

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

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

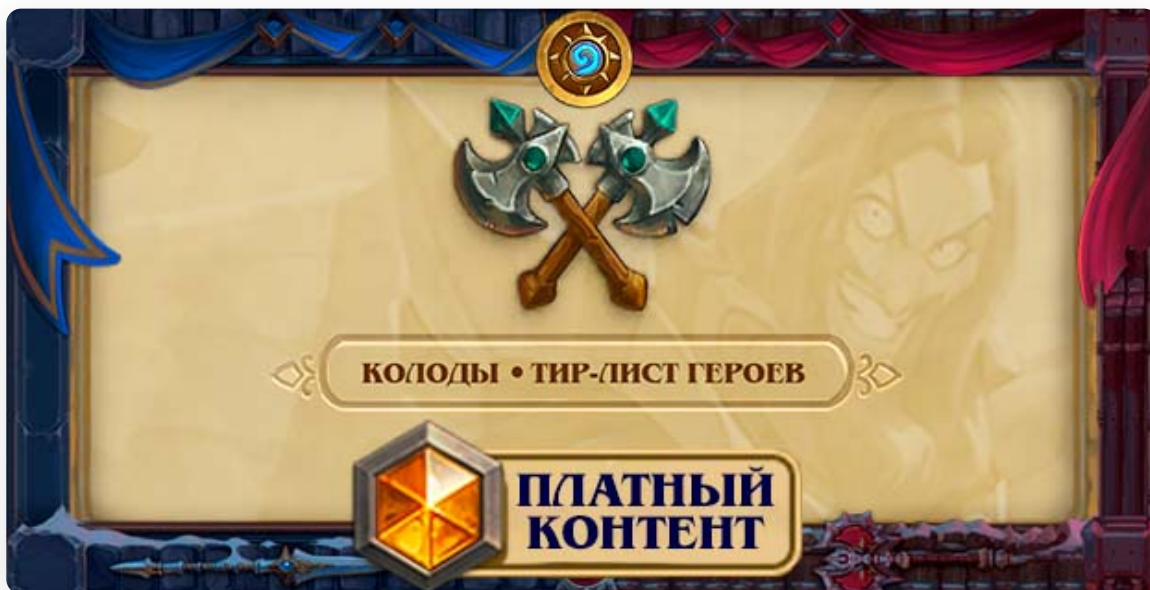
20.03.2022

Другие режимы

Другие режимы

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

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ






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.

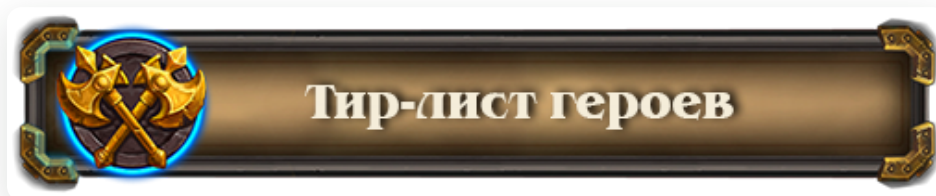
Гайд обновлен 20 марта для патча 22.6. Далее полный список изменений:

-  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
 - - Разбойник
-



Тир-1



Тир-2



Тир-3



Тир-4

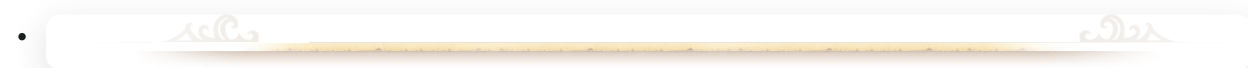


Тир-5



- **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.

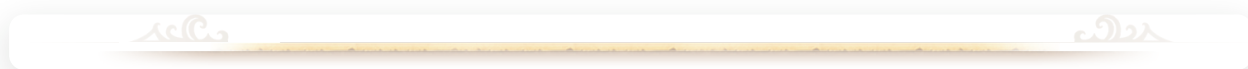


В тир-2 разместились классы, которые успешно реализуют свои уникальные стратегии. Для **Друида** это в первую очередь стратегия биг существ. Этот класс почти добрался до тир-1, но его не хватает нескольких процентов винрейта: уж слишком Дрек'Тар и Вандар высоки. Но всё это не делает самого Друида слабым.

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.

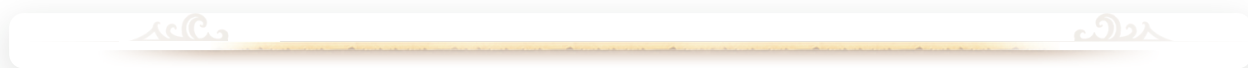
Шаман всё чаще играет не элемами, а синергиями с перегрузкой. Класс обращается к топовым заклинаниям, существам и оружию с этим эффектом, а сила героя снимает все перегруженные кристаллы. Такой подход дает Шаману много темпа, что и обеспечивает ему победы.



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 токеном синергиями. Класс все еще достаточно непопулярный, но общий винрейт у ДХ не такой уж плохой.



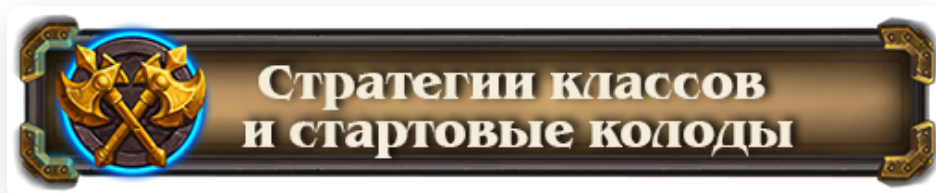
В тир-4 классы, которыми не так часто или не так успешно играют.


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 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 Антонидас**. 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 элементариями 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**

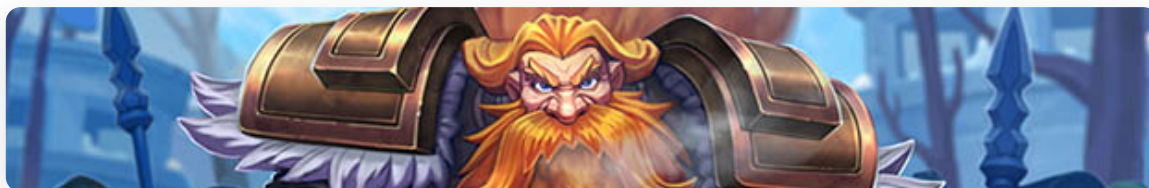
- 
 - **Дрек'Тар-Шаман #2**

- 
 - **Дрек'Тар-Шаман #3**

- 
 - **Дрек'Тар-Маг**

- 

к разделам гайда



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



- **Паладин на легендарках #2**



• Колоды до Логова **Ониксии**

• **Паладин на легендарках**

•



• **Токен Паладин**

•



• **Токен Паладин**

•



• **Паладин на легендарках**

•



• **Квест Токен Паладин**

•

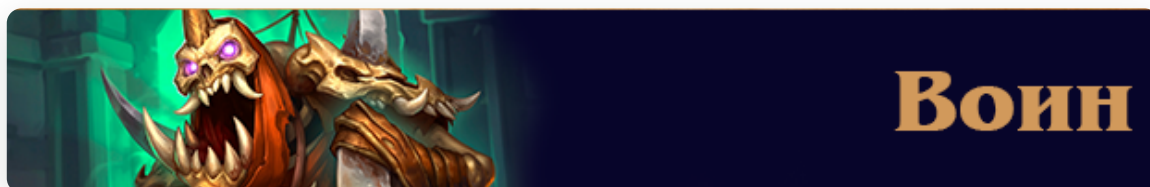


• **Бафф Мидрейндж Паладин**

•



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 сверххраним 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**
 -  **Оверлоад Шаман**
 -  **Квест 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](#)



- 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 попадается 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.



- 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](#)

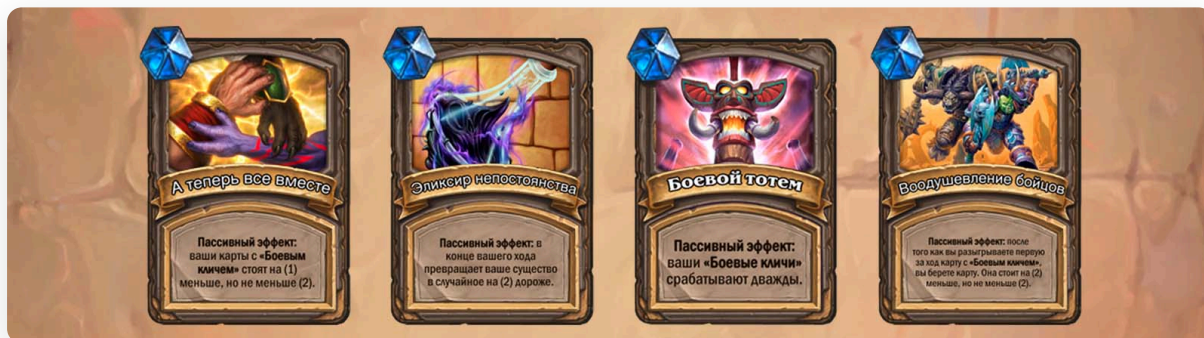


Как и раньше, Чернокнижник играет преимущественно через Фрагменты душ и синергии с ними. Такой подход не очень стабильный и сильный, но по крайней мере рабочий.

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



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](#)

- **Агр Разбойник**



- Колоды до Логова [Ониксии](#)

- **Разбойник с Погибелью королей**



- **Разбойник с Погибелью королей v2**



[к разделам гайда](#)

- Спасибо за внимание, до скорых встреч!