

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

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

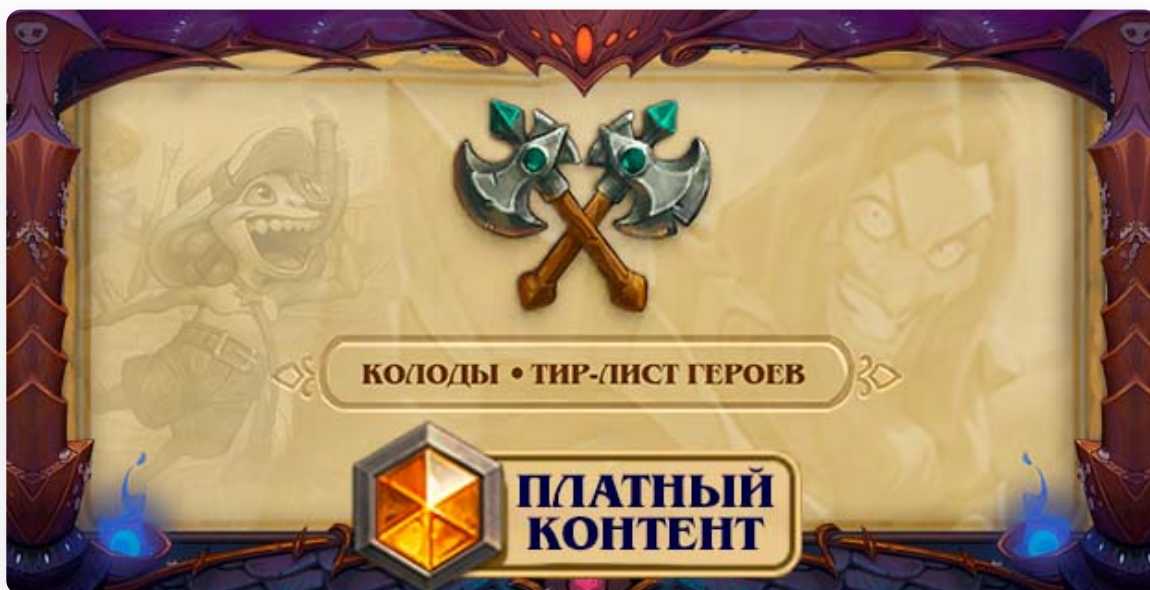
19.07.2022

Другие режимы

Другие режимы

Стартовые колоды Дуэлей и тир-лист героев в Затонувшем городе





ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



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.

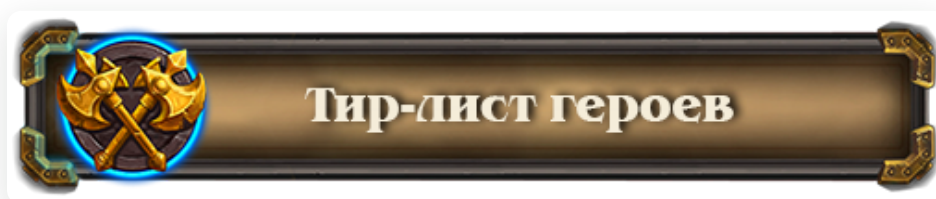
Этот материал познакомит вас с метой Дуэлей после выхода Трона Приливов в Путешествии в Затонувший город. Вы найдете оптимальные стартовые колоды для всех 16 классов режима, а также их тир-лист.

Обновили гайд 19 июля. Далее полный список изменений:

-  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.

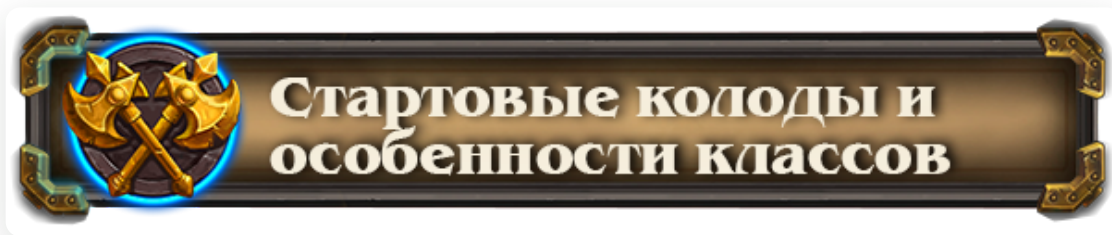
Старички все же держатся: преимущественно те, кто может делать что-то уникальное со своими силами героя и сокровищами. Сейчас примечательны Шаман, Разбойник, Друид и Охотник на демонов.



- 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 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.

- ◦

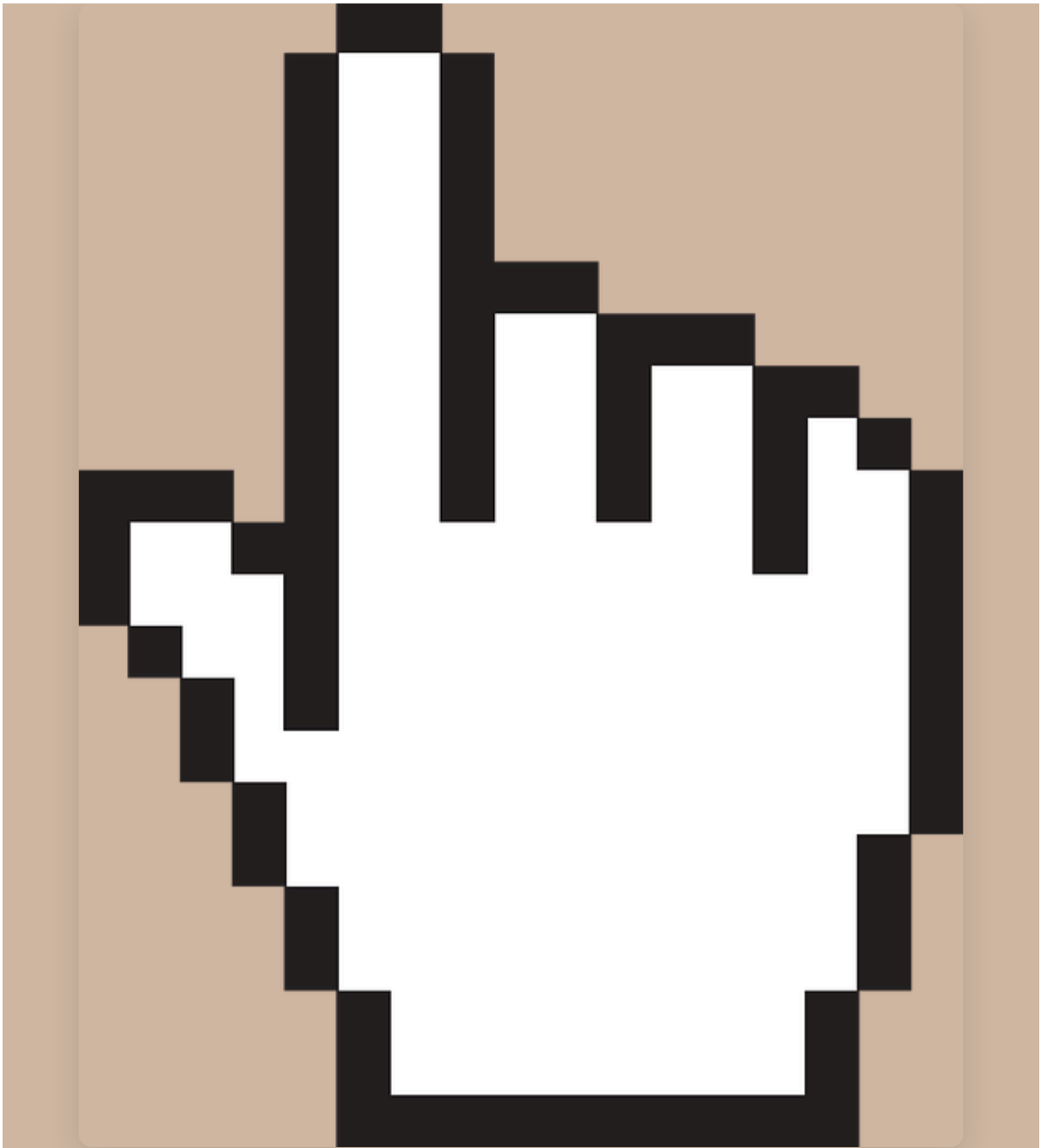


- ◦



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 деки 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**



[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 перекалифицировался. 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.

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**
 -  → 
 - **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.

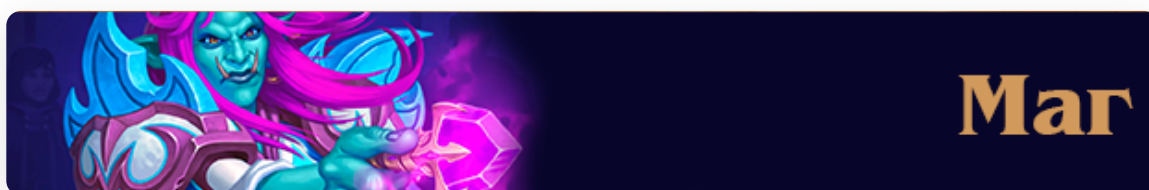
Колоды Чернокнижника

- **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 игрки — 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](#)

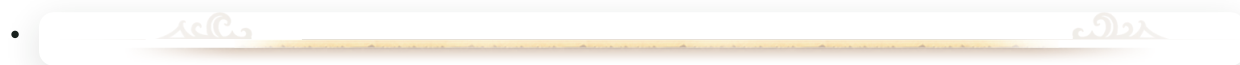


- Хотите поиграть Охотником — берите Бранна или Вандара. Оригинальный Охотник в Дуэлях практически беспомощен.

Колоды Охотника

-  **Секрет Охотник**
 -  →  • **Охотник на хрипах**
-  →  • **Квест Охотник**
-  → 

[к разделам гайда](#)



- Спасибо за внимание, до скорых встреч!