

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Стартовые колоды Дуэлей и тир-лист героев в Титанах

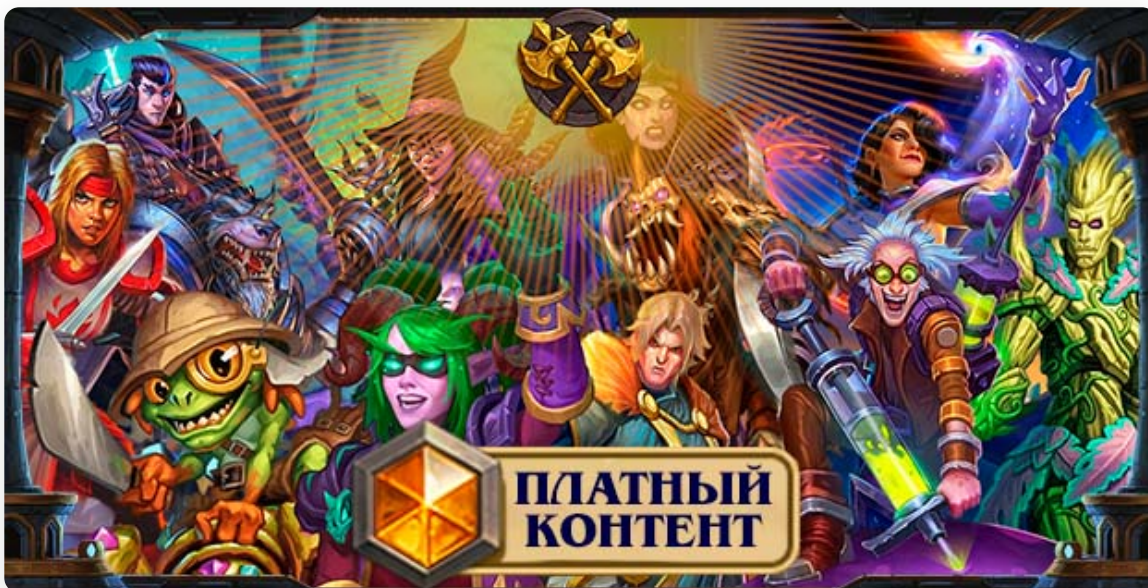
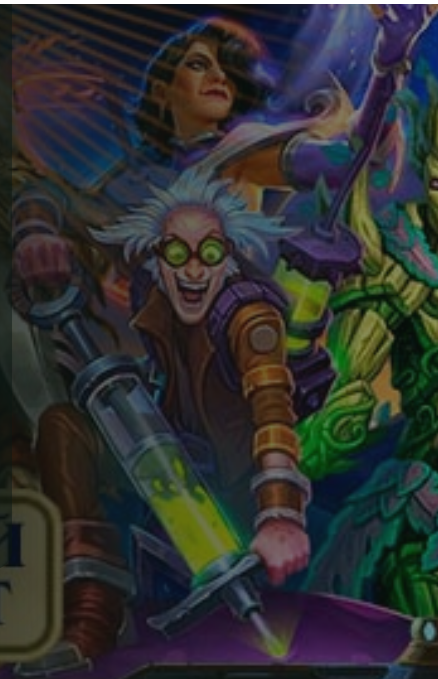
30.10.2023

Другие режимы

Другие режимы

Стартовые колоды Дуэлей и тир-лист героев в Титанах

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ





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.

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.

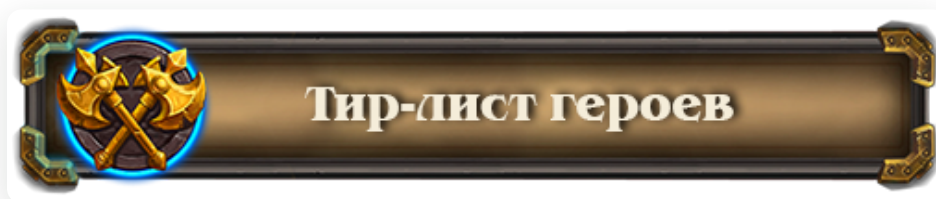
Статья была обновлена 30 октября 2023 года после выхода обновления 27.6.2.
Список изменений:

-  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

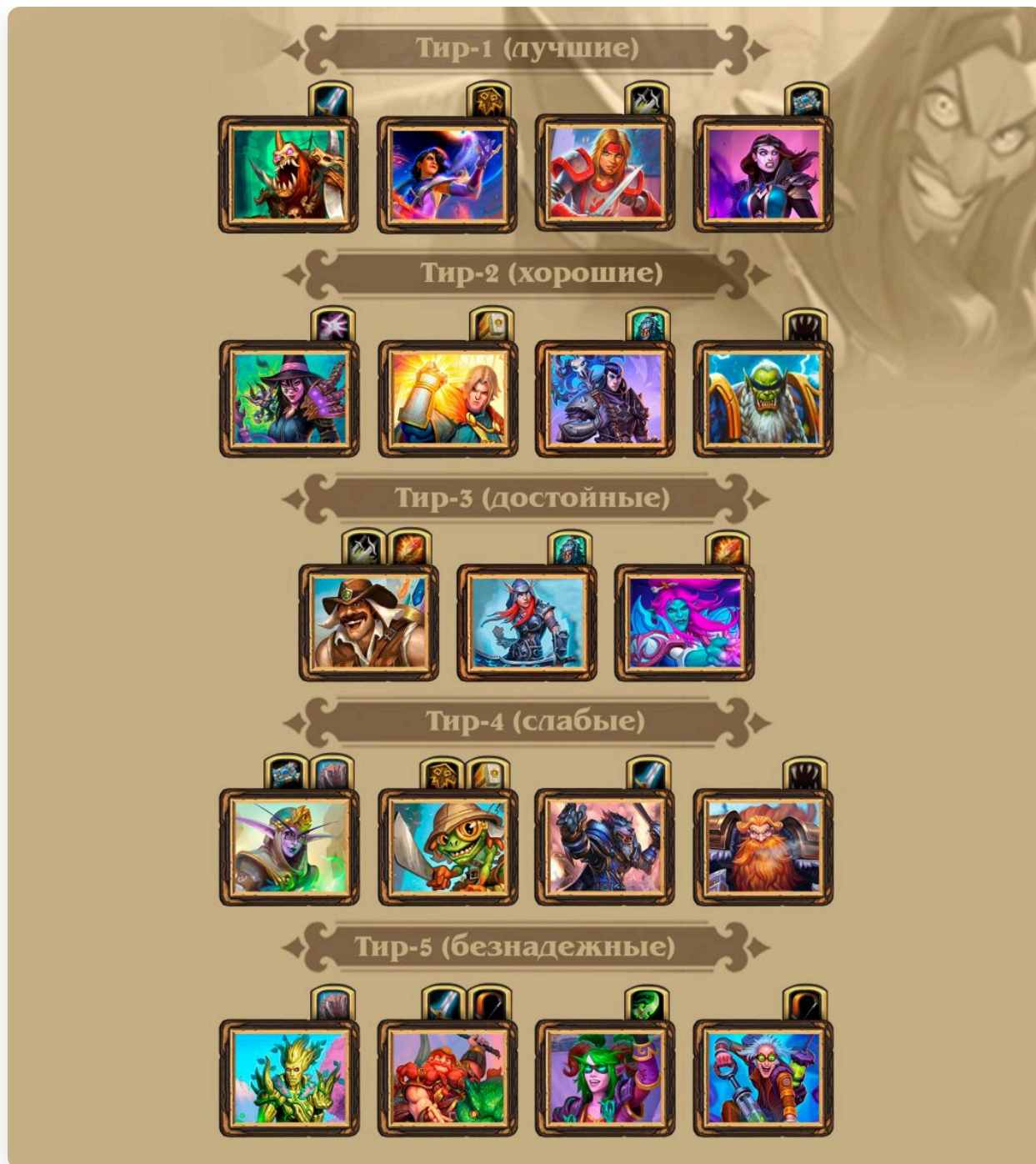


С обновлением 27.6.2 в Дуэли было внесено несколько изменений сил героев, однако не это стало ключевым изменением. Нерф Йогг-Сарона заставил абсолютно все колоды отказаться от него. Для большинства потеря не стала критичной, но не для всех.

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

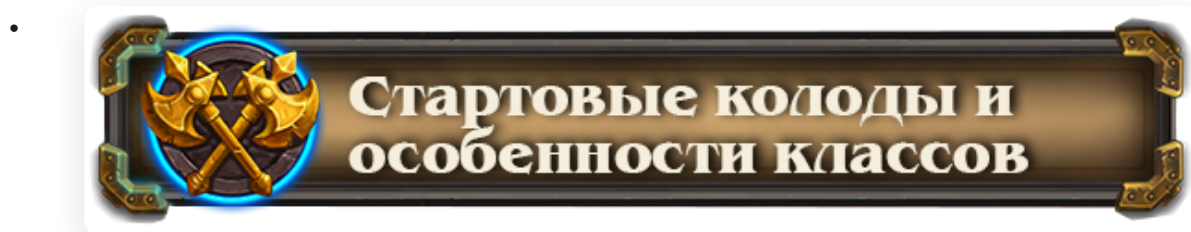
В тир-2 обосновалась еще одна четверка героев. Здесь находится Уиллоу, которая будет лучшим выбором, чем та же Элиза, если вы не хотите сложного геймплея. Туралион уже долгое время показывает стабильные результаты со старой колодой, а вот Сай поднял свой винрейт буквально за последнюю неделю. Дрек'Тар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

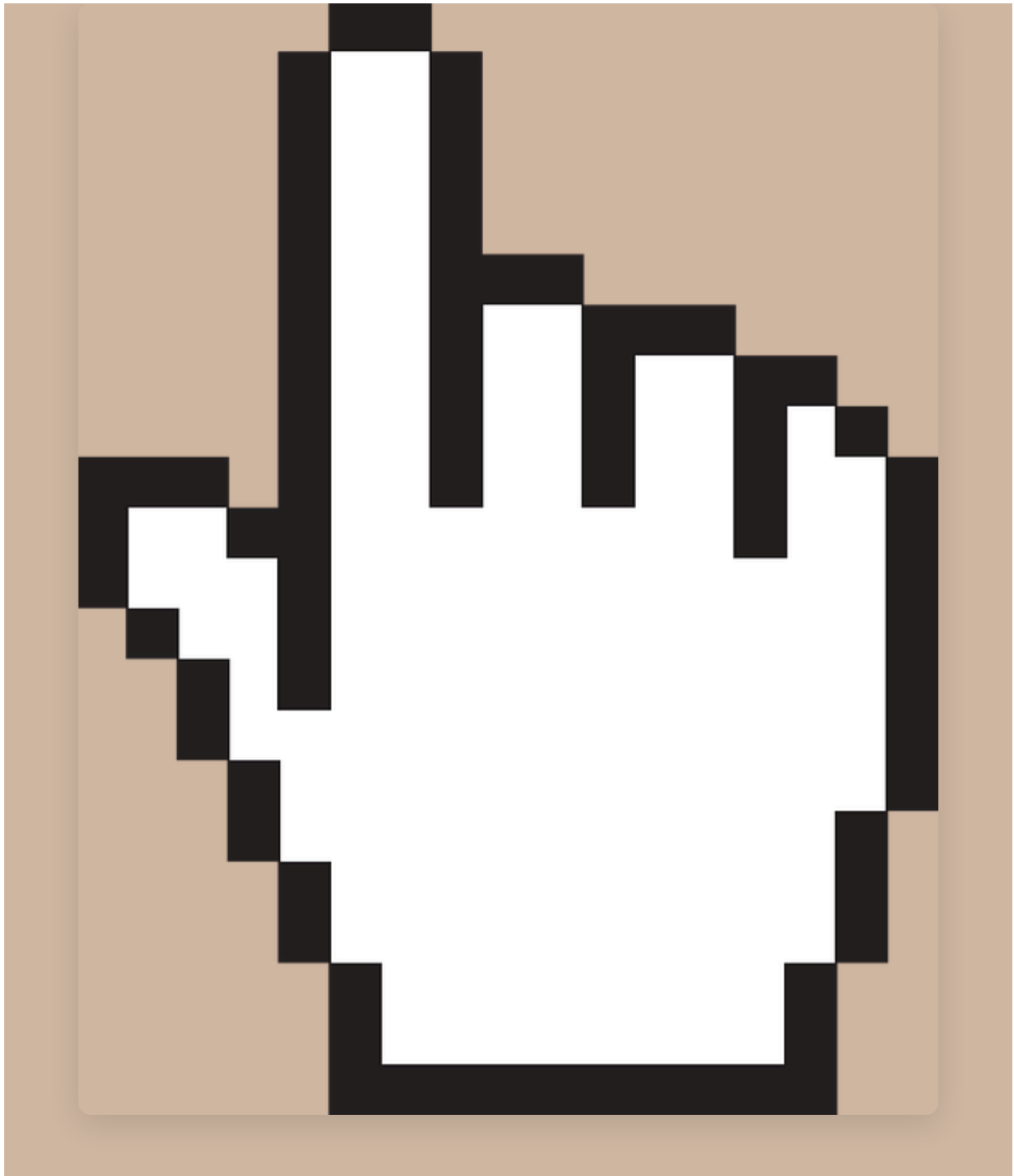
В тир-4 находятся разношерстные герои, у которых нет уверенных результатов или какой-то внятной статистики. Элиза потеряла всю свою силу с нерфом Йогг-Сарона, и у нее осталась только посредственная колода на хрипах. Финли слегка просел по винрейту, а Вандар и Дарий перестали показывать завышенный винрейт,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



Идолы Элуны

Пассивный эффект: в конце вашего хода вы применяете заклинание, примененное вами на этом ходу (цели выбираются случайно).



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 перебаффанных картах. [Нефритовая телеграмма](#) может разрушить все эти планы, и что наиболее приятно - в колоду часто удается 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 Громоклина. *Не забывайте, что у нефритовых карт в коллекции есть 2 версии - из Пещер Времени и из Прибамбасска. В колоду можно положить любые из них.*

Не так давно, уже после Джейд Разбойника, активизировался **Агро Разбойник на оружии**. 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 удастся 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](#)



- 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 пониже, 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](#)

-  **Чернокнижник**

- 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 Громоклином, 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**



- **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 рабочий 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 мета 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.

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 приобщиться. 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.

-

[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.



Ободряющий пример

Пассивный эффект:
после того как вы разыгрываете
легендарное существо,
стоимость случайной карты у вас
в руке уменьшается на (2).



Идолы Элуны

Пассивный эффект: в конце вашего хода вы применяете заклинание, примененное вами на этом ходу (цели выбираются случайно).



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**



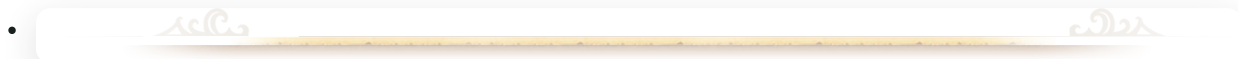
[к разделам гайда](#)



Слейт начал 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 патчах в будущем.



- Спасибо за внимание, до скорых встреч!