

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

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

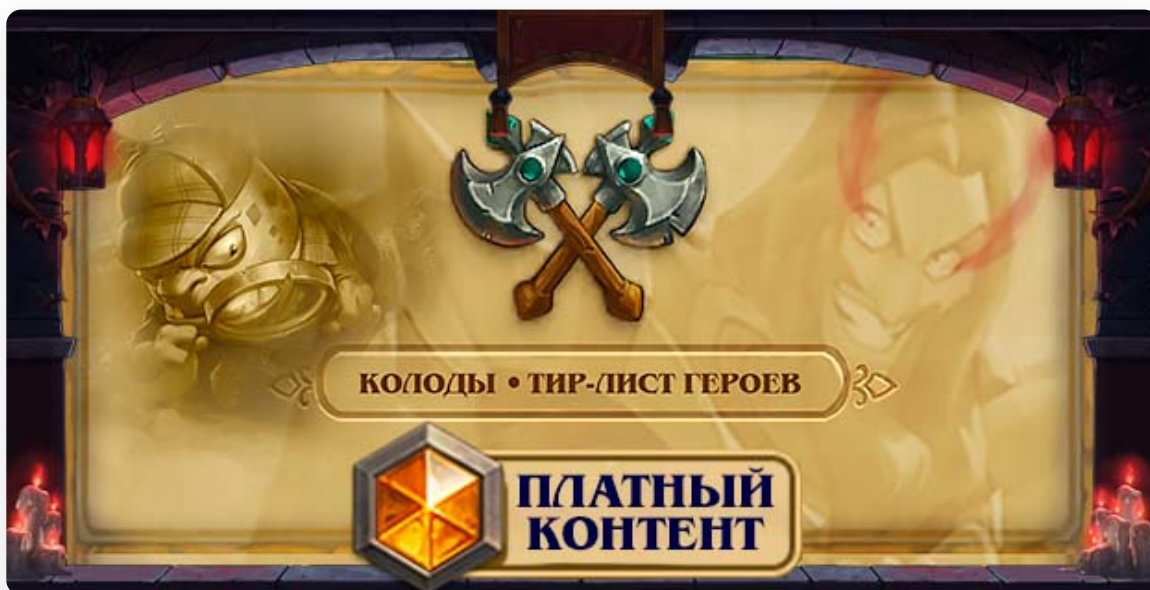
23.11.2022

Другие режимы

Другие режимы

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

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ






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
 - - 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 *Сира 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).



Тир-1 (имбалансные)



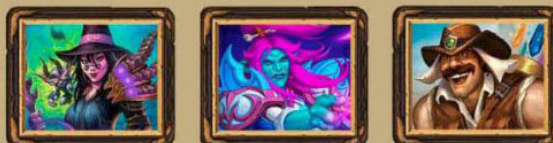
Тир-2 (сильные)



Тир-3 (достойные)



Тир-4 (слабые)



Тир-5 (безнадежные)



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.

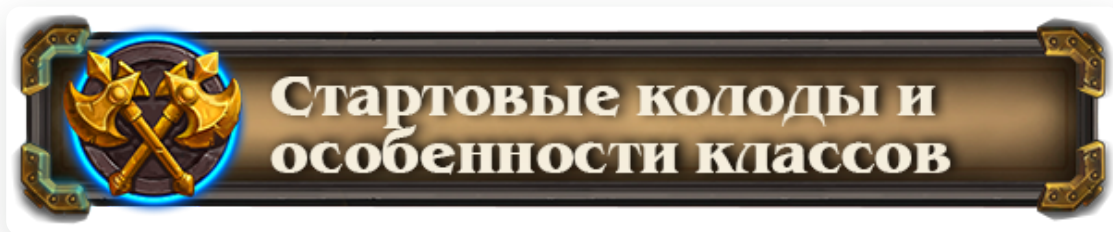
- **В тир-2** расположился целый ряд классов с разнообразными стилями игры и стратегиями. Тут есть как представители агро (Шаман, Дарий, Друид), так и контроль (Воин) и комбо (Элиза). Все пять этих классов станут отличным выбором для текущей меты, хотя потребуют специфичных карт и особых стартовых дек.

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.

-

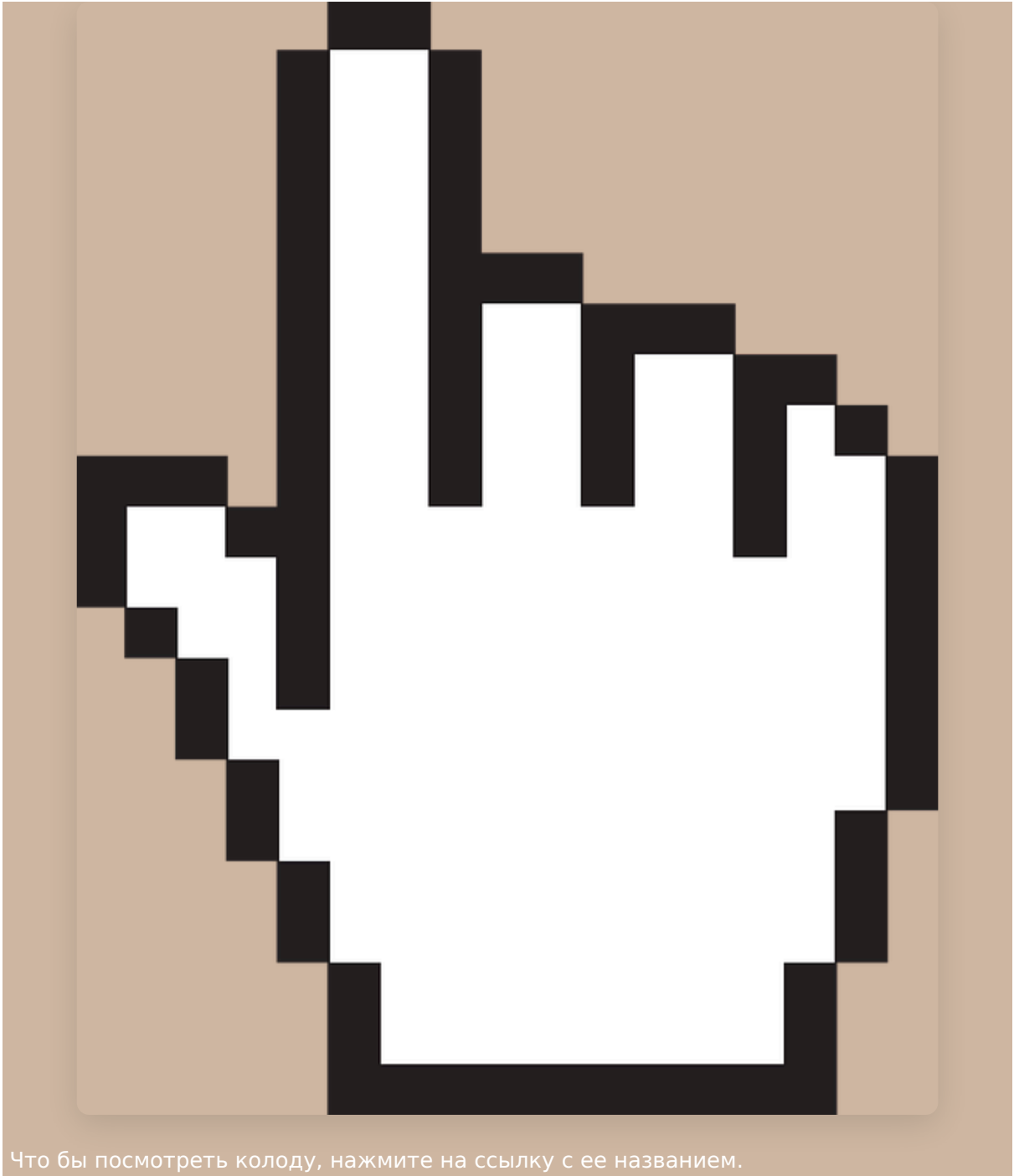


- ○



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





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

- **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](#)



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](#)



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 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**



- **Секрет Рено #3**



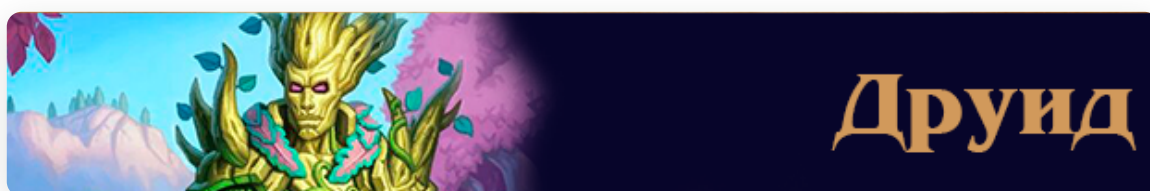
- **Рено с Погибелью королей**



- **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 похвастать 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**

-  →  • **Квест Вандар-Жрец #3**

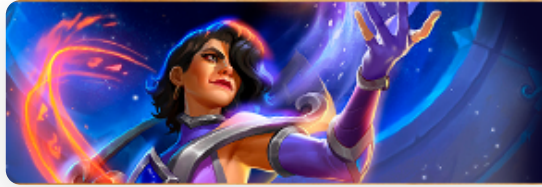
-  →  • **Релик Вандар-ДХ**

-  →  • **Релик Вандар-ДХ**

-  →  • **Релик Вандар-ДХ #2**

- 

к разделам гайда



Шаман

- 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

