимизированная еще в первом отчете, выглядит отлично. При отсутствии существ с натиском, сильных ремувалов и других механик возврата на стол никто не хочет пропускать ходы. Занятие игровой доски крайне важно, поэтому Контроль Воин использует значительную часть колоды для заполнения кривой маны в мидгейме активными ходами.

- Классик Контроль Воин
- Классик Агро Воин
- назад к выбору класс

- В Стандарте малоэффективные агрессивные колоды ни за что не покажутся в ладдере. В Классике же все по-другому, и Фейс Охотник становится выбором многих. Немного изменилось в реализации архетипа, а основы сборки описаны еще в первом мета-отчете. Взрывная ловушка и сильная ранняя кривая маны стали важны как никогда на фоне роста популярности Зоолока. Перенаправление - важнейший инструмент против Миракл Разбойника. Голодного канюка лучше обойти стороной.

- Классический Фейс Охотник

- Бист Охотник (Мидрейндж)
- назад к выбору класса

- Шаман страдает от засилья агрессии в мете. Позиция класса была бы значительно лучше, если бы Зоолок и Фейс Охотник не были бы так сильно распространены, поскольку Тралл хорошо выступает против лучших колод формата.

Эксперимент с Берн Агро Шаманом вышел удачным - у него хорошие показатели, которые подкреплены растущей популярностью в ладдере. Сборка осталась прежней.

Если же вам нравится более неторопливый геймплей, то колоде нужно иметь больше защитных инструментов. Взрывной урон в данном случае стоит под большим вопросом, поскольку тогда вы теряете хватку в быстрых матч-апах (и тогда проще использовать Агро Шамана). Сборка Мидрейндж Шамана должна использовать максимум провокаций, чтобы выманить как можно больше существ Зоолока на стол, прежде чем сжечь их Грозой.

- Мидрейндж Шаман на защите
- Берн Агро Шаман

- назад к выбору класса

- Маг еле-еле цепляется за жизнь. Изредка Фриз Магу будут встречаться группы удобных противников, на фоне которых он будет полезен, но все они безнадежно тонут в череде ужасных матч-апов, которые вызывают желание удалить колоду и забыть о ней, как о

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 98 / 141

страшном сне.

Паладины находятся в схожем положении. Шокадин едва ли играбелен, и даже в свои самые удачные дни он не показывает ничего сверхъестественного.

Жрец абсолютно невыразителен. Контроль Жрец храбро вступает в схватку с Пророком Веленом в одной руке и парой Взрывов разума в другой, но Тир-4 для него неизбежен.

- Классический Фриз Маг
- Агро Берн Маг

- Шокадин с Гневом карателя
- Классический Контроль Паладин
- Классический Контроль Жрец
- назад к выбору класса

Переметнется ли мета на сторону сильнейших колод или же так и будет наполнена самыми быстрыми - для Миракл Разбойника все это не важно. Он должен остаться лучшим среди лучших. Отполируйте свое мастерство на этой колоде, и тогда сможете подчинить себе весь ладдер.

Классик Миракл Разбойник

- Источник www.vicioussyndicate.com на языке оригинала

Подробный разбор меты классического режима от Vicious Syndicate №1 Classic

ID: 1961

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/classic-meta>

Дата: 19.04.2021

Тип: Мета-отчеты

Категория: Другие режимы

Описание

Подробный разбор меты классического режима от Vicious Syndicate №1 Classic

Кратко

Подробно разбираем "новую" мету классического режима Hearthstone. Знакомимся с топовыми колодами, лидерами по винрейту и популярности, обсуждаем основные изменения ладдера с момента запуска режима.

Текст

Здравствуйтесь, уважаемые посетители и подписчики портала kolodahearthstone.ru.

Подробно разбираем "новую" мету классического режима Hearthstone. Знакомимся с топовыми колодами, лидерами по винрейту и популярности, обсуждаем основные изменения ладдера с момента запуска режима.

*подсветка карт режима "стандарт", а не "классик"

- Всего проанализировано игр: 90 000
- От Золота до Легенды: 16 000
- Серебро: 34 000

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 99 / 141

- Бронза: 50 000

Содержание мета-отчета:

- Графики популярности по классам и архетипам
- Анализ популярности классов
- Графики винрейта и рейтинг архетипов
- Анализ силы архетипов
- Анализ силы классов и актуальные колоды меты
- Разрушители меты

По всем рангам

В промежутке ранга - Бронза

В промежутке ранга - Серебро

В промежутке ранга - Золото+

Следующий график показывает прогресс популярности классов с момента выхода Классического режима по дням

Запуск Классического формата вынудил пересмотреть нормы ранговых промежутков, так как масса игроков разделена между ними другим образом. Бонусные звезды были полностью сброшены, а новое дополнение было запущено очень скоро после ввода Классического формата в игру, и потому многие игроки не успели забраться в Легенду. Большинство медленно поднималось сквозь Бронзу и Серебро, а игроки в Золоте по сути являются аналогом игроков в Легенде из Стандартного формата. Конечно, рано или поздно игроки распределятся по рангам в соответствии с их уровнем игры, и нужно будет еще раз пересмотреть нормы ранговых промежутков. Пока что можно заметить огромную разницу в уровне игры между игроками в Бронзе и игроками в Золоте.

Комбо Друид - колода, которая набирает численность при движении вверх по ладдеру. Этот очень гибкий архетип, выстроенный вокруг комбинации Силы природы и Дикого рева, имеет множество различных сборок и вариантов, речь о которых пойдет ниже. Из-за того, что эти сборки иногда выбирают схожие инструменты, отделить их друг от друга пока невозможно.

Чернокнижник - единственный класс, имеющий две очень популярных колоды, которые играют в абсолютно разном стиле. Хэндлок более популярен в Бронзе, но начинает терять позиции выше, а Зоолок, наоборот, стремительно набирает популярность при движении вверх по ладдеру. Зоолок исторически был контр-колодой для Комбо Друида, так что вполне логично, что его численность растет вместе с численностью Комбо Друида.

Миракл Разбойник - одна из самых запоминающихся колод Классического формата, и одна из сильнейших в игре. В начале было много экспериментов вокруг его сборок, но архетип быстро пришел к той сильнейшей форме, которая знакома многим старым игрокам. Агро Разбойник также присутствует в небольших количествах.

Контроль Воин - еще один столп Классического формата. Колода запомнилась многим как самая дорогая, учитывая большое количество Легендарных карт в сборке. Сейчас сборки отличаются подходом - одни более пассивные, другие, наоборот, стараются давить на противника.

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 100 / 141

Фэйс Охотник показывает очень интересные данные как в перспективе популярности, так и относительно сборок. Будучи изначально очень популярным архетипом в Бронзе, колода начала терять игроков на более высоких рангах, опускаясь до весьма средней численности, что удивит многих игроков, если вспомнить, каким кошмаром было играть против этого архетипа. Но это не конец истории - на высших рангах сборки Фэйс Охотника становятся совершенно иными. Мидрейндж Охотник занимает его место, являясь более медленной колодой Охотника, использующей Высокогризов саванны и Псарей, чтобы давить на оппонента со стола вместо попытки продавить его взрывным уроном в лицо.

Маг показывает средний уровень популярности, разделившись на комбо-ориентированного Фриз Мага и более агрессивного Берн Мага, который использует взрывной урон от заклинаний вместе с игрой от стола.

Шаман был довольно тихим классом в старые времена. Он был способен на соревновательную игру, но не наводил много шороха и не слышал фанфар, и его текущий геймплей это отражает. Мидрейндж Шаман - вот что предлагает класс, и сборки этого архетипа весьма сильно отличаются на стадии экспериментов. Главная разница заключается в том, насколько агрессивной хочет быть та или иная сборка.

Паладин и Жрец были двумя слабейшими классами формата из-за их слабых наборов карт. Эту дыру Team 5 пыталась заткнуть сильными картами в дополнениях, чтобы классы могли поддерживать свою играбельность в течение нескольких лет. Паладин представлен Хил Паладином и Агро Паладином, играющим от дешевых существ и Божественной милости. Жрец почти полностью посвятил себя архетипу Контроль Жреца, чьи сборки сильно отличаются друг от друга, ведь игроки не могут понять, как лучше использовать инструменты этого класса.

Диаграммы матч-апов

По всем рангам

В промежутке рангов - Серебро+

В промежутке ранга - Золото+

Таблица % винрейта архетипов с распределением по Тир уровням

чтобы выбрать диапазон Рангов нажмите на выпадающий список вверху таблицы в открывшемся окне

Диаграмма Meta Score

vS Meta Score диаграмма - отображает одновременно и уровень силы архетипов (ось абсцисс X), и их популярность (ось ординат Y). Исследовав этот график, вы сможете нагляднее увидеть и проще понять состояние текущей меты.

Чем выше и правее находится определенная колода, тем более мощной и нездоровой для меты она является. В правом верхнем углу графика показан теоретический король меты, максимально сильный и максимально популярный. Можно сравнить, как близко к нему подобрались существующие архетипы.

В промежутке ранга - Бронза

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 101 / 141

В промежутке ранга - Серебро

В промежутке ранга - Золото+

Разбойник

Миракл Разбойник - одна из самых уникальных колод. Она почти ничего из себя не представляет на низких рангах, еле-еле дотягивает до позитивного процента побед, но становится гораздо мощнее с продвижением вверх по ладдеру. На высоких рангах это сильнейшая колода в игре и единственный Тир-1 архетип в мете Классического формата. Зависимость этой колоды от опыта игрока выше, чем у любого другого архетипа за всю историю игры (в 10 раз выше!), ведь Миракл Разбойник показывает улучшения в каждом матч-апе на высоких рангах. Легенда о Миракл Разбойнике была правдой, и анализ данных с легкостью позволяет подтвердить доблестную мощь этого архетипа. Единственные мягкие контр-колоды для Миракл Разбойника - Фриз Маг (очень нишевая колода с большим количеством проблем) и Хэндлок. Цифры в матч-апе с Хэндлоком весьма удивительны, и, скорее всего, являются результатом сложности муллигана против Чернокнижника и выбором технических карт у самого Разбойника.

Агро Разбойник - хорошая соревновательная колода с несколькими отличными матч-апами, которые позволяют архетипу оставаться на плаву, но в мете есть слишком много популярных колод, которые эффективно дают ему отпор, например, Контроль Воин и Зоолок.

Друид

Комбо Друид ожидаемо силен, но его показатели на высоких рангах могут стать сюрпризом для тех игроков, которые ожидают больше напора от этого архетипа на высоких рангах, особенно учитывая его популярность. Комбо Друид имеет явные проблемы в некоторых матч-апах, которые не дают ему по настоящему доминировать в ладдере. Зоолок отлично против него играет, и игроки в курсе этого, судя по графикам, но и Миракл Разбойник становится сложным оппонентом для Друида на высоких рангах. Матч-ап, в котором Друид выглядит явным фаворитом, переворачивается с ног на голову, как только вы продвинетесь вверх по ладдеру и встретите более сильных игроков на Миракл Разбойнике. Мета в Золоте и выше слишком агрессивна по отношению к Друиду, что выбивает его из Тир-1.

Важно помнить, что Комбо Друид еще не устаканился в плане сборки. Множество различных подходов тестируются, и в этом отчете вы найдете сильнейший на данный момент подход, которого классу стоит придерживаться. В прошлом процесс постройки колоды Друида имел много дыр, и об этом нужно поговорить.

Чернокнижник

Показатели обоих архетипов Чернокнижника тоже выглядят интересно. Зоолок - одна из лучших колод в игре благодаря сильному матч-апу с противником в лице Комбо Друида, но, опять же, архетип выпадает из Тир-1 на высоких рангах из-за учащающихся матч-апов с Миракл Разбойником.

Хэндлок сидит в Тир-3 из-за сложностей, связанных с Комбо Друидами, использующими Опытных охотников в сборке и гипер-агрессивных Охотников. Однако, возможно, что архетип станет играть лучше с дальнейшим развитием меты. Это сильная контр-колода для Миракл Разбойника, ведь тем приходится учитывать возможность встречи с Зоолоком на стадии

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 102 / 141

муллигана и отказываться от двух копий Ошеломления. Проблемы Хэндлока в основном заключаются в его же сборках. Это одна из самых плохо-оптимизированных колод в игре, и внесение изменений в выбор карт может сильно улучшить некоторые матч-апы.

Воин

Контроль Воин - сильнейшая колода в Бронзе (спасибо огромному количеству Фэйс Охотников), но она начинает играть в разы хуже при увеличении количества встреч с Комбо Друидами и Миракл Разбойниками (видите закономерность?). Так или иначе, есть несколько вариантов, как можно улучшить привычные сборки из ладдера, так как лишь малая часть игроков осознала важность активной игры, даже когда в их руках колода, имеющая репутацию одной из самых пассивных.

Охотник

Одним из сюрпризов Классического формата стало то, каким слабым оказался Фэйс Охотник. Тренды популярности колод не врут, и как только игроки достигают высоких рангов, то быстро приходят к выводу, что эта колода не так уж и хороша. Ее уничтожают Контроль Воины и Комбо Друидами, да и с Миракл Разбойниками она играет из рук вон плохо. Добавьте к этому всю отвратительность сборок из ладдера. Скорее всего это вызвано некой инерцией, которой следуют игроки, играя той же колодой, что была известна до нерфа Спустить собак до 3 маны, но на этом проблемы не заканчиваются, и подробнее об этом в классовой секции.

Мидрейндж Охотник не особо меняет ландшафт. Придется признать, что Охотник - не такой уж хороший класс на доброй половине ладдера Классического формата, а его популярность раздута ожиданиями.

Шаман

Вот где начинается все веселье. Тихий и незаметный Мидрейндж Шаман выглядит как вторая лучшая колода в Классическом формате при продвижении по ладдеру. Вряд ли кто-то ожидал такой расклад, но Шаман имеет очень мощные инструменты, которые ранее недооценивались. Что еще интересно - Шаман далек от завершения стадии оптимизации, и вдобавок к колоде, которую он может оптимизировать в скором времени, есть шанс на появление нового уникального архетипа, который не появлялся ранее. Будет интересно понаблюдать за дальнейшим развитием класса, но на данный момент ясно, что у него есть огромный потенциал и прекрасно-сбалансированный разброс матч-апов без явных слабостей. Вот и первый разрушитель меты!

Маг

Будущее класса в Классическом формате выглядит мрачновато. Фриз Маг - единственный достойный противник для Миракл Разбойника, но у него огромное количество проблем с другими матч-апами, что делает эту колоду слишком нишевой для ладдера. Его уничтожают Контроль Чернокнижники и Комбо Друиды, так что в условиях разнообразной меты, где трудно наткнуться на конкретный матч-ап, эта колода является плохим выбором. Берн Магу тоже не очень хорошо, ведь некоторые топовые колоды просто издеваются над ним. Вряд ли он выживет.

Паладин

Думали, что Паладин мертв в Классике? Подумайте еще! Агро Паладин - весьма хорошая опция

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 103 / 141

для ладдера, и, несмотря на снижение показателей на высоких рангах, над этой колодой еще можно поработать. В классовой секции вы найдете советы по улучшению колоды, так что скоро Паладин может стать достойным выбором для продвижения по ранговой лестнице.

Жрец

Жрец - единственный мусорный класс в Классическом формате. Много работы приложено к Контроль Жрецу, чтобы сделать его более достойной колодой, и на самом деле потенциал к улучшению у колоды есть, так как архетип погибает под гнетом отвратительных сборок, но вряд ли этой оптимизации хватит, чтобы закрыть все дыры класса.

- Друид | Воин | Разбойник | Паладин | Маг | Жрец
- Охотник на демонов | Охотник | Шаман | Чернокнижник
- Чтобы скопировать колоду в буфер обмена, нажмите на данную иконку под нужной вам колодой.

Чтобы посмотреть колоды, нажмите на ссылку с названием колоды.

- Комбо Друид - очень разнообразный архетип, для которого сложно назвать единственную оптимальную сборку, ведь у него есть несколько подходов, каждый из которых хорошо работает в ладдере. Учитывая молодость меты в Классике, лучше всего будет описать несколько сборок, которые показывают хорошие результаты, а затем привести класс к финальной форме с дальнейшим развитием меты.

Важно понимать, что в Классическом формате существа более способны к закреплению на столе. Со слабыми ремувалами и отсутствием существ с Натиском, перехват инициативы оказывает главное влияние на то, кто выиграет игру. Развитие стола в течение каждого хода позволяет вам лучше отвечать оппоненту, и ремувалы заменяются разменами. Эффективность по мане очень важна, и пропуск хода может слить вам игру. Это особенно важно для Друида в плане выбора карт для его колод. Играя Друидом, если вы не развиваете стол, вы не выигрываете.

Стандартный Комбо Друид пытается закрыть каждый слот максимально последовательно, чтобы иметь более высокий шанс на эффективную трату маны каждый ход. Использование в качестве 4-го дропа только лишь Морозного Йети вместе с ситуативным Хранителем чащи - старый путь, который сейчас является крайне странным решением. Буйный рост на 2 ход без моментального продолжения - путь к проигрышу, и то же самое можно сказать про случай, когда у вас есть Озарение на второй ход в руке без следующего за ним существа. Вот почему лучший подход - это и Морозный Йети, и Щитоносец Сен'джин. Второй дает вам защитную опцию и хорошие размены со многими третьими дропами в игре. Увеличение количества 4-ых дропов также повышает ваши шансы на более эффективную игру на 8 и 9 ходах, где вы хотите разыграть двух существ.

5 слот также забит хорошими опциями, например гибким Друидом Когтя и Лазурным драконом. Перебор колоды важен для архетипа с разгоном по мане, ведь момент, когда вы остаетесь без существ, превращается в проигрыш. На 6 мане колоде также нужны сильные существа для развития стола, ведь обычно это пустой слот в текущих сборках. Кэрн Кровавое Копыто и Сильванна Ветрокрылая - лучшие доступные опции, которые играют лучше, чем Командир Авангарда. Дерево мудрости - добор на 7 ход.

3 слот - вот где начинаются мудрые размышления. Уборочный голем обычно автоматически попадает в колоду, но Служитель Земли - третий дроп получше для этой колоды. Лечение бывает очень полезным как для ухода от летала, так и для поддержки существа после

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 104 / 141

выгодного размена. Уборочный голем, может быть, и застревает на столе, но он плохо разменивается с другими третьими дропами. Также стоит положить в колоду две копии Опытного охотника. Эта карта имеет неплохие статьи для третьего дропа, да и эффект бывает очень полезен. Не бойтесь разыгрывать Опытного охотника на пустой стол в темп. Эту карту весьма справедливо понерфили. Замена второго Опытного охотника на Черного рыцаря справедлива лишь в том случае, если Древо Войны станет популярным.

Вторая сборка - Комбо Друид, играющий от защиты, который постоянно выставляет провокации. Ремувалы в Классическом формате слабы, да и существ с натиском тут нет, так что провокации - отличный выбор для Друида, ищущего свою комбинацию. Служительницы солнца заменяют собой Легендарные карты из 6 слотов + добавляется Древо Войны. Спам провокациями может быстро израсходовать ресурсы оппонента, ведь вы вынуждаете его вносить урон в больших существ.

Последний вариант - Токен Комбо Друид, который играет быстрее остальных и активнее сражается за стол в ранней игре. Учительница Магии - ваш главный 4 дроп вместе с Силой природы и липкими ранними существами. В этой вариации Уборочный голем сильнее, ведь вам не нужно забивать кривую маны в мид-гейме существами, и у вас в колоде больше дешевых существ, чтобы заполнить пробелы. Так как вы будете играть более агрессивно и заканчивать игры раньше, окно для розыгрыша Опытных охотников становится меньше.

- Классик Комбо Друид
- Классик Деф Друид
- Классик Токен Комбо Друид
- назад к выбору класса
- Зоолок - один из наиболее эффективных способов одолеть Малфуриона, именно по этой причине класс весьма популярен и считается одним из сильнейших в Классике.

Представленная сборка включает наиболее сильных существ, доступных архетипу. Священница син'дорай присутствует не во всех сборках ладдера, но это лучшее существо за 3 кристалла маны для Зоолока. Конкурентами на эту позицию также выступают Уборочный голем и Алый крестоносец, причем Уборочный голем лучше сочетается с четвертыми дропами. Дворф Черного Железа - не самая мощная карта, но колоде нужен еще один вариант четвертого хода помимо Защитника Аргуса.

Щитоносец вам не нужен. Железноклюв переоценен. Лирой Дженкинс плохо уживается со Стражами ужаса и часто оказывается сброшенным. Лепрогном, как и Сквайр Авангарда, обязан быть в каждой колоде. Лик тлена также очень важен для колоды, так как мета полна существ с 1 единицей здоровья. Переполюющая мощь раскрылась в полной мере только с появлением Нерубского яйца и Одержимого ползуна в Проклятии Наксрамаса, в Классическом же формате карта не впечатляет.

Хэндлок не так очевиден в плане построения сборок, поэтому кажется, что он еще может поправить статистику. Особенно многообещающе выглядит его матч-ап с Миракл Разбойником, который пока не включает в сборку оба Ошеломления. Не последнюю роль играют и сложности оппонентов при муллигане - по умолчанию соперники готовятся к Зоолоку.

Больше всего палок в колеса архетипу вставляет популярность Опытного охотника. Преодолеть эту опасность можно лишь увеличив количество угроз, помимо Горного великана и Сумеречного дракона, то есть включив Безликого манипулятора. Карта не только дает прекрасное продолжение после четвертого хода (особенно недооценено копирование Сумеречного дракона), но и наказывает оппонента, который предпочтет гонку урона. Проигнорированный Горный великан копируется Безликим манипулятором, и победителем из

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 105 / 141

подобной гонки выходит именно Хэндлок.

Рекомендуется использовать Рагнароса, а не Алекстразу. Он дешевле на единицу маны и может быть скопирован Безликим манипулятором. А Опытный охотник к тому моменту уже может быть потрачен на Горного великана. Сильвана Ветрокрылая также невероятно сильна в этой колоде, предлагая комбо с Пламенем Тьмы и Переполюющей мощью. В представленной сборке сразу два Пламени Тьмы и одно Адское пламя. Такое решение объясняется связкой Древнего дозорного с Пламенем Тьмы, которая справляется с угрозой от Гоблина-аукциониста в маскировке. С другой стороны, если в вашей локальной мете больше Зоолоков и Шаманов, то предпочтительнее будет вариант с двумя копиями Адского пламени.

Поздняя игра предлагает игроку выбрать из двух подходов. Вы либо играете в более оборонительном стиле через Лорда Джараксуса и Вытягивание души, сосредоточившись на том, чтобы пережить оппонента. Либо делаете ставку на взрывной урон от Лироя Дженкинса с Переполюющей мощью. Попытки задействовать оба подхода, как правило, лишь ухудшают статистику. Вариант с комбо уроном требует по две копии Безликого манипулятора и Переполюющей мощи. Причем эти карты могут пригодиться и в других ситуациях по ходу поединка, как уже упомянутые связки с Сильваной Ветрокрылой (своеобразная замена Контролю разума) и Пламенем Тьмы. Лирой Дженкинс также может спасти вас в определенных ситуациях, дав массовую зачистку на 6 единиц урона от Пламени Тьмы.

- Классический Зоолок

- Джараксус Контроль Хэндлок

- Лирой Комбо Хэндлок

- назад к выбору класса

- Сказания былых времен о господстве Миракл Разбойника оказались правдивыми. Новая статистика подтвердила ее величие данными, причем архетип очень требователен к игровому навыку, и любой матч-ап во многом зависит от умелости рук. Если говорить о самой вершине меты, то здесь Миракл Разбойник определенно оказывается лучшей колодой Классики.

Сборки Миракл Разбойника также очень интересны. Чем больше вы разбираетесь с колодой, тем яснее приходит понимание того, что архетип отчаянно нуждается в переборе карт, чтобы как можно скорее отыскать Гоблина-аукциониста. Таким образом неприметный Отравляющий укол в реальности оказывается весьма важной картой. Его никогда не следует оставлять при муллигане, но по ходу поединка Отравляющий укол оказывается полезным. То же самое можно сказать и о Веере клинков, причем обе карты усиливаются включением Мага крови Талноса. Эти карты не менее важны для архетипа, чем Гоблин-аукционист и Подготовка.

Лазурный дракон также необходим для перебора. Часть игроков предлагала отказаться от него, но данный подход не оправдывает себя. В итоге акцент на перебор заставляет вас отказаться от каких-то других хороших карт. Не получится использовать сразу двух Служителей Земли или два Ошеломления. Плохая статистика Фэйс Охотника должна в скором времени смягчить отказ от Служителя Земли, и то же самое касается Ошеломлений, важных, в первую очередь, против Хэндлока. Да, вы можете использовать вторую копию этих карт вместо Отравляющего укола или Замаскировать, но тогда сильно снижаете свои шансы в зеркальном поединке. Отказ от Шквала клинков также выглядит опрометчивым при таком количестве Зоолоков и Шаманов.

Агро Разбойник – очень быстрая колода, стремящаяся смять соперника тоннами взрывного урона. Она отлично показывает себя против Хэндлока и Фэйс Охотника, а Миракл Разбойника, готовящегося к зеркальному поединку, может застать врасплох. Но в противостояниях с колодами, быстро захватывающими стол, например, Зоолоком или Мидрейндром Шаманом, у Агро

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 106 / 141

Разбойника большие проблемы. То же самое касается и поединка с Контроль Воином, который переживает весь этот урон. Статистики по архетипу пока собрано недостаточно, но с уверенностью можно сказать, что колоде нужны две копии Главара Братства, отлично играющего с Монеткой.

- Классик Миракл Разбойник
- Агро Разбойник с Оракулом

назад к выбору класса

- Контроль Воин неожиданно оказался лучшей колодой игры на низких игровых рангах, что можно списать на большое число Охотников. Но как только господство в ладдере переходит к Миракл Разбойнику и Друиду, Гаррош откатывается до уровня просто хорошей колоды и не более того. Друид доставляет Воину кучу головной боли.

Ключ к успеху в этих поединках может лежать в более активной игре. Вы не можете полагаться только на свои ремувалы, чтобы пересидеть Валиру или Малфуриона. Придется брать инициативу и переходить в наступление. Поэтому для Контроль Воина очень важны хорошие существа для середины поединка. Кор'кронский воин - существо, которое может не только разменяться с Лазурным драконом или Гоблином-аукционистом, но и атаковать героя оппонента.

Оказалось, что семь лет назад Воины зря не раскрыли для себя в полной мере потенциал Лазурного дракона. К тому же он хорошо сочетается с Вихрем, что открывает интересную комбинацию против Зоолока. Харрисон Джонс - неплохой вариант против Валиры, но ужасен против Малфуриона. За 6 кристаллов маны встречаются Сильвана Ветрокрылая и Кэрн Кровавое Копыто. Убийство Сильваны Ветрокрылой Мощным ударом щитом похищает ключевую угрозу у любого соперника. А Кэрн Кровавое Копыто - очень неудобное Друиду существо.

В поздней игре все сводится к наносимому урону и ключевым угрозам. Барон Геддон быстро сводит на нет старания Зоолока, и без него Гаррошу приходится туго в этом матч-апе. Алекстраза оставляет сопернику 15 единиц урона, активируя угрозу летального урона от Громмаша Адского Крика. Рагнарос - еще одна возможная мишень для Опытного охотника, но кто-то должен принять этот выстрел. А вот Кровавый Вой не впечатляет. Он слишком медленный в большинстве противостояний. Потасовка в Классике также мало полезна, так как Малфурион легко играет вокруг нее, а Валире достаточно одного существа на столе. Отчаянная попытка убрать замаскированного Гоблина-аукциониста явно не стоит двух копий Потасовки в колоде.

Помните, что вы не обязаны сидеть и ждать действий соперника только потому, что играет Контроль Воином. Иногда лучшая защита - это нападение.

Агро Воин - забавный архетип, уступающий другим колодам такого типа. Даже не думайте избавляться в сборке от Сквайра Авангарда. Лучше бороться за стол, чем включать второсортные карты с рывком, вроде Воина Синезабрых и Всадника на волке. Пусть оружие заменит вам существ с рывком.

- Классик Контроль Воин
- Классик Агро Воин

- назад к выбору класса

- Фэйс Охотник - самое большое разочарование Классического формата; большинству игроков казалось, что раньше - даже до нерфа Спустить собак - колода была сильнее, чем наблюдается на сегодняшний день. Несмотря на это, статистика показывает, что с момента, когда Спустить собак сделали дорожке, в архетипе не наблюдалось крупных пересмотров, и игроки в основном использовали карты, не приспособленные к новой мете.

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 107 / 141

Поразительно то, что хоть Голодного канюка и ослабили с выходом Проклятия Наксрамаса, он очень плохо себя показывает в классическом Фэйс Охотнике. То же касается Лесного волка и Метки охотника - других карт, играемых в основном ради связки Спустить собак и Канюка.

Основная цель архетипа - разыгрывать сильных существ в ранней игре и сразу же атаковать противника. Лучшая карта в связке со Спустить собак в колоде - Жонглер кинжалами. Вместе с пачкой эффективных дешевых существ сборка должна уметь постоянно представлять угрозу в ранней игре и не пропускать ходы, с чем многие варианты колоды в ладдере не справляются из-за большого количества ситуационных карт.

В середине игры фокус смещается на то, чтобы постоянно наносить урон противнику и при этом не давать ему перехватить инициативу. Взрывная ловушка помогает этого добиться против агро-колод, а Перенаправление выручает в дуэлях с Миракл Разбойником. У Валиры в арсенале довольно мало существ, и ее основной план против Охотника - сыграть на чем-либо Хладнокровие. Перенаправление - хороший ответ на подобные ситуации и позволяет выиграть время для того, чтобы добить противника прямым уроном и силой героя. Возможно, с увеличением популярности сборок, подобных показанной в этой статье, процент побед Фэйс Охотника возрастет. Вряд ли архетип станет лучшим в формате, но его рост, глядя на статистику, вполне возможен.

Мидрейндж Охотник - колода, которая стремится разыгрывать крупные угрозы для более простой расправы с Воинами и Друидами. В этой колоде Голодный канюк и Спустить собак показывают себя в разы лучше благодаря способности сборки играть медленно и выжидать хороший момент для комбо.

Проблема в том, что, собирая медленного Охотника, теряется возможность эффективно бороться с более агрессивными колодами. Одной из самых известных карт сборки раньше был Оазисный хрустогрыз - крупная цель для способности Псаря, но практика показывает, что за свои 4 маны Хрустогрыз абсолютно неиграбелен. Хорошо себя в архетипе показывают Тигр Тернистой долины, Гиена-падальщица и Змеиная ловушка. Тигр - сама по себе неплохая угроза, в то время как Гиена создает угрозу в связке с картами, создающими существ.

- Классический Фейс Охотник

- Бист Охотник (Мидрейндж)

- назад к выбору класса

- Маг с трудом удерживается в мете формата. Фриз Маг хорошо разбирается с Миракл Разбойником и Чернокнижниками, неспособный ничего противопоставить Контроль Воину и Комбо Друиду. При высокой концентрации Миракл Разбойников в так называемой "карманной мете" архетип способен на достижение довольно высоких рангов, но против более разнообразной меты колода довольно слаба.

Сборки Фриз Мага довольно однообразны. Единственная карта, важность которой стоит отметить отдельно - Зеркальные копии. Карта важна для растягивания времени во многих матч-апах и хорошо работает с добором колоды благодаря своей низкой стоимости. Рекомендуется их играть в объеме двух копий. Также советуется добавлять в колоду Верховного мага Антонидаса для увеличения шансов против более напористых сборок, но если они часто вам встречаются, то лучше будет сменить колоду.

Берн Маг - архетип, похожий на Фриз Мага, но играющий свои заклинания более агрессивно и нетерпеливо, но он тоже не особо хорош. Скорее всего, он стал бы чуть лучше при наличии в нем одной из самых недооцененных карт формата - Сквайра Авангарда - но даже при таком дополнении колода довольно несерьезна.

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 108 / 141

- Классический Фриз Маг
- Агро Берн Маг
- назад к выбору класса

- Шаман - самый недооцененный класс Классического формата. Класс тихо и медленно прокрался сквозь большую часть развития формата в прошлом и сейчас также не очень широко используется, и все же показывает, что способен составить конкуренцию лучшим колодам меты. Также предполагается, что единственное, что сдерживает класс от игры на высоких рангах - отсутствие опытных игроков.

Мидрейндж Шаман - практически единственный архетип, который можно увидеть в ладдере, но он вполне способен разделиться на две отдельные сборки. Главная его проблема в прошлом заключалась в медленном стиле игры. Сборки, играющие и Элементалю огня, и Командира Авангарда, очень неудобны в использовании, и статистика показывает, что классу не хватает способа эффективно завершать игру.

Как показала практика, у Шамана есть множество хороших и недооцененных способов создавать моментальную угрозу. Камнедробитель, хоть и был ослаблен на несколько лет позже, уже являлся очень сильной картой вместе с Молотом Рока. Выброс лавы - шикарное заклинание направленного урона, которое в связке с Молнией позволяет добить соперника. Лучший подход к колоде - контролировать стол в ранней игре и после взятия Молота Рока перейти в более агрессивную игру. Ал'Акир играет в колоде роль второго Молота, который при этом более гибок в качестве инструмента контроля стола, так как два Молота в колоде могут привести к нежелательным исходам. Ремувалы Сглаз и Гроза помогают сдерживать и отвечать на угрозы противника.

Как оказалось, Шаман может играть еще более агрессивно, и, хоть его развитие в этом направлении не гарантировано, оно вполне возможно. Агро Берн Шаман, использующий более дешевое по мане ядро сборок, убирает из колод ситуативный ремувал и нападает на противника с первых ходов.

Лепрогнозом замечательно смотрится в различных деклистах Мидрейндж Шамана, не определившись, в какое направление уйти. Жонглер кинжалами же хорош в любой колоде с большой концентрацией существ. Собиратель сокровищ, в сравнении с Тотемом прилива маны, позволяет добирать карты значительно быстрее. Из ответов колоде нужен только Земной шок, так как он позволяет эффективно разобраться с крупными угрозами и гораздо дешевле Сглаза. Наконец, в колоде лежат ранее рассмотренные Молот Рока и Камнедробитель, а также мгновенные угрозы в виде Ал'Акира, Лироя Дженкинса и Неистовства ветра.

Важно понимать, что Неистовство ветра может быть сыграно вместе с Камнедробителем на любое существо для нанесения прямого урона в случае, если не хватает времени добрать Молот Рока, а Лирой - ужасно сильная карта сама по себе.

- Бурст Мидрейндж Шаман
- Берн Агро Шаман
- назад к выбору класса

Паладин на удивление силен в формате благодаря различным сборкам Шокадина, направленных на призыв множества мелких существ на первых ходах, перезарядки руки с помощью Божественной милости, и расправу с оппонентом, используя Серебряный клинок, Лироя и Гнев карателя. На высоких рангах колода показывает себя похуже, но все еще весьма практична, что превышает ожидания игроков о Паладине в формате в целом.

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 109 / 141

Как бывает и с другими агро-колодами, игроки зачастую придают слишком большое значение слабым существам с Рывком (вроде Воина Синежабрых и Наездника на волке) и обделяют вниманием контроль стола, позволяющий нанести больше урона на протяжении матча. Любая агрессивная колода нуждается в первых дропах, но доступ к Божественной милости значительно усиливает эту необходимость. По той же причине стоит отметить Короля Муклу, заполняющего руку противника для Милости. Эльфийская лучница в связке с Равенством помогает справляться с крупными угрозами.

Помимо множества дешевых существ, колода включает в себя много карт, наносящих урон и позволяющих вернуться в игру из проигрышной позиции. Архетип стремится занять контроль стола в ранней игре, нанести максимальное количество урона, пока не отстанет по темпу, и затем использовать Равенство в комбинации с Освящением или Гневом карателя, чтобы нанести последний ответный удар.

Контроль Паладин показывает себя плохо. Лучшее направление для архетипа - много провокаций и лечения. Как и в случае с Контроль Воином, очень важно не оставлять неиспользованной ману в середине игры. Сборка пытается сражаться за контроль стола и лишать оппонента угроз вынужденными разменами, затем нивелировать нанесенный герою урон с помощью Защитника королей, после чего Возложение рук, Равенство и Несущийся кодо позволяют расчистить путь для добивания соперника. Опять же, план не лучший в рамках класса, но на этом потенциал архетипа исчерпывается.

- Шокадин с Гневом карателя
- Классический Контроль Паладин
- назад к выбору класса

- Жрец оправдал ожидания игроков и стал худшим классом в Классическом режиме. Андуин вряд ли сможет выбраться из Тир-4, имея такие слабые инструменты, однако удалось создать колоду Контроль Жреца, которая могла бы занять вершину Тир-4. Жрец не просто плох, он откровенно ужасен. Его губят непоследовательный план игры и множество плохих карт, считающихся ключевыми.

- Во-первых, Слово Тьмы: Смерть и Украденные мысли за 3 маны — не самые лучшие карты. Слово Тьмы: Смерть хорошо показывает себя только против одной колоды, которая даже при наличии этой карты рано или поздно может убить вас, разыграв Джараксуса или комбо с большим количеством взрывного урона, которое станет фатальным. Вместо пассивной игры вторым номером Жрец должен, как вы уже догадались, спамить существ при любой удобной возможности, что даст ему больше возможностей для устранения угроз и наращивания преимущества благодаря выгодным разменам. Кроме того, при такой стратегии возрастает эффективность силы героя класса и эффективность комбинации Клирик+Круг.

Раненый мастер клинка — идеальное существо на старте, которое позволит реализовать активный план на игру, но для получения преимущества существо нужно развивать. Щитоносец Сен'джин — крайне недооцененный 4-й дроп в этом формате, Лазурный дракон хорош практически в каждом классе, а Жрица Тьмы — лучший ремувал, поскольку даёт вам возможность совершать темповые скачки. Это одна из лучших карт Жреца.

Конечно, есть ещё несколько опций для очистки стола, например, Аукенайская жрица и Яростный пиромант, а Клирик Североземья — одна из лучших опций для добора в Классическом формате, но вопрос в том, какие карты нужно добирать?

Жрец, как и Шаман, отчаянно пытается найти достойные финишеры. И здесь в игру вступают Пророк Велен и Взрывы разума. Этот винкондишн Контроль Жреца так же важен, как и

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 110 / 141

зачистка уроном, способным нанести урон и герою противника — например, Божественная кара и Священный огонь. Рагнарос тоже является такой картой, так как позволяет нанести 8 единиц урона герою противника в случае победы в битве за контроль стола.

Бейтесь за стол до последней капли крови. Если вы потеряли контроль над ним, используйте свои инструменты зачистки. Правильно выбирайте момент розыгрыша Клирика, чтобы тот добрал вам как можно больше карт. Найдите финишеры и завершите игру в активной атаке. Вместе игрокам под силу сдвинуть жалкий винрейт Жреца с мёртвой точки.

- Классический Контроль Жрец
- назад к выбору класса

Первый мета-отчёт классического формата приносит с собой новые открытия, доселе бывшие невидимыми сообществом Hearthstone. Некоторые игроки, возможно, обеспокоены тем, что выход отчёта способствует однообразию меты, но это не так, и, по крайней мере, на какое-то время разнообразие меты увеличится.

Силу Миракл Разбойника, разумеется, отрицать глупо, но главное открытие этой недели — потенциал Шамана. Тралл не получил широкой огласки, и многие из его старых карт, как выяснилось, способны перевернуть всю игру.

Мидрейндж Шаман — чрезвычайно сбалансированная колода, которая может играть против любого оппонента благодаря множеству гибких опций, которые никогда не использовались игроками в полной мере. Особенно это касается взрывного урона.

Склонность класса к агрессивному стилю игры, которая легко прослеживается по имеющимся данным, стала отправной точкой для создания агрессивной колоды Шамана, в которой есть вышеперечисленные недооценённые инструменты взрывного урона. Оба представленных архетипа претендуют на Тир-1, но это будет зависеть от общих тенденций меты.

Игроки с нетерпением ждут дальнейшего развития Классического формата и появления новых данных. К моменту выхода второго отчёта колоды и тенденции меты будут скорректированы благодаря этому первому мета-отчёту, после чего можно будет рассуждать о том, есть ли возможности улучшить предложенные сборки.

Удачи на пути к Легенде. Пусть стихии направляют вас.

- Бурст Мид Шаман
- Берн Агро Шаман

- Источник www.viciousyndicate.com на языке оригинала

=====
(Обновлено) Большой гайд по Классическому Hearthstone: мета, крафт карт, колоды

руководства по игре ими

ID: 1910

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/classic-hearthstone>

Дата: 31.03.2021

Тип: Другие режимы

Категория: Другие режимы

Описание

Большой гайд по Классическому Hearthstone: мета, крафт карт, колоды и руководства по

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 111 / 141

игре ими

Кратко

Подробный разбор ранней меты Классического режима. Вы узнаете, как работает новый формат, какая в нем емта, какие карты крафтить и пылить. Вы найдете оптимальные и недорогие сборки, а также руководства по игре ими.

Текст

Классический режим — новый игровой формат, который Blizzard выпустили вместе с патчем 20.0. В нем игрокам предлагают вспомнить о мете, которая была в Hearthstone в 2014 году — до выхода дополнений и балансных патчей. Кто-то играл в те времена, а кто-то только слышал. Классическую мету часто называют одной из самых сбалансированных и честных, так что вернуться к ней — отличная идея.

В подробном гайде вы найдете всю необходимую информацию о Классике. Мы расскажем, как работает режим, какие карты для него стоит скрафтить, а какие не стоит пылить. Вы узнаете о мете Классики, найдете оптимальные и недорогие колоды для всех классов. К самым важным колодам написаны руководства по геймплею и муллигану.

Гайд обновлен 31 марта с учетом ранней меты Классического режима. Далее полный список изменений:

Добавлены коды колод
Убраны неактуальные сборки всех архетипов
Добавлены новые колоды от проигроков из топа ладдера
Дополнены все разделы гайда.

Разделы гайда:

- Как работает Классический режим
- Мета Классического режима
- О крафте и распылении карт
- Топ колоды и гайды по ним
- Миракл Разбойник
- Мидрейндж Друид
- Хэндлок
- Фриз Маг
- Зоолок
- Фейс Хант
- Другие колоды
- * подсветка карт может быть ошибочна, так как будет отображать все карты с действующими нерфами.

Классический режим в 2021 году работает по особым правилам. Далее мы разъясним их по пунктам:

Выбрать Классический формат можно наравне со Стандартом и Вольным. Вы сможете играть в Классик только на рейтинг, взять Легенду и бороться за топовые места в Легенде в конце каждого месяца.

Собрать колоду для Классического режима можно в коллекции карт. Для этого нужны карты базового и классического наборов. Они уйдут из Стандарта, но ими все еще можно будет

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 112 / 141

играть в Классике, Дуэлях и Вольном.

Все нерфы с 2014 года будут отменены, если вы создаете колоду для Классического формата. Карты возвращаются в то состояние, какими они были в июне 2014 года и патче 1.0.0.5832.

Это патч, с которым разработчики понерфили Спустить собак с 2 до 3 маны. Еще не изменены Гоблин-аукционист (стоит 5 маны), Лирой Дженкинс (стоит 4 маны), Ожог души (стоит 0 маны), Голодный канюк (стоит 2 маны) и т.д.

Но балансные патчи были и до обновления 1.0.0.5832 — пока Hearthstone был в бета-тесте. Например, вы не увидите Огненной глыбы за 8 маны, Сильвану Ветрокрылую за 5 маны или Снежную бурю за 5, какими они были в бете игры. Подробнее о старых патчах Hearthstone можно узнать здесь.

Карты для Классического режима можно будет открыть в классических бустерах или скрафтить по обычным тарифам. Вам придется крафтить базовые карты по цене обычных, если их не будет в вашей коллекции.

Классические карты и карты для Вольного режима — фактически одни и те же в вашей коллекции, даже если их характеристики отличаются. Например, у вас будет один Лирой Дженкинс для всех режимов, где им можно поиграть. Но в Вольном он будет стоить 5 маны, а в Классике — 4. Скрафтите одного — сможете играть им и там, и там. Распылите одного — потеряете легендарку для обоих форматов.

Многие базовые и классические карты есть в коллекции каждого, если вы их еще не распылили. Они станут хорошим подспорьем для колод Классического режима. Чуть ниже мы обсудим, что можно спокойно распылить, а что скрафтить специально для Классики.

Вы не сможете взять карты из Основного набора для игры в Классическом режиме. Например, в Основном наборе будет Маг крови Талнос. Но чтобы взять эту карту в классическую колоду, нужна другая копия Мага крови Талноса из классического набора карт. Да, в вашей коллекции будет две одинаковые легендарки — разница только в том, что их можно использовать в разных режимах.

Мета Классического режима молодая, она активно развивается с каждым часом. Да, у игроков есть заготовки из 2014 года, но в те времена игровое сообщество было далеко не так развито, как сейчас. Не было мета-отчетов, какой-либо статистики, игроки меньше делились своим опытом — для этого не было платформ.

Никто не сомневается, что Охотник, Разбойник или Друид сильны, а Жрец и Шаман — слабые классы. Но назвать точно рейтинг классов пока что сложно.

Еще труднее с конкретными сборками. Чтобы сообщество нашло 30 оптимальных карт для Мидрейндж Друида или Миракл Разбойника, нужно какое-то время. Хотя играть этими архетипами, конечно же, можно и до этого. Пусть не 30 оптимальными картами, но 20-25 из них точно никуда не денутся. А оставшиеся оказывают не такое сильное влияние на геймплей.

Скорее всего, как и все меты актуальных дополнений, мету Классического режима решат достаточно быстро. Уже через неделю или несколько появятся оптимальные сборки, а также найдутся самые сильные колоды режима.

У игроков много ожиданий от Классики, но, скорее всего, через несколько недель мета в

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 113 / 141

ней определится и застынет. В ладдере будут встречаться несколько, а, возможно, и одна самая популярная и сильная колода. И вряд ли ее можно будет чем-то остановить. Но пусть и так, первые дни и недели после открытия режима — лучшее время для игры в нем. Не упускайте этой возможности.

А теперь подробно о мете классического Hearthstone в первые дни после запуска режима.

Миракл Разбойник и Мидрейндж Друид — пара доминирующих колод меты Классики. Лучше всех чувствует себя Миракл Разбойник — им часто играют и из-за эффективности, и из-за небольшой стоимости колоды. Мидрейндж Друид встречается чуть реже, потому что его сборки дороже и требуют специфичные карты. Но это тоже отличный выбор для ладдера.

Охотник — лучший сверхагрессивный класс в игре. Комбинации с Голодным канюком слишком сильны и помогают Рексару добирать взрывной урон в большинстве матч-апов. В классике мало исцеляющих эффектов и способов накопления брони, чем Охотник и пользуется. Плюсом станет и низкая цена сборок Охотника — собрать их может любой.

Хэндлок и Фриз Маг — пара сильных, но очень сложных колод. Их отличает и высокая цена. Вряд ли вы увидите Хэндлока и Фриз Мага часто в ладдере Классики, но опытные игроки отлично реализуют их потенциал.

Хэндлок чувствует себя чуть увереннее, потому что его не "законстрировать" Осветительной ракетой.

Зоолок конкурирует с Охотником за звание лучшей агро колод, хотя он и намного сложнее в исполнении. Как и Фейс Хант, Зоолок дружелюбен для игроков без внушительной коллекции.

Контроль Воин и ОТК Воин встречаются редко, потому что в мете слишком много трудных матч-апов. Обычно ими играют только те, кто обращался к классу в 2014 году — из ностальгических чувств. Хотя Воин не так безнадежен и еще может найти свое место в ладдере.

Паладин, Шаман и Жрец — классы-аутсайдеры. Их карты далеко не так сильны, к тому же ситуативны и силы героя. Больше всего шансов, скорее всего, у Шамана из-за его Мидрейндж сборки — кто-то показывает с ней неплохие результаты.

Вопрос: изменится ли мета Классики?

Ответ: кардинально вряд ли. По крайней мере без вмешательства разработчиков. У Blizzard есть возможность менять баланс режима после того, как мета в нем устоится и игроки устанут от нее. Может быть, они понервят некоторые самые сильные карты спустя какое-то время.

Другой путь, которым могут пойти разработчики, куда интереснее, но и реализовать его сложнее. Blizzard могут создать альтернативный Hearthstone: взять за основу Классику, но добавлять к ней карты одного дополнения. Например, Большого турнира или Рыцарей Ледяного Трона. Главная проблема такого подхода — мы вновь лишимся Классического формата. А еще будет непросто с ценой такого режима: многие распылили карты Вольных дополнений.

Пока что Blizzard ждут фидбека о Классическом формате и собирают статистику игроков. Вряд ли они уже сейчас приняли какое-либо решение о будущем режима. Ждем анонсов.

Вопрос крафта и распыления карт был бы очень простым, если бы мы точно знали о планах

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 114 / 141

Blizzard. Если они ничего не поменяют в Классическом режиме, есть смысл скрафтить и оставить только самые сильные карты для текущей меты. Можно без опасений пылить Короля Круша, Ониксию или Малигоса — в Классике ими не играют. Но если режим будет как-то меняться в будущем, эти и многие другие карты могут найти место в топовых сборках.

Всё просто для тех, кто играет в Вольном: они могут оставлять почти все базовые и классические карты для Классики. Если же вам интересен только Стандарт, ситуация неоднозначная.

Если вы планируете распылить какие-то карты классического набора, учитывайте то, что они могут пригодиться в Вольном, в Потасовках, а также, возможно, в будущих инкарнациях Классического формата. Не пылите карты неплохие легендарные и эпические карты, если у вас нет проблем с чародейной пылью для Стандарта и других режимов.

Далее речь пойдет о самых важных легендарных и эпических картах, которые вы можете скрафтить или не распылять для игры в Классическом формате. Помимо них вам понадобятся многие редкие и обычные карты — их вы сможете посмотреть в следующем разделе с топовыми колодами.

Лирой Дженкинс

Если вы готовы скрафтить одну легендарку для Классического формата, очевидным выбором станет Лирой Дженкинс. Безоговорочно самая сильная лега в режиме, которую возьмут в свой арсенал не только агро, но и мидрейндж, и даже контроль архетипы. Может быть, Лироя Дженкинса по итогу будут играть все колоды Классики.

Опытный охотник

Сильный ремувал для контроль архетипов. Помогает бороться с Рагнаросами, Эдвинами ван Клифами, Горными и Огненными великанами и другими тяжелыми угрозами. Сразу же крафтить и использовать Опытного охотника не стоит, потому что в мете может быть не так много существ с 8+ атакой. Тем более эпик не играют многие темповые колоды: Охотники или Разбойники.

Сильвана Ветрокрылая

Во времена классики Сильвану Ветрокрылую не особо любили и использовали редко. Только в дополнениях сообщество пришло к тому, что это одна из сильнейших легендарок в игре, да еще и одна из самых универсальных. Пока что популярна в сборках Мидрейндж Друида, встречается и у Чернокнижника, но оба могут обойтись без нее.

Не спешите крафтить, но если она есть в Вольной коллекции, держите наготове.

Рагнарос

Используется преимущественно контроль колодами: важен для Воина, неплохо показывает себя в сборках Мидрейндж Друида или Чернокнижника. Но легендарка не универсальная, без нее могут обойтись почти все колоды Классики за исключением разве что Контроль Воина.

Алекстраза

Ключевая легендарка для Фриз Мага, Хэндлока и Контроль Воина. Обязательна для крафта,

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 115 / 141

если вы хотите играть этими сложными и дорогими контроль колодами.

Горный великан и Огненный великан + Лорд Джараксус

Горный великан и Огненный великан — ключевые эпики для Хэндлока, без которых он не может существовать. Нужны в двух экземплярах только для этого архетипа: другие великанов никогда не используют.

Лорд Джараксус также слишком важен для Чернокнижника, так что отказаться от него нельзя. Но легендарка тоже нужна только для Хэндлока.

Древо мудрости и Сила природы

Ключевые эпики для Мидрейндж Друида. Обязательны для крафта в двух экземплярах, если вы планируете играть этой колодой.

Эдвин ван Клиф и Подготовка

Самые важные дорогостоящие карты для Миракл Разбойника вместе с Лироем Дженкинсом, о котором речь уже шла выше. Разбойник может обойтись без Эдвина ван Клифа, но вот без Подготовки его точно не стоит собирать.

Маг крови Талнос

Универсальная и гибкая легендарка. Ее могут взять Миракл Разбойник, Фриз Маг, Мидрейндж Друид и другие более экзотические колоды.

Не пылите Талноса, если он уже есть в коллекции. Но если нет, не создавайте специально для Классических колод. Его можно заменить Собирателем сокровищ, Лазурным драконом или Инженером-новичком.

Вопрос: стоит ли крафтить другие эпики и леги?

Ответ: любой вопрос крафта можете решить только вы. Никто лучше не знает, сколько вы будете играть в Классику, в Вольный, в Дуэли, какая у вас коллекция для Стандарта и какой режим вы считаете для себя основным.

Ниже вы увидите, что многим колодам нужны какие-то другие дорогостоящие карты, о которых мы не говорили выше. Но почти всегда это частные случаи: легендарки и эпики необходимы только для какой-то одной колоды. Например, это Ал'акир для сборки Шамана или Ледяная глыба для Фриз Мага. Часто без этих карт архетипы не могут обойтись, так что вы встанете перед выбором: не играть колодой или потратить на нее какую-то сумму чародейной пыли. Опять же, только вы сможете сделать правильный выбор.

Вопрос: стоит ли пылить слабые в Классике карты?

Ответ: если вы не играете в Вольном, Дуэлях и вам не интересны Потасовки, можно распылить часть слабых и ненужных карт. Например, Чудовище, Ониксию, Ноздорму, Изеру, Малигоса и т.д. — в Стандарте они уже не пригодятся.

Но все же есть вероятность, что они заиграют когда-то в будущем. Например, если Blizzard решат изменить Классический режим. Может быть, классический и базовый наборы появятся в

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 116 / 141

новом игровом режиме.

- Миракл Разбойник

Недорогой Агро Миракл Разбойник

Сильные стороны колоды: наносит очень много урона с пустого стола, может победить разными способами, одна из самых сильных колод в игре.

Слабые стороны колоды: сложная в исполнении, сложный муллиган, требует несколько дорогих карт.

Что можно заменить и как: из сборки можно убрать Инженера-новичка, Служителя земли, Веер клинков, Агента ШРУ, Эдвина ван Клифа, Учительницу магии и Лироя Дженкинса.

Вместо них можно взять Лазурного дракона, Чародейского голема, Коварный удар, Мага крови Талноса, Отравляющий укол, вторую копию Шквала клинков, Вайш'ирского оракула и другие карты.

Муллиган: Гоблин-аукционист, Эдвин ван Клиф, Отравляющий укол, Маг крови Талнос. Против агро — Удар в спину, Агент ШРУ. С хорошей рукой — Подготовка.

Как играть:

Миракл Разбойник — колода с огромным потенциалом, но достаточно сложная в исполнении. У Миракл Разбойника несколько способов победы:

- Большой Эдвин ван Клиф
- Взрывной урон с помощью Лироя Дженкинса + Шага сквозь тень
- Взрывной урон с помощью Шквала клинков, Потрошения и Хладнокровия
- Раскачка существа + Замаскировать
- Быстрый перебор колоды и переигрывание по ресурсам

Часто Миракл Разбойник выбирает между несколькими способами победы в зависимости от матч-апа и захода.

Будьте аккуратнее с Эдвином ван Клифом. Пусть он такой же сильный, как и в Стандарте, у оппонентов будет больше ответов на эту угрозу. В Классике есть и Железноклюв за 2 маны, и Опытный охотник за 3, а также другие мощные ремувалы вроде Ошеломления, бесплатной Метки охотника и т.д. Вы можете защитить Эдвина ван Клифа с помощью Замаскировать.

Замаскировать — сильнейшая карта в колоде с высоким функционалом. Скрыть можно не только Эдвина ван Клифа, но и Гоблина-аукциониста. Другой вариант — любую угрозу с баффами Хладнокровия или даже Лироя Дженкинса. Ответов на существо в маскировке в мете немного, но все же они могут быть у классов с AoE атаками, а также у Охотника — Осветительная ракета.

Непривычная и мощная карта в колоде — Шквал клинков. С его помощью вы сможете чистить стол и наносить дополнительный урон герою противника. Шквал клинков нужно комбинировать со Смертоносным ядом — единственным баффом атаки оружия. В идеале сначала атаковать оружием со Смертоносным ядом по герою противника, а после использовать и Шквал клинков для дополнительного урона. Шквал клинков хорошо работает с Магом крови Талносом и

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 117 / 141

другими источниками урона заклинаний.

Аккуратнее с зарядами оружия в мидгейме, особенно если вы скоро реализуете Гоблина-аукциониста. Два заряда оружия могут понадобиться для комбинации Смертоносный яд + атака + Шквал клинков. В идеале к 5-6 маны у вас должно быть экипировано целое 1-2 оружие с силы героя.

Другая АоЕ зачистка, доступная некоторым сборкам Разбойника, — комбинация Веер клинков + урон от заклинаний. Комбинируйте Подготовку с Веером клинков, чтобы давать усиленные АоЕ способности на 2 (под Мага крови Талноса) или 5 маны (под Лазурного дракона).

Комбинации с Гоблином-аукционистом — ключевой инструмент в арсенале Миракл Разбойника. У вас много дешевых заклинаний, так что вы можете перебрать значительную часть колоды сразу же после выхода Гоблина-аукциониста. Другой вариант — сыграть его с Замаскировать, чтобы добрать много карт на следующий ход. Если в руке есть Подготовка, старайтесь сыграть ее под Гоблина-аукциониста. То же с Монеткой и другими заклинаниями. Готовьте ход с Гоблином-аукционистом заранее, экономьте бесплатные заклинания и отдавайте только самое необходимое для зачистки стола.

Лучшие цели для Шага сквозь тень — Лирой Дженкинс или Чародейский голем. Они и так стоят мало маны, а под баффом Шага сквозь тень будут еще дешевле. Обычно этими комбинациями заканчивают партии.

Но вернуть в руку можно и другие угрозы, например, Служителя Земли, если у вас проблемы со здоровьем. Можно вернуть и Агента ШРУ, и Инженера-новичка, а реже и Вайш'ирского оракула. В некоторых ситуациях вернуть в руку можно и Гоблина-аукциониста. До возвращения в руку он доберет карту из колоды, учитывая розыгрыш Шага сквозь тень.

Советы по популярным матч-апам

В зеркальном поединке рассчитывайте на Замаскировать — оппоненту будет сложно достать угрозу из маскировки. Старайтесь раньше реализовать комбинации с Гоблином-аукционистом: кто быстрее сделает это, тот раньше нанесет 30 урона вражескому герою.

В матч-апе с Хэндлоком берегите Ошеломление на Горных великанов или других крупных провокаторов. Не действуйте слепо в агрессии: помните про Огненных великанов. Старайтесь оставить Чернокнижнику 17-14 здоровья, а не 10, чтобы он не смог выставить Огненных великанов бесплатно.

Существо под Замаскировать Чернокнижник может убрать со стола с помощью крупного существа + Пламени Тьмы.

Охотники — играйте от стола и не позволяйте Рексару хозяйничать на своем игровом поле. Чистите стол заклинаниями и играйте свои крупные угрозы. Если вы вынудите Охотника играть вторым номером, он не сможет быстро продавить вас взрывным уроном или существами.

Мидрейндж Друид — важны угрозы под Замаскировать — на них Друид никак не сможет ответить. Старайтесь продавить Друида быстро, не делайте ставку на Эдвина ван Клифа и другие крупные угрозы без маскировки, потому что у Друида есть и Опытный охотник, и Хранитель чащи.

Если партия затягивается, старайтесь не подставиться под комбо Сила природы + Дикий рев. С пустого стола она наносит 14 урона, но если у Друида есть любые угрозы на столе, урона будет намного больше.

Ошеломление используйте, чтобы получить темповое преимущество. Не обязательно возвращать

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 118 / 141

самые тяжелые угрозы, и часто не нужно бояться убирать угрозы с мощными боевыми кличами.

Фриз Маг — как можно быстрее давите на здоровье Мага. Перед активацией Ледяной глыбы опустите здоровье Мага до минимума: желательно до 1 единицы. После будьте готовы продавить Мага заклинаниями и рывками, не забывайте про Алекстразу, которая может восстановить Магу здоровье.

Если у вас есть Служитель Земли, он поможет вам затянуть партию и сопротивляться взрывному урону. Его можно комбинировать с Шагом сквозь тень.

У Мага есть Ледяная стрела и Ледяное копье — не жадничайте с зарядами оружия под баффом Смертоносного яда. Реализуйте их как можно быстрее.

Ошеломлением в руку убирайте Служителя боли, Собирателя сокровищ, Вестника рока, а реже и Мага крови Талноса.

- Мидрейндж Друид

Мидрейндж Друид от Ike

Контроль Друид от ThatsAdmirable

Бюджетный Мидрейндж Друид от Jambre

Сильные стороны колоды: побеждает с пустого стола с помощью комбинации Сила природы + Дикий рев, одна из самых сильных колод в игре, есть исцеление и провокации, с хорошим заходом может победить любого, нет откровенно невыгодных матч-апов.

Слабые стороны колоды: зависит от захода Буйного роста и Озарения со старта, мало ремувалов против тяжелых и средних угроз, требует несколько дорогих карт.

Что можно заменить и как: можно отказаться от Мага крови Талноса, Рагнароса, Учительницы магии, Заступницы син'дорай, Сильваны Ветрокрылой и Командира Авангарда.

Вместо них можно взять Лироя Дженкинса, Кенариуса, Опытного охотника, Дерево войны, Харрисона Джонса, Черного рыцаря, Морозного йети и другие карты (см альтернативные сборки).

Муллиган: Буйный рост, Озарение.

Против агро — Гнев, Хранитель чащи.

С хорошей рукой — существа за 4-5 маны.

Как играть:

В начале игры Мидрейндж Друид старается разогнаться по мане с помощью Буйного роста или совершить мощный ход с Озарением. Выставляйте раньше 4-5 дропы, а с парой Озарений и 6-7 дропы. Так вы получите много темпа и сможете нанести ключевой урон по герою противнику рано. Достаточно опустить его до 10-20 единиц, и тогда Друид без проблем завершит партию.

Если топовые заклинания для старта не заходят, играйте пассивно и защитно. Гнев и Размах — классические защитные инструменты класса. В классике есть и сильнейший Хранитель чащи, и Опытный охотник — ценные ремувалы для старта игры.

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 119 / 141

Победная комбинация — Сила природы + Дикий рев. Так за 9 маны вы нанесете 14 урона с пустого стола. А если у вас будет хотя бы еще одна угроза на столе, то вы нанесете и того больше. Даже если комбинация не нанесла летальный урон, добить оппонента можно Командиром Авангарда, Размахом, Рагнаросом или Друидом когтя. Но все же лучше сначала наносить урон по герою противника с помощью рывков и существ стола, а добивать его Силой природы + Диким ревом.

С очень хорошей рукой можно сыграть Силу природы + два Диких рева под Озарением. Другой вариант: Друид когтя под парой Озарений + Сила природы + Дикий рев.

Тактика Друида — «спамить» стол в мид и лейтгейме любыми угрозами. Хороша Учительница магии из-за синергий с дешевыми заклинаниями. Каждый 1/1 токен будет угрозой для оппонента из-за комбинации Сила природы + Дикий рев. А если противник чистит вашу половину стола, наносите ему урон заклинаниями, рывками и Рагнаросом. Доводите оппонента до критического значения в 14 здоровья, а после добивайте его комбинацией.

У Мидрейндж Друида не так много способов добора, но все же они есть. Это и Маг крови Талнос, и Лазурный дракон, а самая сильная карта — Древо мудрости. Чаще всего эпик за 7 маны используют на добор двух карт, хотя и исцеление будет полезным в тяжелых ситуациях.

Проблема Мидрейндж Друида — слабость в контроле стола. Если оппонент вынуждает играть вас вторым номером, чистить стол и переворачивать игровую ситуацию будет трудно. Да, на что-то ответит Хранитель чащи с немотой и Опытный охотник, но их не всегда достаточно. Комбинации урон от заклинаний + Размах тоже приходят не всегда. Порой Друид вынужден чистить стол даже с помощью Силы природы + Дикого рева. Хотя после этого он потеряет способ победы.

Если оппонент играет первым номером и давит, чаще всего правильное решение — контратаковать с помощью рывков и взрывного урона. Надеемся, что у противника не будет взрывного урона в руке для того, чтобы добить вас. Защищайтесь провокациями и восстанавливайте здоровье. Рассчитывайте на «топдек» ключевой карты для завершения партии в свою пользу.

- Хэндлок

Сильные стороны колоды: может перевернуть самую сложную ситуацию, хорошо играет против колод без ремувалов, есть ОТК-комбинацию на 20+ урона.

Слабые стороны колоды: одна из самых сложных колод в игре, требует много специфичных эпиков и легендарок.

Что можно заменить и как: можно отказаться от одного Защитника Аргуса, Вытягивания души и Рагнароса.

Вместо них в сборку можно взять Опытного охотника, Мага крови Талноса, Вестника рока, Круговерть Пустоты, Стрелу Тьмы.

Вместо Лироя Дженкинса можно взять Чародейского голема.

Муллиган: Горный великан, Сумеречный дракон.

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 120 / 141

Против агро — Лик тлена, Древний дозорный.

С хорошей рукой — Заступница син'дорай, Защитник Аргуса, Огненный великан.

Как играть:

Хэндлоком сложно играть. Проблемы возникнут и с розыгрышем силы героя, и с правильной реализацией Великанов, и с розыгрышем провокаций, AoE зачисток и даже просто ремувалов. В идеале Хэндлок способен на всё. Он и чистит стол от любых угроз, и спамит свою половину огромными существами. У Чернокнижника есть ОТК-комбинация с пустого стола и медленный способ победы в лице Лорда Джараксуса.

В начале игры Хэндлок играет пассивно, то есть использует силу героя. Если на него давят, можно отбиваться заклинаниями, ставить в темп существ за 2-3 маны. Хороша комбинация Древний дозорный + бафф провокации или Железноклюв. Если на Чернокнижника не давят, он использует силу героя до 4 маны, а в этот ход выставляет Горного великана или Сумеречного дракона. В будущем их можно будет баффнуть провокацией или скопировать Безликим манипулятором, если оппонент не ответит на тяжелые угрозы.

Сам Хэндлок может бороться за стол с помощью AoE способностей. Пламя Тьмы в комбинации с великанами или Древним дозорным часто чистит весь стол противника. Заклинание можно сыграть после баффа Переполюющей мощи. Есть и классические ремувалы попроще: Адское пламя и Вытягивание души.

Важны Огненные великаны. Хэндлок может выставить их бесплатно, если его здоровье опустится до 10 или меньше. В ход с розыгрышем Огненного великана вы получите очень много темпа. В идеале тут же баффнуть их провокацией, чтобы защититься от взрывного урона оппонента. Другой вариант — сыграть Огненного великана с Пламенем Тьмы, чтобы зачистить стол.

Угрозы с провокацией — ключевые защитные инструменты Чернокнижника. Старайтесь держать на столе несколько провокаторов, потому что с одним оппоненты справятся с помощью ремувалов, Железноклюва или Опытного охотника.

Но Хэндлок играет не только пассивно. Если оппонент оставляет на вашей половине Великанов, переходите в контрнаступление. У вас много атаки не только на столе, но и с помощью заклинаний. По 4 урона дают Ожог души и Переполюющая мощь. Есть и Лирой Дженкинс.

У вас есть ОТК -комбинация на 20+ урона с пустого стола. Лирой Дженкинс + Переполюющая мощь + Безликий манипулятор требуют 10 маны и наносят 20 урона. Больше можно нанести Ожогами души или существами со стола. Обычно ОТК-комбинацию играют только в медленных матч-апах и в случаях, если ранее по игре не нашлось момента, когда выгоднее сыграть части комбинации для защиты или наступления.

В лейтгейме можно победить не только ОТК-комбинацией, взрывным уроном или Великанами, но и с помощью Лорда Джараксуса. Как источник давления он полезен только в самых медленных матч-апах, например, с Контроль Воином или Контроль Жрецом. Но 15 здоровья — не всегда надежное значение, особенно в матч-апах с Друидами или Миракл Разбойниками.

Лучшая защита Хэндлока — провокации. Но у него есть и исцеление. Служитель земли и Вытягивание души дают по 3 здоровья. А в лейтгейме помогут Алекстраза и Лорд Джараксус.

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 121 / 141

Главное до их выхода выставить Огненного великана — после сделать это будет труднее или даже почти невозможно в случае с Лордом Джараксусом.

Геймплей Хэндлока вариативный и сложный. Вы постоянно будете сталкиваться с дилеммами: когда сыграть силу героя, а когда нет, каких существ поставить, когда играть агрессивно, а когда защитно. Только вы сможете решить, как поступать в конкретных ситуациях, — все зависит от ваших игровых навыков и знания меты Классического формата.

- Фриз Маг

Фриз Маг с великанами

Фриз Маг с первыми дропами

Сильные стороны колоды: одна из самых сильных колод в мете в руках умелого игрока, побеждает без контроля над столом, может победить любого оппонента.

Слабые стороны колоды: одна из самых сложных колод в игре, уязвима для Охотников с Осветительной ракетой и Контроль Воинов, требует много специфичных эпиков и легендарок.

Что можно заменить и как: можно убрать Инженера-новичка, Верховного мага Антонидаса, Конус холода.

Вместо них можно взять Обращение в пар, Маназмея, связку Огненный великан + Горный великан, Зеркальные копии, Лазурного дракона, вторую Волну огня.

Муллиган: Собиратель сокровищ, Инженер-новичок, Маг крови Талнос, Интеллект чародея, Служитель боли.

Против агро — Вестник рока.

Как играть:

Еще одна сильнейшая контроль колода в игре, но сложная и с уникальным геймплеем. Фриз Маг не играет со стола, вместо этого он полагается на заклинания взрывного урона — только они наносят урон по герою противника и убивают его. Сыграть все заклинания за один ход, конечно же, не получится, так что Маг должен делать это в течение долгого времени.

Всего наносящих урон заклинаний в колоде 7: Огненная глыба, два Огненных шара, две Ледяные стрелы и два Ледяных копья. В сумме они наносят 38 урона — этого более, чем достаточно в большинстве матч-апов. Заклинания можно усилить Магом крови Талносом: это особенно эффективно в комбинации с Ледяной стрелой и Ледяным копьем.

Важна Алекстраза — она поможет снизить здоровье вражеского героя до 15, так что его можно будет добить комбинацией Огненный шар + Огненный шар + Ледяная стрела или похожими другими. Чаще всего Фриз Маг играет Алекстразу на вражеского героя, хотя в некоторых ситуациях можно и восстановить свое здоровье.

Фриз Магу нужно научиться подготавливать летальный урон. Это значит, что вы должны планировать завершение партии в течение нескольких ходов с помощью карт в руке, а часто и «топдеков». При «сетапе» летала учитывайте не только текущее здоровье оппонента, но и

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 122 / 141

исцеляющие эффекты, который тот может использовать. «Сетап» летала нужно начинать в тот момент, когда оппонент сбивает первую Ледяную глыбу, а в идеале и раньше. Думайте о том, как правильно разыграть карты в руке, чтобы их хватило для победы. Иногда к заклинаниям нужно добавить силу героя, а иногда понадеяться, что с «топдека» вы получите ключевую карту.

Фриз Маг назван так, потому что он силен в замораживании стола. Кольцо льда и Снежная буря станут вашей первой линией защиты. Задерживайте противника, пока вы перебираете колоду, разыгрываете секреты или наносите взрывной урон по герою противника. Можно играть замораживающие эффекты вместе с Вестником рока. Пусть на него часто ответят Железноклювом или другим ремувалом, они не всегда заходят в руку оппонента. К тому же можно поставить сразу двух Вестников рока.

Вторая линия обороны — Ледяная глыба. Это сильнейший секрет, который дает Фриз Магу время на розыгрыш Алекстразы и взрывного урона. Если Ледяная глыба активна, а Маг использует Алекстразу на вражеского героя, он почти всегда побеждает в партии. Две копии Ледяной глыбы выиграют для Мага два хода. Постарайтесь сначала потратить все замораживающие эффекты в руке, а только потом позволяйте противнику сбивать ваш ключевой секрет. В обратном порядке сделать это не всегда получится, потому что у противников много взрывного урона.

Со старта партии Фриз Маг хочет агрессивно перебирать колоду. Для этого есть много инструментов. Если оппонент играет агрессивно, не жалейте какую-то часть взрывного урона для защиты. Хотя лучше бороться со столом AoE способностями и Вестником рока. Последнего можно поставить в темп рано, например в комбинации с Зеркальными копиями.

Ледяная преграда также выиграет время для Мага. Старайтесь активировать ее как можно раньше, пока у вас много здоровья. Если здоровья мало, вас могут добить заклинаниями, не активируя секрет.

- Зоолок

Зоолок с Дворфами

Сильные стороны колоды: одна из самых сильных колод в игре, хорошо играет с Друидами, при хорошем исполнении уверенно выступает против любой колоды, низкая стоимость сборок.

Слабые стороны колоды: самая сложная агро колода в исполнении, а по мнению некоторых игроков — самая сложная в исполнении во всей классической мете.

Что можно заменить и как: можно исключить Молодую жрицу, Щитоносца, Эльфийскую лучницу, Аманийского берсерка, Священника син'дорай.

Вместо них можно взять Лик тлена, Переполюющую мощь, Командира Авангарда, Лироя Дженкинса, Железноклюва, Чародейского голема и другие карты.

Муллиган: хороший первый дроп на первый ход. Если есть — пару первых дропов на второй ход или хорошее существо за 2 маны. Каких именно существ за 1-2 маны оставлять — зависит от вашей руки, матч-апа и наличия Монетки.

Как играть:

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 123 / 141

Самая сложная агрессивная колода не с таким очевидным и простым геймплеем. В отличие от Фейс Ханта или Агро Паладина, Зоолок в большей степени борется за стол. Он хочет совершать выгодные размены и не спешит бить по герою противника. Без стола Зоолок всё еще может победить из-за наличия Стражей ужаса, Ожога души и Жонглера кинжалами, но куда проще сделать это с помощью средних и мелких существ на столе. Зоолок может играть медленно и от разменов, потому что он не боится просесть по ресурсам из-за силы героя. Вы можете переиграть по выгоде не только другие темповые колоды, но и оставить без ресурсов в руке контроль оппонентов.

В колоде много липких и мелких угроз. Они хорошо работают с бафами атаки и здоровья, могут выгодно размениваться. Реализуйте эти особенности не только для разменов, но и для защиты от AoE способностей медленных оппонентов.

Важно правильно расставлять существ, учитывая Вожака лютых волков и Защитника Аргуса. Даже если их еще нет в руке, они могут зайти с «топдека» или после розыгрыша силы героя. Правила позиционирования не всегда очевидные и простые. Постарайтесь ставить липкие угрозы (с божественным щитом или предсмертным хрипом) с краев, а в центре располагать мелких существ. Так будет проще реализовать Вожака лютых волков. С Защитником Аргуса сложнее: бафф здоровья помогает и выгодно размениваться, и обыгрывать AoE зачистки. Выгодно баффать две угрозы с божественным щитом, так что их можно поставить рядом друг с другом.

Старайтесь играть Стража ужаса и Ожог души последними картами в руке. Так вы не сбросите лишних карт. Уже после их розыгрыша можно использовать Жизнеотвод. В большинстве остальных случаев силу героя выгоднее сыграть в начале хода, если вы в принципе планируете делать это.

В остальном точно отследить геймплей Зоолока сложно — четких правил тут немного. Степень агрессии, типы разменов и реализация карт в руке зависят от матч-апа и ситуации, в которой вы оказались.

- Фейс Хант

Фейс Хант с Голодным канюком

Сильные стороны колоды: просто играть, быстрые партии, не требует внушительной коллекции карт, может адаптироваться к мете за счет технических карт.

Слабые стороны колоды: прямолинейный геймплей не дает раскрыть на максимум умения игрока, страдает от плохого захода карт.

Что можно заменить и как: из сборки можно убрать Перенаправление, Сквайра Авангарда, Воргена-разведчика.

Вместо них можно взять Голодного канюка, Вепря-камнеклыка, Морозную ловушку, связку Псарь + Высокогрив саванны, Железноклюва и другие карты.

Муллиган: сильный первый дроп, Голодный канюк (если есть).

Если есть первый дроп — Жонглер кинжалами.

Если есть Голодный канюк и Монетка — Спустить собак.

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 124 / 141

С хорошей рукой — Лук Орлиного рога, Питомец.

Как играть:

Простая сверхагрессивная колода, которая старается как можно быстрее продавить своего противника взрывным уроном и силой героя. Все то же, что делают Фейс Ханты в Стандартном режиме.

Но конечно, карты совсем другие, как и особенности геймплея. Главное отличие Классического Фейс Ханта — комбинация Голодный канюк + Спустить собак — она есть не во всех сборках Фейс Ханта, но во многих. Это мощнейший источник добора, которого не было у архетипа на протяжении большей части истории Hearthstone. Добор карт — масса взрывного урона в течение следующих ходов. А еще комбинация сама по себе наносит много урона из-за Гончих с рывком. Их можно усилить Лесным волком — так комбинация станет особенно эффективной.

У Фейс Ханта есть несколько гибких карт, которыми вы сможете отвечать на вражеский стол. Метка охотника и Железноклюв борются с провокациями или ранними крупными угрозами, например, Великанами Чернокнижника. Осветительная ракета особенно эффективна против Фриз Мага, других Охотников и Миракл Разбойников.

В остальном геймплей простой. Играйте взрывной урон по кривой маны, если в руке мало карт, чаще используйте силу героя. Старайтесь играть Чародейского голема и Лироя Дженкинса как можно позднее — за 1-2 хода до конца поединка.

- Другие колоды

Менее популярные и сильные, но примечательные колоды Классического формата. Подойдут для ценителей конкретных классов или архетипов. Обратите особое внимание на сборки Воинов. Возможно, они самые сильные из представленных ниже.

Контроль Воин от Casie

Классический ОТК Воин

Агро Воин от азиатского игрока топ-4 Легенды

Мурлок Зоолок от ThatsAdmirable

Классический Шок Паладин

Классический Контроль Паладин

Мидрейндж Шаман от Nalguidan

Классический Контроль Жрец

=====

(Обновлено) Большой гайд по Дуэлям: все сокровища, крафт карт и экономика режи

ID: 1866

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/duels-hearthstone>

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 125 / 141

Дата: 16.03.2021

Тип: Другие режимы

Категория: Другие режимы

Описание

(Обновлено) Большой гайд по Дуэлям: все сокровища, крафт карт и экономика режима

Кратко

Подробный гайд по Дуэлям в Hearthstone: описание активных и пассивных сокровищ, тир-листы сокровищ и общая полезная информация по режиму.

Текст

Подробный гайд по Дуэлям даст вам самую важную информацию о новом игровом режиме. Вы найдете общие сведения о Дуэлях и список всех сокровищ — как пассивных, так и активных. Мы разбили их по тирам и частоте выпадения.

Помимо этого речь пойдет о крафте Вольных и Стандартных карт, которыми можно поиграть в Дуэлях. Вы узнаете, какие Вольные карты можно скрафтить, чтобы это не сильно ударило по бюджету, но помогло эффективно играть в новом режиме.

Обновленный гайд по Дуэлям (29 августа 2021) читайте тут

Гайд обновлен 16 марта 2021 года с учетом актуальной меты Дуэлей. Далее полный список изменений:

- Изменен и дополнен раздел "О крафте карт"
- Добавлены новые активные и пассивные сокровища в раздел "Какие сокровища есть", убраны удаленные из игры
- Изменена информация по открытию базовых сокровищ и сил героя
- Стартовые колоды для всех классов и лучшие пассивные сокровища для них теперь находятся в отдельной статье.

Разделы гайда:

- Доступ к Дуэлям и правила режима
- Обычный и героический режимы
- Выгодно ли играть в героическом режиме
- Доступ к силам героя и базовым сокровищам
- Доступные дополнения и система сезонов
- Достижения в Дуэлях
- Какие сокровища есть
- Пассивные сокровища
- Активные сокровища (тир-лист)
- Комбинации сокровищ
- О крафте карт
- Крафт Вольных карт
- Универсальные карты
- Лучшие стартовые колоды и основные стратегии

Обычный и героический режимы

Дуэли разделены на обычный и героический режимы. Внутри них у игроков будет отдельный

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 126 / 141

рейтинг, вы сможете выполнять достижения и там, и там, а также получать пассивный бонус опыта за игру.

В обычный режим Дуэлей можно играть бесплатно, но и без наград за победы в виде золота, бустеров и чародейной пыли — опыт для ленты наград вы все равно получите.

Внутри режима есть свой рейтинг, похожий на тот, что используется на Полях сражений. Обычный режим Дуэлей помогает отточить свои мастерство, стартовую колоду и знания меты перед походом в героик.

Героический режим Дуэлей также играется на рейтинг (отдельный от обычного). Вход в героик платный — 150 золотых, как и на Арену. Аналогичны и награды за 0-12 побед вашей колодой.

- Бесплатные пропуски на Арену также позволят вам попасть в героический режим Дуэлей.

к разделам гайда

Выгодно ли играть в героическом режиме

Насколько выгодно играть в героический режим Дуэлей по сравнению с обычным — вопрос открытый. Пусть система похожа на Арену, многие игроки замечают, что на высоком рейтинге постоянно зарабатывать 7+ побед будет очень сложно — слишком высокая конкуренция.

Немногие и на низких рейтингах смогут постоянно играть в героический режим Дуэлей в плюс для себя. Для этого нужны не только мастерство (как в случае с Ареной), но и достойная коллекция карт. В идеале вам понадобятся дорогие карты из Вольных дополнений, хотя хорошие колоды можно собрать, ограничиваясь только Стандартными картами.

Другой важный фактор — доступ ко всем силам героя и стартовым сокровищам. Подробнее об этом чуть ниже. Не всем классам нужны альтернативные силы героя и стартовые сокровища, но у каких-то они намного лучше первоначальных или открывают доступ к другим типам стартовых колод и стратегий.

Наконец, вы должны быть готовы к игре несколькими классами. Ваши любимые, самые сильные и натренированные классы попадутся не всегда: на выбор игра предлагает 4 из 10 персонажей. В обычном режиме это не значительная проблема — всегда можно закрыть поход, если выпали неудачный класс или первое пассивное сокровище, но в героическом режиме такой роскоши вы позволить себе не сможете.

Многие игроки потеряют в героических Дуэлях больше, чем приобретут. Сначала они скрафтят кучу вольных легендарок и эпиков, без которых легко можно было бы обойтись. Затем они начнут спускать золото на героики, но не будут окупать траты из-за низкого уровня игры.

Не будьте в их числе: тренируйтесь в обычном режиме, отточите мастерство игры за несколько классов, выберите оптимальные стартовые колоды с учетом своей коллекции, определитесь с приоритетом выбора карт и сокровищ, а также в целом углубитесь в мету режима и возможности всех десяти классов. Во всем этом поможет обычный режим Дуэлей, в котором мы рекомендуем проводить куда больше времени, чем в героике — особенно на первых порах.

к разделам гайда

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 127 / 141

Доступ к силам героя и базовым сокровищам

У каждого класса есть три силы героя и шесть стартовых сокровищ на выбор. Без выполненных условий доступны только первая сила героя и сокровище. Остальные нужно разблокировать:

Вторая сила героя — соберите 5 эпических карт Ярмарки безумия.

Третья сила героя — получите 1 легендарную карту Некроситета соответствующего класса.

Второе сокровище — соберите 90 разных карт Ярмарки безумия.

Третье сокровище — соберите 15 эпических карт Некроситета.

Четвертое сокровище — соберите 125 уникальных карт Ярмарки безумия

Пятое сокровище — соберите 12 легендарных карт Ярмарки безумия

Шестое сокровище — соберите 150 уникальных карт Ярмарки безумия.

Условия не самые простые: особенно для сокровищ №4 и №5. Не спешите тратить все ресурсы на крафт карт дополнений только ради того, чтобы разблокировать стартовые сокровища. Они не всегда оказывают так много воздействия на геймплей, потому что заходят в руку далеко не во всех противостояниях.

Другое дело — сила героя. Она актуальна в каждом поединке и на любом ее этапе. Открыть вторую силу героя полезно для многих классов, хотя и не для всех. Хорошо, что сделать это куда проще, чем открыть все сокровища.

[к разделам гайда](#)

Доступные дополнения и система сезонов

С 17 ноября 2020 в Дуэлях можно собрать стартовую колоду из представленных ниже дополнений:

Все они доступны только в рамках первого сезона Дуэлей. Во втором сезоне доступные дополнения поменяются.

Пока что неизвестно, когда закончится первый сезон Дуэлей. Но во втором сезоне стоит ожидать другой набор не только дополнений, но и героев, сил героя и сокровищ.

Поэтому не спешите крафтить дорогие карты Наксрамаса, Вечеринки в Каражане и Пробуждения древних богов, если не играете в Вольном режиме. Они могут стать неактуальными во втором сезоне Дуэлей. Тем более почти всегда хорошую стартовую колоду можно собрать без дорогих Вольных карт.

[к разделам гайда](#)

Достижения в Дуэлях

Новый раздел достижений или ачивок включает в себя много достижений для Дуэлей. За большинство из них вы получите только очки достижений, которые фактически только радуют своего обладателя. Но есть некоторые ачивки, за выполнение которых вы получите опыт, а он, в свою очередь, поможет двигаться по Ленте наград.

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 128 / 141

Два достижения делаются исключительно в Дуэлях: Дуэлянт и Непревзойденный дуэлянт. Обе ачивки можно сделать и в обычном, и в героическом режимах. За их выполнение вы получите опыт.

В Дуэлях можно сделать и другие достижения, которые приносят опыт. Примечателен раздел Игра — Ярмарка безумия. В нем много достижений с наградой в опыт, а для их выполнения часто нужны специфичные карты Ярмарки безумия. Их может не быть в вашей коллекции, и тут на помощь придут Дуэли.

Отсутствующие в коллекции карты могут прийти в Дуэлях между поединками, а с ними вы сможете закрыть любые достижения в этом разделе. И ничего не нужно будет крафтить.

к разделам гайда

- Разработчики открыли список всех доступных сокровищ. Все они разбиты по трем тирам.

Тир-1 сокровища выпадают раньше. Пассивные тир-1 сокровища вы увидите после первого боя.

Тир-2 сокровища выпадают после 5 боя. Обычно они сильнее.

Тир-2 редкие сокровища работают по тем же правилам, что и тир-2, но выпадают значительно реже, чем другие тир-2 сокровища.

Пассивные сокровища

Пассивные сокровища — самые важные в Дуэлях, потому что работают в любой момент боя и не зависят от добора, как активные сокровища.

Пассивные сокровища предлагают дважды за серию игр: после первого и пятого поединков. В первый раз вы будете выбирать между тир-1 сокровищами, а второй — между тир-2.

Среди тир-2 сокровищ есть несколько редких. Найти их — большая удача. Они не вписываются во все колоды всех классов, но будут полезны для многих.

(Чтобы лучше рассмотреть отдельные сокровища, откройте изображение в новой вкладке и увеличьте его)

к разделам гайда

Активные сокровища

Активные сокровища меньше влияют на геймплей, но все равно могут решить исход поединка, если зайдут вовремя. Их намного больше, чем пассивных.

Выбор активных сокровищ зависит от пассивных, ваших героя и колоды. Тут меньше универсальных правил, хотя есть несколько почти всегда хороших сокровищ, а есть несколько всегда плохих.

Внутри активных сокровищ тоже есть градация: "слабые" сокровища встречаются после 3-го, 9-го и 13-го матчей, а "сильные" — после 7-го и 11-го поединков. Среди сильных есть и ультраредкие активные сокровища.

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 129 / 141

Важно то, что частота выпадения активных сокровищ не всегда связана с их эффективностью. Например, ультраредкое сокровище Теория хаоса — очень слабое и брать его не стоит. Зато среди самых популярных "слабых" сокровищ есть имбалансный Клинок фаориса.

Далее вы найдете список всех активных сокровищ, разбитых по тирам. В отличие от тира пассивных сокровищ, этот отражает среднюю силу активных сокровищ для всех классов, а не их частоту выпадения.

Оригинальный тир-лист активных сокровищ делали Firebat и Zalaе, но еще до патча 18.6.1 от 5 ноября 2020 года. С тех пор баланс слегка изменился, так что мы слегка подкорректировали тир-листы сокровищ.

Тир-5 активные сокровища

Имбалансные активные сокровища для любых классов и ситуаций. Стоит брать в большинстве случаев.

Тир-1 активные сокровища

Очень сильные и универсальные сокровища, которые подойдут для большинства колод.

Тир-2 активные сокровища

Хорошие сокровища, но не всегда самостоятельные. Могут смотреться лучше или хуже в зависимости от класса, пассивных сокровищ и колоды.

Тир-3 активные сокровища

Ситуативные сокровища, которые хорошо проявят себя только в определенных условиях.

Тир-4 активные сокровища

Самые слабые сокровища. Их лучше не брать, если есть что-то из тиров выше.

к разделам гайда

Комбинации сокровищ

Комбинации сокровищ, а в особенности пассивных сокровищ очень важны. Часто от них будет зависеть значительная часть силы вашей колоды. Далее о нескольких самых сильных и примечательных комбинациях.

Скорее всего, самое сильное сочетание в игре, особенно если в вашей колоде много существ за 1-2 маны, а также если вы играете Магом или Паладином — их силы героя призывают существ, которые получают яд.

Благодаря такой комбинации вы сможете без проблем чистить стол любого размера даже самыми слабыми существами.

Синергии заклинаний особенно ценны для Мага и Друида, хотя их могут собрать и другие герои, особенно если рано зайдет Удвоение — одна из самых сильных пассивок для любых классов. Под Удвоение можно без проблем брать другие баффы заклинаний, хотя часто они

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 130 / 141

сильны и самостоятельно.

Среди пассивных сокровищ есть и другие хорошие и неплохие синергии с заклинаниями.

Собирать Кель'Делар — плохая идея, потому что составные части оружия слабые, да и финальная версия не так сильна, как Клинок Фаориса. Но знать о такой комбинации все-таки полезно: как только вы соберете Эфес и Клинок Кель'Делара в одной колоде, они соединятся в Кель'Делар. Но не факт, что две составные части придут в течение серии игр колодой.

Едва ли самая сильная, но примечательная комбинация пассивного сокровища и самой популярной карты в Дуэлях. Эффект Подсумок срабатывает до того, как К'Тун Расколотый раскалывается, так что есть небольшой шанс сразу же взять К'Туна Расколотого в руку.

к разделам гайда

Чтобы собрать оптимальные сборки для Дуэлей, нужна хорошая коллекция карт. Притом понадобятся не только Стандартные дополнения, но и Вольные.

Но не все так плохо: самые важные Вольные карты — обычного и редкого качества, так что серьезных потерь чародейной пыли вы не испытаете. Далее о том, что из Вольных карт можно безболезненно скрафтить.

Крафт вольных карт

Пара нейтральных и несколько классовых карт, которые можно скрафтить специально для игры в Дуэлях. Все они обычного или редкого качества, так что много пыли у вас не отнимут. Зато значительно увеличат винрейт некоторых колод.

Особенно важны карты Чернокнижника, Охотника и Воина — они получают больше всего от представленных вольных карт.

Универсальные карты

Универсальные карты можно взять в колоды многих классов. Порой их берут в топовые сборки, но иногда ими можно заменить что-то недостающее.

Крафтить легендарки из вольного режима совсем необязательно, но здорово, если они есть в вашей коллекции.

Суперзвезда режима — К'Тун Расколотый. Карту берут в большинство стартовых колод почти все классы. Если вы хотите играть в Дуэли, в первую очередь создайте эту легендарную карту.

к разделам гайда

Актуальные стартовые колоды для всех классов: оптимальные, бюджетные версии и без Вольных карт теперь находятся в отдельном материале. Там же вы найдете список лучших пассивных сокровищ для каждого класса.

Стартовые колоды Дуэлей для всех классов

к разделам гайда

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 131 / 141

(Обновлено) Стартовые колоды Дуэлей - оптимальные, бюджетные и без Вольных карт

ID: 1874

URL: <https://old.kolodahearthstone.ru/guide/duels-hearthstone-decks>

Дата: 26.02.2021

Тип: Другие режимы

Категория: Другие режимы

Описание

(Обновлено) Стартовые колоды Дуэлей - оптимальные, бюджетные и без Вольных карт

Кратко

Подробный разбор стартовых колод Дуэлей для всех классов. Вы найдете тир-лист классов, оптимальные, бюджетные колоды и сборки без Вольных карт

Текст

Первый сезон Дуэлей официально стартовал с выходом Ярмарки безумия.

Эта статья — большая подборка стартовых колод Дуэлей для всех классов. Вы найдете тир-лист классов, их оптимальные сборки, бюджетные версии с Вольными картами и без них. Каждый сможет подобрать колоду для Дуэлей с учетом своих коллекции и предпочтений.

Обновленный гайд по Дуэлям (29 августа 2021) читайте тут

Гайд обновлен 26 февраля 2021 года. Далее полный список изменений:

- Добавлены новые стартовые колоды, актуальные в новом патче. Они отмечены специальным знаком
- Дополнены описания классов и их колод
- Изменены силы героя и стартовые сокровища классов с учетом последнего патча.

Разделы гайда:

- Тир-лист героев
- Стартовые колоды
- Чернокнижник
- Маг
- Охотник на демонов
- Разбойник
- Друид
- Воин
- Охотник
- Шаман
- Жрец
- Паладин

До того, как обсудить классы, стоит отметить, что настоящая звезда Дуэлей — К'Тун Расколотый. Легендарку можно взять в стартовые колоды большинства классов. Она станет лучшим вложением 1600 пыли, если вы играете в Дуэли.

Патч 19.6 подправил баланс Дуэлей: слишком сильные Маг и Чернокнижник стали чуть

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 132 / 141

сбалансированнее. Игроки проявляют какой-то интерес к Паладину после изменений баланса. Появляются колоды класса, которые берут 11-12 побед. Пока что примеров немного, так что точно сказать о силе Паладина сложно.

Самый сильный и стабильный класс в мете Дуэлей — все еще Чернокнижник, несмотря на нерф Килмокса Изгнанника. Он лучше всех реализует К'Туна Расколотого, а также использует имбалансную комбинацию первой силы героя и третьего базового сокровища. В целом Чернокнижник приблизился по силе к другим классам Дуэлей, но всё еще показывает отличные результаты.

Второй по силе класс — Маг. После нерфа Осколков льда — третьей силы героя — он возвращается к классической первой способности, которая призывает Маназмеев. В остальном баланс класса не меняется: он все еще гибок, вариативен и крайне силен. Здорово, что Маг может адаптироваться под разные заходы карт, активных и пассивных сокровищ.

Разбойник, Воин и Шаман — отличные классы режима. В последнем патче они стали ближе по силе к Магу и Чернокнижнику. Взять 12 побед с любым из них не так уж сложно, особенно с хорошим заходом пассивных сокровищ.

Шаман обращается к новой силе героя, которая отменяет перегрузку. В момент сбора колоды и между играми он старается взять как можно больше карт, которые эту перегрузку дают. Разбойник играет преимущественно в сверхагрессивном стиле, хотя экспериментируют и с более медленными миракл сборками.

Воин остался без изменений и отлично показывает себя в мете режима. Скорее всего, он ближе всех к тир-1 персонажам.

Друид, Жрец, Охотник на демонов и Охотник не так безнадежны, как может показаться. Но классы ограничены своими стилями игры. ДХ и Охотник вынуждены играть сверхагрессивно, надеяться на хорошие пассивки и карты, а также на удачный заход карт. Жрец, наоборот, играет очень медленно, но делает это хуже других медленных классов. Друид более вариативен и теперь чаще играет в сверхагрессивном стиле. Хотя и медленные версии Друида имеют право на существование.

Эта четверка классов все же может сыграть на 12 побед, но обычно для этого нужен хороший заход карт.

Паладин жив! Или по крайней мере подает признаки жизни. Класс вряд ли так уж силен, но теперь им по крайней мере можно поиграть. Пока что сложно сказать, какая стартовая колода оптимальна. Есть выбор и среди сил героя, и среди стартовых сокровищ.

к разделам гайда

Чтобы скопировать колоду в буфер обмена, нажмите на эту иконку под нужной колодой.

Что бы посмотреть колоду, нажмите на ссылку с ее названием.

Классы отсортированы от сильнейшего к слабейшему

Несмотря на нерф Килмокса Изгнанника, есть большая вероятность, что К'Тун Чернокнижник сохранит лидерство как внутри своего класса, так и в мете в целом. Конкурентов у него станет, безусловно, больше. Но К'Тун Лок все еще должен показывать достойные результаты.

Колода может играть в стиле Зоолока со старта, но всегда может победить в лейтгейме с помощью К'Туна Расколотого. Сила героя на добор помогает Чернокнижнику быстро перебраться

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 133 / 141

колоду и найти все четыре части расколотого К'Туна.

Немаловажную роль играет и базовое сокровище — Килмокс Изгнанник. Существо уже к мид, а тем более к лейтгейму получает огромные характеристики, если Чернокнижник постарается каждый ход играть силу героя и сбрасывать слабые карты из руки. С помощью Килмокса Чернокнижник получает источник исцеления до полного запаса здоровья. А в дополнение Килмокс и ремувал, и просто существо с огромными характеристиками, которые может самостоятельно победить в партии. Особенно сильна комбинация Килмокс Изгнанник + Сквернософия.

Сборки К'Тун Чернокнижника могут незначительно отличаться друг от друга, но они всегда используют ключевые способы победы, двигатели колоды и самые сильные карты класса. Все отличия в сборках могут сделать стартовую колоду чуть легче или тяжелее в зависимости от предпочтений игрока.

После нерфов Килмокса Изгнанника встречаются версии К'Тун Чернокнижника с другими стартовыми сокровищами. Хотя Килмокс все еще актуален и хорош. Но если раньше он был имбалансен, то тепеть стал чуть честнее.

Появляются и необычные версии Чернокнижников без К'Туна Расколотого, но с другими тяжелыми способами победы. Например, ниже представлен И'Шарадж Чернокнижник.

Удешевить колоду проще всего, убрав Душеведа Коварнессу и Каскад бедствий. Постарайтесь играть Чернокнижником с К'Туном Расколотым и Килмоксом Изгнанником, потому что разница между сборками с ними и без них — огромная. С ними Чернокнижник — тир-1 класс, а без — близок к тир-4.

Топовые пассивные сокровища:

- Ракетные ранцы (натиск первому разыгранному существу)
- Удвоение (удвоение первого заклинание за ход)
- Боевой тотем (удвоение боевых кличей)
- Перстень пчел (яд для существ за 0-2 маны)

Колоды после патча 19.6:

- Контроль И'Шарадж Чернокнижник

Колоды после патча 19.4:

- К'Тун Чернокнижник
- Соул Чернокнижник

Колоды до патча 19.4:

- Тяжелый К'Тун И'Шарадж Чернокнижник
- К'Тун Демон Чернокнижник
- К'Тун Чернокнижник без вольных карт
- Бюджетный Соул Зоолок
- к разделам гайда

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 134 / 141

Нерф Осколков льда привел к тому, что все Маги вновь вернулись к Змеиной стреле — первой силе героя класса. Она уже доказала свою силу в прошлых патчах.

Есть несколько вопросов, на которые Маги могут ответить по-разному.

Первый — какое базовое сокровище играть. Хорошим выбором станут и Дуэльная палочка, и Бесконечная магия, и Призыватель искр, и Йоггошение. Пока что самым многообещающим сокровищем выглядит Призыватель искр, но это не обязательный выбор.

Второй вопрос — нужен ли самому Магу К'Тун Расколотый. Древний бог не так хорош для Мага, как для Чернокнижника, но это все еще гарантированный способ победы в большинстве поединков. Другой вопрос, что часто Маг побеждает в ранних партиях за счет взрывного урона, а в поздних патчах класс находит другие способы победы.

Если Маг отказывается от К'Туна Расколотого, можно взять Бесконечную магию как другой медленный способ победы. Также есть версии с разными Йогг-Саронами.

Третий вопрос — какие 15 карт брать в колоду. Да, есть несколько универсальных опций. Почти везде появляются Стрелы инволюции, Воровка палочек, Ледяная стрела, Джандис Барова. Но другие опции могут меняться от вкусов игрока и его коллекции. Возможно, этот вопрос не так важен, потому что у Магу доступно много сильных карт, которые отлично играют с первой силой героя.

Некоторые сборки берут Провидца Ворожея, несмотря на отсутствие секретов в изначальной сборке. Они могут появиться позднее, а до этого момента с легендаркой синергирует Метание колец.

Топовые пассивные сокровища:

- Ракетные ранцы (натиск первому разыгранному существу)
- Удвоение (удвоение первого заклинание за ход)
- Перстень пчел (яд для существ за 0-2 маны)
- Гадальный шар Ронина и Гадальный шар Кадгара (удешевление заклинаний)
- Одевание ученика и Одевание мага (урон от заклинаний)

- Колоды после патча 19.6:

- К'Тун Маг

- Колоды после патча 19.4:

- К'Тун Маг

- К'Тун Маг

- Темпо Маг

- Элем Маг

- Колоды до патча 19.4:

- Темпо Маг

- Темпо Маг

- К'Тун Маг

- Секрет Маг

- Бюджетный Темпо Маг

к разделам гайда

Новое слово в стартовых сборках Охотника на демонов — Токен версия с Ударом Иллидари и Даром Легиона. Синергии простые: ДХ призывает много мелких существ, они размениваются, а

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 135 / 141

затем в бой вступает Дар Легиона. Заклинание можно играть каждый ход и наносить значительный урон по оппоненту.

Полезны и многие синергии токенов в стартовой колоде: Жонглер кинжалами, Псы Скверны и Нага из Зловещей Чешуи.

Здорово, что Токен ДХ стоит всего лишь 860 чародейной пыли. Собрать его сможет каждый, у кого есть доступ к конкретным силе героя и стартовому сокровищу. Без них, к сожалению, Токен ДХ потеряет всякий смысл.

Агро колода стала слабее из-за нерфа Силы Запределья, но это все равно достойный способ сбора колоды. Класс значительно замедлился, но все еще может неплохо выступить с хорошим заходом.

Агро ДХ старается играть все карты из позиции изгоя, чтобы получать + к атаке. Благо, все карты в колоде дешевые, так что сделать это просто. В первых поединках Агро ДХ не остановить, но позднее могут возникнуть проблемы: высокий запас здоровья противников, а также неудачный заход тяжелых карт.

Преимущество Агро ДХ — колода очень дешевая, для нее не нужны легендарные карты.

Топовые пассивные сокровища:

- Ракетные ранцы (натиск первому разыгранному существу)
 - Удвоение (удвоение первого заклинание за ход)
 - Перстень пчел (яд для существ за 0-2 маны)
 - Загадочный фолиант (розыгрыш секретов в начале партии)
 - Послушный огонь (1 ед. урона случайному противнику после розыгрыша заклинаний)
 - Обитатель топи (призыв зомби 1/1)
 - Каннибализм (бафф атаки своих существ после смерти союзного существа)
-
- Колоды после патча 19.6:
 - Токен Охотник на демонов
 - Колоды после патча 19.4:
 - Агро Охотник на демонов

к разделам гайда

Все еще актуальны сверхагрессивные Разбойники. Они полагаются на первые силу героя и сокровище, то есть на синергии оружия. Агро стратегия особенно результативна в первых поединках, но может подвести в середине и в последних поединках. Поэтому и Агро Разбойника могут утяжелить с помощью К'Туна Расколотого, хотя чаще всего его не используют.

В теории Агро Разбойник может вообще обойтись без легендарок и эпиков, но наличие Тайного хода значительно усилит колоду. Если его нет, нужно рассчитывать на удачный заход сокровищ и карт между боями.

Нерф Эдвина ван Клифа привел к тому, что легендарку больше не играют в стартовых колодах Дуэлей. Класс слегка ослаб, но все еще может показать отличные результаты со своей сверхагрессивной сборкой.

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 136 / 141

Благодаря новым стартовым сокровищам есть надежда на возрождение Миракл Разбойника. Стартовые колоды напоминают Миракл Разбойников из Стандарта.

Топовые пассивные сокровища:

- Ракетные ранцы (натиск первому разыгранному существу)
- Удвоение (удвоение первого заклинание за ход)
- Перстень пчел (яд для существ за 0-2 маны)
- Загадочный фолиант (розыгрыш секретов в начале партии)
- Послушный огонь (1 ед. урона случайному противнику после розыгрыша заклинаний)
- Обитатель топи (призыв зомби 1/1)
- Каннибализм (бафф атаки своих существ после смерти союзного существа)
- Гадальный шар Ронина и Гадальный шар Кадгара (удешевление заклинаний)

Колоды после патча 19.4:

- Агро Разбойник
- Миракл Разбойник
- Агро Разбойник

к разделам гайда

Популярен Токен Друид с Урожаем!. Преимущество таких сборок — низкая стоимость, быстрые партии и понятный геймплей. Как и со всеми другими агро колодами, эта тоже может столкнуться с проблемами на поздних этапах захода. Но Друиду чуть проще, потому что он играет со стола, а не полагается на взрывной урон. К тому же Токен Друида намного проще утяжелить сокровищами и дополнительными картами.

Пока что весь интерес сосредоточен на Токен Друиде, хотя и некоторые медленные версии есть. Но ни одна из них не зарекомендовала себя как универсальная и сильнейшая. Какие-то успехи игроки делают, но обращаются к разным способам победы и синергиям. Какие из них лучшие — сказать трудно. Тем более в отличие от Токен Друидов, все медленные стартовые колоды класса достаточно дорогие и требуют специфичных и часто редких карт.

Топовые пассивные сокровища:

- Ракетные ранцы (натиск первому разыгранному существу)
- Удвоение (удвоение первого заклинание за ход)
- Гадальный шар Ронина и Гадальный шар Кадгара (удешевление заклинаний)
- Одевание ученика и Одевание мага (урон от заклинаний)
- Изумрудные очки (удешевление самой левой карты в руке)

Колоды после патча 19.4:

- Агро Токен Друид
- Агро Токен Друид вторая версия
- К'Тун Друид

Колоды до патча 19.4:

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 137 / 141

- К'Тун Друид
- Клоун К'Тун Друид
- Клоун Йогг Друид

к разделам гайда

Любопытной новинкой стал Бомб Воин. Идея колоды интересная, но не обязательно такая сборка станет самой сильной внутри класса. Источники брони у Воина в руке есть далеко не всегда, да и в лейтгейме в колоде врага будет слишком много других карт.

Старые сборки Воина все еще конкурентоспособны и могут показать отличные результаты.

В сборках Воина обязательно появился Мечеед, а также часто, но не всегда, берут К'Туна Расколотого. В отличие от многих других классов, Воин вполне может найти тяжелый способ победы и без этого древнего бога. Многие партии вы закончите с помощью Громмаша Адского Крика, а также других дорогих карт вроде Громоклина.

Встречаются и более темповые сборки, ориентированные на средние этапы игры. Они не играют К'Туна Расколотого, но обязательно используют Громмаша Адского Крика.

Как и раньше, Воины чаще всего обращаются к первым силе героя и базовому сокровищу. Кишки и слава и Автовооружение слишком сильны, чтобы брать вместо них что-то другое. Хотя версии с другими наборами силы героя и сокровища встречаются.

Воины чаще всего играют в медленном контроль стиле: у них много ранних ремувалов, способов накопления брони. С ними Воин терпит до 8-10 маны, а после в бой вступают тяжелые угрозы. Они разные в зависимости от сборки. В ранних поединках Воин часто побеждает с помощью мощных атак оружием, а также комбинации Громмаша Адского Крика + сила героя.

Сделать Воина бюджетным не получится: классу нужен какой-то тяжелый способ победы в лице легендарных карт. Проще всего скрафтить К'Туна Расколотого — с ним одним у Воина будет тяжелый источник победы, да и легендарка подойдет почти всем другим классам в Дуэлях. Другой вариант — Громмаш Адский Крик. С ним можно собрать темповую версию, но для нее понадобится несколько карт из Вольного.

Топовые пассивные сокровища:

- Ракетные ранцы (натиск первому разыгранному существу)
 - Удвоение (удвоение первого заклинание за ход)
 - Раскрытый потенциал (уравнение атаки и здоровья существ)
 - Боевые трофеи (снаряжение оружием после уничтожения)
 - Легендарные диски (копия легендарных существ)
 - Объятия Хагаты (бафф +1/+1 существа в руке)
-
- Колоды после патча 19.6:
 - Манажери Воин
 - Колоды после патча 19.4:
 - Темпо Воин
 - Бомб Воин
 - К'Тун Контроль Воин
 - Недорогой Темпо Воин

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 138 / 141

- Колоды до патча 19.4:
- Контроль Воин
- Манажери Воин
- Н'Зот Воин
- К'Тун Контроль Воин без вольных карт
- Бюджетный К'Тун Контроль Воин

к разделам гайда

Большинство сборок Охотника полагаются на синергии предсмертных хрипов, пусть их и ослабили с предпоследним патчем. Охотники все еще берут Игры со смертью как силу героя, а вот среди сокровищ все не так просто. Костекрушитель стал дороже, так что все чаще вместо него берут Гонца смерти или другие стартовые сокровища.

Чаще всего Охотники берут и некоторые синергии секретов. Они делают Рексара более темповым, тем более Безумный ученый — сильнейший второй дроп сам по себе, а в сочетании с силой героя он становится еще лучше.

Топовые пассивные сокровища:

- Ракетные ранцы (натиск первому разыгранному существу)
- Удвоение (удвоение первого заклинание за ход)
- Перстень пчел (яд для существ за 0-2 маны)
- Магия мумий (перерождение для предсмертных хрипов)
- Тотем мертвых (двойные предсмертные хрипы)
- Обитатель топи (призыв зомби 1/1)
- Каннибализм (бафф атаки своих существ после смерти союзного существа)

- Колоды после патча 19.6:
- Охотник с предсмертными хрипами
- Колоды после патча 19.4:
- Охотник с предсмертными хрипами
- Колоды до патча 19.4:
- Охотник с предсмертными хрипами
- Фейс Хант
- Секрет Охотник
- Секрет Охотник с предсмертными хрипами
- Бюджетный Бист Охотник

к разделам гайда

Игроки проявляют активный интерес к новой силе героя. Собрать колоду с большим количеством перегрузок не так уж трудно: она может быть и агрессивной, и сосредоточиться на захвате стола в мидгейме.

Интересен выбор стартового сокровища для сборки с перегрузкой. И Буря Хаоса, и Воззвание к Бездне хорошо работают с новой силой героя. Буря Хаоса станет сильнее в поздних поединках, а Воззвание к Бездне полезнее в ранних.

Реже, но все же собирают и Агро Шамана вокруг взрывного урона и оружия. Этот стиль игры поддерживают вторые сила героя и сокровища.

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 139 / 141

Точно неизвестно, как лучше всего собрать Агро Шамана: примерно половина карт из представленного ниже листа можно заменить на другие со схожей функцией. Приветствуется много взрывного урона — Шаман редко играет от стола в первых поединках, но старается закончить партию в мидгейме с помощью силы героя, оружия, баффов атаки и взрывного урона.

Утяжелить такого Шамана к мид и лейт стадиям захода трудно: нужен хороший заход пассивок и дополнительных карт.

Сделать бюджетного Агро Шамана не так уж трудно. В оптимальной колоде много дорогих карт, но все они заменяемы. У класса много неплохих опций на выбор среди обычных и редких карт. В сборку можно взять Тотема-голиафа + Жажду крови — они станут заделом на мидгейм, а также дополнительным способом победы. По той же причине используется Приливная волна: заклинание не так полезно в первых поединках, но сделает многое позже, если зайдут синергирующие пассивные сокровища.

Топовые пассивные сокровища:

- Ракетные ранцы (натиск первому разыгранному существу)
- Удвоение (удвоение первого заклинание за ход)
- Перстень пчел (яд для существ за 0-2 маны)
- Переработка (броня после смерти своих существ)
- Раскрытый потенциал (уравнение атаки и здоровья существ) — для Тотем Шаманов
- Обитатель топи (призыв зомби 1/1)
- Каннибализм (бафф атаки своих существ после смерти союзного существа)
- Послушный огонь (1 ед. урона случайному противнику после розыгрыша заклинаний)
- Боевые трофеи (снаряжение оружием после уничтожения)

- Колоды после патча 19.6:

- Шаман на перегрузке

- Колоды после патча 19.4:

- Шаман на перегрузке

- Шаман на перегрузке вторая версия

- Колоды до патча 19.4:

- Агро Шаман

- Тотем Шаман

- Бюджетный Агро Шаман без вольных карт

к разделам гайда

Жрец не показывает выдающихся результатов в Дуэлях. Класс очень медленный и пассивный, а его единственным стабильным источником победы становится К'Тун Расколотый.

Все сборки обращаются к первой силе героя. Она позволяет бороться со взрывным уроном, а также быстро перебирать колоду в поисках всех частей К'Туна.

Выбор базового сокровища зависит от предпочтений игрока. У Жреца много средних опций, но нет чего-то слишком сильного и имбалансного.

Главный вопрос — как дожить до лейтгейма? У класса много ремувалов и исцеления, которые могут помочь, но реализовать их сложно в первых поединках. Собственно первые бои и станут самой трудной частью захода — пока у Жреца мало здоровья, его просто пробить

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 140 / 141

любой агрессивной или темповой колоде со стола или за счет взрывного урона.

Сделать Жреца бюджетным сложно — без К'Туна Расколотого классу не обойтись. Это единственная обязательная дорогостоящая карта, но также полезны и некоторые другие: Темная жрица, Кабалист-послушник, в синергию к которым берут Волну апатии. Вместо Безымянного в сборку можно взять Слово Тьмы: Ужас, Костлявого разрушителя или Яростного пироманта.

Топовые пассивные сокровища:

- Ракетные ранцы (натиск первому разыгранному существу)
- Удвоение (удвоение первого заклинание за ход)
- Гадальный шар Ронина и Гадальный шар Кадгара (удешевление заклинаний)
- Послушный огонь (1 ед. урона случайному противнику после розыгрыша заклинаний)

Колоды после патча 19.6:

- К'Тун Дракон Жрец

Колоды после патча 19.4:

- К'Тун Жрец
- К'Тун Жрец
- К'Тун Жрец

Колоды до патча 19.4:

- К'Тун Жрец
- К'Тун Дракон Жрец
- К'Тун Жрец
- Бюджетный К'Тун Жрец без вольных карт

к разделам гайда

Паладин наконец-то ожил. Чтобы реабилитировать его, разработчикам понадобилось целых три балансных патча с бафами. Игроки проявляют значительный интерес к Паладину в актуальном патче, но заявлять о том, что он вырвался из топ-4, рано. Да, всё намного лучше, но насколько Паладин хорош в сравнении с другими классами — вопрос спорный. Если Жреца обогнать по силе не так уж трудно, другие классы способны на многое.

Идей для создания колод Паладина очень много. Есть классические Биг Паладины с тяжелыми легендарками, первыми силой героя и сокровищем. Как и всегда, они берут много легендарок и рассчитывают на заход стартового оружия за 5 маны. Отталкивает разве что стоимость таких сборок — позволить их себе сможет не каждый.

Много разных версий Токен Паладинов, которые построены вокруг стартового сокровища Смиренные благословения. Такие сборки, опять же, очень зависимы от раннего захода стартового сокровища. С ним они очень сильны, но без Смиренных благословений будет трудно.

Есть и новая версия Рекрут Паладина с синергиями Паладинов-рекрутов. Комбинации с 1/1 токенами достаточно медлительные, но они неплохо цепляются за стол, а сам Паладин может

Архив Колода Hearthstone · category-111

old.kolodahearthstone.ru · страница 141 / 141

оказывать давление в течение долгого времени. Лишь бы не пришлось играть от защиты — в этом случае Рекрут Паладин не так силен.

Топовые пассивные сокровища:

- Обитатель топи (призыв зомби 1/1)
- Удвоение (удвоение первого заклинание за ход)
- Легендарные диски (копия легендарных существ)
- Ракетные ранцы (натиск первому разыгранному существу)
- Каннибализм (бафф атаки своих существ после смерти союзного существа)
- Перстень пчел (яд для существ за 0-2 маны)

Колоды после патча 19.6:

- Биг Дракон Паладин
- Токен Паладин
- Н'Зот Токен Паладин
- Рекрут Паладин
- Колоды после патча 19.4:
- Биг Паладин
- Колоды до патча 19.4:
- Токен Паладин
- Биг Паладин
- Бюджетный Токен Паладин
- к разделам гайда